CRÉATURES

UN SUPPLÉMENT POUR POLARIS 3ÈME ÉDITION

200 CRÉATURES, PLANTES ET ENTITÉS
DU MONDE DE POLARIS

CRÉATURES_

UN SUPPLÉMENT POUR POLARIS 3ÈME ÉDITION

Textes

Philippe « Cyrull » Tessier, Julien Blondel,
Benoit Attinost et Geoffrey Picard

Adaptations à la troisième édition

Philippe Tessier, François Menneteau,
d'après le système de jeu de Raphaël« Ralph B » Bombayl

Illustrations de couverture

Yoann Boissonnet et Michel Koch

Illustrations

Yoann Boissonnet, Jean-baptiste Reynaud et Anne Rouvin

Mise en page et Layout

Damien Coltice

Relecteurs

Annick Tessier, Willy « Raven » Mangin, François Menneteau,
Olivier « Dariius » Lafont

Remerciements Philippe Tessier

Un grand merci à tous ceux qui contribuent à l'**Atlas Polaris** (http://www.atlas-polaris.com/), qui s'avère une référence incontournable avec des générateurs de blasons, des drapeaux et plaques conçus par Mastertiti, une carte du monde sous-marin ; etc…), à ceux qui se chargent de relancer la section **Polaris** du **SDEN** (http://www.sden.org/-Polaris-.html) et à tous ceux qui font vivre ce jeu grâce à leurs sites respectifs.

Pour n'en citer que quelques-uns.

Et toujours des tonnes d'informations sur l'univers de **Polaris**, des scénarios gratuits, des aperçus des romans et suppléments à venir, des plans de navires et de stations sur ces sites : http://www.polaris.me/ ; http://sites.google.com/site/laboiteascenar/home et http://heedioland.free.fr/jmlcms/

www.black-book-editions.fr

Vous trouverez sur ces sites incontournables des tonnes d'informations sur l'univers de **Polaris** ainsi que de nombreux détails techniques qui n'ont pas été abordés ici.

www.black-book-editions.fr/polaris

www.polaris-site.com

Achevé d'imprimé en décembre 2010 par Grafo, 51 avenue Cervantes 48970 Basauri, ESPAGNE.

Édité par Black Book Éditions, 38, rue du boeuf, 69005 Lyon.
Contact : *infos@black-book-editions.fr*
Dépôt légal : décembre 2010. ISBN : 978-2-36328-081-7

<< SOMMAIRE_

LIVRE UN_ CRÉATURES DES FONDS MARINS 03

FLORE DANGEREUSE 04
Algues mauves 04
Algues tueuses 05

MÉDUSES, CORAUX, POLYPES, ETC. 06
Anémone-pierre 06
Anémone tentaculaire géante 07
Gorgone géante 08
Méduse-assassin 09
Méduse-symbiote 10
Méduse Maelström 11
Méduse minotaure 12
Méduse Alambic 13
Mélope 14
Oursin harpon 15
Oursin vagabond 16
Polype gardien 17
Sylside 18
Vortex 19

PIEUVRES, CRUSTACÉS, ETC. 20
Araignée sous-marine 20
Cône amoureux 21
Crabe 22
Crabe titan 23
Crabe fourmi 24
Faucheuse 25
Gobe tête 26
Grand bénitier 27
Hydre des profondeurs 28
Koreille 29
Pieuvre Kraken 30
Pieuvre- tigre 31
Saigneuses 32

FAUNE SOUS-MARINE 33
Barracuda 33
Baudroie-lanterne 34
Baudroie géante 35
Congre-tueur 36
Espadon 37
Foreuses 38
Limophryne arborifera 39
Pastenague géante 40
Piranhas 41
Poissons (bancs) 42
Poisson mineur 44
Poisson juif de Californie 45
Poisson-torpille 46
Raie mangefer 47
Raie léopard 48
Raie torpilles 49
Raie Manta 50
Rascasse volante 51
Régalec Géant 52
Requin à plaques 53
Requin-caméléon 54
Requin sentinelle 55
Requin rhinocéros 56
Requin baleine 57
Requin sabre 58
Requin sirène 59
Requin tigré 60
Requin chasseur 61
Requin taupe bleu 62
Salini 63
Scalaire impérial 64
Vive-plate 65

REPTILES MARINS 66
Dragon marin 66
Serpent de mer 67
Serpent-murène 68
Tortue Atlas 69
Tortue domestique 70
Tortue raie 71

MAMMIFÈRES MARINS 72
Baleine Léviathan 72
Béluga à bec dur 73
Dauphin 74
Dauphin noir 75
Dauphin sauvage 76
Delphiné 77
Loutre-léopard 78
Orque 79
Orque empereur/géant 80

MONSTRES MARINS 81
Dormeur du magma 81
Léviathans 82
Sackar 87
Serpent de mer géant 90
Sirène 91

LIVRE DEUX_ CRÉATURES DE LA SURFACE 93

FLORE DANGEREUSE 94
Arbre-flammes 94
Férals 95
Fougère-rasoir 96
Liane-serpent 97
Saule étrangleur 98
Sarracenias mangeuses d'hommes 99
Sérax 100
Taro-étouffeur 101
Tentale 102

FAUNE TERRESTRE 103
Ange gardien 103
Charognard 104
Chat d'Ultar 105
Dzaar 106
Fourreux 107
Gibbon 108
Hérisses 109
Hyaenna 110
Krane 111
Lémurien 112
Lémur 113
Loups 114
Loup mutant 115
Mange-lumière 116
Méduse 117
Molosses noirs 118
Rats communs 119
Rats-lynx 120
Roquet 121
Serpent cornu 122
Serpent rat 123
Sirach, étoile de mer de surface 124

VERS, LARVES & SANGSUES 125
Larve-assassin 125
Sangsue-vampire 126
Vers anthropophage 127
Ver foreur 128
Vers-trident 129
Vers collants 130
Vers égorgeurs 131

INSECTES 132
Abeille géante 132
Araignée faucheuse 133
Araignées-rhinocéros 134
Araignile 135
Bâtisseuse 136
Cafards ardents 137
Cafards communs 138
Fourmis géantes 139
Guêpes-tigres 140
Impératrice noire 141
Mante-religieuse géante 143
Papillons carnivores 144
Scarabées géants 145
Scorpions géants 146
Termites géantes 147

MONSTRES GÉANTS 148
Bâtre 148
Crocodile des côtes 149
Cuivre 150
Dévoreur 151
Dragon 152
Mange-pierre 153
Raie des sables 154
Rocheux 155
Tyrannes 156
Varan 157
Ver titan 158
Veur 159

LIVRE TROIS_ MENACES CONTRE L'HUMANITÉ 161

Félorms 162
Foreurs 165
Insectes 170
Menaces du monde souterrain 174
Proteus 179
Techno-hybrides 183
Ternasets 188
Végétaux 192

CRÉATURES DU FLUX 196
Caan 196
Mante 197
Méduse 198
Murène du flux 199
Ombre 200
Raine 201
Squale 202

CRÉATURES INCONNUES 203
Brume d'énergie 203
Chiens de Kraal 204
Filaments 205
Glisseurs 206
Gorgor 207
Macro-virus carnivore 208
Mirène 209
Moissonneur 210
Nécrons 211
Osmor 212
Pèlerins silencieux 213
Sylphe-éclair 214

APPENDICES 215
Règles supplémentaires 216
Créatures utilitaires 222
Index 230

<< LIVRE UN_

CRÉATURES DES FONDS MARINS

<< FLORE DANGEREUSE_

ALGUES MAUVES

« L'Union vous ouvre les bras ! Douceur de vivre, hydroculture de pointe, climat exceptionnel…Tu parles ! L'eau est bourrée de toxines, les recycleurs sont bouffés par la rouille, les parois cloquent sous l'soleil… Et j'te parle pas des algues ! J'ai jamais vu une saloperie pareille. Ça monte à la surface l'air de rien, ça s'bourre de toxines et ça r'descend tranquillement nous pourrir la vie. Bienvenue au paradis ! »

-- Un habitant de Ka déçu par la vie_

Type : algue

Zone géographique : régions côtières

Taille : 1 m de long | **Poids :** 0,1 kg pour 10 algues

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	1*	5	10	24	12	2	10	-

** pour 10 algues*

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	var.	**Réaction**	18
Résistance aux Dom.	var.	**Vitesse,VIT(PM)**	-

COMPÉTENCES

Attaque	10
Observation	12

ATTAQUE

Constriction (contact, Dom. : spécial, voir **Constriction et attaque de tentacules**, page 271)

TACTIQUES DE COMBAT

Aucune

LOCALISATIONS

01-20 algues

SPÉCIAL

Écrasement

Toxines (Si un personnage ingère une substance affectée par les toxines des algues, il s'expose à un déclenchement d'une maladie aléatoire. Dans certains cas, les algues peuvent être légèrement radioactives (contamination à 1D6). S'il se trouve pris dans un banc d'algues mauves, les toxines peuvent se coller à son armure et se déclencher une fois exposées à une atmosphère. Les hybrides et les créatures sous-marines s'exposent à un risque de contamination immédiat. La Force indiquée est pour 10 algues. Généralement, un banc en contient plusieurs centaines. Il faudra augmenter la force des algues de 1 point par 10 algues supplémentaires)

DESCRIPTION

Les algues mauves doivent leur nom à la couleur violacée qu'elles ont développée à force de se gorger de soleil et de toxines terrestres. Elles se déplacent en bancs pouvant atteindre plusieurs centaines de mètres de long et regrouper plusieurs milliers de plantes. Une fois par semaine, elles se vident de leur oxygène et se laissent remonter jusqu'à la surface où elles se gavent d'éléments toxiques avant de redescendre vers les fonds marins. L'absence de lumière provoque un étonnant processus de contamination qui permet à leurs toxines de se répandre dans les eaux glacées.

UTILISATION/RUMEURS

Les algues mauves sont à l'origine d'innombrables épidémies dans les cités et les champs des régions tempérées, notamment en Union. Les toxines et les maladies qu'elles propagent infectent l'eau, les cultures vivrières et les espèces aquatiques. Leur étude constitue une des priorités de nombreuses corporations pharmaceutiques.

Les algues mauves sont le résultat d'une mutation des algues utilisées par les Généticiens pour la création de la Nappe, un vaste réseau de composés biologiques et de nano-particules auto-répliquantes s'étendant de la surface à quelques centaines de mètres de profondeur. Ces algues, comme les autres dispositifs de la Nappe, sont capables d'absorber ou d'assimiler les éléments toxiques de la surface. Contrairement aux algues mauves, les algues de la nappe sont souvent utilisées par les créatures sous-marines pour se débarrasser d'éléments toxiques auxquels elles auraient été exposées.

ALGUES TUEUSES

« Dans quel monde vit-on ? On peut même plus se planquer dans les algues pour échapper à un prédateur ! Si même les cachettes se mettent à nous tuer, on est mal barré ! »

-- KRAN KEN, pirate_

Type : algue

Zone géographique : toutes les mers du globe à toutes les profondeurs

Taille : 1 à 5 m | **Poids :** 1 kg/10 algues

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	10*	5	3	18	3	-	-	-

** pour 10 algues*

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+0	**Réaction**	10
Résistance aux Dom.	+1	**Vitesse,VIT(PM)**	-

COMPÉTENCES

Attaque	13

ATTAQUE

Constriction (contact, Dom. : spécial, voir **Constriction et attaque de tentacules**, page 217)

TACTIQUES DE COMBAT

Aucune

LOCALISATIONS

01-20 algues

SPÉCIAL

Les armes de zone et les armes tranchantes infligent des dommages normaux contre ces créatures. Les autres armes sont à peu près inutiles…

L'Attribut Force correspond à un groupe d'une dizaine d'algues (1 point de FOR par algue ; il peut y en avoir plus : modifiez alors les caractéristiques en fonction du nombre d'algues présentes). Chaque degré de gravité de Dommages infligés au groupe détruit une algue et fait perdre 1 point de Force au groupe.

DESCRIPTION

Ces algues flottent près de la surface et poussent dans les fosses abyssales. On ne peut les différencier des autres algues. Dès qu'une proie entre dans un champ d'algues tueuses, elles s'enroulent autour d'elle pour l'écraser.

UTILISATION/RUMEURS

Ces algues sont souvent utilisées comme piège ou pour protéger l'accès à des stations ou à des bases secrètes. On en trouve aussi beaucoup dans des boyaux souterrains.

ANÉMONE-PIERRE

« La nature tente de s'adapter aux nouvelles conditions qui régissent la planète. Elle engendre des créatures cauchemardesques des plus étonnantes. Ce foisonnement de vie, varié et multicolore, est semblable à l'œuvre d'un peintre cherchant à adapter ses créations à une nouvelle luminosité. Peu de ces choses, qui hantent les mers, réussiront à survivre, mais, en attendant, elles sèment la terreur au fond des océans. »

-- Professeur Peer, océanologue_

Type de créature : méduse/polype/cnidaire

Zone géographique : Pacifique

Taille : 2 à 4 m de diamètre, tentacules longs de 1m | **Poids :** 96 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	28	14	6	24	12	2	12	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+9	**Réaction**	18
Résistance aux Dom.	-6	**Vitesse,VIT(PM)**	2 m, <1(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	1
Attaque	12
Camouflage/Dissimulation	16
Furtivité/Dépl. silencieux	14
Observation	12

ATTAQUE

Constriction (contact, dom. : spécial, voir **Constriction et attaque de tentacules**, page 217)
Morsure (contact, dom. : 1D10)

TACTIQUES DE COMBAT

Aucune. Les anémones s'accrochent à la roche grâce à des centaines de petits tentacules et ventouses. Il est très difficile de les arracher de leur emplacement. Dans ce cas, leur Force est considérée à 56 si elles sont conscientes et à 28 si elles sont inconscientes.

LOCALISATIONS

1-2 Tentacule 1, **3-4** Tentacule 2, **5-6** Tentacule 3, **7-8** Tentacule 4, **9-10** Tentacule 5, **11-12** Tentacule 6, **13-14** Tentacule 7, **15-16** Tentacule 8, **17-20** Corps
Une Blessure mortelle sur un tentacule le rend inerte, une Blessure « Membre détruit » le tranche.

SPÉCIAL

Acide corrosif (l'acide a les caractéristiques suivantes : Dégâts : 1D10 au premier tour, +2 points supplémentaires par tour tant que la victime est dans la gueule)
Camouflage
Carapace 2 (H)

DESCRIPTION

L'anémone-pierre est un redoutable prédateur qui peut se camoufler sur des rochers. Un plongeur qui n'y prend pas garde le confondra avec une pierre. Immobile, l'anémone est indétectable au sonar. Elle attaque à l'aide de tentacules. Une victime attirée dans la gueule de la créature sera écrasée et soumise à un acide très corrosif. On rencontre ces créatures à n'importe quelle profondeur.

UTILISATION/RUMEURS

Les anémones-pierres sont idéales pour protéger des tunnels naturels sous-marins menant à une base ou à une cache. Il faut juste s'assurer de les neutraliser avant d'accéder à l'endroit protégé (elles sont très sensibles à certaines mixtures préparées avec des déchets de poissons qui s'en nourrissent). Bon nombre de pirates tentent de trouver un moyen de recouvrir leur station de ces anémones mais ces dernières n'apprécient que le contact de la roche.

ANÉMONE TENTACULAIRE GÉANTE

« C'est alors que j'ai aperçu le banc d'anémones. Les lumières de nos projecteurs se reflétaient sur leurs tentacules argentés et on avait l'impression qu'elles brillaient de mille feux. C'était vraiment magnifique ! Ce qui l'était moins, c'était les cadavres en décomposition qui étaient encore accrochés aux tentacules. »

-- Lyrus, commando marin_

Type de créature : méduse/polype/cnidaire

Zone géographique : toutes les mers du globe

Taille : 6 mètres de diamètre pour le corps, tentacules longs d'une trentaine de mètres

Poids : 170 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	16	24	12	24	12	1	24	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+3	**Réaction**	18
Résistance aux Dom.	-5	**Vitesse,VIT(PM)**	courant

COMPÉTENCES

Attaque	12
Observation	12

ATTAQUE

Constriction (contact, dom. : spécial, voir **Constriction et attaque de tentacules**, page 217)

TACTIQUES DE COMBAT

Aucune

LOCALISATIONS

1-10 Tentacules, **11-20** Corps

Une Blessure mortelle sur un tentacule le rend inerte, une Blessure « Membre détruit » le tranche. Mais très rapidement un autre prends la place.

SPÉCIAL

Constriction
Paralysie Le poison paralysant a les caractéristiques suivantes :
Mode de contamination : injection
Modificateur de détection : goût (-3), odeur (-5)
Délai d'action : 1 tour
Virulence/Évolutions : 2D6 puis 1D6 à tous les tours tant que la victime est au contact. Même après la paralysie, on continue à cumuler les points de Virulence. Une fois la période d'évolution terminée, la virulence du poison est réduite de 1 point par tour.
Seuils/Effets : Seuil 5 : - 2 à tous les tests ; **Seuil 10 :** -4 à tous les tests ; **Seuil 15 :** -8 à tous les tests ; **Seuil 20 :** -16 à tous les tests **; Seuil 25 :** Paralysie complète
Modificateur de diagnostic : 0
Modificateur de guérison : 0
Coût d'une dose : 7 000

DESCRIPTION

Ces gigantesques anémones dérivent avec les courants, à n'importe quelle profondeur, traînant derrière elles leurs dizaines de tentacules extrêmement fins. On peut parfois les rencontrer dans des cavernes sous-marines. Elles ne sont pas particulièrement dangereuses pour un plongeur en armure mécanisée mais, pour les hybrides et les créatures marines, leurs tentacules sont un piège mortel. Ces derniers, semblables à des filaments d'argent, se contractent au contact d'une proie et tentent de l'étouffer. Seuls 10 tentacules peuvent affecter une même cible. De plus, les tentacules sécrètent un poison paralysant.

UTILISATION/RUMEURS

Les filaments sont extrêmement résistants et sont souvent utilisés pour confectionner des filets de pêche. Le poison paralysant est très recherché.

GORGONE GÉANTE

« Les cimetières de navires sont pleins de ces trucs-là. Le problème, c'est que c'est impossible de s'en approcher avec une armure mécanisée ou un vaisseau. Ça grillerait tous les circuits en moins de deux. Alors faut y aller en tenue souple et sans matos électronique. Ben, devine quoi ? Pas mal de créatures en profitent pour bouffer de l'humain. Elles sont pas folles, elles savent qu'on est plus digestes hors de nos boîtes de conserve. »

-- MALREG, pirate_

Type de créature : méduse/polype/cnidaire

Zone géographique : Tous les océans du globe, principalement le Pacifique

Taille : variable | **Poids :** variable

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	-	-	-	-	3	1	3	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-	**Réaction**	1
Résistance aux Dom.	-	**Vitesse,VIT(PM)**	courant

COMPÉTENCES

Attaque	12

ATTAQUE

Contact : Attaque de choc : +2D10, attaque IEM pénalité de -5 (H)/ -1 (V-) aux tests de panne

TACTIQUES DE COMBAT

Aucune

LOCALISATIONS

1-20 Gorgone

SPÉCIAL

Choc
Carapace 2 (H)
IEM (l'attaque IEM peut être beaucoup plus puissante en fonction de la taille de la gorgone et du nombre de créatures présentes)

DESCRIPTION

Ces gorgones sont d'étranges créatures qui dérivent au gré des courants ou se fixent au fond des océans dans des régions riches en accidents de terrain. On les associe souvent aux légendaires cimetières de navires. Les seuls spécimens connus ont un diamètre de quelques mètres mais certains affirment en avoir vus atteignant plusieurs centaines de mètres. Une gorgone ressemble à une sorte de plante très fine garnie d'une myriade de tiges bourgeonnantes. Les tiges sont composées de silicium et d'une matière organique caoutchouteuse incroyablement résistante. Les bourgeons ne sont autre que des gorgones sur le point d'éclore et qui se fixent sur des proies ou des rochers pour pouvoir croître. Ces créatures n'attaquent pas. Toute chose entrant en contact avec elles (ou portant une attaque au Combat à mains nues) est soumise à un puissant champ électrique et, en plus, se retrouve prisonnière de ses appendices, comme d'un filet. Le champ provoque une perte de conscience chez la victime et une attaque IEM. Les gorgones vivent à n'importe quelle profondeur.

UTILISATION/RUMEURS

Si l'on en croit les légendes, il y aurait dans le Pacifique un immense cimetière sous-marin avec des gorgones gigantesques capables d'affecter des cuirassés. On murmure qu'il existerait une véritable forêt de gorgones dans une fosse abyssale de l'Atlantique.

MÉDUSE-ASSASSIN

« Tu crois qu'une méduse peut vouloir tuer quelqu'un ? Je te promets que depuis que j'en ai pêché quelques-unes, j'arrête pas d'en voir flotter près de mon navire. L'autre jour je travaillais à la mine et il y en avait une qu'était là ! Je commence à avoir vraiment peur. »

--Yvon Guen, pêcheur_

Type de créature : méduse/polype/cnidaire

Zone géographique : Pacifique

Taille : 1m de diamètre, longueur de 2 mètres, tentacules de 1 m | **Poids :** 10 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	12	8	6	24	7	2	12	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-1	**Réaction**	15
Résistance aux Dom.	+0	**Vitesse,VIT(PM)**	6 m, <1(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	1
Attaque	9
Furtivité/Dépl. silencieux	10
Observation	12

ATTAQUE

Une attaque par tentacule : Dommages 2D10 (Allonge : +3)

TACTIQUES DE COMBAT

Aucune

LOCALISATIONS

1-2 tentacule 1, **3-4** tentacule 2, 5-6 tentacule 3, **7-8** tentacule 4, **9-20** Corps

SPÉCIAL

Poison des petites méduses et des grandes méduses (g) :
Mode de contamination : injection
Modificateur de détection : goût (-1), odeur (-5)
Délai d'action : 1 heure (g: 6 heures)
Virulence/Évolutions : 2D10 puis 1D10 toutes les heures pendant 4 h (g : 2D6 puis 1D6 toutes les 6 h pendant 24 h)
Seuils/Effets : Seuil 5 : violentes douleurs (pénalité de –2 à tous les tests), le personnage perd virtuellement et temporairement 1 point de Constitution. Si cet Attribut tombe à 0, le personnage meurt ; **Seuil 10 :** violentes douleurs (-4 aux tests) perte de Constitution, 2 points ; **Seuil 15 :** violentes douleurs (-6 aux tests) perte de Constitution, 3 points ; **Seuil 20 et 25 :** violentes douleurs (-8 aux tests) perte de Constitution, 4 points.
Modificateur de diagnostic : -2
Modificateur de guérison : -2
Coût d'une dose : 8 000 (g : 5 000)

DESCRIPTION

Ces créatures assez rares vivent à n'importe quelle profondeur. Il y a deux sortes de méduses-assassins. La plus petite espèce est inoffensive si un individu porte la moindre protection. Elle sécrète un poison extrêmement virulent qui est fort apprécié des assassins. Les plus gros spécimens (dont les caractéristiques sont données ci-dessus) sont capables d'attaquer des proies grâce à quatre tentacules terminés par des pointes de silicium. Les méduses-assassins de cette taille sécrètent un poison moins violent que les plus petites. Elles dérivent avec les courants et ne s'en prennent qu'aux créatures se trouvant sur leur chemin. Elles attaquent en projetant leurs tentacules pour tenter de percer la carapace de leurs proies. Une méduse assassin reste très peu de temps avec sa petite taille, à peine quelques mois. Il est donc assez difficile d'en trouver.

UTILISATION/RUMEURS

Pour les petites méduses, c'est bien évidemment le poison qui suscite l'intérêt. Il n'est pas rare de voir des élevages de ces créatures dont un spécimen peut être vendu plusieurs milliers de sols.

MÉDUSE-SYMBIOTE

« Je ne me sépare jamais de ma méduse. Un jour, alors que j'étais en train d'explorer des ruines à 150 mètres, une saleté de requin m'a attaqué et il m'a arraché ma bouteille et mon détendeur. Ni une, ni deux, j'ai pris ma méduse et je me la suis collée sur la tête. Bon, les copains m'ont retrouvé à un mile de là en train de me diriger vers une fosse abyssale dans laquelle j'aurais certainement plongé s'ils m'avaient pas récupéré. N'empêche, cette bestiole m'a sauvé la vie. »

-- Iran Lest, pilleur de ruines_

Type de créature : méduse/polype/cnidaire

Zone géographique : toutes les mers du globe

Taille : 30 cm de diamètre | **Poids :** 2 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	3	9	6	24	3	4	14	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-4	**Réaction**	13
Résistance aux Dom.	+2	**Vitesse,VIT(PM)**	1 m, M(1/2)

COMPÉTENCES

Athlétisme	1

ATTAQUE

Aucune

TACTIQUES DE COMBAT

Aucune

LOCALISATIONS

1-20 Méduse

SPÉCIAL

Pour la porter, il faut réussir un test de Respiration F.O.E. (difficulté : Difficile). Un échec signifie que le personnage ne peut supporter les tentacules qui envahissent son corps et qui libèrent leur fluide dans son organisme. Une fois la créature installée, on considère que l'individu est sous l'effet d'un néo-fluide. Cependant, la créature a la fâcheuse tendance à vouloir contrôler l'individu qu'elle coiffe. La prise de contrôle ne pouvant être détectée par la victime, le MJ doit donc, en secret, effectuer toutes les 10 minutes un test de Volonté entre la méduse et l'individu qui la porte. Si la méduse obtient la plus haute marge, elle réduit la volonté de son hôte de son modificateur net à la marge de réussite. Quand la volonté de l'hôte tombe à 0, il est dominé par la méduse qui n'a plus qu'une seule préoccupation, rester sous l'eau.

DESCRIPTION

La méduse-symbiote permet à un individu qui la coiffe de survivre sous l'eau. C'est une étrange créature solitaire qu'on peut rencontrer à n'importe quelle profondeur. La nature symbiotique de cette créature en étonne plus d'un et certains se demandent si la méduse symbiote n'est pas tout simplement un être conçu en laboratoire.

UTILISATION/RUMEURS

Dans certaines communautés à faible profondeur dans lesquelles ces créatures sont élevées, les plongeurs portent toujours un petit sac où il y a une de ces méduses. En cas d'incident de plongée, elles leur permettent de disposer d'un moyen fiable de s'en tirer.

MÉDUSE MAELSTRÖM

« Bigre… plus c'est gros, plus c'est visqueux et collant. »
-- Un marin_

Type de créature : méduse/polype/cnidaire

Zone géographique : région de Volcania III

Taille : 10 m de diamètre pour 40 m de long | **Poids :** 1 500 kg (eau à 90%)

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	-	12	4	10	12	-	-	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-	**Réaction**	11
Résistance aux Dom.	+2	**Vitesse,VIT(PM)**	23 m, 3(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	4
Attaque	14
Furtivité/Dépl. silencieux	12
Observation	12

ATTAQUE

Dard (Contact, Dom. : 3D10)
Filaments (Contact, Acide, Dom. : 1D6 tous les deux filaments. Dommages augmentés de +2 par tour tous les deux filaments).

TACTIQUES DE COMBAT

Aucune

LOCALISATIONS

1-10 Corolle supérieure, **11-15** Corolle inférieure (organes vitaux), **16-20** Tentacules et filaments. Une Blessure mortelle sur un filament le rend inerte, une Blessure « Membre détruit » le tranche.

SPÉCIAL

Immobilisation, digestion par acide et poison. Dès que les filaments saisissent une proie, les dommages de l'acide sont automatiques. Le dard de la méduse est une arme pénétrante dont l'indice de pénétration est de 6(H). Le poison a les caractéristiques suivantes :
Mode de contamination : injection
Modificateur de détection : goût (-6), odeur (-4)
Délai d'action : 2 tours
Virulence/Évolutions : 3D6 puis 1D6 tous les tours pendant 10 tours.
Seuils/Effets : Seuil 30 : mort
Modificateur de diagnostic : -4
Modificateur de guérison : -2
Coût d'une dose : 6 000

DESCRIPTION

C'est une méduse à corolle fluorescente dont les pseudopodes traînent à la recherche d'une proie à engluer. Sitôt le contact établi, elles pivotent rapidement pour toucher la cible avec leurs filaments sécrétant une glu corrosive et digestive (de 2 à 12 filaments). Il faut alors réussir un Test de Force contre celle de la Méduse (3 par filament) pour se dégager et éviter l'attaque finale de la créature : son dard empoisonné.

UTILISATION/RUMEURS

Les assassins cherchent particulièrement leur poison car il est presque indécelable. Les pêcheurs de Méduse Maelström sont aussi rares que fous mais ils existent.

MÉDUSE MINOTAURE

« Je te jure. A voir comme ça, c'est tout mou. C'est plus grand qu'un homme et presque aussi flasque que la grosse Lulu du niveau trois. Mais quand tu approches, ça réagit. La bestiole durcit et les deux collerettes qui flottaient mollement de chaque côté se raidissent comme des cornes. Alors là, mon gars, c'est le moment de prendre tes palmes à ton cou. En trois mouvements, elle fonce sur toi et perce ton armure ou la paroi de ton véhicule. Elle continue jusqu'à ce que tu dégages. J'avais jamais vu un truc pareil avant. Il paraît que les Félorms les utilisent pour protéger leur cachette. »

-- Nisul Karn, pêcheur d'Équinoxe_

Type de créature : méduse/polype/cnidaire

Zone géographique : principalement dans le Pacifique à n'importe quelle profondeur

Taille : 2,20 m de diamètre | **Poids :** 50 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	16	18	4	18	18	2	15	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact (H)	+3	**Réaction**	18
Résistance aux Dom.	-4	**Vitesse, VIT(PM)**	*

** Par détente de 10 m*

COMPÉTENCES

Attaque	12
Furtivité/Dépl. silencieux	10
Observation	12

ATTAQUE

Charge (contact, dom : 2D10), **Ecrasement** (voir **Attaque de Constriction** page 217)

TACTIQUES DE COMBAT

Les caractéristiques de la Méduse Minotaure sont celles qu'elle a lors d'un affrontement (c'est à dire lorsque sa membrane supérieure est solidifiée). Son déplacement de 10 m est très rapide. Elle commence par charger sa proie avec ses cornes puis elle se referme sur elle pour l'écraser Cette créature peut atteindre 6 mètres de diamètre pour un poids de 200 kg.

LOCALISATIONS

1-10 Corolle supérieure**, 11-15** Corolle inférieure (organes vitaux)**, 16-20** Tentacules et filaments

SPÉCIAL

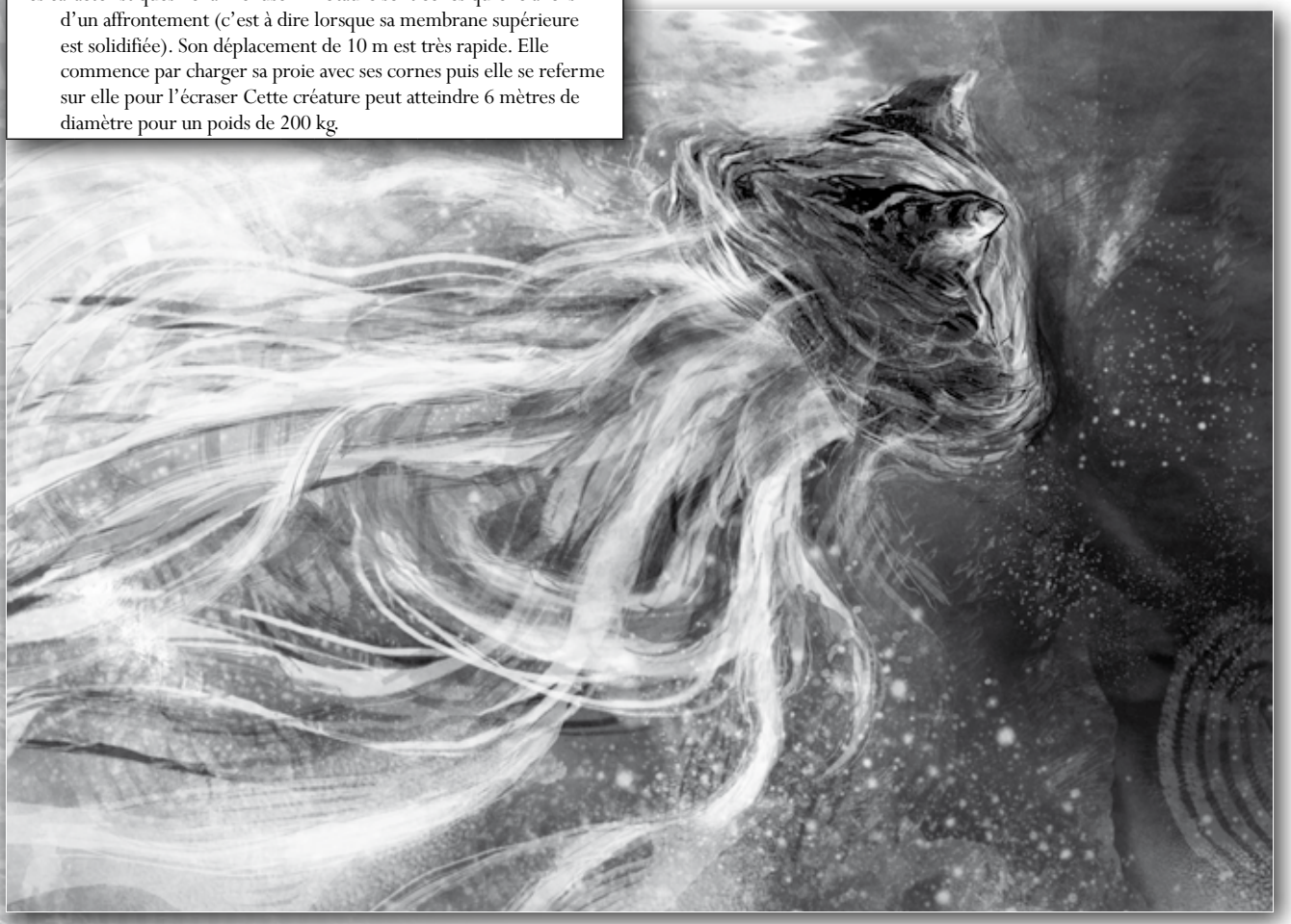
Carapace 10 (H) (5 si elle n'est pas contractée)

DESCRIPTION

Rien ne différencie la Méduse Minotaure d'un autre scyphozoaire, mis à par les deux membranes sur la collerette supérieure en contradiction avec la symétrie radiale habituelle. D'une longueur variant entre deux et six mètres (filaments compris) elle est complètement inoffensive et même plutôt agréable à regarder. Elle a en général 8 tentacules ou 12 pour les plus grandes (toujours un multiple de 4). Par contre dès qu'elle se sent menacée, elle durcit et forme une carapace. Les deux membranes se transforment en cornes pointues. La peur lui fait charger tout objet mouvant dans un rayon de 10 mètres. La Méduse Minotaure ne se déplace pas avec les courants marins mais, sans que l'on sache pourquoi, reste dans un territoire qu'elle protège.

UTILISATION/RUMEURS

Cette créature est un véritable piège pour un nageur ou un véhicule de petite taille. La rumeur veut que des savants de la République du Corail étudient la possibilité d'élever des colonies de Méduses pour les placer dans des lieux stratégiques à garder sur de longues périodes. Moins chères qu'un soldat ou qu'un système électronique, elles n'ont que le désavantage d'attaquer tout ce qui approche, y compris leur maître. Il semble acquis que les Félorms les utilisent déjà comme sentinelles mais qu'ils n'en ont rien à craindre. Si un humain mettait la main sur un tel secret, sa fortune serait assurée.



MÉDUSE ALAMBIC

« Il est important de noter que si cette organisation existe vraiment, elle est puissante et largement implantée. J'ai moi-même répertorié au moins six bars, pubs et autres débits de boisson dont l'enseigne était une Méduse Alambic. Et à chaque fois, il y avait un spécimen, dans un aquarium, trônant au centre de la salle principale. Le rite du premier verre est immuable et, à mon avis, un signe de reconnaissance de cette société secrète. J'attends vos ordres pour tenter l'infiltration. »

-- Syllion Den, agent du Neptune_

Type de créature : méduse/polype/cnidaire

Zone géographique : toutes les mers du globe à n'importe quelle profondeur

Taille : 50 cm de diamètre, longueur max de 3 m | **Poids :** 2,5 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	2	20	10	18	1	1	12	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-	**Réaction**	9
Résistance aux Dom.	- 1	**Vitesse,VIT(PM)**	3 m, <1(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	1
Attaque	10
Furtivité/Dépl. silencieux	6
Observation	2

ATTAQUE

Piqûre (contact, Dommages : aucun, Poison)

LOCALISATIONS

1-10 Corolle supérieure, **11-15** Corolle inférieure, **16-20** Tentacules

SPÉCIAL

Le poison de la Méduse Alambic est une drogue neurotrope (qui explique le succès de l'alcool de méduse). L'Accoutumance est très forte et oblige la victime à consommer n'importe quel type d'alcool pour rester en permanence avec 1,5 gramme d'alcool dans le sang.
Modificateur de détection : 0
Délai d'action : 2 tours
Puissance : 2D6
Seuils/effets : ivresse dès le seuil 5. L'effet immédiat est un mal de crâne (avec une barre au niveau des sinus) et l'impression d'avoir tous les sens à vif. Après quelques vomissements, la victime a la sensation (peut-être juste) que le monde tangue.
Durée : 1 heure
Effets secondaires (Seuil 5) : *Marge de 1 à 9 :* malus de -1 à tous les tests ; *Marge 10 à 14 :* malus de –2 à tous les tests ; *Marge 15 et + :* malus de –4 à tous les tests.
Manque : 24 heures
Modificateur de dépendance : -6

DESCRIPTION

Cette méduse de petite taille est légèrement bleutée et émet une faible lumière phosphorescente. Ne passant jamais par le stade de Polype, elle a la curieuse capacité non seulement de survivre dans l'alcool, mais en plus de le filtrer pour en augmenter le degré. Plus vieille est la méduse, meilleur est l'alcool. La grande énigme est de savoir si la créature est toujours vivante car elle ne bouge pas du tout.

UTILISATION/RUMEURS

Dans les bars possédant une Méduse Alambic, la tradition veut qu'un nouveau client trempe son verre dans le bocal et avale le liquide cul sec. Il y a 1 chance sur 20 pour que la méduse se réveille et cherche à le piquer. Ensuite, il doit faire un test de Constitution avec une pénalité de 12 +1/année de la méduse pour ne pas recracher l'alcool. S'il remplit ces deux conditions, le tenancier se doit de lui offrir la boisson pour la soirée.

LA LÉGENDE DE LA MÉDUSE CARMINA (MÉDUSA GIGANTESCA)

Personne ne sait si cette créature existe vraiment. Le rapport de mission qui revient le plus souvent fait état d'un obstacle inconnu qui ralentit ou empêche la progression d'un vaisseau (jusqu'au croiseur). Puis l'appareil est libéré d'un coup, comme s'il venait de traverser un mur invisible. On dit alors qu'il y a un effet Carmina.

Son nom lui vient d'une exploratrice de la République du Corail, nommée Amélina Carmina. Elle fut la seule à filmer la créature alors qu'elle émergeait d'un gouffre du Ride. Selon les biologistes de l'Alliance Polaire qui ont visionné le document, la Carmina devait mesurer pas loin de 400 mètres de diamètre. Couverte de micro-anémones, elle aurait pu se confondre avec un immense rocher flottant. Ils ont noté la présence de 232 tentacules dont certains semblaient se mouvoir selon une volonté propre (impossible chez les méduses classiques). Ils notèrent aussi la présence de six corolles superposées et d'un « œil » central et iridescent.

Les marins affirment que la Carmina n'apparaît jamais au hasard. Comme souvent pour les grands monstres marins, on lui attribue des vertus et des défauts. Dans ce cas, il est dit qu'elle est toujours présente avant ou après un grand événement historique (bataille, catastrophe naturelle et autre). En général on la considère comme une créature légendaire bienveillante ou, au pire, neutre.

MÉLOPE

« Je vous jure que je l'ai vue ! C'était elle ! La reine des mélopes ! Elle était plus grande qu'une frégate et tout autour d'elle, il y avait des milliers de ces créatures qui flottaient dans le courant. Et elle leur parlait… je vous le jure. C'était comme un chant ! Comment ça, je pouvais rien entendre sous l'eau ? »

-- Un pêcheur fou dans un bar de Parasema_

Type de créature : méduse/polype/cnidaire

Zone géographique : toutes les mers du globe

Taille : 3 m de diamètre (jusqu'à 30 m pour certains spécimens) | **Poids :** 185 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	16	30	10	22	15	2	18	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+3	**Réaction**	18
Résistance aux Dom.	-7	**Vitesse,VIT(PM)**	3 m, <1(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	1
Attaque	12
Furtivité/déplacement silencieux	10
Observation	12

ATTAQUE

Arts martiaux (Lutte pour immobilisation), dommages : 1D6

TACTIQUES DE COMBAT

La mélope attaque pour immobiliser. Elle ne sécrète son acide que lorsqu'elle a réussi au moins une attaque au corps à corps. Si sa victime se dégage, elle tente de l'envelopper de nouveau et se remet à sécréter son acide.

LOCALISATIONS

1-20 Créature

SPÉCIAL

Acide (l'acide qu'elle sécrète inflige 1D6 point de dommages au premier tour + 1 point de dommages par tour)

DESCRIPTION

La mélope est une énorme méduse qui enveloppe ses proies pour les dissoudre. On la trouve le plus souvent entre 200 et 800 mètres de profondeur, à dériver dans les courants.

UTILISATION/RUMEURS

On ne peut pas faire grand-chose de la mélope, à part récupérer son acide qui est souvent utilisé pour décaper les armures de plongée. Certains vont même jusqu'à nettoyer leurs petits navires dans un banc de mélopes avant de les éloigner grâce à une décharge électrique. Plusieurs expéditions ont été montées pour savoir si la légende de la reine des mélopes était basée sur des faits réels.

OURSIN HARPON

« Il s'est fait tuer par un oursin ! Non, arrête de rigoler, c'était pas un petit oursin. Non, mais arrête enfin ! C'est pas drôle ! Ce truc a transpercé son armure comme si c'était du tissu. Oh ! t'es vraiment trop bête. Tu rigoleras moins si tu tombes sur ces saletés. »

-- Olaf Gand, pirate_

Type de créature : échinoderme

Zone géographique : toutes les mers du globe, principalement le Pacifique

Taille : 1 mètre de diamètre | **Poids :** 20 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	3	24	3	24	11	2	24	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-4	**Réaction**	17
Résistance aux Dom.	-2	**Vitesse,VIT(PM)**	1 m, M(1/2)

COMPÉTENCES

Athlétisme	1
Attaque	9
Furtivité/déplacement silencieux	4
Observation	9

ATTAQUE

Pique dommages : 2D10+3, portée 2/4/8/16 (24 mètres)

TACTIQUES DE COMBAT

Généralement, l'oursin attaque des cibles qui passent au-dessus de lui pour que le cadavre ne tombe pas trop loin de sa position.

LOCALISATIONS

1-20 Oursin

SPÉCIAL

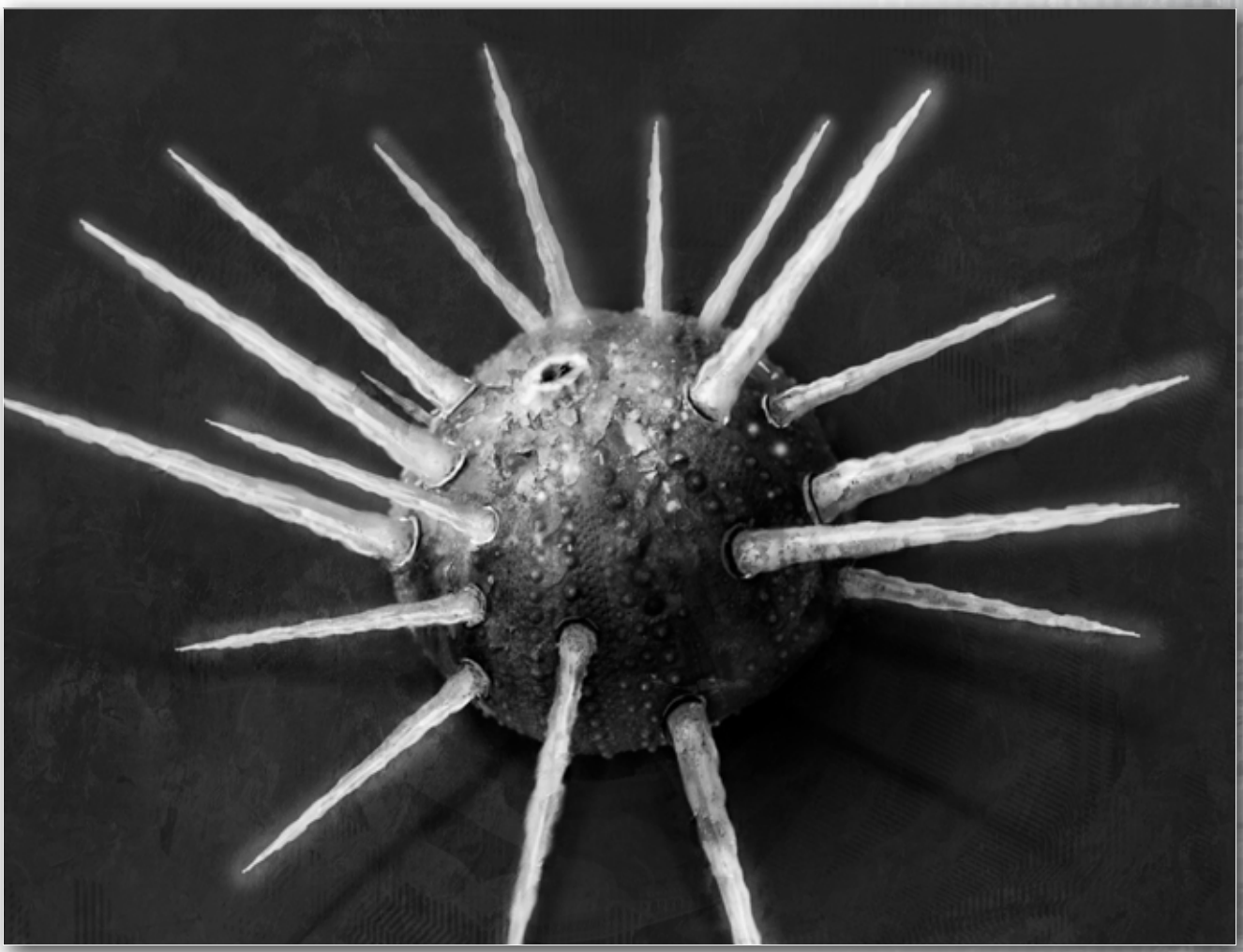
Carapace 8 (H)
Défense naturelle (face à toute attaque au contact contre l'oursin, l'attaquant subit 1D10 points de dommages (H)). Quand il est sur un rocher, l'oursin a une force de 38 si on tente de l'en arracher.
Harpon ses dards sont des armes pénétrantes qui ignorent jusqu'à 4 points d'armure ou de blindage.

DESCRIPTION

L'oursin-harpon se fixe sur les rochers d'où il est très difficile de l'arracher. Il attaque ses proies grâce à ses dards qu'il peut projeter jusqu'à une distance de 24 mètres. Un oursin peut lancer jusqu'à 15 piques, une par une. Ces dernières repoussent en moins de quarante-huit heures. On trouve ces créatures à faible profondeur (moins de 1 000 m).

UTILISATION/RUMEURS

La chair de l'oursin est délicieuse et peut se revendre jusqu'à 40 sols le kilo. Sa carapace est également appréciée comme élément décoratif et peut être revendue jusqu'à 1 000 sols si elle est en bon état.



OURSIN VAGABOND V-

« L'oursin vagabond est certainement une des créatures les plus étranges qu'il m'ait été donné d'étudier. Ce gigantesque mollusque se reproduit en injectant ses œufs dans les carcasses de ses victimes. J'en ai observé plusieurs au fil de mes quatre années d'études et je dois admettre que je ne suis plus d'accord avec la théorie selon laquelle cette créature se déplace au hasard des courants. Je pense au contraire qu'elle se sert des courants pour atteindre la destination qu'elle s'est fixée. Dans la majorité des cas, le mollusque se rend dans des lieux de ponte, dans un endroit proche d'un courant, où il laisse les carcasses de ses victimes et ses petits qui se développent en elles. J'ai également découvert que ces créatures semblaient savoir quand un courant ou un flux étaient susceptibles de devenir dangereux. J'en ai vu plus d'une interrompre son errance juste avant le déclenchement d'un phénomène. Il serait intéressant de mieux étudier ce comportement qui pourrait nous en apprendre beaucoup sur la navigation. »

-- Lecter Prest, Esculape du Culte du Trident_

Type de créature : mollusque géant

Zone géographique : courants et flux

Taille : 4 mètres de diamètre | **Poids :** 16 tonnes

	FOR	GAB	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	1	3*	1	14	14	1	20	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-	**Réaction**	14
Résistance aux Dom. (V-)	+4	**Vitesse,VIT(PM)**	Courant 30 m/3(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	8
Attaque	10
Furtivité/Dépl. silencieux (dans un courant)	18
Furtivité/Dépl. silencieux	6
Observation	3

ATTAQUE

Collision (contact, Dom. : variables) Quand elle percute quelque chose dans un courant les dommages sont égaux à deux fois la force du courant (ou deux fois la pénalité maximale au test de pilotage dans un courant) en D10 à l'échelle H. Les dommages peuvent être suffisants pour affecter une cible à une autre échelle (voir équivalence des domamges page 188). Quand il roule, l'oursin inflige 10D10 points de dommages à l'échelle H et 2D10 points de dommages à l'échelle V-. Quand il « tombe », il inflige 3D10 points de dommages à l'échelle V- et 1D10+3 points de dommages à l'échelle V+.

TACTIQUES DE COMBAT

Aucune

LOCALISATIONS

1-20 Créature

SPÉCIAL

Collision, Carapace 1 (V-)

** remplace la Constitution à l'échelle des (V-)*

DESCRIPTION

Cette énorme créature est totalement passive. Elle dérive avec les courants et les flux dans lesquels elle est presque totalement invisible (chance de détection réduite de moitié, sans compter les effets des perturbations). Elle représente donc un danger pour tout ce qui se déplace à contre-courant ou stagne dans un courant. L'oursin est capable de modifier légèrement sa trajectoire pour percuter sa proie. Il arrive parfois qu'une de ces choses quitte le flux dans lequel elle dérive et « tombe » au fond de l'océan. Certaines sont déjà « tombées » sur des stations en provoquant d'importants dégâts. Un oursin vagabond, hors d'un courant, roule sur le fond en écrasant tout ce qui se trouve sur sa trajectoire. Il tente de rejoindre le plus proche flux sous-marin pour reprendre son errance. Cette créature se nourrit des quelques monstres et baleines qu'elle percute. Ses pointes acérées s'enfoncent profondément dans la chair et aspirent le fluide vital de sa proie. Il arrive fréquemment que l'on découvre des oursins vagabonds avec les restes de leurs victimes accrochés sur leur carapace.

UTILISATION/RUMEURS

Aucune, bien que les chercheurs du culte du Trident soient prêts à payer pour toute information concernant la migration de ces créatures dans les courants.

POLYPE GARDIEN

« Tu vois Lorien, je peux te dire qu'ils sont passés par là. Comment ? Regarde cette flaque au milieu du couloir. Anodine, presque normale, tu n'y aurais pas fait attention. A présent, remarque que juste au-dessus, le néon est H.S. Ce sont les deux signes qu'il peut y avoir un polype gardien derrière toute cette tuyauterie. Si c'est le cas, elle te tombera sur le coin de la gueule et tu regretteras d'avoir vu le jour. Une seule solution pour en avoir le cœur net. Il reste une charge dans ton lance-flammes ? »

-- Un aventurier_

Type de créature : méduse/polype/cnidaire

Zone géographique : toutes les mers du globe à moins de 1 000 mètres de profondeurs

Taille : 2 mètres de diamètre | **Poids :** 10 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	4	10	2	18	12	1	1	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-	**Réaction**	15
Résistance aux Dom.	+1		

COMPÉTENCES

Attaque	14
Furtivité/déplacement silencieux	12
Observation	14

ATTAQUE

Contact urticant (Contact, dom. : aucun, Poison)

TACTIQUES DE COMBAT

Aucune

LOCALISATIONS

1-20 Polype

SPÉCIAL

Poison. Le poison du Polype Gardien est sa seule arme. Il n'a aucun effet corrosif mais tellement urticant que la victime a l'impression de brûler vive et de se faire écorcher en même temps. Le système nerveux ne supporte généralement pas la sensation et fait céder le cœur en dix minutes maximum.
Pour que le poison puisse faire effet, il doit pouvoir être en contact avec la peau. Un personnage en tenue isolée ne risque rien. Un individu qui porte n'importe quelle autre tenue qui laisse ne serait-ce qu'un centimètre carré de peau visible peut subir les effets du poison (vous pouvez réduire la virulence du poison d'un tiers, de moitié ou des trois quarts selon la tenue portée).
Mode de contamination : contact
Modificateur de détection : 0
Délai d'action : immédiat
Virulence/Évolutions : 3D6 puis 1D6 par tour tous les tours.
Seuils/Effets : Seuil 5 : douleurs, -2 à tous les tests**, Seuil 10 :** douleurs, -4 à tous les tests, peau brûlée (Présence –1), **Seuil 15 :** douleurs, -6 à tous les tests, peau brûlée (Présence –2)**, Seuil 20 :** douleurs, -8 à tous les tests, peau brûlée (Présence –3)**, Seuil 25 :** douleurs, -10 à tous les tests, peau brûlée (Présence –4)**, Seuil 30 :** arrêt cardiaque, peau atrocement brûlée (Présence -6)
Modificateur de diagnostic : 0
Modificateur de guérison : -4
Coût : 7 000

DESCRIPTION

Le Polype Gardien est sans doute le fruit d'une mutation étrange des méduses classiques (il est filandreux et légèrement collant). Non seulement, il peut survivre trois jours hors de l'eau avant de sécher, mais en plus il réagit de sa propre volonté. De loin, il ressemble à une tâche d'humidité verdâtre sur un plafond. De plus près, on pourrait le confondre avec une flaque de vase puante. Au contact d'une victime, il produit un poison urticant très violent qui peut provoquer la mort dans d'immenses souffrances. Ce polype n'est pas carnivore et meurt après sa seule attaque.

UTILISATION/RUMEURS

Les malfrats les utilisent pour couvrir leur fuite ou protéger un couloir pour quelques jours. Pour éviter que le Gardien ne les attaque aussi, ils utilisent une poudre à base de plancton (sa nourriture) qui le calme le temps de passer. On le trouve à l'état naturel partout où le plancton passe. Les mafias des différents empires le cultivent et le revendent assez cher. Comme tous les autres pièges naturels, il est indécelable électroniquement.

SYLSIDE (GUEULE DES SABLES)

« La fin de l'innocence ? C'est quand tu découvres que de si mignonnes petites bestioles comme les étoiles de mer, des petites choses mignonnes comme tout avec lesquelles tu jouais enfant, ces… enfin bref… c'est quand tu découvres que ça peut aussi faire 4 mètres et te bouffer une jambe. »

--Yan Kolm, marin estropié_

Type de créature : échinoderme géant

Zone géographique : toutes les mers du globe à moins de 1 000 mètres de profondeur

Taille : 4 m **Poids :** 255 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	28	20	12	10	15	-	-	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+9	**Réaction**	11
Résistance aux Dom.	–7	**Vitesse,VIT(PM)**	4 m, <1(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	2
Attaque	15
Discrétion/Dissimulation	14
Observation	10

ATTAQUE

Écrasement (à traiter comme une attaque par constriction, voir **Constriction et attaque de tentacules**, page 217)
Morsure (contact, Dom. : 3D10)

TACTIQUES DE COMBAT

La sylside s'enterre et attend qu'une proie passe au-dessus d'elle pour se refermer. Les véhicules sur fond marin sont sa grande terreur et dès qu'elle sent qu'un de ces engins approche, elle fait tout pour fuir (malgré sa lenteur) ou pour s'enterrer plus profondément.

LOCALISATIONS

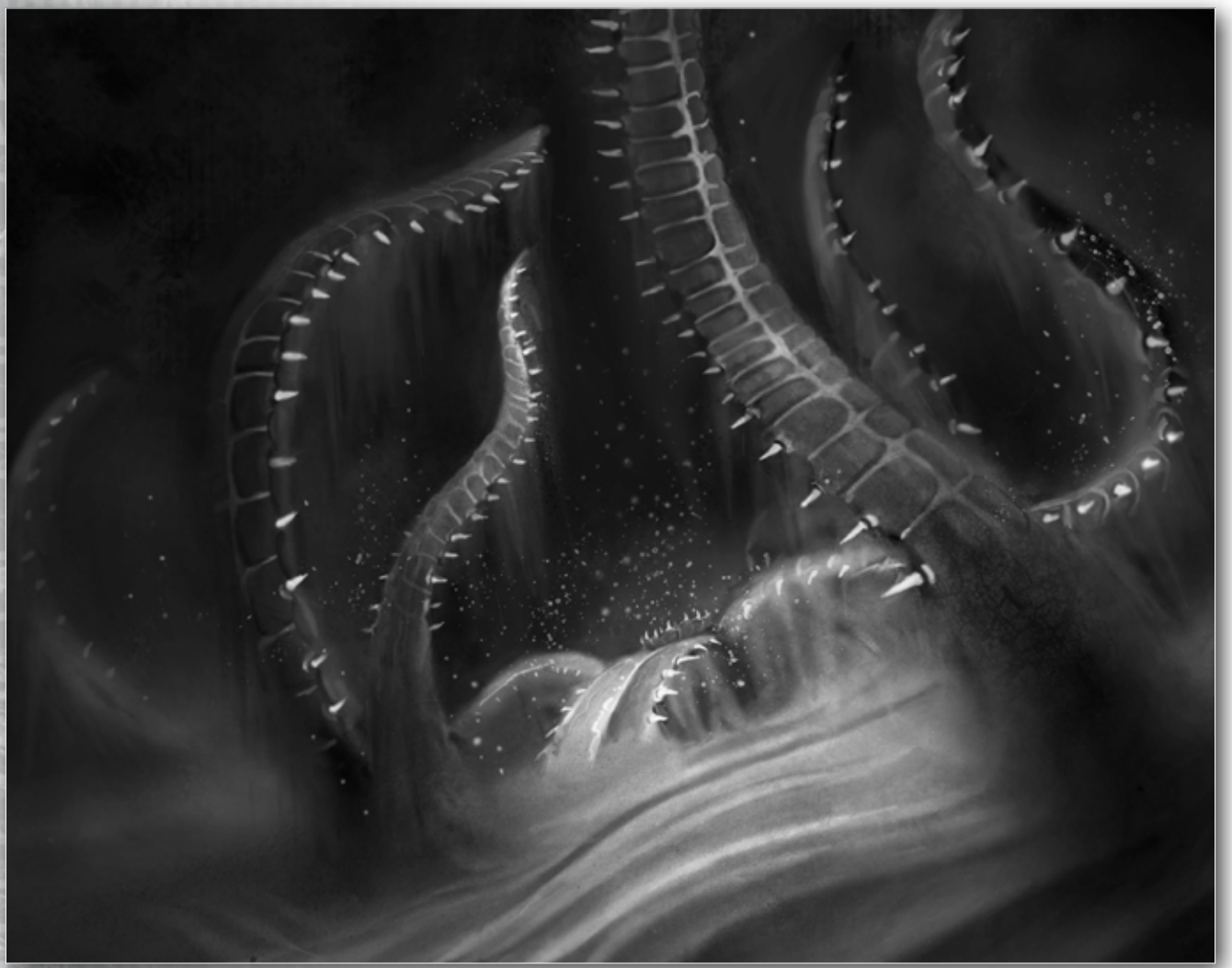
1-5 Gueule, **6-10** Corps, **11-12** Branche 1, **13-14** Branche 2, **15-16** Branche 3, **17-18** Branche 4, **19-20** Branche 5. Une Blessure mortelle sur une branche la rend inerte, une Blessure « Membre détruit » la tranche.

DESCRIPTION

Ces gigantesques étoiles de mer s'enterrent dans les fonds marins et, grâce à leurs organes sensitifs (qui ressemblent à des plantes) qu'elles laissent dépasser du sable, elles repèrent leurs proies sur lesquelles elles se referment pour les écraser. La créature tente alors d'avaler tout être pris au piège.

UTILISATION/RUMEURS

La sylside se mange et elle se pèche très facilement avec un véhicule sur fond marin. Dès qu'elle perçoit les vibrations de l'engin, on voit un petit nuage de vase s'élever au-dessus de l'endroit où elle est enterrée.



VORTEX V-

« Quand on est hybride, il y a vraiment des bestioles qui font peur. Le vortex en fait partie. J'ai eu l'occasion de voir ce qui restait d'une victime d'une de ces choses. Prenez un morceau de viande et jetez-le dans une broyeuse ; ça vous donnera une idée. En tout cas, ça ne vous donnera pas envie d'en manger, comme ces tarés qui se régalent de sa chair spongieuse. C'est pas du crabe ! »

-- Penco Vriis, pêcheur d'Équinoxe_

Type de créature : échinoderme

Zone géographique : toutes les mers du globe à toutes les profondeurs (plus elles sont grosses plus elles vivent profond)

Taille : de 1m à plusieurs m. | **Poids :** à partir de 3,5 tonnes

	FOR	GAB	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	Var.	Var.*	10	14	20	4	12	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif.de dom. (H)	0/+45	**Réaction**	17
Modif.de dom. (V-)	-6/+6	**Vitesse,VIT(PM)**	49 m, 5(2)
Résistance aux dom (V-)	+6/0		

COMPÉTENCES

Athlétisme	21
Attaque	12
Furtivité/déplacement silencieux	02
Observation	10

TACTIQUES DE COMBAT

Ces créatures fuient si elles subissent une blessure grave.

LOCALISATIONS

1-20 Créature

SPÉCIAL

Carapace 10(H)

Tourbillon une créature ayant un Gabarit de 1 pourra engendrer un tourbillon de taille 1, une créature de Gabarit 2, un tourbillon de taille 2, etc. Il est très rare de rencontrer des étoiles ayant un Gabarit supérieur à 10 mais certains marins affirment en avoir repéré de gigantesques, dans les profondeurs. La Force de cette créature est toujours égale à dix fois son Gabarit. Elle inflige 1D10 point de dommages (H) par point de Gabarit à toute victime entrant en contact avec ses branches (les plus grosses peuvent donc affecter des engins à l'échelle V- et même V+ s'il en existe ayant un Gabarit supérieur à 10). Il faut 1 tour par point de Gabarit, pour que la créature crée un tourbillon. Contre un vortex qui tourbillonne, tout tir de projectile subit une pénalité de –1 par taille du tourbillon. Le tourbillon attire tout ce qui se trouve autour de lui sur 1 mètre par point de taille. La Force générée est égale à 10 par point de taille mais elle est réduite de 10 par mètre d'éloignement. Une créature devra effectuer un test en opposition avec cette Force d'attraction pour s'échapper. Pour un véhicule, utilisez le Gabarit de la créature comme pénalité au test de pilotage. Quand une proie est aspirée contre la créature, l'attaque s'effectue au niveau 12.

** remplace la Constitution à l'échelle des (V-)*

DESCRIPTION

Ces étranges créatures sont des étoiles, dotées de six branches tendues dans toutes les directions à l'exception du bas où se trouve leur bouche. Elles se déplacent en tournant sur elles-mêmes, créant ainsi des petits tourbillons. Ces tourbillons, dont la puissance dépend de la taille de la créature, leur permettent d'aspirer leurs proies qui sont littéralement déchiquetées quand elles arrivent au contact des branches acérées. Quand la victime est réduite en bouillie, l'étoile cesse de tournoyer et se nourrit des restes. La carapace de cette créature est constituée d'une matière proche des cristaux de roche.

UTILISATION/RUMEURS

Les cristaux formant la carapace de ces créatures sont très précieux et, dans de nombreuses communautés, ils sont utilisés comme monnaie d'échange. Cependant, une fois les cristaux taillés, on peut espérer en récupérer pour environ 5 000 sols pour une créature de Gabarit 1. La chair du Vortex est également très appréciée et se vend au marché noir 400 sols le kg.

ARAIGNÉE SOUS-MARINE V-

« Voir cette espèce de char d'assaut des mers se dandiner le long des parois rocheuses a quelque chose de très amusant. Le seul problème c'est que ce n'est pas aussi comique quand on le combat. Déjà, il faut réussir à voir une araignée avant qu'elle ne vous attaque, puis il faut résister à ses terribles pattes qui vous clouent sur place. Heureusement, sa chair est délicieuse et le risque en vaut la chandelle. »

-- Sayus le Vif, pêcheur de Pull _

Type de créature : crustacé géant

Zone géographique : Côtes

Taille : carapace de 2m de diamètre, 14 mètres avec les pattes étendues

Poids : 35 tonnes

	FOR	GAB	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	58	3*	16	18	14	4	6	

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif.de dom. (H)	+24	**Réaction**	16
Modif.de dom. (V-)	-4	**Vitesse,VIT(PM)**	31 m, 3(1)
Résistance aux dom (V-)	+4		

COMPÉTENCES

Athlétisme	9
Attaque	12
Camouflage/Dissimulation	16
Furtivité/Dépl. silencieux	14
Observation	12

ATTAQUE

Pattes Allonge +2, Dom. : 10D10(H)/1D10(V-)

TACTIQUES DE COMBAT

L'araignée s'embusque sur les parois sous-marines ou s'enterre dans le sable ne laissant dépasser que sa carapace couverte de coquillages. Elle attaque avec ses deux pattes avant capables de transpercer des blindages légers. C'est une créature peu farouche qui rompra le combat à la moindre blessure grave.

LOCALISATIONS

1-3 Tête, **4-10** Corps, **11-12** Patte avant droite, **13-14** Patte avant gauche, **15** Patte milieu droite, **16** Patte milieu gauche, **17** Patte milieu droite, **18** Patte milieu gauche, **19** Patte arrière droite, **20** Patte arrière gauche.

SPÉCIAL

Carapace 3(V-). Quand une araignée est immobile sur un fond rocheux, toute pénalité pour la repérer est doublée. Sa tête minuscule n'est pas blindée et son armure est de 5 (H).

** remplace la Constitution à l'échelle des (V-)*

DESCRIPTION

Cette monstrueuse créature vit généralement à quelques milles nautiques des côtes et ne s'aventure jamais au-delà de 1 000 mètres de profondeur. Forme mutante de l'araignée de mer classique, elle chasse dans les ruines englouties. On la trouve fréquemment à faible profondeur, parmi les algues ou dans les champs de coraux. Déjà dotée d'une carapace très résistante, l'araignée sous-marine bénéficie de la protection des myriades de mollusques qui la recouvrent. De plus, cela lui permet de bénéficier d'une sorte de camouflage naturel très efficace. Il arrive fréquemment que les mollusques dont la créature est couverte lui confèrent des capacités spéciales qui sont très variables. L'araignée fait partie de la famille des crabes. Elle tire son nom de ses 8 pattes longues et fines. En combat, elle utilise deux de ses pattes avant avec une redoutable efficacité.

UTILISATION/RUMEURS

La carapace d'une araignée n'est pas récupérable mais sa chair se vend très bien. On peut récupérer quelques tonnes sur uen bestiole morte et la vendre pour 50 sols le kg.

CÔNE AMOUREUX

« C'est la saison des cônes amoureux. »
-- Adage hégémonien indiquant une situation dangereuse_

Type de créature : coquillage

Zone géographique : fosses profondes à proximité de sources de chaleur

Taille : 10 cm | **Poids :** 100 g

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	-	1	-	12	16	-	-	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-	**Réaction**	14
Résistance aux Dom.	+6	**Vitesse,VIT(PM)**	Par explosion

COMPÉTENCES

Attaque	10
Observation (eau)	15

ATTAQUE

Projectile (50 m, Dom. : 3D10)

TACTIQUES DE COMBAT

Explosion

LOCALISATIONS

1-20 Coquille

SPÉCIAL

Carapace 10 (H) Les coquillages ne présentent aucun danger particulier dans l'eau, mais après une quinzaine de minutes passées à l'air libre, ils vont se mettre à rechercher la plus proche source d'eau présente dans les cinquante mètres (inutile de dire qu'un homme est souvent une cible parfaite). Une fois leur objectif trouvé, un réaction chimique s'opère et les coquillages explosent, projetant la coquille vide (d'une dureté extrême) en direction de la cible à une vitesse de plusieurs centaines de mètres par seconde. Leur puissance d'impact est telle que les protections offertes par les armures et blindage sont réduits de 10 à l'échelle H.

DESCRIPTION

On trouve ce coquillage dans des fosses profondes à proximité de fortes sources de chaleur. Actuellement, seulement trois emplacements hébergeant des cônes amoureux sont connus (l'un découvert par les forces hégémoniennes, un autre par un groupe terroriste luttant contre l'Hégémonie et le dernier serait connu de quelques pirates). Sur une zone de reproduction il est possible de trouver plusieurs milliers de ces coquillages.

UTILISATION/RUMEURS

Ce coquillage est souvent utilisé par des terroristes afin de semer la mort et la confusion au sein des foules hégémoniennes. Il suffirait que de nouvelles zones de reproduction soient découvertes pour que son utilisation se généralise. Il suffit d'en laisser une poignée dans une taverne pour que l'effet soit des plus spectaculaires.

CRABE V-

« Mon général, j'aimerais attirer votre attention sur une pratique qui doit cesser. En effet, les jeunes recrues envoyées en surface sont soumises à un bizutage idiot qui a coûté la vie à quelques hommes. Quel sombre idiot peut avoir l'idée stupide de demander à un soldat de traverser un groupe de crabes sans se faire démembrer ! Non seulement nous perdons de jeunes soldats qui seraient plus utiles sur le terrain, mais en plus cela nous coûte cher en armures mécanisées. »

-- Capitaine Radseck, Ligue Rouge_

Type de créature : Crustacé géant

Zone géographique : régions côtières

Taille : carapace de 2 m de diamètre (envergure 10m) | **Poids :** environ 67 tonnes

	FOR	GAB	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	80	4*	12	16	14	14	18	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif.de Dom. (H)	+35	**Réaction**	15
Modif.de Dom. (V-)	+2	**Vitesse,VIT(PM)**	54 m, 6(2)
Résistance aux Dom (V-)	+3		

COMPÉTENCES

Acrobatie/Chute	16
Athlétisme	23
Attaque	9
Furtivité/Dépl. silencieux	2
Observation	9

ATTAQUE

Pinces (contact, Dom. : spécial, voir **Constriction et attaque de tentacules**, page 217).
Coup de pince (Contact, Dom. : 7D10 (H)/1D6(V-))

TACTIQUES DE COMBAT

Le crabe est un blindé sur pattes qui sait utiliser ses pattes pour écraser les cibles les plus résistantes. Étant rarement attaqué, il n'a pas peur de grand-chose et seule une blessure critique peut le faire fuir. Ce n'est pas une créature très agressive, et elle préfère souvent montrer sa force en faisant claquer ses pinces plutôt que d'attaquer.

Un crabe peut tenter de saisir sa proie dans ses pinces pour l'écraser. Si la proie est saisie, les dommages suivent la règle de la **Constriction**.

Les pouvoirs des Voyageurs sont gérés comme des Effets Polaris contrôlés au niveau 6, où l'Empathie remplace la Compétence Maîtrise de la Force Polaris, sans risque de libération accidentelle.

LOCALISATIONS

01-02 Tête, **03-12** Corps, **13-14** Pince droite, **15-16** Pince gauche, **17-18** Pattes avant droite, **19-20** Pattes avant gauche

SPÉCIAL

Ecrasement
Carapace 5(V-), sauf la tête : 5 (H).

** remplace la Constitution à l'échelle des (V-)*

DESCRIPTION

Même s'il ne s'agit pas d'insectes, les crabes de la surface se comportent comme tels. Par contre, ils n'ont aucun lien particulier avec le règne végétal. Les crabes possèdent une organisation très originale, fondée sur une habitude de migration qui les prive de toute structure résidentielle. Les communautés de crabes sont appelées des hordes et regroupent de 200 à 600 individus, répartis en deux catégories majeures qui sont les combattants (80%) et les voyageurs (20%). Ces derniers ont pour rôle de guider la horde vers de nouvelles régions riches en matières végétales, algues et plantes semi-aquatiques, qui constituent la seule alimentation des crabes. Ils sont reconnaissables aux taches sombres qui couvrent leur carapace ainsi qu'à la taille de leurs pinces, légèrement plus fines que celles des combattants. Les guerriers forment la majeure partie des hordes, qu'ils protègent contre toute agression. Lors des déplacements, les combattants forment un rempart infranchissable autour des voyageurs, qui entourent eux-mêmes le couple des ancêtres. Ce couple est toujours composé du combattant mâle et du voyageur femelle les plus vieux de la horde. Il n'engendre aucune progéniture et n'a aucune fonction réelle au sein de la horde. À la mort d'un des membres du couple, l'autre est immédiatement exécuté par les combattants et un nouveau couple est établi dans la semaine. Il ne fait pas bon croiser des crabes durant ces périodes de troubles, qui poussent les combattants à prouver instinctivement leur valeur. Il en va de même pour les périodes d'accouplement qui ont lieu trois fois par an et qui sont toujours le théâtre d'affrontements internes particulièrement sanglants.

Les voyageurs manipulent une forme d'empathie très développée qui les lie intimement à la nature et aux éléments. Ces crabes sont capables de provoquer de nombreux phénomènes naturels, tels que des tourbillons d'écume, des fissures dans la roche ou des projections de pierre

UTILISATION/RUMEURS

Il est très difficile de travailler les carapaces des crabes mais on peut réussir à fabriquer une cuirasse offrant 9 points de protection (à l'échelle H). De plus, comme ces créatures sont peu agressives, un groupe de crabes peut servir de protection contre des prédateurs plus dangereux tant qu'on ne les attaque pas.

CRABE TITAN V-

« Un jour, je me suis retrouvé dans la pince d'un crabe. Heureusement, j'avais une armure vraiment balèze mais j'ai pas pu m'empêcher de penser à mon dernier repas de fruits de mer et aux pattes de crustacés que l'on fait craquer avec des pinces. J'avais un peu l'impression d'être une de ces pattes. »

-- XAV TERNIV, aventurier_

Type de créature : crustacé géant

Zone géographique : tous les océans du globe.

Taille : carapace de 4 m (envergure d'environ 20 m) | **Poids :** 756 tonnes

	FOR	GAB	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	80	9*	10	5	10	-	12	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif.de Dom. (H)	+47	**Réaction**	7
Modif.de Dom. (V-)	+7	**Vitesse,VIT(PM)**	23 m, 3(1)
Résistance aux Dom (V-)	+0		

COMPÉTENCES

Athlétisme	5
Attaque	15
Camouflage/Dissimulation	14
Furtivité/Dépl. silencieux	7
Observation	12

ATTAQUE

Pinces (contact, Dom. : spécial, voir **Constriction et attaque de tentacules**, page 217).
Coup de pince (Contact, Dom. : 9D10+1 (H)/1D6+2 (V-))

TACTIQUES DE COMBAT

Bien que le crabe préfère écraser ses proies, il peut aussi donner de grands coups de pinces quand il est confronté à une proie trop résistante. Dès qu'il repère une autre créature, il adopte immédiatement une attitude de défi même s'il n'est pas véritablement agressif.

LOCALISATIONS

1-3 Tête, **4-10** Corps, **11-12** Pince droite, **13-14** Pince gauche, **15** Patte avant droite, **16** Patte avant gauche, **17** Patte milieu droite, **18** Patte milieu gauche, **19** Patte arrière droite, **20** Patte arrière gauche.

SPÉCIAL

Carapace 6(V-), sauf la Tête : 5 (H).
Le crabe peut attaquer deux fois par Tour sans pénalité (une attaque par pince).
Pour toucher sa tête, il faut viser.

** remplace la Constitution à l'échelle des (V-)*

DESCRIPTION

Le crabe-titan est une énorme créature amphibie qui vit normalement en dessous de 10 000 mètres. Cependant, on le rencontre parfois dans des grottes sous-marines à n'importe quelle profondeur. Le crabe s'enterre souvent pour guetter ses proies. La tête de la créature constitue un point faible, qui est cependant très difficile à toucher.

UTILISATION/RUMEURS

Le crabe titan provient des profondeurs de l'océan où l'on pourrait trouver des spécimens beaucoup plus gros. La Ligue Rouge utilise souvent les carcasses de crabes-titans que les ingénieurs transforment en véhicules d'une grande discrétion.

CRABE FOURMI

« Je déteste la République du Corail. Ils sont tous si beaux, si paisibles, si… Pouah ! Et puis il y a toute ces saletés d'araignées, enfin de crabes. Je déteste toutes ces petites bestioles qui grouillent dans leurs stations. Mais le pire c'est une fois qu'elles sont parvenues à monter à bord de ton navire. Autant t'habituer tout de suite à vivre avec elles car tu ne parviendras jamais à les éradiquer totalement. Vraiment, je déteste la république du Corail et ses maudits crabes fourmis. »

-- JUSTIN LOGAR, marchand d'Équinoxe_

Type de créature : crustacé (amphibie)

Zone géographique : souterrains

Taille : 5 à 10 cm | **Poids :** 20 g

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	1	1	12	18	14	1	12	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-	**Réaction**	16
Résistance aux Dom.	+6	**Vitesse,VIT(PM)**	40 m, 4(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	15
Attaque	10
Furtivité/Dépl. silencieux	8
Observation	10

ATTAQUE

Pinces (Contact, Dom. : 1D6 pour 10 crabes +1D6 tous les 10 crabes supplémentaires pour un maximum de 10D6)

TACTIQUES DE COMBAT

Aucune

LOCALISATIONS

1-20 Crabe

SPÉCIAL

Il suffit d'une attaque réussie pour tuer une créature (mais il faut viser)**.** On peut utiliser une arme affectant une zone. Dans ce cas, chaque attaque tue un crabe par point de dommage. Les crabes ne peuvent affecter le Blindage d'une armure mécanisée supérieur à 6 (H), quel que soit leur nombre.

DESCRIPTION

Les crabes fourmis sont des petits crabes de couleur rouge vif, qui sont à même de vivre aussi bien à la surface que dans les plus grandes profondeurs. Leurs colonies peuvent regrouper de 20 à plusieurs centaines d'individus. Ils ont généralement un effet positif sur l'écosystème environnant car ils jouent le rôle de charognards. Cependant des colonies de taille trop importante peuvent provoquer des dégâts terribles autour d'elles. Tout comme les fourmis, ces crabes vivent dans des galeries souterraines. Certaines petites stations sous-marines de la République du Corail sont connues pour utiliser des colonies de petites tailles afin de s'occuper du nettoyage des lieux, les crabes s'occupant ainsi des divers rongeurs, ainsi que de nombreux détritus. Les crabes fourmis n'attaqueront que pour défendre leur colonie, ou en croyant dépecer un cadavre. Dans un tel cas tous les crabes présents se jetteront sur l'agresseur (ou la pauvre victime) et commenceront à le déchiqueter de leurs pinces acérées. Dans les stations où ils sont utilisés pour leur talents de charognards, la plupart d'entre eux sont stérilisés afin de contrôler la taille de la colonie.

UTILISATION/RUMEURS

Plus qu'un adversaire redoutable cette créature est intéressante à utiliser en tant qu'élément de décor. Ainsi, dans certaines stations ces crabes sont relativement communs, ils courent sous les grilles du sol, ils dévorent les cadavres qui traînent (ce qui arrange bien des gens), il leur arrive même de parvenir à embarquer à bord des navires. En bref, ils sont petits, souvent utiles, parfois nuisibles (ils peuvent s'accrocher dans des câblages électriques…), et ils se reproduisent rapidement…

FAUCHEUSE

« À la suite de mon premier rapport, je suis en mesure de vous confirmer que l'existence des Faucheuses n'a rien d'un hasard de la nature. Nous sommes en présence d'une créature bio-mécanique d'un genre nouveau et dont l'efficacité n'a d'égale que l'agressivité. Je dois en savoir plus mais je soupçonne l'Alliance Polaire d'être derrière tout ça. »

-- KJIN TREKEN, agent de la République du Corail_

Type de créature : pieuvre

Zone géographique : toutes les mers du globe en-dessous de 6000 m

Taille : 3 mètres (9 mètres pour les tentacules) | **Poids :** 600 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	30	40	14	24	24	6	18	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+10	**Réaction**	24
Résistance aux Dom.	-13	**Vitesse,VIT(PM)**	31 m, 3(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	9
Attaque	12
Furtivité/Dépl. silencieux	12
Observation	9

ATTAQUE

Constriction (contact, Dom. : spécial, voir Constriction et attaque de tentacules, page 217)
Morsure (contact, Dom. : 2D10)

TACTIQUES DE COMBAT

Aucune

LOCALISATIONS

1-2 Tentacule 1, **3-4** Tentacule 2, **5-6** Tentacule 3, **7-8** Tentacule 4, **9-10** Tentacule 5, **11-12** Tentacule 6, **13-14** Tentacule 7, 1**5-16** Tentacule 8, **17-19** Corps, **20** Œil (équivalent du compteur de blessures à la Tête).
Une Blessure mortelle sur un tentacule le rend inerte, une Blessure « Membre détruit » le tranche.

SPÉCIAL

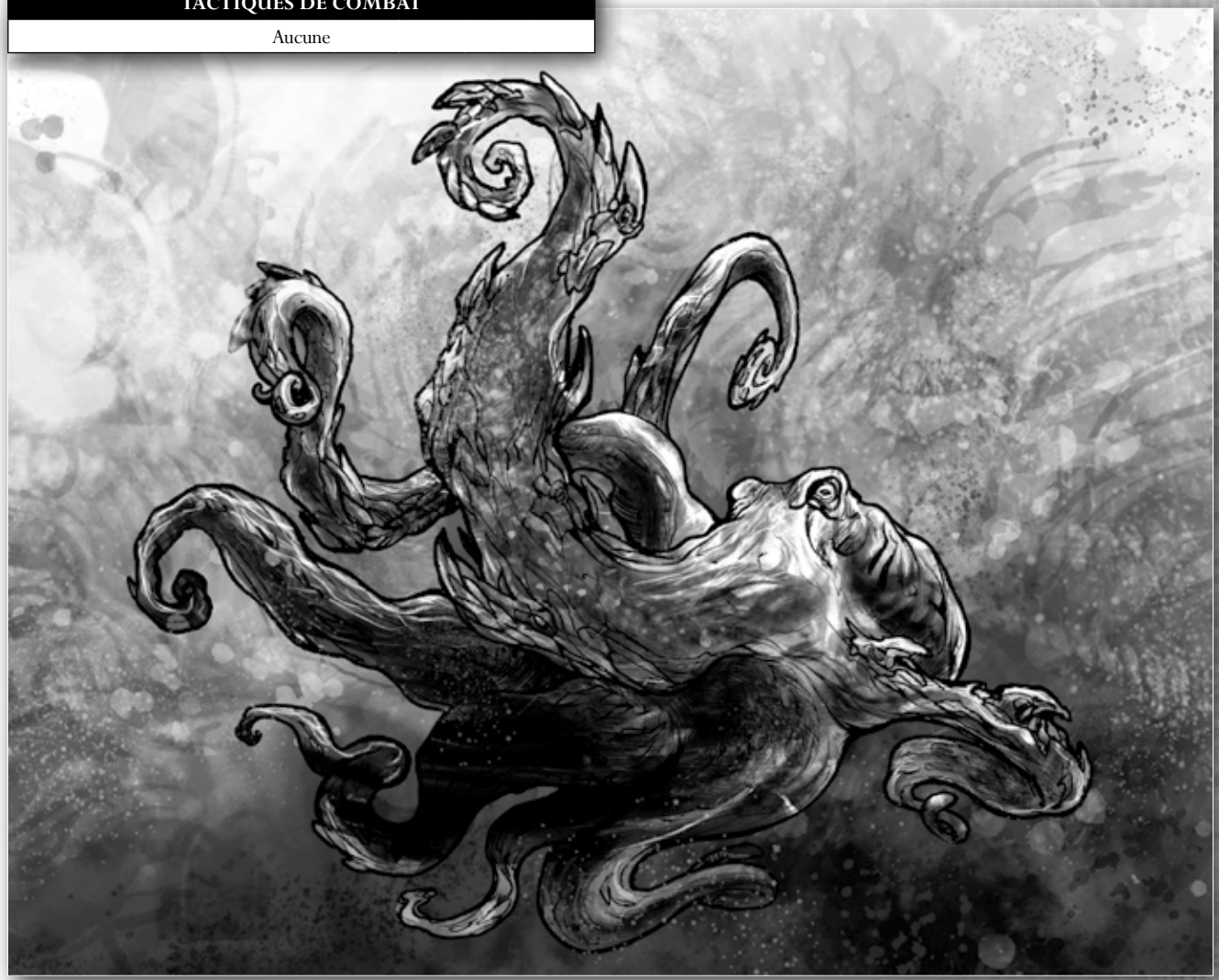
Écrasement
Arme (les tentacules incrustés d'éléments métalliques sont extrêmement tranchants et augmentent les dommages de constriction d'1D10)

DESCRIPTION

Tout comme le requin à plaques a développé ses propres défenses, la Faucheuse a intégré des éléments modernes dans son mode d'attaque. Cette pieuvre de taille respectable dès la naissance, cherche tout débris ferreux (un pour chacun des 8 pseudopodes) et les incruste dans ses chairs. Elle passe ensuite son temps à aiguiser les morceaux jusqu'à ce qu'ils soient aussi tranchants que des lames de rasoir. On peut croire que ce monstre n'est pas naturel à première vue. C'est faux. Comme le bernard-l'ermite utilise des boites en plastique à la place de coquilles, la Faucheuse recycle les débris que laissent les humains.

UTILISATION/RUMEURS

De nombreux chercheurs dans l'erreur pensent que la Faucheuse est bio-mécanique. Elle est donc très convoitée et des savants donneraient des sommes importantes pour avoir un spécimen en vie. Mais non seulement la Faucheuse vit dans les trous les plus obscurs mais en plus elle déteste cordialement les intrus.



GOBE TÊTE

« On était en train de trier le produit de notre pêche quand un marin est tombé sur un énorme ver blanc de 3 bons mètres de long. La chose ne bougeait plus. Elle devait être morte. Soudain, son puissant corps s'est dressé comme un serpent et son immonde gueule s'est ouverte en grand, laissant dégouliner des gouttes d'acide sur le pont. On a à peine eu le temps de réagir que la créature avait englouti la tête du marin trop curieux. Quand on a réussi à tuer ce monstre et à dégager le malheureux, il ne restait plus de son crâne qu'une bouillie à moitié dissoute par l'acide »

-- Témoignage d'un marin pêcheur_

Type de créature : gastéropode géant (Amphibie)

Zone géographique : côtes

Taille : 3 mètres de long | **Poids :** 300 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	26	24	14	18	18	4	12	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+8	**Réaction**	18
Résistance aux Dom.	-8	**Vitesse,VIT(PM)**	31 m, 3(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	9
Attaque	10(20)
Furtivité/Dépl. silencieux	10
Observation	12

ATTAQUE

Gueule (Contact, Dom. 2D10)

TACTIQUES DE COMBAT

Cette créature attaque en se dressant d'environ 2 mètres avant de viser la tête. Dès qu'elle réussit une attaque, sa bouche avale la tête et se referme autour du cou de la victime. La créature tente alors de broyer la tête et d'aspirer le fluide vital ainsi que les organes internes de la proie. Une fois la tête gobée, l'attaque s'effectue au niveau 20. Au cas où cette dernière serait légèrement indigeste, la limace sécrète un puissant acide.

LOCALISATIONS

1-20 Créature

SPÉCIAL

Acide (Contact, Dom. : 1D10 +2 par tour)

DESCRIPTION

Le gobe tête, ou limace marine, est une immonde créature que l'on trouve à proximité des côtes et proche de la surface. Sa peau est blanchâtre et visqueuse. Au premier abord, on pense plutôt à une espèce de ver géant mais quand la chose ouvre sa gueule en forme d'étoile, le doute n'est plus permis. Elle est capable de survivre une trentaine de minutes hors de l'eau. Cela a d'ailleurs coûté la vie à bon nombre de pêcheurs qui se demandaient bien ce que pouvait être cet énorme lombric.

UTILISATION/RUMEURS

Il est possible de récupérer le liquide corrosif sécrété par ces créatures (environ 1 litre de produit par spécimen). Sinon, c'est un animal parfaitement nuisible, qui n'a aucune valeur.

GRAND BÉNITIER V-

« Tiens ! La voilà ta perle ! »
-- Un homme furieux à une femme satisfaite_

Type de créature : mollusque géant

Zone géographique : océan Pacifique, mer Méditerranée

Taille : 4 mètres de diamètre | **Poids :** 4600 tonnes

	FOR	GAB	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	90	17*	18	18	18	-	-	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif.de Dom. (H)	+40	**Réaction**	18
Modif.de Dom. (V-)	+4	**Vitesse,VIT(PM)**	-
Résistance aux Dom (V-)	-4		

COMPÉTENCES

Attaque	12
Observation	12

ATTAQUE

Écrasement (contact, Dom. massifs à l'échelle H et 2D10 (V-), à considérer comme une attaque par **Morsure**, page 219)

TACTIQUES DE COMBAT

L'attaque du grand bénitier est fort simple, il se contente de se refermer. Il n'effectuera donc qu'une seule et unique attaque pour **Gober** avant de se refermer pour plusieurs heures. Si la victime est gobée, elle peut parfaitement survivre à l'intérieur, à partir du moment où elle peut respirer (mais cela n'a tout de même rien d'une expérience agréable). Si la victime est partiellement gobée, elle sera écrasée et subira donc les dommages indiqués. Quand l'huître se referme et qu'une victime potentielle est juste à proximité de la créature, effectuez un duel de Réaction. Si le personnage réussit, il s'est écarté à temps.

LOCALISATIONS

1-20 Coquille

SPÉCIAL

Carapace 16 (V-)

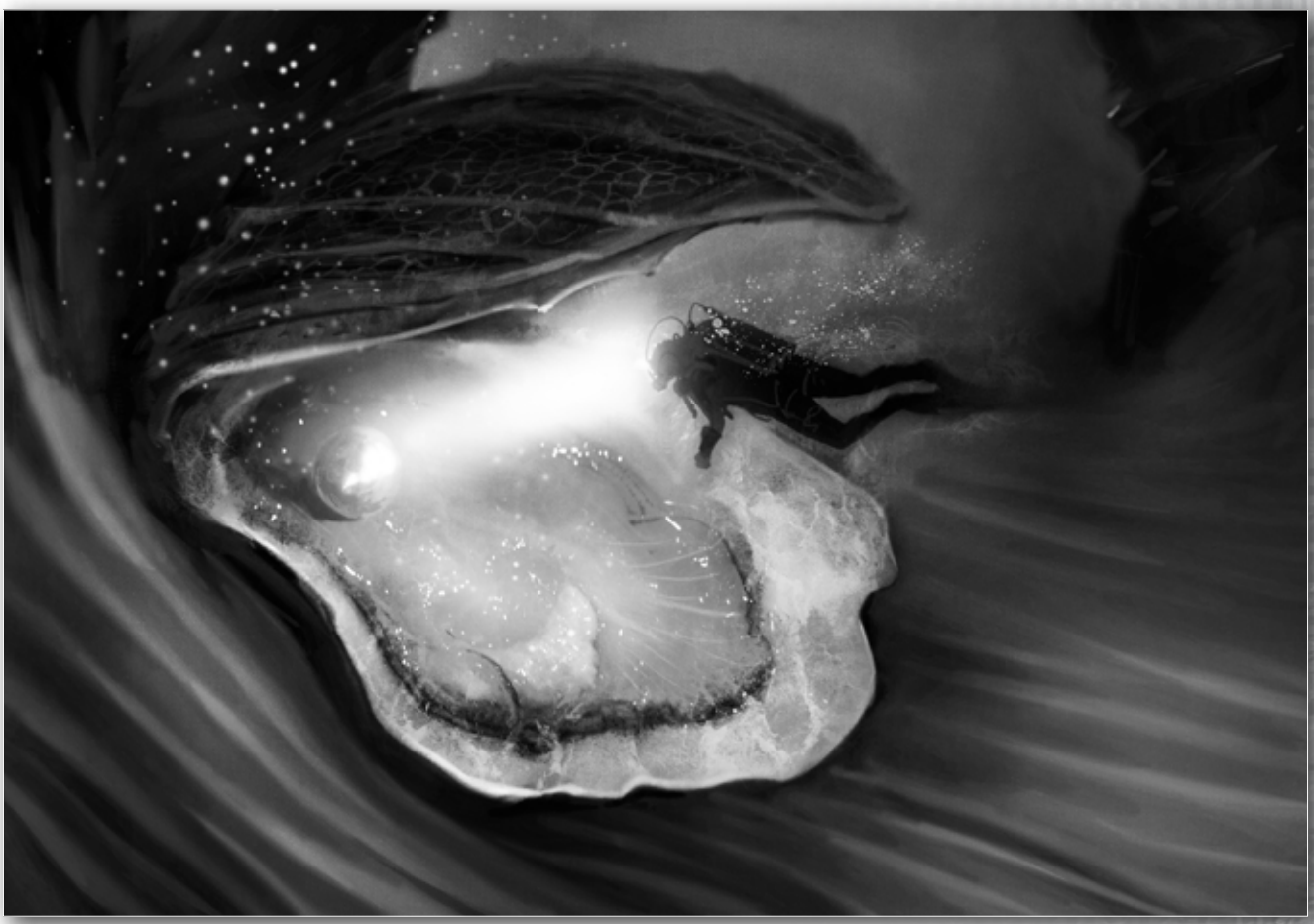
** remplace la Constitution à l'échelle des (V-)*

DESCRIPTION

Le grand bénitier n'est rien d'autre qu'une huître gigantesque. Elle peut atteindre 40m de diamètre. Ce n'est pas une créature particulièrement agressive et elle n'est pas plus intelligente qu'une huître normale. Et, tout comme une huître, elle se refermera immédiatement dès qu'elle sentira une présence à proximité. Elle n'agit pas ainsi dans le but d'attaquer, mais simplement de se protéger d'un éventuel agresseur. Si jamais un plongeur est ainsi capturé à l'intérieur d'un grand bénitier, ce dernier restera hermétiquement clos jusqu'à ce qu'il estime qu'il n'y a plus de danger (plus de mouvements aux alentours ou à l'intérieur). Ces créatures sont présentes en grand nombre dans les eaux de la République du Corail, en mer Méditerranée, ainsi que dans la zone ouest de l'océan pacifique (mer du Japon, mer jaune…).

UTILISATION/RUMEURS

Une chose connue de très peu de personnes c'est que certains commandos sous-marins (équipés d'armures) de la République du Corail se sont entraînés à se cacher dans des grands bénitiers. Ils s'en servent comme d'un abri de dernier secours, mais aussi comme d'un moyen d'échapper à la plupart des moyens de détection connus. L'immobilité de cette titanesque créature limite cependant une telle utilisation à des opérations de surveillance défensive.



HYDRE DES PROFONDEURS V-

« J'explorais l'épave d'un navire marchand la première fois que je me suis frottée à une hydre. Ces saloperies adorent les épaves ! Le premier problème était de savoir à quoi j'avais affaire, car cette saleté se planque et seules ses tentacules sont visibles. Chacune de ces tentacules chasse indépendamment des autres et, au début, on pense être la proie de plusieurs créatures différentes. Le corps de la chose, vulnérable, se trouve à l'abri, à l'endroit le moins accessible de l'épave. Tout le monde dit que les hydres n'ont que sept têtes ! C'est peut-être vrai pour la majorité des spécimens mais, moi, celle que j'ai affrontée en avait une bonne quinzaine. »

-- Faëna Leriss, aventurière_

Type de créature : mollusque géant

Zone géographique : profondeurs de l'Atlantique

Taille : 6 m de long, tentacules de 48 m | **Poids :** 32 tonnes

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	80	3*	11	18	12	03	16	-
Ten.	20	40	-	-	-	-	-	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif.de Dom. (H)	+5	**Rés. Dom (V-)**	+4
Modif.de Dom. (V-)	+2	**Réaction**	15
Résistance aux Dom (H)	-10	**Vitesse,VIT(PM)**	67 m, 7(2)

COMPÉTENCES

Athlétisme	32
Attaque	14
Furtivité/Dépl. silencieux	12
Observation	12

ATTAQUE

Morsure tentacule (contact, Dom. : 7D10+2(H)/1D6+1(V-))
Gueule de la bête (Contact, Dommages massifs (H)/2D10(V-))

TACTIQUES DE COMBAT

Même si les tentacules de la créatures sont indépendants, ils chassent ensemble et l'un d'eux peut, par exemple, rabattre une proie vers les autres. Si la créature perd 3 tentacules, elle rompt le combat.

Les tentacules ne peuvent affecter des cibles trop résistantes mais elles peuvent se coller à elles pour les attirer vers la gueule du monstre. Chaque tentacule a une Force de 20 si on tente de l'arracher. Il faut ajouter une force supplémentaire de 10 par tentacule en plus, pour résister à l'attraction. La créature est lente mais les tentacules sont rapides. Chaque tentacule doit être traité comme une créature à part entière. Une fois un tentacule fixé sur sa proie, il inflige des dommages automatiques avec un niveau 20.

LOCALISATIONS

01-100 Corps ou 1 des 7 tentacules (une blessure mortelle sur un tentacule le rend inerte, une Blessure « Membre détruit » le tranche).

SPÉCIAL

Tentacules

** Il s'agit de la valeur de Gabarit, qui remplace la Constitution à l'échelle des (V-)*

DESCRIPTION

Cette énorme créature ressemble à une limace gigantesque dotée de sept tentacules de 48 mètres de long qui se terminent par un orifice circulaire entouré de crocs. Quand un de ces tentacules réussit une attaque, les crocs se fixent dans la chair ou dans le métal ; la proie est alors ramenée vers la gueule béante de l'hydre. Chaque tentacule agit indépendamment des autres, la créature étant dotée de 8 cerveaux rudimentaires. L'hydre vit principalement dans les fosses les plus profondes de l'Atlantique. Il est bien rare de la rencontrer au-dessus de 10 000 m de profondeur. Son système de reproduction est inconnu mais certains chercheurs pensent qu'elle est capable d'autofécondation et se reproduit une fois par an. Une hydre peut régénérer un tentacule détruit. Il lui faut une semaine pour produire une nouvelle tête. Le tentacule pousse alors chaque jour d'environ 1 mètre. La créature est amphibie.

UTILISATION/RUMEURS

Les crocs des têtes de tentacules sont très recherchés pour leurs propriétés curatives. Chaque tête est garnie d'environ trente de ces crocs. Chacun, pilé et appliqué en pâte sur une plaie, permet d'éviter les risques d'infection liés à une blessure. La pâte fabriquée à partir des crocs de la bête augmente de +10 le bonus pour les tests d'infection des blessures. Il faut réussir un test de Science pharmacologie (à -6) pour préparer une pâte avec un croc, pouvant être appliquée sur 4 blessures.

KOREILLE

« T'as pas peur que ce truc te suce le cerveau ? »
-- KORN, pirate méfiant_

Type de créature : mollusque

Zone géographique : côtes de la Méditerranée et du Pacifique

Taille : 18 cm | **Poids :** 180 gr

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	-	24	-	14	17	7	-	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-1	**Réaction**	15
Résistance aux Dom.	-	**Vitesse,VIT(PM)**	-

COMPÉTENCES

Analyse empathique	12

ATTAQUE

-

TACTIQUES DE COMBAT

Aucune

LOCALISATIONS

1-20 Koreille

SPÉCIAL

Empathie 6 **& Maîtrise de l'effet Polaris** un koreille apporte un bonus de maîtrise à l'Empathie et à l'Effet Polaris. Il ne peut l'utiliser lui-même. Par contre il n'est pas rare qu'il confère à son porteur la possibilité d'utiliser un autre effet déterminé aléatoirement en lui octroyant un bonus supplémentaire pour cet effet. Avec un individu qui ne maîtrise pas l'effet Polaris, il n'apporte que son bonus à l'empathie. Si le personnage n'a pas la compétence Analyse empathique, le koreille lui octroie au niveau 2. Enfin, certains koreilles augmentent des compétences comme Bouclier Mental. Si un koreille est détruit,cela déclenche automatiquement un effet Polaris aléatoire et incontrôlé de niveau 2D10.

DESCRIPTION

L'origine des koreilles est encore mal connue, mais la plupart des scientifiques supposent que les premières de ces créatures ont été importées des champs de minéraux entretenus par la République du Corail. D'autres prétendent avoir découvert certains spécimens en surface, aux abords des côtes méditerranéennes et pacifiques. Les koreilles n'ont pas tous cette forme singulière, qui les rend si adaptés à l'usage décoratif qui leur a longtemps été réservé. Certains sont suffisamment larges pour être portés autour du poignet et d'autres, beaucoup plus minces, en tant que bagues luxueuses. Ces créatures sont extrêmement rares.

UTILISATION/RUMEURS

Après avoir longtemps été réservés à un usage décoratif, les koreilles sont désormais communément employés pour augmenter les facultés mentales et les dons mystiques associés à l'Effet Polaris. De nombreux prêtres et empathes de la République du Corail s'en servent pour accroître leur maîtrise. Leur prix moyen est de 10 000 sols pour un bonus de 1 point. Chaque bonus supplémentaire augmente le prix considérablement et certains koreilles peuvent se monnayer plusieurs centaines de milliers de sols.

PIEUVRE KRAKEN V-

« La première chose qu'on constate, c'est l'arrêt brutal du navire. Puis on entend les craquements, on comprends ce qui se passe, on file au premier hublot pour jauger la taille de la bestiole… et là on évacue vite fait. »

-- Un survivant de l'attaque d'une pieuvre kraken_

Type de créature : pieuvre

Zone géographique : les fosses abyssales (en-dessous de 6000 m)

Taille : 34 m (avec les tentacules) | **Poids :** 10 tonnes

	FOR	GAB	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	90	2*	12	13	12	3	15	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif.de Dom. (H)	+40	**Réaction**	12
Modif.de Dom. (V-)	+4	**Vitesse,VIT(PM)**	31 m, 3(1)
Résistance aux Dom (V-)	+6		

COMPÉTENCES

Athlétisme	9
Attaque	12
Camouflage/Diss.	10
Furtivité/Dépl. silencieux	12
Observation	12

ATTAQUE

Constriction (contact, Dom. : dommages massifs à l'échelle humaine, spécial à l'échelle des Véhicules légers, voir **Constriction et attaque de tentacule**s, page 217)

Morsure (contact, Dom. : 3D10 à l'échelle humaine, seul le Modificateur de dommages compte à l'échelle des Véhicules légers).

TACTIQUES DE COMBAT

Sa tactique de combat se limite à écraser ses proies mais c'est une tactique assez efficace. Elle ne lâche prise qu'en cas de blessure grave ou si on coupe trois de ses tentacules.

LOCALISATIONS

1-2 Tentacule 1, **3-4** Tentacule 2, **5-6** Tentacule 3, **7-8** Tentacule 4, **9-10** Tentacule 5, **11-12** Tentacule 6, **13-14** Tentacule 7, **15-16** Tentacule 8, **17-19** Corps, **20** Œil (équivalent du compteur de blessures à la Tête). Une Blessure mortelle sur un tentacule le rend inerte, une Blessure « Membre détruit » le tranche.

SPÉCIAL

Nuage d'encre empoisonné.
Mode de contamination : contact
Délai d'action : 1 Tour
Virulence/Évolution : 2D6, puis +1 point par tour tant que la victime n'est pas sortie de la zone empoisonnée
Effets (seuils) : nausées (5), Constitution -3 (10 et seuils suivants). Si la Constitution tombe à 0, la victime tombe dans le coma.
La pieuvre peut régénérer les tentacules coupés mais il lui faut une bonne année pour y parvenir.

** remplace la Constitution à l'échelle des (V-)*

DESCRIPTION

La pieuvre Kraken vit dans les plus noirs abîmes de l'océan. Il lui arrive de remonter vers la surface pour chasser. La créature peut attaquer par constriction avec ses tentacules ou peut tenter d'attirer une proie saisie vers son bec pour la mordre ou l'engloutir. En cas de danger, la créature peut lâcher un nuage d'encre sur une zone de plusieurs centaines de mètres de diamètre. Cette encre est toxique pour les créatures marines ou les hybrides. L'oeil de la créature constitue un point faible.

UTILISATION/RUMEURS

Certains marins affirment qu'il existerait dans les plus noirs abysses, des pieuvres gigantesques (Gab 7 mais à l'échelle V+).

PIEUVRE- TIGRE

« Plus féroce qu'un barracuda, tenace comme un requin à plaques, intelligente comme… comme une pieuvre intelligente, résistante et redoutable en combat… messieurs, budget illimité mais il me la faut ! »

-- Un riche industriel soucieux de protéger ses installations_

Type de créature : pieuvre

Zone géographique : côtes, ruines englouties et fosses profondes

Taille : 10 m (avec les tentacules) | **Poids :** 425 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	35	20	12	14	12	01	14	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+12	**Réaction**	13
Résistance aux Dom.	–9	**Vitesse,VIT(PM)**	51 m, 5(2)

COMPÉTENCES

Athlétisme	22
Attaque	13
Furtivité/Dépl. silencieux	7
Observation	13

ATTAQUE

Constriction (contact, Dom. : spécial, voir **Constriction et attaque de tentacules**, page 217)
Morsure (contact, Dom. : 2D10+3)

TACTIQUES DE COMBAT

Plus féroce que ses cousines, cette pieuvre fait preuve de la même agressivité qu'un requin. Il est très difficile de lui faire lâcher une proie. Il faudra pour cela lui infliger une blessure critique ou lui couper quatre tentacules.

LOCALISATIONS

1-2 Tentacule 1, **3-4** Tentacule 2, **5-6** Tentacule 3, **7-8** Tentacule 4, **9-10** Tentacule 5, **11-12** Tentacule 6, **13-14** Tentacule 7, **15-16** Tentacule 8, **17-19** Corps, **20** Œil (équivalent du compteur de blessures à la Tête). Une Blessure mortelle sur un tentacule le rend inerte, une Blessure « Membre détruit » le tranche.

SPÉCIAL

Constriction (quand une proie est saisie par la pieuvre tigre, l'attaque de constriction est augmentée de 1D10 à causes des pointes. Les tentacules de la pieuvre se régénèrent en un an)
Nuage d'encre

DESCRIPTION

La pieuvre-tigre se tapit dans les plus sombres cavernes sous-marines. Elle tire son nom de sa coloration, évoquant celle d'un tigre. Les ventouses des tentacules sont garnies de pointes infligeant de terribles blessures. En cas de danger, la créature peut lâcher un nuage d'encre sur une zone de 4D10+20 mètres de diamètre (cette encre n'est pas toxique).

UTILISATION/RUMEURS

Des milices privées et des mercenaires tentent de dresser ces créatures. L'implantation de petits générateurs de chocs électriques donnerait de bons résultats.

SAIGNEUSES (BANC)

« De loin, ce n'est qu'un vague nuage qui avance par à-coups. Alors tu te dis que c'est un banc de poissons. Tu éclaires et là, tu as mille yeux tout ronds qui te fixent silencieusement. Moi, j'ai eu le temps de refermer le sas et j'ai entendu les impacts. Tu vas me croire si tu veux mais ça a duré trois heures avant qu'ils arrêtent de cogner. Jimbo, lui, a eu moins de chance. J'ai pu récupérer que son casque et le haut de son crâne. »

-- CALLION, pêcheur d'Équinoxe_

Type de créature : pieuvre

Zone géographique : toutes les mers du globe

Taille : 20 centimètres | **Poids :** quelques grammes

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	1	1	16	19	18	1	08	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-	**Réaction**	18
Résistance aux Dom.	-	**Vitesse,VIT(PM)**	60 m,7(2)

COMPÉTENCES

Athlétisme	27
Attaque	12
Furtivité/Dépl. silencieux	10
Observation	12

ATTAQUE

Bec (contact, 1D10 pour 100 individus +1D6 par 100 individus supplémentaires)

TACTIQUES DE COMBAT

Un banc de saigneuses va toujours tenter d'immobiliser sa proie.

LOCALISATIONS

1-20 Banc

SPÉCIAL

Immobilisation (La Force de base pour l'immobilisation est égale à 10 pour 100 créatures et elle augmente de 1 par 100 créatures en plus. A chaque tour, on fait un test de Force en opposition avec la Force du banc. Si le banc obtient la meilleure marge de réussite, la proie est immobilisée. L'attaque d'immobilisation se fait automatiquement et ne compte pas comme une action de combat)

L'attaque de ces créatures réduit les valeurs de protection (armure, carapace ou blindage). L'attaque de la créature a un indice de pénétration de 5(H) et elle ne peut affecter un blindage supérieur ou égal à 12(H).

On peut attaquer une créature à la fois mais il faut viser. Par contre, il suffit d'une attaque réussie pour tuer une saigneuse. On peut aussi, et c'est plus efficace, utiliser une arme affectant une zone. Dans ce cas, chaque attaque tue une créature par point de dommages.

DESCRIPTION

Les saigneuses sont des seiches de 20 centimètres qui ne se déplacent que par bancs de milliers d'individus. En général, comme la plupart des calamars, on les trouve plutôt dans les grands fonds. Leur technique de chasse est très simple, elles s'agrippent à des grosses proies et creusent avec leur bec jusqu'à percer toutes les protections. Ensuite, elles s'enfoncent en avalant au fur et à mesure. On a vu des Baleines Leviathan survivre avec ces parasites en elles pendant plus d'un mois. Individuellement, ils ne sont pas dangereux mais à partir de cent, ils peuvent tuer un homme en dix minutes.

UTILISATION/RUMEURS

Cette calamité n'est qu'un prélude aux véritables problèmes. En effet, on dit que les saigneuses sont l'avant-garde des grandes seiches ou des pieuvres kraken. En effet, il n'est pas rare que les marins fassent état de la présence de ces petites créatures dans des secteurs connus pour abriter des abominations à tentacules.

BARRACUDA

« Ils sont rapides, féroces, vicieux et ils font bougrement mal. Bref, on dirait moi ! C'est bien pour ça qu'on m'appelle Monsieur Barracuda »

-- Monsieur Barracuda d'Équinoxe_

Type de créature : poisson/prédateur

Zone géographique : Atlantique sud, Hégémonie, Océan Indien, Pacifique est

Taille : 1,80 m | **Poids :** 45 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	20	18	24	24	16	5	24	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+5	**Réaction**	20
Résistance aux Dom.	- 5	**Vitesse,VIT(PM)**	67 m, 7(2)

COMPÉTENCES

Athlétisme	31
Attaque	16
Furtivité/Dépl. silencieux	10
Observation	12

ATTAQUE

Morsure (contact, Dom. : 2D10 + poison)

TACTIQUES DE COMBAT

Le barracuda attaque sans discernement même des cibles plus grosses que lui. Il n'abandonne jamais sauf si au bout d'une dizaine d'attaques, il comprends qu'il ne peut rien faire contre sa proie.

LOCALISATIONS

1-5 Tête, **6-20** Corps

SPÉCIAL

Poison : Cignatera
Mode de contamination : morsure ou ingestion
Modificateur de détection : goût (-5), odeur (-2)
Délai d'action : 6 heures
Virulence/Évolutions : 1D10 +3 puis 1D10 + 3 toutes les 6 heures pendant 144h.
Seuils/Effets : Seuil 5 : nausées, diarrhées, maux de tête, vertiges, sensation de faiblesse et perception des températures inversée. Réduit de moitié les niveaux de compétence pour tous les tests ; **Seuil 10 et suivants :** la victime perd 1 point de Force, 1 point de Volonté et toutes les difficultés pour ses tests sont augmentées de 1. Si la Force d'une victime est réduite de moitié elle sombre dans une sorte de catatonie. Si sa Force tombe à 0, elle meurt. Si sa Volonté est réduite de moitié, la victime éprouve une phobie irréversible (au choix) et sombre dans la folie si elle ne réussit pas un jet de Chance. Si la Volonté tombe à 0, la victime sombre automatiquement dans la folie.
Modificateur de diagnostic : +0
Modificateur de guérison : +0
Coût d'une dose : 3 000 sols

DESCRIPTION

Les eaux hégémoniennes sont infestées de ces petites bestioles horriblement agressives qui vivent à faible profondeur (inférieure à 1000 m) et préfèrent les zone côtières. Elles se déplacent en meutes de 6 à 30 monstres et attaquent tout ce qui bouge. Elles sont attirées par tout ce qui brille, notamment les belles armures neuves, et peuvent repérer leurs proies à plus de 100 mètres même dans les eaux les plus boueuses grâce à leur odorat. Le barracuda sécrète un poison particulièrement dangereux, le cignatera. De nombreux assassins utilisent ce poison pour leurs basses besognes.

UTILISATION/RUMEURS

Le barracuda peut se vendre jusqu'à 20 sols le kilo s'il est vendu pour être mangé. Mais il est connu que dans les milieux du crime on aime acheter ces bestioles pour se constituer des « petits aquarium personnels » que l'on n'hésite pas à faire visiter aux intrus. Dans ce cas, de belles bêtes peuvent se vendre dix fois plus cher.

BAUDROIE-LANTERNE

« Une baudroie, c'est comme une armure Sylph ; quand on en a essayé une, on ne peut plus s'en passer. Il y a quelque chose de rassurant à voir ce petit poisson nager juste à côté de vous. Tant que sa lumière brille, tout va bien, dès qu'elle s'éteint, il faut se planquer. Mieux qu'un sonar ! Moi je vous le dis, j'aime ces poissons ! »

-- NYTUL, LE FRANC, explorateur_

Type de créature : poisson

Zone géographique : mers & océans (plus particulièrement en-dessous de 8000 mètres).

Taille : 1 m | **Poids :** 25 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	4	8	16	11	24	2	7	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-	**Réaction**	17
Résistance aux Dom.	+2	**Vitesse,VIT(PM)**	23 m, 3(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	-	4
Furtivité/Dépl. silencieux	-	10
Observation	-	12

ATTAQUE

Aucune

LOCALISATIONS

1-20 Créature

SPÉCIAL

Lanterne (la « lanterne » d'une baudroie éclaire sous l'eau sur 6 m de diamètre)

DESCRIPTION

Faisant partie de la famille des baudroies abyssales, la baudroie-lanterne est une créature presque ronde dont la tête est surmontée d'un appendice lumineux. Elle n'est pas agressive et se nourrit de petits poissons. De plus, elle est particulièrement intriguée par les hommes qu'elle suit souvent de son propre chef. Il n'est pas rare de rencontrer des plongeurs accompagnés par une de ces créatures. Le principal avantage qu'elle offre à ses compagnons humains et de pouvoir les avertir de la présence d'un prédateur marin. En effet, la baudroie utilise normalement sa " lanterne " pour attirer des petits poissons dont elle se nourrit mais, quand elle détecte un danger, elle l'éteint immédiatement. Certains éleveurs ont créé de véritables élevages de baudroies-lanternes qu'ils utilisent pour attirer les poissons dans leurs filets ou dans leurs champs.

UTILISATION/RUMEURS

La baudroie-lanterne ne s'apprivoise pas, elle se retrouve en compagnie des hommes à cause de sa très grande curiosité. Elle n'a donc aucune valeur marchande. Par contre, ses œufs sont précieux pour ceux qui en font l'élevage. Une portée (de 100 à 1 000 œufs) se vend environ 1 000 sols.

BAUDROIE GÉANTE V-

« Si, tout à coup, votre appareil se met à brinqueballer dans tous les sens et que vous avez l'impression de vous retrouver dans un tambour de machine à laver, il y a deux possibilités : soit vous êtes dans un tourbillon, soit vous n'allez pas tarder à rencontrer les amygdales d'une baudroie géante. Dans les deux cas, vous avez un sacré problème. Généralement, vous n'avez pas le temps de voir la bête, vous vous retrouvez directement dans sa bouche et vous entendez le sinistre raclement de ses milliers de dents sur votre engin. Si vous êtes indigeste, pas de panique, la baudroie vous recrache aussi sec. Dans le cas contraire, préparez-vous à maigrir un grand coup avant de finir déchiqueté. »

-- Kyle Smith, pêcheur de Tamez_

Type de créature : poisson

Zone géographique : Atlantique

Taille : 10 mètres de long/Tête de 8 mètres diamètre. **Poids :** 5500 kg

	FOR	GAB	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	58	1*	6	20	18	2	16	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif.de Dom. (H)	+24	**Réaction**	19
Modif.de Dom. (V-)	-4	**Vitesse,VIT(PM)**	10 m, 1(1)
Résistance aux Dom (V-)	+6		

COMPÉTENCES

Athlétisme	2
Attaque	12
Camouflage/Dissimulation	18
Furtivité/Dépl. silencieux	12
Observation	14

ATTAQUE

Ecrasement (Contact, Dom. : 10D10(H)/1D10(V-))

TACTIQUES DE COMBAT

Le camouflage est son maître mot ! Par contre, elle n'est pas très téméraire et la moindre blessure la fait fuir… lentement. Dès que la proie est à portée de la bouche après l'aspiration, la baudroie essaie de la gober. Si le monstre réussit, sa malheureuse victime subira une attaque d'Écrasement à chaque tour au niveau 20, jusqu'à ce qu'elle soit totalement broyée et déchiquetée. Il est à noter qu'une baudroie peut tenter d'avaler n'importe quoi.

LOCALISATIONS

1-20 Gueule

SPÉCIAL

Aspiration (l'aspiration est instantanée. On considère qu'elle a une Force de 40 à une distance de 10 mètres, si un personnage tente d'y résister en s'accrochant. La Force d'aspiration est réduite de 2 points par mètre d'éloignement).

** remplace la Constitution à l'échelle des (V-)*

DESCRIPTION

La baudroie géante est surnommée la « gueule béante » (ou, par certains, la poubelle des mers). Ce gros poisson possède une énorme tête, un corps aplati et une longue queue. Sa gueule gigantesque est garnie de milliers de petites dents pointues comme des aiguilles. Sur le dessus de sa tête, plusieurs petits filaments lumineux lui servent à attirer ses proies. Quand ces dernières s'approchent à moins d'une dizaine de mètres, la baudroie ouvre son immense gueule. Cela crée un courant qui aspire l'infortunée victime. La force du courant est telle qu'elle peut entraîner des navires de petite taille comme des chasseurs ou des petits transporteurs (maximum 20t). La baudroie s'enterre souvent à moitié dans le sable pour guetter ses proies.

On rencontre cette créature dans l'Atlantique, à faible profondeur (entre 500 et 1 500 mètres). Au printemps ou en début d'été, les baudroies effectuent une migration de ponte vers des eaux beaucoup plus profondes (3 000 à 6 000 mètres).

UTILISATION/RUMEURS

Il existerait dans les plaines abyssales les plus profondes des baudroies gigantesques.

CONGRE-TUEUR

« Je plongeais tranquille près de superbes ruines et j'étais en train d'étudier une espèce particulièrement intéressante d'algues. C'est là que je l'ai vu… planqué dans les algues. J'ai croisé son regard de… ben, de poisson quoi… et il m'a sauté au visage comme un serpent. Bon, je l'ai grillé à coup de micro-ondes mais tout de même… la frousse que j'ai eue ! »

-- Ryan Trick, océanologue d'Équinoxe_

Type de créature : poisson

Zone géographique : Atlantique, mer du Nord, Méditerranée et mer Noire, principalement les régions côtières à des profondeurs inférieures à 1 000 mètres. En période de reproduction, ils migrent dans des régions isolées, dont la seule connue se situe entre les Açores et Gibraltar jusqu'à 3000 ou 4000 m de profondeur, et y pondent leurs œufs.

Taille : 6 à 9 m | **Poids :** 180 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	20	15	27	22	12	2	15	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+5	**Réaction**	17
Résistance aux Dom.	-4	**Vitesse,VIT(PM)**	58 m, 6(2)

COMPÉTENCES

Athlétisme	26
Attaque	15
Furtivité/Dépl. silencieux	12
Observation	8

ATTAQUE

Morsure (contact, Dom. : 3D10)

TACTIQUES DE COMBAT

Quand il n'est pas en période de reproduction, le congre-tueur est un prédateur solitaire extrêmement agressif. Il ne renonce à une proie que s'il reçoit une blessure critique.

LOCALISATIONS

1-5 Tête, **6-16** Corps, **17-18** Nageoire droite, **19-20** Nageoire gauche

SPÉCIAL

Attaque éclair (cette attaque lui permet de doubler sa vitesse uniquement au premier Tour de combat, lorsqu'il fonce vers sa proie pour l'attaquer. Sa Réaction est de 20 dans ce cas)

DESCRIPTION

Le congre-tueur est un prédateur vicieux qui ne chasse que la nuit. Le jour, il se dissimule dans des anfractuosités où il est très dangereux de chercher à le déloger. Il s'attaque à tout ce qui bouge, même si sa proie est beaucoup plus grosse que lui. Il apprécie particulièrement les ruines englouties où il trouve de nombreuses cachettes et une faune suffisamment abondante pour le nourrir. Un congre-tueur peut vivre plus de trente ans et on raconte même que les plus gros spécimens pourraient vivre plus d'un siècle.

UTILISATION/RUMEURS

Sa chair est particulièrement appréciée des gourmets. Dans la seule zone connue où les congres se rassemblent pour pondre leurs œufs, on peut rencontrer des spécimens de plus de 10 mètres, des sortes de sentinelles gardant farouchement la zone de reproduction. Les endroits exacts où ils se réunissent sont inconnus mais ce serait une très mauvaise idée d'aller les y traquer quand ils se réunissent à plusieurs dizaines avec des chaperons énormes. Contrairement au congre commun, le congre-tueur peut se reproduire plusieurs fois et la femelle ne pond que « quelques » centaines d'œufs au lieu des 8 millions d'œufs du congre commun.

ESPADON

« Je traquais ce foutu espadon depuis près de neuf jours. Neuf jours qu'il me faisait tourner en bourrique ! Et pourtant j'avais bien cru l'avoir eu quand je lui avais planté mon harpon dans le flanc. Tu parles ! Il a réussi à couper le câble sur un éperon rocheux ! J'avais beau naviguer à bord d'un petit navire rapide, l'espadon est capable d'accélérations prodigieuses et il manœuvre beaucoup mieux que n'importe quel engin créé par l'homme. Mais j'allais enfin l'avoir. Du moins c'est ce que je croyais avant de comprendre où cette saleté m'avait attiré : à proximité de l'antre d'un dragon marin. Je sais pas comment je m'en suis sorti, mais lui, il a dû bien se marrer. »

-- Vilrus le Têtu, pêcheur de Crozet _

Type de créature : poisson

Zone géographique : mers tropicales et tempérées

Taille : 4 mètres | **Poids :** 300 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	47	19	11	12	16	12	10	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+18	**Réaction**	14
Résistance aux Dom.	-12	**Vitesse,VIT(PM)**	166 m,18(4)

COMPÉTENCES

Athlétisme	40
Attaque	12
Furtivité/Dépl. silencieux	10
Observation	12

ATTAQUE

Queue ou tête (contact, Dom. : 1D6)
Charge (Contact, Dom : 6D6)

TACTIQUES DE COMBAT

L'espadon évite les ennuis et il ne riposte que si son prédateur ne veut pas l'oublier. Dans ce cas, il prend de la distance et revient en chargeant.

LOCALISATIONS

1-4 Tête, **6-20** Corps

SPÉCIAL

Charge (l'espadon n'est dangereux que quand il charge. Au corps à corps, il est une proie facile, car il ne peut frapper qu'avec sa tête ou sa queue et il ne bénéficie que de la moitié de son bonus de dommages)

DESCRIPTION

Ce gros poisson est généralement solitaire mais les adultes forment des bancs au moment de la reproduction. Ils sont extrêmement rapides et se nourrissent principalement de petits poissons. On les trouve surtout dans les mers tropicales et tempérées.

UTILISATION/RUMEURS

Beaucoup chassent l'espadon par pur plaisir. C'est une créature combative et ingénieuse qui donne souvent du fil à retordre aux meilleurs pêcheurs. Sa chair est comestible et l'on peut en tirer environ 200 sols le kg.

FOREUSES

« Nous ne savons pas encore si ces créatures amphibiennes découlent d'une souche animale sous-marine ou d'une variété de reptile terrestre. Le nom de " foreuses " leur a été attribué par l'équipe d'exploration de surface qui en a découvert le premier spécimen, il y a une quinzaine d'années de cela. Les conduits souterrains qu'elles creusent ont les mêmes particularités que ceux des Foreurs, qui semblent sculpter la roche à l'aide d'ondes soniques particulièrement précises. En cas de rencontre, je vous conseille à tous une extrême prudence ! »

-- Extrait d'une conférence d'Anna Lewis_

Type de créature : poisson/amphibien

Zone géographique : régions côtières

Taille : 12 m de long | **Poids :** 800 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	40	18	24	18	14	4	14	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+15	**Réaction**	16
Résistance aux Dom.	-10	**Vitesse,VIT(PM)**	60 m, 7(2)

COMPÉTENCES

Athlétisme	27
Attaque	12
Furtivité/Dépl. silencieux	12
Observation	12

ATTAQUE

Constriction (contact, Dom. : spécial, voir **Constriction et attaque de tentacules**, page 217)
Décharge électrique (contact ou 10 m de rayon, effet IEM –5(H)/-1(V-) et dommages de choc +2D6)
Morsure (contact, Dom. : 3D10, pénétration 3 (H))

TACTIQUES DE COMBAT

Ce sont des créatures extrêmement craintives qui ne combattent que lorsqu'elles sont acculées. Réfugiées dans un trou, elles ne peuvent que mordre. Si son test d'attaque est réussi, la foreuse s'enroule autour de son adversaire et commence à l'écraser. La foreuse peut également provoquer une décharge électrique au contact quand elle est à l'air libre et sur 10 mètres de rayon sous l'eau.

LOCALISATIONS

1-5 Tête, **6-20** Corps

SPÉCIAL

Carapace 6 (H)

DESCRIPTION

Les foreuses sont communément assimilées à la famille des congres et des anguilles sous-marines. Longues d'une dizaine de mètres, ces créatures sont solitaires, pacifiques et trop craintives pour s'attaquer aux infrastructures côtières. Les missions d'observation récentes ont permis de leur découvrir un cycle de reproduction par accouplement, une période de ponte annuelle et une alimentation végétale. Leur aptitude à façonner la roche fait actuellement l'objet de nombreuses études, mais l'étroitesse des conduits souterrains où elles se réfugient empêche pour le moment d'approcher le moindre spécimen vivant.

UTILISATION/RUMEURS

Les conduits souterrains que creusent ces créatures relient les parois rocheuses des côtes à de nombreuses grottes souterraines, généralement immergées, qui possèdent souvent des connections praticables avec la surface. Bien que seule une infime minorité de ces grottes ait pu être explorée, les chercheurs sont convaincus que les foreuses choisissent toujours des grottes de grande taille. Il y a quelques mois, après la découverte de ruines antiques, l'équipe de Samuel Gloves, installée dans les grottes des côtes japonaises, aurait été repérée, puis attaquée par des pirates. D'autres tunnels de foreuses sont actuellement placés sous haute surveillance.

LIMOPHRYNE ARBORIFERA

« Il y a vraiment des saletés dans la nature. Qui a bien pu imaginer une bestiole de 7cm aussi laide qu'un pou et capable de vous faire perdre la vue ? »

-- Polin, hybride frappé de cécité_

Type de créature : poisson

Zone géographique : Atlantique, Pacifique, Océan Indien

Taille : 7 cm | **Poids :** quelques grammes

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	1	1	12	13	12	1	10	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-	**Réaction**	12
Résistance aux Dom.	+6	**Vitesse,VIT(PM)**	32 m, 4(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	10
Attaque	9
Furtivité/Dépl. silencieux	13
Observation	9

ATTAQUE

Morsure (négligeable)

TACTIQUES DE COMBAT

C'est une créature assez lâche. Tout ce qui résiste, elle le fuit. Si elle ne peut se fixer tranquillement sur sa proie, elle n'insiste pas. Ses cousines géantes seraient beaucoup moins sociables.

LOCALISATIONS

1-20 Poisson

SPÉCIAL

Parasite (la victime de ce poisson se rend compte que quelque chose s'est fixé à elle si elle réussit un test de Perception. C'est une action considérée comme Extrêmement difficile. Pour le retirer, il faut soit une intervention chirurgicale, soit l'arracher. Dans ce dernier cas, la victime est soumise à une attaque dont les dommages de base sont égaux à 2D10. Un test de Premiers soins avec une difficulté Difficile, permet de limiter les dégâts à 1D10. Un test de Chirurgie avec une difficulté Assez difficile permet de limiter les dégâts à 1D6. Le porteur du parasite va subir des troubles de la vue et de l'odorat pendant les 24 premières heures. Si le poisson est retiré pendant ce laps de temps, il n'y aura aucune conséquence fâcheuse. Passé la 24ème heure, la victime doit effectuer toutes les heures un test de Résistance avec une difficulté Moyenne qui augmente d'un cran toutes les heures. S'il échoue, il perd 1 point de Perception définitivement. Si sa Perception est réduite de moitié, il perd le sens de l'odorat. Si sa Perception tombe à 0, il devient aveugle. Le poisson, s'il est fixé sur une victime, peut parfaitement vivre hors de l'eau)

DESCRIPTION

Cette créature ressemble à une petite tête de poisson sans corps, avec une toute petite queue. Sa gueule est garnie de longues dents très effilées. De son nez part une tige qui se termine par un petit bulbe lumineux. Enfin, sous sa gueule, elle porte un grand barbillon ventral ramifié qui fait penser à une algue. Ces poissons sont particulièrement dangereux pour les hybrides et les plongeurs sans armure blindée. En effet, ils se fixent sur la peau avec leurs dents effilées et sécrètent un fluide anesthésiant. Ils vivent dans les eaux les plus profondes entre - 6 000 et – 12 000 mètres et attirent leurs proies avec leur petit bulbe lumineux.

UTILISATION/RUMEURS

On ne peut rien tirer de ces bestioles. On peut les vendre à des collectionneurs pour une centaine de sols. On raconte que ces affreuses créatures ne sont que les « bébés » de monstres beaucoup plus gros qui vivent dans les fosses abyssales.

PASTENAGUE GÉANTE

« J'espère que votre plat vous a plu mon seigneur, car il a coûté la vie à un de mes fournisseurs. Mais qu'importe, une viande aussi délicate vaut bien quelques sacrifices ! »

-- Vigot, cuisinier de Nazca_

Type de créature : poisson

Zone géographique : Côte atlantique, golfe du Mexique, mer des caraïbes

Taille : 3 mètres d'envergure, queue de 3 mètres | **Poids :** 185 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	26	22	15	20	12	4	10	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+8	**Réaction**	16
Résistance aux Dom.	-7	**Vitesse,VIT(PM)**	24 m, 3(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	5
Attaque	7
Furtivité/Dépl. silencieux	6
Observation	9

ATTAQUE

Aiguillon (contact, Dom. : 1D10)

TACTIQUES DE COMBAT

Limitée à attendre que quelqu'un marche à côté de l'endroit où elle se repose.

LOCALISATIONS

1-5 Tête, **6-10** Corps, **11-15** Aile droite, **16-20** Aile gauche

SPÉCIAL

Poison
Mode de contamination : Injection/ingestion
Modificateur de détection : goût (-1), odeur (-1)
Délai d'action : 1 tour
Virulence/Évolutions : 1D10 puis 1D10 tous les tours pendant 10 tours.
Seuils/Effets : Seuil 5 à 20 : NA ; **Seuil 25** : Mort
Modificateur de diagnostic : 0
Modificateur de guérison : 0
Coût d'une dose : 5 000

DESCRIPTION

Les pastenagues sont des raies presque rectangulaires, dotées d'une queue longue et mince couverte de longs dards acérés et venimeux. Elles attaquent en fouettant leur proie. Une victime n'est bien entendu soumise au poison que si son armure est percée. Ces créatures vivent dans les eaux côtières et peu profondes (moins de 500m de profondeur). Elles se prélassent enfouies dans le sable et ne représentent une menace que pour ceux qui plongent à faible profondeur sans armure mécanisée.

UTILISATION/RUMEURS

La pastenague est chassée pour sa chair délicate mais difficile à cuisiner. On aura donc du mal à en vendre au grand public. Par contre, un connaisseur peut en proposer 40 sols le kilo de viande comestible. Il faut noter que sur une pastenague moyenne on ne peut retirer qu'une dizaine de kilos de viande. Bien entendu, son poison se vend beaucoup mieux.

PIRANHAS

« Ne les trouvez-vous pas magnifiques ? Ils ont été nourris avec la meilleure viande que l'on puisse trouver, celle des Veilleurs. Une viande bien grasse, bien riche. Je fais très attention à leur alimentation. Que des Veilleurs ou des prêtres du Trident. »

-- Un criminel des bas-fonds_

Type de créature : poisson

Zone géographique : cours d'eau, régions côtières d'Amérique du sud et d'Océanie.

Taille : 50 cm | **Poids :** 1 kg par créature

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	9	2	25	15	12	-	15	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-	**Réaction**	13
Résistance aux Dom.	+2	**Vitesse,VIT(PM)**	48 m, 5(2)

COMPÉTENCES

Athlétisme	20
Attaque	16
Observation	5

ATTAQUE

Morsure (contact, Dom. : 1D10 pour 10 individus +1D10 par 10 individus supplémentaires, maximum 10D10)

TACTIQUES DE COMBAT

Les piranhas se limitent à l'acharnement frénétique dont ils ont fait leur marque de fabrique

LOCALISATIONS

1-20 Groupe de piranhas

SPÉCIAL

Frénésie (Après leur première attaque, les piranhas doivent effectuer un Test de Volonté, avec un malus cumulatif de 2 points par Tour. S'ils échouent à ce Test, leur niveau d'Attaque est réduit de moitié, mais ils attaquent désormais deux fois par Tour sans pénalité. Si du sang s'échappe de leur proie, la frénésie est immédiate)

Banc de poisson (ces créatures ne peuvent affecter un véhicule ou une armure mécanisée ayant un blindage supérieur à 10 (H), quel que soit leur nombre. Avec une arme normale, on ne peut attaquer qu'un piranha à la fois mais il suffit d'une attaque réussie pour le tuer. On peut aussi, et c'est plus efficace, utiliser une arme affectant une zone. Dans ce cas, chaque attaque tue une créature par point de dommages. Ces créatures attaquent en bancs et en dessous de 10 individus, elles deviennent totalement inoffensives)

DESCRIPTION

Ces féroces prédateurs des rivières se sont répandus dans les mers et attaquent tout à vue. Ils ont subi quelques mutations qui les rendent encore plus dangereux. Leurs terribles dents, constituées d'une matière proche du silicium, sont devenues extrêmement résistantes. Ils peuvent donc endommager des structures protégées par un faible blindage

UTILISATION/RUMEURS

Ce sont les poissons favoris des criminels en tout genre qui disposent d'un aquarium géant. Personne ne s'explique pourquoi, mais les crapules semblent être fascinées par ces bestioles qu'ils nourrissent souvent avec leurs adversaires.

POISSONS (BANCS)

« On était vraiment mal. Nous étions en train de revenir de la mine lorsque ce monstrueux orque épaulard est apparu. J'ai bien cru qu'on allait tous y passer, mais c'est alors que le bal a commencé. Des lumières, partout, jaillirent tout autour de nous, tandis qu'un banc de poissons flash nous englobait. Le pauvre orque s'enfuit alors, complètement déboussolé. Un coup de bol qu'on ait eu à faire à des poissons flash. L'histoire se serait moins bien terminée si nous avions eu à faire à des poissons lames. »

-- Jansu Lieb, mineur_

Type de créature : poisson

Zone géographique : variable

Taille : 40 cm/poisson | **Poids :** 1,5 kg/poisson

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	1	1	24	6	11	1	1	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-	**Réaction**	8
Résistance aux Dom.	+6	**Vitesse,VIT(PM)**	31 m, 3(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	09
Attaque	10
Observation	10

ATTAQUE

Poissons-lames (Contact, Dom. : 1D6 tous les 10 poissons pour un maximum de 10D6)

TACTIQUES DE COMBAT

Aucune

LOCALISATIONS

1-20 Banc

SPÉCIAL

Banc de poisson (on peut attaquer un individu à la fois mais il faut viser. Par contre il suffit d'une attaque réussie pour tuer une créature. On peut aussi, et c'est plus efficace, utiliser une arme affectant une zone. Dans ce cas, chaque attaque tue un poisson par point de dommage)

De gigantesques bancs de poissons patrouillent dans les océans. La plupart sont des espèces inoffensives qui ne sont destinées qu'à nourrir les prédateurs. Mais certains poissons ont développé d'intéressantes capacités.

POISSONS LAMES_

TACTIQUES

Lorsqu'ils se sentent agressés deux lames longues (20 cm) et fines jaillissent de leurs flancs tels deux nouvelles nageoires. Le banc de poissons se précipite ensuite sur son éventuel agresseur, qui se retrouve prestement découpé en fines lamelles.

SPÉCIAL

Poissons lames (les lames de ces poissons sont incroyablement tranchantes et elles ont la dureté du plus solide des métaux. L'attaque de ces poissons a un indice de pénétration de 6(H)/1(V-). Du fait de la finesse de la lame, un groupe de poissons passant à proximité d'un plongeur peut très bien le couper sans que ce dernier ne ressente la moindre douleur. Bien entendu, la perte de sang devrait pouvoir lui permettre de comprendre que quelque chose d'anormal s'est passé)

DESCRIPTION

Les poissons lames sont des poissons longs et fins qui se déplacent en groupe de 10 à 100 individus. Ils sont particulièrement communs dans les eaux les plus froides (ce qui rend leur présence particulièrement dangereuse puisque le plongeur aura toutes les chances d'avoir sa sensibilité réduite par la température de l'eau) – mer baltique, mer du Groenland, mer de Kara, etc. On peut les trouver jusqu'à une profondeur d'au moins 6000 m.

POISSONS FLASH_

TACTIQUES

Lorsqu'ils se sentent agressés, ils peuvent orienter leurs écailles de manière à réfléchir et à amplifier toute source de lumière. Ces poissons ont naturellement tendance à vivre près des stations sous-marines humaines, afin de bénéficier des éclairages ambiants pour pouvoir se protéger. Certains mineurs racontent aussi que des bancs de ces poissons seraient naturellement venus les protéger d'attaques de grands prédateurs – d'aucuns racontent même qu'un banc de poissons flash aurait protégé un navire humain de l'attaque d'un requin à plaques !

SPÉCIAL

Flash (le flash a pour effet non seulement d'aveugler l'agresseur, mais cela provoque aussi généralement une peur panique chez les autres créatures aquatiques. L'intensité de base du flash est de 1 pour 10 poissons si la source de lumière est faible (projecteur d'une armure, phosphorescence, etc.) mais elle peut atteindre une intensité de 12 + 2 pour 10 poissons, aux abords d'une ville, à faible profondeur, etc.). En cas de flash, il faut effectuer un test de Réaction avec une pénalité égale à l'intensité. Si le test échoue, le personnage est aveuglé pendant 1d10 tours, plus l'intensité du flash. Les animaux aquatiques subissant le flash doivent réussir un test de Volonté contre l'intensité ou fuir)

DESCRIPTION

Il s'agit de poissons gros et larges dont les écailles ont une apparence métallique. Il est possible de trouver de nombreuses variétés de poissons flash certaines vivant en eaux chaudes et peu profondes (mer amazonienne notamment), mais aussi d'autres vivants dans des eaux froides et/ou profondes. Ces poissons peuvent former des bancs regroupant plusieurs centaines d'individus. Il est intéressant de remarquer que certains bancs de poissons flash semblent s'être habitués à la présence de l'homme et vivent désormais à proximité de grandes cités (Équinoxe notamment) ou d'exploitations minières. Ils profitent ainsi de la lumière ambiante pour se protéger des prédateurs. Il s'agit d'une intéressante forme de symbiose, puisqu'ils semblent aussi protéger les hommes qui vivent en ces lieux. Bien que leur chair soit particulièrement délicieuse, les plongeurs (mineurs, plongeurs de combat…) qui sont habitués à leur proximité perçoivent ces bancs de poissons comme un signe de chance. Des légendes racontent que les pires catastrophes ont frappé les stations qui avaient autorisé qu'on les pêche.

POISSONS LARSEN_

SPÉCIAL

Bruit blanc (un banc de 10 poissons larsen impose une pénalité de -1 à tout type de sonars sur un rayon de 10 m. La pénalité est augmentée de -1 et le rayon de 10 mètres pour 10 poissons supplémentaires.)

DESCRIPTION

Il s'agit de gros poissons dont le front s'orne de multiples antennes souvent phosphorescentes. Ils se réunissent habituellement en bancs d'une cinquantaine d'individus, mais, durant la période de ponte, il n'est

pas rare de pouvoir observer des groupes de plusieurs centaines, voire de plusieurs milliers d'individus. Il est possible d'en trouver dans toutes les mers du globe, mais, curieusement, ils migrent tous en fin d'année afin d'aller se reproduire du côté des Bermudes. La période de reproduction durant un mois, inutile de préciser que les parages sont plus que dangereux durant cette époque de l'année. Les poissons larsen émettent en permanence un important bruit « blanc », il s'agit d'un bruit de fond qui perturbe les autres ondes sonores. En pratique, cela signifie qu'un banc de poissons larsen est à même de rendre inopérant tout système d'écoute ou d'enregistrement, ce qui inclut bien évidemment les sonars. Il est habituel de rencontrer des bancs comprenant de 20 à 100 poissons, mais certains plongeurs ont eu, rarement, l'occasion de croiser des bancs de plusieurs milliers de poissons (durant la période de reproduction). Bien évidemment, les systèmes de communication et les systèmes d'acquisition de cible sont tout autant affectés que les sonars.

POISSONS MASQUES_

SPÉCIAL
Ondes (tout test de détection subit une pénalité -1 sur un diamètre de 1 m pour 10 poissons. Il est important de noter que pour un navire (ou une armure) se trouvant à l'intérieur de cette zone, la pénalité est réduite de moitié pour détecter des éléments se trouvant hors de la zone, en revanche il sera parfaitement protégé tant qu'il n'en sortira pas. Si l'aire d'effet d'un banc de poissons larsen vient à toucher celui d'un banc de poissons masques, cela provoque un terrible choc sonore. Techniquement, cela signifie que tous les appareils utilisant les ondes sonores (sonars de détection et d'acquisition, radio…) ont une chance de « griller ». Tous les appareils se trouvant à moins de 100 m du contact doivent effectuer un test de panne avec une pénalité de -10. La pénalité est réduite tous les 200 m)

DESCRIPTION

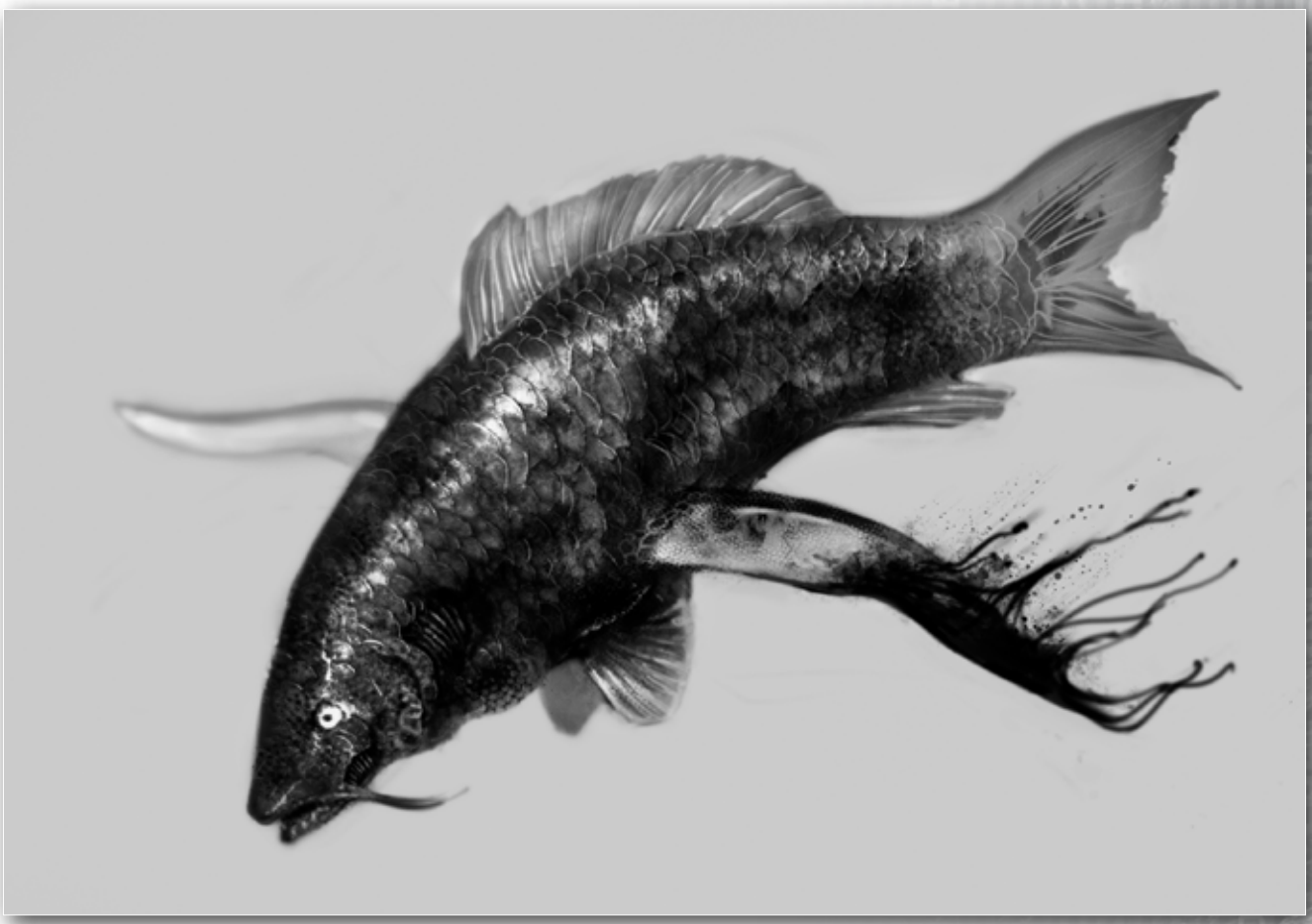
Les poissons masques ressemblent en tous points aux poissons larsen. Seuls les meilleurs experts sont capables de les différencier physiquement. Ils vivent dans toutes les eaux du monde et ils s'organisent en bancs comptant de 50 à 200 individus. Il est intéressant de noter qu'ils ont pour habitude de se mêler à d'autres bancs de poissons afin de profiter d'autres moyens de défense. Il est ainsi fréquent de voir des bancs de poissons masques accompagner des poissons lames ou des poissons flash. En revanche la rencontre de poissons masques et de poissons larsen est une expérience des plus atroces pour tout équipement utilisant les ondes sonores. Les poissons masques émettent des ondes sonores qui forment une sorte d'écran autour d'eux. En pratique cela signifie qu'un tel banc de poissons devient « invisible » aux différents types de sonars, ainsi qu'à un certain nombre de ses prédateurs.

UTILISATION/RUMEURS

Actuellement, aucune organisation n'est parvenue à contrôler efficacement de tels bancs de poissons. Cependant de nombreuses recherches sont menées dans ce but (surtout en ce qui concerne les poissons masques et les poissons larsen).

IDÉE DE SCÉNARIO

Des rumeurs alarmantes indiqueraient qu'un monstrueux (plusieurs milliers) banc de poissons lames serait en train de se diriger vers la station où vivent les personnages. Il est impératif de le faire dévier. S'agit-il d'un exode naturel ou fuient-ils quelque chose de plus dangereux qu'eux ?



POISSON MINEUR

« Je n'avais jamais vu une telle chose. Marishka nageait tranquillement à nos côtés, nous traversions des bancs de poissons multicolores si fréquents dans les eaux de la République du Corail. C'est alors que nous avons vu arriver le bestiau, un bon mètre cinquante et environ cent cinquante kilos, un beau morceau quoi. Mais il n'avait pas l'air agressif, il ressemblait plutôt à un bon gros mérou. Il s'est approché de Marishka et, soudainement, il s'est précipité sur elle afin de dévorer ses implants de corail. La suite ne fût qu'une rapide et horrible boucherie. Je suis parvenu à m'en sortir et, tu peux me croire, il faudrait un miracle pour parvenir à me faire accepter de tels implants désormais. »

-- Reanaleg, pêcheur d'Azuria_

Type de créature : poisson

Zone géographique : récifs coralliens

Taille : 1,50 m **Poids :** 150 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	20	34	18	14	12	4	14	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+5	**Réaction**	13
Résistance aux Dom.	-9	**Vitesse,VIT(PM)**	70 m, 8(2)

COMPÉTENCES

Athlétisme	33
Attaque	12
Furtivité/Dépl. silencieux	12
Observation (/Corail)	10/18

ATTAQUE

Bec (Contact, Dom. : 2D10)

TACTIQUES DE COMBAT

Ce poisson n'est pas agressif. Il n'attaque que s'il est menacé ou s'il repère un plongeur avec un implant de corail.

LOCALISATIONS

1-6 Tête, **7-20** Corps

SPÉCIAL

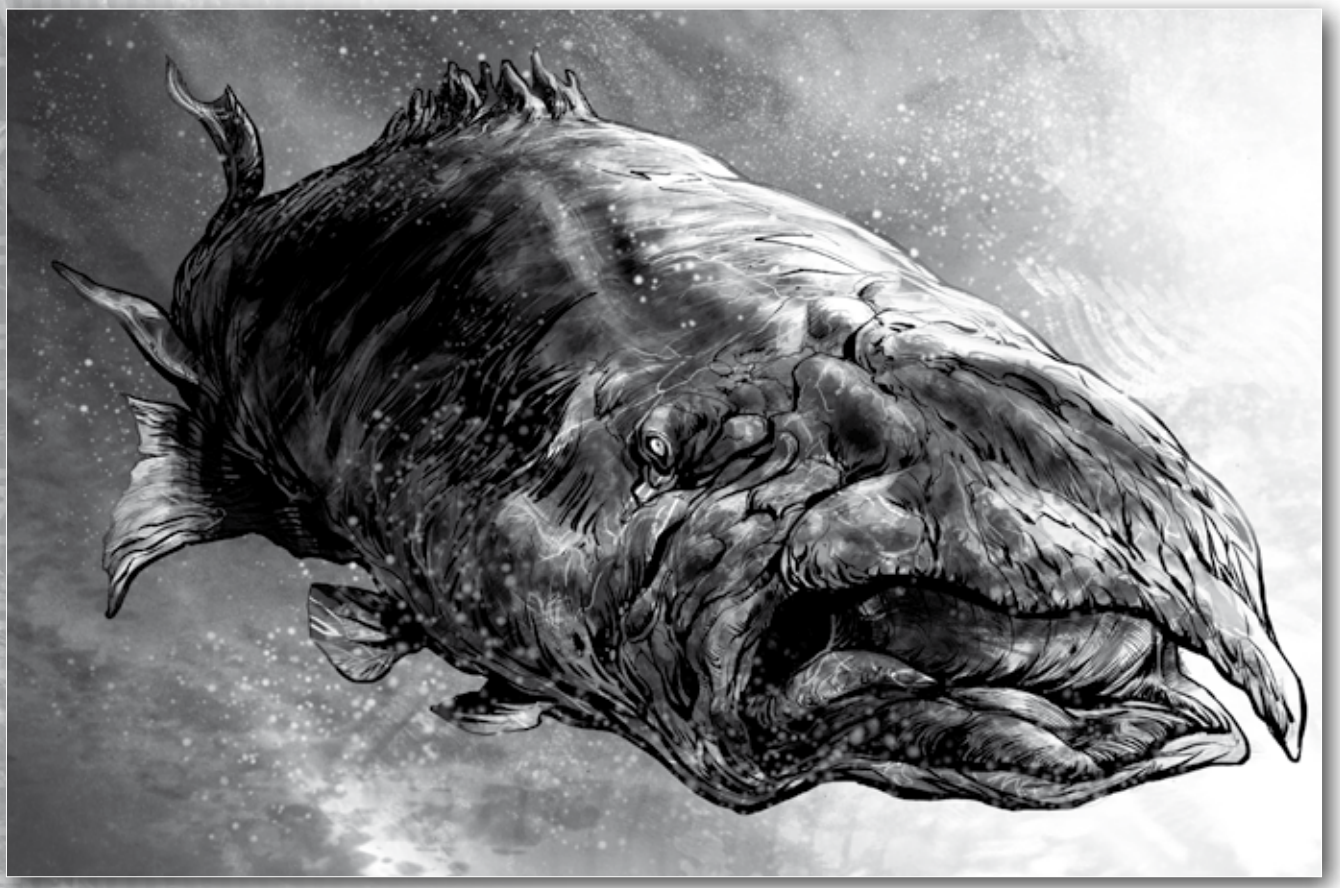
Annulation de l'effet Polaris (tout effet Polaris est annulé dans un rayon de 5 m autour du poisson. Un utilisateur de l'effet Polaris sera incapable de déclencher le moindre phénomène s'il se trouve dans cette zone. Le poisson attaquera tout porteur d'implants en corail et la dureté de son bec, ainsi que sa force naturelle en font un adversaire dont il peut être bon de se méfier. Son intelligence semble laisser supposer que l'animal pourrait peut-être être apprivoisé (mais il faudrait parvenir à continuer de l'approvisionner en corail), cependant cela ne pourra jamais être par un utilisateur de l'effet Polaris.)

DESCRIPTION

Le poisson mineur est un animal qui existe partout où se développe des récifs de corail. Il se nourrit en effet exclusivement de cela. C'est un poisson qui peut atteindre des tailles conséquentes (jusqu'à 2 m de long) et qui vit généralement seul, excepté en période de reproduction. Il est doté d'une sorte de « bec » légèrement proéminent qui lui permet de casser le corail dont il se nourrit

UTILISATION/RUMEURS

Des recherches récentes, effectuées par les scientifiques du Culte du Trident, montrent que ce poisson est totalement immunisé contre l'effet Polaris. De plus, il serait possible de construire des inhibiteurs naturels, en utilisant le squelette de cet étrange poisson. La république du Corail offre des primes exceptionnelles pour tout cadavre de poisson mineur. Les PJ sauteront-ils sur cette occasion facile et rapide de gagner de l'argent ou tenteront-ils de découvrir ce qui peut motiver un tel massacre ?



POISSON JUIF DE CALIFORNIE

« - Je te jure, je ne mens pas, le poiscaille, il devait mesurer 6 bons mètres et peser une tonne, au bas mot… sur la vie de mes six femmes… parole !
- T'exagères pas un peu là ? T'es pas de Parasema pour rien ! »

-- Un pêcheur exagérant quelque peu la taille d'un poisson juif de Californie_

Type de créature : poisson

Zone géographique : Pacifique, principalement en Ligue Rouge

Taille : 4 m | **Poids :** 800 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	24	40	10	8	10	1	6	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-	**Réaction**	9
Résistance aux Dom.	-11	**Vitesse,VIT(PM)**	27 m, 3(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	7
Furtivité/Dépl. silencieux	9
Observation	6

ATTAQUE

Aucune

TACTIQUES DE COMBAT

Aucune

LOCALISATIONS

1-20 Poisson

SPÉCIAL

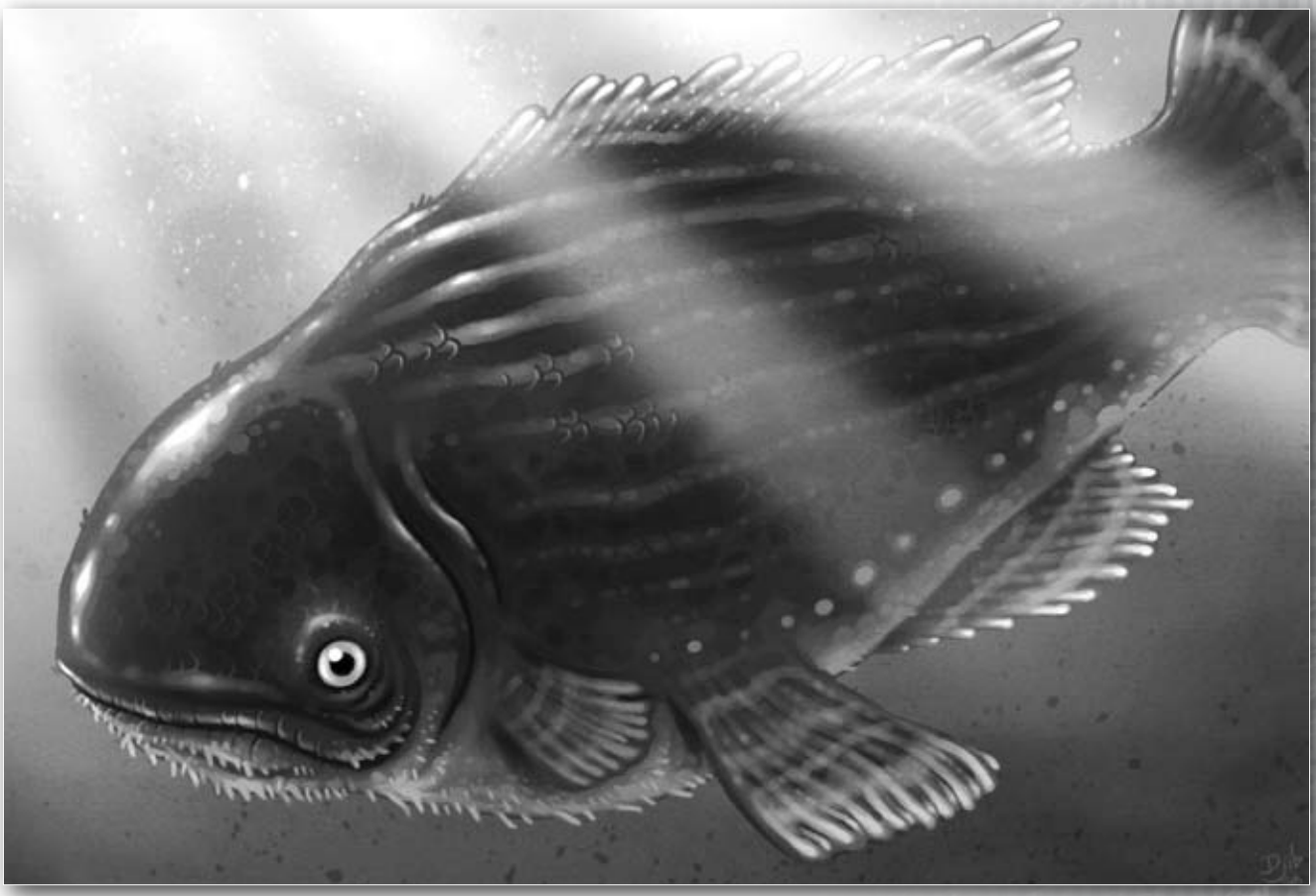
Aucune (aucune)

DESCRIPTION

Cet énorme poisson ne représente aucun danger pour des plongeurs. Par contre, c'est une prise de choix pour les pêcheurs.

UTILISATION/RUMEURS

Le poisson juif est un poisson extrêmement répandu dans les eaux de la Ligue Rouge et il est à la base de l'alimentation de bon nombre de communautés. On le pêche pour s'en nourrir mais les autorités font très attention à ne pas mettre en danger l'espèce. Même si on le trouve dans les plus grandes cités à 650 sols les 250g, on peut manger du poisson juif presque gratuitement dans les stations les plus isolées. Tuer un poisson juif juste pour le sport est considéré comme un crime.



POISSON-TORPILLE

« Mais panique pas, ce ne sont que des poissons. »

-- Un pêcheur qui n'a pas encore perdu un navire à cause de ces saletés !_

Type de créature : poisson

Zone géographique : toutes les mers du globe

Taille : 2 m | **Poids :** 20 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	10	3	28	15	13	-	7	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+0	**Réaction**	14
Résistance aux Dom.	+2	**Vitesse,VIT(PM)**	64 m, 7(2)

COMPÉTENCES

Athlétisme	30
Attaque	16

ATTAQUE

Charge (contact, Dom. : 3D10 à l'échelle humaine, 1D6-3 à l'échelle des Véhicules légers)

TACTIQUES DE COMBAT

En cas de panique provoquée par une lumière trop forte ou des mouvements trop brusques (Test de Volonté nécessaire), les bancs de poissons-torpilles accélèrent soudainement et viennent se fracasser quelquefois contre les « agresseurs ». Cette attaque est redoutable et peut perforer une armure ou la carlingue d'un appareil. Le poisson meurt immédiatement après le choc. Les bancs de poissons-torpilles sont constitués de milliers de créatures. En cas de panique, toutes les cibles présentes dans la zone subiront une attaque par Tour pendant 1D3 Tours de combat (normaux ou navals), selon la taille de la cible

LOCALISATIONS

1-20 Banc de poisson

SPÉCIAL

Panique (quand ils paniquent, la vitesse est doublée. Il est un peu vain de vouloir combattre un banc de plusieurs milliers de poissons il n'y a donc pas de règle particulière pour gérer cette situation. Comme nous avons à faire à quelque chose qui se rapproche plus du phénomène naturel, il faut subir patiemment les 1 à 3 attaques de ces poissons en priant pour que les dommages ne soient pas trop importants)

DESCRIPTION

Le poisson-torpille est une étrange créature, de la taille d'une murène, capable de se déplacer à une vitesse incroyable sous l'eau. La tête de cette étonnante créature est recouverte d'une sorte de matière extrêmement résistante, semblable à du métal ayant un indice de pénétration de 6(H)/1(V-). Elle ne présente aucun danger si on ne l'effraie pas.

UTILISATION/RUMEURS

La chair de ces poissons est délicieuse mais il est extrêmement difficile de les attraper puisqu'ils ont tendance à paniquer dès qu'un filet est mis à l'eau, filet qu'ils déchirent en même temps qu'ils détruisent le navire l'ayant déployé

RAIE MANGEFER

« Il y a vraiment des bestioles qui ont une alimentation pas vraiment équilibrée. »

-- Un pêcheur désabusé_

Type de créature : poisson

Zone géographique : toutes les mers du globe

Taille : 5 m | **Poids :** 1,5 tonnes

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	38	25	20	16	14	2	12	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+14	**Réaction**	15
Résistance aux Dom.	-11	**Vitesse,VIT(PM)**	32 m, 4(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	10
Furtivité/Dépl. silencieux	14
Observation	10

ATTAQUE

Aucune

TACTIQUES DE COMBAT

Les raies sont peu farouches et préfèrent fuir que de combattre.

LOCALISATIONS

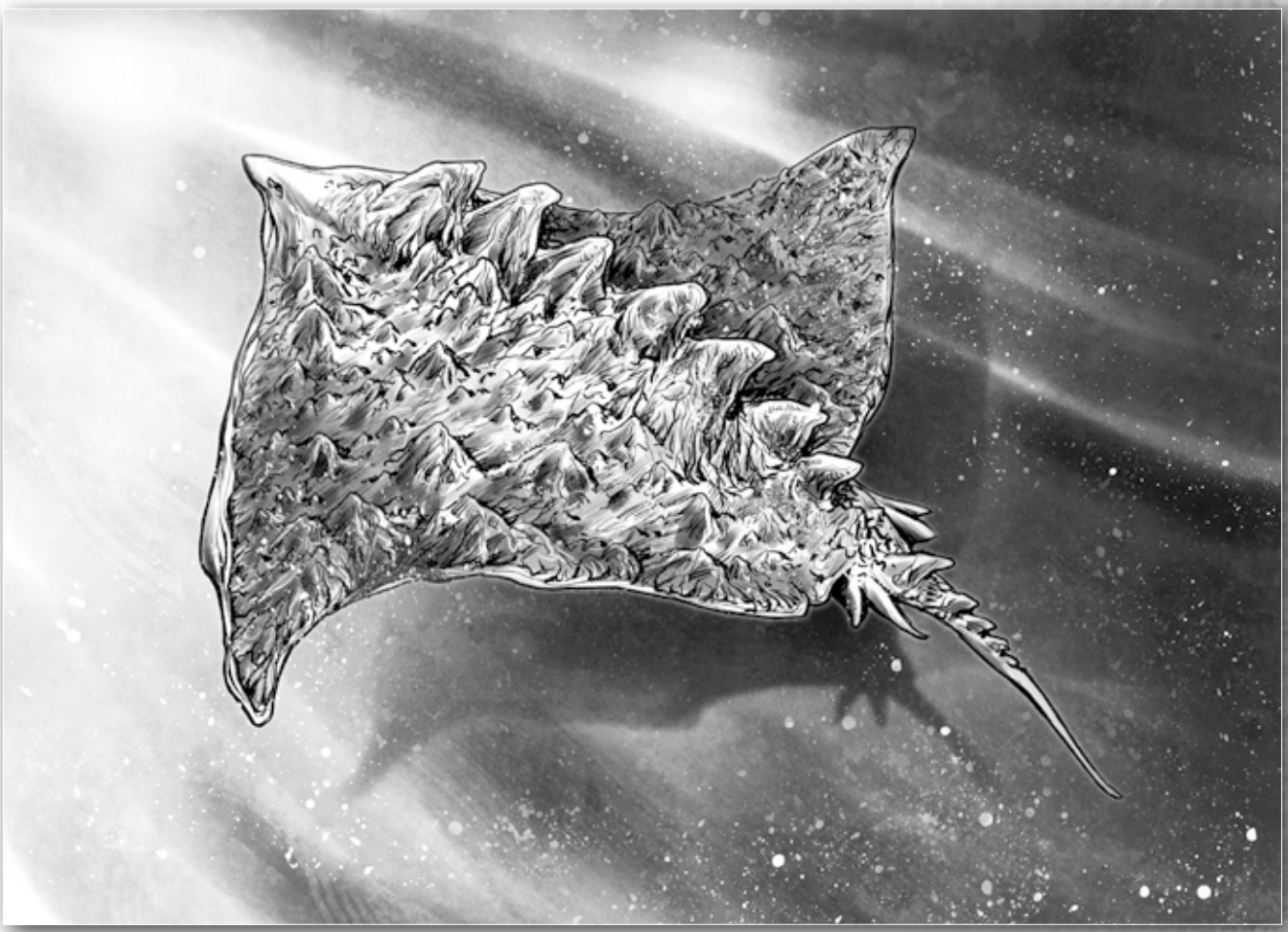
1-5 Tête, **6-10** Corps, **11-15** Aile droite, **16-20** Aile gauche

SPÉCIAL

Mangefer (ces bestioles rongent le blindage avant de s'attaquer à la structure d'un appareil. A l'échelle (H), il leur faut 1D10 heures pour arriver à bout d'1 point de blindage (uniquement les alliages métalliques de niveau technologique inférieur à NTV). À l'échelle V-, ce temps est multiplié par 10 et à l'échelle V+, il est à multiplier par 20. Une fois le blindage réduit à 0 elles sont si bien incrustées dans la coque qu'il devient presque impossible de les dégager (seule la partie supérieure du corps, dotée d'une armure de 10 (H), est visible), le seul moyen efficace consiste alors à les tuer ou à attendre qu'elles partent d'elles-mêmes. Des tests de perception pourront être réalisés, ou pas, par les membres d'équipage du navire concerné, pour tenter de les découvrir incrustées dans la paroi. Attaquées et blessées elles tenteront immédiatement de fuir)

DESCRIPTION

Ces raies peuvent être de toutes tailles. Leur apparence est assez différente de celle de leurs congénères. En effet le dessus de leur corps est recouvert d'une épaisse carapace semblable à de la pierre, cette carapace est cependant suffisamment souple pour lui permettre de se déplacer normalement. Ces animaux sont tout à fait inoffensifs pour l'homme, en revanche il en va tout autrement pour les navires. Les raies mangefer ont pour habitude de se poser sur des navires en déplacement et de se souder à la coque. Elles profitent alors de la vitesse du navire pour se nourrir de plancton. En procédant ainsi elles détruisent la partie de coque qui se trouve sous elles. Lorsque le navire s'immobilise ou descend trop profondément (plus de –8000 m) elles se détachent laissant alors un trou béant dans la coque. De plus, la présence d'un trop grand nombre de ces créatures sur un navire augmente l'importance de sa signature sonar, en formant des reliefs sur lesquels le son rebondit et augmente son hydrodynamisme (réduit sa vitesse).



RAIE LÉOPARD

« J'ai toujours beaucoup apprécié les raies... jusqu'à ce qu'il y en ait une qui me transperce mon armure ! »

-- Un plongeur_

Type de créature : poisson

Zone géographique : toutes les mers du globe

Taille : 5 m | **Poids :** 1,5 tonnes

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	38	25	20	16	14	2	12	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+14	**Réaction**	15
Résistance aux Dom.	-11	**Vitesse,VIT(PM)**	32 m, 4(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	10
Attaque	12
Furtivité/Dépl. silencieux	14
Observation	10

ATTAQUE

Aiguillon (Dom. : 3D10)

TACTIQUES DE COMBAT

Les raies sont peu farouches et préfèrent fuir que de combattre.

LOCALISATIONS

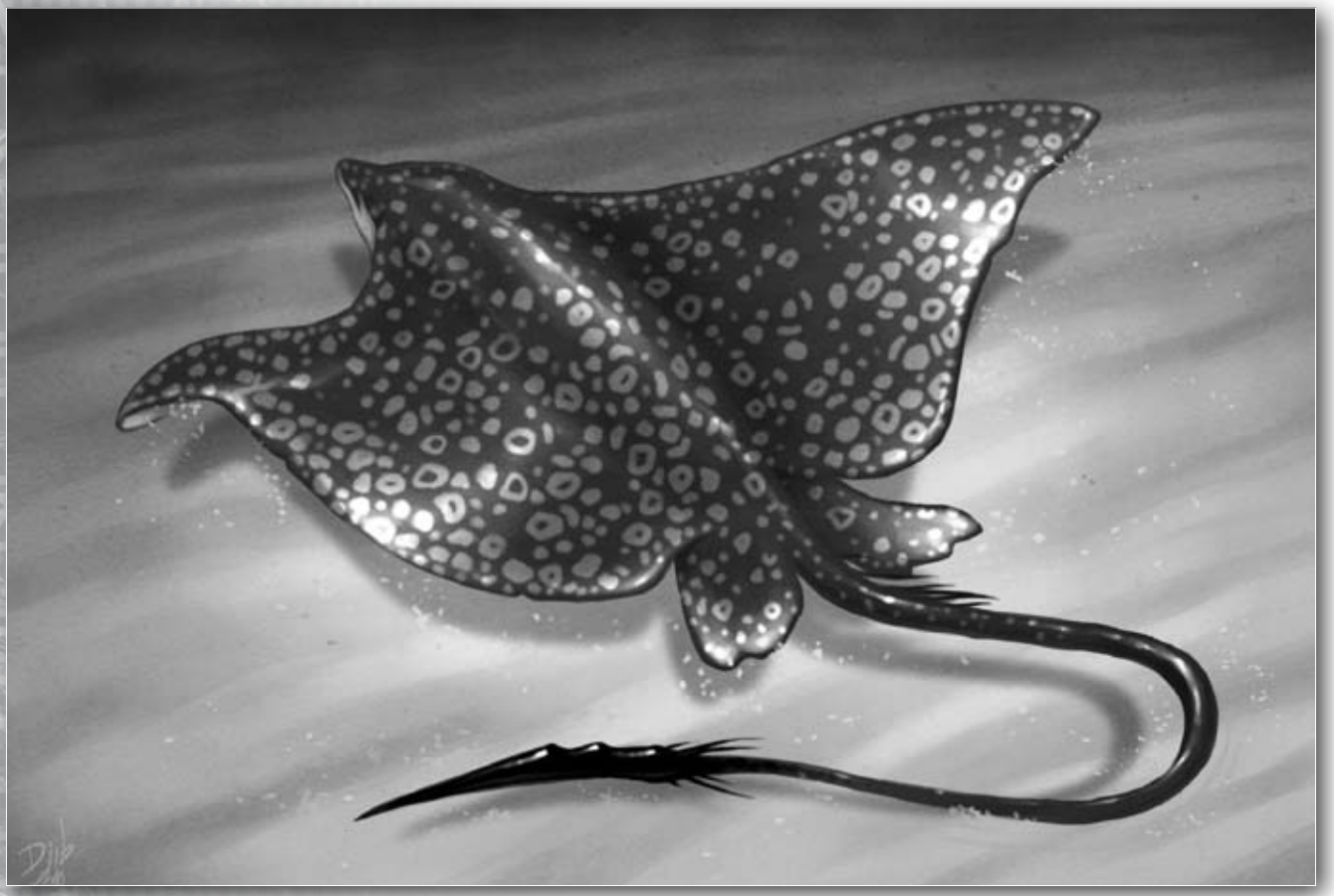
1-5 Tête, **6-10** Corps, **11-15** Aile droite, **16-20** Aile gauche

SPÉCIAL

Poison (l'aiguillon d'une raie léopard doit infliger une blessure pour injecter son poison de type chyrso, cf. *LdB* page 247)

DESCRIPTION

Ces raies sont munies d'une longue queue, pourvue d'un dard (pénétration 5(H)) doté de minuscules crochets qui peuvent causer d'importants dégâts. Ce dard possède, en son centre, un canal qui permet à l'animal d'injecter un venin. Il est important de noter que ce mécanisme lui sert uniquement à se défendre. L'attaque est semblable à celle du scorpion, la queue passe par-dessus le corps ou éventuellement sur le côté pour se planter dans l'agresseur.



RAIE TORPILLES

« Je chassais le serpent de mer et paf je suis tombé sur un serpent-murène. Une armure bousillée. Je décide donc de m'en prendre aux raies. Re-paf, une raie torpille… deuxième armure grillée. »

-- Un ancien pêcheur_

Type de créature : poisson

Zone géographique : toutes les mers du globe

Taille : 5 m **Poids :** 1,5 tonnes

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	38	25	20	16	14	2	12	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+14	**Réaction**	15
Résistance aux Dom.	-11	**Vitesse,VIT(PM)**	32 m, 4(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	10
Attaque	12
Furtivité/Dépl. silencieux	14
Observation	10

ATTAQUE

Décharge électrique (Choc : +3D10)

TACTIQUES DE COMBAT

Les raies sont peu farouches et préfèrent fuir que de combattre.

LOCALISATIONS

1-5 Tête, **6-10** Corps, **11-15** Aile droite, **16-20** Aile gauche

SPÉCIAL

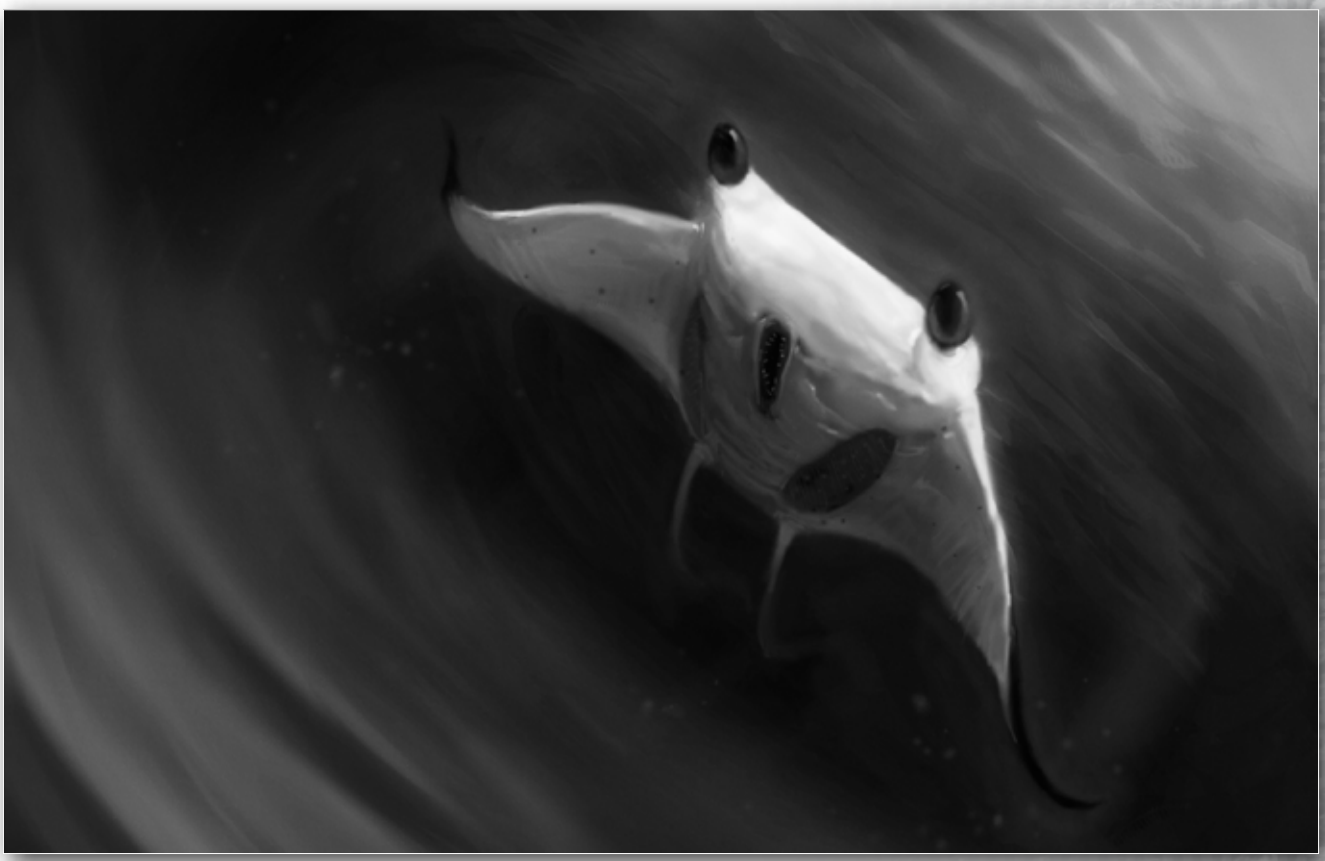
Décharge électrique (l'attaque électrique peut endommager un certain nombre de composants électroniques portés par sa cible (armure, armes, boucliers, ordinateurs…). On considère qu'il s'agit d'une attaque IEM –5(H)/-1(V-).

DESCRIPTION

Ces raies sont généralement de taille moyenne. Elles possèdent sur leurs flancs des organes électriques très efficaces qui, au contact d'un agresseur, peuvent produire une tension de plusieurs centaines d'ampères en décharges successives de quelques millièmes de seconde.

UTILISATION/RUMEURS

Récemment de nombreux plongeurs prétendent avoir découvert des raies d'une autre espèce douées d'une plus grande intelligence que la moyenne, ce qui leur aurait permis d'établir une communication rudimentaire avec elles. On parle aussi d'un groupe de pirates ayant réussi à domestiquer certains de ces animaux. Des capitaines de navires gardent des raies mangefer en vie dans des réservoirs de leur navire afin de pouvoir s'en servir comme d'une solution de dernier secours pour réparer des avaries. Comme ils le disent eux-mêmes : « Cela a peu de chances de fonctionner, mais cela ne coûte rien d'essayer ».



RAIE MANTA

« Ça c'est vraiment la classe pour se déplacer sous l'eau. Faut à tout prix que je trouve un truc pour imiter cette propulsion. »

-- L'inventeur des tenues Mantas_

Type de créature : poisson

Zone géographique : toutes les mers du monde à moins de 1 000 mètres de profondeur

Taille : 6 m | **Poids :** 1 tonne

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	45	20	20	15	12	1	12	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+17	**Réaction**	13
Résistance aux Dom.	-11	**Vitesse,VIT(PM)**	40 m, 4(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	15
Attaque	13
Furtivité/Dépl. silencieux	7
Observation	10

ATTAQUE

Aiguillon (contact, 2D10, L'aiguillon perce aisément les armures et bénéficie d'un indice de pénétration égal à 12(H))

Constriction (contact, Dom. : spécial, voir **Constriction et attaque de tentacules**, page 217).

TACTIQUES DE COMBAT

La manta n'est pas une créature agressive mais elle peut frapper sans prévenir et sans raison apparente, avant de continuer son chemin comme si de rien n'était. En règle générale, ce n'est cependant pas la manta qui va chercher la bagarre, elle aura plutôt tendance à l'éviter. La manta a une peur bleue de l'orque qui est son prédateur naturel.

LOCALISATIONS

1-5 Tête, **6-10** Corps, **11-15** Aile droite, **16-20** Aile gauche

DESCRIPTION

Ces gracieuses créatures sont de grandes raies mantas qui glissent dans les océans en couple ou en groupe de quelques individus. Elles sont généralement pacifiques mais peuvent, de temps en temps et brusquement, s'attaquer à tout ce qui se trouve autour d'elles. La raison de ce comportement est inconnue. La manta est capable d'attaquer avec le terrible aiguillon au bout de sa longue queue ou d'écraser une proie en l'enveloppant. L'aiguillon est extrêmement fin et solide. Cette créature ne peut utiliser qu'un seul mode d'attaque à la fois.

UTILISATION/RUMEURS

La manta est peu ou pas chassée. Dans les fonds marins, on apprécie cette créature gracieuse qui aurait, dit-on, des vertus apaisantes par sa seule présence. Beaucoup de communautés font tout pour trouver un moyen d'attirer les mantas dans leurs eaux.

RASCASSE VOLANTE OU DRAGON DES MERS

« Tant que vous n'avez pas été piqué par une rascasse vous ne savez pas ce que signifie le mot douleur. »

-- WALRUS, un pêcheur qui ne quitte plus ses semelles blindées_

Type de créature : poisson

Zone géographique : Mer rouge, Méditerranée, Océans Indien et Pacifique

Taille : 38 cm **Poids :** 6 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	6	12	10	21	8	3	12	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-2	**Réaction**	14
Résistance aux Dom.	0	**Vitesse,VIT(PM)**	12 m, 1(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	2
Attaque	12
Furtivité/Dépl. silencieux	14
Observation	8

ATTAQUE

Morsure (contact, Dom. : 1D6)

TACTIQUES DE COMBAT

Se limite à attendre qu'on lui marche dessus même si elle cherche des noises en allant se cacher dans des endroits fréquentés.

LOCALISATIONS

1-20 Créature

SPÉCIAL

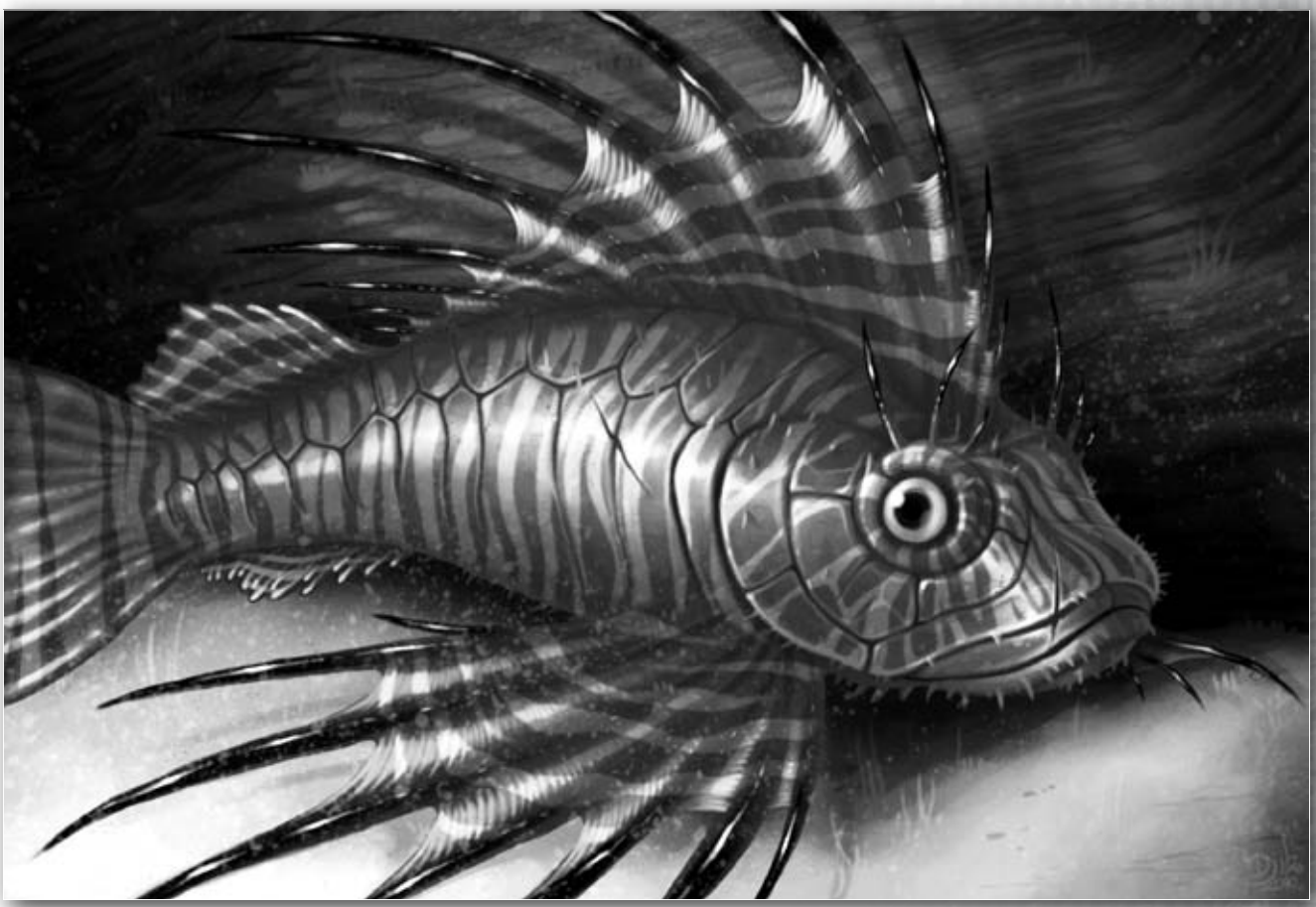
Carapace 1 (H)
Épines (les épines ignorent jusqu'à 2 points de protection, sauf s'il s'agit d'un blindage)
Poison des épines
Mode de contamination : Ingestion/Injection
Modificateur de détection : goût (-4), odeur (-4)
Délai d'action : 1 tour
Virulence/Évolutions : 1D10 puis 1D10 tous les tours pendant 12 tours.
Seuils/Effets : Seuil 5 : douleurs, pénalité de –3 à tous les tests ; **Seuil 10 :** douleurs, pénalité de –5 à tous les tests ; **Seuil 15 :** douleurs, pénalité de –8 à tous les tests ; **Seuil 20 :** douleurs, pénalité de –10 à tous les tests ; **Seuil 25 :** Mort
Modificateur de diagnostic : 0
Modificateur de guérison : 0
Coût d'une dose : 6 000

DESCRIPTION

La rascasse vit à proximité des installations humaines de faible profondeur (moins de 1 000 m) où elle est un danger pour les plongeurs sans armure ou en tenue légère. Généralement, les incidents surviennent quand quelqu'un marche sur une de ces créatures ou l'effleure de la main. Les épines dorsales de la bête se redressent alors et se plantent dans la victime. Constituées, comme le reste de sa carapace, d'une matière presque aussi dure que l'acier, les épines peuvent même percer des protections peu épaisses mais en aucun cas un quelconque blindage. Bien entendu, la victime n'est soumise au poison que si son armure est percée.

UTILISATION/RUMEURS

Le poison de la rascasse est très prisé des laboratoires pharmaceutiques qui s'en servent pour fabriquer un anti-douleur très efficace. Il est aussi apprécié des tortionnaires en tout genre. Le filet de Rascasse est un plat extrêmement apprécié en Ligue Rouge et en Union Méditerranéenne. On peut donc revendre ce poisson une centaine de sols. Le poison est beaucoup plus rentable.



RÉGALEC GÉANT

« Pêcheur, c'est pas un métier facile mon brave monsieur. L'autre fois, on pêchait tranquillement et puis, tout d'un coup… plus rien. On s'est réveillés avec un énorme mal de tête et Edma… Edma c'est notre rafiot… et Edma était échouée avec la moitié des instruments grillés. »

-- Pélon, pêcheur de Cruz_

Type de créature : poisson

Zone géographique : Atlantique, Pacifique et Océan Indien

Taille : 10 m **Poids :** 90 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	40	20	28	14	11	6	10	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-	**Réaction**	12
Résistance aux Dom.	-10	**Vitesse,VIT(PM)**	29 m, 3(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	8
Attaque	15
Furtivité/Dépl. silencieux	9
Observation	9

ATTAQUE

Attaque IEM/Choc (dans une sphère de 10 mètres de rayon : -5(H) –1 (V-)/+3D10)

TACTIQUES DE COMBAT

Ces créatures fuient à la moindre blessure. Elles ne sont pas vraiment agressives et plutôt trouillardes.

LOCALISATIONS

1-5 Tête, **6-20** Corps

SPÉCIAL

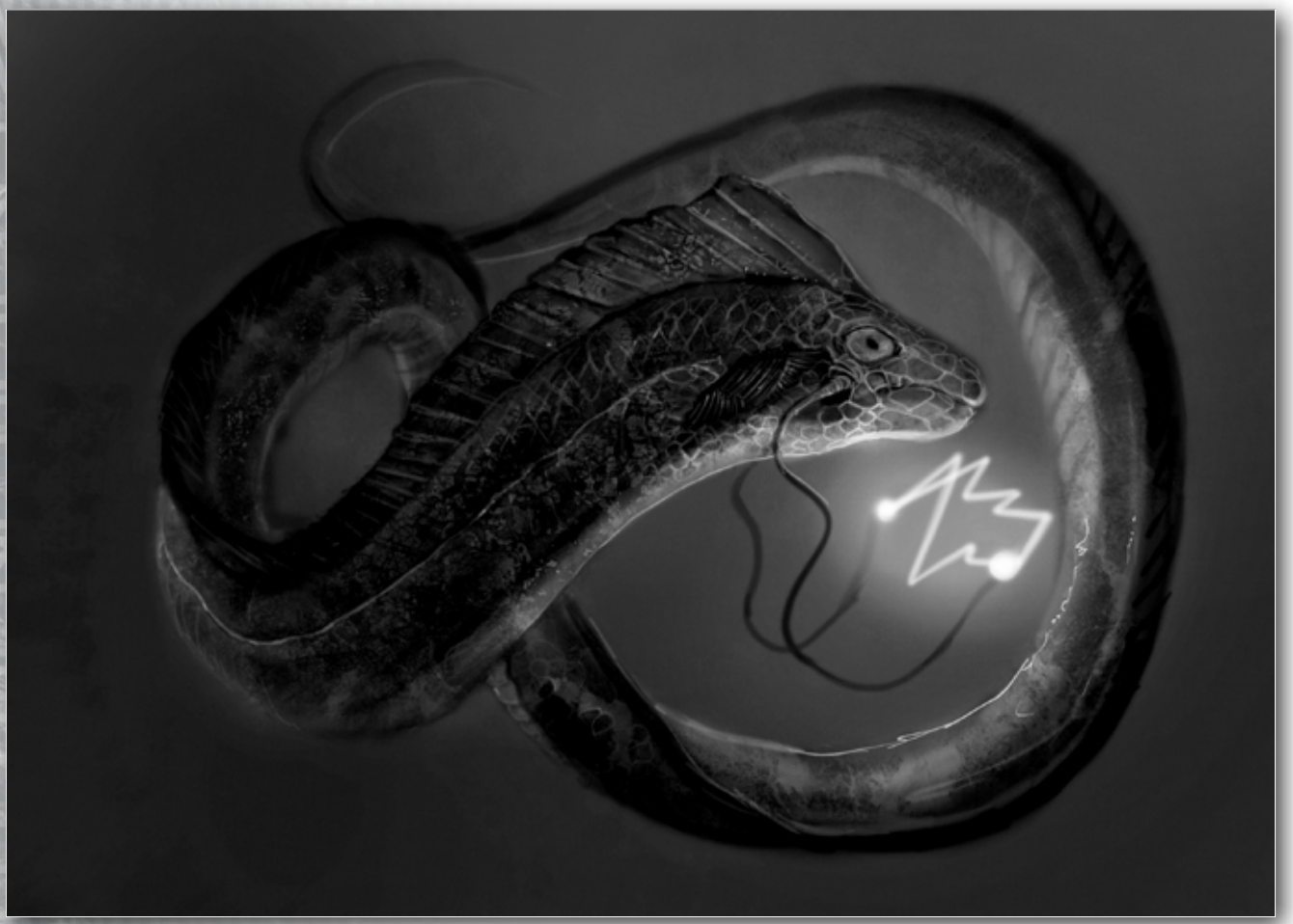
Champ IEM (le champ IEM/choc affecte toutes les créatures vivantes se trouvant dans un rayon de 10 mètres autour du régalec. La créature ne peut effectuer cette attaque qu'une fois tous le 10 tours)

DESCRIPTION

Le régalec géant est un long poisson ressemblant à une anguille, dont le dos est parcouru d'une longue crête, de plus en plus haute en se rapprochant de la tête. Deux longs filaments pendent de chaque côté de sa tête. Ce sont ces filaments qui sont très dangereux pour les plongeurs. En effet, quand la créature a peur, les extrémités des filaments se mettent à luire avant de libérer un puissant champ électromagnétique. Ce champ a aussi la particularité d'assommer ceux qui se trouvent pris dedans, même les individus en armures pressurisées ou l'équipage à bord d'un petit navire. Le régalec se mêle souvent à des bancs de poissons. C'est un poisson magnifique et très gracieux qui vit à des profondeurs n'excédant pas 1000 m.

UTILISATION/RUMEURS

La Ligue Rouge a souvent utilisé le Régalec géant pour des opérations militaires. Il est connu que l'armée en élève et a développé un programme d'élevage intensif.



REQUIN À PLAQUES V-

« Merde ! »

-- Terme le plus souvent employé quand on croise la route d'un requin à plaques_

Type de créature : requin géant

Zone géographique : toutes les mers du globe à plus de 4000 mètres de profondeur

Taille : 35 m **Poids :** 210 tonnes

	FOR	GAB	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	190	6*	12	13	14	1	20	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif.de Dom. (V-)	+24	**Réaction**	13
Modif.de Dom. (V+)	+14	**Vitesse,VIT(PM)**	50 m, 6(2)
Résistance aux Dom (V-)	+2		

COMPÉTENCES

Athlétisme	21
Attaque	13
Furtivité/Dépl. silencieux	5
Observation	15

ATTAQUE

Charge (contact, Dom. : dommages massifs à l'échelle humaine (H), 2D10 à l'échelle des Véhicules légers)

Morsure (contact, Dom. : dommages massifs à l'échelle humaine, 2D10 à l'échelle des Véhicules légers, 1D10 à l'échelle des véhicules lourds)

TACTIQUES DE COMBAT

La tactique du requin à plaques est simple, il attaque la cible la plus proche de lui et la massacre jusqu'à ce qu'il n'en reste rien ou jusqu'à ce qu'il subisse une blessure mortelle. Une blessure critique peut lui faire rompre le combat mais uniquement s'il n'est pas en frénésie.

LOCALISATIONS

1-5 Tête, **6-16** Corps, **17-18** Nageoire droite, **19-20** Nageoire gauche

SPÉCIAL

Carapace 10 (V-)

Frénésie (quand la créature a saisi une proie, les Dommages augmentent de 2 points par Tour)

Notes (quand un requin à plaques s'en prend à des véhicules, il ne peut attaquer efficacement que des engins n'excédant pas un Gabarit de 5. Pour les autres, il aura du mal à utiliser sa redoutable mâchoire et devra se contenter de les frapper de son museau ou de sa queue. L'attaque n'inflige alors que 1D10+2(V-)/1D6 (V+) et il n'y a pas de frénésie. Il peut par contre arracher des éléments du navire qu'il peut saisir avec sa gueule.)

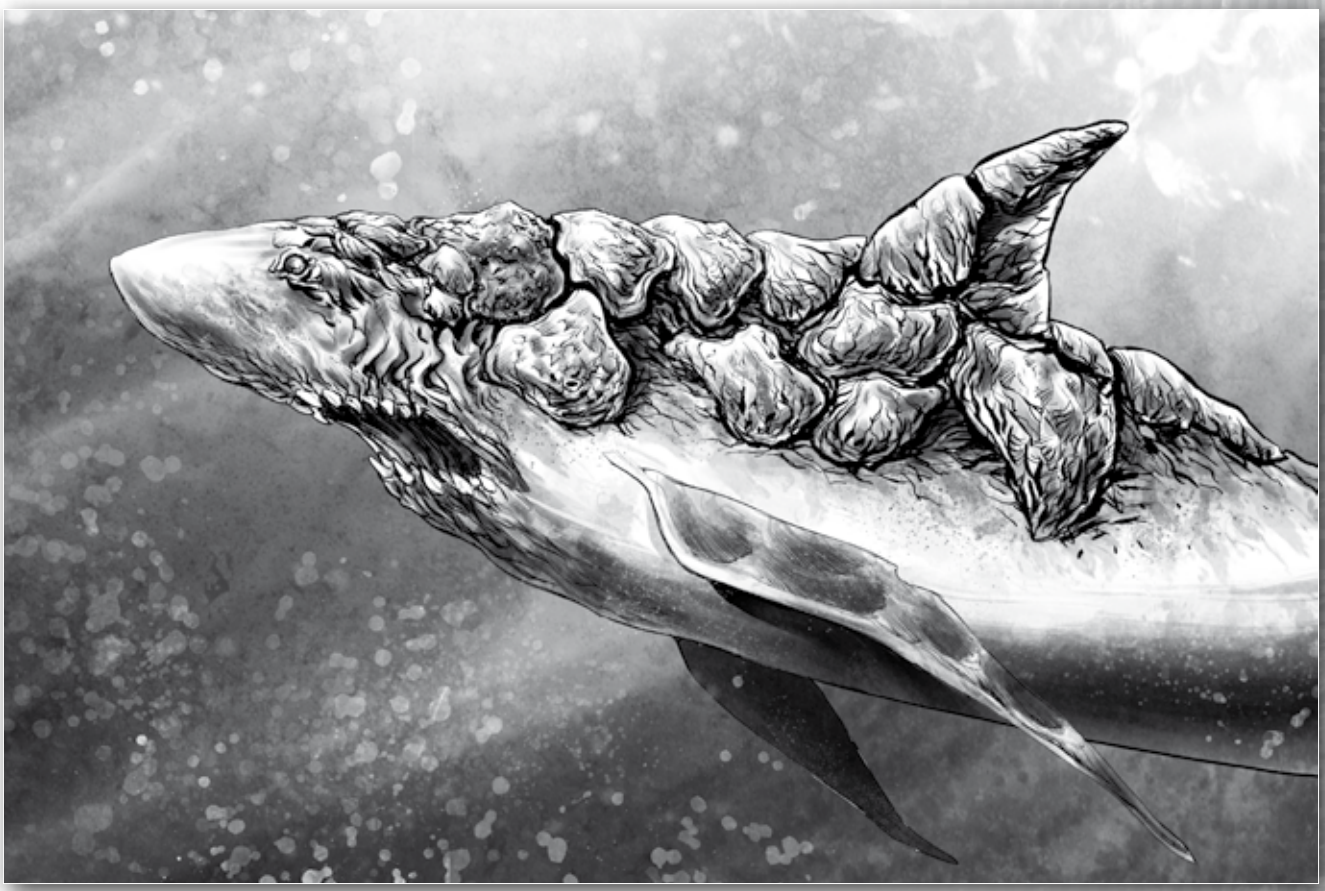
** remplace la Constitution à l'échelle des (V-)*

DESCRIPTION

Ce gigantesque prédateur marin s'attaque à tout ce qui bouge, que cela soit vivant ou pas. C'est la créature la plus dangereuse des océans. C'est une forme mutante de requin, dont la peau est couverte de plaques semblables à celles d'un rhinocéros. Dès qu'un requin attaque une proie, il entre dans une sorte de frénésie. Il peut choisir d'avaler sa proie, si sa taille le lui permet.

UTILISATION/RUMEURS

Il n'y a rien à tirer de ce monstre. Même sa carapace est inutilisable. Cependant, certains éléments, comme ses dents, se vendent très cher au marché noir.



REQUIN-CAMÉLÉON

« L'ennui avec cette bestiole, c'est que tu te rends compte de sa présence quand elle a refermé sa gueule sur toi. C'est ennuyeux… »

-- Marc Clyss, Pilleur de ruines_

Type de créature : requin (poisson)

Zone géographique : Océan Pacifique

Taille : 5 m | **Poids :** 500 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	55	25	22	16	15	4	18	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif.de Dom. (H)	+22	**Réaction**	15
Modif.de Dom. (V-)	–2	**Vitesse,VIT(PM)**	50 m, 6(2)
Résistance aux Dom (H)	-15		

COMPÉTENCES

Athlétisme	21
Attaque	12
Camouflage/Diss.	15
Furtivité/Dépl. silencieux	10
Observation	15

ATTAQUE

Morsure (contact, Dom. : 5D10 à l'échelle humaine (H), 1D6-1 à l'échelle des Véhicules légers)

TACTIQUES DE COMBAT

Ce requin est un animal patient et fainéant. Il chasse rarement en poursuivant sa cible mais se contente de rester immobile sur les rochers. Dès qu'une proie passe à portée de sa gueule, il tente de la saisir. Cet animal est assez peu combatif et une blessure grave suffit généralement à le faire fuir.

LOCALISATIONS

1-5 Tête, **6-16** Corps, **17-18** Nageoire droite, **19-20** Nageoire gauche

SPÉCIAL

Frénésie (quand la créature a saisi une proie, les Dommages augmentent de 1 point par Tour)

Discrétion (il faut réussir un Test d'Observation en opposition contre la Compétence Camouflage de la créature pour la détecter.)

DESCRIPTION

Ces créatures guettent leurs proies en se camouflant. Elles sont capables de prendre l'apparence d'une pierre sur des rochers. Dès qu'un requin attaque une proie, il entre dans une sorte de frénésie. Il peut choisir d'avaler sa proie, si sa taille le lui permet. Il est à noter que le requin-caméléon déteste les autres requins qu'il attaque à vue.

UTILISATION/RUMEURS

Dans certaines communautés situées dans des eaux riches en poissons, on tolère la présence de ces requins qui ne représentent pas un grand danger à partir du moment où ils sont rassasiés.

REQUIN SENTINELLE

« Les 12 requins sentinelles achetés à la sociétéVigal se sont parfaitement bien adaptés à nos installations. Non seulement ce sont des gardes vigilants mais, en plus, quand ils sont en groupe, ils semblent capables de définir des stratégies d'attaque contre un ennemi potentiel. Nous avons observé une tentative d'intrusion par un groupe de 4 commandos (dont nous avions loué les services en nous faisant passer pour une société rivale). Quand le premier requin a repéré les agents, il n'a pas attaqué tout de suite. Il s'est tapi au fond de l'océan et n'a plus bougé. Quelques minutes plus tard, les 11 onze autres requins se sont abattus de toutes les directions tandis que la première sentinelle tournait autour de la mêlée comme si elle coordonnait les attaques ou cherchait à repérer d'autres proies potentielles. Ces créatures sont, de plus, parfaitement dociles avec le personnel. »

-- Rapport de Victor Dars, responsable de la sécurité de la société Mistral_

Type de créature : requin (poisson)

Zone géographique : Océan Atlantique, Mer Méditerranée jusqu'à 2500 mètres de profondeur

Taille : 1,80 m **Poids :** 190 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	19	29	12	18	18	3	18	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+4	**Réaction**	18(20)
Résistance aux Dom.	-7	**Vitesse,VIT(PM)**	94 m, 10(3)

COMPÉTENCES

Analyse empathique	6
Athlétisme	40
Attaque	12/14
Furtivité/Dépl. silencieux	14
Observation	15

ATTAQUE

Morsure (contact, Dom. : 2D10 (H))

TACTIQUES DE COMBAT

Quand ces requins sont en groupes et qu'ils ne sont pas pris au dépourvu, ils peuvent effectuer des attaques coordonnées. L'un des requins reste hors de la mêlée et communique des informations au reste de la meute.

LOCALISATIONS

1-5 Tête, **6-16** Corps, **17-18** Nageoire droite, **19-20** Nageoire gauche

SPÉCIAL

Frénésie (ces requins peuvent choisir de broyer une proie qu'ils ont saisie. Cette frénésie est considérée comme une attaque pour écraser mais les dommages sont accrus de 3 points par tour. En groupe, quand un des leurs commande les opérations, ces requins ont une Réaction de 20 et leur attaque est de 14.)

DESCRIPTION

Ce petit requin de couleur grise est caractérisé par une seconde dorsale, toute petite, située entre sa grande dorsale et sa queue. Le requin sentinelle évolue dans tout l'océan Atlantique et en Mer Méditerranée. Bien qu'il préfère traquer ses proies le long des côtes, on le rencontre fréquemment en haute mer. Il se nourrit principalement de maquereaux, de harengs et de poissons des profondeurs. Les femelles mettent bas après une période de gestation de 12 mois. Une portée compte généralement de 1 à 5 individus. Ces requins sont solitaires à l'état sauvage.

UTILISATION/RUMEURS

C'est un des rares requins que l'homme puisse dresser facilement. Il sert alors de « chien de garde » dans des champs d'hydro-culture, des bases militaires, etc. C'est la société indépendante Vigal (sur Équinoxe, Niveau 4) qui est la plus réputée pour l'élevage et le commerce de ces créatures. Chaque requin est vendu environ 12 000 sols.

REQUIN RHINOCÉROS

« Par mes furoncles, cette saleté de requin est une des pires saloperies que j'ai vues. Je me souviens, c'était l'année dernière. Je croisais dans la Mer de Norvège et j'avais réussi à m'approcher d'un groupe d'une trentaine d'épaulards qui semblaient m'avoir finalement accepté (au bout d'un an tout de même). Soudain, j'ai vu ce machin à corne, d'à peine trois mètres, jaillir des profondeurs et éventrer le chef des orques. Il lui a donné deux coups de corne en une fraction de seconde. Avant que les autres épaulards ne puissent réagir, cette saleté avait replongé dans son abîme. Le chef des orques ne survécut pas longtemps à ses blessures. Je suppose que le requin est venu le dévorer un peu plus tard. »

-- Témoignage de Cedral Bern, océanologue d'Équinoxe_

Type de créature : requin (poisson)

Zone géographique : Océan Atlantique, l'Océan Pacifique et dans l'Océan Indien à moins de 1 000 mètres.

Taille : 3 m | **Poids :** 650 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	40	24	12	20	18	6	16	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+15	**Réaction**	19
Résistance aux Dom.	-11	**Vitesse,VIT(PM)**	67 m, 7(2)

COMPÉTENCES

Athlétisme	32
Attaque	10
Furtivité/Dépl. silencieux	12
Observation	10

ATTAQUE

Morsure (Contact, Dom. : 4D10)

Corne (Contact, Dom. : 3D10, la corne est considérée comme une arme pénétrante ayant un indice de pénétration de 12 (H). Sur un résultat critique, les dommages sont doublés)

TACTIQUES DE COMBAT

Ce requin tente toujours d'attaquer par dessous et par surprise. Sa première attaque est toujours avec sa corne, en chargeant.

LOCALISATIONS

1-5 Tête, **6-16** Corps, **17-18** Nageoire droite, **19-20** Nageoire gauche

SPÉCIAL

Charge

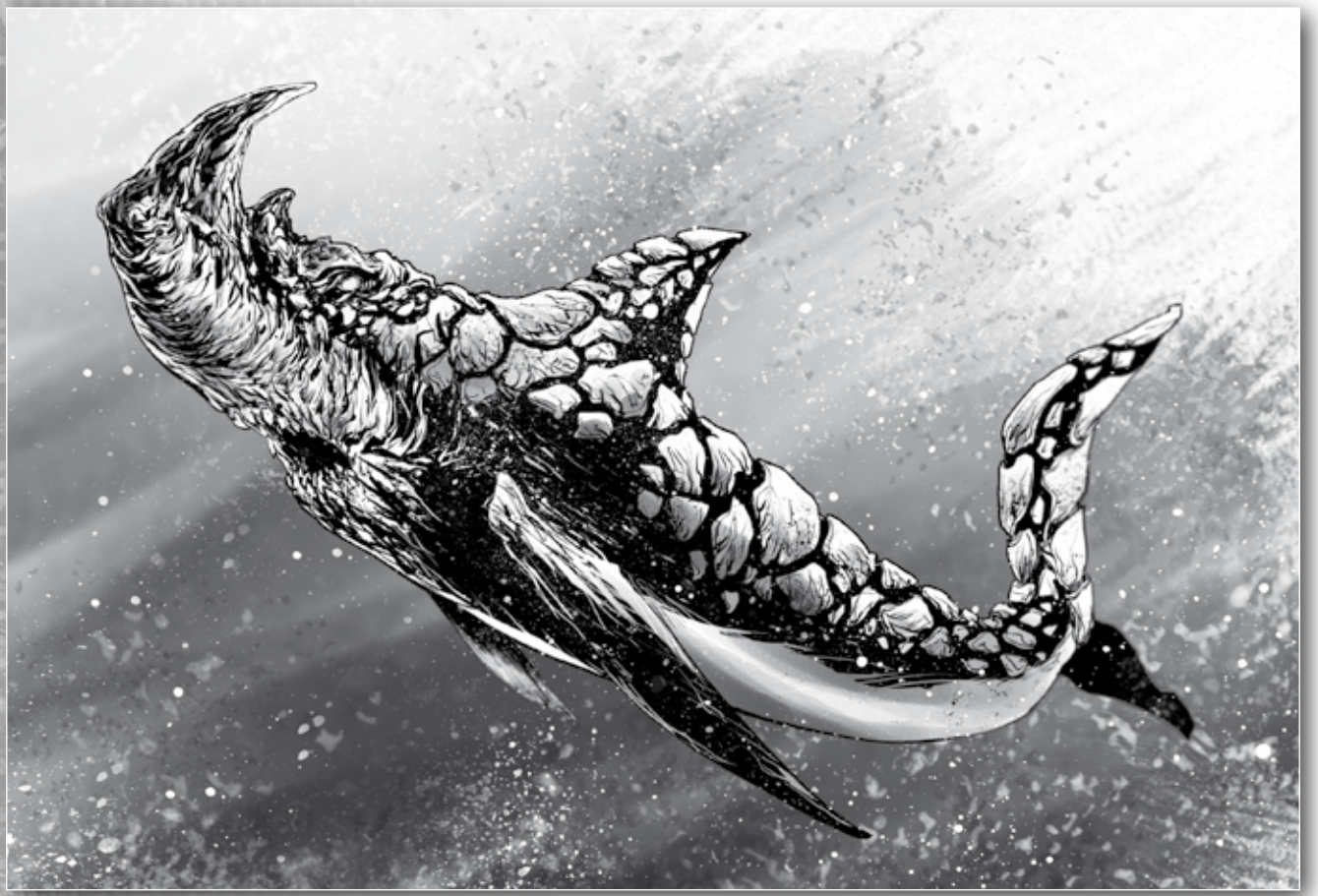
Carapace 5 (H) Le ventre de la créature ne bénéficie pas de l'armure.

DESCRIPTION

Ce requin particulièrement vicieux est doté d'un nez légèrement retroussé qui forme une sorte de corne particulièrement résistante. Il utilise cette arme naturelle pour surgir sous ses proies et les éventrer. Rapide et couverte de plaques semblables à des écailles sur tout le dessus du corps, cette créature est dangereuse et s'attaque à tout ce qui vit, même à des proies gigantesques. On le trouve dans tout l'Océan Atlantique, l'Océan Pacifique et dans l'Océan Indien. C'est un prédateur de haute mer et il n'approche que très rarement des côtes. Cette espèce est vivipare. Les embryons se développent dans les voies génitales de la femelle qui met bas des jeunes entièrement constitués et actifs. Bien que solitaires, mâles et femelles se rassemblent en hiver pour s'accoupler.

UTILISATION/RUMEURS

La corne de cet animal est particulièrement recherchée pour ses propriétés médicinales. Broyée et ingérée dans un bouillon, elle augmente de moitié et pendant une journée la résistance d'un individu aux effets d'un empoisonnement. Une corne peut être vendue environ 1 000 sols. Les écailles du requin peuvent également être récupérées pour fabriquer une armure légère (Protection : 3, Catégorie A).



REQUIN BALEINE V-

« Les observateurs ont rapporté que 800 spécimens s'étaient rassemblés dans le Golfe du Bengale, près du secteur de Saneca. Comme chaque année, les Veilleurs assurent la protection de ces créatures contre les contrebandiers. Il semble que les requins soient reconnaissants, puisqu'il ne se passe pas une journée sans qu'un des leurs viennent décrire de grands cercles autour des navires de la flotte. Je m'interroge toujours sur la raison qui pousse ces énormes poissons à se réunir ici. Cette zone ne présente aucune caractéristique particulière. D'après Lieshen, les requins attendraient quelque chose. Cela a-t-il un rapport quelconque avec l'étrange écho capté par les sonars des Veilleurs la semaine dernière ? Le contact n'a pu être identifié. Cela remontait des profondeurs mais quelques secondes plus tard, il n'y avait plus rien. »

-- Rapport de SENECT, Esculape du Culte du Trident_

Type de créature : requin (poisson)

Zone géographique : Pacifique à moins de 1 000 mètres

Taille : 20 m | **Poids :** 34 tonnes

	FOR	GAB	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	110	3*	6	12	20	6	8	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif.de Dom. (H)	+50	**Réaction**	16
Modif.de Dom. (V-)	+8	**Vitesse,VIT(PM)**	10 m, 1(1)
Résistance aux Dom (V-)	+4		

COMPÉTENCES

Athlétisme	2
Attaque	8
Observation	6

ATTAQUE

Morsure par mégarde (Contact, Dom. : 10D10(H)/1D10(V-))
Queue (Contact, Dom. : 7D10 (H)/1D6(V-))

LOCALISATIONS

1-5 Tête, **6-16** Corps, **17-18** Nageoire droite, **19-20** Nageoire gauche

SPÉCIAL

Avaler (pour avaler une proie par mégarde, le requin effectue un test d'attaque normal. Si le test réussit, ce qui se trouve dans la zone située devant le requin est avalé. Les victimes subissent 1 tour de dommages avant d'être recrachées. La queue de la baleine balaie tout ce qui se trouve derrière elle. Pour cette attaque le bonus de Force ne s'applique pas contre des cibles à l'échelle H qui sont souvent balayées par les remous avant de subir la pleine puissance de l'impact. Le requin baleine ne peut engloutir une cible ayant un Gabarit supérieur à 1.)

** remplace la Constitution à l'échelle des (V-)*

DESCRIPTION

Protégé par l'O.E.S.M. ce requin est une créature tout à fait pacifique qui se nourrit de plancton et de petits poissons. Il ouvre largement la bouche et, tandis que l'eau est rejetée par les fentes branchiales, les éléments dont il se nourrit sont retenus par les épines branchiales. Il est doté de quatre ailerons et de trois nageoires de chaque côté. De couleur brun foncé, son corps est parsemé de taches vert clair. C'est une créature vivant à faible profondeur (pas plus de 600 m) et qui croise dans le Pacifique. Chaque année, des centaines de requins baleines se réunissent pendant environ 1 semaine, pour une raison inconnue, dans le Golfe du Bengale. Personne, jusqu'à aujourd'hui, n'a pu observer leurs mœurs reproductives. Avec ce requin, le seul danger que courent les plongeurs et les petits navires, c'est d'être avalés par mégarde. Certains spécimens peuvent atteindre une taille de plus de 25 m.

UTILISATION/RUMEURS

Le requin baleine est chassé par les contrebandiers pour sa chair et sa graisse. Il est facile de se faire 20 000 sols avec un seul de ces poissons. Régulièrement, les Veilleurs organisent des missions de protection quand ils repèrent de grandes concentrations de requins. Quant au Culte du Trident, il est intéressé par toutes les informations concernant ces mastodontes.

REQUIN SABRE

« Je suis au regret de vous informer que ce formidable prédateur, le requin sabre, ne peut en aucun cas être dressé. Sa férocité est telle qu'il s'attaque à tout, même à sa cage, préférant mourir en se fracassant contre les barreaux plutôt que d'accepter la captivité. Par contre, nos chercheurs ont isolé une substance dans son organisme, dont les effets sur des cobayes humains sont des plus prometteurs. La moindre ingestion de ce produit en fait des tueurs fanatiques. Si on ajoute cet élément au fluide sécrété par les requins, nous obtenons des soldats ne ressentant ni douleur, ni émotion. »

-- Gaenter Frea, responsable du projet Sabre de Cortex_

Type de créature : requin (poisson)

Zone géographique : Atlantique, côtes de l'Amérique du Nord et d'Afrique à moins de 1000 mètres

Taille : 2,60 m | **Poids :** 220 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	30	24	12	14	24	4	24	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+10	**Réaction**	19
Résistance aux Dom.	-9	**Vitesse,VIT(PM)**	184 m, 20(4)

COMPÉTENCES

Athlétisme	40
Attaque	14
Furtivité/Dépl. silencieux	12
Observation	14

ATTAQUE

Morsure (Contact, Dom. 3D10)

TACTIQUES DE COMBAT

Ce prédateur vicieux attaque par surprise et ne renonce jamais à une proie. Le seul moyen de s'en débarrasser est de le tuer.

LOCALISATIONS

1-5 Tête, **6-16** Corps, **17-18** Nageoire droite, **19-20** Nageoire gauche

SPÉCIAL

Attaque éclair (il est capable de lancer une attaque éclair sur toute créature située à moins de 20 mètres de lui, accélérant jusqu'à une vitesse de 60 nœuds (180 mètres par tour) et portant deux attaques successives. Il faut dans ce cas que sa cible et tous ceux qui veulent tenter de réagir avant le requin effectuent un duel de Réaction)

Frénésie (Après qu'il a affaibli sa proie avec cette première offensive, le requin devient frénétique. Il n'a plus qu'une seule attaque qui a pour but d'écraser sa victime dans ses puissantes mâchoires. Les dommages sont accrus de 3 points par tour. Ce requin ignore tous les effets des blessures, mêmes fatales, à cause de son agressivité. De plus, son seuil d'inconscience et son seuil d'étourdissement sont doublés)

DESCRIPTION

Le requin sabre est un des plus petits requins vivant dans les océans mais c'est certainement le plus agressif. Dès qu'il repère une proie, il se déchaîne et ne la lâche plus jusqu'à ce qu'elle soit morte. Cette espèce tend à vivre sur les fonds marins, à une profondeur de 100 à 1 000 mètres. Elle est commune dans tout l'Atlantique mais c'est sur les côtes de l'Amérique du Nord et de l'Afrique qu'elle est la plus fréquente. Le corps de ce requin est couvert de taches jaunes caractéristiques. Il est doté d'une seconde dorsale plus petite que la première et de deux ailerons sur le ventre. La femelle met bas 2 jeunes nourris durant 12 mois dans ses voies génitales. Il existe une espèce à peu près semblable dans la mer Méditerranée, le requin féroce.

UTILISATION/RUMEURS

Ce requin sécrète un puissant fluide anesthésiant qui permet, s'il est convenablement traité (test de pharmacologie avec une pénalité de 10), de mettre au point une drogue neutralisant tous les effets des blessures pendant 1d10 heures et doublant le seuil d'inconscience et le seuil d'étourdissement. Ce fluide peut être revendu 1 000 sols au marché noir. Généralement, on peut fabriquer 1d10 doses de fluide avec 1 requin.

REQUIN SIRÈNE

« Nous étions 60 à avoir survécu au naufrage. Soixante soldats en armure de plongée, à 40 mètres de la surface ! Il nous suffisait de rester groupés pour éloigner n'importe quel prédateur en attendant les secours. Soudain, Lim a aperçu le premier requin sirène. Personne n'en avait jamais vu. La bestiole restait à une centaine de mètres et tournait autour de nous sans aucune agressivité. Dix minutes plus tard, il y avait 12 requins de plusieurs espèces. C'est alors que le cauchemar a commencé. Un par un, mes hommes quittaient le groupe, sans prévenir, pour se jeter dans la meute féroce. On avait beau tirer pour tenter d'abattre cette saloperie, elle ne cessait d'esquiver. Quand les secours sont arrivés, j'avais perdu 40 soldats ! »

-- Rapport du lieutenant Vinx Ker 23 456, officier hégémonien_

Type de créature : requin (poisson)

Zone géographique : Atlantique à moins de 1000 m de profondeur

Taille : 6 m **Poids :** 400 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	44	36	16	19	18	6	24	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+17	**Réaction**	18
Résistance aux Dom.	-15	**Vitesse,VIT(PM)**	58 m, 6(2)

COMPÉTENCES

Athlétisme	26
Attaque	12
Furtivité/Dépl. silencieux	10
Observation	14

ATTAQUE

Morsure (Contact, Dom. :4D10)

TACTIQUES DE COMBAT

Ce requin ne prend jamais de risque inutile. Il reste toujours à bonne distance et attend que le dîner lui soit servi. Il a tendance à rompre le combat à la moindre blessure.

LOCALISATIONS

1-5 Tête, **6-16** Corps, **17-18** Nageoire droite, **19-20** Nageoire gauche

SPÉCIAL

Chant (Toute créature vivante se trouvant à moins de 100 mètres de lui doit effectuer un test d'opposition de Volonté contre celle du requin. Le modificateur à la marge de réussite du requin (s'il y en a un) réduit d'autant la Volonté de ses proies. La puissance du chant décroît de 1 point tous les 10 mètres supplémentaires. Dès que la Volonté d'une proie tombe à 0, elle est irrésistiblement attirée vers la créature. Dès que cette dernière réussit à mordre sa victime, le charme cesse aussitôt d'opérer. La première attaque sur une proie hypnotisée s'effectue au niveau 18.)

DESCRIPTION

Cette étrange créature est un long requin filiforme de 6 m. Son corps est couvert de taches de toutes les couleurs. C'est une créature vraiment magnifique, dotée d'un pouvoir redoutable. En effet, le requin sirène chante, un peu comme les baleines, mais son chant a pour effet d'attirer ses proies. En règle générale, ce requin se nourrit de maquereaux, de harengs et de sardines qu'il chasse près de la surface. On le trouve le plus souvent dans l'Atlantique mais il migre dans des eaux plus chaudes en hiver. La femelle met bas au printemps. Chaque portée compte de 50 à 60 individus. Le requin sirène n'est jamais attaqué par les autres espèces de requins qui préfèrent le suivre et se nourrir des victimes qu'il attire.

UTILISATION/RUMEURS

Ce requin n'a de valeur que pour les laboratoires de recherche qui l'étudient. On peut leur vendre des spécimens morts pour 500 sols pièce. Un spécimen vivant, quant à lui, peut être vendu jusqu'à 12 000 sols.

REQUIN TIGRÉ

« C'est incroyable qu'à notre époque il y ait des sales types qui protègent leurs installations avec des requins. Il y en a vraiment qui ne reculent devant rien ! Et je peux vous assurer que se retrouver nez-à-nez avec des requins tigres, c'est pas une partie de plaisir ! »

-- Anna Leick, contrebandière_

Type de créature : requin (poisson)

Zone géographique : Caraïbes, Océan Indien, Pacifique, côtes (de préférence les estuaires et les lagons)

Taille : 8 m | **Poids :** 1200 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	28	26	24	24	15	8	24	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+9	**Réaction**	19
Résistance aux Dom.	-9	**Vitesse,VIT(PM)**	108 m, 12(3)

COMPÉTENCES

Athlétisme	40
Attaque	10
Furtivité/Dépl. silencieux	10
Observation	9

ATTAQUE

Morsure (contact, Dom. : 3D10)

TACTIQUES DE COMBAT

Ce requin est très agressif et il attaque directement sans tenter de ruser. Seule une blessure critique peut lui faire rompre le combat.

LOCALISATIONS

1-5 Tête, **6-16** Corps, **17-18** Nageoire droite, **19-20** Nageoire gauche

SPÉCIAL

Frénésie (quand la créature a saisi une proie, les dommages augmentent de 2 points par tour)

DESCRIPTION

Le requin tigré doit son nom aux zébrures qui couvrent son corps. C'est un prédateur redoutable qui s'attaque à n'importe quelle cible vivante. Une fois qu'il a mordu une proie, il entre immédiatement en frénésie. Il est généralement solitaire mais on peut parfois rencontrer un groupe de 2 à 3 de ces créatures. Il chasse dans des eaux très peu profondes, généralement à moins de 400 mètres de profondeur.

UTILISATION/RUMEURS

Cet animal est particulièrement intelligent et peut facilement être dressé. Les requins tigrés dressés peuvent parfois être altérés génétiquement (pour les rendre plus agressifs) et être dotés d'implants permettant de les contrôler efficacement.

REQUIN CHASSEUR

« Je suis contraint de m'opposer à votre décision visant à éradiquer le groupe de requins chasseurs qui s'est installé dans notre région. Certes, ces prédateurs se nourrissent de nos élevages mais les pertes sont faibles comparées au fait qu'ils nous protègent de créatures beaucoup plus dangereuses. Je vous demande donc de reconsidérer votre décision. »

-- Un membre du conseil d'une petit communauté d'éleveurs_

Type de créature : requin (poisson)

Zone géographique : Atlantique

Taille : 4 m **Poids :** 550 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	59	32	14	24	18	9	18	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif.de Dom. (H)	+24	**Réaction**	21
Modif.de Dom. (V-)	-4	**Vitesse,VIT(PM)**	57 m, 6(2)
Résistance aux Dom (H)	-18		

COMPÉTENCES

Athlétisme	26
Attaque	10
Furtivité/Dépl. silencieux	8
Observation	11

ATTAQUE

Morsure (contact, Dom. : 7D10 (H)/1D6 (V-))

TACTIQUES DE COMBAT

Les requins chasseurs jouent avec leur proie. Ils tournent autour, l'acculent et se relaient pour lancer leurs attaques. Leur attention se porte toujours sur la proie qui semble la plus agile et coriace. Ils sont féroces mais une blessure critique leur fait rompre le combat. Par contre, ils sont capables de traquer leurs proies pendant plusieurs jours.

Le requin chasseur a l'habitude de mordre sa proie et de la relâcher aussitôt avant de s'éloigner d'elle. La proie va ainsi être attaquée par toute la bande à coups de petites morsures. Quand elle sera assez affaiblie, ou si une simple morsure est inefficace, les requins se jettent sur elle et l'achèvent avec frénésie.

LOCALISATIONS

1-5 Tête, **6-16** Corps, **17-18** Nageoire droite, **19-20** Nageoire gauche

SPÉCIAL

Frénésie (quand la créature a saisi une proie, les dommages augmentent de 1 point par tour)

DESCRIPTION

Ce redoutable prédateur chasse en bandes de 4 à 12 individus. Il est particulièrement malin et féroce et n'a peur de rien. De plus, ces requins aiment jouer avec leurs proies et sont capables d'avoir recours à des stratégies sommaires. Ils sont capables de créer des diversions ou de rabattre leurs cibles vers un endroit plus propice à la mise à mort. Il y a toujours un « chef » dans un groupe de requins chasseurs. Si ce chef est tué, le reste du groupe se disperse immédiatement jusqu'à ce qu'un nouveau leader prenne le contrôle de la meute. Ils préfèrent les eaux peu profondes mais peuvent vivre à proximité des communautés humaines jusqu'à -2000 m.

UTILISATION/RUMEURS

Il est impossible de dresser un requin chasseur. Par contre, il est nettement plus intelligent que les autres représentants de son espèce et il est capable de réfréner son agressivité si cela peut lui apporter quelque chose. Ainsi, il n'est pas rare de voir des groupes de requins hanter les eaux d'une communauté agricole pour se nourrir des poissons qui se regroupent dans la région, sans jamais attaquer un seul plongeur. De même, il arrive qu'ils épargnent une proie qui leur a offert une belle chasse. Sa chair est exécrable et seules ses dents ont une valeur commerciale.

REQUIN TAUPE BLEU

« Quelle bête magnifique ! Un véritable prédateur naturel dépourvu de toute mutation. C'est le représentant d'une race pure, parfaite. »

-- Imar Ktar, biologiste marin_

Type de créature : requin (poisson)

Zone géographique : Atlantique, Pacifique et Océan Indien

Taille : 3 m **Poids :** 280 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	26	24	11	15	10	4	9	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+8	**Réaction**	12
Résistance aux Dom.	-8	**Vitesse,VIT(PM)**	86 m, 10(3)

COMPÉTENCES

Athlétisme	40
Attaque	12
Furtivité/Dépl. silencieux	12
Observation	10

ATTAQUE

Morsure (contact : 3D10)

TACTIQUES DE COMBAT

Ce requin est prompt à l'attaque mais aussi à la retraite. Il rompt le combat à la moindre blessure grave. Il s'attaque rarement à plus gros que lui.

LOCALISATIONS

1-5 Tête, **6-16** Corps, **17-18** Nageoire droite, **19-20** Nageoire gauche

SPÉCIAL

Frénésie (quand la créature a saisi une proie, les dommages augmentent de 2 points par tour)

DESCRIPTION

Ces requins extrêmement combatifs attaquent tout ce qui bouge. Ils sont extrêmement rapides et peuvent atteindre, pendant 1D10 tours, une vitesse de presque 100 km/h (140 m/t 16(4)). Très répandus, ils n'ont presque pas évolué depuis les cataclysmes qui ont contraint l'humanité à fuir les océans. Ils ne représentent pas une grande menace pour les plongeurs en armure blindée. Ils vivent à une profondeur inférieure à 1000 m et adorent les ruines sous-marines.

UTILISATION/RUMEURS

En tant que représentant d'une des dernières espèces qui n'a pas évolué depuis les cataclysmes, le requin-taupe bleu est protégé par l'O.E.S.M., même si quelquefois on autorise des campagnes pour limiter leur population. Beaucoup de laboratoires paient pour obtenir des spécimens vivants afin de comprendre à quoi est due la stabilité génétique de cette espèce.

SALINI

« Imaginez une murène en plus gros, en plus vicieux, en plus féroce et en plus résistante ! C'est exactement ça un Salini, une saleté d'énorme murène. »

-- Un pêcheur ayant perdu sa main à cause d'un salini_

Type de créature : poisson

Zone géographique : Méditerranée, Royaumes pirates, Atlantique est, côte ouest d'Amérique du Sud

Taille : 5 m de long | **Poids :** 240 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	24	38	19	21	12	4	18	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+7	**Réaction**	16
Résistance aux Dom.	-11	**Vitesse,VIT(PM)**	16 m, 2(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	3
Attaque	12
Furtivité/Dépl. silencieux	12
Observation	9

ATTAQUE

Morsure (Dom. : 3D10)

TACTIQUES DE COMBAT

Le salini attaque férocement et ne cesse jamais d'attaquer tant que sa proie résiste ou qu'il est encore en vie.

LOCALISATIONS

1-10 Tête, **11-20** Corps

SPÉCIAL

Carapace 10 (H)
Écrasement (l'attaque du Salini est une attaque pour écraser, dont les dommages sont augmentés de 1 point par tour jusqu'à un bonus maximum égal à sa force)
Instinct de protection de l'espèce (Si on plonge la main dans une tanière de Salini pour y récupérer les œufs et que le Salini est présent, ce dernier a un niveau d'attaque de 20)

DESCRIPTION

Le salini est une sorte d'énorme murène couverte d'épaisses écailles aussi résistantes qu'une carapace. C'est un prédateur extrêmement dangereux et agressif qui vit le long des falaises de la côte ouest d'Amérique du Sud. Il pond des œufs dans d'étroites crevasses, qui sont très recherchés par les pêcheurs. Mais le salini est un adversaire redoutable et ceux qui le chassent risquent leur vie. Généralement, il guette ses proies à l'abri d'une anfractuosité rocheuse en ne laissant dépasser que sa tête. Dès qu'il a saisi une proie, il essaie de ne plus lâcher sa prise. On peut trouver le salini jusqu'à –6 000 mètres de profondeurs.

UTILISATION/RUMEURS

Les œufs de Salini peuvent valoir jusqu'à 50 sols le gramme et on peut en trouver jusqu'à 250g par nichée.

SCALAIRE IMPÉRIAL

« Vous entendez ce calme ! Pas un cri, pas une dispute, pas un mot plus haut que l'autre. Tout le monde est détendu. Qu'est-ce que ça fait du bien. Dommage que ça ne puisse pas durer. »

-- Le commandant d'une petite communauté regardant s'éloigner un banc de scalaires impériaux_

Type de créature : poisson

Zone géographique : Pacifique, principalement en Ligue Rouge, Amérique du Sud (Amazonia)

Taille : 3 m de diamètre | **Poids :** 185 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	24	24	18	12	12	1	6	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-	**Réaction**	12
Résistance aux Dom.	-7	**Vitesse,VIT(PM)**	57 m, 6(2)

COMPÉTENCES

Athlétisme	26
Furtivité/Dépl. silencieux	12
Observation	9

ATTAQUE

Aucune (Aucune)

TACTIQUES DE COMBAT

Aucune

LOCALISATIONS

1-20 Créature

SPÉCIAL

Champ pacificateur (le pouvoir du scalaire agit dans un rayon de 100 mètres autour de lui. Il agit comme un Champ Pacificateur de niveau 16. Mais, si on fait peur au scalaire, le champ disparaît et le scalaire fuit le plus rapidement possible. Il existerait des scalaires beaucoup plus gros dont le champ serait capable d'affecter des zones beaucoup plus étendues.)

DESCRIPTION

C'est une magnifique créature au corps très aplati, souvent rayé de noir, qui a la forme d'un disque flottant verticalement. Ses nageoires dorsales et ventrales effilées ressemblent à des voiles multicolores et peuvent mesurer jusqu'à 4 mètres. C'est un animal totalement inoffensif. De plus, il possède un pouvoir très particulier qui calme toutes les créatures se trouvant autour de lui. Jusqu'à peu, on pensait que ces créatures n'évoluaient qu'à des profondeurs n'excédant pas 2000 m mais certains rapports font état de contacts avec des scalaires jusqu'à –12 000 mètres. Il existe de nombreux scalaires dans la mer d'Amazonia.

UTILISATION/RUMEURS

S'il y a bien une créature que tous les dirigeants de communautés aimeraient voir à travers les hublots de leur station, c'est bien le scalaire impérial. Malheureusement, l'animal est assez stupide et personne n'a réussi à trouver un moyen de le faire rester dans la même région. En captivité, il se laisse mourir.

VIVE-PLATE

« Le poison d'un poisson-roche est certainement l'un des plus douloureux que je connaisse. Ceux qui ont survécu à une piqûre de cette saloperie n'oublieront jamais ce supplice. On a tout d'abord l'impression d'être foudroyé. Puis la douleur s'installe et là vous sentez un feu ardent consumer votre organisme pendant des heures. Vous êtes secoué de spasmes violents car tous vos nerfs sont attaqués par le poison. La plupart des victimes d'un poisson-roche meurent d'un arrêt cardiaque à cause de la douleur. »

-- Roland Segur, hydroagriculteur d'Équinoxe_

Type de créature : poisson

Zone géographique : côtes

Taille : 40 cm de long **Poids :** 25 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	6	18	12	18	12	1	12	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-	**Réaction**	15
Résistance aux Dom.	-1	**Vitesse,VIT(PM)**	22 m, 2(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	4
Attaque	20
Furtivité/Dépl. silencieux	18
Observation	10

ATTAQUE

Épines (Contact, Dom. : 2D6)

TACTIQUES DE COMBAT

Aucune

LOCALISATIONS

1-20 Créature

SPÉCIAL

Épines (les personnages en armure blindée ne peuvent être affectés. Par contre, toutes les autres protections peuvent être traversées. Si les dommages sont supérieurs à l'indice de protection de la victime, les épines ont traversé la protection et on effectue une nouvelle attaque contre la victime et sans aucune protection. On ne prend pas en compte l'indice de Résistance aux dommages)

DESCRIPTION

Il existe un grand nombre d'espèces de vives plates. Leurs deux caractéristiques communes sont d'être aplaties et de s'enfouir juste sous la surface en laissant dépasser leurs redoutables épines dorsales. Quand quelqu'un marche dessus, les épines s'enfoncent dans la semelle, le pied ou la patte de la victime. Les vives peuplent aujourd'hui les côtes de toutes les mers du globe.

Poisson-roche : on trouve le poisson-roche jusqu'à 1 000 mètres de profondeur. Les épines de cette créature sécrètent un poison violent. Le poison n'affecte un individu en armure que si l'épine a traversé la structure de l'armure.

SPÉCIAL

Poison (le poison du poisson-roche est extrêmement douloureux. On éprouve une sensation de brûlure qui s'étend dans le membre atteint avec des fourmillements, des picotements et un engourdissement de ce membre. La peau autour de la piqûre devient rouge et enflée)
Mode de contamination : injection
Modificateur de détection : goût (+1), odeur (0)
Délai d'action : 1 tour
Virulence/Évolutions : 2D6 puis 1D6 par mn pendant 30 mn.
Seuils/Effets : Seuil 5 : douleurs, pénalité de -4 à tous les tests ; **Seuil 15 :** douleurs, pénalité de 6 à tous les tests ; **Seuil 25 :** douleurs, pénalité de -12 à tous les tests ; **Seuil 30 :** mort
Modificateur de diagnostic : +3
Modificateur de guérison : -2

Flotteur : le flotteur préfère chasser sur les plages ou dans les ruines de l'ancien temps. Quand il est rassasié, il remonte à la surface et se laisse porter par les courants en flottant entre deux eaux. Il devient alors la proie favorite de nombreux prédateurs volants. Cette vive a la particularité d'avoir les yeux situés sous le ventre. Quand il aperçoit une proie, il vient y coller son dos pour tenter de planter ses dards. Les dommages infligés et le poison sécrété sont les mêmes que pour le poisson roche.

Couve-feuille : le couve-feuille est une vive de surface qui s'enterre dans le sable, la terre ou, le plus souvent, sous des feuilles. Non seulement il peut planter ses épines dans le pied d'une victime mais il peut également libérer une décharge électrique qui, généralement, suffit à assommer ladite victime. La créature ne peut utiliser cette attaque qu'une fois toutes les 24 heures.

SPÉCIAL

Décharge électrique (la décharge électrique d'un couve-feuille inflige des dommages de choc égaux à +3D6 et un effet I.E.M. -3 (H))

UTILISATION/RUMEURS

Les vives plates ont une chair particulièrement délicieuse si elles sont bien cuisinées (100 sols le plat pour un flotteur, 250 sols pour un couve-feuille). Quant au poisson-roche, seuls quelques cuisiniers savent comment le préparer (pénalité de 12, 1 000 sols le plat). Un néophyte a de fortes chances d'empoisonner ses convives s'il ignore la technique adéquate. On peut également broyer le poisson-roche pour en extraire une dizaine de doses de poison.

DRAGON MARIN V-

« Par Neptune ! Ce machin est sorti d'une petite grotte juste au moment où je passais. J'ai juste eu le temps de voir son énorme gueule s'ouvrir avant qu'elle ne se referme sur l'arrière de mon chasseur. La bestiole tentait de broyer l'appareil et me secouait dans tous les sens. J'ai poussé mes turbines à fond mais, rien à faire. Je me suis alors éjecté. Le dragon ne m'a même pas jeté un coup d'œil. Il s'est acharné sur le chasseur en le fracassant contre les parois sous-marines, avant de disparaître dans sa tanière. »

-- Récit d'un pilote sauvé par les Veilleurs après une rencontre avec un dragon_

Type de créature : reptile géant

Zone géographique : côtes à moins de 600 mètres

Taille : 34 m + 12 m de queue | **Poids :** 370 tonnes

	FOR	GAB	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	140	7*	10	18	14	6	24	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif.de Dom. (V-)	+14	**Réaction**	16
Modif.de Dom. (V+)	+4	**Vitesse,VIT(PM)**	67 m, 7 (2)
Résistance aux Dom (V-)	+1		

COMPÉTENCES

Athlétisme	32
Attaque	10
Furtivité/Dépl. silencieux	08
Observation	10

ATTAQUE

Griffes (Contact, Dom. Dommages massifs à l'échelle H, 2D10(V-))
Morsure (Contact, Dom. Dommages massifs à l'échelle H, 3D10(V-), 1D6(V+). Si la victime est immobilisée, l'attaque s'effectue avec un niveau 16.)

TACTIQUES DE COMBAT

Le dragon est féroce mais il est prudent. Une blessure grave peut lui faire renoncer à une proie. S'il n'arrive pas à percer le blindage d'un appareil, il l'abandonne aussitôt. Généralement, le dragon attaque les cibles les plus petites avec sa gueule. Dans ce cas, il tente d'avaler sa proie ou de la broyer, selon sa taille. Face à une prise trop grosse pour être avalée, il tente de la saisir entre ses deux puissantes pattes (attaque visant à immobiliser) puis de la broyer avec sa gueule.

LOCALISATIONS

1-5 Tête, **6-16** Corps, **17-18** Patte droite, **19-20** Patte gauche

SPÉCIAL

Carapace 10 (V-)

** remplace la Constitution à l'échelle des (V-)*

DESCRIPTION

Ces puissants sauriens se sont totalement adaptés à la vie sous-marine et vivent désormais dans les noirs abysses. Ils sont extrêmement rares. Ils ressemblent à de gigantesques varans n'ayant plus que deux énormes pattes griffues et dotés d'une longue crête courant tout le long de leur échine qui se termine en une longue queue de plusieurs mètres. Leur peau est épaisse et bardée d'écailles aussi résistantes qu'un blindage. Les dragons vivent exclusivement le long des côtes de n'importe quel océan, à des profondeurs n'excédant pas 600 mètres. Ils aiment tout particulièrement les ruines et les cavernes dans lesquelles ils installent leurs tanières. On ignore de quelle manière ils se reproduisent mais quelques observateurs affirment avoir vu, dans certains antres, une dizaine d'œufs gélatineux.

UTILISATION/RUMEURS

Les œufs de dragons valent une fortune. Vendus à des laboratoires, on peut en tirer jusqu'à 50 000 sols. Leur peau et leurs écailles sont récupérables (Protection 8, Catégorie : B). Comme ils sont attirés par tous les objets métalliques, on peut souvent trouver dans leurs tanières des épaves de petits appareils et des reliques du temps passé qu'ils découvrent dans les ruines.

SERPENT DE MER

« J'ai horreur des serpents. A la surface, il y a plein de ces bestioles sournoises et sous l'eau, c'est pareil. D'accord, ils ne sont pas venimeux mais ils vous broient une armure aussi facilement qu'une canette ! »

-- Un aventurier_

Type de créature : reptile marin

Zone géographique : Atlantique ouest et nord

Taille : 8 m **Poids :** 230 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	44	40	18	22	9	2	11	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+17	**Réaction**	15
Résistance aux Dom.	-16	**Vitesse,VIT(PM)**	24 m, 3(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	5
Attaque	8
Furtivité/Dépl. silencieux	8
Observation	9

ATTAQUE

Constriction (contact, Dom : spécial, voir **Constriction et attaque de Tentacules** p. 217. Dès que le serpent est enroulé, il peut automatiquement écraser sa cible et tenter une autre attaque pour gober la tête. Si cette attaque passe, la proie subit deux attaques d'écrasement par tour. La première avec son corps est une attaque de constriction normale tandis que la seconde, avec la gueule, inflige 2D10 points de dommages (plus le modificateur de dommages au contact) +1 point par tour. Ces deux attaques comptent comme une seule action)

Morsure (Contact, Dom : 3D10)

TACTIQUES DE COMBAT

Extrêmement agressifs, les serpents de mer rompent cependant le combat à la moindre blessure grave. Les serpents marins attaquent en s'enroulant autour de leur proie, puis ils tentent de broyer la tête de leur victime avec leur gueule.

LOCALISATIONS

1-2 Tête, **3-20** Corps

SPÉCIAL

Carapace 9 (H)

DESCRIPTION

Vivant aussi bien dans les plus noirs abysses (jusqu'à – 8000 m) que dans des eaux proches de la surface (de préférence marécageuses), les serpents de mer attaquent tout ce qui passe à leur portée.

UTILISATION/RUMEURS

Les serpents de mer adorent les osmor. On les utilise donc souvent pour nettoyer des tunnels sous-marins que l'on sait hantés par ces bestioles nuisibles. De plus la chair d'un serpent est délicieuse et on peut en tirer jusqu'à 30 sols le kilo.

SERPENT-MURÈNE

« Une murène, c'est une bestiole vicieuse ! Un serpent, c'est tout aussi vicieux ! Un serpent-murène, c'est deux fois plus vicieux. »

--Ulrich, marin d'Équinoxe_

Type de créature : reptile

Zone géographique : côtes et ruines

Taille : 4 m | **Poids :** 130 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	20	17	20	18	12	1	12	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+5	**Réaction**	15
Résistance aux Dom.	–4	**Vitesse,VIT(PM)**	32 m, 4(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	10
Attaque	15
Furtivité/Dépl. silencieux	10
Observation	12

ATTAQUE

Constriction (contact, Dom. : spécial, voir **Constriction et attaque de tentacules**, page 217)
Morsure (contact, Dom. : 2D10)

TACTIQUES DE COMBAT

Les serpents-murènes s'enroulent autour de leurs victimes. Ils les mordent, les écrasent et émettent un puissant champ électromagnétique, qui peut provoquer des pannes de matériel électronique. Ces créatures sont patientes et très féroces. Il faudra leur infliger une blessure critique pour les faire renoncer.

LOCALISATIONS

1-5 Tête, **6-20** Corps

SPÉCIAL

Décharge électrique (dès que le serpent-murène s'enroule autour de sa cible, il peut, une fois tous les 2 tours, libérer un effet IEM imposant un Test de panne, sans malus)

DESCRIPTION

Le serpent-murène est un long reptile de 4 mètres qui doit son nom à sa férocité et à sa tête ressemblant vaguement à celle d'une murène. Ces créatures hantent principalement les régions côtières et les ruines sous-marines et on n'en trouve guère à plus de 1 000 mètres de profondeur. Elles attaquent tout ce qui est à peu près à leur taille. Généralement solitaire, le serpent-murène peut parfois être rencontré en groupes de trois ou quatre individus.

UTILISATION/RUMEURS

Ces reptiles sont parfois élevés dans certaines communautés pour leur chair très tendre mais cela demande d'aménager des bassins spéciaux car s'il y a plus de quelques individus dans le même bassin, ils s'entre-tuent.

TORTUE ATLAS V-

« Nous savons de bonne source que les félorms vénèrent des idoles monstrueuses dont l'une d'elles semble être la fameuse tortue Atlas. Sur ces photos on constate que l'effigie, si elle est à l'échelle, serait approximativement de la taille d'une frégate. Je vous rassure, si une telle créature existait, nous l'aurions repérée depuis longtemps. Nous sommes affirmatifs, les dires de ces marins sont faux et cette créature n'a jamais existé. Le dossier est clos. »

-- Searl Verlec, officier de renseignement des Veilleurs_

Type de créature : reptile géant

Zone géographique : Pacifique sud

Taille : 80 m | **Poids :** 500 tonnes

	FOR	GAB	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	260	8*	12	14	6	5	12	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif.de Dom. (V-)	+38	**Réaction**	10
Modif.de Dom. (V+)	+28	**Vitesse,VIT(PM)**	31 m, 3(1)
Résistance aux Dom (V-)	+1		

COMPÉTENCES

Athlétisme	9
Attaque	10
Observation	6

ATTAQUE

Charge (contact, Dom. : dommages massifs à l'échelle humaine, 2D10 à l'échelle (V-), 1D10 à l'échelle (V+). Cette créature double sa vitesse quand elle charge, ce qui arrive rarement car elle n'a pas une once d'agressivité.)

TACTIQUES DE COMBAT

Généralement aucune, c'est une créature qui se contente de passer.

LOCALISATIONS

1-16 Carapace, **17-18** Nageoires, **19-20** Tête

SPÉCIAL

Carapace 6 (V-)

** remplace la Constitution à l'échelle des (V-)*

DESCRIPTION

Tout comme la Méduse Carmina et d'autres créatures légendaires, il n'y a aucune preuve tangible de l'existence de la tortue Atlas. Aucun sous-marin n'a jamais signalé une signature acoustique d'un tel titan. Mais rien n'indique que ce monstre soit uniquement aquatique. La théorie qui revient le plus souvent, c'est que la tortue Atlas est amphibie. Si les quelques légendes qui courent à son sujet sont avérées, elle mesurerait plusieurs dizaines de mètres de long. Sa carapace serait couverte (selon les témoignages) d'algues. On la signale plus souvent dans les mers chaudes du Pacifique sud.

UTILISATION/RUMEURS

On ignore si l'Atlas est une créature bénéfique ou maléfique. Les marins n'aiment pas aborder le sujet car ils n'ont pas envie de l'attirer et de se faire une opinion de visu. Des expéditions ont été lancées pour débusquer le monstre et à chaque fois cela les a conduit à la surface. Il existe, dans les archives secrètes des Patriarches, des photos d'une crique fraîchement creusée et dont on attribut la création à une Atlas.

TORTUE DOMESTIQUE

« C'est l'animal le plus vieux du monde. Un dinosaure vivant. Et toi, du haut de tes vingt années, tu voudrais m'acheter cette merveille pour 200 sols ? Regarde-la, elle pourra te sauver la vie vingt fois et toi tu en donnes 200 sols. Elle comprend tout, elle est fidèle, elle ne t'abandonnera pas en plein milieu de nulle part, et toi tu dis 200 sols ? 200 sols dernier prix ? Ok, va pour 200 sols. »

-- KADAR, marchand d'Équinoxe_

Type de créature : reptile géant

Zone géographique : toutes les mers du globe à moins de 1 000 mètres de profondeur

Taille : jusqu'à 2,60 m | **Poids :** jusqu'à 750kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	25	30	15	12	16	5	20	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+7	**Réaction**	14
Résistance aux Dom.	-9	**Vitesse,VIT(PM)**	31 m, 3(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	9
Attaque	9
Furtivité/Dépl. silencieux	12
Observation	12

ATTAQUE

Bec (contact, Dom. 2D6)

TACTIQUES DE COMBAT

La tortue ne se bat que pour défendre son nid. Sinon, la moindre blessure la fait fuir.

LOCALISATIONS

1-16 Carapace, **17-18** Nageoires, **19-20** Tête

SPÉCIAL

Carapace 10 (H)

DESCRIPTION

On trouve les tortues domestiquées surtout dans les grandes exploitations agricoles. Elles chassent (ou font fuir) les poissons attirés par les cultures d'algues. En bonnes gardiennes, elles patrouillent sans jamais chercher à prendre la fuite. Il faut dire qu'elles sont vendues avec un faux nid qu'elles pensent être le leur et que le fermier place en général au centre des champs. Il n'y a strictement aucun lien d'affection entre une tortue et son maître. Elle peut éventuellement jouer avec lui, l'aider à nager mais elle ne le défendra pas contre une agression (à moins qu'elle ne se sente elle-même en danger). Par contre, contrairement aux dauphins, sa longévité fait qu'elle est un investissement sur le très long terme et que c'est plus souvent elle qui change de propriétaires que l'inverse.

UTILISATION/RUMEURS

Ces créatures plutôt pacifiques se révèlent de terribles adversaires quand il s'agit de défendre un nid. En plus elles peuvent se rendre à la surface, dotées d'une caméra pour faire une exploration avant un débarquement. Depuis des millénaires la tortue n'a fondamentalement pas évolué. Ce ne sont pas les radiations actuelles qui vont changer ça. Outre ses applications agricoles, les tortues domestiquées peuvent se voir fixer un tas d'objets sur leur carapace : de la mine au lance roquette, en passant par la simple lumière. Plus indépendante qu'un dauphin, elle a moins de prédateurs naturels et passe beaucoup plus inaperçue.

TORTUE RAIE

« Cette saloperie reste dans le sable et attend des jours entiers. Bien sûr, c'est toi qui passes par là et qui te la prends sur le coin de la gueule. Tu vois cette coupure ? C'est un petit souvenir de cette tortue raie que tu trouves si intéressante. Sa carapace est si tranchante que j'en ai vue une traverser un plongeur de part en part ! Et tu sais quoi ? Ce n'était même pas pour le bouffer. C'est le diable qui a inventé des créatures pareilles. Je vois pas d'autre solution. »

-- Math Sencer, pêcheur_

Type de créature : reptile

Zone géographique : Pacifique, Océan Indien jusqu'à 1 300 m de profondeur, certains spécimens peuvent se trouver dans toutes les mers du monde

Taille : 2,60 m de diamètre | **Poids :** 300 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	20	30	13	13	15	2	15	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Modif. de Dom. au contact	+5	**Réaction**	14
Résistance aux Dom.	-8	**Vitesse,VIT(PM)**	58 m, 6(2)

COMPÉTENCES	
Athlétisme	26
Attaque	10
Camouflage/Dissimulation	14
Furtivité/Dépl. silencieux	14
Observation	10

ATTAQUE

Carapace tranchante (Contact, Dom. : 3D10, pénétration 3 (H))

TACTIQUES DE COMBAT

Elle est obstinée si elle se trouve sur son territoire. Ces créatures craintives semblent réagir avec beaucoup plus de violence contre ceux capables de maîtriser l'effet Polaris. Si elles défendent leur territoire, elles font preuve d'une véritable frénésie et doublent les dommages qu'elles infligent. A terre, elles se déplacent très lentement et sont inoffensives.

LOCALISATIONS

1-20 Créature

SPÉCIAL

Carapace 12 (H), **Camouflage**

DESCRIPTION

La tortue raie possède une carapace très plate et très effilée capable de trancher les armures les plus solides. Elle ne se nourrit que de petits poissons mais défend son territoire avec une violence telle que même les requins l'évitent. Quand elle attaque, elle rentre la tête et cherche à traverser sa proie pour la couper en deux. Elle a une envergure qui peut aller jusqu'à trois mètres pour quarante centimètres d'épaisseur.

UTILISATION/RUMEURS

Les tortues raies peuvent tout aussi bien être une mauvaise ou une bonne surprise pour un groupe. On ne sait jamais quand et qui elles vont attaquer. Les savants coralliens donneraient une fortune à celui qui leur rapporterait des œufs viables. On sait qu'en dehors de la période de ponte elles migrent vers l'océan indien et qu'on les retrouve souvent non loin de ruines.

BALEINE LÉVIATHAN V-

« - Ce con nous fonce dessus. J'te dis qu'il veut pas s'arrêter !
- T'es sûr que c'est un sous-marin ? Fais voir ça… mais quel abruti ! Qui a déniché cet expert en analyse sonscan… non, mais c'est pas vrai, il confond un bâtiment avec une baleine ! Même mon fils de 8 ans sait faire la différence rien qu'à l'oreille. »

-- Un pirate mal entouré_

Type de créature : mammifère marin

Zone géographique : toutes les mers du globe à des profondeurs inférieures à 6 000 mètres.

Taille : 60 m | **Poids :** 780 tonnes

	FOR	GAB	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	200	9*	6	15	8	5	20	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif.de Dom. (V-)	+26	**Réaction**	11
Modif.de Dom. (V+)	+16	**Vitesse,VIT(PM)**	
Résistance aux Dom (V-)	+0	50 m, 6(2) ; charge 103 11(3)	

COMPÉTENCES

Analyse empathique	10
Athlétisme	38
Attaque	15
Furtivité/Déplacement silencieux	10
Maîtrise de l'effet Polaris	13
Observation	15

ATTAQUE

Charge (contact, Dom. : dommages massifs à l'échelle H, 1D10+2 à l'échelle des V-, 1D6 à l'échelle des V+)
Balayage (contact, Dom. : 6D10+2 à l'échelle H, 1D6 à l'échelle des V-, seul le Modificateur de Dommages compte à l'échelle des V+)

TACTIQUES DE COMBAT

Une baleine se contente d'aller tout droit. Si quelque chose l'ennuie, elle utilise sa queue ou charge. Ce n'est pas une créature agressive. Si on les agresse, elles peuvent toutefois riposter assez violemment. Dans ce cas, elles attaquent soit avec leur queue, soit en chargeant un navire (il est à noter d'ailleurs qu'une baleine ne change que très rarement sa trajectoire s'il y a un obstacle devant elle, quel que soit l'obstacle).

LOCALISATIONS

1-5 Tête, **6-16** Corps, **17-18** Nageoire droite, **19-20** Nageoire gauche

SPÉCIAL

Effet Polaris (au niveau 12 : Attaque psychique, Brouillage, Champ de force, Prescience)

** remplace la Constitution à l'échelle des (V-)*

DESCRIPTION

Ces gigantesques créatures sont les plus grands mammifères qui existent. On croyait la race des baleines totalement éteinte, les dernières représentantes ne pouvant respirer l'air de la surface mais, un beau jour, une expédition retrouva une véritable communauté de baleines Léviathan qui croisait au fond des mers. Cette race s'est donc adaptée complètement au milieu marin. Ces créatures sont absolument pacifiques et sont douées d'un talent empathique.

UTILISATION/RUMEURS

Malheureusement, même si cela s'avère périlleux et malgré la protection des Veilleurs, certains sont prêts à prendre d'énormes risques pour chasser les baleines (et même les baleines léviathan) afin de récupérer leur viande et leur graisse. On raconte que certains essaient de trouver un moyen de contrôler les baleines et notamment de pouvoir modifier leur trajectoire, soit pour éviter une collision, soit pour en provoquer une.

BÉLUGA À BEC DUR

« On m'avait dit que le béluga était une bestiole docile et que le chasser n'était pas très difficile. Tu parles ! Quand je me suis pointé avec mon petit engin de pêche dans la Mer de Kara, je suis tombé sur un groupe de plusieurs centaines d'individus en pleine migration. Ces saloperies ont dû sentir que j'étais pas là pour faire la causette ; une dizaine d'entre eux se sont détachés de la meute et, en un rien de temps, il ne restait plus rien de mon frêle esquif. C'est un miracle que j'ai pu m'en sortir car l'un d'entre eux voulait pas lâcher le morceau et, où que je me planque, il me retrouvait grâce à son satané système d'écholocation. Après m'avoir malmené pendant quelques minutes, il m'a laissé partir comme s'il voulait que je survive pour raconter ça aux autres pêcheurs ! »

-- Vulgern Ban, pêcheur de l'Alliance Polaire_

Type de créature : mammifère

Zone géographique : mers du nord, eaux peu profondes (inférieures à 1000 m)

Taille : 4,80 à 8 m | **Poids :** 1,7 à 4,4 tonnes

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	40	32	12	18	19	9	19	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+15	**Réaction**	18
Résistance aux Dom.	-13	**Vitesse,VIT(PM)**	70 m, 8(2)

COMPÉTENCES

Analyse empathique	12
Attaque	12
Athlétisme	33
Furtivité/Dépl. silencieux	12
Observation	15

ATTAQUE

Charge (contact, Dom. : 7D10 à l'échelle humaine (H)/1D6(V-))

TACTIQUES DE COMBAT

En troupeau, les bélugas sont de féroces combattants qui ne renoncent jamais. Par contre, si on en rencontre un isolé, il a tendance à fuir le moindre danger.

LOCALISATIONS

1-5 Tête, **6-16** Corps, **17-18** Nageoire droite, **19-20** Nageoire gauche

SPÉCIAL

La charge du Béluga est suffisamment efficace pour pouvoir affecter des véhicules légers.

DESCRIPTION

Ces cétacés au corps cylindrique et dodu sont de couleur brun rougeâtre à la naissance avant de devenir blanc crème vers l'âge de 6 ans. Leur bec court est parfaitement développé, comme celui des dauphins. De plus, le dessus du bec et le front de la créature sont recouverts d'une épaisse plaque de corne dont elle se sert pour percuter d'éventuels prédateurs. Sur le dos, une courte arête remplace la nageoire dorsale. En eaux peu profondes, les bélugas se nourrissent de poissons, de seiches et de crustacés. Ils s'accouplent entre Avril et Juin pour donner naissance à leurs petits après 14 mois de gestation. Les baleineaux sont allaités pendant 1 an et une femelle attend normalement trois ans entre deux portées. Le béluga s'est parfaitement adapté à la vie sous-marine en développant des branchies sous son ventre. On trouve généralement ces cétacés dans les mers du nord (de la Mer du Groenland à la Mer de Parry). Ils y migrent en groupes de plusieurs centaines d'individus.

UTILISATION/RUMEURS

Les bélugas ne s'apprivoisent pas. Ce sont des créatures sauvages qui vivent en troupes de centaines d'individus. Faisant partie des mammifères marins, ils sont protégés par l'O.E.S.M. mais certains pêcheurs n'hésitent pas à les chasser pour leur lait (200 sols le litre) et leur graisse.

DAUPHIN

« - Tac ! Tac ! Tac !
- Non je ne suis pas content !
- Tac ? Tac ?
- Et elle est collée à quelle coque la mine ?
- Tac…
- Oui… sur celle de NOTRE navire ! ! ! »
-- Dressage difficile d'un dauphin_

Type de créature : mammifère marin

Zone géographique : toutes les mers du monde, généralement à moins de 1 000 mètres de profondeur mais ils peuvent plonger beaucoup plus profondément.

Taille : 4 m | **Poids :** 500 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	28	22	30	20	15	9	20	7

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+9	**Réaction**	17
Résistance aux Dom.	–8	**Vitesse,VIT(PM)**	67 m, 7(2)

COMPÉTENCES

Athlétisme	32
Attaque	15
Furtivité/Dépl. silencieux	13
Maîtrise de l'Effet Polaris	12
Observation	15

ATTAQUE

Charge (contact, Dom. : 1D10)

TACTIQUES DE COMBAT

Les dauphins sont des combattants prudents et intelligents. Ils savent attendre le moment propice à une attaque et battre en retraite quand ils sont dominés.

Les dauphins sont les ennemis jurés des requins. Contre eux, leurs dommages de base sont augmentés d'1D10 et leur modificateur aux dommages est doublé.

LOCALISATIONS

1-5 Tête, **6-16** Corps, **17-18** Nageoire droite, **19-20** Nageoire gauche

SPÉCIAL

Effet Polaris (Champ de Force au niveau 15)

DESCRIPTION

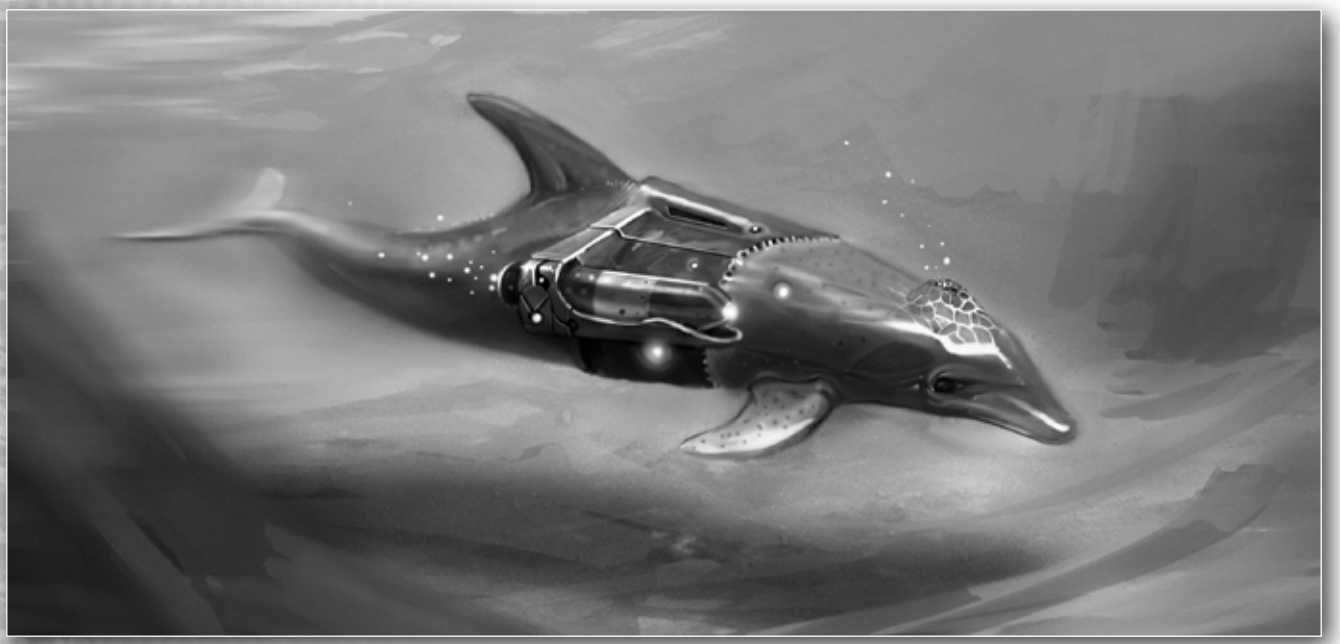
Ces créatures magnifiques ont frôlé l'extinction. L'Empire des Généticiens a réintroduit l'espèce en les munissant d'exo-respirateurs qui leur permettent de respirer sous l'eau ou en les modifiant génétiquement. On a aussi découvert que certains dauphins, les dauphins sauvages, se sont adaptés comme les baleines. Il semble que cette adaptation se soit produite grâce à un symbiote que l'on retrouve de temps en temps sur certains spécimens. Ce symbiote est une sorte de méduse assez étrange qui recouvre l'orifice respiratoire de l'animal et qui lui permet de filtrer l'air de la surface. Et d'après certaines observations, c'est ce parasite qui, lentement, aurait permis à certaines espèces de dauphins de développer des branchies pour respirer sous l'eau. De manière assez étonnante, certains dauphins n'ont pas évolué et portent toujours ce symbiote. On les reconnaît à leur dos recouvert d'une sorte de carapace spongieuse qui leur permet de résister aux conditions de la surface quand ils remontent pour respirer. Quand ils se reproduisent, on suppose qu'ils se rendent dans des zones où l'on trouve ces symbiotes pour que leurs petits en soient dotés. Enfin, certains dauphins ont évolué avec leur symbiote. Ils vivent sous l'eau mais n'ont pas développé de branchies. C'est le symbiote qui leur permet de respirer sous l'eau.

Les dauphins d'élevage, qui ne se sont pas modifiés génétiquement, doivent encore aujourd'hui porter des exo-respirateurs. Ils sont souvent équipés d'un appareil spécial qui leur permet de communiquer avec les humains en émettant des petits « bips », qu'ils modulent pour approuver, refuser, apprécier, etc..

Il est à noter que cet étrange symbiote dont on ne sait pas grand-chose se retrouve sur la plupart des mammifères marins ayant survécu aux Cataclysmes (on peut appliquer ces informations à toutes les espèces de dauphins, aux baleines, aux orques, etc).

UTILISATION/RUMEURS

Les dauphins communs sont les plus intelligents des 32 espèces de Delphinidae. Ce sont également les seuls, avec les delphinés, à avoir lié de solides relations avec l'espèce humaine. Ils peuvent se dresser mais choisissent généralement d'accompagner l'homme. Ils servent aussi bien de gardiens que de soldats ou de sauveteurs. Un dauphin qui refuse une mission (cela arrive souvent) peut être contraint d'agir si on menace sa femelle, par exemple. Il faut alors maintenir le chantage sur ces dauphins ou les abattre car généralement, ils ne pardonnent pas une telle offense. Il existe de nombreux groupes de dauphins communs qui refusent tout contact avec l'humanité et qui seraient loin d'être en désaccord avec les dauphins noirs.



DAUPHIN NOIR

« Comme l'indique mon rapport du 6 janvier, la petite communauté agraire de Calisa a été entièrement dévastée par une horde de plusieurs centaines de dauphins noirs. L'enquête préliminaire a permis de déterminer que ces créatures savaient parfaitement bien où frapper la station, pour provoquer le plus de dommages possible. Les attaques étaient concentrées sur les pompes à air, sur le module pressurisateur et sur les vitres non protégées par des volets de sécurité. Les plongeurs n'ayant pas eu le temps d'abaisser leurs volets de sécurité avaient également la visière brisée. D'année en année, ces dauphins sont de mieux en mieux organisés. Il devient urgent de prendre des mesures en vue de leur éradication. »

-- Kerned Selenec, officier Veilleur_

Type de créature : mammifère marin

Zone géographique : océan Pacifique jusqu'à –8000 m

Taille : 4,20 m **Poids :** 530 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	32	44	28	18	18	10	24	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+11	**Réaction**	18
Résistance aux Dom.	-14	**Vitesse,VIT(PM)**	67 m, 7(2)

COMPÉTENCES

Analyse empathique	16
Athlétisme	32
Attaque	14
Furtivité/Dépl. silencieux	14
Maîtrise effet Polaris	12
Observation	12

ATTAQUE

Charge (contact, Dom. : 3D10)

TACTIQUES DE COMBAT

Ces dauphins sont particulièrement bien organisés. Ils attaquent en groupe par vagues successives. Ils savent éviter les proies les plus dangereuses. Une blessure grave les fait généralement rompre le combat.

LOCALISATIONS

1-5 Tête, **6-16** Corps, **17-18** Nageoire droite, **19-20** Nageoire gauche

SPÉCIAL

Effet Polaris (Attaque psychique 9, Brouillage 12, Champ de force 9, Téléportation 16)

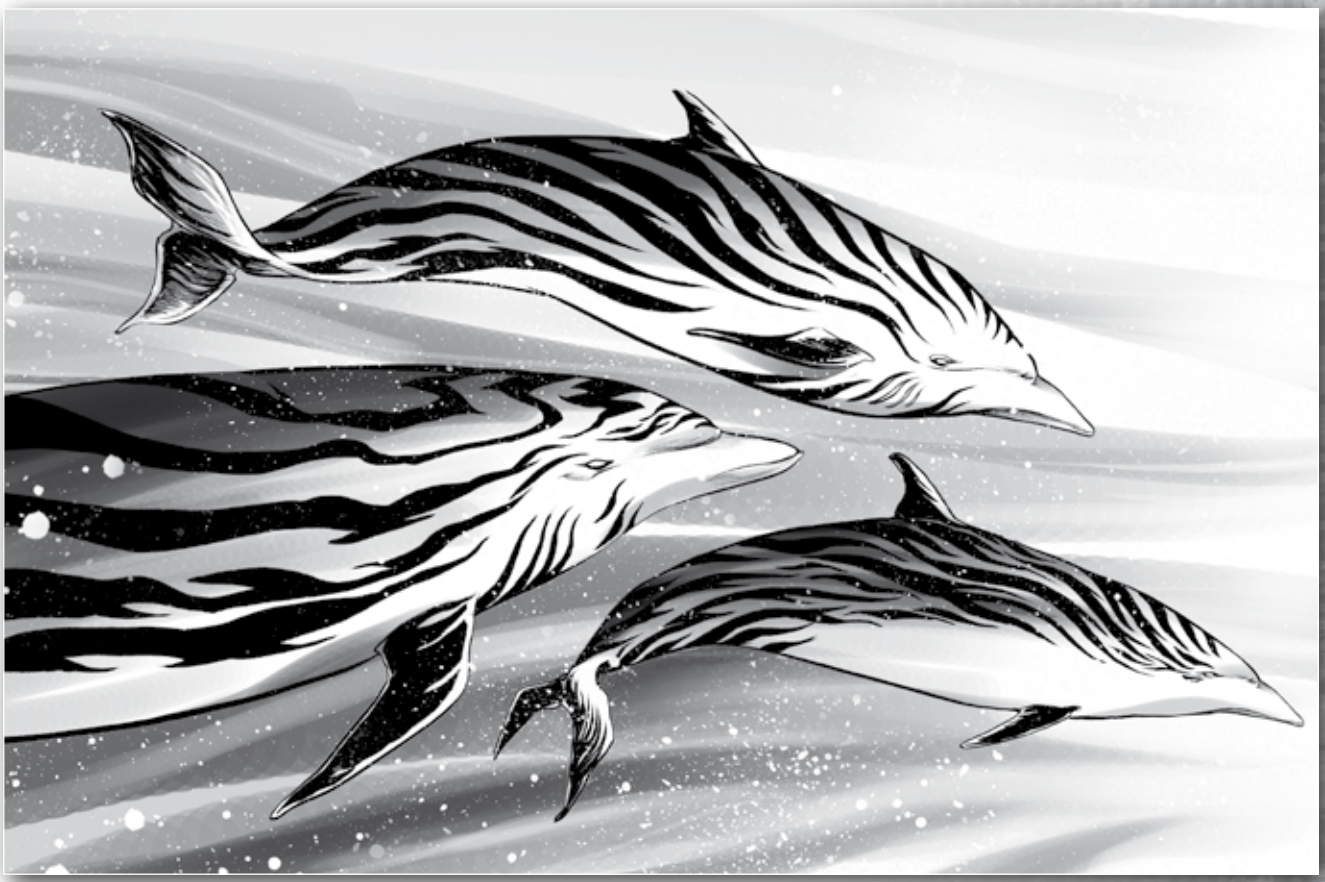
Les dauphins noirs sont capables de percevoir une faiblesse évidente chez un ennemi, comme la visière non blindée d'une tenue de plongée, et l'attaquent en priorité.

DESCRIPTION

Le corps de ces dauphins est couvert de longues lignes noires courant le long de leurs flancs et de leur dos. Ils se nourrissent généralement de petits poissons, de pieuvres et de crevettes mais semblent également apprécier la chair humaine. Tous les trois ans, les femelles, après une gestation de 12 mois, donnent naissance à un petit qu'elles élèvent pendant 18 mois. Le dauphin noir vit en groupes de plusieurs dizaines d'individus, dans les profondeurs de l'Océan Pacifique. Il est doté de deux séries des branchies de chaque côté du ventre. Fondamentalement hostile envers l'homme, il lui arrive même d'attaquer, avec une véritable armée, les installations sous-marines. Personne ne sait exactement ce qui motive ce comportement. Les dauphins noirs sont également agressifs vis-à-vis des autres dauphins.

UTILISATION/RUMEURS

Il n'y a rien de récupérable sur un dauphin noir. Sa chair est immonde et aucun de ses composants organiques n'a de valeur. Dans certaines régions, on offre une prime de 500 sols par tête de dauphin noir.



DAUPHIN SAUVAGE/GRAND DAUPHIN

« On a déclenché le massacre vers 19 heures. Les femelles commençaient toutes à donner naissance à leurs rejetons. Les chasseurs ont ouvert le feu sur les mâles tandis que la frégate du capitaine fonçait droit sur la zone de reproduction. Par les démons de l'enfer, ces machins n'ont même pas réalisé ce qui leur arrivait. On a tué une bonne centaine de mâles et récupéré 40 femelles intactes.Vous nous auriez jamais trouvés s'il n'y avait pas eu ce satané survivant, ce dauphin de malheur. Jamais j'aurais cru qu'une de ces bestioles serait assez intelligente pour vous conduire jusqu'au repère du capitaine. »

-- Interrogatoire du dernier membre encore en vie d'un groupe de contrebandiers exterminés par les troupes du Soleil Noir_

Type de créature : mammifère marin

Zone géographique : tous les océans du globe

Taille : 5,20 à 6 m | **Poids :** 800 à 1000 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	38	30	28	16	18	8	10	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+14	**Réaction**	17
Résistance aux Dom.	-12	**Vitesse,VIT(PM)**	68 m, 8(2)

COMPÉTENCES

Analyse empathique	8
Athlétisme	32
Attaque	10
Furtivité/Dépl. silencieux	10
Observation	18

ATTAQUE

Charge (contact, Dom. : 4D10)

TACTIQUES DE COMBAT

Le dauphin sauvage a tendance à éviter le combat sauf s'il protège sa femelle. Dans ce cas, il combat jusqu'à la mort.

Contre les requins, ils infligent 5D10 points de dommages et ignorent leur éventuel indice de protection

LOCALISATIONS

1-5 Tête, **6-16** Corps, **17-18** Nageoire droite, **19-20** Nageoire gauche

DESCRIPTION

C'est le plus grand des dauphins, il peut atteindre une taille de 6 mètres. Son bec est court et épais. Sa nageoire dorsale est triangulaire, haute et étroite. Ses branchies se sont développées sur les flancs, un peu comme des requins. Son système d'écholocation est certainement un des plus performants qui soit. Ils se déplacent en groupes de 10 à 15 individus dans les mers tempérées et tropicales. Tous les deux ans, les femelles mettent bas après une gestation d'1 an. Ces naissances ont toujours lieu lors de la réunion de plusieurs centaines de dauphins. Pendant que les mâles protègent la zone (et sont alors très agressifs), les femelles s'occupent de donner naissance à leurs petits.

UTILISATION/RUMEURS

Le dauphin sauvage se dresse difficilement sauf s'il est élevé en captivité. Bien qu'il soit protégé par l'O.E.S.M.,. il est utilisé dans de nombreux projets militaires, à l'instar des dauphins communs. Mais là où il est difficile de convaincre un dauphin commun de poser une mine sur un bâtiment adverse, le grand dauphin n'y voit aucun inconvénient, car il ne réalise pas ce qu'il fait. Il arrive fréquemment que les dauphins communs " enlèvent " des membres de cette espèce pour les libérer de ces programmes. Il est impossible de communiquer avec un grand dauphin. Il est chassé pour son lait particulièrement riche (que l'on peut vendre pour 100 sols le litre) et pour sa chair très appréciée des fins gourmets.

DELPHINÉ

« Vous êtes-vous jamais retrouvé nez-à-nez, en pleine opération de combat, avec un delphiné ? Ben, je vous assure que c'est pas un cadeau. Je faisais partie d'un groupe de mercenaires en embuscade sur une falaise sous-marine. Nos cibles, des plongeurs patrouillant dans la zone, passaient juste en-dessous de ma position. J'allais tirer quand, soudain, j'eus la désagréable sensation que quelque chose me regardait sur le côté. Je tournais la tête et je vis alors cette maudite bestiole qui semblait ravie d'avoir trouvé un camarade de jeu. Elle se mit à nager comme une folle tout autour de moi, en émettant des cliquetis sonores. Autant hurler aux oreilles d'un garde… Les patrouilleurs ont réagi immédiatement mais mes copains aussi. Le combat s'est alors engagé. Ça tirait de partout, il y avait des torpilles dans tous les coins ! Et vous croyez que l'autre animal, ça l'a gêné ? Pas du tout ! Monsieur n'en avait rien à faire des torpilles. Il voulait jouer avec moi, point ! Je m'en suis sorti cette fois-ci mais on m'a éjecté de mon groupe. On m'a dit de me débarrasser du delphiné avant de revenir. En six ans, j'ai jamais pu m'y résoudre. Il est pas discret mais j'l'aime bien. »

-- Natael Galius, ancien mercenaire_

Type de créature : mammifère marin

Zone géographique : tous les océans du globe, généralement à moins de 1000 m mais ils peuvent descendre beaucoup plus bas.

Taille : 60 cm **Poids :** 20 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	4	10	24	12	16	7	18	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-4	**Réaction**	14
Résistance aux Dom.	+1	**Vitesse,VIT(PM)**	40 m, 4(1)

COMPÉTENCES

Analyse empathique	18
Athlétisme	15
Attaque	6
Furtivité/Dépl. silencieux	14
Maîtrise effet Polaris	16
Observation	16

ATTAQUE

Charge (contact, Dom. : 1D6)

TACTIQUES DE COMBAT

La fuite

LOCALISATIONS

1-5 Tête, **6-16** Corps, **17-18** Nageoire droite, **19-20** Nageoire gauche

SPÉCIAL

Effet Polaris (Modification de la pression 14, Prescience 9 et Régénération moléculaire 12)

DESCRIPTION

Ce dauphin minuscule passe son temps à jouer. Il adore la compagnie des humains qui utilisent fréquemment ses étonnantes capacités de détection pour des opérations de sauvetage. Le delphiné ne se dresse pas, il choisit volontairement de se lier aux humains. Tous ceux qui ont été capturés et que l'on a tenté de dresser par la force sont morts. Il ne se reproduit pas en captivité. Comme les dauphins communs, le delphiné arrive à communiquer avec les hommes mais de manière extrêmement limitée. C'est un animal totalement inconscient du danger. Le seul prédateur qui peut le faire réagir est le requin, qu'il fuit le plus rapidement possible. Quand un mâle rencontre une femelle, il y a une chance sur dix pour qu'ils se plaisent mutuellement. Dans ce cas, ils restent ensemble pour la vie. Si l'un des deux vient à mourir, l'autre se laisse dépérir et suit son partenaire dans la mort. La seule exception, c'est lorsque le delphiné doit s'occuper de ses petits (généralement des portées de 1 à 3 individus sur lesquels il faut veiller pendant 18 mois). Dans ce cas, il survit à la disparition de son conjoint mais ne s'accouplera plus jamais.

UTILISATION/RUMEURS

Le delphiné ne survivant pas à la captivité, il n'a aucune valeur vivant. Par contre, certains laboratoires paient jusqu'à 10 000 sols pour sa graisse qui sert à élaborer des produits de beauté. Cette graisse aurait des propriétés régénératrices ! Le steak de delphiné est considéré comme un mets particulièrement raffiné. Mais il faut débourser 10 000 sols pour en savourer un. Le delphiné est protégé par l'O.E.S.M.

LOUTRE-LÉOPARD

« Tyran ! Kraken ! Attaquez ! C'est bien, au pied maintenant ! Elles sont pas mignonnes mes loutres ? »

-- Olaf Gar, pirate_

Type de créature : mammifère marin

Zone géographique : régions côtières, hémisphère nord

Taille : 1,40 m | **Poids :** 60 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	12	12	18	21	16	4	12	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+1	**Réaction**	18
Résistance aux Dom.	0	**Vitesse,VIT(PM)**	24 m, 3(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	5
Attaque	9
Furtivité/Dépl. silencieux	10
Observation	12

ATTAQUE

Morsure/griffes (contact, Dom. : 1D10+3)

TACTIQUES DE COMBAT

La loutre favorise l'attaque surprise. Face à un adversaire trop puissant, elle n'hésite pas à rompre le combat. Une blessure moyenne suffit à la faire fuir.

LOCALISATIONS

1-5 Tête, **6-16** Corps, **17-18** Nageoire droite, **19-20** Nageoire gauche

DESCRIPTION

La loutre-léopard est un prédateur vicieux qui vit près de la surface dans des régions où la vie abonde. Omnivore, elle s'attaque à ses proies par surprise et les tue grâce à ses terribles griffes et à ses crocs acérés. Elle ne vit que dans des eaux très peu profondes (moins de100 mètres). Cette espèce de loutre s'est adaptée pour vivre aussi bien sous l'eau qu'en surface.

UTILISATION/RUMEURS

Cet animal a la particularité de se laisser dresser facilement ; on le rencontre donc souvent dans les communautés pirates situées à faible profondeur.

ORQUE V-

« Quand un groupe de ces créatures passe à proximité de votre frêle esquif, coupez tout et évitez de faire du bruit. Si vous évitez de les importuner, ils vous laisseront peut-être vivre… s'ils sont de bonne humeur. »

-- Kyle Pellock, pêcheur_

Type de créature : mammifère marin

Zone géographique : toutes, mais ils préfèrent les eaux proches du pôle nord et du pôle sud. Ils évoluent généralement jusqu'à 3000 mètres de profondeur.

Taille : 9 m **Poids :** 9 tonnes

	FOR	GAB	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	94	2*	20	17	15	10	25	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif.de Dom. (H)	+42	**Réaction**	16
Modif.de Dom. (V-)	+4	**Vitesse,VIT(PM)**	94 m, 10(3)
Résistance aux Dom (V-)	+6		

COMPÉTENCES

Athlétisme	48
Attaque	15
Furtivité/Dépl. silencieux	5
Maîtrise de la Force Polaris	12
Observation	14

ATTAQUE

Charge (contact, Dom. : 5D10 échelle humaine (H), 1D6-1 échelle des V-)

Morsure (contact, Dom. : 3D10 à l'échelle H, seul le Modificateur de Dommages compte à l'échelle des V-)

TACTIQUES DE COMBAT

Redoutables prédateurs, les orques attaquent par caprice ou quand ils ont faim. Mais dans ce dernier cas, ce sont des poissons ou des mantas qu'ils iront traquer. La plupart de ses attaques sont juste pour jouer même si cela tue bien souvent leurs malheureuses victimes. Dans ce cas, ils peuvent très vite renoncer à la moindre blessure. Par contre, si un orque en veut à une cible, il ne la lâchera jamais et ne vivra que dans le seul et unique but de la détruire. Attention, cela ne signifie pas qu'il se suicidera en s'attaquant à plus fort que lui mais qu'il trouvera un moyen de parvenir à ses fins. Il est très rancunier…

LOCALISATIONS

1-5 Tête, **6-16** Corps, **17-18** Nageoire droite, **19-20** Nageoire gauche

SPÉCIAL

Effets Polaris (Perturbation de la réalité et Prescience au niveau 12)
Contre les requins, il inflige 1D10 de Dommages supplémentaires
La vitesse de croisière d'un orque est de 7 nœuds mais il peut accélérer jusqu'à 31 nœuds notamment pour charger.

** remplace la Constitution à l'échelle des (V-)*

DESCRIPTION

L'orque, ou épaulard, est le mammifère marin le plus intelligent. Tous les orques se déplacent en communautés organisées de dizaines d'individus. En règle générale, ils n'aiment pas les hommes, les dauphins et les requins. Sans pour autant attaquer à vue, ils n'hésiteront pas à répondre violemment à toute provocation. Ils préfèrent être seuls. Ils sont capables de communiquer avec les humains de la même manière que les dauphins ou en utilisant leur empathie particulièrement développée. Ils maîtrisent l'Effet Polaris mais ne l'utilisent pratiquement jamais dans un but offensif.

UTILISATION/RUMEURS

Certaines rumeurs font état d'alliances entre des communautés humaines et des groupes d'orques. Ces animaux étant exceptionnellement intelligents, ils peuvent reconnaître une situation qui leur est favorable et en tirer profit. De telles alliances ne sont donc pas étonnantes.

ORQUE EMPEREUR/GÉANT V-

« J'vous jure qu'j'l'ai vu, le bestiau. L'était plus grand qu'ma barcasse. Un truc énorme, avec deux p'tits yeux malins et deux énormes dorsales d'bien trois bons mètres de haut. J'peux même vous vendre une carte pour vous rendre là où j'l'ai vu. Moi, y m'a rien fait mais, dès qu'il a vu l'navire du vieux Jones – v'savez, l'chasseur d'épaulard - il l'a chargé et l'a brisé en deux comme une vieille coquille de noix. L'vieux Jones, il a même pas eu l'temps d'dire ouf ! Il a fini dans son cercueil de métal, qu'le monstre il a broyé. J'vous jure ! Payez-moi un aut'verre et j'vous raconte la suite. »

-- Little Boo, dans un bar d'Équinoxe

Type de créature : mammifère géant

Zone géographique : cercle polaire

Taille : 26 m | **Poids :** 82 tonnes

	FOR	GAB	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	120	5*	20	18	16	11	18	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif.de Dom. (H)	+55	**Réaction**	17
Modif.de Dom. (V-)	+10	**Vitesse,VIT(PM)**	77 m, 9(2)
Résistance aux Dom (V-)	+2		

COMPÉTENCES

Analyse empathique	18
Athlétisme	38
Attaque	10
Furtivité/Dépl. silencieux	8
Maîtrise effet Polaris	10
Observation	10

ATTAQUE

Morsure (contact, Dom. : 5D10 (H))
Coup de queue (contact, Dom. : 7D10 (H)/1D6(V-))
Charge (Dom.Massifs (H), 2D10 (V-))

TACTIQUES DE COMBAT

Cet orque surgit des ténèbres de l'océan, éperonne sa proie et disparaît aussitôt jusqu'à ce que sa cible soit neutralisée. Seule une blessure critique peut éventuellement le faire reculer.

LOCALISATIONS

1-5 Tête, **6-16** Corps, **17-18** Nageoire droite, **19-20** Nageoire gauche

SPÉCIAL

Effet Polaris (Prescience 18, Téléportation 12, Pulsion électromagnétique 14, Siphon d'énergie 9)
L'orque géant est capable d'éperonner un appareil à une vitesse de 34 (103 mètres par tour) nœuds.

** remplace la Constitution à l'échelle des (V-)*

DESCRIPTION

Certains marins affirment que cette créature vit quelque part dans la région de l'ancien cercle polaire. Personne ne sait si elle existe vraiment et, si oui, s'il s'agit d'une créature unique ou d'une nouvelle espèce. On la dit solitaire. D'après les descriptions, ce serait un orque doté de deux ailerons et dont les couleurs seraient inversées. C'est-à-dire que son ventre et les deux taches de chaque côté de la tête seraient noirs tandis que le reste du corps serait blanc.

UTILISATION/RUMEURS

Il est bien évident que beaucoup d'organisations et de riches particuliers seraient prêts à donner une fortune pour mettre la main sur ce spécimen. Il est même fréquent que des expéditions soient organisées pour traquer cette créature. Les PJ peuvent essayer de se lancer dans cette aventure et se contenter de tenter de l'observer ou de la chasser. Et, pourquoi pas, de la protéger ?

DORMEUR DU MAGMA V-

« Loués soient les dormeurs ! Alors que je faisais une inspection de routine à l'extérieur d'une station thermique, je me suis fait attaquer par une bande d'énormes requins ! Ni une, ni deux, j'ai filé vers les dormeurs qui se prélassaient pas loin. Ces idiots de requins ont foncé tête baissée vers ces grosses bestioles qui n'ont pas vraiment apprécié ! Je vous laisse imaginer le carnage. »

-- Malarian, technicien de première catégorie_

Type de créature : créature géante

Zone géographique : le long des failles ou des volcans sous-marins

Taille : 25 m **Poids :** 120 tonnes

	FOR	GAB	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	130	5*	06	19	8	1	6	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif.de Dom. (H)	+60	**Réaction**	13
Modif.de Dom. (V-/V+)	+12/+2	**Vitesse,VIT(PM)**	3 m, 1(1)
Résistance aux Dom (V-)	+2		

COMPÉTENCES

Athlétisme	1
Attaque	5
Furtivité/Dépl. silencieux	1
Observation	4

ATTAQUE

Charge (contact, Dom. massifs (H), 1D10+2 (V-), 1D6 (V+))

TACTIQUES DE COMBAT

Au moindre danger la créature charge et s'apaise dès qu'on ne la menace plus. Une blessure critique la rend folle et elle attaque tout ce qui bouge.

LOCALISATIONS

1-2 Tête, **3-4** Patte avant droite, **5-6** Patte avant gauche, **7-8 P**atte arrière droite, **9-10** Patte arrière gauche, **11-20** Corps

SPÉCIAL

Carapace 9 (V-) (le ventre de la créature n'offre qu'une protection de 1)
Onde de chaleur (la créature peut libérer une onde de chaleur sur 50 mètres autour d'elle qui affecte tout ce qui s'y trouve et qui n'est pas à l'abri d'un appareil. Cette onde inflige 4D10 points de dommages sur 10 m, puis 2D10 jusqu'à 20 mètres, 1D10 jusqu'à 40 mètres et 1D6 jusqu'à 50 mètres)
Chaleur (le corps d'un Dormeur est très chaud et inflige 2D6 points de dommages si on le touche sans protection)

** remplace la Constitution à l'échelle des (V-)*

DESCRIPTION

Cette énorme créature à la carapace rocailleuse est totalement pacifique mais terriblement craintive. Elle ne s'attaque qu'à ce qui peut représenter un danger. Normalement, un plongeur n'a aucune chance d'attirer son attention mais un véhicule la fera réagir. Elle est incapable de nager. Elle est attirée par la chaleur et aime se prélasser près des fractures océaniques. Les Dormeurs sont insensibles à la pression et on peut les trouver à n'importe quelle profondeur mais toujours à proximité d'une source chaude.

UTILISATION/RUMEURS

Difficile de tirer quoi que ce soit d'utile de cette créature. On sait que certaines communautés tentent de les « élever » afin d'en exploiter la chaleur mais avoir un tel monstre à proximité d'une installation n'est pas conseillé. Par contre, il est certain que prédateurs se font plus rares à proximité des dormeurs. La langue de ces créatures a la réputation d'être délicieuse et d'être très bénéfique pour l'organisme humain. Vendue aux bonnes personnes, elle peut valoir des milliers de sols.

LÉVIATHANS_

« Si chacun sait que l'homme n'a pas toujours vécu dans les fonds marins, il existe certaines créatures qui laissent planer l'ombre du doute sur leur véritable origine. D'innombrables espèces ont en effet été contraintes d'abandonner la surface à l'heure de l'Exil, si bien qu'on ne sait plus aujourd'hui qui a muté, qui est apparu, qui a fui…Aussi étonnant que cela puisse paraître, le doute demeure au sujet des plus titanesques de tous les habitants des profondeurs. Car après tout, que sait-on des léviathans ? Leur taille même nous est inconnue. Tout ce dont nous sommes sûrs, c'est que leur existence n'est plus un mythe. La destruction de la flotte Polaire était bien trop réelle, n'est-il pas ? »

- Extrait de la conférence du professeur Nora Craig_

Les léviathans alimentent le quotidien des fonds marins à la façon d'invisibles croque-mitaines. Cachés dans les profondeurs abyssales du Fossé des Aléoutiennes, ces créatures titanesques ne quittent jamais les ténèbres où rares sont les explorateurs qui se sont risqués à les traquer. La mystérieuse communauté du Léviathan qui semble vivre en symbiose avec ces monstres marins n'est guère plus connue. On raconte que ses membres auraient réussi à développer une forme d'empathie et qu'ils seraient capables de communiquer, voire de vivre avec certains léviathans. Mais qu'en est-il vraiment ? D'où viennent ces créatures ? Quel lien entretiennent-elles avec le Flux ? Autant de réponses qui ne doivent être révélées qu'au meneur de jeu, dans le but de sauvegarder l'ambiance de mystère maintenue jusqu'ici.

Note : *Les informations qui suivent sont volontairement succinctes. Précises certes, mais limitées, pour permettre à chaque meneur de jeu de se faire sa propre idée de ces créatures (et de leurs compagnons humains) et de construire à sa guise des intrigues autour d'éléments qu'il aura peut-être déjà développés. N'hésitez donc pas à inventer tout ce qui vous semblera manquer dans ces pages.*

Les léviathans sont définitivement les plus gigantesques créatures des fonds marins. Leur taille et leur nature même les obligent à délaisser les eaux trop peu profondes pour se réfugier dans les fosses abyssales, notamment celle des Aléoutiennes. Aucune étude n'a jamais permis de les dénombrer. Il y a dix ans environ, l'équipe indépendante menée par Nora Craig put déterminer l'existence de deux variétés distinctes : les léviathans et les monolithes. Les premiers sont la forme la mieux " connue " de ces créatures. Les seconds, manifestement plus rares, sont aux léviathans ce que l'Atlantis est aux cuirassés classiques, une sorte de guerrier des abysses, monolithique, indestructible. Dans son rapport, Nora Craig laissait entendre qu'elle supposait l'existence d'une troisième famille, qu'elle baptisa les " solars ", et qui regroupait selon elle plusieurs sortes de petites créatures censées s'occuper de l'entretien des plus grosses, à l'image des oiseaux qui vivent en symbiose avec certains caïmans de la surface. Les solars sont de loin inférieurs aux léviathans, tant par la taille que par la rareté, mais ils sont cependant suffisamment impressionnants pour mériter le respect.

Ni Craig, ni aucun autre chercheur n'a jamais pu approcher les mystérieux membres de la communauté du Léviathan. Pour obtenir un début d'information sur ces hommes des profondeurs, il aura fallu attendre que le Culte du Trident, par l'intermédiaire de Déméter lui-même, parvienne à organiser une rencontre avec un des dirigeants de cette collectivité jusqu'alors inconnue. Bien que tout le monde se doute que le Culte distille ses informations au compte-gouttes, il est désormais notoire que les membres du Léviathan ressemblent à des humanoïdes affublés de tenues de cuir et de masques sculptés aux motifs mystérieux. En poussant plus avant, il est possible d'apprendre qu'ils n'ont manifestement aucun lien avec les Foreurs, qu'ils vouent un culte presque divin aux monstres des profondeurs et que leur tenue, masques compris, fait référence à des croyances mythologiques de l'ancien temps.

LA COMMUNAUTÉ DU LÉVIATHAN

On ne parlera ici que des membres de la communauté regroupés dans le Fossé des Aléoutiennes, en partant du principe qu'il existe d'autres individus, qu'ils fassent partie ou non de la même organisation. La communauté des Aléoutiennes compte moins de cinq cents personnes, réunies sous l'autorité d'un conseil de prêtres chargés des relations directes avec les léviathans. La hiérarchie ne semble pas clairement définie au-delà de ce simple stade. La majorité des habitants possèdent, ou sont en train de développer, une singulière empathie avec les monstres marins qu'ils côtoient. La nature même des léviathans rend ce lien psychique différent de toutes les formes de communications connues. Même Déméter, qui semble avoir eu l'occasion de constater le phénomène, ne dispose apparemment d'aucun élément de réponse. C'est la seule proximité des léviathans qui semble être à la base du culte que leur vouent les citoyens de la communauté. Aucune mention n'a jamais été faite de sacrifices, de cérémonies ou d'offrandes sous quelque forme que ce soit. Les prêtres disposent de pouvoirs, essentiellement mentaux et élémentaires, qui leur permettent de façonner leur environnement de façon à rendre la vie possible à une telle profondeur. Les échos des visites d'émissaires de la communauté à Équinoxe parlent clairement d'une « forme d'adaptation » aux lois des fonds marins. A l'image des hybrides, les prêtres et les adeptes de la communauté semblent disposer d'une avance considérable sur le processus d'évolution de la race humaine en milieu sous-marin. Les rares membres du Culte du Trident qui ont accepté de faire des révélations parlent de pouvoirs et de comportements totalement inhumains. L'empathie et la force énergétique que maîtrisent ces hommes semblent être des pouvoirs très différents de ceux de l'effet Polaris, même s'ils doivent nécessairement être liés au Flux.

Les motivations de la communauté sont très mal connues. Il semble que les nombreuses visites des émissaires n'aient eu pour but que la négociation d'accords visant à protéger le Fossé contre toute intrusion des forces sous-marines. Cependant, pourquoi s'entretenir uniquement avec Déméter plutôt que de s'adresser à l'ensemble des représentants de l'O.E.S.M. ? Si les déçus et les mauvaises langues parlent de " complots ", seuls les plus intrépides se sont pour le moment risqués à se rendre sur place pour le confirmer. Et entre nous, quelqu'un a-t-il entendu parler de leur retour ?

UNE MYSTÉRIEUSE ORIGINE

Malgré le peu d'informations que l'on possède sur les cataclysmes qui ont ravagé le monde, une chose semble certaine : l'effondrement de tout le Fossé des Aléoutiennes a eu un impact majeur sur le reste de la planète. Un ancien document découvert dans des ruines témoigne du fait que le Fossé n'excédait pas une profondeur de 8 000 mètres avant l'effondrement. Aujourd'hui, la profondeur enregistrée dans cette région du globe est proche de 18 000 mètres. Ce document évoque également la terrible tragédie qui a suivi l'écroulement du Fossé provoquant une réaction en chaîne comme jamais l'humanité n'en avait connue. C'est certainement cette catastrophe qui est à l'origine de la plupart des failles abyssales que l'on trouve aujourd'hui un peu partout sur la planète.

Les chercheurs ont imaginé la possibilité que cet effondrement ait libéré les créatures que l'on appelle aujourd'hui les Léviathans ou que ces créatures soient même à l'origine de cet événement. Le Fossé est aujourd'hui une véritable poche enfoncée dans le Manteau terrestre dont la chaleur réchauffe les eaux. Cela a contribué à y développer une faune et une flore abondantes que nul n'a pu observer jusqu'à aujourd'hui. D'après les informations qui ont filtré du Culte du Trident, le Fossé, après 8 000 mètres de profondeur s'évaserait en une sorte de vaste domaine sous-marin riche en sources de chaleur et en sources de lumières phosphorescentes (plantes, roches et créatures). Les solars, de splendides créatures effilées dont le corps luit de mille feux, y seraient légion, dansant autour des carcasses massives des Léviathans endormis sur les fonds marins.

Quant à l'origine de la communauté, cela demeure un grand mystère. De récentes hypothèses évoquent des pistes qui peuvent s'avérer intéressantes. La première de ces hypothèses concerne un groupe de scientifiques de l'Empire des Généticiens ou de l'Alliance Azure, on ne sait pas exactement, qui seraient allés y mener une étude et n'en seraient jamais revenus. Une seconde hypothèse parle de la mystérieuse disparition d'une flotte de l'Alliance Azure au cours de la guerre contre l'Empire des Généticiens. La communauté du Léviathan serait-elle constituée des descendants des membres d'équipage de cette flotte ? Une troisième hypothèse remonte à l'époque

de l'Exode qui a conduit les humains sous les mers. Une des arches utilisées pour évacuer la population aurait sombré dans le Fossé et aurait mystérieusement résisté à la pression de ces profondeurs abyssales. Enfin demeure la possibilité qu'au fond du fossé soient installés un dépôt ou une base généticienne, mais peu de spécialistes y croient.

Quant aux membres de cette communauté, ils demeurent tout aussi mystérieux même si, de plus en plus, on pense que la plupart d'entre eux constituent une nouvelle espèce d'hybrides. Le fait qu'ils portent de lourdes tenues et des masques pourrait signifier non pas qu'ils tentent de dissimuler à tout prix une apparence épouvantable mais plutôt qu'ils ne peuvent quitter leur domaine abyssale sans cet accoutrement.

QUELQUES PRÉCISIONS

La communauté du Léviathan est suffisamment séduisante pour pousser des meneurs de jeu à l'utiliser en campagnes, mais il ne faut pas oublier que les mouvements de cette faction sont limités par deux contraintes majeures : l'absence de tout contact hors de leur repaire abyssal et le lien indispensable qu'ils entretiennent avec les léviathans. De ce fait, la moindre action des membres de la communauté du Léviathan devra être mûrement réfléchie avant d'être livrée en pâture aux explorateurs. Il serait de plus invraisemblable que ces prêtres, qui ont toujours lutté pour conserver leur indépendance, décident soudain de sortir au grand jour et de nouer des alliances avec les dirigeants de toutes les communautés du globe… A moins bien sûr qu'un changement majeur ne soit intervenu ces derniers temps, comme la découverte d'un mode de déplacement ou d'une connexion physique avec d'autres grottes du même type.

Quoi qu'il en soit, l'introduction de personnages dans les profondeurs des fosses devra toujours être minutieusement préparée, de façon à ne pas briser un mystère si longtemps entretenu et, par la même occasion, de décevoir plusieurs années d'attente.

DESCRIPTION

Ces monstres sont les léviathans les plus « courants ». Leur silhouette monolithique, aux allures de cathédrale de pierre, est ornée de coquillages et de coraux qui semblent vivre en symbiose avec la créature. Les léviathans ne s'accouplent pas. Il semble que ce soient précisément ces symbiotes qui jouent un rôle décisif dans la fécondation des œufs que la créature abandonne dans son sillage. La légende veut que les léviathans retrouvent toujours leur progéniture une fois celle-ci devenue adulte, mais il semble plutôt que, étant donné la rareté de ces monstres marins, les léviathans finissent toujours par se retrouver entre eux.

On ignore totalement l'espérance de vie de ces créatures et les rares squelettes qu'on a pu découvrir n'ont pas permis de résoudre cette énigme.

LÉVIATHAN V+

Type de créature : créature géante

Zone géographique : les eaux les plus profondes

Taille : 260 m de long | **Poids :** 17 000 tonnes

	FOR	GAB	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	224	5*	14	28	10	14	22	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif.de Dom. (V-)	+30	**Réaction**	19
Modif.de Dom. (V+)	+20	**Vitesse,VIT(PM)**	59 m, 7(2)
Résistance aux Dom (V+)	+2		

COMPÉTENCES

Analyse empathique	14
Athlétisme	27
Attaque	12
Maîtrise de l'effet Polaris	14
Observation	12

ATTAQUE

Charge (contact, Dom. : dommages massifs à l'échelle H, 4D10 à l'échelle des V-, 2D10 à l'échelle des V+)
Balayage (contact, Dom. : dommages massifs à l'échelle H, 3D10 à l'échelle des V-, 1D10+3 à l'échelle des V+)

TACTIQUES DE COMBAT

En combat (bien qu'il soit rarement obligé de protéger sa vie), le léviathan charge droit devant lui après avoir opéré une manœuvre d'un sens tactique surprenant. Le nombre d'adversaires lui importe peu. La loi de la nature veut que si une créature est suffisamment puissante pour l'inquiéter, elle doit également être suffisamment rare pour pouvoir l'attaquer en nombre. Contre les navires, la technique préférée des léviathans consiste à écraser le vaisseau contre la paroi la plus proche et à le traîner contre la roche jusqu'à ce qu'il se disloque entièrement. A priori, un léviathan n'est absolument pas agressif même s'il peut lui arriver de détruire un navire par « accident ». Il a tendance à ignorer tout ce qui l'entoure. Ce n'est que dans son domaine abyssale qu'il se montre vigilant et prompt à attaquer en cas d'intrusion.

LOCALISATIONS

1-5 Tête, **6-16** Corps, **17-18** Nageoire droite, **19-20** Nageoire gauche

SPÉCIAL

Carapace 18 (V-)
Effet Polaris (Disruption moléculaire 9, Siphon d'énergie 15, Tourbillon 18, Régénération moléculaire18)

** remplace la Constitution à l'échelle des (V+)*

MONOLITHE V+

Type de créature : créature géante

Zone géographique : les eaux les plus profondes

Taille : 345 m de long | **Poids :** 31 000 tonnes

	FOR	GAB	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	296	6*	10	28	14	20	24	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif.de Dom. (V-)	+45	**Réaction**	21
Modif.de Dom. (V+)	+35	**Vitesse,VIT(PM)**	41 m, 5(2)
Résistance aux Dom (V+)	+2		

COMPÉTENCES

Analyse empathique	15
Athlétisme	16
Attaque	14
Maîtrise de l'effet Polaris	16
Observation	8

ATTAQUE

Charge (contact, Dom. : dommages massifs à l'échelle H, 5D10 à l'échelle des V-, 2D10+3 à l'échelle des V+)

Balayage (contact, Dom. : dommages massifs à l'échelle H, 4D10 à l'échelle des V-, 2D10 à l'échelle des V+)

TACTIQUES DE COMBAT

Le monolithe se contente de charger les cibles qui pourraient éventuellement l'importuner et elles sont assez rares.

LOCALISATIONS

1-5 Tête, **6-16** Corps, **17-18** Nageoire droite, **19-20** Nageoire gauche

SPÉCIAL

Carapace 24 (V-)

Charge (Si un critique est obtenu lors d'une charge, le vaisseau ennemi subit automatiquement une avarie et 1D10 points de dommages supplémentaires)

Effet Polaris (Altération temporelle 12, Modification de la pression 12, Disruption moléculaire 12, Siphon d'énergie 15 et Tourbillon de mort 15)

Pointes (Les pointes minérales dont est couverte la créature sont des armes pénétrantes quand elle charge et réduisent le blindage adverse de de 8(V-)/4(V+))

** remplace la Constitution à l'échelle des (V+)*

DESCRIPTION

Massifs, couverts de pointes et d'excroissances minérales, pratiquement aveugles, ces créatures colossales sont dix fois plus rares que les autres léviathans. Leur cycle alimentaire et leur mode de reproduction sont cependant identiques. En combat, le monolithe se contente de charger les cibles qui pourraient éventuellement l'importuner et elles sont assez rares. Le reste du temps, à l'instar du Léviathan, elle se contente de nager tranquillement sans faire attention à ce qui l'entoure. On ignore également l'espérance de vie de ces êtres puissants et on n'en a jamais trouvé un squelette.

SOLARS V-

Type de créature : créature géante

Zone géographique : les eaux les plus profondes

Taille : corps de 20m, « voiles » de 60 m de long | **Poids :** 170 tonnes

	FOR	GAB	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	80	6*	18	18	18	12	10	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif.de Dom. (V-)	+2	**Réaction**	18
Résistance aux Dom (V-)	+2	**Vitesse,VIT(PM)**	240 m, 27(6)

COMPÉTENCES

Analyse empathique	16
Attaque	10
Maîtrise de l'effet Polaris	16
Observation	12

ATTAQUE

Bec (contact, dommages : 1D6 à l'échelle (V-))

TACTIQUES DE COMBAT

Ce sont des créatures totalement pacifiques dont le seul moyen de défense est l'Effet Polaris. Elles peuvent attaquer avec leur bec mais elles ne le feront qu'en dernier recours.

LOCALISATIONS

1-5 Tête, **6-16** Corps, **17-20** Nageoires

SPÉCIAL

Effet Polaris (Altération temporelle 10, Modification de la pression 14, Passage 14, Brouillage 16, Guérison moléculaire 16)

Flash (Les solars, en cas de danger, peuvent émettre un flash lumineux très puissant qui aveugle tout ce qui se trouve dans un rayon d'une dizaine de mètres autour d'eux. Un personnage qui ne se protège pas les yeux sera automatiquement aveuglé pendant 1D10 tours)

** remplace la Constitution à l'échelle des (V-)*

DESCRIPTION

Le terme solar désigne un ensemble de créatures magnifiques vivant presque exclusivement dans les profondeurs du Fossé des Aléoutiennes. Ces créatures ressemblent à de très longs poissons dotés de plusieurs dizaines de très longues nageoires qu'ils traînent derrière eux comme des voiles. Les solars sont dotés d'un puissant bec qui leur permet de nettoyer les carcasses des léviathans. Leur corps est presque transparent et chatoie constamment d'un véritable kaléidoscope de lumières éclatantes.

NÉO-MÉGALODON V-

« Vous avez déjà vu un requin à plaques disputer une proie à un Néo-magalodon ? C'est terrifiant et je vous assure que tout ce qui se trouve à proximité se fait pulvériser. Sans parler de la proie dont il ne reste pas grand-chose à force de passer d'une gueule à l'autre. »

-- Olek Rune, pêcheur de Pacifia_

Type de créature : créature géante

Zone géographique : toutes les mers du globe

Taille : 25 m | **Poids :** 120 tonnes

	FOR	GAB	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	170	5*	12	22	12	4	19	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif.de Dom. (V-)	+20	**Réaction**	17
Modif.de Dom. (V+)	+10	**Vitesse,VIT(PM)**	80 m, 9(2)
Résistance aux Dom (V-)	+2		

COMPÉTENCES

Athlétisme	40
Attaque	10
Furtivité/Dépl. silencieux	12
Observation	9

ATTAQUE

Morsure (contact, Dom. Massifs à l'échelle H, 2D10 à l'échelle des V-, 1D10 à l'échelle des V+)

TACTIQUES DE COMBAT

Le néo-mégalodon choisit toujours l'approche la plus discrète possible avant de fondre tout d'un coup sur sa proie. Il attaque toujours en premier les cibles les plus massives. Une blessure critique peut lui faire rompre le combat mais uniquement s'il n'est pas en frénésie.

Quand un néo-mégalodon s'en prend à des véhicules, il ne peut attaquer efficacement que des engins n'excédant pas un Gabarit de 4. Pour les autres, il aura du mal à utiliser sa redoutable mâchoire et devra se contenter de les frapper de son museau ou de sa queue. L'attaque n'inflige alors que 1D10+2(V-)/1D6 (V+) et il n'y a pas de frénésie. Il peut par contre arracher les éléments du navire qu'il peut saisir avec sa gueule.

LOCALISATIONS

1-5 Tête, **6-16** Corps, **17-18** Nageoire droite, **19-20** Nageoire gauche

SPÉCIAL

Carapace 2 (V-)
Frénésie (quand la créature a saisi une proie, les dommages augmentent de 2 points par tour)

** remplace la Constitution à l'échelle des (V-)*

DESCRIPTION

Ce terrible prédateur est très proche du requin à plaques. Sa gueule est plus allongée et son corps moins massif, mais il est plus rapide et plus vif dans ses attaques. Il vit très près de la surface, à moins de 1 000 mètres de profondeur, chassant ses proies dans les secteurs où abonde la vie. Sa frénésie est semblable à celle du requin. Le néo-mégalodon est un chasseur particulièrement malin qui s'approche le plus discrètement possible de ses proies avant de les attaquer. Tout comme le requin à plaques, il demeure peu commun et les deux créatures se rencontrent rarement car elles n'évoluent pas à la même profondeur. Par contre, dès qu'elles se croisent, c'est un véritable bain de sang.

UTILISATION/RUMEURS

Comme le requin à plaques il est difficile de tirer quoi que ce soit de cette créature. On murmure qu'il existerait des mégalodon beaucoup plus gros dans les fosses abyssales les plus profondes.

SACKAR_

« À une profondeur d'une vingtaine de mètres, nous traversions une sorte de canyon sous-marin dont le faîte affleurait la surface. La faune et la flore étaient abondantes. Le premier sackar était posé sur une saillie, il nous regardait comme un chat regarde un groupe de souris. Le second, accompagné de trois femelles, était allongé tout en haut de la crête, à moins d'1 mètre de la surface. Il semblait apprécier les rayonnements solaires. Ses femelles tournaient autour de lui, tentant d'attirer son attention sur nous. Ce devait être le chef du groupe. Il finit par nous jeter un regard dédaigneux et, sans que quiconque sache pourquoi, il nous ignora royalement. »

-Témoignage de LANDAL VERKINS, mineur_

PRÉSENTATION

Les Généticiens, avant leur chute, ont créé diverses créatures dont certaines ont échappé à leur contrôle. Les sackars font partie de ces êtres. Résolument hostiles, ils se sont répandus dans les océans où ils constituent une menace pour tout ce qui vit. Dotés d'une longue queue de poisson rougeâtre évoquant celle des sirènes des légendes, ils vivent dans des eaux peu profondes. Ils ont un visage humain avec des crocs terrifiants et deux bras terminés par des griffes. Leur corps est couvert de très fines écailles de différentes couleurs. Celles des femelles ont des couleurs très claires tandis que celles des mâles sont plutôt sombres. Ils ont tous une petite crête sur le dos. Celle des mâles est épaisse tandis que celle des femelles est très mince, presque comme une voile. Mâles et femelles ont les mêmes caractéristiques. Les Sackars sont toujours d'une très grande beauté avec des traits extrêmement fin et une grâce naturelle assez étonnante.

ORGANISATION

Les sackars vivent en petites communautés pouvant compter jusqu'à une trentaine d'individus. Ce groupe est habituellement constitué d'un mâle dominant, de deux à douze autres mâles et de quatre à seize femelles. La petite troupe règne sur un territoire de quelques centaines de milles nautiques. Le mâle dominant est souvent le plus âgé et bénéficie du privilège de pouvoir s'accoupler avec plusieurs femelles, généralement la moitié. Les autres mâles doivent se battre pour mériter les faveurs de leurs compagnes. Les sackars se reproduisent au début de l'automne. Dans de très rares cas, il peut arriver qu'un mâle et une femelle établissent un lien très fort. Dans ce cas, ils sont généralement exclus du groupe.

Une fois fécondée, une femelle met environ six mois pour donner naissance à un jeune Sackar qui arrivera à maturité en trois ans. Les femelles sont extrêmement attentionnées envers leur progéniture et certains témoignages évoquent même un comportement très proche de celui d'une humaine avec son bébé.

Une fois mature, les jeunes Sackars quittent le groupe pour en rejoindre un autre ou pour fonder leur propre groupe. De nombreux jeunes Sackars qui n'ont pas encore trouvé de groupe pour les accueillir forment des sortes de tribus errantes et se montrent le plus souvent particulièrement agressifs. Une fois un ou plusieurs jeunes partis, le groupe peut accepter des Sackars errants afin de maintenir un nombre constant d'individus.

N'importe quel Sackar peut toujours défier un mâle dominant pour prendre sa place mais l'affrontement est le plus souvent à mort. Si un jeune Sackar prend la place du mâle dominant, le reste du groupe l'accepte et il accepte la descendance de son prédécesseur.

Les affrontements entre groupes de sackars sont peu fréquents mais ils peuvent se produire en cas de dispute au sujet d'un territoire ou d'une proie.

D'après tous les rapports que l'on a pu compiler depuis des siècles, la population des sackars semble assez stable et on estime qu'il n'en existe que quelques milliers dans l'ensemble des océans du globe.

COMMUNICATION ET PERCEPTION

Les sackars voient parfaitement bien sous l'eau et utilisent un système d'écholocation particulièrement performant. Ils communiquent entre eux comme la plupart des mammifères marins mais leurs signaux semblent beaucoup plus élaborés. Il est très important de noter que les sackars peuvent exprimer des sentiments grâce à l'expression de leurs visages. Ils savent sourire, jeter un regard courroucé ou exprimer la tendresse.

COMPORTEMENT

Si le comportement du Sackar semble animal, il ne faut pas s'y fier. C'est un être intelligent particulièrement conscient de ses forces et de ses faiblesses. Il sait de toute évidence ce qu'est une armure mécanisée de plongée et ne risque pas de s'y attaquer. De plus, les Sackars semblent parfaitement habitués à la technologie même s'ils n'utilisent jamais d'équipements. Mais ils semblent parfaitement comprendre comment marche telle ou telle machine et comment la saboter si nécessaire. Ainsi, contre des plongeurs en tenue légère, les Sackars prendront un malin plaisir à arracher leur système respiratoire.

CHASSE ET NOURRITURE

Il chasse bien évidemment par nécessité mais aussi par plaisir. Les sackars se nourrissent principalement de poissons. Quand ils chassent, cependant, c'est généralement un gibier plus coriace et ce n'est pas forcément pour s'en nourrir. Leurs proies favorites sont celles qui leur donnent le plus de fil à retordre et en tête de liste nous trouvons bien entendu les hybrides et les plongeurs. L'adversaire qu'ils préfèrent par-dessus tout est le techno-hybride. Quand un tel adversaire se présente, toute la troupe participe à la battue mais c'est le privilège du mâle dominant de le combattre même s'il pourra laisser un plus jeune l'achever.

ORIGINE DES SACKARS

On sait peu de choses sur leur origine à l'exception du fait que ce sont des créations généticiennes dont on parlait déjà à la fin de l'Empire. Qu'elles aient été volontairement introduites dans le milieu marin ou qu'elles se soient échappées d'un laboratoire, on ignore avec certitude quel Généticien les a imaginées et dans quel but. Certains affirment qu'il ne peut s'agir que de Cyrull et que les sackars font partie de ces créatures qu'il a engendrées dans sa quête perpétuelle de créer des êtres parfaits totalement adaptés à leur milieu.

LE CHANT DES SACKARS

Le chant des Sackars est tout à fait singulier. Tout d'abord parce qu'il est perceptible sur toutes les fréquences et ensuite parce qu'il est décrit par ceux qui l'ont entendu comme un chant magnifique, presque hypnotique et extrêmement triste. Il est très rare que les Sackars chantent mais quand ils le font, toutes les créatures qui l'entendent ont tendance à s'apaiser et à rester immobiles pour mieux écouter. Les Sackars n'utilisent jamais ce chant pour la chasse ou pour combattre. Beaucoup ont tenté de percer le mystère de ce chant sans jamais comprendre sa signification exacte. Il exprime la profonde mélancolie des sackars mais à quoi est due cette mélancolie, cela reste une énigme.

L'APPEL

Des chercheurs ont noté un étrange comportement de certains sackars qui disparaissent purement et simplement. Il s'agit souvent de mâles dominants qui quittent leur groupe sans raison apparente, quel que soit leur âge, pour se volatiliser dans les profondeurs de l'océan. On a émis l'hypothèse que dans quelques noirs abysses puisse exister un groupe beaucoup plus important de sackars appelant les meilleurs spécimens pour qu'ils se joignent à leur communauté. Mais la vérité est que l'on n'en sait rien…

LE COMPLEXE DU SCORPION

Les obsessions que l'on a peuvent nous pousser à commettre de terribles erreurs. J'ai commis une de ces erreurs. J'ai toujours voulu croire qu'un Sackar pouvait être éduqué. Alors, durant des années, j'ai tenté de trouver un jeune de cette espèce pour savoir une fois pour toutes si on pouvait le sociabiliser. Alors que j'étudiais un petit groupe qui s'était installé dans ma région, il s'est passé un événement singulier qui m'a permis de tenter de trouver une réponse à ma question. Le groupe venait de subir l'attaque de criminels. Ces salopards s'en étaient pris aux Sackars par pur plaisir. Ils passaient dans la région et ils ne leur avaient laissé aucune chance. Après le carnage, je me suis rendu sur les lieux. Je savais qu'une jeune mère avait donné naissance à un bébé quelques mois plus tôt et j'avais l'espoir que le petit avait survécu. Ce fut le cas. La pauvre créature, terrifiée, se cachait dans une petite cavité rocheuse.

Avec un soin infini, j'ai fini par le faire sortir de son trou. Il faut dire qu'il était affamé, ce qui m'a grandement facilité la tâche. J'ai réussi à l'attirer jusqu'à ma station d'étude et pendant plusieurs jours, il est resté aux alentours. Je sortais régulièrement pour lui donner à manger et, petit à petit, il s'est approché de plus en plus près. Je ne craignais qu'une chose, c'est que mon protégé ne soit victime d'un prédateur mais, fort heureusement, cela ne s'est pas produit.

Au bout d'un mois, il est venu chercher sa nourriture directement dans mon puits d'accès. Je le voyais nager en cercles, comme un requin dans la piscine de la station, en attendant sa pitance. A partir de ce moment-là, j'ai fait d'énormes progrès dans mes recherches et j'ai été le témoin privilégié d'incroyables instants. Je l'ai vu à maintes reprises me sourire alors qu'en nageant sur le dos, il approchait son visage de la surface de l'eau. Une fois, il a même voulu quitter l'élément liquide… une chose est certaine, les sackars ne le peuvent. Il s'est immédiatement mis à suffoquer et à se tordre de douleur tandis que ses écailles dégageaient une sorte de fumée âcre. J'ai eu l'immense surprise de l'entendre crier juste avant qu'il ne regagne son milieu.

Pendant des mois et des mois, nous avons joué ensemble, je lui ai appris à chasser et j'ai même pu évaluer son intelligence qui est largement supérieure à ce que l'on pensait. Puis un jour où il semblait s'ennuyer, j'ai entendu son chant. Par les seigneurs des océans, je n'avais jamais rien entendu d'aussi beau. Le chant, retransmis par les hydrophones, m'a touché en plein cœur. Je ne saurais expliquer ce qu'il a éveillé en moi mais je suis aujourd'hui persuadé qu'il signifie quelque chose que nous ne soupçonnons même pas sur leur nature.

Nous avons passé ensemble deux années véritablement magiques. Il me suivait dans tous mes déplacements, nageant bord à bord avec mon navire, chassant pour moi et me protégeant même contre certains prédateurs. Puis il est devenu adulte et il a commencé à rester éloigné de ma station de plus en plus longtemps. Un jour j'ai tenté de le suivre pour savoir où il passait son temps. C'est en ce jour fatidique que j'ai compris qu'il était difficile de lutter contre la nature profonde d'un être.

Mon sackar avait trouvé d'autres membres de son espèce et notamment des femelles sans mâle dominant. Ils ont eu tôt fait de me repérer. Alors que la troupe se ruait sur moi pour en découdre, mon protégé a été le plus rapide et il s'est interposé avant de s'approcher lentement. J'ai croisé son regard et j'y ai lu une sorte de regret alors qu'il arrachait la réserve d'oxygène de mon armure. Tandis qu'il me regardait mourir lentement, j'ai eu la nette sensation qu'il s'était senti obligé de faire ce qu'il avait fait. Il est resté un moment à tourner autour de moi comme s'il tentait de résoudre un dilemme. A plusieurs reprises, il s'est approché comme pour terminer le travail et m'achever mais à chaque fois, il s'est détourné. Puis il est parti avec sa meute. Savait-il que mon armure était équipée d'une réserve de secours ? Je crois que oui. Quoi qu'il en soit, je ne l'ai jamais revu. Je l'avais appelé Syris et il porte au poignet droit un bracelet en nacre. C'est le seul de son espèce à porter un tel objet. Si vous le voyez, épargnez-le…

-- Professeur Edlond, océanographe
spécialiste des Sackars_

SACKAR

Type de créature : création généticienne

Zone géographique : tous les océans du globe à moins de 500 m (mais ils peuvent descendre jusqu'à –12000 m)

Taille : 2 m, longue queue de 1 m | **Poids :** 90 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	16	24	18	24	18	12	24	18*

** jusqu'à 24 pour les femelles et certains mâles*

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+3	**Réaction**	21
Résistance aux Dom.	-5	**Vitesse,VIT(PM)**	48 m, 5(2)

COMPÉTENCES

Athlétisme	20
Attaque	12
Chasse/pistage	14
Furtivité/Dépl. silencieux	14
Manœuvres sous-marines	18
Observation	13

ATTAQUE

Griffes (contact, Dom. 2D10)
Morsure (contact, Dom. 3D10)

TACTIQUES DE COMBAT

Les sackars préfèrent les attaques de harcèlement. Ils frappent une proie avec leurs griffes avant de disparaître dans les ténèbres. Ils n'utilisent leur gueule que pour la mise à mort. Quand une de leurs proies subit les effets du poison, ils aiment l'observer pendant qu'elle délire.

LOCALISATIONS

1-2 Tête, **3-4** Bras Gauche, **5-6** Bras droit, **7-12** Poitrine, **13-16** Abdomen, **17-20** Queue

SPÉCIAL

Chant (le chant des Sackars est l'équivalent d'un champ de pacification de niveau 12)
Faiblesse (Les sackars ne peuvent survivre hors de l'eau. S'ils doivent quitter le milieu liquide pour une raison ou pour une autre, ils subissent une attaque infligeant 1D6 points de dommages, plus 1D6 points de dommages supplémentaires par tour)
Poison Ces monstres sécrètent un redoutable poison doté d'effets hallucinogènes (que ce soit avec leurs griffes ou avec leur gueule). Les hallucinations sont généralement terrifiantes et un personnage a beaucoup de mal à distinguer le vrai du faux :
Mode de contamination : morsure
Modificateur de détection : goût (+5), odeur (+5)
Délai d'action : 1 tour
Virulence/Évolutions : 2D6 puis 1D6 par tour pendant 10 tours.
Seuils/Effets : Seuil 5 : hallucinations, pénalité de 1 à tous les tests ; **Seuil 10 :** hallucinations, pénalité de 2 à tous les tests ; **Seuil 15 :** hallucinations, pénalité de 4 à tous les tests ; **Seuil 20 :** hallucinations, pénalité de 6 à tous les tests ; **Seuil 25 :** hallucinations, pénalité de 10 à tous les tests ; **Seuil 30 :** arrêt cardiaque (mort de peur)
Modificateur de diagnostic : 0
Modificateur de guérison : -4

UTILISATION /RUMEURS

Comme bon nombre des créatures créées par les Généticiens, le sackar ne peut être dressé ni sociabilisé. Sa constitution physique est instable et son corps se désagrège aussitôt après sa mort. La bouillie qui en résulte, si elle est récupérée avant de se dissoudre dans l'eau, est un poison particulièrement virulent (identique à celui utilisé par les sackars). On peut récupérer l'équivalent de 10 doses par sackar tué.

SERPENT DE MER GÉANT V-

« Je ne connais pas de plus terrible sensation que de se trouver dans un petit appareil de transport et d'entendre le corps d'un serpent géant frotter contre la carlingue. Puis les craquements commencent pendant qu'il broie lentement la structure de l'appareil et la seule chose à laquelle on pense, c'est : pourvu que le générateur électrique ne soit pas en panne… pourvu qu'il soit assez puissant ! »

-- Un marin traumatisé_

Type de créature : créature géante

Zone géographique : océan Atlantique

Taille : 50 m **Poids :** 3,8 tonnes

	FOR	GAB	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	80	1*	16	22	7	4	10	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif.de Dom. (H)	+35	**Réaction**	14
Modif.de Dom. (V-)	+2	**Vitesse,VIT(PM)**	24 m, 3(1)
Résistance aux Dom (V-)	+6		

COMPÉTENCES

Athlétisme	5
Attaque	6
Furtivité/Dépl. silencieux	4
Observation	6

ATTAQUE

Constriction (contact, échelle (H) et (V-), Dom : spécial, voir **Constriction et attaque de tentacules** p. 217)
Morsure (Contact, Dom : 5D10 (H))

TACTIQUES DE COMBAT

Le serpent de mer géant attaque toujours les plus grosses proies en premier. Une blessure brave suffit généralement à le faire fuir.

LOCALISATIONS

1-2 Tête, **3-20** Corps

SPÉCIAL

Carapace 2 (V-)

** remplace la Constitution à l'échelle des (V-)*

DESCRIPTION

Le serpent géant est en tous points semblable à son cousin plus petit. Cependant, on ne le trouve jamais près de la surface mais toujours à des profondeurs comprises entre –6 000 et –12 000 mètres.

UTILISATION/RUMEURS

Voir serpent de mer, page 67.

SIRÈNE

« Quand j'en aurai marre de la vie, j'irai dans les environs de la faille de Pervick. On dit qu'il y a une sirène là-bas. Quitte à mourir autant que ce soit en tenant dans mes bras l'incarnation de mes fantasmes. »

-- Un ouvrier déprimé_

Type de créature : monstre marin

Zone géographique : toutes les mers du monde, à n'importe quelle profondeur, mais toujours dans une zone où il y a du relief et des grottes naturelles.

Taille : 2 m **Poids :** 120 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	12	12	12	15	15	3	16	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+1	**Réaction**	15
Résistance aux Dom.	–1	**Vitesse,VIT(PM)**	12 m, 1(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	3
Attaque (Morsure)	10
Attaque (Souffrance)	15
Furtivité/Dépl. silencieux	5
Observation	10

ATTAQUE

Morsure (contact, Dom. : 2D10)

TACTIQUES DE COMBAT

La sirène reste le plus souvent cachée dans une grotte obscure jusqu'à ce qu'elle sente la présence de victimes potentielles (sur deux milles nautiques). Elle reste toujours dans l'eau et le plus loin possible du danger préférant attirer ses proies à elle. Si l'une d'elles est trop coriace, elle en change immédiatement. Si elle est menacée, elle tente de se réfugier dans sa grotte le plus vite possible.

LOCALISATIONS

1-2 Tête, **3-8** Corps, **9-11** Bras droit, **12-14** Bras gauche, **15-20** Queue

SPÉCIAL

Domination (la sirène ne peut affecter ses proies qu'une par une. Il faut effectuer un Test de Volonté en opposition contre la Volonté de la créature. Chaque fois que la créature gagne, son modificateur à la marge de réussite réduit temporairement la Volonté de la cible. Si cet Attribut tombe à 0, la victime est entièrement dominée. Dès que la victime remporte l'un des Tests en opposition, l'attaque de la créature n'a plus aucun effet et la cible récupère tous ses points de Volonté. L'attaque de la sirène a une portée d'environ 500 mètres)

Souffrance (la sirène a la possibilité d'affecter simultanément un nombre de cibles égal à la moitié de sa Volonté, même si celles-ci se trouvent dans un bâtiment. Elle effectue un test d'attaque (Souffrance) dont le modificateur à la marge de réussite détermine la pénalité que devra subir la proie à toutes ses actions jusqu'à ce qu'elle soit contrôlée, que la créature soit morte ou hors de portée)

DESCRIPTION

Ces épouvantables créatures sont heureusement fort rares. Elles ressemblent à un atroce croisement entre un être humain et un phoque. Ce sont de bien étranges mammifères qui ont un cycle de reproduction totalement inconnu.

UTILISATION/RUMEURS

Les sirènes attaquent en utilisant un étrange pouvoir qui n'est pas sans rappeler ceux liés à l'Effet Polaris. Elles émettent des vibrations dans l'eau, qui affectent les centres nerveux de leurs proies et leur permettent de prendre le contrôle de leur corps. La sirène ignore toute protection et tout blindage. Son attaque a deux effets. Le premier affecte les nerfs de la victime qui souffrira atrocement. Le second effet se manifeste par des hallucinations magnifiques dans l'esprit de la proie. Une fois que cette dernière est contrôlée, la sirène l'attire vers elle en devenant, à ses yeux, l'incarnation de ses fantasmes. Les sirènes poussent fréquemment les plongeurs à retirer leur visière sous l'eau.

Les sirènes sont souvent à l'origine de véritables cimetières d'épaves sous-marins. Bien souvent, près de leur tanière, on trouvera des épaves des petits navires, des armures de plongée vides, etc. Il existerait des sirènes bien plus puissantes dont une serait responsable de la mort de tous les habitants d'une station.

<< LIVRE DEUX_

CRÉATURES DE LA SURFACE

ARBRE-FLAMMES

« Un bosquet d'arbres-flammes n'est dangereux que si on s'attaque aux arbres ou quand ils nettoient leur écorce. Il existe des signes évidents qui avertissent de l'imminence d'un tel nettoyage, comme le nombre de parasites sur l'écorce ou la luxuriance de la végétation. Quand ces arbres ne se nettoient pas, ils forment un véritable havre de paix autour d'eux. On peut se réfugier là où ils poussent sans craindre qu'un immonde parasite ne vous dévore ou qu'une énorme bestiole vienne vous y traquer. De plus, ils contribuent à l'éradication des espèces nuisibles, ce qui n'est pas rien dans un monde tel que celui de la surface. Toute forêt peuplée partiellement d'arbres-flammes est généralement luxuriante et surtout à l'abri de nombreux prédateurs. »

-- Vilam Dor, aventurier de la surface_

Type de créature : règne végétal

Zone géographique : continent africain

Taille : 6 m de haut, tronc de 1 m de diamètre | **Poids :** 5 600 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	-	68	6	18	12	2	12	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-	**Réaction**	15
Résistance aux Dom.	-12	**Vitesse,VIT(PM)**	-

COMPÉTENCES

Attaque	12 ou 20
Observation (vibrations)	14

ATTAQUE

Projection (Attaque 12, 6 mètres, Dom. :2D10 en suivant les mêmes règles que pour un lance-flammes)
Nettoyage (Attaque 20, 2 m de rayon, Dom. : 4D10)

TACTIQUES DE COMBAT

Cet arbre n'est, à priori, pas hostile et ne projette sa sève enflammée que si on l'attaque directement. Par contre, il est connu que cet arbre se nettoie souvent quand il y a des humains à proximité… même quand il n'a rien à nettoyer.

LOCALISATIONS

1-20 Arbre

SPÉCIAL

Flammes
Invulnérable au feu

DESCRIPTION

Un arbre-flamme sécrète une sève hautement inflammable. Régulièrement, l'arbre libère cette sève et l'enflamme pour débarrasser son écorce de tous les parasites. Il existe des centaines de variétés de cet arbre et il est bien difficile de les différencier jusqu'à ce qu'il soit trop tard. L'arbre est totalement immunisé contre le feu mais toutes les feuilles et les branches mortes ne le sont pas. L'arbre est capable d'atteindre une cible jusqu'à 6 mètres avec sa sève enflammée. Il le fait généralement soit pour se défendre contre des prédateurs, soit pour détruire des arbres d'une autre espèce qui auraient eu l'outrecuidance de pousser sur son territoire.

UTILISATION/RUMEURS

La sève inflammable de cet arbre peut être récupérée. On peut en tirer environ 6 litres par spécimen, dont on peut se servir comme de l'huile inflammable.

FÉRALS

« On était planqués quand on les a vus. Une dizaine de ces bestioles sortaient de la forêt juste au moment où le soleil se levait. C'était impressionnant à voir… elles se sont arrêtées et se sont tournées vers le soleil. Elles sont restées là longtemps, presque statufiées ! Qu'est-ce que j'ai fait ? Ben, je me suis barré. Je suis éclaireur moi, pas suicidaire ! »

-- Ken Lamerc, éclaireur de la Ligue Rouge_

Type de créature : règne végétal

Zone géographique : toutes les jungles et forêts

Taille : 2 m **Poids :** 60 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	27	38	18	24	18	10	19	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+8	**Réaction**	21
Résistance aux Dom.	-11	**Vitesse,VIT(PM)**	56 m, 6(2)

COMPÉTENCES

Athlétisme	25
Attaque	10
Camouflage/Dissimulation	16
Chasse/Pistage	14
Furtivité/Dépl. silencieux	14
Observation	12

ATTAQUE

Griffes (Contact, Dommages : 3D10)
Gueule (Contact, Dommages : 1D10+3, poison)

TACTIQUES DE COMBAT

Dans les forêts, ses créatures profitent au maximum de leur compétence de camouflage pour attaquer leurs proies par surprise. Elles chassent sans jamais abandonner et ne renoncent qu'une fois mortes. En combat, ils lacèrent leurs victimes avec leurs puissantes griffes et les mordent avec leur gueule.

LOCALISATIONS

-

SPÉCIAL

Carapace 6 (H)
Épine (en lutte, les épines qui couvrent leur corps infligent automatiquement 1D6 points de dégâts en plus de leur attaque normale)
Insensible (les férals sont insensibles aux pénalités engendrées par les blessures)
Soleil (si le soleil est levé et qu'il n'y a pas de couverture nuageuse, les férals semblent encore plus agressifs et gagnent un bonus de +2 à tous leurs tests en plus du pouvoir de Régénération)
Poison
Mode de contamination : morsure
Modificateur de détection : goût (+6), odeur (+4)
Délai d'action : 1 tour
Virulence/Évolutions : 1D6 par tour pendant 6 tours.
Seuils/Effets : Seuil 30 : mort
Modificateur de diagnostic : 0
Modificateur de guérison : -2
Coût d'une dose : 1 000

DESCRIPTION

Dans les jungles de la surface se multiplient des sortes d'arbres sur lesquels poussent des cocons où grandissent les férals. Ces créatures végétales ont un aspect humanoïde mais leur « visage » est lisse et ne laisse apparaître qu'une gueule dotée de plusieurs rangées d'épines aussi dures que des dents. Leur corps est couvert des mêmes épines et leurs mains sont terminées par de longues griffes. Les férals sont, d'après certains, les soldats des Ternasets à la Surface. Ils attaquent sauvagement toutes les communautés et tous les prédateurs non-végétaux qui se trouvent sur leur territoire. Quand un féral est tué, il se craquelle et devient rapidement un morceau de bois mort ressemblant à une sorte de statue vaguement humanoïde.

UTILISATION/RUMEURS

Certaines personnes sont prêtes à payer une somme rondelette pour des férals morts qui ressemblent plus à des sculptures sur bois qu'à autre chose. Bien entendu, c'est totalement interdit, surtout que le poison qui imprègne le bois dont ils sont constitués est encore actif.

FOUGÈRE-RASOIR

« J'ai connu un type qui avait ramené d'opération une feuille de fougère-rasoir… pour se raser… il est mort. Pas supporté le cyanure. Pauvre gars ! »

-- Grant Hernder, soldat de la Ligue Rouge_

Type de créature : règne végétal

Zone géographique : toutes les forêts et jungles

Taille : 1 m | **Poids :** 200 g

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	3	6	8	16	10	3	12	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-	**Réaction**	13
Résistance aux Dom.	+4	**Vitesse,VIT(PM)**	8 m, 1(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	1
Attaque	4 à 12
Furtivité/Dépl. silencieux	10
Observation (Chaleur/vibration)	18

ATTAQUE

Attaque passive (contact, Pénétration : 2(H), Dommages : 1D6)

TACTIQUES DE COMBAT

Ces créatures n'attaquent pas vraiment. Dès qu'une créature entre en contact avec elles, elle subit leur attaque (généralement des créatures fuyant un prédateur).

LOCALISATIONS

1-20 Plante

SPÉCIAL

Spécial Le nombre d'attaques et le niveau d'attaque des fougères dépendent de la manière dont la victime entre dans le champ. Si on entre à vitesse lente, on peut ressortir du champ sans encombre. À vitesse Moyenne, on peut ressortir en 1 tour (en choisissant sa vitesse et donc le nombre d'attaques), à vitesse rapide, il faut 2 tours et à vitesse max, il faut 4 tours puisqu'on se sera enfoncé plus profondément dans le champ :

Vitesse	Nombre d'attaques	Niveau d'attaque
Lente	1	4
Moyenne	1-3	6
Rapide	1-6	8
Max.	2-12	12

Vulnérabilité (Le feu leur inflige doubles dégâts)
Cyanure Le poison agit à la moindre égratignure, c'est-à-dire si l'attaque franchit la protection de la cible, même si elle n'inflige aucune blessure (la Résistance aux dommages n'est pas pris en compte pour déterminer si on subit les effets du poison) :
Mode de contamination : ingestion, coupure, inhalation
Modificateur de détection : goût (-5), odeur (0)
Délai d'action : 1 tour
Virulence/Évolutions : 1D10 par tour pendant 10 tours
Seuils/Effets : Seuil 30 : mort par asphyxie
Modificateur de diagnostic : -4
Modificateur de guérison : -2
Coût d'une dose : 1 000

DESCRIPTION

Des champs de fougères tout à fait normales ou des sous-bois particulièrement denses peuvent abriter des fougères-rasoirs. Elles ressemblent à des fougères communes, mais leurs feuilles sont aussi coupantes qu'un rasoir et elles peuvent se déplacer.

Il est difficile d'imaginer que des plantes puissent réfléchir et avoir une véritable intention de nuire. Mais une fois qu'on a rencontré des fougères-rasoirs, le doute n'est plus permis. Il suffit de rester immobile près d'un groupe de ces plantes pour les voir se déplacer lentement afin de vous encercler. Surprise garantie pour ceux qui veulent établir un campement de nuit. Les fougères ne sont pas très dangereuses pour les explorateurs en armure de combat mais pour les habitants de la surface c'est une véritable plaie si on ne sait pas les utiliser à son profit.

UTILISATION/RUMEURS

Ces fougères peuvent s'avérer de précieuses alliées si on dispose d'une tenue suffisamment résistante. On peut en effet entraîner un prédateur à sa suite dans un champ de fougères. Certains habitants de la surface savent aussi les tenir à distance tout en profitant de leur protection.

LIANE-SERPENT

« On avait perdu trois types de l'escouade. Ils n'avaient pas d'armures mécanisées mais juste des tenues isolées. Les pauvres gars, on les a retrouvés pendus à un arbre. On n'a pas tout de suite compris que ce qui était enroulé autour de leur cou était vivant et que ça nous voulait du mal ! »

-- Melal Pryss, mercenaire_

Type de créature : règne végétal

Zone géographique : toutes les forêts et jungles

Taille : bulbe, jusqu'à 2 m de diamètre | **Poids :** 150 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	16	14	18	18	10	1	16	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+3	**Réaction**	14
Résistance aux Dom.	-3	**Vitesse,VIT(PM)**	20 m, 2(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	4
Attaque	12
Furtivité/Dépl. silencieux	16
Observation (chaleur)	12
Observation (vibration)	15

ATTAQUE

Constriction (1 à 10 tentacules, Portée 1 à 10 m, Dom. : 1D6 + dommages de constriction)

TACTIQUES DE COMBAT

La liane-serpent préfère attaquer ses proies quand elle est en hauteur pour pouvoir les pendre. Seul le feu est susceptible de lui faire rompre le combat. Chaque liane peut attaquer séparément en infligeant de terribles dommages grâce à ses épines minérales et en écrasant la victime autour de laquelle elle s'enroule

LOCALISATIONS

1-20 Liane ou bulbe

SPÉCIAL

Carapace 4 (H)
Écrasement
Lianes (une blessure mortelle sur une liane la rend inerte, une blessure « membre détruit » la coupe. Les lianes tentent toujours de d'attaquer leurs proies en lutte, soit pour les étrangler, soit pour les soulever avec une Force égale à 16 +3 par tentacule enroulé. Le niveau d'art martial utilisé est le même que le niveau d'attaque normal)
Vulnérabilité (le feu leur inflige doubles dégâts)

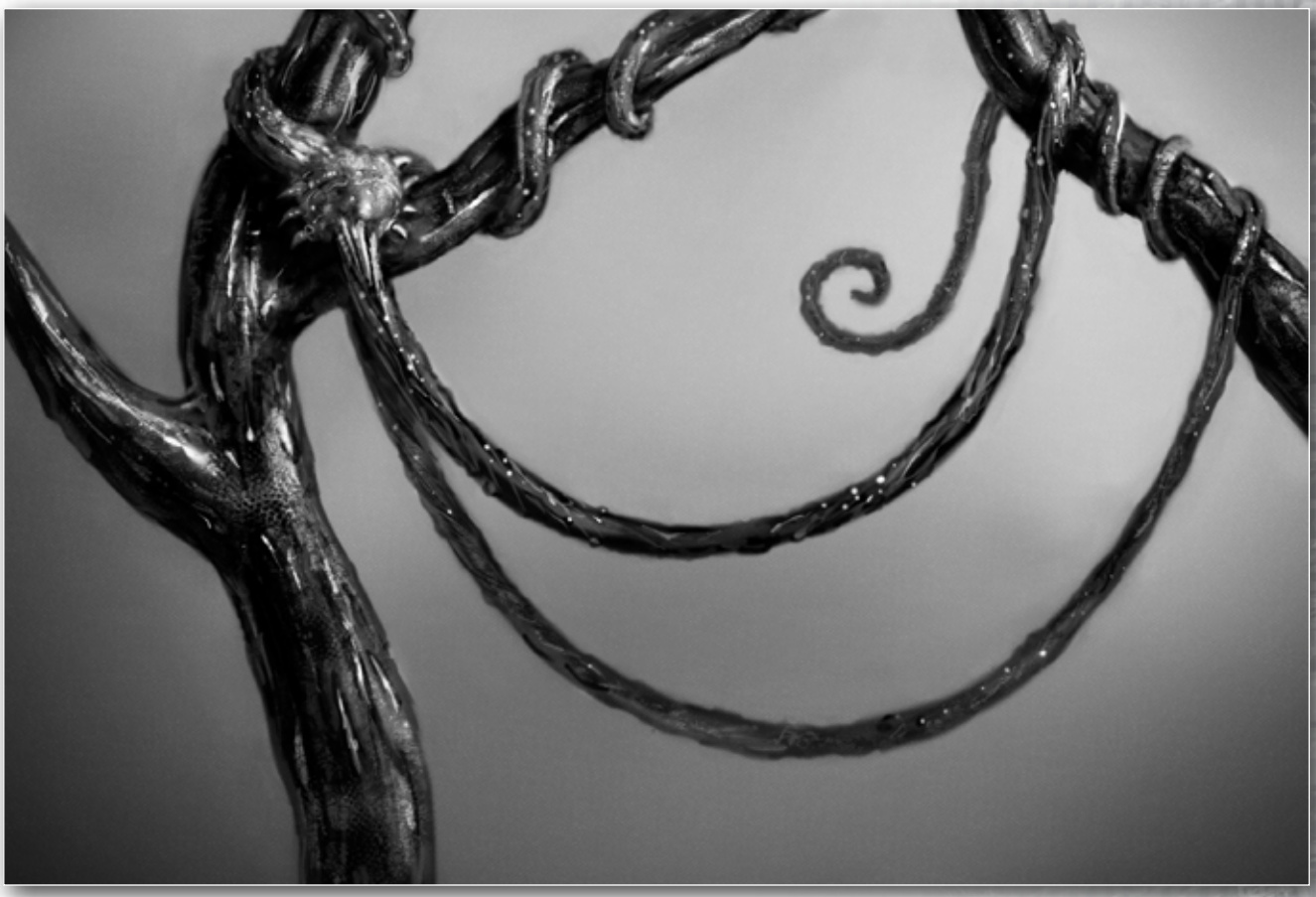
DESCRIPTION

Ces terribles créatures végétales poussent dans les sous-bois ou se laissent pendre des arbres-serpents. Elles ressemblent à des lianes tout à fait normales. Toutes les lianes sont reliées à un bulbe central qui peut avoir 2 mètres de diamètre. Ce bulbe est capable de se déplacer et de grimper aux arbres grâce à de petits tentacules. Un bulbe engendre jusqu'à 12 lianes de 10 mètres.

Cette plante tue des gros gibiers et les laisse pendre et pourrir pour pouvoir ensuite se nourrir de la vermine qui va grouiller sur la dépouille.

UTILISATION/RUMEURS

Le bulbe est particulièrement intéressant à prélever pour les habitants de la surface car il renferme au moins une dizaine de litres d'eau pure et il est parfaitement comestible. Les épines minérales sont également très appréciées des tribus.



SAULE ÉTRANGLEUR V-

« J'avais perdu contact avec le deuxième groupe d'exploration depuis plusieurs jours quand je suis arrivé dans ce sinistre marais. C'est alors que j'ai vu mes six camarades pendus à cet arbre. La protection de leurs armures avait cédé au niveau du cou et plusieurs avaient perdu leurs casques. Des hyaennas s'acharnaient sur un des cadavres qui touchait presque le sol, car la branche qui le soutenait était trop mince. J'allais me débarrasser des charognards pour décrocher mes malheureux compagnons quand je vis l'une des fines branches fouetter l'air et s'enrouler autour de la gorge d'une hyaenna. La bête n'eut même pas le temps de réagir. Mes capteurs audio enregistrèrent le craquement sinistre de ses vertèbres. Je décidai de revenir un peu plus tard… avec un lance-flammes. »

-- Caporal Callager, groupe d'exploration de la Ligue_

Type de créature : règne végétal

Zone géographique : marais et jungles

Taille : 15 m, tronc de 2 m de diamètre | **Poids :** 19 tonne

	FOR	GAB	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	-	3*	16	18	18	04	16	-

Important : *chaque branche possède une FOR de 18 et une CON de 18.*

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif.de Dom. (H)	+4	**Réaction**	18
Rés. aux Dom. branches (H)	-4	**Vitesse,VIT(PM)**	-
Rés. aux Dom arbre (H/V-)	-16/+4		

COMPÉTENCES

Attaque	10
Observation (vibration)	12

ATTAQUE

Branche (Allonge +4, Dom. : spécial à l'échelle H, voir **Constriction et attaque de tentacules**, page 217)

TACTIQUES DE COMBAT

Cet arbre, extrêmement dangereux, se nourrit de la décomposition des proies qu'il saisit grâce à ses branches longues et très fines. Tout ce qui vit et qui passe à moins de 6 mètres d'un saule est immédiatement attaqué. La victime est généralement saisie à la gorge et soulevée de terre jusqu'à ce qu'elle meurt d'asphyxie. Puis le cadavre reste pendu à une branche jusqu'à ce que son corps soit décomposé. L'arbre relâche alors le cadavre.

LOCALISATIONS

1-20 arbre ou branche (une Blessure mortelle sur une branche la rend inerte, une Blessure « Membre détruit » la tranche)

SPÉCIAL

Étranglement
Carapace 2 (V-) (pour l'arbre)
Branches (L'arbre dispose en moyenne d'une trentaine de branches. Chacune attaque indépendamment des autres mais le saule n'en utilise qu'un certain nombre, selon la taille de la proie de manière à pouvoir soulever sa victime. il faut ajouter 9 points de Force par branche supplémentaire ayant saisi une proie pour déterminer quel poids peut être soulevé. L'attaque a pour but d'immobiliser la victime (même si, en même temps, elle inflige des dommages de constriction). De plus, au moins une des branches vise la gorge et tente de pendre sa proie. Dès qu'elle a réussi à se fixer autour du cou, elle soulève la victime. C'est donc une attaque pour Étrangler. Bien entendu, un individu en armure blindée ne risque rien tant que son armure n'a pas cédée. La branche effectue donc une attaque de constriction jusqu'à détruire la zone visée)

** remplace la Constitution à l'échelle des (V-)*

UTILISATION/RUMEURS

Le saule ne se développe que sur des terrains humides, comme des marais, où les dépouilles de ses victimes peuvent facilement disparaître.

SARRACENIAS MANGEUSES D'HOMMES

« Bouge pas, je te dis. Observe. Tu vois, cet abruti ne se doute même pas de ce qui va lui arriver. Ça, il a une belle armure mais c'est bête pour lui qu'elle ne soit pas isolée. Quand il baignera dans deux mètres d'acide, elle va pas lui servir à grand-chose ! Et voilà ! Plouf ! Juste là où je te l'avais dit. »

-- Un chasseur de la surface à un de ses élèves_

Type de créature : règne végétal

Zone géographique : toutes les jungles et forêts

Taille : jusqu'à 6 m | **Poids :** jusqu'à 900 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	-	24	-	24	12	1	12	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-	**Réaction**	-
Résistance aux Dom.	-1	**Vitesse,VIT(PM)**	-

ATTAQUE

Acide (Contact, 1D10 par tour +2 points supplémentaires par tour)

TACTIQUES DE COMBAT

La feuille est considérée comme un piège. La difficulté pour la repérer est de 20. Si un personnage tombe dans le piège, l'attaque de l'acide est considérée comme automatique. Dans la zone où pousse cette plante, il faut faire un test de Chance. Un échec indique que le personnage risque de tomber dans une feuille enterrée. Il est très difficile de s'extraire de la feuille. Il faut effectuer un test d'Escalade avec une pénalité de 10.

LOCALISATIONS

1-20 Feuille ou plante

SPÉCIAL

Acide (tuer la plante ne neutralise pas l'acide. Pire ! Même si on s'extraie de la feuille, l'acide reste collé à la victime qui devra mettre au moins 2D6 tours à s'en débarrasser, mais les dommages n'augmentent plus)
Carapace 8 (H)
Vulnérabilité (le feu leur inflige doubles dégâts)

DESCRIPTION

Cette plante d'apparence inoffensive est caractérisée par ses feuilles de 2 mètres de long, qu'elle roule en cône et qu'elle enterre dans le sol créant ainsi un véritable puits dans lequel tombent les créatures imprudentes. Les feuilles s'écartent en repoussant la terre pour former une cavité de 1 à 2 mètres de diamètre et elles profitent généralement du feuillage dense du sous-bois pour se dissimuler. La plante elle-même se trouve généralement à quelques mètres et se distingue par ses branches s'enfonçant dans le sol. Quand une feuille a terminé de se fixer sous le sol, la plante y sécrète un puissant liquide corrosif gluant. La fosse est généralement profonde de 2 mètres.

UTILISATION/RUMEURS

Certaines communautés connaissant bien ces plantes et le danger qu'elles représentent les utilisent pour protéger leur domaine et même pour se débarrasser de déchets.

SÉRAX

« Si vous rencontrez un groupe de Férals, avant d'attaquer, vérifiez qu'il n'y a pas parmi eux un féral un peu plus grand, recouvert d'une carapace d'insecte, bleu nuit ou noire. Si c'est le cas, prenez votre lance-missile et abattez cette chose avant de vous occuper des autres. Croyez-moi, ça vous évitera bien des ennuis. »

-- Conseil d'un officier de la Ligue Rouge à ses hommes_

Type de créature : règne végétal (insecte-plante)

Zone géographique : toutes les jungles et forêts

Taille : 2,30 m **Poids :** 90 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	30	40	18	24	18	12	18	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif.de Dom. (H)	+10	**Réaction**	21
Modif.de Dom. (V-)	+1	**Vitesse,VIT(PM)**	50 m, 6(2)
Résistance aux Dom (H)	-13		

COMPÉTENCES

Athlétisme	22
Attaque	12
Camouflage/Dissimulation	10
Chasse/Pistage	12
Furtivité/Dépl. silencieux	10
Observation	12

ATTAQUE

Griffes (Contact, Dommages : 5D10 (H)/1D6-1 (V-))

TACTIQUES DE COMBAT

Les sérax sont extrêmement agressifs et ne s'embarrassent pas de subtilités. Ils écharpent leurs proies et ignorent les mots pitié ou retraite.

LOCALISATIONS

-

SPÉCIAL

Carapace 16 (H)
Griffes (les longues griffes effilées des sérax, aussi résistantes que du diamant, sont des armes pénétrantes ayant un indice de pénétration de 13(H)/2(V-))

DESCRIPTION

Surnommés les « écharpeurs », ces monstres sont un étrange croisement entre la vie végétale et la vie insectoïde. Ce sont des férals un peu plus grands et massifs, qui sont dotés d'un squelette externe les recouvrant d'une véritable carapace extrêmement solide. Ils sont dotés de griffes aussi résistantes que du diamant et capables de couper les matières les plus solides. On les rencontre le plus souvent avec les férals.

UTILISATION/RUMEURS

Les sérax ont fait leur apparition très récemment et nous avons peu d'informations à leur sujet. Il semble possible de récupérer leur carapace mais personne n'a encore réussi à en faire une armure.

TARO-ÉTOUFFEUR

« Bon, tu vois les copains de celui qui est tombé dans le sarracenias n'ont pas compris qu'il fallait mieux laisser tomber. Ils ont évité le premier piège et là, ils vont tout droit se précipiter vers le second. Oups ! Je crois qu'ils vont maigrir un grand coup ! »

-- Un chasseur de la surface à un de ses élèves_

Type de créature : règne végétal

Zone géographique : toutes les forêts et jungles.

Taille : variable | **Poids :** 90 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	24	18	12	21	10	2	12	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+7	**Réaction**	15
Résistance aux Dom.	-6	**Vitesse,VIT(PM)**	-

COMPÉTENCES

Attaque	15
Furtivité/Dépl. silencieux	18
Observation	*

***** *automatique au contact*

ATTAQUE

Constriction (contact, voir **Constriction et attaque de tentacules**, page 217)

TACTIQUES DE COMBAT

La feuille est considérée comme un piège. La difficulté pour la repérer est de 20. La Force des feuilles est de 24 pour une taille de 1 mètre, 38 pour une taille de 2 mètres et 50 pour une taille de 3 mètres.

LOCALISATIONS

1-20 Feuille

SPÉCIAL

Carapace 4 (H) (feuilles)
Écrasement
Vulnérabilité (le feu leur inflige doubles dégâts)

DESCRIPTION

Ces grandes plantes peuvent atteindre plusieurs mètres de haut. Elles sont dotées de gigantesques feuilles qui peuvent mesurer jusqu'à 3 mètres de diamètre et qu'elles laissent traîner à terre parmi la végétation. Ces feuilles sont extrêmement résistantes et, lorsque qu'une victime marche dessus, elles se referment pour l'écraser. La plante mère pousse généralement à l'abri de grands arbres qui peuvent la dissimuler.

UTILISATION/RUMEURS

Tout comme le sarracenias, le taro-étouffeur peut être utilisé pour protéger une communauté. Ses feuilles particulièrement résistantes peuvent être utilisées pour fabriquer une tenue offrant 4 points d'armure.

TENTALE

« Quand cette chose m'a attrapé la jambe, je me suis retrouvé la tête en bas, incapable de faire quoi que ce soit. Et c'est là qu'elle a commencé à me fracasser par terre. Quand je me suis réveillé, il y avait du sang sur ma visière… je m'étais cassé le nez. Mais surtout, la moitié de mon armure était arrachée et il y avait des débris partout. Heureusement ma tenue isolante tenait encore. Enfin bref, j'ai repris connaissance la tête en bas alors que le tentacule allait me déposer dans une immense gueule ouverte dans le sable. C'est là que j'ai vu la grenade tomber dans la bouche béante. J'ai reperdu connaissance… »

-- LAN TELLYR, soldat de la République du Corail_

Type de créature : règne végétal

Zone géographique : marécages ou déserts

Taille : 6 m de diamètre | **Poids :** 1,5 tonnes

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	28	45	20	24	18	4	18	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+9	**Réaction**	21
Résistance aux Dom.	+13	**Vitesse,VIT(PM)**	-

COMPÉTENCES

Attaque	12
Furtivité	18
Observation	16

ATTAQUE

Constriction (contact, tentacule de 5 à 8 mètres, **Constriction** page 217, Force +4 par tentacule attachée)
Fracassement (Constriction + Dommages : 4D10/Choc : +3D10)
Morsure (Contact, Dommages : 4D10)

TACTIQUES DE COMBAT

Le tentale ne cesse de combattre que s'il perd au moins deux tentacules. Un tentacule détruit repousse en un mois. le tentale attaque généralement avec la moitié de ses tentacules. Ce sont des attaques de constriction. Si un adversaire est touché, il est aussitôt saisi par un tentacule qui va l'écraser et tenter de le soulever pour le fracasser contre le sol. Le tentale peut facilement soulever 180 kg avec chaque tentacule. Un individu en armure qui est fracassé de la sorte subit en plus de l'attaque normale une attaque de choc infligeant les mêmes dommages. Une fois la victime inconsciente, le tentale la traîne jusqu'à sa gueule pour la dévorer.

LOCALISATIONS

Tentacule ou corps

SPÉCIAL

Carapace 4 (H) (le corps de la bête est protégé quand il est enterré et son armure est augmentée de +8 points)
Fracassement

DESCRIPTION

Enfouies au plus profond des marécages (ou dans les déserts, cachées sous plusieurs mètres de sable), ces créatures insolites sont composées d'une énorme mâchoire et d'un système digestif entièrement végétal, d'où sortent de trois à huit tentacules préhensiles d'une force exceptionnelle. Les abords de leur tanière ne sont détectables que grâce aux fleurs colorées dont les tentales se servent pour attirer leurs proies. Leurs sens très développés leur permettent de repérer tout mouvement dans un rayon de plusieurs centaines de mètres et de faire jaillir les tentacules au meilleur moment.

UTILISATION/RUMEURS

Il existerait des tantales plus gros pouvant s'attaquer à des véhicules. Si l'on parvient à tuer la bête et à la déterrer, on trouve souvent une poche fixée sous elle qui peut contenir jusqu'à 60 litres d'eau pure.

ANGE GARDIEN

« Tu veux r'monter ? Mais ça fait même pas une semaine que l'équipe est rentrée… Ça t'manque tant qu'ça d'te brûler les miches ou quoi ?
-C'est trop compliqué à expliquer, Matt. J'y retourne, un point c'est tout.
-Me dis pas que ça a un rapport avec ta bestiole…
-Ca n'a rien d'une bestiole. Ca… Il m'a sauvé la vie, tu comprends ?
-Tu fais c'que tu veux, fils, mais viens pas pleurer si ton copain à fourure décide de jouer à la baballe avec ta rotule. »

-- Deux soldats de la Division Aube_

Type de créature : mammifère

Zone géographique : jungles

Taille : 2,50 m sur ses pattes arrières | **Poids :** 100 à 350 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	30	24	20	16	16	6	14	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+10	**Réaction**	16
Résistance aux Dom.	-9	**Vitesse,VIT(PM)**	77 m, 9(2)

COMPÉTENCES

Acrobatie/Équilibre	16
Athlétisme	38
Attaque	12
Endurance	14
Escalade	16
Furtivité/Dépl. silencieux	12
Observation	12
Orientation	9

ATTAQUE

Martèlement (Contact, Dom. : 2D10)
Morsure (Contact, Dom. : 3D10)

TACTIQUES DE COMBAT

Cette créature attaque en bondissant sur sa proie et en la martelant avec ses poings avant de la mordre. Si elle est en frénésie, seule la mort peut la stopper. Sinon, elle n'est pas très farouche et rompt un combat à la moindre blessure grave.

LOCALISATIONS

1-2 Tête, **3-8** Corps, **9-11** Patte avant droite, **12-14** Patte avant gauche, **15-17** Patte arrière droite, **18-20** Patte arrière gauche

SPÉCIAL

Acharnement (l'acharnement lui permet d'ignorer tous les malus découlant de ses blessures pour la durée du combat)
Carapace 2 (H)
Frénésie (à la moindre blessure reçue par son protégé, la créature devient frénétique. Elle augmente ses dommages de +1D10 et son niveau d'attaque de +2)
Empathie (Le lien empathique est au départ de 2 et peut être augmenté de 1 point après chaque combat commun, sans pouvoir excéder la moitié de la Volonté du personnage. Il fonctionne comme une Compétence et permet d'échanger des émotions et des informations de base. Si un personnage est séparé de son ange gardien pendant plus de (10 - niveau du lien empathique) jours, le lien empathique est réduit de 1 point par jour. S'il est réduit à 0, le personnage perd définitivement 1 point de Volonté et l'ange gardien se laisse mourir de tristesse. L'ange gardien ajoute le niveau d'empathie à sa compétence Orientation (moins 1 par tranche de 10 kilomètres) lorsqu'il tente de localiser son protégé)

DESCRIPTION

Les anges gardiens tiennent à la fois du chien et du singe. Ils évoluent le plus souvent à quatre pattes mais peuvent se dresser sur leurs membres postérieurs. Ils ont un comportement et des réflexes comparables à ceux des canidés, mais aucune mission d'observation n'a encore été capable d'étudier véritablement leur écosystème. Ces créatures semblent établir un lien empathique avec un autre être vivant, humain ou animal, qu'elles se mettent à protéger contre toute agression physique, mais on ne comprend toujours pas ce qui les pousse à défendre des êtres humains, et encore moins d'autres espèces animales.

UTILISATION/RUMEURS

Une fois qu'il a choisi une créature, l'ange gardien se met à la suivre et s'interpose au moindre signe de danger, allant jusqu'à sacrifier sa vie. Si l'ange gardien est attaché à une créature de la surface, les personnages pourront devoir affronter cet ennemi supplémentaire. A l'inverse, un des personnages pourra hériter de ce lien et bénéficier d'un allié des plus efficaces.

CHAROGNARD

« Les charognards peuvent s'avérer assez utiles. Si lors de l'une de vos expéditions, vous remarquez que quelques-unes de ces bestioles vous suivent, vous avez intérêt à faire très attention. Généralement, cela signifie qu'elles ont remarqué qu'un gros prédateur était à vos trousses. »

-- Sol Glenn, explorateur de la surface_

Type de créature : oiseau

Zone géographique : Amérique du sud, Amérique du nord

Taille : 3 m de haut, 6,3 m d'envergure | **Poids :** 85 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	17	16	18	17	16	6	14	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+3	**Réaction**	16
Résistance aux Dom.	-3	**Vitesse,VIT(PM)**	25 m, 3(1)
		Vitesse, en vol	500 m, 56(12)

25M (3(1))/500M EN VOL (56(12))

Acrobatie/Équilibre	18
Athlétisme	6/-
Attaque	12
Furtivité/Dépl. silencieux	4
Observation	12

ATTAQUE

Bec (Contact, Dommages 2D10+3, risque de maladie aléatoire)

TACTIQUES DE COMBAT

C'est un animal assez lâche qui préfère nettement les proies mortes ou gravement blessées. Il peut se battre pour défendre une charogne mais si l'adversaire est trop coriace, il fuit sans hésiter.

LOCALISATIONS

1-2 Tête, **3-12** Corps, **13-14** Aile droite, **15-16** Aile gauche, **17-18** Patte droite, **19-20** Patte gauche

SPÉCIAL

Carapace 2 (H)
Maladies (si un personnage est blessé physiquement par un charognard (à partir d'une blessure légère donc) il doit effectuer un test de chance ou contracter une maladie. Ce test subit une pénalité de –2 par blessure supplémentaire)
Immunité totale aux maladies et aux poisons

DESCRIPTION

Semblables à des vautours, ces créatures vivent et chassent en meutes de 3 à 12 individus. Lorsqu'elles repèrent une proie, morte ou blessée, elles effectuent plusieurs rondes aériennes avant de fondre sur elle. Contrairement à d'autres espèces volantes, les charognards ne sont pas craintifs et n'hésitent pas à se battre pour protéger leur nourriture. Seuls le feu et les bruits inconnus ont une chance de les faire fuir une fois leur repas commencé. Leurs attaques sont portées avec le bec, très acéré, et risquent de propager toutes sortes de microbes et de maladies contenues dans la chair dont elles se nourrissent.

UTILISATION/RUMEURS

Véritables nettoyeurs de la surface, les charognards ont un rôle écologique important. De plus, ils peuvent donner de précieuses informations aux explorateurs. Un rassemblement de charognards indique toujours qu'il s'est passé quelque chose ou qu'il va se passer quelque chose.

CHAT D'ULTAR

« Plus jamais je n'irai à Ultar ! Plus jamais ! C'est une ville malsaine mais le pire c'est qu'on a l'impression d'y être épié en permanence. Et il y a ces chats…. Par les Patriarches, ces chats avec leurs petits yeux de fouines toujours braqués sur vous… »

-- Une noble hégémonienne_

Type de créature : mammifère génétiquement recréé

Zone géographique : Ultar

Taille : 80 cm de long et 40 de haut | **Poids :** 16 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	6	8	26	14	19	7	12	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-2	**Réaction**	16
Résistance aux Dom.	-6	**Vitesse,VIT(PM)**	59 m, 7(2)

COMPÉTENCES

Athlétisme	26
Attaque	10
Chasse/Pistage	14
Furtivité/Dépl. silencieux	16
Observation	18

ATTAQUE

Morsure (contact, Dom. : 1D10+2)

TACTIQUES DE COMBAT

Si les chats reçoivent l'ordre de tuer, ils attaqueront à plusieurs et s'en prendront toujours aux cibles les plus vulnérables. Ils ne rompent le combat que si leurs attaques sont vaines ou s'ils reçoivent une blessure grave. S'ils doivent combattre, les chats attaquent le visage de leurs proies.

LOCALISATIONS

1-4 Tête, **5-6** Patte avant droite, **7-8** Patte avant gauche, **9-10** Patte arrière droite, **11-12** Patte arrière gauche, **13-20** Corps

SPÉCIAL

Attaque des yeux (Le test d'attaque s'effectue sans pénalité et si la proie n'a aucune protection sur son visage, elle va subir des blessures terriblement douloureuses. En plus des dommages subis, elle subit une pénalité égale au modificateur à la marge de réussite de l'attaque à toutes ses actions nécessitant d'y voir quelque chose, à cause du sang qui lui coule sur les yeux. Si plusieurs attaques successives réussissent, on ne prend en compte que la meilleure pour déterminer ces pénalités (on ne les cumule donc pas). On peut se protéger le visage mais le chat aura un bonus de +2 à ses tests d'attaque pour frapper une autre partie du corps et le personnage subira un malus de –3 pour ses actions. Si un chat réussit une attaque critique, la victime doit réussir un test de chance ou perdre un œil)

DESCRIPTION

Les chats de la Baronne Terrastet sont un peu spéciaux. Créés par le Département Loki de Cortex situé à Keryss, ces petites créatures ont été fabriquées artificiellement, la race des chats étant éteinte depuis des siècles. Intelligentes, rusées et féroces, on a également implanté à ces bestioles des yeux et des oreilles artificiels pouvant enregistrer des images et des sons. Les chats peuvent voir dans le noir. Leurs griffes et leur squelette sont renforcés avec du titane moléculaire (ce qui explique leur grande résistance aux dommages). Ce sont donc de parfaits espions mais ils sont tout de même limités. Tout d'abord les chats ne peuvent stocker qu'un nombre limité d'informations visuelles ou sonores. Ne pouvant décider par eux-mêmes de ce qu'il faut enregistrer, les appareils se déclenchent à certains mots-clefs comme : Cortex, Terrastet, bombe, etc. Les chats sont dressés pour réagir à ses mots-clefs et pour suivre tout individu les ayant prononcés, avant de revenir à la base pour que ces renseignements soient analysés par des spécialistes. Certains sont équipés de dispositifs permettant de transmettre directement ce qu'ils voient ou entendent à des opérateurs.

UTILISATION/RUMEURS

Ces chats ne sont utilisés que par la Baronne. Même si certains seraient disposés à payer cher pour en obtenir un, peu de gens oseront prendre le risque de s'aliéner un aussi puissant personnage.

DZAAR

« Joli bracelet ! »

-- LEENA, attachée corallienne_

Type de créature : reptile

Zone géographique : ruines de la surface

Taille : 24 cm **Poids :** 350 gr

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	4	14	12	16	17	4	16	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-4	**Réaction**	16
Résistance aux Dom.	+0	**Vitesse,VIT(PM)**	20 m, 2(1)

COMPÉTENCES

Analyse empathique	12
Athlétisme	4
Furtivité/Dépl. silencieux	16
Observation	14

ATTAQUE

Si un dzaar est blessé, son porteur subit une attaque de choc de 1D6 par niveau de blessure (1D6 pour une légère, 2D6 pour une moyenne, etc.).

LOCALISATIONS

1-20 Dzaar

SPÉCIAL

Empathie (sur une dizaine de mètres autour d'eux, les dzaars perçoivent les émanations de chaleur, les manifestations de l'Effet Polaris et toutes les formes de vie, qu'elles soient humaines, animales ou énergétiques. Son porteur sentira la présence mais sans savoir exactement où elle se situe. Les dzaars confèrent à leur porteur la Compétence Analyse Empathique au niveau 2 ou augmentent d'un niveau la compétence du personnage. Cette créature est également dotée d'une faculté de sentir le danger et elle confère à celui qui la porte la faculté Sixième Sens)

DESCRIPTION

Originaires de la surface, les dzaars sont de petits lézards que les radiations et la luminosité ont rendus complètement aveugles. Pour compenser cette perte de sens, les dzaars ont développé des perceptions basées sur les vibrations, les odeurs et les émanations psychiques. Leur durée de vie est comparable à celle des humains et leur mode de reproduction prévoit une ponte de deux à six œufs tous les dix ans.

UTILISATION/RUMEURS

Une fois enroulé autour du poignet, le dzaar associe sa faculté d'empathie à ses perceptions aiguisées pour transmettre toutes sortes d'informations à son porteur. Au début, le lézard ne distingue que les présences. Une fois habitué à l'environnement des stations sous-marines et à son porteur, la créature peut ensuite commencer à assimiler certains concepts et transmettre des informations sensiblement plus précises. Le prix d'un dzaar adulte varie entre 1500 et 5000 sols.

FOURREUX

« Franchement, j'vois pas c'que tu peux trouver d'intéressant à cette bestiole. C'est fragile, ça dort tout l'temps, ça s'accroche à ton cou comme une bonne femme… Tu la vends combien ? »

-- Norrith, voyageur solitaire_

Type de créature : mammifère génétiquement recréé

Zone géographique : Europe

Taille : 30 cm **Poids :** 600 gr

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	5	10	20	8	12	6	16	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-2	**Réaction**	10
Résistance aux Dom.	+1	**Vitesse,VIT(PM)**	50 m, 6(2)

COMPÉTENCES

Analyse empathique	9
Athlétisme	21
Attaque	6
Escalade	20
Furtivité/Dépl. silencieux	14
Observation	12

TACTIQUES DE COMBAT

Les fourreux ne combattent pas.

LOCALISATIONS

1-20 Fourreux

SPÉCIAL

Empathie
Résistance aux conditions de la surface

DESCRIPTION

Les fourreux font partie d'une famille de lémuriens très répandus dans les régions boisées et tempérées de la surface. On suppose qu'ils ont été créés génétiquement en laboratoire avant d'être introduits à la surface en étant capables de supporter les conditions atmosphériques cauchemardesques. Agiles, intelligentes et affectueuses, ces petites créatures sont capables d'établir des liens affectifs très forts avec leur porteur. La stérilité dont la plupart d'entre elles sont atteintes est sûrement à l'origine de ce report d'affection qui fait le bonheur des aventuriers. Malheureusement, leur rareté en fait des compagnons très convoités et, bien qu'ils s'habituent très rapidement aux conditions de vie sous-marines, il est rare que les fourreux survivent plus d'une dizaine d'années hors de leur milieu naturel.

UTILISATION/RUMEURS

Les compétences (très limitées) que sont susceptibles d'acquérir les Fourreux ne peuvent dépasser le niveau 6 (parfois plus pour les sujets les plus doués). Ils sont particulièrement agiles avec leurs petites mains, même avec des appareils complexes. En plus de l'empathie privilégiée qu'ils partagent avec leur porteur, les fourreux sont capables d'intégrer certaines notions complexes, telles que la reconnaissance de mots et l'apprentissage de « tours » pouvant aller de la simple acrobatie au vol de menus objets. Le prix de ces créatures peut atteindre 8000 sols, pour un fourreux particulièrement intelligent, mais on peut en trouver pour à peine 2000 sols dans les cités proches de la surface.

GIBBON

« Rapport d'observation satellite 7 sur avant-poste Salvador. Activité humaine négative. Activité moteur et transmission négatives. Module habitable détruit à 72%. Module de défense automatisée détruit à 86%. Aucun survivant dans un rayon de deux cents kilomètres. Origine de l'attaque, inconnue. Supposition : tempête énergétique ou nuée d'insectes. Fin de transmission »

-- Satellite 7 au central terrestre de l'Hégémonie_

Type de créature : singe mutant

Zone géographique : jungles

Taille : 3 m **Poids :** 1 000 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	64	40	24	16	14	6	18	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif.de Dom. (H)	+27	**Réaction**	15
Modif.de Dom. (V-)	-2	**Vitesse,VIT(PM)**	86 m, 10(3)
Résistance aux Dom (H)	-20		

COMPÉTENCES

Acrobatie/Équilibre	18
Athlétisme	43
Attaque	15
Combat armé	15
Endurance	16
Escalade	16
Furtivité/Dépl. silencieux	10
Observation	12

ATTAQUE

Martèlement (Contact, Dom. : 7D10+2 (H), 1D6+1(V-))
Masses (Contact, Dom. : 9D10+1 (H), 1D6+2 (V-))
Morsure (Contact, Dom. : 6D10(H))
Charge (Contact, Dom. : 10D10(H)/1D10(V-)

TACTIQUES DE COMBAT

Les gibbons sont de fiers combattants et contre un adversaire normal, ils ne renoncent au combat que s'ils subissent une blessure grave. Généralement, un seul gibbon attaquera un adversaire normal et si ce dernier est mis à terre, il cessera de combattre. Contre un engin technologique, ils attaquent à plusieurs et ils ne cessent leurs attaques que s'ils subissent une blessure critique ou si l'engin est détruit.

En combat, les gibbons cherchent toujours à noyer leur adversaire sous les coups. Si celui-ci est en armure technologique ou si c'est un véhicule, ils commencent par charger puis ils s'acharnent, ce qui leur confère un bonus de +1D10(H)/+1D6+1 (V-) points de dégâts par attaque. Dès qu'il combat, le gibbon devient frénétique ce qui annule les malus dus aux blessures jusqu'à la fin du combat. Les armes qu'ils utilisent sont de grosses masses de pierre.

LOCALISATIONS

-

SPÉCIAL

Acharnement
Frénésie
Charge (cette créature est extrêmement forte, peut soulever plus d'une tonne et pousser des charges beaucoup plus lourdes. En chargeant, un gibbon peut renverser un véhicule de 2 tonnes)

DESCRIPTION

Les gibbons font partie des créatures les plus redoutées des explorateurs, tant à cause de leur férocité que de leur acharnement à détruire toute présence technologique. La plupart d'entre eux sont porteurs de terribles mutations physiques : beaucoup sont bicéphales, dotés de deux paires de bras ou de membres démesurés. Leur organisation familiale est réduite au stade de la meute, où le mâle dominant impose ses volontés à l'ensemble de la horde et où les rares femelles s'unissent pour protéger les plus jeunes contre les accès de colère de leurs conjoints. La seule motivation de ces gigantesques mammifères semble être la destruction de toute source de nuisance sonore. Les véhicules terrestres des nations sous-marines et les bases de surface sont généralement leurs cibles privilégiées, mais il leur arrive de s'en prendre à des meutes de créatures et à des insectes particulièrement bruyants.

UTILISATION/RUMEURS

Les attaques des gibbons contre les infrastructures de surface sont aussi fréquentes que dévastatrices. Si les personnages venaient à être envoyés en reconnaissance, ils pourraient bien se trouver confrontés à un de ces terribles assauts, prisonniers d'un module blindé dont les murs semblent céder peu à peu sous les coups… A moins qu'ils n'arrivent trop tard et que le complexe soit déjà entièrement dévasté…

HÉRISSES

« Quand tu vois la taille de ces foutues bestioles, t'es bien content d'avoir un piqueux dans l'secteur ! C'qui m'embête, c'est d'savoir sur qui elles taperont l'jour où les insectes auront disparu… »

-- Un explorateur_

Type de créature : animal géant

Zone géographique : Europe, Amérique du nord

Taille : 1,60 m de long **Poids :** 500 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	30	34	24	15	14	4	16	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+10	**Réaction**	14
Résistance aux Dom.	-11	**Vitesse,VIT(PM)**	54 m, 6(2)

COMPÉTENCES

Athlétisme	23
Attaque	12
Furtivité/Dépl. silencieux	10
Observation (insectes)	12 (20)

ATTAQUE

Cornes (Contact, Dom. : 4D10)

TACTIQUES DE COMBAT

Contre des insectes, les hérisses cherchent toujours à se faufiler sous leur adversaire afin de le larder de coups à l'endroit où sa cuirasse est la moins épaisse. Contre d'autres adversaires, il se contente de donner des coups de corne et fuit à la moindre blessure moyenne.

LOCALISATIONS

1-2 Tête, **3-12** Corps, **13-14** Patte avant droite, **15-16** Patte avant gauche, **17-18** Patte arrière droite, **19-20** Patte arrière gauche

SPÉCIAL

Acharnement (l'acharnement n'opère que face à des insectes et confère un bonus de +2 au niveau d'attaque ainsi qu'un bonus de +1D10 aux dommages)
Carapace 8 (H)
Cornes pénétrantes (Les cornes de ces créatures sont des armes ayant un indice de pénétration de 4(H))
Défense naturelle (face à toute attaque au contact contre l'hérisse, l'attaquant subit 1D10 points de dommages)

DESCRIPTION

Ces créatures hérissées de pointes sont le meilleur exemple de la lutte pour la survie qui fait rage en surface. En moins de deux siècles, les hérisses ont réussi à développer un physique et un mode de combat parfaitement adaptés pour lutter contre les plus redoutables des prédateurs de l'enfer terrestre : les insectes. Leur carapace ornée d'épines meurtrières et leurs cornes proéminentes en font des machines à tuer impitoyables et rares sont les insectes adultes qui se risquent à les défier. Leur structure familiale est inexistante. Ces créatures solitaires ne s'accouplent que deux à trois fois au cours de leur existence et passent la majeure partie de leur temps à chasser les mantes et les fourmis, qui sont leur principaux ennemis.

UTILISATION/RUMEURS

Les défenses naturelles des hérisses constituent, une fois convenablement disposées, une protection idéale contre les agressions nocturnes. De nombreuses tribus de mutants ont pris l'habitude d'utiliser les pointes de ces créatures pour confectionner des pièges, qu'ils installent autour de leurs habitations. Il existe plusieurs systèmes de déclenchement, de la simple fosse aux mécanismes de reconnaissance de poids les plus complexes.

HYAENNA

« Ces saletés avaient essayé de me bouffer. Elles s'étaient acharnées sur mon armure sans même réussir à la rayer. Puis elles étaient parties. Ah ! Si j'avais su ! Jamais je ne me serais rendu au campement. Elles m'ont suivi de loin et quand je suis reparti, elles ont attaqué le groupe de scientifiques. Un vrai massacre ! Et le pire, c'est qu'une des hyaennas m'a rattrapé pour m'apporter la tête de l'un de ces pauvres malheureux. Comme pour me remercier ! »

-- Tycan Lirsk, soldat hégémonien_

Type de créature : mammifère

Zone géographique : Afrique, Amérique du nord

Taille : 1,40 m au garrot | **Poids :** 180 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	18	16	24	24	15	4	10	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+4	**Réaction**	19
Résistance aux Dom.	-4	**Vitesse,VIT(PM)**	83 m, 9(2))

COMPÉTENCES

Athlétisme	42
Attaque	10
Chasse/pistage	14
Endurance	9
Furtivité/Dépl. silencieux	10
Observation	12

ATTAQUE

Morsure (contact, dommages : 2D10+3)

TACTIQUES DE COMBAT

Les hyaennas chassent leurs proies en meute. Elles essaient avant tout de l'épuiser avant de l'encercler. Puis elles vont tourner autour pendant quelque temps en lançant chacune leur tour des attaques de dos. Cela a pour but de tester le danger que peut représenter la cible mais aussi pour déterminer si elle est comestible. Les hyaennas se sont trop souvent fait avoir par des proies en armure dont elles ne pouvaient percer le blindage. Contre une cible trop robuste les hyaennas n'insisteront pas et s'en iront chercher une autre proie. Si, par contre, la cible n'est pas trop résistante, elles se jetteront toutes sur elle pour la mettre en pièces. Une hyaenna est obstinée et peut suivre sa proie pendant des jours. Elle ne renonce qu'en cas de blessure critique.

La technique de mise à mort des hyaennas consiste à sauter à la gorge d'un individu et à le jeter à terre. À ce moment, elles ne lâchent plus leur proie et s'acharnent sur elle. Pour frapper à la gorge, l'animal doit viser. S'il touche, la victime doit réussir un test d'Acrobatie/Équilibre avec un modificateur égal à la différence entre sa Force et celle de la créature. La victime est mise à terre si elle rate son test. Une proie saisie à la gorge subit automatiquement des dommages à chaque tour et ces dommages sont augmentés de 1 point par tour jusqu'à un bonus égal à son potentiel de dommages de base maximum (+23). Si, en plus, elle est mise à terre, les dégâts sont augmentés de 2 points par tour.

LOCALISATIONS

1-2 Tête, **3-12** Corps, **13-14** Patte avant droite, **15-16** Patte avant gauche, **17-18** Patte arrière droite, **19-20** Patte arrière gauche

SPÉCIAL

Acharnement
Carapace 5(H)

DESCRIPTION

Les hyaennas vivent dans les grandes plaines désolées et elles chassent en groupes de 2 à 12 individus. Elles évitent les ruines des villes et elles redoutent les insectes. Les humains sont leurs proies favorites mais, généralement, elles ne s'attaquent pas aux individus en armure mécanisée trop lourde puisqu'elles y ont laissé pas mal de dents. Par contre, elles vont souvent les suivre en espérant tomber sur des humains plus comestibles.

KRANE

« Je me souviens la première fois que j'ai vu un de ces piafs. Un de mes compagnons en armure légère le trouvait joli. Alors il s'est approché pour essayer de le toucher. L'oiseau l'a regardé venir sans bouger une plume. Puis, dès que mon copain s'est retrouvé suffisamment proche, le krane lui a donné un coup de bec extrêmement rapidement. Je crois que mon ami ne s'est même pas rendu compte de ce qui lui était arrivé. Il a regardé incrédule le trou dans son armure avant de s'effondrer. Le krane l'a alors saisi dans ses serres et il a été le fracasser contre des rochers. »

-- Leisver Trenbt, soldat de la Ligue Rouge_

Type de créature : oiseau

Zone géographique : hémisphère nord, principalement en Amérique du nord

Taille : 2 m haut, 4 m d'envergure | **Poids :** 150 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	24	16	20	17	18	6	14	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+7	**Réaction**	17
Résistance aux Dom.	-5	**Vitesse,VIT(PM)**	25 m, 3(1)
		Vitesse, en vol	350 m, 39(8)

COMPÉTENCES

Athlétisme	6
Attaque	12
Furtivité/Dépl. silencieux	4
Observation	12

ATTAQUE

Serres (Contact, Dommages : 2D6)
Bec (Contact, Dom. 3D10)

TACTIQUES DE COMBAT

En combat, ces créatures choisissent toujours des proies de petite taille dont elles cherchent à percer la carapace à l'aide de leur bec acéré, avant de planter leurs serres pour emporter leurs victimes dans les airs. Contrairement aux rapaces, les kranes n'emportent pas leur nourriture vers leur nid. Ils se contentent de la soulever le plus haut possible avant de lâcher prise, tout simplement.

LOCALISATIONS

1-2 Tête, **3-12** Corps, **13-14** Aile droite, **15-16** Aile gauche, **17-18** Patte droite, **19-20** Patte gauche

SPÉCIAL

Bec pénétrant (le krane frappe avec son bec qui est considéré comme une arme pénétrante ayant un indice de pénétration de 10(H))
Carapace 12 (H)
Soulèvement Pour saisir sa proie, la créature effectue une attaque qui suit les règles des **Morsures** (voir page 219). Une fois sa proie saisie, la créature prend immédiatement son envol et effectue une montée verticale de 11 mètres au premier tour. Un personnage ainsi emporté peut tenter de tirer ou de frapper en position désavantageuse. Le krane lâche prise dès qu'il est blessé ou qu'il a passé deux tours complets à s'élever. Les dégâts de la chute sont gérés de façon normale. La Force du Krane est de 36 pour savoir ce qu'il peut soulever (324 kg)

DESCRIPTION

Sous leurs airs de héron, les kranes cachent un organisme mutant mêlant la chair au métal, la plume à la pierre. Leurs grandes ailes sont striées de veines métalliques, leur corps longiligne parsemé de plaques minérales et leurs pattes dentelées forgées dans un alliage plus dur que de nombreuses armures. Bien que capables de voler, les kranes passent la majeure partie de leur temps juchés sur les hauteurs des montagnes, pour ne s'envoler qu'à l'heure du repas. Ce sont de véritables énigmes génétiques et leur constitution laisse sceptiques la plupart des chercheurs.

UTILISATION/RUMEURS

Un spécimen vivant peut se revendre jusqu'à 25 000 sols (2 000 s'il est mort).

LÉMURIEN

« Eh, Todd, passe-moi la trousse de soins.
- J'ai pas de trousse, moi. T'as r'gardé dans la soute arrière ?
- Joue pas au con mec, on a un blessé… »

-- Des soldats de la Ligue_

Type de créature : mammifère mutant

Zone géographique : jungles et forêts d'Afrique de l'est et d'Asie

Taille : 90 cm (1,80 m avec la queue) | **Poids :** 24 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	10	16	28	14	12	5	6	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+0	**Réaction**	13
Résistance aux Dom.	-2	**Vitesse,VIT(PM)**	50 m, 6(2)

COMPÉTENCES

Acrobatie/Équilibre	15
Athlétisme	21
Attaque	10
Escalade	20
Furtivité/Dépl. silencieux	14
Observation	14

ATTAQUE

Morsure (contact, Dom. : 1D10)

TACTIQUES DE COMBAT

Ces créatures n'aiment pas attaquer de front. Elles préfèrent fuir, se cacher et sauter dans le dos d'un adversaire pour le mordre en visant le cou. Ils ne sont pas téméraires et la moindre blessure moyenne leur fait rompre le combat.

LOCALISATIONS

1-2 Tête, **3-8** Corps, **9-11** Main droite, **12-14** Main gauche, **15-17** Patte arrière droite, **18-20** Patte arrière gauche

SPÉCIAL

Kleptomanie (les lémuriens sont attirés par les objets les plus brillants et les plus intrigants (de leur point de vue s'entend). Armes, munitions, trousses de soins, outils, valves de respirateurs et pièces détachées d'armures terrestres sont parmi leurs cibles de prédilection. Lorsqu'ils repèrent des proies potentielles, ils se mettent à les suivre et attendent la nuit pour passer à l'attaque. La surprise joue généralement en leur faveur, surtout lorsqu'ils profitent du sommeil de leurs victimes pour agir)

DESCRIPTION

Ces mammifères sont en quelque sorte les « grands frères » des petites créatures qui font fureur dans les fonds marins depuis quelques années. Mais contrairement aux animaux familiers dont les voyageurs aiment à s'entourer, les lémuriens de la surface sont totalement incontrôlables et sévissent en meute de quatre à une vingtaine de créatures. Suffisamment organisés pour piller un campement, les lémuriens possèdent une structure hiérarchique comparable à celles des loups, où le respect des plus jeunes est subordonné à l'audace et aux « trophées de guerre ». De plus ces créatures sont loin d'être aussi « mignonnes » que les lémurs. Leur peau « reptilienne » est souvent rongée par les maladies et les parasites. Ils sont assez corpulents et lourds malgré leur petite taille.

UTILISATION/RUMEURS

Il suffit souvent d'un petit imprévu pour qu'une simple mission d'exploration tourne au véritable cauchemar. Qu'arriverait-il si les personnages se faisaient dépouiller de leurs réserves d'oxygène, de leurs vivres ou de leurs armes, par un groupe de lémuriens particulièrement audacieux ? Pire encore, comment réagirait le groupe en découvrant que les créatures ont été commanditées par une confrérie de mutants désireux de contraindre les explorateurs à séjourner quelque temps dans leurs grottes souterraines ? Il est probable que de nombreux mutants soient parvenus à dresser ces créatures pour en faire des espions, des sentinelles, des éclaireurs ou tout simplement des agents infiltrés chez leurs ennemis terrestres. Avec un minimum d'imagination, on peut même envisager une escouade de lémuriens dressés par un renégat des fonds marins à protéger son repaire terrestre ou à approvisionner un petit commerce de marchandises de contrebande.

LÉMUR

« Si j'croise encore ta bestiole dans ma cabine, j'la transforme en amorce pour pêcher l'requin ! Ca fait déjà trois fois qu'elle me choure mes chargeurs… »

-- Pete Cougar, mercenaire prévoyant_

Type de créature : mammifère

Zone géographique : jungles et forêts d'Afrique de l'est et d'Asie

Taille : 56 cm | **Poids :** 5 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	6	14	24	14	12	6	10	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-2	**Réaction**	13
Résistance aux Dom.	+0	**Vitesse,VIT(PM)**	50 m, 6(2)

COMPÉTENCES

Athlétisme	21
Attaque	8
Escalade	20
Furtivité/Dépl. silencieux	16
Observation	12

ATTAQUE

Morsure (contact, Dom. : 1D6)

TACTIQUES DE COMBAT

Si le lémur est contraint de combattre, il saute sur sa proie, la mord et rompt aussitôt le combat avant de revenir à l'assaut. Ce n'est pas une technique très efficace mais c'est la seule qu'il connaît. Il a tendance à se croire mort à la moindre blessure qu'il reçoit et même une légère aura pour effet de le faire tomber par terre où il mettra un certain temps à se rendre compte qu'il vit encore.

LOCALISATIONS

1-20 Lémurien

SPÉCIAL

Kleptomanie (voir Lémuriens)
Résistance aux conditions de la surface

DESCRIPTION

Les lémurs sont de petits mammifères agiles et malicieux qui prennent plaisir à dérober des objets brillants. S'ils ne sont pas foncièrement nuisibles, ils peuvent devenir de véritables fléaux une fois dressés. Leur mode de reproduction est très similaire à celui des humains, mais il est rare que des trafiquants se risquent à proposer des couples féconds à leurs clients.

UTILISATION/RUMEURS

Les compétences (très limitées) que sont susceptibles d'acquérir les lémurs ne peuvent dépasser le niveau 8 (parfois plus pour les sujets les plus doués). On prétend que certains lémurs seraient capables de produire des bribes de langage articulé et de reconnaître une série d'ordres et de mots dans différents dialectes.

Le lémur est une créature capricieuse et très affectueuse. En utilisant la manière forte, un personnage ne peut que briser les liens qui l'unissent à sa créature, qui finira tôt ou tard par lui jouer des tours pendables. Par contre, la douceur et la patience ont d'étonnants résultats sur le comportement des lémurs. Tout comme les fourreux, il est possible de leur apprendre quelques tours et de développer leurs talents naturels de kleptomanie. Leur prix varie de 2 000 à 10 000 sols, pour un sujet dressé et particulièrement compétent.

LOUPS

« J'étais à terre, totalement incapable de me défendre. Les hyaennas m'encerclaient et elles allaient me mettre en pièces. C'est alors que j'ai aperçu les loups. La meute s'est abattue sur les hyaennas comme un torrent en furie. Ces bestioles m'ont sauvé la vie mon gars… désormais avec les loups, c'est à la vie, à la mort. Une dernière chose… je te parle des vrais loups, pas de ceux qui n'ont pas de poils. Les loups mutants sont beaucoup moins amicaux. »

-- Nina Derv, exploratrice de la surface_

Type de créature : mammifère génétiquement recréé

Zone géographique : forêts et plaines d'Europe et d'Amérique du nord

Taille : 1 m au garrot | **Poids :** 80 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	19	28	16	21	18	8	16	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+4	**Réaction**	19
Résistance aux Dom.	-7	**Vitesse,VIT(PM)**	75 m , 8(2))

COMPÉTENCES

Athlétisme	37
Attaque	10
Chasse/Pistage	13
Furtivité/Dépl. silencieux	12
Observation	12

ATTAQUE

Morsure (Contact : 2D10)

TACTIQUES DE COMBAT

Les loups attaquent en meute et sont extrêmement bien organisés. Ils sont extrêmement tenaces mais savent abandonner si leur cible est trop dangereuse. Quand ils attaquent une proie, ils l'encerclent et mènent plusieurs attaques pour l'affaiblir avant de lui donner le coup de grâce. Une blessure grave suffit généralement à dissuader un loup.

LOCALISATIONS

1-4 Tête, **5-12** Corps, **13-14** Patte avant droite, **15-16** Patte avant gauche, **17-18** Patte arrière droite, **19-20** Patte arrière gauche

SPÉCIAL

Égorgement (l'animal doit viser la Localisation Tête. S'il réussit son attaque, il ne lâche plus sa proie et s'acharne dessus. La victime doit réussir un test d'Acrobatie/Équilibre avec un modificateur égal à la différence entre sa Force et celle de la créature. La victime est mise à terre si elle rate son test. Une proie saisie à la gorge subit automatiquement des dommages à chaque tour et ces dommages sont augmentés de 1 point par tour jusqu'à un bonus égal à son potentiel de dommages de base maximum (+20). Si en plus elle est mise à terre, les dégâts sont augmentés de 2 points par tour)

Régénération

DESCRIPTION

Les loups sont apparus récemment et il est certain qu'ils ne sont pas nés à la surface. Pour de nombreux spécialistes, il s'agit d'une espèce créée en laboratoire à partir de l'ADN des loups de l'ancien temps dont ces créatures ont toutes les caractéristiques. Ces canidés sont totalement immunisés contre les effets de la Surface, tout en conservant un aspect « normal » contrairement aux loups mutants. D'après les premières études, les loups devraient leur formidable pouvoir d'adaptation à l'implantation de nano-éléments artificiels dépassant de loin les connaissances humaines. Il s'agirait donc certainement du produit d'une expérience généticienne ou azuréenne. Pourtant, il semble que ces bêtes se montrent parfaitement pacifiques avec les humains, allant même jusqu'à les protéger contre d'autres prédateurs.

UTILISATION/RUMEURS

Même s'ils se montrent particulièrement amicaux avec les hommes, aucun de ces loups n'a jamais pu être capturé et encore moins dressé. Ils savent éviter les pièges tendus par les hommes et préfèrent mourir plutôt que d'être capturés.

LOUP MUTANT

« Ces animaux sont particulièrement malins. Croyez-en mon expérience de traqueur, ces bestioles ne sont pas de simples hyaennas qui chassent n'importe comment. Non ! Eux, ils sont organisés. Ils attirent votre attention, vous rabattent, vous tendent des pièges. Si vous voyez un loup, cherchez toujours les autres qui se cachent un peu plus loin, attendant que votre attention soit fixée sur leur appât. Mais ils ont aussi des réactions presque humaines. Ainsi, ils semblent respecter le courage. Bon nombre d'explorateurs, alors qu'ils tenaient à peine debout, ont vu des meutes de loups s'éloigner d'eux après un féroce combat. Si vous sauvez une de ces créatures, il y a très peu de chances pour que sa meute s'en prenne à vous et, si vous avez sauvé le chef, il y a des chances pour qu'au contraire elle vous défende ! »

-- KANER TEN, chasseur en surface_

Type de créature : mammifère mutant

Zone géographique : forêts de la surface

Taille : 1,40 m au garrot | **Poids :** 160 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	20	24	12	24	18	6	14	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+5	**Réaction**	21
Résistance aux Dom.	-6	**Vitesse,VIT(PM)**	67 m, 7(2)

COMPÉTENCES

Athlétisme	32
Attaque	12
Chasse/Pistage	15
Endurance	10
Furtivité/Dépl. silencieux	14
Observation	12

ATTAQUE

Morsure (Contact ; Dom. : 2D10)

TACTIQUES DE COMBAT

Les loups mutants sont impitoyables quand ils chassent. Ils attaquent à plusieurs leur proie avec la plus grande sauvagerie. Seule une blessure grave peut faire abandonner une de ces créatures.

LOCALISATIONS

1-4 Tête, **5-12** Corps, **13-14** Patte avant droite, **15-16** Patte avant gauche, **17-18** Patte arrière droite, **19-20** Patte arrière gauche

SPÉCIAL

Égorgement (l'animal doit viser la Localisation Tête. S'il réussit son attaque, il ne lâche plus sa proie et s'acharne dessus. La victime doit réussir un test d'Acrobatie/Équilibre avec un modificateur égal à la différence entre sa Force et celle de la créature. La victime est mise à terre si elle rate son test. Une proie saisie à la gorge subit automatiquement des dommages à chaque tour et ces dommages sont augmentés de 1 point par tour jusqu'à un bonus égal à son potentiel de dommages de base maximum (+20). Si en plus elle est mise à terre les dégâts sont augmentés de 2 points par tour)

DESCRIPTION

Ces loups, totalement glabres, chassent en meutes de 6 à 12 individus. Ennemis héréditaires des hyaennas, ils les attaquent toujours à vue, même si une autre proie plus alléchante est à portée. Ils vivent à proximité ou dans les quelques forêts de la surface où ils trouvent refuge en cas de danger. Chaque meute est régie par une hiérarchie sociale des plus strictes. Quand un loup s'accouple avec une femelle, les deux animaux restent unis pour la vie. Si l'un des deux vient à mourir, l'autre n'aura plus jamais de compagnon ou de compagne. Les femelles, une fois par an, mettent bas 3 à 12 louveteaux, après une période de gestation de 45 jours.

UTILISATION/RUMEURS

Les loups mutants n'intéressent que les scientifiques qui souhaitent les étudier. Un spécimen vivant peut être vendu jusqu'à 6000 sols à un laboratoire. Les chasseurs de surface affirment aussi que certains, des loups solitaires ou ceux dont la meute a été exterminée, peuvent s'attacher aux êtres humains.

MANGE-LUMIÈRE

« Si c'est pas mignon ça ! Regardez-le, avec sa trompe qui me nettoie mon armure. Ah ! Si toutes les bestioles pouvaient être comme ça à la surface. Tiens ? Pourquoi j'ai un problème de batterie moi ? Eh ! Les mecs, j'ai plus de jus ! Merde, j'peux plus faire avancer ce bazar ! Y'a quelqu'un ? Répondez les gars ! »

-- dernière transmission d'un groupe d'explorateurs _

Type de créature : mammifère étrange

Zone géographique : Europe, Amérique du nord et du sud

Taille : 1 m de long | **Poids :** 60 à 90 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	8	14	20	14	18	6	24	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-	**Réaction**	16
Résistance aux Dom.	-1	**Vitesse,VIT(PM)**	160 m, 18(4)

COMPÉTENCES

Athlétisme	40
Attaque	13
Furtivité/Dépl. silencieux	4
Observation (énergie)	9/18

ATTAQUE

Spécial (voir texte)

TACTIQUES DE COMBAT

Un air inoffensif. Ils ont tendance à fuir à la moindre blessure.

LOCALISATIONS

1-4 Tête, **5-20** Corps

SPÉCIAL

Explosion (un mange-lumière blessé ou atteint par une arme énergétique pendant qu'il se gave explose littéralement, il inflige des dommages allant de 2D10+10 (H) (IEM –3(H)) à 8D10+10 (H) (-3(V-)) à tout ce qui se trouve dans un rayon de 10 m)

Arc électrique et absorption d'énergie (en cas de rencontre «aléatoire», les arcs électriques ont une portée d'une dizaine de mètres et infligent 2D10 point de dommages ainsi qu'un effet IEM (-3H). La créature peut diriger son arc sur une cible par tour mais après chaque attaque les dommages sont réduits de 1 point, jusqu'à un minimum de 2. Si le mange-lumière vient de se nourrir (auprès des personnages, par exemple), les dommages sont égaux à 1D10 + 1D10 par kg de batterie absorbé. Tant qu'il est à moins de 50cm, un mange-lumière vide l'énergie d'une batterie de 1kg au rythme de 1D10% par tour pour une batterie NT II, de 1D6% par tour pour une batterie NT III, de 1D6/2% par tour une batterie NTIV et de 1% par tour une batterie NTV+. Ainsi une batterie NTV de 5kg sera vidée en 500 tours.)

DESCRIPTION

Si ces créatures possèdent un physique et un organisme proches de celui du fourmilier, ils sont bien incapables d'ingérer le moindre insecte. Leur trompe striée leur sert uniquement à avaler de l'énergie, qu'elle soit électrique, lumineuse ou thermique. En temps normal, les mange-lumière se contentent des particules phosphorescentes qu'ils trouvent dans les souterrains et des résidus électriques courant dans le sable, après le passage des tempêtes, mais ils ne résistent pas au ronronnement d'une jeep ou au doux murmure d'une batterie d'armure d'exploration. Très craintifs, ils hésitent toujours à s'approcher d'un groupe, mais leur air inoffensif leur ouvre généralement bien des portes. Ces créatures ont tout de l'animal familier. Elles se laissent caresser, fixent leur interlocuteur avec un air étonné… et s'empressent de vider les batteries qui passent à leur portée. Les mange-lumière sont d'une gourmandise frénétique et peuvent se gaver d'énergie jusqu'à l'overdose. Ils ne possèdent aucune forme d'attaque mais peuvent se défendre en libérant des arcs électriques d'intensité variable, selon ce qu'ils auront « mangé » récemment.

UTILISATION/RUMEURS

Si on exclut les pratiques de certains explorateurs qui s'en sont servis, une fois gavés, comme mines mobiles sur lesquelles ils tiraient dès qu'elles approchaient d'une cible, le mange-lumière est certainement un animal intéressant pour son extraordinaire faculté à emmagasiner l'énergie. Certains laboratoires achètent jusqu'à 10 000 sols ces créatures afin de trouver un moyen de les dresser et de mettre au point un dispositif permettant de récupérer l'énergie qu'elles contiennent.

MÉDUSE

« Si un jour tu vas en surface et que tu as la chance de rencontrer des méduses, fais en sorte que ce soit la nuit et pose-toi quelque part pour profiter du spectacle. Tu verras qu'il n'y a pas que des choses horribles là-haut, il y a aussi le ballet des méduses des marais. »

--Yvon Jorgen, explorateur_

Type de créature : méduse

Zone géographique : déserts ou marais

Taille : 2 à 3 m de haut | **Poids :** 40 à 60 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	12	12	24	19	12	4	14	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-	**Réaction**	15
Résistance aux Dom.	-1	**Vitesse,VIT(PM)**	100 m, 11(3)

COMPÉTENCES

Athlétisme	52
Attaque	12
Camouflage/Dissimulation	12
Furtivité/Dépl. silencieux	12
Observation	12

ATTAQUE

Jet de sable ou d'acide (Portée : 1/3/7/14(20) mètres ; Dom. : 3D10 + acide 1D6/tour plus 1 point par tour pendant 10 tours)

TACTIQUES DE COMBAT

Elles fuient à la moindre attaque.

LOCALISATIONS

1-6 Corps, **7-20** Filaments

DESCRIPTION

Il existe deux types de méduses terrestres qui, tout comme les méduses aquatiques, sont intimement liées à leur environnement naturel. La méduse des sables est à 90% constituée d'air et de grains de sable soudés par une enveloppe minérale très fine. Relativement courantes, ces créatures se nourrissent de résidus minéraux et évitent tout contact avec les autres créatures du désert. Leur seule forme d'attaque est un jet de sable corrosif qui provoque d'intenses brûlures et fait fondre le blindage des armures et des carapaces. Leur mode de défense utilise le sable environnant pour créer un vaste nuage de particules, équivalent à l'encre des pieuvres sous-marines, permettant de faciliter la fuite souterraine de la méduse (qui se cache dans le sable). La méduse des marais est plus végétale que sa cousine des sables. De couleur brune et verdâtre, elle se nourrit de particules végétales contenues dans l'eau stagnante. Son attaque est un jet d'acide aux caractéristiques similaires et sa défense un petit tourbillon d'eau mêlée de plantes. Les méduses sont généralement solitaires. Une fois mortes, elles se décomposent très rapidement.

UTILISATION/RUMEURS

Certains témoignages laissent penser qu'à certaines périodes de l'année, ces méduses se regrouperaient autour d'une méduse reine afin de s'accoupler. Les rares témoignages évoquant ce spectacle paraît-il grandiose, sont malheureusement peu dignes de foi.

MOLOSSES NOIRS

« Déjà un gros chien noir qui vous regarde droit dans les yeux quand vous êtes debout ça n'est pas vraiment rassurant. Mais quand ils sont trente avec la bave qui dégouline de leur gueule, là vous pouvez vraiment vous inquiéter. »

-- Ellon Solen, soldat de l'Union Méditerranéenne_

Type de créature : mammifère mutant

Zone géographique : Europe, Amérique du nord

Taille : 1,50 m au garrot | **Poids :** 500 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	34	30	12	17	16	7	14	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+12	**Réaction**	16
Résistance aux Dom.	-11	**Vitesse,VIT(PM)**	70 m, 8(2)

COMPÉTENCES

Athlétisme	33
Attaque	9
Chasse/Pistage	12
Furtivité/Dépl. silencieux	6
Observation	10

ATTAQUE

Morsure (Contact, Dommages : 4D10)

TACTIQUES DE COMBAT

Les molosses n'ont pas vraiment de tactique de combat. Ils se jettent sur leur proie férocement, sans aucune stratégie. Ce sont des combattants obstinés qui ne reculent que lorsqu'on leur inflige une blessure critique. Ils peuvent suivre leurs proies pendant des jours.

LOCALISATIONS

1-4 Tête, **5-12** Corps, **13-14** Patte avant droite, **15-16** Patte avant gauche, **17-18** Patte arrière droite, **19-20** Patte arrière gauche

SPÉCIAL

Écrasement (s'ils saisissent une proie avec leur gueule, ils effectuent une attaque d'écrasement, dont les dommages augmentent de 2 points par tour)

DESCRIPTION

Ces monstrueux chiens imberbes sont d'énormes dogues à la peau noire, qui errent sur les terres ravagées en meutes de 3 à 30 individus. Ils sont très agressifs et n'hésitent pas à s'attaquer à des proies plus grandes qu'eux.

UTILISATION/RUMEURS

Certaines rumeurs font état du fait que des communautés de la surface ou des organisations ayant des bases sur les terres désolées, auraient réussi à dresser ces monstres qui font de redoutables chiens de garde.

RATS COMMUNS

« Qu'est-ce que tu me veux toi ? Chef, il y a un rat qui veut que je le suive ! Non, je vous jure chef, il tourne autour de moi, s'éloigne et revient. Je crois bien qu'il veut que je le suive.Vers quoi ? Attendez, je vais voir. Bon j'y suis, c'était au coin de la rue, il y a une sorte d'énorme butte au milieu de la rue. Oh ! notre petit rat a amené des copains à lui… il y en a partout. Et puis il y a quelque chose qui sort de la butte… de grosses fourmis mais alors vraiment grosses. Que je dégage de là ? Ben moi, je veux bien mais je crois que les rats, ils sont pas d'accord. J'crois bien qu'ils veulent que j'utilise mon lance-flammes. »

-- Hugo Stern, soldat de la Ligue Rouge_

Type de créature : mammifère

Zone géographique : toutes les ruines

Taille : 70 cm de long | **Poids :** 1,5 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	1	6	14	20	18	6	12	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-	**Réaction**	19
Résistance aux Dom.	+4	**Vitesse,VIT(PM)**	60 m, 7(2)

COMPÉTENCES

Athlétisme	27
Attaque	9
Furtivité/Dépl. silencieux	14
Observation	12

ATTAQUE

Morsure (Contact, Dommages 1, 1D6 pour 10 rats, Dommages augmentés de 1D6 tous les 10 rats en plus, maximum : 10D6)

TACTIQUES DE COMBAT

Les rats sont rusés et savent utiliser le terrain à leur avantage contre des adversaires trop coriaces. Ils sont capables d'effectuer des attaques de diversion et même de sacrifier certains des leurs pour amener une proie vers un endroit plus propice à son élimination. Ils sont en guerre ouverte contre les insectes qui leur disputent leurs territoires.

LOCALISATIONS

1-20 Rat

SPÉCIAL

Maladie (Les rats transmettent de nombreuses maladies et chaque fois qu'un personnage est mordu, il doit effectuer un test de Résistance aux maladies avec une difficulté de 10 ou en contracter une.)
Vision nocturne

DESCRIPTION

Les rats ont parfaitement su s'adapter aux modifications climatiques de la surface. Pendant les cataclysmes, ils se sont réfugiés sous terre et commencent aujourd'hui à reprendre le contrôle des zones qu'ils avaient abandonnées, les villes. Mais les rats communs sont tout de même un peu plus gros et surtout beaucoup plus intelligents que leurs ancêtres. Ils forment de véritables clans de plusieurs centaines d'individus qui sont dirigés par un vieux chef. Ces clans peuvent s'unir et réagissent différemment à la présence de l'homme. Certains acceptent les humains, d'autres les combattent. Les rats attaquent toujours en meutes de plusieurs dizaines d'individus.

UTILISATION/RUMEURS

Les rats, quel que soit leur nombre, ne peuvent s'attaquer à un véhicule ou à une armure blindée. On peut attaquer un individu à la fois mais il faut viser. On peut aussi, et c'est plus efficace, utiliser une arme affectant une zone.

Les rats profitent souvent de la présence des humains pour régler un conflit contre une communauté d'insectes. Ainsi, il n'est pas rare qu'ils entraînent des explorateurs sur le territoire des insectes ou qu'ils attirent des insectes vers une escouade humaine. Cependant, quand ils le peuvent, ils sont capables d'aider des aventuriers en difficulté.

RATS-LYNX

« Je venais de tomber de l'échelle et j'étais paralysée. Je gisais par terre, incapable de bouger. C'est alors que j'ai entendu ce bruit horrible, le bruit de leurs petites pattes sur le métal. C'est terrible comme un simple bruit peut te plonger dans la plus grande des terreurs. Des dizaines de petites pattes… des dizaines de petites créatures qui viennent te manger… Heureusement j'avais mon chalumeau et j'ai pu les tenir en respect jusqu'à ce que les secours arrivent. »

-- Anna Tren, technicienne d'Équinoxe_

Type de créature : mammifère

Zone géographique : n'importe où

Taille : 50 cm (90 cm avec la queue) | **Poids :** 2,5 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	5	10	17	15	17	5	15	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-2	**Réaction**	16
Résistance aux Dom.	+1	**Vitesse,VIT(PM)**	60 m, 7(2)

COMPÉTENCES

Athlétisme	12
Attaque	13
Observation	15

ATTAQUE

Morsure (contact, Dom. : 1D6+3)

TACTIQUES DE COMBAT

Elle se limite à attaquer en meute une proie potentielle. Ils préfèrent généralement les cibles qui ne peuvent pas bouger.

LOCALISATIONS

1-20 Rat-lynx

SPÉCIAL

Meute (en combat, ces créatures attaquent en meutes d'une dizaine ou d'une vingtaine d'individus. Quand elles s'en prennent à un individu doté d'une armure qui n'est pas totalement isolée, ils cherchent à mordre une zone dégagée. Leur attaque peut donc ignorer toute protection. Le risque que cela se produise est égal, sur 1D20, à 20 - protection)

Vision nocturne

DESCRIPTION

Ces ignobles créatures hantent les bas-fonds d'Équinoxe et le niveau des machineries. Ce sont de gros rats, plutôt intelligents, qui se nourrissent d'ordures et de toutes les créatures qu'ils trouvent sur leur passage. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, ils ne transmettent aucune maladie et ne sont pas considérés comme un danger pour la cité. Leur mâchoire est puissante et garnie de crocs coupants comme des lames de rasoir.

UTILISATION/RUMEURS

On trouve de plus en plus de rats-lynx dans les autres grandes cités des océans et même dans les plus petites.

ROQUET

« Un pirate sans perroquet, c'est comme un… Comment dire… Eh, tu m'gaves à la fin ! Un pirate, ça s'balade avec son perroquet et puis c'est tout. »

-- Stock, pirate convaincu_

Type de créature : oiseau recréée génétiquement

Zone géographique : complexes sous-marins

Taille : 30 cm | **Poids :** 500 grammes

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	6	9	18	10	18	7	12	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-2	**Réaction**	14
Résistance aux Dom.	+2	**Vitesse,VIT(PM)**	31 m, 3(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	5
Attaque	9
Furtivité/Dépl. silencieux	8
Langue parlée	5
Mémoire	9
Observation	12

ATTAQUE

Bec (Contact, Dom. : 1D6+2)

TACTIQUES DE COMBAT

Aucune

LOCALISATIONS

1-20 Roquet

SPÉCIAL

Mémoire (la compétence de Mémoire (voir le livre **Surface** dans le supplément *Univers* page 312) des roquets peut être mise à profit pour opérer des missions de reconnaissance et de surveillance parfois très complexes. Certains volatiles seraient même capables de procéder à des assassinats en règle, grâce à des implants empoisonnés fixés sur leurs serres)

DESCRIPTION

Les temps ont peut-être changé, mais les traditions existent toujours. Les perroquets restent les compagnons privilégiés des pirates, des mercenaires et des pilotes de vaisseaux sous-marins. Contrairement à son ancêtre à plumes, le roquet ne dispose que d'ailes membraneuses dépourvues de couleur et d'un bec crochu diablement efficace. Ils sont moyennement résistants aux conditions de vie de la surface, où il n'en subsiste aucun, et ne sont pas prêts à quitter leur nouvel environnement sous-marin où ils sont nourris et dorlotés.

UTILISATION/RUMEURS

En plus d'être LE fidèle compagnon idéal de tout pirate qui se respecte, le roquet a la particularité de pouvoir apprendre des mots (plus ou moins gros) et des phrases (plus ou moins complexes). Certains peuvent également être dressés pour l'attaque, le jeu, la triche, l'espionnage, etc. Chaque niveau de Compétence supplémentaire ajoute 500 sols au prix de base du roquet, qui varie de 1000 à 5000 sols en fonction de ses couleurs et de sa vivacité d'esprit.

SERPENT CORNU

« Quand l'expédition est revenue de surface, un des responsables du service de décontamination a ouvert une boîte à échantillons sans faire attention. Le serpent lui a sauté au visage avant de se faufiler dans le hangar. Le pauvre gars avait le visage tout boursouflé. Il bavait et se tordait de douleur. Il est mort rapidement… heureusement pour lui. »

-- Jason Delv, explorateur_

Type de créature : reptile

Zone géographique : Amérique du sud, Asie

Taille : 1 m de long | **Poids :** 7 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	8	10	24	24	14	2	12	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-1	**Réaction**	19
Résistance aux Dom.	+0	**Vitesse,VIT(PM)**	15 m, 2(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	2
Attaque	12
Furtivité/Dépl. silencieux	14
Observation (vibration)	9 (12)

ATTAQUE

Morsure (contact, dommages : 1D6)

TACTIQUES DE COMBAT

C'est un animal craintif qui, comme la plupart des serpents communs, a tendance à n'attaquer que lorsqu'il a peur.

LOCALISATIONS

1-2 Tête, **3-20** Corps

SPÉCIAL

Poison
Mode de contamination : morsure
Modificateur de détection : goût (+1), odeur (0)
Délai d'action : 1 tour
Virulence/Évolutions : 1D10+3 par tour pendant 24 tours.
Seuils/Effets : Seuil 5 : douleurs (aucune action complexe possible) ;
Seuil 30 : mort
Modificateur de diagnostic : +2
Modificateur de guérison : +4
Coût d'une dose : 9 000

DESCRIPTION

Le serpent cornu vit dans les broussailles. Il se nourrit généralement d'insectes et de petits animaux. C'est un animal particulièrement agressif dont l'arme principale est le poison. Il ne peut affecter les armures blindées. Il doit son nom à la corne retroussée qu'il porte au milieu de la tête. Le problème majeur posé par ce reptile est qu'il aime bien se nicher absolument partout, que ce soit dans un sac, dans les véhicules laissés négligemment ouverts, dans les dissipateurs de chaleur d'une armure, etc. Quand on le dérange, il attaque de manière foudroyante (Réaction 24) avant de tenter de fuir.

UTILISATION/RUMEURS

Le venin de ce serpent est extrêmement recherché aussi bien par les laboratoires que par les assassins.

SERPENT RAT

« Bon sang, tu pourrais te laver avant de venir me voir, chéri. Tu empestes le serpent rat ! »

-- Dernière déclaration d'une prostituée d'Équinoxe avant une mort violente_

Type de créature : reptile

Zone géographique : toutes

Taille : 40 cm | **Poids :** 300 g

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	1	12	24	14	13	1	12	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-	**Réaction**	13
Résistance aux Dom.	+2	**Vitesse,VIT(PM)**	4 m, 1(1)
		Vitesse, nage	14 m, 2(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	2
Attaque	10
Camouflage/Dissimulation	18
Furtivité/Dépl. silencieux	16
Observation (vibration)	8 (12)

ATTAQUE

Constriction limitée (Contact, Dom. : 1D6)

TACTIQUES DE COMBAT

Aucune

LOCALISATIONS

1-20 Serpent rat

SPÉCIAL

Puanteur (chaque heure, un personnage devra réussir un test de Volonté avec une pénalité égale à -1 par serpent en décomposition ou être victime de nausées et de vomissements)

DESCRIPTION

Le serpent rat est l'un des pires parasites qui puissent monter à bord d'un navire, ou entrer dans une station. Il s'agit d'un petit serpent (les plus gros peuvent cependant mesurer jusqu'à 80 cm) dont la peau est semblable à celle d'un caméléon. C'est une créature parfaitement amphibie, il est donc possible d'en trouver aussi bien à la surface que dans les fonds marins. Ces serpents se nourrissent de déchets ou de petits animaux (poissons, rongeurs, insectes, crustacés…). Ils ont une espérance de vie de quelques mois (5 à 9), durant lesquelles ils sont capables de pondre jusqu'à dix œufs. Une fois morts, ils se décomposent rapidement en dégageant une odeur pestilentielle.

UTILISATION/RUMEURS

Ces serpents ne représentent pas de réel danger pour l'homme (il est arrivé par contre que certains s'attaquent à des bébés en bas âge, proies vulnérables et appétissantes). En revanche une fois entrés dans un navire ou dans une station, ils sont capables de causer des dommages considérables (en polluant les réserves d'eau potable de leurs déjections, en grignotant ou en délogeant des câbles électriques…). Mais la pire chose qui puisse arriver c'est que l'un d'entre eux se mette à pourrir dans un recoin inaccessible, ou dans une conduite d'aération. L'air deviendra rapidement irrespirable tellement l'odeur dégagée sera nauséabonde. De plus cette odeur imprègne rapidement, et souvent de manière irrémédiable, toutes les formes de tissus. Depuis la découverte de ces créatures, il y a à peine une dizaine d'années, au moins deux stations sous-marines ont dû être évacuées et abandonnées à cause de la mort de plusieurs de ces serpents.

Des chercheurs ont découvert que la mue de ces serpents, une fois réduite en poudre, permettait d'obtenir le plus puissant des aphrodisiaques. D'autre part certains individus malintentionnés enferment des serpents rats en décomposition dans des boules de verre qu'ils peuvent ensuite jeter afin de contaminer des navires ou des stations. Bien plus que d'une simple plaisanterie, il s'agit réellement d'une arme.

SIRACH, ÉTOILE DE MER DE SURFACE

« Quand on chasse le sirach, ce n'est pas de ces petites créatures dont il faut se méfier. Il suffit de savoir où les débusquer et de les assommer avec une bonne décharge électrique. Non, le plus gros problème vient des dragons, des charognards et des autres prédateurs volants qui s'en nourrissent à l'occasion. De plus, certains chasseurs ont remarqué, depuis peu, que les dragons se servaient de ces bestioles comme appât ! Il devient donc très dangereux de s'aventurer dans les forêts infestées de sirachs et les prix ont tendance à grimper en flèche. »

-- Lécus Kor, chasseur en surface_

Type de créature : échinoderme

Zone géographique : forêts et jungles

Taille : 20 cm de diamètre | **Poids :** 250 grammes

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	2	6	3	18	7	1	12	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-	**Réaction**	12
Résistance aux Dom.	+4	**Vitesse,VIT(PM)**	1 m, M(1/2)

COMPÉTENCES

Attaque	10
Furtivité/Dépl. silencieux	10
Observation	9

ATTAQUE

Morsure (contact, Dom. : 2D6)

TACTIQUES DE COMBAT

Utilisée par un humain, il s'agit d'une arme de jet.

LOCALISATIONS

1-20 Créature

SPÉCIAL

Dommages automatiques (quand une de ces créatures est accrochée à une proie, on considère qu'elle est fixée avec une Force de 20. On peut tenter de l'arracher en faisant un test de Force mais en cas de réussite, on subit automatiquement une blessure moyenne. Une fois installée, la créature inflige ses dommages au niveau 20, en début de tour. Les sirachs sont la mutation régénération)

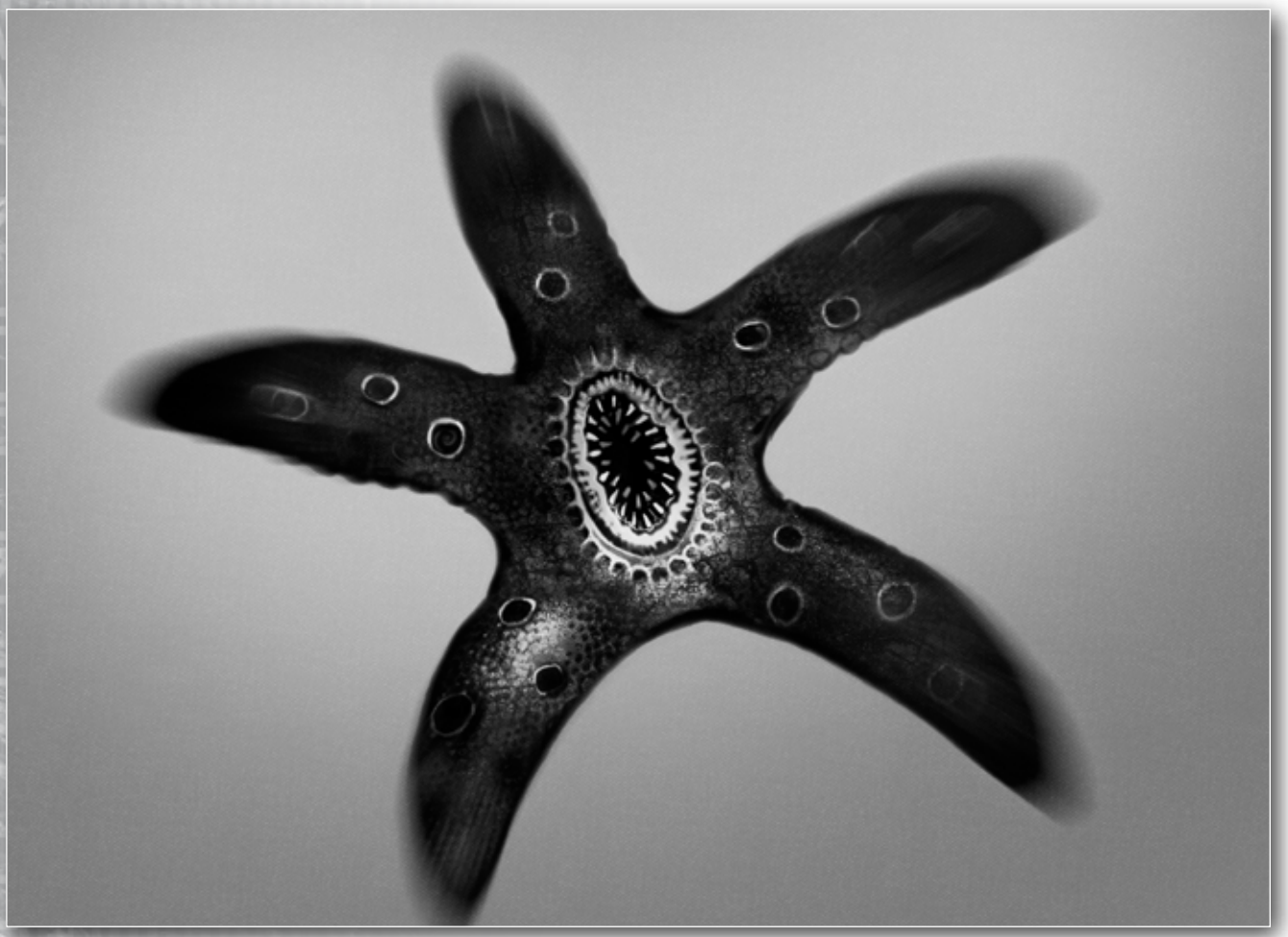
Régénération Les sirachs ont la mutation régénération.

DESCRIPTION

Ces horribles parasites sont des espèces d'étoiles de mer de surface, que l'on trouve généralement accrochées à l'écorce des arbres. La créature est dotée de cinq branches qui se fixent sur ses victimes à l'aide de crampons particulièrement puissants ou de ventouses sur les surfaces lisses. Elle attaque ses proies grâce à un orifice circulaire doté de crocs redoutables. Une fois qu'elle a fait un trou dans la chair, la chose aspire le sang de la victime. Cette bestiole attaque en se laissant tomber sur une cible.

UTILISATION/RUMEURS

De nombreux assassins et habitants de la surface l'utilisent comme une arme. On peut en vendre au marché noir, chaque bestiole rapportant environ 3 000 sols. Le Méra-Sirach est une créature un peu plus grosse (infligeant 1D6 points de dommages en plus) et certaines espèces sécrètent du poison et même de l'acide.



<< VERS, LARVES & SANGSUES_

LARVE-ASSASSIN

« Les couteaux et les armes à feu, c'est dépassé ! »

-- Un assassin_

Type de créature : parasite/larve géante

Zone géographique : toutes

Taille : 35 à 50 cm | **Poids :** 1 à 2 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	9	10	20	15	15	-	12	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+0	**Réaction**	15
Résistance aux Dom.	+0	**Vitesse,VIT(PM)**	20 m, 2(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	12
Attaque	12
Camouflage/Dissimulation	14
Observation (vibration)	15

ATTAQUE

Morsure (contact, Dom. : 1D6 + poison)

TACTIQUES DE COMBAT

Utilisée sur un être humain, cette créature immonde dévorera le pauvre infortuné. Elle attaque en bondissant sur une partie dégagée du corps, généralement la gorge (elle doit alors viser la Localisation Tête).

LOCALISATIONS

1-20 Larve

SPÉCIAL

Gluant (Son corps gluant est pire qu'un savon et il est impossible de saisir cette chose sans un gant garni de pointes)

Poison (mode de contamination : contact, Délai d'action : 1 Tour, **Virulence/Évolution :** 2D6, puis 1 point toutes les 5 minutes pendant 30 minutes, **Effets (seuils) :** paralysie (5). La victime a droit à un Test de Constitution par minute, avec un malus égal au nombre de points d'empoisonnement reçus : en cas de succès, elle réussit à contrer les effets du poison. Au bout de 1D6 heures, le niveau d'empoisonnement baisse d'un point par heure). Son corps gluant est pire qu'un savon et il est impossible de saisir cette chose sans un gant garni de pointes)

DESCRIPTION

Ce parasite est généralement fixé sur les plus grandes créatures de la surface. C'est une grosse larve de la taille d'un avant-bras, qui se nourrit de la chair de ses proies. L'orifice circulaire qui lui sert de gueule est garni de pointes extrêmement tranchantes et résistantes. Elle sécrète en permanence un puissant poison paralysant Son corps est couvert d'une substance gluante qui empêche de la saisir. Les assassins qui se servent de ces créatures utilisent souvent des gants garnis de pointes pour les manipuler. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, ce parasite ne transmet aucune maladie.

UTILISATION/RUMEURS

Cette créature est principalement utilisée par les assassins qui peuvent l'acheter jusqu'à 4000 sols.

SANGSUE-VAMPIRE

« Ce type était tout malingre et tout faible. On s'est approché et il s'est recroquevillé dans un coin. Il était terrorisé alors que nous on voulait juste savoir ce qui bougeait sous son long manteau noir. Lyv l'a un peu malmené et a ouvert le manteau d'un coup sec. T'aurais vu ça ! Il était couvert de sangsues plus grandes que ma main. Alors il est devenu fou, il a commencé à arracher ses sangsues, à leur ouvrir le ventre et à nous les lancer. Y'avait du sang partout une véritable boucherie. »

-- Un agent de sécurité de Keryss_

Type de créature : vers, parasite, symbiote

Zone géographique : toutes

Taille : 10 cm de long | **Poids :** 5 grammes

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	1	3	3	24	10	1	3	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-	**Réaction**	17
Résistance aux Dom.	+6	**Vitesse,VIT(PM)**	7 m, 1(1)

COMPÉTENCES

Attaque	13
Furtivité/Dépl. silencieux	14
Observation (Vibration)	12

ATTAQUE

Morsure (contact, 1D6, Dommages augmentés de 1 point par tour jusqu'à ce qu'il puisse infliger une blessure, à partir de ce moment-là, les dommages n'augmentent plus. Les sangsues sont incapables de percer une armure)

TACTIQUES DE COMBAT

La sangsue-vampire se fixe à son hôte et se nourrit de son sang. En temps normal, chaque sangsue n'inflige qu'une blessure légère permanente à la créature sur laquelle elle est fixée. Elle peut alors rester indéfiniment sur son hôte et le faire bénéficier de certaines particularités étonnantes (cf. ci-contre). Cependant, les assassins utilisent souvent ces créatures en perçant ce qui leur sert d'estomac. La créature n'étant plus rassasiée, elle videra son hôte de tout son sang. N'utilisez les dégâts indiqués que lorsqu'elles sont employées de cette manière.

LOCALISATIONS

1-20 Sangsue

SPÉCIAL

Anesthésie (notez que ces sangsues anesthésient leur proie. Pour se rendre compte qu'on a une sangsue fixée au corps, il faut réussir un test d'Adaptation avec une difficulté de 20. Cette difficulté est réduite de 1 point par sangsue et par blessure légère et de 2 points par blessure grave. On se rend automatiquement compte de la présence d'une de ces créatures en cas de blessure critique)

Augmente la Résistance de l'hôte (les sangsues confèrent à leur hôte certains avantages. Par sangsue fixée sur un être vivant, les Résistances de ce dernier sont augmentées de 2 points contre toutes les maladies, les drogues et les poisons)

DESCRIPTION

La sangsue-vampire est une immonde créature visqueuse marron foncé ou noire avec une sorte d'orifice en étoile dont elle se sert pour se fixer sur ses proies.

UTILISATION/RUMEURS

On peut les vendre à des groupes criminels pour environ 500 sols.

VERS ANTHROPOPHAGE

« Jamais vu ça ! Les corps dans les compartiments réfrigérés de la soute contenaient des centaines de vers. Quelqu'un a saboté les caissons et les vers se sont multipliés avant de s'infiltrer partout. Tout l'équipage y est passé et il a fallu nettoyer le transporteur au lance-flammes. »

-- Un douanier hégémonien_

Type de créature : vers, parasites, symbiotes

Zone géographique : n'importe quel endroit humide et sale

Taille : 10 cm | **Poids :** 5 grammes

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	-	1	12	8	12	-	-	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-	**Réaction**	10
Résistance aux Dom.	+7	**Vitesse,VIT(PM)**	1 m, M(1/2)

COMPÉTENCES

Athlétisme	1
Attaque	*
Furtivité/Dépl. silencieux	12
Observation	12

** La compétence d'attaque est égale à 20 – (indice de protection ou de choc de la tenue portée par la victime)*

ATTAQUE

Spécial(voir ci-dessous)

TACTIQUES DE COMBAT

Aucune

LOCALISATIONS

1-20 Le tas de vers

SPÉCIAL

Vers (Si l'attaque passe, 1D10 vers s'infiltrent sous la peau de leur proie en infligeant un nombre de points de dommages de base égal à leur nombre. Ces vers commencent alors à lentement dévorer leur proie de l'intérieur. La victime souffre atrocement (toutes ses aptitudes et ses compétences sont réduites de moitié pour les tests) et son corps est horriblement déformé par les vers qui se baladent sous sa peau. Toutes les heures, elle subira une blessure supplémentaire équivalente à la première reçue, jusqu'à ce qu'elle meurt. Bien entendu, si plusieurs groupes de vers se sont introduits sous la peau, la victime subira autant d'attaques. Pour extraire un ver, il faut inciser la peau juste à l'endroit où il se trouve et l'arracher à son repas. Cela provoque automatiquement une blessure légère)

DESCRIPTION

Ces horribles petites créatures ne représentent aucun danger si on est équipé d'une armure isolante. Par contre, si ce n'est pas le cas, c'est un véritable cauchemar. Les vers attaquent par centaines. Soit ils se cachent dans une fosse, soit ils s'accrochent au plafond et tombent sur leur proie. Une fois la proie neutralisée, les vers restent dans le cadavre pendant une journée avant de grossir et de se diviser en deux. Puis ils dévorent le cadavre entièrement.

UTILISATION/RUMEURS

Il existe certains sujets qui vivent en symbiose avec ces créatures, personne ne s'explique comment. De manière plus générale, ces vers sont achetés un bon prix (environ 100 sols le kilo) par les laboratoires pharmaceutiques et les organisations criminelles.

VER FOREUR

« Le grand jeu quand une équipe revient de la surface, c'est d'inspecter les armures et de compter le nombre de vers foreurs qui y sont accrochés. Celui qui en a le plus et qui est encore vivant l'emporte ! »

-- SIGURD, soldat de la Ligue Rouge_

Type de créature : vers, parasites, symbiotes

Zone géographique : toutes

Taille : 10 cm de long | **Poids :** 10 grammes

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	3	3	3	24	12	1	24	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-	**Réaction**	18
Résistance aux Dom.	+4	**Vitesse,VIT(PM)**	10 m , 1(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	1
Attaque	12
Furtivité/Dépl. silencieux	14
Observation (vibration)	12

ATTAQUE

Morsure (Contact, 1D6, Dommages augmentés de 1 point par tour)

TACTIQUES DE COMBAT

Aucune

LOCALISATIONS

1-20 Ver

SPÉCIAL

Forage (Il faut 1 minute par point d'armure au ver foreur pour forer une protection normale. Il lui faut 1 heure par point de blindage pour pouvoir percer des structures plus résistantes mais il ne peut en aucun cas forer un blindage supérieur à 10. Elles ne peuvent affecter les matériaux de NTV, VI et VII. Les dégâts infligés ne s'appliquent qu'une fois les diverses protections traversées par le ver)

DESCRIPTION

Le ver foreur est une horreur qui nettoie les carapaces des grands monstres de la surface. En combinant une sorte d'attaque vibratoire, une gueule garnie de pointes presque incassables et un puissant acide, il est capable de forer presque n'importe quoi s'il en a le temps. En règle générale, ces petits vers se fixent sur les créatures pour nettoyer leur carcasse mais ils peuvent aussi, en période de ponte, s'introduire dans le corps pour y pondre leurs larves.

UTILISATION/RUMEURS

Inutile de dire que ces petites bestioles intéressent beaucoup les différents laboratoires. Un ver peut se vendre 500 sols pièce.

VERS-TRIDENT

« Eh, c'est un inhibiteur que t'as là ? Effet Polaris, hein ? Si tu veux un conseil, c'est plutôt d'une armure dont t'aurais b'soin. Une sacrée armure, même ! Parce que les tempêtes, c'est déjà pas du gâteau, mais si tu dois te taper les vers… La dernière boule de nerfs que j'ai fait monter, j'l'ai vue s'faire gober les tripes par une super sangsue hyper vicelarde. Du genre euh… Super sangsue hyper vicelarde, quoi. »

-- Ashley Benners, pilote consciencieux_

Type de créature : ver mutant

Zone géographique : toutes

Taille : 6 m de long (75 cm de diamètre) | **Poids :** 1600 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	40	50	24	18	20	8	19	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+15	**Réaction**	19
Résistance aux Dom.	-18	**Vitesse,VIT(PM)**	41 m, 5(2)

COMPÉTENCES

Athlétisme	16
Attaque	12
Furtivité/Dépl. silencieux	12
Observation	12
Observation (Polaris)	20

ATTAQUE

Morsure (Contact, Dom. : 5D10 (H))

TACTIQUES DE COMBAT

Face à un adversaire, ces créatures se dressent comme un serpent et tentent de se coller à leur proie. Contre des ennemis dotés du pouvoir de contrôle de l'effet Polaris, elles ne renoncent jamais même si la libération accidentelle d'un effet peut les détruire.

LOCALISATIONS

1-4 Mâchoire, **5-20** Corps

SPÉCIAL

Acharnement (si le ver trident obtient sur son test d'attaque une marge de réussite d'au moins 5 et que le Défenseur rate son test, il se colle à sa proie et augmente les dommages qu'il inflige de 3 points par tour jusqu'à doubler son modificateur aux dommages. Dès que le ver entre en contact avec la peau de sa proie (au cas où celle-ci serait en armure blindée), il commence à absorber l'énergie Polaris de sa victime en provoquant à chaque tour le déclenchement accidentel d'un effet (tiré aléatoirement sur la liste). Le personnage ne peut en aucun cas contrôler cet effet)
Carapace 8 (H)
Libération de l'effet polaris

DESCRIPTION

L'aspect physique de ces énormes vers des sables les fait confondre souvent avec de simples reptiles, jusqu'au moment où ils décident de se jeter sur les individus porteurs de la mutation Polaris pour les vider de leur substance… Discrets, silencieux, étonnamment mobiles, les vers-tridents doivent leur nom aux zébrures qui ornent la carapace de certains d'entre eux, ainsi qu'à leur engouement tout particulier pour les membres du Culte. Aucune étude scientifique n'a pu mettre à jour leur système de reproduction. Ces créatures n'ont aucun organe sexuel et aucun spécimen en bas âge n'a pu être découvert.

UTILISATION/RUMEURS

les membres du Culte du Trident ont développé plusieurs techniques de combat spécifiques dans le but de protéger leurs prêtres appelés en surface, mais ils n'auraient jamais imaginé que des trafiquants peu scrupuleux (ou grassement payés) se risquent à capturer ces vers pour les vendre, puis les lâcher dans les souterrains de certaines cités sous-marines. Ce crime est puni de mort mais, pour le moment, ce sont les vers répandus dans les stations qui font office de bourreaux.

VERS COLLANTS

« Mais puisque j'vous dis que c'est un tas de gros vers qu'a tenté de m'bouffer. Même qu'il portait le manteau d'mon pote Marcus… Pauvre Marcus… »
-- Un ivrogne sur Équinoxe _

Type de créature : vers

Zone géographique : toutes

Taille : 10 cm | **Poids :** 10 grammes pour un ver

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	1*	1*	1*	1*	1*	1*	1*	0*

** +1 par tranche de 5 vers*

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-6 à +5	**Réaction**	1 à 20
Résistance aux Dom.	+6 à -5	**Vitesse,VIT(PM)**	24 m, 3(1)

COMPÉTENCES

Absence	1**
Athlétisme	1**
Attaque	1**
Camouflage/Dissimulation	1**
Déguisement/Imitation	1**
Furtivité/Dépl. silencieux	1**
Observation	12

*** +1 par tranche de 10 vers*

ATTAQUE

Poing (Contact, Dom. : 1D6) ou **arme utilisée**

TACTIQUES DE COMBAT

Une colonie tentera toujours de fuir si elle est attaquée par un adversaire susceptible de la mettre en péril.

LOCALISATIONS

1-20 Corps
ou selon la table de la **créature imitée**

SPÉCIAL

Faiblesse (une blessure mortelle rompt la cohésion de l'amas qui se disperse avant de se reformer. seules les colonies de taille importante sont à même d'utiliser des armes ou de regrouper suffisamment de force pour représenter une menace sérieuse. Contre ces créatures, les dommages des armes de zone sont normaux. Les autres armes n'infligent aucun dommage. Des armes à effet de souffle ou des projectiles volumineux disperseront la colonie, il lui faudra alors de 1 à 10 tours pour se reconstituer. Si un vers est coupé en deux, deux nouveaux vers se formeront. Le seul moyen efficace pour les détruire consiste à les brûler ou à les écraser)
Maladie, gaz… (mais pas contre acide)
Résistance totale au poison

DESCRIPTION

Ces créatures sont des vers charognards. Ils vivent sous l'eau mais sont parfaitement capables de vivre à l'air libre. Ils sont pourvus de nombreux filaments fins qui leur permettent de s'accrocher les uns aux autres et de former des agrégats pouvant ressembler à des individus. La constitution d'agrégats semble développer une sorte d'intelligence collective qui permet à la colonie d'agir en un groupe cohérent. Des groupes de taille importante (plus de 20 vers) sont capables de développer une intelligence leur permettant d'imiter des formes. Cependant ces créatures ne sont réellement dangereuses que lorsqu'elles sont regroupées en colonie de plus de 60 individus. De tels agrégats ont alors une intelligence quasi-humaine, ce qui leur permet de prendre une forme humanoïde et d'utiliser des objets simples (vêtements, armes simples…). De telles colonies sont parfaitement à même de vivre discrètement dans les bas-fonds de certaines stations, dissimulées sous de longs manteaux et se nourrissant des pauvres malheureux qui vivent en ces lieux. On ne connaît actuellement aucune colonie de taille supérieure à une centaine d'individus.

UTILISATION/RUMEURS

Certaines rumeurs circulant dans les bas-fonds d'Équinoxe prétendent qu'un gigantesque amas regroupant plusieurs milliers de vers existerait quelque part au fond des mers et dirigerait toutes les autres colonies de taille plus réduite. Si une telle chose s'avérait exact, il est probable qu'une telle colonie aurait développé des pouvoirs phénoménaux et serait une menace terrible, ou peut-être un puissant allié (qui sait quelle attitude elle pourrait avoir développée à l'égard de l'humanité).

VERS ÉGORGEURS

« Sur Équinoxe, faites attention où vous mettez les mains quand vous farfouillez dans les câblages ! »
-- Conseil d'un vieux technicien d'Équinoxe_

Type de créature : parasite/larve géante

Zone géographique : Principalement Équinoxe

Taille : 1,80 m de long | **Poids :** 40 à 110 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	20	20	20	15	15	-	13	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+5	**Réaction**	17
Résistance aux Dom.	–5	**Vitesse,VIT(PM)**	14 m, 2(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	03
Attaque	13
Camouflage/Diss.	12
Observation (vibration)	15

ATTAQUE

Morsure (contact, Dom. : 1D10)

TACTIQUES DE COMBAT

Aucune

LOCALISATIONS

1-20 Ver égorgeur

SPÉCIAL

Corps couvert de pointes (le corps couvert de pointes de la créature inflige 1D6 points de dommages en cas de contact direct)
Morsure empoisonnée (Le poison que sécrètent les vers égorgeurs a les caractéristique ci-dessous)
Poison :
Mode de contamination : contact
Délai d'action : 4 Tours
Virulence/Évolution : 1D6, puis 1 point toutes les 5 minutes pendant 30 minutes
Effets (seuils) : paralysie (5). La victime a droit à un Test de Constitution par minute, avec un malus égal au nombre de points d'empoisonnement reçus : en cas de succès, elle réussit à contrer les effets du poison. Au bout de 1D6 heures, le niveau d'empoisonnement baisse d'un point par heure.

DESCRIPTION

Ces immondes créatures sont des larves-assassins qui se sont adaptées à la vie sur Équinoxe. Beaucoup plus grandes et agressives, elles hantent les sombres couloirs des machineries et des bas-fonds de la ville. Elles guettent leurs proies dans des anfractuosités avant d'en jaillir pour refermer leur gueule sur la victime et l'entraîner dans leur tanière. Leur poison paralysant est un peu plus faible que celui des larves-assassins.

UTILISATION/RUMEURS

On peut récupérer le poison paralysant sécrété par ces créatures. Il se vend environ 800 sols la dose. On peut aussi vendre la créature qui peut s'échanger jusqu'à 3 000 sols.

ABEILLE GÉANTE

« Déjà que je trouvais que les petites étaient des saletés alors les espèces géantes tu imagines ! »

-- Ralph Nuegen, soldat de la Ligue Rouge_

Type de créature : insectes

Zone géographique : toutes (surface)

Taille : 1 m de long, 2 m d'envergure | **Poids :** 30 à 45 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	18	18	24	24	16	8	20	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+4	**Réaction**	20
Résistance aux Dom.	-4	**Vitesse,VIT(PM)**	72 m, 8(2)

COMPÉTENCES

Athlétisme	31
Attaque	9
Furtivité/Dépl. silencieux	4
Observation	13

ATTAQUE

Dard (Contact, Dommages 2D10)
Mandibules (Contact, Dommages 1D10)

TACTIQUES DE COMBAT

Les abeilles ne sont pas très agressives sauf si elles défendent leur ruche. Dans ce cas, rien ne peut les faire battre en retraite.

LOCALISATIONS

1-2 Tête, **3-7** Thorax, **8-12** Abdomen, **13-14** Aile droite, **15-16** Aile gauche, **17-18** Pattes droites, **19-20** Pattes gauches

SPÉCIAL

Carapace 4 (H)
Dard (au lieu d'attaquer avec ses mandibules, une abeille femelle peut choisir de planter son dard. S'il s'agit d'une ouvrière, elle meurt. S'il s'agit d'une combattante ou d'une guide, il y a une chance sur 10 pour que l'abeille meurt en déchirant son abdomen. Le dard est considéré comme une arme pénétrante (indice de pénétration de 6(H)) et, en plus de ses dégâts, libère un puissant poison. Le poison continue à faire effet pendant 10 tours ou jusqu'à ce que le dard soit retiré. Mais retirer le dard sans chirurgie inflige la même blessure que lorsqu'il a blessé le personnage)
Poison
Mode de contamination : injection
Modificateur de détection : goût (-2), odeur (0)
Délai d'action : 1 tour
Virulence/Évolutions : 1D10 par tour pendant 10 tours.
Seuils/Effets : Seuil 5 : boursouflures, -1 à tous les tests ; **Seuil 10 :** difficultés respiratoires, -2 à tous les tests ; **Seuil 15 :** Gonflement de la gorge, asphyxie ; **Seuil 30 :** mort
Spécial : à chaque tour une personne allergique (désavantage allergie) a un risque de faire un choc anaphylactique. Dans ce cas les seuils sont décalés de 5 points vers le bas (c'est-à-dire que les boursouflures sont immédiates, les difficultés respiratoires ont un seuil de 5, l'asphyxie a un seuil de 10 et la mort un seuil de 25). Le risque de déclencher ce choc dépend de la sévérité de l'allergie : **Légère :** 1 sur 1D20 ; **Sévère :** 1-2 sur 1D20 **; Fatale :** 1-3 sur 1D20
Modificateur de diagnostic : +4
Modificateur de guérison : -3
Coût d'une dose : 7000

DESCRIPTION

Les communautés d'abeilles géantes sont organisées dans des ruches regroupant de 500 à 2000 créatures gouvernées par une reine unique. Chaque ruche est composée de 50% d'ouvrières, chargées de l'entretien des alvéoles et de l'éducation des jeunes, de 40% de combattantes qui défendent la communauté et de 10% de guides au rôle très particulier. Ces abeilles servent d'éclaireuses lors des missions de recherche, mais également de véritables chefs de guerre, capables de donner des ordres et d'organiser la défense en cas d'intrusion. Les guides constituent de plus la garde personnelle de la reine, qu'aucune combattante n'a le droit d'approcher.

Entre elles, les abeilles réagissent à un certain nombre de codes olfactifs et sonores qui leur permettent d'échanger toutes sortes d'informations primaires. Elles se plient également aux lois très strictes de la communauté, dont les principales sont le devoir de protection des jeunes, l'interdiction de quitter la ruche sans la présence des guides et la production de la matière cristalline qui remplace le miel d'autrefois. En l'absence de fleurs, les abeilles ont lentement changé leurs habitudes tout en continuant à butiner et à produire. La substance est un étrange minéral, mou et malléable comme de la glaise, composé de cristaux concentrés. Cette matière est un excellent conducteur de chaleur et d'énergie, mais rares sont les explorateurs qui se sont pour le moment risqués à en faire le commerce.

Toutes les abeilles sont reliées entre elles par une empathie très profonde, relayée par les guides, qui assurent la transmission des ordres de la reine. Cette dernière ne sort jamais de la ruche. En cas d'intrusion, les guides mènent les combattantes vers la source du danger pendant que les ouvrières bouchent les alvéoles contenant la progéniture. Chaque ruche est installée dans une cavité rocheuse et compartimentée en différents secteurs. Les ruches les plus importantes peuvent mesurer plusieurs dizaines de mètres et comporter plusieurs accès majeurs.

UTILISATION/RUMEURS

La matière produite par les abeilles est très recherchée et peut se vendre jusqu'à 1 000 sols le kilo. Comme la plupart des communautés d'insectes géants, celles des abeilles sont de plus en plus rares. A chaque génération, la taille des abeilles diminue et il y a fort à parier que d'ici quelques années, les espèces géantes auront totalement disparu.

ARAIGNÉE FAUCHEUSE

« Imagine un peu la situation ! On venait d'échapper à une tornade et soudain on se retrouve nez à nez avec une araignée gigantesque. Surprise ! Tout le monde hésite et paf ! Un coup de patte et un de tes potes se retrouve cloué par terre comme un papillon. On a tous vidé nos chargeurs sur ce truc… ben, il bougeait encore ! »

-- Estan Davis, commando de surface de la Ligue rouge_

Type de créature : Insecte géant

Zone géographique : Amérique du nord (principalement)

Taille : Corps de 2 m de long, 6 m pattes étendues | **Poids :** 60 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	24	24	18	21	14	3	12	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+7	**Réaction**	17
Résistance aux Dom.	-7	**Vitesse,VIT(PM)**	35 m, 4(1)

COMPÉTENCES

Acrobatie/Chute	20
Athlétisme	12
Attaque	9
Escalade	16
Furtivité/Dépl. silencieux	12
Observation (vibration)	9 (14)

ATTAQUE

Faux (2 attaques au contact sans pénalité, Allonge : +3, dommages 2D10+3, sur un résultat critique, l'attaque inflige double dommages et transperce sa cible (il faut effectuer un test sur la table des localisations). L'attaque ne transperce sa cible que si elle franchit l'armure et inflige au moins une blessure grave)

TACTIQUES DE COMBAT

L'araignée attend, embusquée. Dès qu'elle aperçoit une proie, elle jette un blob visqueux et lui tombe dessus afin de la clouer par terre. Elle rompt le combat si elle reçoit une blessure grave et ne s'attaque jamais à des cibles trop massives.

LOCALISATIONS

1-2 Tête, **3-4** Faux droite, **5-6** Faux Gauche, **7-8** Patte avant droite, **9-10** Patte avant gauche, **11-12** Patte milieu droite, **13-14** Patte milieu gauche, **15-18** Corps, **19-20** Ventre

SPÉCIAL

Blob (le blob qu'elle peut cracher est efficace à une distance de 12 mètres sans pénalité, en utilisant son niveau d'attaque normal. Ce niveau est réduit de 1 par 6 mètres supplémentaires. Une cible touchée est engluée et subit une pénalité de 1 point par marge de réussite à sa compétence Athlétisme et à son Attribut Coordination pour déterminer ses déplacements. De plus, elle subit la même pénalité à toutes ses actions. Pour se débarrasser de la matière visqueuse, il faut 10 minutes par point de Marge de Réussite obtenu)

Carapace 10 (H)

Stabilité (l'araignée est très stable, ce qui explique son niveau d'Acrobatie/chute très élevé)

DESCRIPTION

Ces monstruosités sont des araignées qui se déplacent sur six pattes et utilisent en combat deux énormes pattes ressemblant à des faux. Elles se servent de ces armes pour clouer leurs proies à terre. Elles ne sont pas venimeuses. Elles sont couvertes d'une épaisse carapace blindée. Le ventre de cette créature n'est pas protégé. Une araignée faucheuse peut cracher un blob de matières visqueuses qui ralentit ses proies. Elle préfère les terrains rocailleux et vit généralement dans des grottes dont elle ne sort que pour chasser.

UTILISATION/RUMEURS

la matière visqueuse qu'elle sécrète peut se vendre jusqu'à 500 sols le kilo à des laboratoires. On peut espérer en récupérer un ou deux kilos dans la poche renfermant la matière.

ARAIGNÉES-RHINOCÉROS

« C'est un truc à te rendre dingue ! T'as des centaines de ces trucs qui courent partout et tu as beau titrer, ça ne leur fait ni chaud ni froid. Puis ça te grimpe dessus et tu vois une sorte de fumée alors que leur acide commence à t'attaquer l'armure. Je peux t'assurer que, dans ce cas, si tu n'as pas un copain qui te passe au lance-flammes, t'es mort. »

-- Guivern Talm, soldat hégémonien_

Type de créature : insecte

Zone géographique : Asie, Amérique du sud, ruines de la surface

Taille : 2 m x 2 m de surface pour 10 araignées | **Poids :** 1 kg pour 10 araignées

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	1	1	16	21	18	1*	14	-

** L'Intelligence des araignées augmente de 1 point tous les dix individus.*

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-	**Réaction**	19
Résistance aux Dom.	-	**Vitesse,VIT(PM)**	18 m, 2(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	4
Attaque	**
Escalade	20
Furtivité/Dépl. silencieux	8
Observation (vibration)	9 (12)

*** Niveau d'attaque : 1 pour 10 individus (max 10)*

ATTAQUE

Morsures (contact, dommages : 1D6 pour 10 araignées, max : 10D6, les morsures ne peuvent affecter un individu à l'abri d'une structure blindée tant que celle-ci n'a pas une brèche par laquelle les créatures peuvent s'infiltrer)

TACTIQUES DE COMBAT

Leur tactique de combat dépend du nombre d'individus. Plus elles sont intelligentes, plus elles vont faire preuve de ruse. Avec une Intelligence supérieure à 4, les araignées rompront automatiquement le combat contre un adversaire utilisant un lance-flammes.

LOCALISATIONS

1-20 Groupe d'araignées

SPÉCIAL

Acide (Par groupe de 10 créatures, les araignées sécrètent un acide infligeant 1D6 points de dommages par tour, plus 1 point supplémentaire par tour tant qu'elles peuvent libérer leur acide au contact ou pendant 20 tours. Les dommages de l'acide sont réduits de 1 point par tour dès que la victime n'est plus au contact des araignées ou après 20 tours)

Groupe de créatures (on peut attaquer un individu à la fois mais il faut viser. Par contre il suffit d'une attaque réussie pour tuer une créature. On peut aussi, et c'est plus efficace, utiliser une arme affectant une zone. Dans ce cas, chaque attaque tue une araignée par point de dommages)

Poison tout individu blessé physiquement par une araignée subit une attaque de poison :
Mode de contamination : morsure
Modificateur de détection : goût (+5), odeur (+2)
Délai d'action : 1 tour
Virulence/Évolutions : 1D6 pour 10 araignées par tour pendant 30 tours.
Seuils/Effets : Seuil 30 : mort
Modificateur de diagnostic : 0
Modificateur de guérison : -2
Coût d'une dose : 3 000
Maladie la victime contracte aussi une maladie. Si sa Constitution tombe à 0 avant qu'il ne soit guéri, le personnage meurt :
Mode de contamination : morsure
Modificateur de contagion : 0
Période d'incubation : 1 jour
Virulence/Évolutions : 1D6 puis 1D6 tous les jours pendant 10 jours.
Seuils/Effets : Seuil 5 : Constitution –1, migraines ; **Seuil 10 :** Constitution –2, vomissements, légère fièvre ; **Seuil 15 :** Constitution –4, plaques purulentes, forte fièvre ; **Seuil 20 :** Constitution –6, formations de cloques noirâtres ; **Seuil 25 :** Constitution –8, inconscience ; **Seuil 30 :** Constitution –10, des centaines d'araignées jaillissent des cloques et dévorent leur victime.
Modificateur de diagnostic : +2
Modificateur de guérison : -2
Toiles (les araignées peuvent entoiler leur victime. En 1 tour, 10 araignées peuvent fabriquer une toile ayant une force de 1D6 contre une cible de taille humaine)
Résistance complète aux poisons, acides, maladies, gaz, etc.

DESCRIPTION

Ces créatures attaquent par groupes de plusieurs dizaines d'individus. Un groupe de moins de 10 araignées est inoffensif. Comme la plupart des insectes de la surface, plus ces créatures sont nombreuses plus elles se montrent intelligentes et efficaces dans leurs attaques. L'acide sécrété par les araignées leur permet d'attaquer des structures blindées.

Ces petites araignées sont dotées d'un poil extrêmement urticant. Elles sont de couleurs variées mais toujours très vives. Au-dessus de leurs deux mandibules, il y a une sorte d'excroissance qui ressemble à une corne. Elles vivent sous terre, de préférence dans des ruines et le nid contient généralement une centaine d'individus. Elles chassent à l'extérieur et presque toujours en plein jour.

UTILISATION/RUMEURS

on peut récupérer le poison sécrété par ces araignées mais il faut au moins en trouver vingt à peu près intactes pour constituer une dose (les effets seront égaux à ceux d'un groupe de 10 araignées).

ARAIGNILE

« Ta copine ? J'sais pas moi, elle ressemble à quoi ? Que… Huit pattes et un sac à dos clignotant ? Tu t'fous d'moi là ? »
-- Un nouveau venu à Volcania_

Type de créature : insecte

Zone géographique : stations sous-marines

Taille : 15 cm | **Poids :** 20 grammes

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	1	3	24	10	12	3	12	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-6	**Réaction**	11
Résistance aux Dom.	+6	**Vitesse,VIT(PM)**	18 m, 2(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	4
Attaque	7
Camouflage/Dissimulation	20
Furtivité/Dépl. silencieux	20
Observation	14

ATTAQUE

Aucune

TACTIQUES DE COMBAT

Aucune

LOCALISATIONS

1-20 Araignile

SPÉCIAL

Espionnage (le dressage de telles créatures est très spécifique et exige une compétence spécialisée. Les dispositifs d'espionnage sont généralement très chers en raison de leur petite taille)

DESCRIPTION

Les araigniles sont sûrement les animaux familiers les moins bien tolérés dans les stations sous-marines. L'araignile ne possède pas de glande à venin. Relativement inoffensive, elle a trouvé dans les fonds marins une place de choix. La ponte de ses œufs se fait toujours dans le plus grand secret et seuls les spécialistes animaliers des plus grands laboratoires ont pu observer le système de fécondation par spores végétaux qui semble en être à l'origine.

UTILISATION/RUMEURS

Les araigniles ne sont employées en qualité d'animaux de compagnie que par les individus les plus originaux et/ou les plus naïfs. Tous les autres ont depuis longtemps compris l'intérêt d'une créature capable de se faufiler et de véhiculer des dispositifs d'espionnage miniaturisés, tels que caméras, micros et antennes de réception. Le prix d'une araignile adulte varie de 3000 à 6000 sols et peut atteindre des sommets astronomiques en cas de dressage particulier. Certains spécimens ont réussi à développer des compétences d'observation hors du commun et sont aujourd'hui utilisés pour des missions de surveillance dans des stations sous-marines.

BÂTISSEUSE

« Crois-moi fiston, ces bestioles, elles portent vraiment la poisse ! »
-- Un marchand de Zyar_

Type de créature : insecte

Zone géographique : milieux montagneux, souterrains et ruines de la surface

Taille : 2 à 3m de long (6 à 9 m pattes étendues) | **Poids :** 60 à 200 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	14	16	26	14	16	6	12	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+2	**Réaction**	15
Résistance aux Dom.	-3	**Vitesse,VIT(PM)** **- Sur toile**	14 m, 2(1) 32 m, 4(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	10
Attaque	12
Escalade	20
Furtivité/Dépl. silencieux	18
Observation (vibration)	12(18)

ATTAQUE

Morsure (Contact, Dom. : 3D10)

TACTIQUES DE COMBAT

Bien que ces créatures préfèrent éviter de se frotter à plus forts qu'elles, quand elles combattent elles attendent patiemment que leur proie soit complètement engluée. Une fois la cible immobilisée, elles peuvent la déchiqueter à loisir.

La technique de combat de la bâtisseuse consiste à fuir vers le cœur de son repaire, après avoir enduit les filins de sa toile d'une bonne dose de colle, laissant ses adversaires s'engluer en tentant de la suivre.

LOCALISATIONS

1-3 Tête ; **4-10** Corps ; **11-12** Patte avant droite ; **13-14** Patte avant gauche ; **15** Patte milieu droite ; **16** Patte milieu gauche ; **17** Patte milieu droite ; **18** Patte milieu gauche ; **19** Patte arrière droite ; **20** Patte arrière gauche

SPÉCIAL

Carapace 4 (H)

Toile gluante (lorsqu'un personnage s'aventure trop profondément dans le réseau de la créature, à cause de cette glu, il subit une pénalité à toutes ses actions physiques. Pour déterminer cette pénalité il faut effectuer à chaque tour de progression un test de chance avec une pénalité de 1 par tour. À chaque échec, le personnage subit une pénalité de 1 à tous ses tests physiques. De plus, un personnage doit effectuer à chaque tour un test de Force avec une pénalité de 1 + 1 par tour pour pouvoir bouger. S'il rate un test, la pénalité n'augmente pas et il peut donc tenter son test de Force jusqu'à ce qu'il se libère. Mais s'il recommence sa progression dans la toile, la pénalité augmente de nouveau. La colle est ignifugée. Les filins peuvent résister à 12 points de dommages)

DESCRIPTION

Contrairement à la plupart des araignées, ces créatures sont totalement pacifiques et ne sécrètent aucune forme de poison. Elles vivent en petites sociétés, comptant une dizaine d'araignées tout au plus, et passent leur temps à confectionner des réseaux de toile gluante qui leur servent à la fois de garde-manger et de système d'alarme. On les trouve généralement dans les milieux montagneux, les souterrains et les ruines de la surface.

UTILISATION/RUMEURS

Les bâtisseuses produisent une sorte de colle qui leur permet de rigidifier les filins qu'elles tendent au sein de leurs cavernes. Dans les stations des fonds marins, il est possible de se procurer les glandes qui sécrètent cette colle, dont les aventuriers se servent pour procéder à des réparations de fortune. Ces glandes se vendent entre 600 et 1200 sols et permettent une vingtaine d'utilisations. Une fois séchée, la colle agit comme une véritable soudure et peut même assurer l'étanchéité d'une armure (jusqu'à 1 000 mètres de profondeur pour la pression).

CAFARDS ARDENTS

« Lescar s'est réfugié dans une carcasse de bagnole. Il espérait leur échapper. Le fou. Il y a eu comme une nappe noire qui s'est abattue sur l'épave puis tout a brûlé et on l'a entendu hurler dans nos écouteurs. En quelques minutes, il ne restait plus rien de lui. »

-- Ryan Ket, explorateur de la surface_

Type de créature : insecte

Zone géographique : toutes

Taille : 14 cm ; 2 m² de surface pour 100 cafards

Poids : 80 grammes ; 8 kg pour 100 cafards

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	1	1	16	20	8	1	1	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-	**Réaction**	14
Résistance aux Dom.	-	**Vitesse,VIT(PM)**	18 m, 2(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	4
Attaque	*
Furtivité/Dépl. silencieux	8
Observation	16

**** Niveau d'attaque : 1 pour 100 cafards (max 10)***

ATTAQUE

Morsures (contact, dommages : 1D6 pour 100 cafards, max : 10D6 ; les morsures ne peuvent affecter un individu à l'abri d'une structure blindée tant que celle-ci n'a pas une brèche par laquelle les créatures peuvent s'infiltrer)

Acide (l'acide sécrété par les cafards leur permet d'attaquer les structures blindées. Par groupe de 100 créatures, les cafards sécrètent un acide infligeant 1D6 points de dommages par tour, +1 point par tour tant qu'ils peuvent sécréter leur acide (tant qu'ils sont au contact de leur cible). Les dommages de l'acide sont réduits de 1 point par tour dès que la victime n'est plus au contact des cafards)

Embrasement (les cafards peuvent s'enflammer, cela a les mêmes effets qu'une capsule de napalm par 100 cafards)

TACTIQUES DE COMBAT

Plus les cafards sont nombreux plus ils peuvent se montrer intelligents quand ils combattent et même élaborer des stratégies simples mais efficaces.

LOCALISATIONS

1-20 Groupe de cafards

SPÉCIAL

Intelligence collective (grâce à leur intelligence collective, les Attributs Intelligence, Volonté et le niveau d'attaque des cafards sont indiqués pour 100 cafards. Il faut augmenter ces valeurs de 1 pour 100 cafards. Ils ne peuvent dépasser 12 en Intelligence et en Volonté et 10 en niveau d'attaque.)

Résistance totale aux radiations, au feu, aux poisons, acides, maladies, gaz, etc. (combattre les cafards n'est pas chose facile. Toute attaque avec une arme tranchante ou une arme de tir avec une cadence CC ne tuera que 1 cafard à chaque fois (le cafard est tué automatiquement). Les armes tirant en rafale tueront un nombre de cafards égal à la moitié de leurs dommages. Avec une arme affectant une zone, le double des dommages infligés correspond aux cafards détruits)

Maladie Tout individu blessé physiquement par un cafard contracte une maladie qui affecte sa Constitution. Si la Constitution tombe à 0, le personnage meurt :

Mode de contamination : morsure puis simple contact

Modificateur de contagion : +2

Période d'incubation : 1 semaine

Virulence/Évolutions : 1D6 puis 1D6 tous les jours pendant 30 jours.

Seuils/Effets : Seuil 5 : Constitution –1, toux grasse ; **Seuil 10 :** Constitution –2, toux sanguinolente ; **Seuil 15 :** Constitution –3, fièvre et plaques grisâtres ; **Seuil 20 :** Constitution –4, horribles démangeaisons, forte fièvre ; **Seuil 25 :** Constitution –6, vomissements, infection des plaies ; **Seuil 30 :** Constitution –8, infection pulmonaire

Modificateur de diagnostic : +0

Modificateur de guérison : +0

DESCRIPTION

Ces immondes petites créatures mutantes sèment la terreur dans les ruines dans anciennes cités de la surface. Fort heureusement, elles sont moins fréquentes que les cafards communs. Dotés de la capacité de sécréter un fluide hautement inflammable très proche du napalm, les cafards ardents sont la bête noire des explorateurs qui ne peuvent même pas utiliser leur lance-flammes contre eux. Comme la plupart des insectes de la surface, plus ces créatures sont nombreuses plus elles se montrent intelligentes et efficaces dans leurs attaques. Les cafards sont considérés par certains comme les véritables maîtres de secteurs entiers de la surface. Ils vivent dans d'immenses colonies souterraines de plusieurs milliers d'individus.

UTILISATION/RUMEURS

Les laboratoires sont toujours intéressés par les cafards ardents car les chercheurs aimeraient bien en savoir plus sur la constitution unique de ces créatures résistantes à tout et dotées d'un squelette externe capable de résister aux températures les plus extrêmes. Pour une dizaine de spécimens vivants on peut espérer toucher jusqu'à 500 sols. Malheureusement, les cafards ardents et la plupart des insectes de la surface sont totalement interdits dans les stations sous-marines.

CAFARDS COMMUNS

« C'est tout petit, ça résiste à tout, même à une explosion atomique, c'est un cafard, la créature la plus parfaite que l'on puisse imaginer. Le jour où nous pourrons appliquer à l'homme l'incroyable résistance d'un cafard, nous serons immortels. »

-- Professeur Megar Tellus, interné en Hégémonie depuis peu_

Type de créature : insectes

Zone géographique : toutes les ruines

Taille : 4,5 cm ; 2 m² de surface pour 1000 cafards | **Poids :** 3 grammes ; 3 kg pour 1000 cafards

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	-	1	18	24	16	1	1	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-	**Réaction**	20
Résistance aux Dom.	-	**Vitesse,VIT(PM)**	5 m, 1(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	1
Attaque	*
Furtivité/Dépl. silencieux	6
Observation	10

***** *Niveau d'attaque : 1 pour 1000 cafards (max 10)***

ATTAQUE

Morsures (Contact, 1D6 pour 1000 cafards, Dommages augmentés de 1D6 par 1000 cafards supplémentaires)

TACTIQUES DE COMBAT

Les cafards attaquent tout ce qui bouge et sont immunisés contre presque tous les agents toxiques et contre les radiations.

LOCALISATIONS

1-20 Cafards

SPÉCIAL

Intelligence collective (grâce à leur intelligence collective, les Attributs Intelligence, Volonté et le niveau d'attaque des cafards sont indiqués pour 1000 cafards. Il faut augmenter ces valeurs de 1 pour 1000 cafards. Ils ne peuvent dépasser 10 en Intelligence, en Volonté et en niveau d'attaque)

Immunités (combattre les cafards n'est pas chose facile. Toute attaque avec une arme tranchante ou une arme de tir avec une cadence CC ne tuera que 1 cafard à chaque fois (le cafard est tué automatiquement). Les armes tirant en rafale tueront un nombre de cafards égal à la moitié de leurs dommages. Avec une arme affectant une zone, le double des dommages infligés correspond aux cafards détruits)

DESCRIPTION

Le cafard commun n'a jamais quitté les villes. Bien que les colonies de milliers d'individus ne représentent aucun danger si l'on est en armure blindée, un personnage sans protection adéquate peut être dévoré en quelques minutes.

UTILISATION/RUMEURS

Les laboratoires sont intéressés par les cafards mais ceux-ci sont totalement interdits dans les stations. On peut espérer tirer une centaine de sols d'une dizaine de spécimens.

FOURMIS GÉANTES

« Une fourmi capable de déclencher un effet Polaris… moi je dis que ça fait froid dans le dos. Déjà qu'avec un humain, c'est limite. »

-- Angus, Barman de Guaméa_

Type de créature : insectes

Zone géographique : variables

Taille : 2 à 3 m de long | **Poids :** 90 à 320 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	36	28	18	24	18	4	24	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+13	**Réaction**	21
Résistance aux Dom.	-11	**Vitesse,VIT(PM)**	54 m, 6(2)

COMPÉTENCES

Athlétisme	23
Attaque	10
Furtivité/Dépl. silencieux	4
Observation (vibrations)	12 (15)

ATTAQUE

Mandibules (Contact, Dommages : 1D10+3)

TACTIQUES DE COMBAT

Les fourmis préfèrent les proies qui ne présentent aucun danger et rompront le combat à la moindre blessure sauf si leur tanière est menacée.

LOCALISATIONS

1-2 Tête, **3-7** Thorax, **8-12** Abdomen, **13-16** Pattes droites, **15-20** Pattes gauches

SPÉCIAL

Carapace 5 (H)

Effet Polaris (les fourmis dotées du contrôle de l'effet Polaris le sont généralement à un niveau compris entre et 8 et 12. Elles maîtrisent généralement trois ou quatre pouvoirs et ont une Intelligence de 8)

Nuage de phéromones (elles peuvent libérer un nuage de phéromones sur 10 mètres de rayon tout autour d'elles. Ce nuage s'attaque au seuil d'inconscience d'une cible et à son système nerveux. L'attaque inflige +1D10 points de dégâts de choc. De plus, les victimes souffriront tellement qu'elles subiront une pénalité de 1D10 à tous leurs tests tant qu'elles restent dans la zone touchée)

Projections acides (les fourmis peuvent projeter un puissant acide qui a les caractéristiques suivantes : Portée : 1/4/7/14(21m), Dommages : 1D10, dommages augmentés de 2 points par tour pendant 20 tours (1D10+2 au 2e tour, 1D10+4 au 3e, etc.)

UTILISATION/RUMEURS

De tous les insectes qui peuplent la surface, les fourmis sont de loin les plus nombreuses et les mieux organisées. La structure de leur communauté n'a guère changé au fil des siècles et l'on trouve toujours les mêmes proportions d'ouvrières et de soldats. Plusieurs nouvelles catégories de fourmis sont cependant apparues avec le temps, principalement à cause de la raréfaction des végétaux et de la présence des champs d'énergie. Ces fourmis sont de trois types. Les bâtisseuses ont pour rôle de construire et d'entretenir les fourmilières, ainsi que de surmonter tous les obstacles naturels rencontrés lors des sorties (ravins, crevasses, etc.). Ces fourmis sont toujours sensiblement plus longues et plus fines que les autres membres de la communauté. Les prêtresses, beaucoup plus rares, sont les fourmis porteuses d'une mutation Polaris très proche de celle des humains. C'est généralement leur couleur et la transparence de leur carapace qui les différencient des autres fourmis. Enfin, les fourmis parasites sont chargés d'infiltrer et de détruire les autres communautés en usant de leurs incroyables facultés mimétiques. Ces dernières sont extrêmement nombreuses et constituent presque une espèce à part entière. Les ravages qu'elles provoquent sont suffisamment considérables pour expliquer l'actuelle suprématie des fourmis en surface.

On trouve actuellement une incroyable diversité d'espèces de fourmis, résultant de croisements et de mutations des anciennes espèces. Pour simplifier, et vous laisser improviser toutes sortes de communautés, on en distinguera trois : les africaines, les occidentales et les insulaires.

Les fourmis africaines sont les plus farouches et les plus envahissantes. On les trouve sur tout le continent africain ainsi que dans le sud de l'Asie. Leurs communautés sont composées d'une majorité de soldats (70%) et d'ouvrières/parasites chargées de maintenir la cohésion du groupe. Ces fourmis sont toujours en mouvement et possèdent rarement une fourmilière fixe. Beaucoup de communautés africaines n'ont même pas de chef et considèrent leur reine comme une simple pondeuse, que les soldats protègent uniquement pour assurer la survie de l'espèce. Les prêtresses sont extrêmement rares, mais les soldats beaucoup plus féroces. Les communautés africaines regroupent de 3 000 à 20 000 fourmis.

Les fourmis occidentales sont les plus «classiques» et peuplent massivement les continents américains et asiatiques. Leurs communautés sont composées de 49% de soldats, de 50% d'ouvrières et de 1% de prêtresses. Les parasites de chaque communauté quittent la fourmilière peu après leur naissance et ne sont donc pas rattachés à la structure permanente. Ces fourmis représentent environ 20% des naissances. La reine des fourmis occidentales est une véritable charnière de la vie communautaire. Elle est toujours porteuse de la mutation Polaris et c'est elle qui forme les prêtresses, qui deviennent ensuite ses lieutenants. Les fourmilières occidentales regroupent de 10 000 à 50 000 fourmis.

Les fourmis insulaires sont issues de migrations et de mutations accélérées des principales souches. De taille et de couleur diverses, elles peuplent exclusivement les îles, régions côtières et certains territoires morcelés de l'ancienne Europe. La composition de ces communautés est très variable, certaines n'étant constituées que de soldats, d'autres exclusivement de prêtresses, d'autres encore de parasites femelles ayant pour but de s'introduire en tant que reine au sein d'autres communautés.

Toutes les fourmis ont en commun certaines particularités chimiques et, selon les souches et les fonctions, ont accès à un éventail d'armes et de défenses naturelles très impressionnant. Au sein d'une communauté, toutes les fourmis sont reliées entre elles par une empathie de puissance variable, ainsi que par le jeu des phéromones qui leur permettent de se suivre et d'échanger des informations. Mises à part les morsures et les griffes, leurs principales attaques sont le jet d'acide et le nuage de phéromones.

Comme la plupart des communautés d'insectes géants, celles des fourmis sont de plus en plus rares. A chaque génération, la taille des fourmis diminue et il y a fort à parier que d'ici quelques années, les espèces géantes auront totalement disparu. Une rumeur voudrait que les fourmis mimétiques soient capables d'imiter grossièrement une silhouette humaine en se dressant sur leurs pattes arrières et en se couvrant de haillons.

GUÊPES-TIGRES

« S'il y a une chose qui provoque de graves troubles psychologiques chez ceux qui vont à la surface, ce sont les bourdonnements. Je passe mon temps à traiter des soldats qui se mettent à hurler dans les coursives des stations dès qu'ils entendent le moindre bourdonnement. Et je ne vous parle même pas des crises de panique quand ils pensent que quelque chose les a piqués. »

-- Docteur Sigund, médecin à Néo-Troie_

Type de créature : insecte

Zone géographique : toutes

Taille : 10 cm pour une guêpe | **Poids :** 20 grammes par guêpe

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	1	1	24	21	14	1	18	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-	**Réaction**	17
Résistance aux Dom.	-	**Vitesse,VIT(PM)**	58 m, 6(2)

COMPÉTENCES

Athlétisme	26
Attaque	*
Furtivité/Dépl. silencieux	4
Observation	9

**** Niveau d'attaque : 1 pour 5 guêpes (max niveau 10)***

ATTAQUE

Piqûres et morsures (contact, dommages : 1D6 pour 5 guêpes, max : 10D6, les piqûres et morsures ne peuvent affecter un individu à l'abri d'une structure blindée tant que celle-ci n'a pas une brèche par laquelle les créatures peuvent s'infiltrer)

TACTIQUES DE COMBAT

En cas de combat, les guêpes attaquent en essaim de 5 à 50 individus. Plus elles sont proches de leur nid, plus elles seront nombreuses et agressives. Si elles sont loin de leur base, une simple blessure légère peut leur faire rompre les combat. Près de leur nid, elles combattront jusqu'à la mort.

LOCALISATIONS

1-20 Essaim

SPÉCIAL

Acide (par groupe de 5 créatures, les guêpes sécrètent un acide infligeant 1D6 points de dommages par tour, +1 point par tour tant qu'elles peuvent affecter leur cible (tant qu'elles sont au contact) ou pendant 20 tours. Les dommages de l'acide sont réduits de 1 point par tour dès que la victime n'est plus au contact des guêpes ou après 20 tours.)

Immunités (combattre les guêpes n'est pas chose facile. Toute attaque avec une arme tranchante ou une arme de tir avec une cadence CC n'en tuera qu'une à chaque fois (la guêpe est tuée automatiquement). Les armes tirant en rafale tueront un nombre de guêpes égal à la moitié de leurs dommages. Avec une arme affectant une zone, le double des dommages infligés correspond aux guêpes détruites)

Intelligence collective (l'Intelligence des guêpes augmente de 1 point tous les cinq individus)

Poison (tout individu blessé physiquement par une guêpe subit une attaque de poison :

Mode de contamination : morsure

Modificateur de détection : goût (+5), odeur (+2)

Délai d'action : 1 tour

Virulence/Évolutions : 1D10 pour 5 guêpes par tour pendant 24 tours.

Seuils/Effets : Seuils 5+ : boursouflures, difficultés respiratoires, intense douleur (-2 à tous les tests)**, Seuil 30 :** mort

Spécial : à chaque tour une personne allergique (désavantage allergie) a un risque de faire un choc anaphylactique. Dans ce cas les seuils sont décalés de 10 points vers le bas (c'est-à-dire que les boursouflures sont immédiates et la mort un seuil de 20). Le risque de déclencher ce choc dépend de la sévérité de l'allergie : **Légère :** 1 sur 1D20 ; **Sévère :** 1-2 sur 1D20 ; **Fatale :** 1-3 sur 1D20

Modificateur de diagnostic : +4

Modificateur de guérison : -2

Coût d'une dose : 4 000

Maladie (tout individu blessé physiquement contracte aussi une maladie :

Mode de contamination : morsure

Modificateur de contagion : -4

Période d'incubation : 1 jour

Virulence/Évolutions : 1D6 puis 1D6 tous les jours pendant 10 jours.

Seuils/Effets : Seuil 5 : Constitution –1, faiblesse généralisée ressemblant à la grippe, **Seuil 10 :** Constitution –2, grippe, très forte fièvre, **Seuil 15 :** Constitution –3, difficultés respiratoires, **Seuil 20 :** Constitution –4, délires, hallucinations, fièvre de cheval, **Seuil 25 :** Constitution –5, le personnage ne peut plus communiquer, il sombre dans la folie, **Seuil 30 : C**onstitution –6, coma

Modificateur de diagnostic : 0

Modificateur de guérison : 0

Vitesse au sol divisée par deux

DESCRIPTION

Comme la plupart des insectes de la surface, plus ces créatures sont nombreuses plus elles se montrent intelligentes et efficaces dans leurs attaques. L'acide sécrété par les guêpes leur permet d'attaquer les structures blindées. Elles s'attaquent à la structure, puis à l'individu protégé. Les guêpes vivent principalement dans les ruines de l'ancien temps. Elles ne sont pas particulièrement agressives sauf si des intrus approchent de leur nid.

UTILISATION/RUMEURS

Les guêpes attaquent les araignées à vue, elles peuvent donc s'avérer de précieuses alliées. Leur poison peut être revendu assez cher au marché noir ou à des laboratoires.

IMPÉRATRICE NOIRE (REINE)

« Noire, je comprends mais Impératrice faudra qu'on m'explique. Je ne vois pas ce qu'il y a d'impérial à faire tomber ses proies dans des fosses. Remarque, c'est peut-être pas impérial mais c'est drôlement efficace. »

-- Jean Radeck, soldat de l'Union_

Type de créature : insecte

Zone géographique : Amérique du nord, Amérique du sud, principalement sous terre le long des côtes

Taille : 1,30 m, 4 m de diamètre pattes étendues | **Poids :** 16 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	9	12	24	24	12	6	12	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-	**Réaction**	18
Résistance aux Dom.	+0	**Vitesse,VIT(PM)**	47 m, 5(2)

COMPÉTENCES

Acrobatie/Chute	20
Athlétisme	19
Attaque	10
Escalade	20
Furtivité/Dépl. silencieux	16
Observation (vibration)	12 (18)

ATTAQUE

Morsure (contact ; 2D6)

TACTIQUES DE COMBAT

Une impératrice noire attaque rarement seule mais plutôt en groupe de 3 ou 4 individus. Ces insectes sont capables de tendre des pièges avec leurs toiles ou en faisant tomber leurs proies dans des fosses. Ils ne sont cependant pas très farouches et abandonnent très vite une proie qui semble trop résistante.

LOCALISATIONS

1-2 Tête, **3-4** Patte avant droite, **5-6** Patte avant gauche, **7-8** Patte milieu droite, **9-10** Patte milieu gauche, **11-20** Corps

SPÉCIAL

Poison (tout individu blessé physiquement par une impératrice subit une attaque de poison :
Mode de contamination : morsure
Modificateur de détection : goût (+6), odeur (+3)
Délai d'action : 1 tour
Virulence/Évolutions : 1D6 par tour pendant 12 tours.
Seuils/Effets : Seuil 30 : mort
Modificateur de diagnostic : +0
Modificateur de guérison : +0
Coût d'une dose : 2 000
Résistance 20 **contre poison, acide, maladies, gaz, etc.**
Stabilité L'araignée est très stable, ce qui explique son niveau d'Acrobatie/chute très élevé)
Toile (en 1 tour, une araignée peut fabriquer une toile ayant une force de 1D10 contre une cible de taille humaine.

DESCRIPTION

Les impératrices noires sont d'énormes araignées ressemblant à des veuves noires géantes qui vivent dans des cavernes proches de l'eau. Elles affectionnent particulièrement les tunnels humains qui permettent d'accéder à la surface. C'est par ces tunnels que leur progéniture arrive à envahir les communautés sous-marines. Elles sont remarquablement agressives et vivent en communauté d'une dizaine de créatures. Une fois par an, elles pondent un millier d'œufs. Sur cette portée, une seul créature sera une reine, toutes les autres seront de toutes petites araignées (voir ci-dessous). C'est juste avant la ponte que les impératrices noires sont très dangereuses puisqu'elles essaient de rassembler le plus de nourriture possible pour leur progéniture.

UTILISATION/RUMEURS

À part la poche de venin qui permet de récupérer l'équivalent d'une dizaine de doses de poison, les impératrices noires n'intéressent pas grand monde.

IMPÉRATRICE NOIRE (PROGÉNITURE)

« Imagine-toi ! Mon armure était H.S. et j'étais là, en plein milieu du nid, tandis que des milliers de ces saloperies grouillaient sur moi en essayant de trouver un moyen d'entrer. J'avais tout verrouillé, même les prises d'air et ma jauge d'oxygène avait atteint un niveau critique. Les impératrices tentaient de bouffer les jointures de mon exo… j'ai jamais eu autant peur de ma vie. Un vrai cauchemar. Heureusement les copains sont arrivés et ont fait le ménage avec des capsules napalm. »

-- Gerd Tellman, soldat de l'Union Méditerranéenne_

Type de créature : insecte

Zone géographique : Amérique du nord, Amérique du sud, principalement sous terre le long des côtes

Taille : 7 cm (20 cm pattes étendues) | **Poids :** 1 gramme

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	-	1	24	24	10	3	12	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-	**Réaction**	17
Résistance aux Dom.	-	**Vitesse,VIT(PM)**	18 m, 2(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	4
Attaque	1 ou 14
Escalade	20
Furtivité/Dépl. silencieux	14
Observation (vibration)	12 (18)

ATTAQUE

Morsure (contact, dommages NA)

TACTIQUES DE COMBAT

Pour toucher ces araignées, il faut viser. Une attaque réussie les tue automatiquement.

LOCALISATIONS

1-20 Créature

SPÉCIAL

Poison (quand une araignée pique alors qu'elle est dans une botte ou un autre vêtement, son niveau d'attaque est de 14. Le poison a les effets suivants :
Mode de contamination : morsure
Modificateur de détection : goût (+6), odeur (+3)
Délai d'action : 1 tour
Virulence/Évolutions : 1D10 par tour pendant 10 tours.
Seuils/Effets : Seuil 30 : mort
Modificateur de diagnostic : +0
Modificateur de guérison : +0
Coût d'une dose : 6 000
Résistance 20 **contre poison, acide, maladies, gaz, etc.**

DESCRIPTION

La redoutable progéniture des impératrices infeste les stations sous-marines, affectionnant particulièrement les endroits chauds et secs. Elles sont le plus souvent solitaires. Le seul danger que représentent ces araignées est leur tendance à s'introduire dans une botte ou un vêtement.

UTILISATION/RUMEURS

De nombreux laboratoires sont intéressés par les poches d'œufs contenant les petites araignées non écloses. L'élevage de ces petites créatures permet non seulement de récupérer leur poison particulièrement virulent mais aussi de fabriquer un antidote très efficace. Une poche d'œufs peut se monnayer jusqu'à 15 000 sols.

MANTE-RELIGIEUSE GÉANTE

« On ne peut pas vraiment savoir ce qu'est un prédateur vicieux tant qu'on ne s'est pas retrouvé dans les pattes d'une mante. Quand elle vous regarde avec ces deux petits points noirs qui lui servent d'yeux, on a l'impression de se retrouver face à une machine… à une machine qui aime tuer. »

-- Karl Deneb, soldat de l'Union Méditerranéenne_

Type de créature : insecte géant

Zone géographique : toutes

Taille : 3 m de haut | **Poids :** 650 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	26	30	18	20	16	8	16	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+8	**Réaction**	18
Résistance aux Dom.	-9	**Vitesse,VIT(PM)**	70 m, 8(2)

COMPÉTENCES

Acrobatie/Équilibre	12
Athlétisme	33
Attaque	9
Camouflage/Dissimulation	14
Chasse/Pistage	12
Furtivité/Dépl. silencieux	14
Observation	12

ATTAQUE

Pattes (Contact, 2 attaques sans pénalité, Allonge +3, Dommages 4D10) ou **Morsure** (Contact, Dommages 2D10)

Les mantes attaquent soit avec leurs deux terribles pattes (de vrais hachoirs qui, sur un résultat critique, infligent double dommages et transpercent la cible si elles franchissent l'armure et infligent au moins une blessure grave), soit elles tentent de saisir leur cible pour les déchiqueter. La proie subit dans ce cas automatiquement les dommages de la morsure. Une fois saisi et soulevé, un personnage ne peut rien faire à part tenter de se dégager (voir **Constriction** page 217). Une mante engagée de cette façon ne peut en aucun cas porter d'autres attaques ou se défendre.

TACTIQUES DE COMBAT

Ce sont des prédateurs extrêmement rusés qui ne peuvent même pas imaginer qu'une proie puisse leur résister. Ils vont donc jouer avec elle le plus longtemps possible. Si par extraordinaire la proie riposte et la blesse, une mante sera d'abord très surprise. Souvent elle rompt le combat et revient un peu plus tard mais, cette fois-ci, elle ne joue plus.

LOCALISATIONS

1-4 Tête, **5-12** Corps, **13-14** Patte avant droite, **15-16** Patte avant gauche, **17-18** Patte arrière droite, **19-20** Patte arrière gauche

SPÉCIAL

Carapace 8 (H)
Immobilisation
Vive (une mante est impossible à surprendre)

DESCRIPTION

Les mantes font partie des plus redoutables prédateurs de la surface. Trop agressives pour vivre en communauté, elles évoluent en solitaire ou, plus rarement, en couples. Leurs proies préférées sont les petits animaux, les lézards, les reptiles et les humains, qu'elles saisissent grâce à leurs pattes préhensiles avant de les déchiqueter. Les mantes «jouent» avec leurs victimes à la manière d'un chat avec un souris. La mante lâche généralement sa proie une fois celle-ci grièvement blessée et elle la regarde agoniser. Cette créature ne peut voler mais ses ailes lui permettent de faire des bonds d'une dizaine de mètres.

UTILISATION/RUMEURS

La proie de prédilection de la mante est l'homme et d'après certains rapports certaines victimes ne seraient pas tuées mais conduites dans un endroit secret. De plus, certains explorateurs ont rencontré des groupes de mantes pouvant compter jusqu'à 10 individus, ce qui semble incompatible avec leur nature extrêmement agressive. De là à penser que ces créatures seraient beaucoup plus intelligentes que ce que l'on croit, il n'y a qu'un pas. Enfin, signalons une rumeur selon laquelle un soldat aurait croisé une mante dont les pattes étaient couvertes d'un revêtement métallique. Toute information sur les mantes peut valoir de l'or.

PAPILLONS CARNIVORES

« Magnifique, c'était magnifique. Des centaines de papillons de toutes les couleurs qui virevoltaient autour de moi en essayant de mordre mon armure avec leurs mignonnes petites dents. Non, vraiment, c'était beau. Bon, par contre, après faut passer tout ça au lance-flammes. Faut pas déconner non plus, sont peut-être beaux mais c'est pas une raison pour rayer mon armure ! »

-- LARG VANCE, mercenaire_

Type de créature : insectes

Zone géographique : forêts et jungles

Taille : 5 cm par papillon (1000 papillons par mètre cube) | **Poids :** négligeable

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	-	-	18	17	16	4	18	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-	**Réaction**	16
Résistance aux Dom.	-	**Vitesse,VIT(PM)**	40 m, 4(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	15
Attaque	13
Furtivité/Dépl. silencieux	6
Observation	9

ATTAQUE

Nuée (Contact, Dommages 1D6+3 pour 100 papillons, les dommages sont augmentés de +2 tous les 100 papillons supplémentaires)

TACTIQUES DE COMBAT

Aucune

LOCALISATIONS

1-20 Nuée

SPÉCIAL

Nuée (seules des armes affectant une zone ont un effet sur les nuées de papillons, les autres sont totalement inefficaces. Les nuées sont composées de 10 000 à 100 000 individus et affectent un volume de 100 à 1 000 mètres cubes. Les papillons ne peuvent en aucun cas affecter un individu dans une tenue isolée ayant au moins 1 en protection. Si la tenue n'est pas isolée et que les créatures peuvent être en contact avec la peau, elles infligent des dommages normaux moins la protection de l'armure)

DESCRIPTION

Les nuées de papillons carnivores se développent dans les jungles et elles sont aussi mortelles que magnifiques. Même si ces nuées ne représentent aucun danger pour un personnage en armure blindée, c'est une mort assurée en quelques minutes pour des individus sans protection. Chaque nuée regroupe plusieurs centaines à plusieurs milliers de papillons.

UTILISATION/RUMEURS

Les papillons carnivores sont très appréciés des collectionneurs et des entomologistes en herbe. On dit aussi que certains seigneurs du crime en auraient à leur disposition pour se débarrasser d'individus gênants. Une rumeur veut qu'une petite station isolée ait été détruite par un groupe inconnu grâce à l'utilisation de papillons carnivores.

SCARABÉES GÉANTS V-

« Je te raconte pas la surprise… dans ce foutu désert, on roulait tranquillement dans un véhicule de reconnaissance léger pour aller examiner une étrange formation de sable. Et voilà que tout à coup le plancher a littéralement explosé… défoncé par une corne énorme. On a été éjectés et on a vu trois ou quatre machins énormes s'acharner sur le véhicule. »

-- Soldat RELIKJ, Union Méditerranéenne_

Type de créature : insecte géant

Zone géographique : souterrains et déserts

Taille : 4 à 5 m de long et 2 à 3 m de hauteur | **Poids :** 3 à 7 tonnes

	FOR	GAB	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	85	1*	11	20	14	3	20	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif.de Dom. (H)	+37	**Réaction**	17
Modif.de Dom. (V-)	+3	**Vitesse,VIT(PM)**	30 m, 3(1)
Résistance aux Dom (V-)	+6		

COMPÉTENCES

Athlétisme	8
Attaque	7
Camouflage/Dissimulation	9
Furtivité/Dépl. silencieux	9
Observation (vibrations)	9 (18)

ATTAQUE

Corne (Contact, Dommages 6D10+2(H), 1D6(V-))
Charge (Contact, Dommages massifs à l'échelle humaine, 2D10 à l'échelle V-, Un scarabée est capable de charger une cible. Il double sa vitesse. Il faut bien entendu qu'il puisse prendre assez d'élan)

TACTIQUES DE COMBAT

S'il ne défend pas son territoire, le scarabée n'est pas très vindicatif, il est même plutôt docile et fuit en cas d'attaque. Par contre, sur son domaine, il est féroce. Sa technique de combat se limite à charger ses proies. Les scarabées des sables peuvent sentir des intrus arriver à de très longues distances grâce aux vibrations du sable. Dans ce cas, ils sont capables de monter de véritables embuscades en s'enterrant dans le sable.

LOCALISATIONS

1-4 Tête, **5-14** Corps, **15-17** Pattes droites, **18-20** Pattes gauches

SPÉCIAL

Carapace 5 (V-)
Charge
Corne pénétrante Un scarabée attaque avec sa corne considérée comme une arme ayant un indice de pénétration de 18 (H)/3(V-).
Effet polaris 10.
L'effet Polaris qu'ils peuvent utiliser a les effets suivants :
Projection et tourbillon de sable
Zone d'effet : 10 mètres de rayon + / - 2m par modif. de réussite
Intensité : 1D10 + / - 1 par modif. de réussite
Tout autour de lui le scarabée crée un tourbillon de sable qui vient gêner quiconque se trouve dans la zone d'effet. Ce tourbillon inflige une pénalité égale à la moitié de son intensité à tous les tests d'un personnage. De plus il est difficile de voir quoi que ce soit quand on est pris dans ce phénomène. Enfin, une personne qui n'est pas protégée par une armure blindée et isolée subit des dommages égaux à l'intensité du phénomène. Le scarabée, lui, n'est absolument pas affecté.

** remplace la Constitution à l'échelle des (V-)*

DESCRIPTION

Les différentes communautés de scarabées ont en commun une organisation entièrement tournée vers le développement interne et une absence totale d'esprit d'expansion. Contrairement aux fourmis et aux abeilles, ces insectes très primaires ne cherchent pas à agrandir leur territoire et encore moins à entrer en conflit avec d'éventuels voisins. À l'inverse, ils passent leur temps à aménager leur repaire, construisent des galeries, éliminent les déchets présents et limitent au maximum les risques de rencontre.

On distingue deux types de scarabées. Les souterrains, largement majoritaires, vivent à l'abri des conduits rocheux que plusieurs générations successives se relaient pour construire et améliorer. Ces véritables architectes de la surface n'effectuent que de rares sorties à la lumière du jour, généralement pour obstruer un accès dégagé par un phénomène naturel ou pour contrer la progression de prédateurs. Le reste du temps, ils se contentent d'explorer leur domaine à la recherche de minéraux comestibles, de grottes naturelles ou de lacs souterrains, ainsi que d'élever les jeunes qui naissent deux fois par an. Les femelles sont isolées du reste de la communauté et protègent le mâle dominant. Le guide de chaque communauté est en effet un mâle dont la seule fonction est de féconder une femelle, pour annoncer l'ouverture de la saison des amours. Cette période ne dure que quelques jours, après quoi les femelles retournent à leur isolement et les mâles à leurs travaux. Ces scarabées n'attaquent qu'en cas d'intrusion et ne possèdent qu'une forme limitée d'intelligence. Les seules créatures avec lesquelles ils sont capables de communiquer sont les macrophages qui vivent en symbiose avec eux, en servant d'agents sanitaires au sein des complexes souterrains.

La seconde variété est beaucoup plus insolite. On trouve ces scarabées en plein cœur des déserts où, enfouis dans le sable, ils tentent inlassablement de bâtir des forteresses à ciel ouvert. Une empathie très particulière leur permet de combiner leurs efforts pour accumuler, soulever et solidifier du sable, à la façon de châteaux éphémères. Ces communautés regroupent à peine quelques centaines de créatures et ne peuvent être rencontrées que dans les régions désertiques les plus arides du globe. Leurs constructions défient les aléas du climat plusieurs semaines durant, avant de s'effondrer, bien souvent aux dépens d'une bonne moitié de la communauté. Nul ne sait encore pourquoi ces scarabées ont choisi de vivre ainsi, mais toujours est-il que la moindre créature qui s'approche d'un complexe est immédiatement attaquée par plusieurs dizaines de combattants acharnés, qui défendront férocement leur étrange domaine. Ces scarabées sont plus petits que leurs cousins souterrains, mais beaucoup plus agressifs. Ils sont de plus capables d'influer sur le sable pour créer différents phénomènes (tourbillons, rafales, projections) de type Polaris.

UTILISATION/RUMEURS

D'après certaines observations effectuées en Afrique, des individus auraient été aperçus à dos de Scarabées. On estime qu'il est possible que le Culte d'Osiris ait réussi à dresser ces imposantes créatures.

SCORPIONS GÉANTS

« Face à un scorpion ? Tu prends tes distances et tu y vas au lance-missiles. Simple, efficace ! »

-- Rodrick, mercenaire_

Type de créature : insectes géants

Zone géographique : toutes, de préférence les marais et les déserts

Taille : 2,50 m de long | **Poids :** 11à à 160 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	35	65	14	18	12	6	18	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+12	**Réaction**	15
Résistance aux Dom.	-20	**Vitesse,VIT(PM)**	60 m, 7(2)

COMPÉTENCES

Acrobatie/Chute	18
Athlétisme	27
Attaque	12
Furtivité/Dépl. silencieux	8
Observation	8

ATTAQUE

Pinces (Contact, Dommage : 3D10 +3(H))
Dard (Allonge +2, Dommages : 7D10 (H)/1D6(V-))

TACTIQUES DE COMBAT

Les scorpions aiment chasser en couple. Généralement, quand ils guettent une proie, l'un d'eux l'attaque pendant que le second se cache. Une fois que le premier scorpion a attiré l'attention de sa cible en faisant claquer ses pinces, le second sort de sa cachette et frappe la proie dans le dos avec son dard. La moindre blessure grave fait reculer un scorpion et il est rare que cette créature poursuive une créature plus rapide qu'elle.

LOCALISATIONS

1-2 Tête, **3-14** Corps, **15-16** Pattes droites, **17-18** Pattes gauche, **19-20** queue

SPÉCIAL

Carapace 27 (H) (sauf sur le ventre)
Dard le dard est une arme perforante ayant un indice de pénétration de 12 (H)/2(V-) et libère un poison redoutable.
Mode de contamination : injection
Modificateur de détection : goût (+1), odeur (+3)
Délai d'action : 1 tour
Virulence/Évolutions : 2D10 par tour pendant 4 tours.
Seuils/Effets : Seuil 30 : mort
Modificateur de diagnostic : -2
Modificateur de guérison : -4
Coût d'une dose : 6 000
Résistance aux radiations et à la chaleur
Vulnérabilité au froid (engourdissement)

DESCRIPTION

Les scorpions géants hantent les marais et les déserts comme à l'époque préhistorique. Et ces scorpions sont des adversaires redoutables. Ils sont dotés de plaques de blindage incroyablement dures qui protègent tout le corps exposé. Seul le ventre est vulnérable mais il faut pouvoir les retourner. En combat, ils attaquent avec leurs pinces (qui ne peuvent saisir que des petites proies) ou avec une attaque foudroyante : leur queue. L'attaque ne peut affecter qu'une cible située devant le scorpion. Les scorpions sont généralement amphibiens et on peut les rencontrer jusqu'à des profondeurs de -1 000 mètres.

UTILISATION/RUMEURS

On peut fabriquer une cuirasse offrant 10 points de protection (à l'échelle H) avec la carapace du scorpion. De plus son venin est particulièrement apprécié des assassins.

TERMITES GÉANTES

« Ma division manœuvre moins bien qu'une légion de termites ! »
-- Général Démétrius, Union Méditerranéenne_

Type de créature : insecte géant

Zone géographique : toutes, principalement en Amérique du sud, en Extrême orient, en Australie et en Afrique

Taille : 2 à 3 mètres de long | **Poids :** 40 à 140 kg (combattante)

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	54	38	22	24	18	7 (12)	24	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+22	**Réaction**	21
Résistance aux Dom.	-18	**Vitesse,VIT(PM)**	48 m, 5(2)

COMPÉTENCES

Athlétisme	20
Attaque	9
Furtivité/Dépl. silencieux	6
Observation	12

ATTAQUE

Mandibules (Contact, Dommages : 3D10 (H))

TACTIQUES DE COMBAT

Redoutable. Les termites savent faire preuve d'une stratégie très évoluée. Elles peuvent tendre des embuscades, faire manœuvrer leurs troupes, lancer des attaques de diversion, etc. Elles n'attaquent jamais comme des créatures sauvages mais semblent toujours suivre des ordres extrêmement précis.

LOCALISATIONS

1-2 Tête, **3-7** Thorax, **8-12** Abdomen, **13-16** Pattes droites, **15-20** Pattes gauches

SPÉCIAL

Carapace 8 (H)
Intelligence collective (l'intelligence de ces créatures est considérablement augmentée (12) quand elles sont dans leur nid ou quand elles en sont assez proches)
Projections acides (l'acide projeté par les termites est semblable à celui des fourmis : Portée : 1/4/7/14(21m), Dommages : 1D10, dommages augmentés de 2 points par tour pendant 20 tours ; 1D10+2 au 2e tour, 1D10+4 au 3e, etc.)

DESCRIPTION

Les termites sont les insectes les plus évolués de l'enfer terrestre. Bâtisseurs, organisés, dotés d'une incroyable intelligence collective, ces insectes règnent en maîtres incontestés des cavernes et des complexes souterrains où ils vivent à plusieurs milliers d'individus. Les plus grandes communautés peuvent atteindre des proportions colossales, regrouper jusqu'à une dizaine de milliers d'insectes et s'étendre sur une superficie comparable à celle d'importantes cités sous-marines. Les complexes souterrains des termites sont généralement verticaux et composés d'alvéoles concentriques, de tunnels et d'étages très structurés. L'intérieur d'une termitière ressemble fort au cœur d'une rose minérale. De nombreuses ouvertures permettent à la lumière de filtrer et aux termites de protéger les alentours de leur repaire contre les agressions des prédateurs.

On distingue trois catégories de termites. Les bâtisseuses sont les architectes de la termitière. Ce sont elles qui assurent l'expansion du domaine, la création de nouvelles artères et l'entretien des voies de communication intérieures. Elles n'effectuent aucune autre tâche et ne sont jamais appelées à combattre, sauf si elles sont attaquées directement. En cas d'intrusion, leur premier réflexe est la fuite. Les guides sont, comme chez les crabes, les insectes porteurs de mutations psychiques qui s'emploient à transmettre les ordres de la reine, à gérer les déplacements de masse et à développer les germes organiques que les termites élèvent en vue de parasiter les autres communautés d'insectes. Elles sont généralement porteuses de la mutation Polaris ou d'une forme d'empathie et/ou de symbiose particulièrement efficace. Enfin, les combattantes sont les plus répandues des termites. Lourdes et blindées, elles assurent la protection des lieux et l'élimination des individus les plus faibles. Aucune combattante n'est autorisée à approcher la reine.

La reine est le cœur même de la communauté qui vit au rythme de ses gestations, de ses pontes et de ses périodes d'éveil. Le cycle d'activité de la reine comprend en effet des moments de sommeil profond durant lesquels les guides font office de régentes. Une fois réveillée, la reine se met à produire, puis à pondre, de nouvelles générations de termites. Cet insecte énorme manipule toujours l'effet Polaris et est lié aux membres de sa communauté par une formidable empathie. Incapable de quitter son nid de pierre, la reine n'en reste pas moins consciente du moindre mouvement au sein de la termitière et capable de produire des effets sur des distances faramineuses. Les bâtisseuses sont environ 30 % plus petites que les combattantes et pèsent environ 1/3 de leur poids. La reine est environ trois fois plus grosse que les combattantes et pèse entre cinquante et cent fois plus.

Les principales attaques des termites sont la morsure et le jet de substances toxiques qui varient selon le milieu naturel de la termitière. Il est très rare de trouver des insectes isolés dans les souterrains. Les parasites que développent les termites sont des organismes ovoïdes qui, une fois placés au sein des communautés visées par des guides spécifiques, se mettent à contaminer les créatures, à se multiplier et/ou à se développer en qualité de parasites internes. Les effets de ces pratiques sont encore mal connus, mais il semble que les termites aient d'ores et déjà réussi à prendre le contrôle de plusieurs communautés d'insectes qui leur servent désormais d'esclaves, de protecteurs, voire de nourriture vivante.

UTILISATION/RUMEURS

Certains soldats affirment que ces créatures, quand elles défendent leur territoire, font preuve d'une formidable intelligence et utilisent des tactiques d'une redoutable efficacité. Comme la plupart des communautés d'insectes géants, celles des termites sont de plus en plus rares. A chaque génération, la taille des termites diminue et il y a fort à parier que d'ici quelques années, les espèces géantes auront totalement disparu.

BÂTRE

« Il y a vraiment des créatures moches à la surface. Imaginez un batracien purulent de 4 mètres qui vous saute dessus ! Des fois on se demande où la nature va chercher tout ça. »

-- Gil Glen, aventurier_

Type de créature : créature géante

Zone géographique : zones marécageuses

Taille : 2m80 de long, 4 m (pattes étendues) | **Poids :** 1000 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	30	28	16	18	15	3	16	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+10	**Réaction**	16
Résistance aux Dom.	-10	**Vitesse,VIT(PM)**	170 m,19(4)

COMPÉTENCES

Acrobatie/Équilibre	12
Athlétisme	96
Attaque	12
Furtivité/Dépl. silencieux	10
Observation	12

ATTAQUE

Écrasement (Contact, Dommages 2D6 augmentés de 2 points par tour)
Saut (à partir de 6 mètres, Dommages 4D6 puis écrasement)

TACTIQUES DE COMBAT

Ces créatures sautent sur leur proie pour tenter de l'écraser. Par contre, elles ne sont pas très courageuses et une simple blessure légère peut leur faire rompre le combat.

LOCALISATIONS

1-2 Tête, **3-12** Corps, **13-14** Patte avant droite, **15-16** Patte avant gauche, **17-18** Patte arrière droite, **19-20** Patte arrière gauche

SPÉCIAL

Carapace 2 (H)
Poison (la victime est protégée du poison tant qu'elle n'est pas en contact direct avec la créature. Par contre, les toxines produites par les bâtres restent actives sur toutes les matières qu'elles touchent pendant 24 heures et il y a donc un risque de contamination avec l'armure si celle-ci n'est pas désinfectée)
Saut (les bâtres attendent que leur proie soit assez proche pour pouvoir bondir et tenter un écrasement. La créature effectue un Test d'Acrobatie/Équilibre. Si le test réussit, la victime doit effectuer elle aussi un test d'Acrobatie/Équilibre avec une pénalité égale à la marge de réussite de l'attaque. Si elle rate, non seulement elle subit l'attaque mais, en plus, elle chute et est écrasée. C'est après la première attaque qu'il y a écrasement)

DESCRIPTION

Ces énormes batraciens ne vivent que dans les zones marécageuses et ne possèdent aucune forme d'organisation communautaire. Ils se contentent de dormir, de chasser et de se gorger des toxines présentes dans l'eau et des végétaux contaminés qu'ils consomment. Leurs glandes sécrètent un poison de type Centaure qui suinte par les pores de leur peau.

UTILISATION/RUMEURS

Les glandes sont assez délicates à prélever (Chirurgie ou Art/Artisanat avec une pénalité de –6) et risquent de se percer à la moindre fausse manoeuvre. Mais elles peuvent être revendues jusqu'à 20 000 sols à des laboratoires. En plus de la difficulté pour les prélever, les glandes sont difficiles à transporter.

CROCODILE DES CÔTES OU CROCODILE BLINDÉ V-

« La prolifération des crocodiles blindés sur les côtes d'Australie est un phénomène inquiétant sur lequel j'attire votre attention. Plusieurs de nos équipes de colonisation ont dû se défendre contre les assauts répétés de ces monstres. Le docteur Sander affirme que nous nous installons systématiquement sur des territoires de ponte, mais est-ce une raison pour remettre en cause notre politique de reconquête de la surface ? Je suggère donc qu'une campagne d'extermination globale de l'espèce soit décrétée par vos services. Mon rapport a été transmis à Madame la Présidente dont j'attends la réponse avec impatience. »

-- SYLAVIS SEYAC, responsable des colonisations _

Type de créature : reptile géant

Zone géographique : Iles de l'océan Pacifique, Australie, Amérique du sud

Taille : 18 m (queue pouvant mesurer 3 m) **Poids :** 26 tonnes

	FOR	GAB	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	107	3*	12	16	14	2	17	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif.de Dom. (H)	+48	**Réaction**	15
Modif.de Dom. (V-)	+7	**Vitesse,VIT(PM)**	18 m, 2(1)
Résistance aux Dom (V-)	+4	**(dans l'eau)**	45 m, 5(2)

COMPÉTENCES

Acrobatie/Équilibre	16
Athlétisme	18/3
Attaque	14
Furtivité/Dépl. silencieux	6
Observation	10

ATTAQUE

Mâchoire (Contact, 10D10(H)/1D10(V-))
Queue (Balayage 3 m devant le crocodile, Allonge +3, 7D10+2(H)/1D6+1(V-))

TACTIQUES DE COMBAT

Le crocodile est terriblement fainéant. Il est peu probable qu'il attaque même quelqu'un qui lui grimperait dessus s'il n'a pas faim. Dans ce dernier cas, il aime aussi rester aussi immobile qu'une pierre jusqu'à ce que sa proie soit le plus proche possible de lui. Il n'aime pas les déplacements inutiles… Blessé, il devient fou furieux et ne renonce qu'à sa mort.

LOCALISATIONS

1-4 Mâchoire, **5-12** Tête, **13-16** Corps, **17-18** Patte avant droite, **19-20** Patte avant gauche

SPÉCIAL

Balayage (au lieu de mordre, un crocodile peut frapper avec sa queue. Cette attaque est extrêmement rapide et balaie tout ce qui se trouve devant lui, l'animal se mettant de côté)
Carapace 2 (V-)

** remplace la Constitution à l'échelle des (V-)*

DESCRIPTION

Ce reptile amphibie est capable de rester plus de 20 minutes sous l'eau et d'atteindre une profondeur de 800 mètres. On trouve fréquemment cette espèce dans les ruines de l'ancien temps ou sur les côtes, se prélassant sur les roches brûlantes. Le ventre de ce reptile ne bénéficie d'aucune protection. Quand il est au sec, le crocodile des côtes est rarement hostile sauf si on vient le chatouiller. Il bénéficie sur le sol d'un excellent équilibre.

Les femelles pondent de 25 à 90 œufs, toujours à proximité de l'eau. Elles surveillent alors leur nid pendant toute la durée d'incubation qui dure environ trois mois. Pendant cette période, tous les mâles qui s'approchent des femelles, et plus particulièrement des nids, sont systématiquement attaqués.

UTILISATION/RUMEURS

Le crocodile blindé est chassé pour sa peau et pour sa chair. Son épaisse cuirasse, une fois traitée, perd son blindage mais protège efficacement celui qui la revêt (Protection : 8). Sa chair est vendue 200 sols le kg au marché noir. Certains individus achètent les œufs de crocodiles soit pour les manger, soit pour les élever. Dans les deux cas, un œuf de crocodile se vend entre 600 et 2 000 sols.

CUIVRE V-

« Vous avez déjà vu toute une escouade d'armures mécanisées détaler comme si elle avait le feu aux fesses ? Attendez de rencontrer un Cuivre et vous comprendrez. »

-- Icaye Luong, soldat corallien_

Type de créature : créature géante

Zone géographique : Amérique du nord, contient australien

Taille : 7 m de long **Poids :** 3,5 tonnes

	FOR	GAB	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	36	1*	20	24	16	8	24	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif.de Dom. (H)	+13	**Réaction**	20
Résistance aux Dom (V-)	+6	**Vitesse,VIT(PM)**	80 m, 9(2)

COMPÉTENCES

Acrobatie/Équilibre	18
Athlétisme	40
Attaque	15
Furtivité/Dépl. silencieux	12
Observation (vibration)	9 (18)

ATTAQUE

Morsure (Contact, Dommages 6D10+2 (H) 1D6 (V-), Frénésie si métal : si la créature saisit une proie, les dommages sont augmentés de 2 points par tour)

TACTIQUES DE COMBAT

En combat, un cuivre tente d'immobiliser sa cible avec ses huit puissantes pattes. C'est une attaque de lutte. Il est presque impossible de faire reculer cette créature une fois qu'elle a goûté au métal. Si on peut lui infliger une blessure grave avant qu'elle ait commencé à saliver on peut la faire fuir mais après il faudra généralement la tuer.

LOCALISATIONS

1-4 Tête, **5-12** Corps, **13-14** Patte avant droite, **15-16** Patte avant gauche, **17-18** Patte arrière droite, **19-20** Patte arrière gauche

SPÉCIAL

Carapace 1 (V-)

Perturbations électromagnétiques (la présence d'un cuivre perturbe les instruments de mesure dans un rayon d'un kilomètre (pénalité de –4 à tous les tests), rendant impossible sa localisation. Les armes énergétiques (champs électriques, lasers) lui infligent la moitié des dégâts normaux)

Salive corrosive (sa salive a la particularité de corroder extrêmement rapidement le métal. Quand elle s'attaque à du métal, non seulement les dommages vont augmenter jusqu'à ce que le Cuivre puisse détruire sa cible mais, en plus, l'endroit attaqué va perdre 1 point d'intégrité en 1D6 tours)

** remplace la Constitution à l'échelle des (V-)*

DESCRIPTION

Les cuivres sont des gros lézards à huit pattes. Considérés comme des « démons de métal » par les tribus primitives de la surface, ce sont d'énormes créatures qui se nourrissent de particules métalliques qu'elles trouvent dans les grottes ou les lits des anciennes rivières. Pacifiques, elles n'attaquent jamais d'autres créatures et se contentent de défendre leur vie lors des rares agressions dont elles sont victimes. Cependant, tous les explorateurs les craignent pour leur appétit démesuré et leur tendance à s'attaquer aux véhicules, armures et matériaux technologiques issus des fonds marins. Dès qu'ils sentent du métal, les cuivres approchent à grande vitesse et attendent le meilleur moment pour agir. Leur but est tout simplement de dévorer le plus possible de métal. Heureusement, ces créatures sont solitaires et ne supportent même pas la présence de leurs congénères bourrés de particules métalliques. En combat, les cuivres deviennent frénétiques dès qu'ils sentent du métal. Leur attaque principale est une terrible morsure.

UTILISATION/RUMEURS

La peau du cuivre peut être utilisée pour fabriquer une armure ayant 5 de protection et réduisant de moitié les dommages des armes à énergie. Sa salive est également intéressante à récupérer en raison de son pouvoir corrosif mais sur un animal mort on ne peut espérer en prélever plus de quelques grammes. Certains spécimens auraient été capturés dans ce but.

DÉVOREUR

« Sale Dévoreur ? T'es malade de dire un truc pareil. C'est pas parce qu'il y en a un qui t'a bouffé la jambe que tu dois dire du mal de ces animaux très utiles. Moi, c'est un dévoreur qui a sauvé toute mon escouade alors qu'on était tombés dans un piège tendu par une araignée géante. Juste avant qu'elle nous mette à mort, le dévoreur a jailli sous son ventre et l'a tuée d'un coup de gueule. »

-- Eric Liev, soldat de l'Union Méditerranéenne_

Type de créature : animal/mammifère

Zone géographique : Europe/Amérique du nord

Taille : 2 m **Poids :** 170 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	30	30	10	24	14	5	12	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+10	**Réaction**	19
Résistance aux Dom.	-10	**Vitesse,VIT(PM)**	24 m, 3(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	5
Attaque	10
Furtivité/Dépl. silencieux	6
Observation (vibration)	5 (18)

ATTAQUE

Morsure (contact, dommages : 3D10)

TACTIQUES DE COMBAT

Les dévoreurs attaquent toujours en surgissant sous leurs victimes. Ils arrêtent généralement d'attaquer dès qu'ils reçoivent une blessure grave sauf contre les insectes, contre lesquels ils combattent à mort.

LOCALISATIONS

1-2 Tête, **3-12** Corps, **13-14** Patte avant droite, **15-16** Patte avant gauche, **17-18** Patte arrière droite, **19-20 P**atte arrière gauche

SPÉCIAL

Carapace 4 (H)

Mâchoire puissante (une fois qu'elle a saisi sa proie, le dévoreur ne la lâche plus. Ce n'est pas une attaque de frénésie mais les dommages sont infligés automatiquement et augmentent de 3 points par tour jusqu'à un maximum de +30)

Mouvement sous terre divisé par 2 (10 m)

DESCRIPTION

Ces créatures ressemblent à d'énormes taupes et chassent leurs proies en se guidant sur les vibrations qu'elles produisent en marchant sur le sol.

UTILISATION/RUMEURS

Les dévoreurs se nourrissent d'insectes, de préférence géants, qu'ils attaquent à vue même s'ils n'ont pas faim. Cela s'est souvent avéré utile pour les groupes d'explorateurs qui ont tendance à éviter de blesser ces créatures. Bien qu'on ne puisse le dresser, le dévoreur peut être capturé et libéré dans une zone infestée d'insectes où il fera le ménage. En conséquence, les organisateurs d'expéditions à la surface peuvent donner un bon prix d'une dévoreur en parfaite santé.

DRAGON V-

« Des eaux jaillirent douze missiles noirs qui montèrent, à la verticale, très haut dans le ciel. À une altitude de 600 mètres, les boulons explosifs des ogives libérèrent automatiquement les commandos de leur confinement. Ils étaient tellement occupés à se concentrer sur la manœuvre d'allumage des propulseurs que personne ne remarqua la sinistre silhouette qui vint s'abattre sur l'un des hommes de Telkran. Le malheureux eut à peine le temps de réaliser ce qui se passait que les trois gueules du Dragon se refermèrent sur lui puis la bête s'éloigna lentement pour regagner sa tanière. On ne pouvait rien faire pour le malheureux qui était très certainement déjà mort. »

-- Opération Nemrod_

Type de créature : créature géante

Zone géographique : toutes

Taille : 7,50 m (envergure), 6 m de long (+ 5 m de queue) | **Poids :** 3,5 tonnes

	FOR	GAB	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	50	1*	18	21	15	6	15	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif.de Dom. (H)	+20	**Réaction**	18
Modif.de Dom. (V-)	-6	**Vitesse,VIT(PM)**	18 m, 2(1)
Résistance aux Dom (V-)	+6	**Vol**	54 m, 6(2)

COMPÉTENCES

Athlétisme	4
Attaque	12
Furtivité/Dépl. silencieux	6
Observation	16

ATTAQUE

Morsures (contact x3 sans pénalité, dommages : 7D10+2 (H)/1D6+1 (V-) par attaque)

TACTIQUES DE COMBAT

Le dragon attaque toujours par surprise en profitant, par exemple, du soleil pour que sa proie ne le voit pas venir. Il ne s'attaque jamais à plus gros que lui et rompt le combat en cas de blessure grave. Il ne reste jamais au sol pour combattre. Il repère ses cibles du ciel et fond sur elles avant de remonter le plus rapidement possible. Le dragon peut agresser des proies sous l'eau, jusqu'à une profondeur de 30 mètres qu'il atteint en piqué.

LOCALISATIONS

1-2 Tête gauche, **3-4** Tête centrale, **5-6** Tête droite, **7-8** Aile droite, **9-10** Aile gauche, **11-16** Corps, **17-18** Patte arrière droite, **19-20** Patte arrière gauche

SPÉCIAL

Carapace 1(V-)

Tricéphale (Il a 3 têtes qui peuvent attaquer simultanément. Il peut choisir de tenter de saisir une proie pour l'écraser et l'avaler - cf. la règle **Morsure** page 219).

** remplace la Constitution à l'échelle des (V-)*

DESCRIPTION

Le dragon est un prédateur prudent et particulièrement malin. Même s'il peut affecter des cibles (V-), il ne peut pas espérer leur causer beaucoup de dommages. Par contre, il est assez fort pour renverser les véhicules les plus petits ou pour les soulever dans les airs avant de les laisser retomber. Il niche généralement dans des cavernes situées en altitude mais chasse dans les plaines.

UTILISATION/RUMEURS

Même si certaines personnes suicidaires ont tenté d'apprivoiser des dragons, elles n'y sont jamais parvenues. Les œufs de dragon peuvent se vendre extrêmement cher, environ 5 000 sols.

MANGE-PIERRE V-

« On s'est retrouvé coincé dans un tunnel entre un groupe de foreurs qui nous chassait et un mange-pierre ! Cette chose était comme une gueule béante qui avançait lentement vers nous et elle nous poussait inexorablement vers nos adversaires qui attendaient patiemment qu'on choisisse entre se faire broyer ou les combattre. On les a combattus. Toute l'escouade y est passée. Puis le mange-pierre a changé de direction et j'ai filé derrière lui. Aucun foreur ne m'a suivi. On dirait qu'ils ont une trouille bleue de ces trucs-là. »

-- Un commando souterrain hégémonien_

Type de créature : créature souterraine

Zone géographique : profondeurs de la terre

Taille : 4,5 m | **Poids :** 9,3 tonnes

	FOR	GAB	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	83	2*	1	11	5	1	12	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif.de Dom. (H)	+36	**Réaction**	8
Modif.de Dom. (V-)	+2	**Vitesse,VIT(PM)**	2 m, <1(1)
Résistance aux Dom (V-)	+6		

COMPÉTENCES

Athlétisme	1
Attaque	1
Furtivité/Dépl. silencieux	1
Observation	1

ATTAQUE

Gober (Contact, Dommages massifs (H)/2D10(V-), toute créature avalée par un mange-pierre est tuée instantanément, sauf si elle porte une armure mais, dans ce cas, elle ne sera avalée que lorsque qu'elle sera plus digeste, donc broyée)

TACTIQUES DE COMBAT

Aucune

LOCALISATIONS

1-2 Tête, **3-4** Patte avant droite, **5-6** Patte avant gauche, **7-8** Patte arrière droite, **9-10** Patte arrière gauche, **11-20** Corps

SPÉCIAL

Carapace 12 (V-) (le ventre de la créature n'est pas blindé mais il est assez difficile de la retourner)
Immunités (le mange-pierre est totalement invulnérable au feu et au froid)
Vulnérabilité aux sons (en raison de son ouïe très sensible, les attaques soniques contre le mange-pierre ont un bonus de +1D6 (H))

** remplace la Constitution à l'échelle des (V-)*

DESCRIPTION

Cette étrange créature vit dans les profondeurs de la terre et se nourrit de certains micro-éléments qu'elle trouve dans la roche. Elle se déplace lentement en créant des tunnels caractéristiques. Elle avale tout ce qui se trouve sur son chemin, car elle est presque aveugle et ne fait aucune différence entre la pierre, le métal et la chair. Toutes ses attaques sont pour Gober. Sa gueule est garnie de puissantes dents à base de silicium, capables de broyer n'importe quoi.

UTILISATION/RUMEURS

Ce sont les troupes souterraines qui s'intéressent à ces créatures et elles sont prêtes à acheter tout renseignement concernant le mode de vie de ces monstres. L'objectif est de pouvoir les utiliser en comprenant ce qui les faut réagir et quels éléments précis elles recherchent dans la roche pour pouvoir orienter leurs parcours.

RAIE DES SABLES

« Quel abruti je fais ! J'vois une magnifique raie des sables et j'me dis qu'elles sont aussi mignonnes que celles qui vivent sous l'eau alors j'vais vers elle. Tout faux ! Cette sal… s'est jetée sur moi et elle a commencé à m'broyer ! J'ai dû lui vider tout mon chargeur à bout portant pour qu'elle m'lâche c'te garce. »

-- Varn le Gros, mercenaire_

Type de créature : créature géante

Zone géographique : déserts

Taille : 5 m de long, 6 m d'envergure | **Poids :** 800 kg à 1,2 t

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	40	24	28	24	18	8	24	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+15	**Réaction**	21
Résistance aux Dom.	-11	**Vitesse,VIT(PM)**	198 m, 22(5)

COMPÉTENCES

Athlétisme	13
Attaque	12
Camouflage/Dissimulation	18
Furtivité/Dépl. silencieux	16
Observation	15

ATTAQUE

Écrasement (Contact, **Constriction** page 217).

TACTIQUES DE COMBAT

La raie est un adversaire déterminé, elle ne cède que si elle reçoit une blessure critique. Par contre, elle se désintéresse assez rapidement d'une proie dont elle a du mal à percer l'armure.

LOCALISATIONS

1-2 Tête, **3-12** Corps, **13-15** Aile droite, **16-18** Aile gauche, **19-20** Queue

SPÉCIAL

Carapace 4 (H)

Écrasement (son attaque est considérée comme une action de *constriction* pour écraser. Lors d'un combat contre plusieurs adversaires, la raie tente d'assommer sa cible avant de se déplacer de nouveau. Pris sous une raie, un personnage est considéré comme étant en position désavantageuse (pénalité de -6 à tous ses tests) et ne peut rien faire d'autre que frapper, tirer avec l'arme qu'il tient en main ou tenter de se dégager)

DESCRIPTION

Bien plus dangereuse que sa cousine aquatique, la raie terrestre vit exclusivement dans le sable des déserts où elle règne en terrible prédateur. Son mode de déplacement associe une fluidité très aérienne aux mouvements ondulatoires des reptiles. Lorsqu'elle ne dort pas, enfouie sous le sable, la raie effectue des séries de bonds à la manière d'un cerf-volant et semble planer sur le sable. Ce ballet est très impressionnant, mais mortel, étant donné la rapidité à laquelle la créature se déplace. Toute proie potentielle est immédiatement attaquée par la raie, qui surgit du sable ou fonce droit sur sa cible. Toujours en mouvement lors d'un combat, la créature calcule son dernier bond pour retomber sur sa proie, qu'elle recouvre souvent entièrement, et utilise ses crochets ventraux pour déchiqueter une éventuelle carapace.

ROCHEUX V-

« Comment définir ces… trucs ? Je crois que c'est le bon mot, des trucs. Un machin énorme que tu vois arriver en plein combat et qui passe devant toi en poussant un gros tas de cailloux alors qu'il pourrait t'écrabouiller d'une seule main. Franchement, je vois pas comment définir ça. Si les Généticiens ont voulu nous faire une blague, ne la cherchez plus, ça fait 7 mètres de haut et ça s'appelle un rocheux. »

-- Hugon, Commando hégémonien_

Type de créature : créature géante

Zone géographique : déserts de roches, forêts de pierre, montagnes, souterrains

Taille : 5,50 m de moyenne | **Poids :** 9 tonnes de moyenne

	FOR	GAB	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	90	2*	9	13	12	5	24	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif.de Dom. (H)	+40	**Réaction**	12
Modif.de Dom. (V-)	+4	**Vitesse,VIT(PM)**	26 m, 3(1)
Résistance aux Dom (V-)	+6		

COMPÉTENCES

Athlétisme	6
Attaque	9
Furtivité/Dépl. silencieux	2
Observation	6

ATTAQUE

Poings (Contact, Dommages : 7D10+2(H)/1D6+1 (V-))
Jet de pierre (85 m, Dommages : 10D10(H)/1D10 (V-))

TACTIQUES DE COMBAT

Aucun à part marteler tout ce qui l'attaque jusqu'à ce que ça cesse d'attaquer.

LOCALISATIONS

Humaines

SPÉCIAL

Carapace 3 (V-) (contre l'épaisse carapace minérale du rocheux, les armes pénétrantes perdent leur bonus de pénétration)

** remplace la Constitution à l'échelle des (V-)*

DESCRIPTION

Ces créatures sont les bousiers de la surface, toujours en train de rouler devant eux d'énormes blocs de roche qui s'accumulent en chemin. Leur silhouette vaguement humanoïde et leur présence dans les souterrains les rapprochent sensiblement des Foreurs, avec lesquels ils sont souvent confondus par les explorateurs des fonds marins. La morphologie des rocheux n'a rien d'humaine. Leur position « debout » s'est affirmée avec les siècles de mutation et la fréquence de leur activité principale. Les jeunes rocheux sont d'ailleurs plus souvent à quatre pattes et ne poussent que de petites quantités de pierres. Les gigantesques amas qu'ils constituent sont soudés par une étrange faculté sonique qui permet aux rocheux de fondre les roches entre elles, même incompatibles. Devenues trop importantes (à partir de trois fois la taille du rocheux), ces « boules » sont abandonnées sur place et continuent de dérouter les équipes d'observation qui les rencontrent. Attaqué, un rocheux charge son adversaire pour le marteler de ses énormes poings. Sa force colossale vient généralement à bout de la plupart des créatures terrestres. Les rocheux se déplacent le plus souvent en communauté familiale de trois à huit individus, mais il n'est pas rare de rencontrer des rocheux adultes solitaires. Les Caractéristiques valent pour un adulte.

UTILISATION/RUMEURS

Les rocheux sont des créatures totalement pacifiques mais qui sont promptes à réagir si on leur fait du mal. Il semble qu'il soit impossible de communiquer avec eux puisque leur seule préoccupation dans la vie est de pousser leur rocher. Cependant, un rapport a fait mention du fait qu'une escouade avait été sauvée d'une mort certaine par un vieux rocheux solitaire. La chose extraordinaire, c'est que ce rocheux aurait cessé de pousser sa pierre pour aller aider les soldats. Rocheux et foreurs semblent très bien s'entendre.

TYRANNES V-

« L'image même de la puissance ! Il faut voir cette énorme créature un jour de tempête, rugir en dressant la tête vers un ciel constellé d'éclairs. Bien entendu, c'est un spectacle dont on ne peut profiter qu'à plusieurs kilomètres, bien à l'abri, car si cette chose capte votre odeur, alors que les Patriarches vous aident ! »
-- Den Ker 32 587, service de recherche sur la surface_

Type de créature : créature géante

Zone géographique : toutes

Taille : 15 mètres | **Poids :** 11 tonnes

	FOR	GAB	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	140	2*	6	24	10	2	8	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif.de Dom. (H)	+60	**Réaction**	17
Modif.de Dom. (V-/V+)	+14/+4	**Vitesse,VIT(PM)**	73 m, 8(2)
Résistance aux Dom (V-)	+6		

COMPÉTENCES

Athlétisme	36
Attaque	9
Endurance	9
Furtivité/Dépl. silencieux	2
Observation	9

ATTAQUE

Morsure (Contact, Dommages massifs à l'échelle H, 3D10(V-), 1D10+3 (V+), appliquer la règle des **Morsures** page 219)
Queue (Contact, Dommages massifs à l'échelle H, 1D10+2(V-), 1D6 (V+), l'attaque balaie tout ce qui se trouve devant la créature)

TACTIQUES DE COMBAT

Quand il a faim, c'est un chasseur obstiné qui est capable de traquer sa proie pendant des jours. Il ne renonce que s'il subit une blessure critique et ne craint aucun autre prédateur à l'exception des nuées d'insectes.

LOCALISATIONS

1 Tête, **2-5** Corps (Partie haute), **6-12** Corps (Partie basse), **13-15** Patte arrière droite, **16-18** Patte arrière gauche, **19-20** Queue

SPÉCIAL

Carapace 5 (V-)
Queue (une cible touchée doit effectuer un test d'Acrobatie/Équilibre avec une pénalité qui dépend de sa catégorie : -13 (H)/-7 (V-) et -3(V+). Si ce test échoue, la victime est projetée à terre. Un personnage fauché perd ses actions jusqu'à la fin du tour s'il tente de se relever et ne peut, au mieux, que tirer, avec une pénalité de –4 à ses tests s'il reste au sol)

** remplace la Constitution à l'échelle des (V-)*

DESCRIPTION

Le tyranne est un énorme prédateur ressemblant à un tyrannosaure. C'est un prédateur vicieux qui ne recule que face à des insectes. Il est généralement couvert de plaies purulentes et de parasites qui nettoient sa carcasse. Une fois qu'il a réussi à porter une attaque, il saisit sa proie dans sa gueule et la broie impitoyablement. Heureusement, cette créature est particulièrement stupide et, quand elle n'a pas faim, elle se lasse rapidement de ses proies. Il peut attaquer de plusieurs manières. Avec sa gueule pour mordre ou gober (ou écraser, selon la taille de la cible). En plus de sa gueule, cette créature peut utiliser sa queue pour balayer ses ennemis. Le tyranne peut parfois tirer bénéfice des parasites qui couvrent son corps.

UTILISATION/RUMEURS

La peau du tyranne peut être traitée pour fabriquer une armure assez résistante (10/4).

VARAN

« Dire que je croyais être à l'abri en sautant sur une corniche située à vingt mètres de ces bestioles. Ben non ! Ces trucs grimpent sur les parois verticales avec une aisance déconcertante. J'ai refait un bond avec mon armure et j'ai réglé le problème à coup de missiles. »

-- Hangus Prema, aventurier_

Type de créature : créature géante

Zone géographique : hémisphère sud principalement en Australie

Taille : 5 m de long | **Poids :** 750 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	32	38	24	24	24	4	18	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+11	**Réaction**	24
Résistance aux Dom.	-13	**Vitesse,VIT(PM)**	24 m, 3(1)

COMPÉTENCES

Acrobatie/Équilibre	13
Athlétisme	5
Attaque	12
Camouflage/Dissimulation	12
Chasse/Pistage	12
Escalade	18
Furtivité/Dépl. silencieux	12
Observation	12

ATTAQUE

Morsure (Contact, Dommages : 5D10) ou
Queue (Allonge : +2, Dommages : 3D10)

TACTIQUES DE COMBAT

Aucune

LOCALISATIONS

1-2 Tête, **3-10** Corps, **11-12** Patte avant droite, **13-14** Patte avant gauche, **15-16** Patte arrière gauche, **17-18** Patte arrière droite, **19-20** Queue

SPÉCIAL

Carapace 8 (H)
Queue (l'attaque avec la queue affecte toutes les cibles sur la zone balayée. Une cible touchée doit effectuer un test d'Acrobatie/Équilibre avec une pénalité égale à la marge de réussite ou tomber. Un personnage fauché perd ses actions jusqu'à la fin du tour s'il tente de se relever et ne peut, au mieux, que tirer, avec une pénalité de –4 à ses tests, s'il reste au sol)

DESCRIPTION

Ces créatures sont les plus imposants des reptiles terrestres, dragons aériens mis à part. La moitié d'entre eux sont carnivores, l'autre moitié herbivores. Les varans prédateurs vivent principalement dans les régions chaudes et désertiques, ainsi qu'aux abords des côtes. Les varans végétariens, moins impressionnants, fréquentent plutôt les marais et les régions tempérées, où ils peuvent trouver de la nourriture en quantité suffisante. La chair du varan a la particularité d'être comestible une fois cuite, car l'organisme de ces créatures élimine très rapidement les toxines ingérées lors des repas. Les varans sont de plus immunisés contre les radiations et leur cuir, une fois travaillé, est pratiquement imperméable aux agressions climatiques extérieures. Il existe une espèce de varan amphibien qui peut évoluer sous l'eau comme en atmosphère. Ces créatures sont d'excellents chasseurs sous-marins et peuvent rivaliser avec les prédateurs aquatiques les plus féroces. Ils attaquent avec leur mâchoire et leur queue, parfaitement articulée, dont ils se servent pour faucher leurs adversaires.

UTILISATION/RUMEURS

Le Kamodo est un varan légendaire que l'on dit aussi gros qu'un tyranne. Les varans ne sont pas agressifs si on ne les dérange pas. Certains peuvent même se montrer dociles. Leur peau est particulièrement appréciée et peut se revendre des milliers de sols.

VER TITAN V-

« T'imagine le poisson qu'on pourrait pêcher en l'appâtant avec un ver de cette taille ? »

-- Un pêcheur ivre_

Type de créature : ver géant (amphibie)

Zone géographique : toutes, principalement les souterrains

Taille : 20 m de long, 3 m de diamètre | **Poids :** 60 tonnes

	FOR	GAB	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	60	6*	18	12	10	-	25	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif.de Dom. (H)	+25	**Réaction**	11
Modif.de Dom. (V-)	-2	**Vitesse,VIT(PM)**	6 m, 1(1)
Résistance aux Dom (V-)	+2	**Sous terre**	12 m, 2(2)

COMPÉTENCES

Athlétisme	10
Attaque	15
Observation	15

ATTAQUE

Constriction (contact, Dom. : spécial, voir **Constriction** et **attaque de tentacules**, page 217)
Morsure (contact, Dom. : 10D10 à l'échelle humaine (H), 1D10 à l'échelle des Véhicules légers)

TACTIQUES DE COMBAT

Aucune. Dénué d'intelligence, ce monstre est incapable d'élaborer une stratégie ou de savoir quand il doit fuir.

LOCALISATIONS

1-3 Tête, **4-20** Corps

SPÉCIAL

Avaler (une victime avalée subit 2D10 points de Dommages de base par Tour, à cause de l'acide et des muscles digestifs - ces Dommages augmentent de 2 points par Tour. Un personnage qui a été englouti par la créature peut attaquer le ver de l'intérieur mais son niveau d'attaque est réduit de moitié. De plus, il ne peut utiliser que des petites armes (armes de poings, couteaux, etc.)

** remplace la Constitution à l'échelle des (V-)*

DESCRIPTION

Ces monstres vivent dans les cavernes sous-marines ou dans les sables. Ils sont capables de se déplacer sous terre aussi aisément que dans les eaux. Ils attaquent aveuglément tout ce qu'ils trouvent, en essayant de broyer leur proie avec leur puissante gueule avant de l'avaler.

UTILISATION/RUMEURS

Le ver titan crée des galeries souterraines très pratiques pour les troupes humaines. Cependant, ces tunnels sont aussi utiles pour les autres habitants des souterrains.

VEUR V-

« Par Déméter ! J'aimerais pas me le prendre sur la gueule celui-là ! »

-- Commentaire quelque peu grossier d'un Veilleur escortant une mission scientifique_

Type de créature : créature géante

Zone géographique : déserts

Taille : 60 m de long, 9 m de diamètre | **Poids :** 1700 tonnes

	FOR	GAB	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	180	16*	10	24	24	4	24	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif.de Dom. (H)	+85	**Réaction**	24
Modif.de Dom. (V-/V+)	+22/+12	**Vitesse,VIT(PM)**	140 m, 16(4)
Résistance aux Dom (V-)	-3		

COMPÉTENCES

Athlétisme	77
Attaque	7
Furtivité/Dépl. silencieux	12
Observation	12

ATTAQUE

Morsure ou **Écrasement** (Contact, Dommages massif à l'échelle (H), 5D10(V-), 2D10+3(V+) appliquer les règles pour les Morsures)

TACTIQUES DE COMBAT

Le veur est plus proche d'un phénomène naturel que d'une créature. Il apparaît et disparaît sans que l'on puisse trop comprendre pourquoi. Il peut donc attaquer une proie et s'en désintéresser au tour suivant.

LOCALISATIONS

1-6 Gueule, **7-20** Corps

SPÉCIAL

Carapace 3 (V-)

Plonger et gober (en cas de combat, la créature peut s'abattre sur ses opposants pour les écraser et replonger dans le sable pour surgir sous sa cible (3 tours pour plonger, puis vitesse multipliée par deux sous le sable). C'est une attaque pour gober (voir **Morsure** page 219). Si l'attaque est réussie, le veur referme immédiatement sa mâchoire et plonge dans le sable, interdisant tout espoir de survie)

** remplace la Constitution à l'échelle des (V-)*

DESCRIPTION

Les veurs sont les alter ego des léviathans sous-marins, tant par leur taille colossale que par leur extrême rareté. Pouvant atteindre une taille d'environ cent mètres, ils vivent enfouis dans le sable des déserts et se nourrissent de particules minérales. Seule la présence d'énergie brute à la surface les pousse à sortir de leurs profondeurs, notamment lors des tempêtes. La sortie d'un veur est un spectacle incroyable. Le sol commence par se strier imperceptiblement avant d'être parcouru par des cercles lumineux, zébré d'électricité, puis de s'ouvrir littéralement sur la gueule béante de la créature. Une fois émergés, les veurs restent quelques minutes sous les éclairs, se gorgent d'énergie et retournent à leur somnolence, laissant derrière eux des kilomètres de sable dévasté et encore crépitant. Aucune créature ne se risque à attaquer un veur. D'ailleurs, beaucoup n'en connaissent même pas l'existence.

UTILISATION/RUMEURS

On ne sait rien de cette créature dont aucun spécimen vivant ou mort n'a pu être étudié.

<< LIVRE TROIS_

MENACES CONTRE L'HUMANITÉ

FÉLORMS_

FÉLORM

Type de créature : inconnu

Zone géographique : toutes les mers du monde

Taille : 2 m | **Poids :** 120 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	18	20	20	15	12	8	15	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+4	**Réaction**	13
Résistance aux Dom.	–5	**Vitesse,VIT(PM)**	56 m, 6(2)

COMPÉTENCES

Athlétisme	21
Attaque	12
Combat armé	12
Furtivité/Dépl. silencieux	12
Observation	12

ATTAQUE

Griffes (contact, Dom. : 2D10)

TACTIQUES DE COMBAT

Les félorms préfèrent les attaques surprises. Une blessure grave leur fait rompre le combat. Cependant, s'ils agissent sur l'ordre direct d'un Ternaset, ils ne reculent jamais.

LOCALISATIONS

Humaines

SPÉCIAL

Armes primitives (c'est assez rare, mais on a déjà vu des félorms utiliser des armes primitives)
Armure naturelle 5 (H)
Ternaset (sous les ordres d'un ternaset, un félorm inflige 3D10 points de dommages et double son modificateur de dommages au contact)

Les Félorms sont des sortes d'hommes-poissons vivant dans les profondeurs des océans. On les rencontre presque exclusivement en compagnie des Ternasets dont ils sont les serviteurs soumis. La première question à laquelle il faut répondre quand on parle de ces créatures est de savoir si elles sont plus hommes que poissons. Même s'il semble qu'il s'agisse de mammifères, la réponse n'est pas évidente tant ils sont dotés de caractéristiques particulières aux poissons et tant leur code génétique laisse perplexes les scientifiques. D'après certaines études, leur origine remonterait à l'apparition de la vie sur terre et il s'agirait de mammifères retournés à la vie aquatique. Cependant cette hypothèse est souvent remise en question et on évoque plus aisément une altération génétique pratiquée sur des êtres humains ou sur une race inconnue de mammifères marins ou bien encore une sorte d'hybridation entre les deux espèces.

Ces créatures ont un crâne allongé au bout duquel s'ouvre une petite bouche garnie de petites dents extrêmement pointues. Ils disposent de deux yeux globuleux sans paupière et d'une membrane auditive juste avant leurs ouïes. Une longue crête part du sommet de leur crâne jusqu'au bas du dos. Leurs écailles sont le plus souvent blanches mais il peut y en avoir des noires ou même de plus colorées. La couleur des mâles est toujours uniforme.

Les femelles ont une crête beaucoup plus grande et toujours très colorée. Elles ont aussi la particularité d'avoir des écailles multicolores, sauf sur leur torse où l'on trouve six petites mamelles. Elles peuvent se reproduire plusieurs fois par an. Quand elles attendent des petits, c'est généralement une portée de douze qui se développe dans leur ventre pendant trois mois. Au bout de trois mois, elles expulsent le placenta dans lequel se développent les petits qui en restent prisonniers pendant encore un mois avant d'en déchirer la membrane. Les petits mettent environ six ans avant d'atteindre leur taille adulte et leur espérance de vie est d'environ soixante ans.

« Pourquoi je suis armé ? Ben parce que la chasse aux poissons est ouverte ! Oui, ma brave dame, surtout à ceux qui marchent sur deux pattes. »

-- Un mercenaire en Ligue Rouge_

FÉLORMS & TERNASETS

Les félorms ont une taille légèrement supérieure à celle des êtres humains et, hors de l'eau, ils marchent légèrement courbés. Ce sont des amphibiens qui peuvent rester environ deux heures hors du milieu liquide. Ils peuvent supporter des pressions inimaginables bien supérieures à la pression que l'on trouve à –20 000 mètres.

Hors de l'eau, ils ont une assez bonne vue et sont très sensibles aux sons qu'ils perçoivent grâce aux vibrations de leurs membranes auditives. Cette sensibilité au son est une vulnérabilité contre les armes soniques qui sont, en surface, beaucoup plus efficaces contre eux.

Sous l'eau, ils se fient principalement à leur odorat presque aussi sensible que celui d'un requin, à leur vue mais aussi à une étonnante faculté leur permettant de visualiser la moindre perturbation.

Ils se nourrissent principalement de poissons, de crustacés et d'algues. On n'a jamais démontré que les félorms avaient un quelconque goût pour la chair humaine.

Ces créatures vivent à des profondeurs abyssales, le plus souvent dans des réseaux de grottes immergées ou dans des ruines englouties pour les rares communautés vivant près de la surface. Chaque communauté est constituée de quelques centaines de membres. Ce sont des créatures intelligentes capables de fabriquer des armes et des outils primitifs mais aussi de graver des symboles ou des dessins grossiers dans la roche.

La société des félorms est presque toujours organisée de la même manière. La salle abritant les placentas expulsés contenant encore les bébés est toujours au centre de leur tanière. Les femelles enceintes dans les pièces juste à côté et le reste de la communauté tout autour.

Les félorms dorment en prenant la position du fœtus et, le plus souvent, en se réfugiant dans des sortes d'alcoves qu'ils creusent dans les parois de leurs habitations. Ils postent des sentinelles aux limites de leur domaine.

Sans compter les humains, leurs principaux ennemis sont les sackars et la plupart des monstres marins s'attaquant à l'homme. Cependant, il semble qu'il existe une sorte de relation extrêmement pacifique entre eux et les requins. On trouve d'ailleurs souvent ces derniers dans les parages de communautés de félorms vivant à faible profondeur.

Les combats et la chasse sont exclusivement réservés aux mâles adultes. Les femelles et leurs petits quittent rarement la tanière.

Les groupes de chasse des félorms sont le plus souvent constitués d'une dizaine d'individus. Ils peuvent être armés d'armes primitives (des lances ou des couteaux en os) quand ils chassent un gros animal ou quand ils s'en prennent à des humains. Ils savent qu'ils ont peu de chances de triompher d'un plongeur en armure de combat ou d'un navire humain mais ils savent parfaitement utiliser l'environnement à leur avantage. Quand ils s'en prennent aux intérêts humains, c'est souvent en sabotant des installations ou en tentant de s'infiltrer dans des stations situées à très faible profondeur où ils peuvent se faufiler par des puits d'accès ou encore en s'attaquant à des plongeurs en tenues légères.

Si une rencontre avec des humains s'effectue à proximité de la tanière d'un monstre ou de leurs maîtres les ternasets, ils tenteront toujours d'attirer ces humains dans les griffes de ces créatures.

Dans le domaine de l'artisanat, les félorms ont appris à fabriquer des petites armes primitives en taillant des ossements mais aussi des filets ou des cages. Plus étonnant, ils savent fabriquer des poteries grossières dont ils n'ont pas l'utilité mais qu'ils offrent à leurs maîtres, les ternasets. Les gravures dont ils couvrent les parois de leurs tanières représentent le plus souvent des scènes de chasse ou des créatures du monde sous-marin. Plus rarement, on a découvert des représentations de stations humaines, de ternasets ou de navires.

Si les félorms représentent un danger pour les humains c'est en raison de leur relation avec les ternasets. En fait, les rares tribus qui ne sont pas soumises à ces mystérieuses créatures des abysses cherchent plutôt à éviter les humains.

La grande majorité des félorms vénèrent les ternasets comme des divinités. Soumis à leurs maîtres, ils n'ont peur de rien et obéissent aveuglément. Cette étrange relation est due au fait que les ternasets sont capables de communiquer télépathiquement avec les félorms, même si certains avancent l'hypothèse selon laquelle les ternasets les auraient tout simplement créés.

Une chose est certaine, sous les ordres de leurs maîtres, les félorms se montrent beaucoup plus redoutables. Ils semblent bénéficier d'une puissance accrue et d'une intelligence tactique nettement supérieure. De plus, ils offrent à leurs dieux une partie de leur progéniture qui sera altérée génétiquement pour créer des êtres monstrueux.

Dans toutes les communautés de félorms proches de l'antre d'un ternaset on pourra trouver des félorms mutants, beaucoup plus dangereux et féroces. Ces créatures sont deux fois plus grosses que les félorms normaux, elles sont puissantes et leur peau est couverte d'épaisses écailles. Leur gueule est beaucoup plus allongée et s'ouvre sur une rangée d'énormes crocs. Par contre, ils nagent très mal et sont incapables de se reproduire. Leur intelligence est également très limitée.

Au contact des ternasets, les félorms normaux développent de véritables dons artistiques. Leurs fresques deviennent plus détaillées

Je m'insurge contre la manière dont les autorités présentent à la population la menace des félorms. Que sont ces étranges créatures ? Cela fait maintenant trente ans que je tente d'apporter une réponse à cette question mais s'il y a une chose dont je suis persuadé c'est qu'elles ne sont pas les créatures hostiles qu'on nous décrit. Les félorms sont, comme tant d'autres espèces, les victimes des ternasets. Et les deux choses que nous devrions faire, c'est de tenter d'établir un contact avec elles et, surtout, de rompre l'influence néfaste que les ternasets exercent sur elles.

Au cours de mes études, j'ai été amené à découvrir une colonie de félorms située dans les ruines d'une cité engloutie. Cette colonie n'était pas soumise aux ternasets et j'ai pu m'en approcher sans déclencher la moindre réaction hostile. Certes, j'étais équipé d'une armure de plongée qu'aucune de ces créatures n'aurait pu endommager mais elles auraient pu faire preuve d'une certaine défiance, ce qui n'a pas était le cas. Bien au contraire, j'ai vu s'approcher une dizaine de mâles plutôt curieux qu'hostiles. Ils ont nagé un long moment autour de moi sans cesser de m'observer et certains se sont même approchés pour toucher mon armure. J'ai ainsi pu m'avancer jusque dans leur territoire. Les plus jeunes se sont très vite intéressés aux babioles que j'avais apportées avec moi, dont les bâtons fluorescents que je laissais sur mon passage. Les félorms m'ont laissé libre d'aller où je voulais sur leur territoire à l'exception de leur réseau de grottes.

J'ai même pu observer en toute tranquillité certaines de leurs gravures tout à fait étonnantes, dont certains de ces fameux symboles Arkoniens, ce qui semble prouver que l'utilisation de ces hiéroglyphes n'est pas l'apanage des seuls félorms soumis aux ternasets.

Aucun comportement agressif juste une curiosité bien naturelle qui prouve que nous n'avons pas affaire à de simples animaux mus par leur instinct mais à des êtres certes primitifs mais sur la voie d'une certaine évolution.

-- Professeur LANDLORM, institut de recherche océanographique de Nazca_

Si je tenais le bougre d'idiot qui m'a affirmé que les félorms ne représentaient pas une menace sérieuse pour des plongeurs en armure ! Ah ça, je lui en ferais bouffer du félorm… L'opération était simple. Un navire avait subi une panne de son système de propulsion à - 8 000 mètres. Mon équipe a donc été envoyée là-bas pour effectuer une réparation de fortune ou préparer une évacuation de l'équipage. Le secteur était connu pour avoir subi par le passé quelques incursions de félorms et c'est à ce moment-là que l'autre créatin m'a juré que je ne risquais rien avec une armure haute profondeur.

Déjà, quand nous sommes arrivés sur les lieux, il y avait quelque chose de suspect. Le propulseur du navire n'était pas tombé en panne, il était tordu, complètement déformé et les gouvernes étaient dans le même état. Encore aujourd'hui, j'ignore ce qui a pu faire ça.

Nous n'étions sur zone que depuis quelques minutes lorsqu'une première vague d'une trentaine de félorms s'est abattue sur nous. Incapables d'endommager nos armures, ils ont vite rompu le combat et je me suis dit qu'effectivement je ne risquais pas grand-chose. C'est après que les choses se sont gâtées. Ils sont revenus mais, cette fois-ci, ils étaient accompagnés. Il y avait quelque chose avec eux, un félorm énorme avec une gueule monstrueuse qui s'est refermée sur l'un de mes gars avant de le broyer. Pendant ce temps, les autres saletés se sont précipitées sur les autres. Sachant qu'elles ne pouvaient percer les armures, elles s'acharnaient sur les volets de sécurité et tout ce qu'elles pouvaient arracher de l'armure. J'ai vu un de mes gars perdre ses propulseurs et remonter inexorablement vers la surface tandis qu'un autre tentait de protéger son casque dont on avait arraché le volet et que les félorms fracassaient à coups de pierre. Ils ont fini par fissurer la visière qui n'a pas tardé à se briser.

J'ai réussi à m'en tirer de justesse mai si jamais je recroise le type qui m'avait affirmé que les félorms ne pouvaient pas grand-chose contre un gars en armure, je lui fait manger la sienne d'armure. Pièce par pièce.

-- Lux Leven, sauveteur en mer des Veilleurs_

FÉLORM MUTANT

Type de créature : inconnu

Zone géographique : toutes les mers du monde

Taille : 4 m | **Poids :** 960 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	34	40	14	16	10	4	16	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+12	**Réaction**	13
Résistance aux Dom.	-14	**Vitesse,VIT(PM)**	32 m, 4(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	10
Attaque	12
Observation	10

ATTAQUE

Griffes (contact, Dom. : 4D10)
Gueule (contact, 6D10+2 à l'échelle H et 1D6 à l'échelle V-)

TACTIQUES DE COMBAT

Aucune en particulier

LOCALISATIONS

HUMAINES

SPÉCIAL

Armure naturelle 15 (H)
Ternaset (étant forcément sous l'influence d'un ternaset, les mutants n'augmentent pas leurs dommages.)

et plus précises. Ils sont même capables de réaliser des sculptures d'une étonnante finesse. Leur société devient plus complexe, avec des tanières plus importantes (certains parlent même de villes) et une hiérarchie plus évoluée.

La principale raison d'une telle évolution est certainement le contact télépathique qui s'établit entre tous les félorms dès lors qu'ils se trouvent sous la coupe d'un ternaset. Capables de communiquer entre eux de manière plus évoluée, ils développent des attitudes dont ils n'avaient pas besoin jusqu'alors. Ils se découvrent notamment une hiérarchie très stricte dominée par ceux qui maîtrisent le mieux leur pouvoir de télépathie et qui peuvent le mieux communiquer leurs instructions. Certains félorms ont beaucoup de mal à dominer complètement cette faculté et, bien des fois, une attaque de ces créatures a été déjoué à cause d'images mentales perçues par des équipages de navires ou de stations.

Les plus puissants télépathes félorms sont les plus proches des ternasets et ils apprennent à maîtriser certains dons de suggestion. Inutile de dire que de tels adversaires seraient excessivement dangereux pour les communautés humaines.

Plus étonnant encore, les tribus de félorms étant en contact avec des ternasets sont capables d'utiliser une sorte d'alphabet évoquant étrangement l'Arkonien.

CITÉS DES FÉLORMS

Dans les abysses les plus obscurs des océans, certains évoquent de mystérieuses cités de félorms, des colonies gigantesques installées dans de véritables dédales sous-marins, le plus souvent des formations rocheuses qui ont été façonnées par ces créatures. Même si l'architecture y semble encore assez grossière, les félorms qui y vivent y seraient les plus évolués. Ces villes seraient toutes sous la domination des ternasets. Jamais aucune preuve n'a été apportée quant à l'existence de telles cités. Les rares témoins qui affirment en avoir vu une n'arrivent jamais à retrouver les coordonnées exactes où elles seraient censées se situer. Il semble probable que si une nation du monde sous-marin, comme l'Hégémonie, parvenait à localiser une telle ville, celle-ci serait très rapidement bombardée et anéantie. Il est donc raisonnable de penser que les félorms et les ternasets font tout ce qui est en leur pouvoir pour ne pas être découverts.

FÉLORMS ET GRANDS MONSTRES DU PACIFIQUE

Une rumeur insistante veut que les félorms tentent d'utiliser les légendaires grands monstres du Pacifique pour mener leur guerre contre la race humaine. Même si aucune preuve ne vient étayer ces dires, il y a de plus en plus de témoignages attestant la présence des félorms lors d'incident liés aux grands monstres.

LES FÉLORMS ET LE ROYAUME SOUTERRAIN

Les rencontres avec des félorms dans les royaumes souterrains se multiplient. Accédant aux profondeurs de la terre par des galeries sous-marines, des groupes de chasse auraient été aperçus à plusieurs reprises. La plupart du temps, ces groupes ne cherchent pas le combat et fuient au moindre danger. De toute manière, ils ne peuvent demeurer longtemps à l'air libre. Mais ce qui peut s'avérer inquiétant, c'est un récent rapport indiquant une rencontre avec des félorms accompagnés d'olombres !

Mais ce n'est pas le pire. Une escouade de l'Union Méditerranéenne aurait intercepté un groupe de félorms qui transportaient ce qui semblait être des cosses de ternasets. Si cela s'avère exact et que ces mystérieuses créatures s'établissent durablement dans les profondeurs de la terre, les conséquences pourraient être dramatiques.

FOREURS_

SURIORS OU TRAQUEURS

Type de créature : foreur

Zone géographique : souterrains

Taille : 2,60 à 2,90 m | **Poids :** 360 à 500 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	26	22	18	16	18	8	16	4

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+8	**Réaction**	17
Résistance aux Dom.	-7	**Vitesse,VIT(PM)**	48 m

COMPÉTENCES

Acrobatie/Équilibre	14
Athlétisme	20
Camouflage/Dissimulation	14
Chasse/pistage	15
Combat à mains nues	14
Endurance	18
Escalade	16
Observation*	16
Orientation	17

** dans l'obscurité, avec l'écholocalisation ou avec les vibrations. La compétence est de 6 pour voir dans un endroit éclairé.*

ATTAQUE

Gueule (Contact, Dom. : 3D10 (H))
Griffes (Contact, Dom. : 2D10+2 (H))
Onde sonique (Portée : 4 m, Dom. : 1D10 (H) +1D10 de Choc). L'attaque affecte une zone très précise (Test de localisation nécessaire)

TACTIQUES DE COMBAT

Les traqueurs n'ont pas vraiment de technique de combat. Ils se contentent de se jeter sur leurs proies et combattent jusqu'à la mort.

LOCALISATIONS

Humaines

SPÉCIAL

Résistance à la chaleur

Bien que l'humanité soit en guerre contre ces créatures depuis des siècles, on connaît peu de choses de leur nature et de leur société. On a d'abord cru que les Foreurs ressemblaient tous à des ours bipèdes au faciès de phacochère mais il semble désormais avéré qu'il en existe différentes espèces, certaines étant plus massives ou plus frêles, même si elles ont presque toutes une puissante mâchoire excavatrice encadrée de deux défenses plus ou moins longues. Les foreurs se déplacent dans leur royaume souterrain avec une très grande aisance. Ils sont capables, grâce à leurs puissantes griffes, à leur mâchoire et à leur capacité de générer des ondes soniques qui destructurent la pierre, de creuser des tunnels très rapidement. On raconte que certains prêtres Foreurs pourraient transformer la pierre en magma.

La société des foreurs est organisée en tribus et en castes. Les foreurs suivent des voies adaptées aux professions. Leurs compétences dépendent donc des métiers exercés. Certains ont des Carapaces (pour une protection de 1 à 10), des mutations ou des caractéristiques uniques. Même si la plupart des foreurs sont en guerre contre les humains, il existe des tribus moins hostiles que d'autres et il y a même des cas d'alliances entre communautés humaines et tribus de foreurs.

MORPHOLOGIE

Il existe quatre espèces principales de foreurs. La première regroupe ce que les commandos en opérations souterraines ont nommé les traqueurs et que les foreurs désignent sous le nom de suriors. C'est l'espèce la plus bestiale et certainement la plus terrifiante.

« Je me suis retrouvé tout seul dans le noir complet. Ma section avait été anéantie par une créature monstrueuse. C'est alors que le foreur est apparu. Il s'est penché vers moi, m'a saisi par le cou en me soulevant de terre. Puis il a approché son sinistre visage du mien et m'a regardé droit dans les yeux. Je saignais de partout et mon armure était en miettes. Je ne pouvais rien faire. Soudain, il m'a lâché et il est parti. »

-- Lone Terren, soldat de la Ligue rouge_

Les **suriors**, ou traqueurs, ont une peau très sombre ressemblant à de la pierre, ils se déplacent légèrement courbés et ont un visage allongé, presque saurien. Leur taille est comprise entre 2m60 et 2m90. Ils n'ont pas de nez à proprement parler mais deux orifices olfactifs situés entre leurs deux yeux presque complètement blancs. Contrairement aux autres foreurs, leurs défenses commencent sur le côté de leur crâne, presque à hauteur de l'endroit où ils devraient avoir des oreilles, et se recourbent vers le haut au niveau de la bouche. Ils ont une puissante mâchoire tout en hauteur qui s'ouvre sur une rangée de crocs impressionnants. Les traqueurs ne voient presque rien quand il y a de la lumière mais ils ont une excellente vision nocturne et utilisent l'écholocation pour dénicher leurs proies. Leur odorat est extrêmement développé et ils ont une ouïe sensible ainsi que la faculté de sentir les vibrations. Ce sont des chasseurs impitoyables, intelligents mais peu diplomates. Paradoxalement, c'est souvent avec eux qu'ont eu lieu les premiers contacts pacifiques avec les humains. Quand ils ne sont pas en chasse, ils se montrent généralement très curieux et ils n'attaquent jamais sans provocation. Par contre, une fois un combat engagé, un traqueur ne pourra être ramené à la raison. Bien qu'ils puissent être dotés des mêmes pouvoirs soniques que les autres espèces, ils utilisent presque exclusivement l'attaque sonique. En combat, un traqueur ne se soucie pas de la valeur de son adversaire comme dans le cas des guerriers ou des nobles. Ils n'utilisent quasiment jamais d'équipements et sont presque tous incapables de s'exprimer avec un langage humain à cause de la forme de leur mâchoire.

Les **umars** sont presque tous des guerriers, des nobles ou des seigneurs de guerre, et ils ont une apparence plus humanoïde. Ils constituent l'espèce dominante. Ces foreurs ont une puissante musculature, un visage simiesque, des arcades sourcilières proéminentes, des petites oreilles, un nez épaté et une énorme bouche garnie de dents épaisses. Leurs défenses commencent sur les côtés de la mâchoire et poussent vers l'avant, légèrement recourbées vers le haut. Ils sont généralement imberbes et ont un crâne bosselé. Ils se tiennent droits et voient parfaitement bien quand il y a de la lumière ou dans l'obscurité la plus totale. Leur taille est comprise entre 2m80 et 3m20. Les plus grands des umars constituent l'élite, les seigneurs de guerre. De nombreux umars savent parler le langage des hommes, avec quelque difficulté cependant. De plus, il est généralement interdit de s'exprimer de la sorte puisque seuls les prêtres et les serviteurs du Créateur y sont autorisés.

Les **lorogans** sont les foreurs les plus massifs et dont le physique se rapproche le plus de celui d'un animal. Certains se déplacent même à quatre pattes. Peu intelligents, ils ont différentes fonctions. La plupart servent d'ouvriers pour les travaux les plus pénibles et ceux nécessitant une force physique et une endurance hors du commun. D'autres sont utilisés comme montures et portent le nom de slisgarths. Ces étonnantes créatures sont surnommées les coureurs de parois par les humains car elles sont capables de se mouvoir sur des plans verticaux avec une aisance déconcertante. Enfin, il existe des lorogans formés au combat et dont la puissance est un atout non négligeable dans un conflit. Aucun de ces foreurs n'est capable de s'exprimer dans une langue humaine. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, les lorogans ne sont pas traités comme des esclaves mais comme des foreurs à part entière. Ils sont respectés et honorés comme n'importe quel autre membre de la société. D'ailleurs, il existe généralement un lien d'amitié très fort entre un umar et le slisgarth qu'il chevauche.

Il existe enfin une dernière espèce de foreurs, les **acarats**, beaucoup plus petits et frêles et avec un visage plus fin. Trop peu résistants pour le combat (selon les foreurs), ce sont souvent eux que l'on retrouve en tant que prêtres, diplomates, artisans, etc. Ils ont une taille comprise entre 1m80 et 2m10. Au sein de cette espèce, il existe une catégorie de foreurs ayant un visage presque humain avec de toutes petites défenses. Ces foreurs sont souvent vêtus de lourdes robes et leur visage disparaît sous une capuche plongeante. Ce sont les Serviteurs du Créateur, autrement dit le Généticien Cyrull. Ils sont les foreurs les plus respectés au sein de leur communauté, les gardiens des mystérieuses reliques du passé. Ils savent également tous s'exprimer dans différents langages humains. Les acarats sont les seuls foreurs qui voient mal dans l'obscurité puisqu'ils sont presque toujours dans des endroits baignés de lumière. Ils ont des yeux plus petits que leurs congénères, des yeux presque identiques à ceux des humains. Par contre, ce sont ceux qui maîtrisent le mieux leur faculté sonique et on raconte que les maîtres de cette discipline seraient capables de générer des images à partir du son.

Tous les foreurs sont extrêmement résistants à la chaleur même si cela ne les protège pas complètement des flammes (ils doublent leur Résistance aux dommages contre le feu). La plupart du temps, ils communiquent en émettant des sifflements et d'étranges bruits gutturaux. Ils échangent également des informations grâce à des chants très étranges qui ne sont pas sans évoquer le chant des baleines. Ce mode de communication leur permet non seulement de transmettre des informations mais aussi des données plus subtiles comme leur humeur, leurs joies ou leurs peines, etc. En combat, s'ils ont besoin de communiquer, ils utilisent soit les infrasons, totalement inaudibles sans matériel adéquat, soit des séries de petits claquements secs, un peu comme les dauphins.

FEMELLES

Les femelles des foreurs sont toutes de l'espèce des umars mais elles sont moins massives, ont un visage plus fin et ne dépassent guère 2m40. Leur bouche est beaucoup plus fine, leur front fuyant et leurs dents presque normales selon le standard humain. Leurs défenses sont généralement petites et recourbées vers le bas. A l'instar des mâles, elles sont totalement imberbes et elles ont généralement un teint très pâle. Elles peuvent s'accoupler avec n'importe quelle espèce de foreurs et ce n'est pas toujours ce qui déterminera l'espèce de leur enfant. En effet un père umar, par exemple, peut parfois engendrer un enfant lorogan et inversement. A de rares exceptions près, presque aucune femelle ne combat ou n'occupe un poste important. Cependant une femelle est toujours très écoutée par son compagnon et c'est elle qui a le dernier mot quand il s'agit du foyer. Une femelle peut très bien avoir comme compagnon un lorogan. Encore une fois, même si cela peut paraître étrange à un humain, un lorogan, malgré son apparence bestiale, est capable d'affection et d'amour.

Les foreurs se reproduisent exactement comme les humains et chaque femelle porte généralement un seul enfant à la fois avec un cycle identique à celui des femmes humaines. Tous les bébés foreurs se ressemblent, c'est vers l'âge de cinq ou six ans que les caractéristiques des différentes espèces vont apparaître. Un enfant foreur atteint sa taille adulte à l'âge de 18 ans environ et peut espérer vivre jusqu'à 120 ou 140 ans.

ORGANISATION DE LA SOCIÉTÉ

La société des foreurs est dirigée par les Serviteurs des Créateurs et les Seigneurs de la Guerre. Même si ces derniers sont censés se plier aux décisions des premiers, les deux groupes évitent les confrontations directes, surtout en ce qui concerne les objectifs à long terme des tribus. En règle générale, ce sont les Seigneurs de la guerre qui règnent sur la tribu, en fonction des orientations définies par le conseil des Serviteurs du Créateur.

On aperçoit rarement les Serviteurs du Créateur, qui demeurent le plus souvent au sein des temples souterrains en compagnie des prêtres et des érudits.

Au sein des clans, les seigneurs de la guerre sont entourés des umars nobles pour la gestion quotidienne de leur société. Les autres foreurs suivent leurs décisions.

Les différentes castes des foreurs sont respectées par tous et ne donnent aucun droit particulier à une caste par rapport à une autre. Un noble ne peut se permettre de maltraiter un lorogan sans une raison valable et un surior a tout à fait le droit de critiquer l'attitude d'un umar si cela est justifié. Chacun a conscience de sa place dans la société, l'accepte et ne comprendrait pas qu'il puisse en être autrement.

Les litiges sont traités de manière expéditive. Si deux foreurs se disputent pour une raison ou une autre, tant que cela ne concerne pas l'avenir de la tribu, ils règlent leurs comptes en combat singulier. Ces combats peuvent être à mort mais c'est assez rare.

LOROGAN

Type de créature : foreur

Zone géographique : souterrains

Taille : au moins 3 mètres | **Poids :** au moins 1 tonne

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	38+	30+	10	16	14	6	18	3

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+14	**Réaction**	15
Résistance aux Dom.	-12	**Vitesse,VIT(PM)**	32 m

COMPÉTENCES

Armes blanches	8
Athlétisme	20
Athlétisme *	10
Combat au contact	12
Endurance	18
Escalade *	20
Observation (Vibration)	12 (14)

** pour ceux qui servent de monture*

ATTAQUE

Gueule (Contact, Dom. : 3D10)
Griffes (Contact, Dom. : 4D10)
Onde sonique (portée : 4 m, Dom. : 1D10, +1D10 de Choc). L'attaque affecte une zone très précise (Test de localisation nécessaire)

TACTIQUES DE COMBAT

Un Lorogan attaque rarement le premier et rompt le combat dès qu'il en a la possibilité.

LOCALISATIONS

Humaines

SPÉCIAL

Résistance à la chaleur

UMAR

Type de créature : foreur

Zone géographique : souterrains

Taille : 2,60 à 3,20 m | **Poids :** 650 à 1200 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	30	25	12	16	15	11	18	6

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+10	**Réaction**	15
Résistance aux Dom.	–9	**Vitesse,VIT(PM)**	40 m, 4(1)

COMPÉTENCES

Armes de jet	10
Armes de trait	10
Athlétisme	15
Combat armé	12
Combat à mains nues	12
Observation (Vibration)	12 (14)

ATTAQUE

Griffes (Contact, Dom. : 1D10+2)
Onde sonique (portée : 4 m, Dom. : 1D10, +1D10 de Choc). L'attaque affecte une zone très précise (Test de localisation nécessaire)

TACTIQUES DE COMBAT

A l'instar des êtres humains, les techniques de combat des Umars dépendent des individus. Cependant, ils aiment accomplir des actes de bravoures, apprécient la chasse et savent reconnaître un combattant valeureux.

LOCALISATIONS

Humaines

SPÉCIAL

Résistance à la chaleur

Maltraiter un enfant ou une femme, quelle que soit son espèce, est considéré comme un crime majeur et la sentence est la mort.

Chaque continent abrite un certain nombre de tribus foreurs. L'ensemble des tribus d'un même continent sont généralement inféodés à un Maître de Guerre et à son conseil des sages. Il peut exister des tribus renégates mais c'est assez rare. On ignore s'il existe un conseil dirigeant l'ensemble des tribus foreurs de tous les continents. Cependant, il semble que certaines attaques et décisions soient coordonnées à l'échelle mondiale.

Il peut arriver que des tribus s'affrontent entre elles pour une raison ou pour une autre. Généralement les conflits restent limités et les affrontements se bornent à prouver quels sont les guerriers les plus puissants. On peut même organiser un combat entre des champions pour régler le problème. Le plus souvent un foreur déteste tuer un autre foreur.

LE CULTE DES RELIQUES ET DE CYRULL

Cyrull est le dieu des foreurs. Il est vénéré en tant que tel et l'on trouve souvent de grandes statues de ce Généticien dans les cités des foreurs. Mais ces créatures ont un autre culte qui est le culte des reliques, des objets d'origine humaine qui auraient appartenu à leurs lointains ascendants. C'est ainsi que l'on peut trouver dans certains temples, une paire de chaussures, un bracelet ou un couteau que l'on considère comme des reliques sacrées. Les plus précieuses reliques sont conservées dans les cathédrales souterraines des plus grandes villes de ce peuple.

Le culte des ancêtres est également très présent chez les foreurs. Ils s'identifient généralement comme étant membre de telle ou telle lignée. La lignée est d'ailleurs une notion très importante pour ce peuple. Un foreur ne va pas faire un choix en fonction de sa propre existence mais en prenant en compte l'héritage de ses ancêtres et les besoins de ses descendants. La cellule familiale revêt donc une importance capitale. On hérite et on assume les choix de ses ancêtres mais surtout on fait tout pour assurer la pérennité de sa lignée.

HABITAT

Les foreurs vivent dans les profondeurs de la terre dans de vastes zones caverneuses naturelles ou façonnées par leur pouvoir sonique. Ils s'installent généralement à proximité de sources d'eau souterraine. Les communautés peuvent être assez petites, ne comptant qu'une centaine de membres, mais le plus souvent elles sont de taille moyenne et accueillent un peu plus d'un millier d'individus. Ces communautés sont le plus souvent sédentaires mais certaines sont nomades. Les villes des foreurs, qui sont situées à des profondeurs difficilement accessibles pour les humains, peuvent accueillir des dizaines de milliers d'individus. C'est généralement dans ces cités que l'on peut trouver de véritables cathédrales érigées en l'honneur de Cyrull.

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, les foreurs ne vivent pas dans les ténèbres. Tous leurs villages et leurs villes sont éclairés soit par des plantes, des pierres ou des champignons phosphorescents, soit par des torches ou des lanternes.

ARTISANAT, CULTURES, ÉLEVAGES, ÉQUIPEMENTS

Les foreurs sont d'excellents artisans dans tous les domaines. Qu'il s'agisse de façonner la pierre, travailler le métal, confectionner des tenues ou créer des bijoux, ils font preuve d'un étonnant savoir-faire et d'une incroyable délicatesse. Ils savent cultiver les champignons et les plantes souterraines qui leur fournissent la plupart des aliments dont ils ont besoin. Ils élèvent, entre autre, des sortes de gros cochons très gras appelés Gorios, des chauves-souris, ainsi que des sortes de chiens à six pattes, les suragors.

A l'instar des humains, les foreurs sont omnivores mais ont une nette préférence pour les légumes, les fruits, les champignons et la

viande séchée. Ils ont presque toujours sur eux des lanières de viande salée qu'ils aiment mâcher n'importe quand dans la journée.

Les foreurs aiment particulièrement les bijoux, les breloques, les tenues en peau et les armes blanches. Les sculptures, des plus petites aux plus grandes, sont également très appréciées car ils peuvent les admirer aussi bien les yeux ouverts qu'en les baignant d'une onde sonique que l'on appelle l'onde de la contemplation. Cette onde particulière leur permet de « ressentir » la forme d'une chose, sa texture, son grain, sa température, son taux d'humidité, etc. Les artisans foreurs vont donc agir sur ces différents facteurs pour réaliser leur œuvre. Là où un humain ne verra qu'une forme, les foreurs discerneront une incroyable diversité d'éléments lui conférant une toute autre dimension. On raconte qu'avec ce pouvoir, certains foreurs peuvent même ressentir les sentiments que l'artisan a imprégné dans sa création.

Les tablettes gravées par les sages suivent ce même principe. Non seulement on va pouvoir lire une phrase mais en plus on pourra la ressentir. Ces tablettes furent d'ailleurs une des plus étonnantes découvertes réalisées par les rares personnes ayant eu un contact avec les foreurs. En effet, alors qu'on pensait le peuple des foreurs extrêmement primitif, certaines de ces tablettes sont des ouvrages d'une grande portée intellectuelle.

L'onde de la contemplation, enfin, est au coeur des relations amoureuses entre un mâle et une femelle puisque tout accouplement sera précédé de l'utilisation de cette onde afin d'harmoniser les sentiments des deux partenaires.

L'ART DU COMBAT

Le code du combat des foreurs est particulièrement intéressant. Chez les Umars, le combat est au cœur de leur vie. Même si l'important est de gagner, il est également primordial pour un foreur de démontrer sa force, son adresse, sa bravoure et son intelligence tactique. Les foreurs n'apprécient le combat qu'au corps à corps et ils évitent quand ils le peuvent d'utiliser des armes permettant de frapper à distance. Ils apprécient aussi la chasse et les pièges. Le courage et l'art du combat étant deux choses qu'ils estiment énormément, ils leur arrivent d'épargner une proie particulièrement coriace ou intelligente, ou un adversaire combattant avec bravoure et détermination. On a quelquefois retrouvé des corps de soldats humains allongés dans une position étrange avec les mains croisées sur la poitrine. Certains pensent qu'il s'agit d'adversaires que les foreurs veulent ainsi honorer. Il est très rare qu'un foreur s'attaque à une proie qui ne peut se défendre ou achève gratuitement un blessé. Bien qu'ils se montrent impitoyables en combat, ils ont un sens de l'honneur très développé. En règle générale, ils ne s'attaquent jamais ni aux enfants, ni aux femmes n'étant pas identifiées comme des combattantes.

MÉDECINE

Les foreurs sont extrêmement résistants aux maladies. Grâce à leur incroyable constitution, ils sont rarement malades. Ils ne semblent pas souffrir de la dégénérescence génétique ni de la stérilité. Ils sont cependant vulnérables aux effets de la surface. Les maladies les plus fréquentes sont des maladies de peau ou des maux touchant leur dentition et leurs défenses. Ils peuvent également souffrir de problèmes visuels. Cependant, les contacts répétés avec les humains semblent être à l'origine de la multiplication de nouvelles maladies au sein des communautés souterraines. Grâce à leurs résistance naturelles, ces maladies restent bénignes mais c'est quelque chose qui inquiète de plus en plus les sages des différentes communautés.

Les artisans sont passés maîtres dans l'art de soigner les blessures de guerre. Ce sont d'excellents chirurgiens qui savent utiliser les plantes du monde souterrain pour concocter des remèdes efficaces.

APPAREILS TECHNOLOGIQUES

Bien que ce soit très rare, les foreurs sont capables d'utiliser des engins technologiques même si eux n'en fabriquent pas. S'ils utilisent des engins technologiques, c'est souvent contre les insectes et, dans ce cas, ils ont recours à des armes à effet de zone comme les lance-flammes ou les grenades. Ils sont également connus pour utiliser des mines volées aux humains. En revanche, ils haïssent les armes chimiques et bactériologiques. Si des troupes humaines en utilisent, elles ont véritablement intérêt à remporter le combat car sinon la riposte sera d'une rare violence.

ACARAT

Type de créature : foreur

Zone géographique : souterrains

Taille : 1,80 m à 2,10 m | **Poids :** 80 à 125 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	20	19	12	16	16	14	18	10

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+5	**Réaction**	16
Résistance aux Dom.	-5	**Vitesse,VIT(PM)**	32 m

COMPÉTENCES

Athlétisme	10
Connaissances diverses	16
Éducation	16
Éloquence/Persuasion	14
Langues	15
Premiers soins	14
Sciences	14

ATTAQUE

Griffes (Contact, Dom. : 1D6+2)
Onde sonique (portée : 4 m, Dom. : 1D10 + 1D10 de Choc). L'attaque affecte une zone très précise (Test de localisation nécessaire)

TACTIQUES DE COMBAT

Les acarats évitent le combat quand ils le peuvent.

LOCALISATIONS

Humaines

SPÉCIAL

Résistance à la chaleur

ORIGINE ET ÉVOLUTION

Il semble désormais acquis que les foreurs sont des êtres humains qui ont subi une altération génétique. Cette vérité, peu d'humains et de foreurs la connaissent. Parmi ces derniers, cependant, beaucoup soupçonnent une sorte d'affiliation avec la race humaine, ne serait-ce qu'à cause des reliques sacrées qui sont de toute évidence d'origine humaine. Mais c'est un sujet tabou. Du côté des humains, une telle idée confine à l'absurde, même si les scientifiques en ont la preuve indéniable.

OBJECTIFS

Les objectifs des foreurs sont flous… même pour eux. C'est d'ailleurs un point de discorde au sein des communautés. On a longtemps pensé que les foreurs n'avaient que les humains pour seuls ennemis. Il s'avère que non. Les onyx, les plantes, avec les terribles synids, les olombres et les insectes, avec les redoutables scoris, sont leurs principaux adversaires. En fait, la plupart des foreurs sont en guerre contre les hommes en raison d'un mystérieux dogme de leur foi envers Cyrull dont les interprétations commencent à différer en fonction des communautés. Cyrull aurait ordonné à leurs ancêtres de se répandre dans les mondes souterrains, d'y terrasser toute menace afin d'y régner en maîtres et de ne pas y laisser proliférer les humains. Cyrull ayant prophétisé qu'il reviendrait sous la forme d'un enfant pour les conduire vers leur destinée, beaucoup estiment que cette destinée est de triompher des humains mais ce n'est pas l'avis de tous. En effet, certains Serviteurs du Créateur pensent que le retour de Cyrull sera le signe de la paix avec les humains et de l'ouverture du royaume des foreurs vers la surface. Leur destinée serait donc de retourner là d'où ils viennent tout en demeurant les gardiens des royaumes souterrains. On sait que plusieurs tribus de foreurs ont déjà installé des avant-postes à la surface.

POUVOIRS SONIQUE DES FOREURS

Le pouvoir sonique du foreur n'est qu'un exemple des formidables capacités de ces créatures. Certains foreurs sont capables de moduler leurs attaques pour qu'elles soient plus ou moins puissantes. On dit aussi que certaines espèces de foreurs seraient capables d'utiliser naturellement des Harmoniques (qui seront abordées dans le Guide technique) et même des infrasons (voir page 304 du livre de base). Le cri des foreurs est une compétence de base à partir de laquelle d'autres compétences annexes vont se développer. Les foreurs doivent apprendre à maîtriser chaque capacité et tous n'en sont pas capables. Voici quelques exemples :

Altération mineure de la pierre : cette compétence permet au Foreur de forer (Marge de réussite) cm de pierre par tour.

Altération majeure de la pierre : cette compétence permet au Foreur de forer (Marge de réussite) m de pierre par tour.

Altération de la pierre en magma : cette compétence permet au Foreur de transformer la pierre en magma (très rare).

Apaisement : En contrôlant les ondes soniques, certains foreurs peuvent agir sur le système nerveux d'autrui. Cette compétence fonctionne comme la mutation Empathie uniquement pour calmer ou énerver un interlocuteur.

Attaque sonique : c'est une variante de l'onde sonique de base. Le Foreur peut choisir soit d'infliger des dommages uniquement de choc (+2D10), soit d'infliger des dommages uniquement physiques (2D10), soit un mélange des deux (1D10/+1D10). De plus, il bénéficie d'un bonus de +2 au modificateur à la marge de réussite par point de difficulté qu'il s'impose.

Échauffement : cette compétence très répandue permet au foreur de chauffer la matière. Ce n'est pas efficace en combat et elle sert généralement à faire chauffer des roches pour faire cuire des aliments.

Écholocalisation : De manière plus générale, les foreurs peuvent utiliser leur pouvoir sonique pour se repérer dans le noir et même pour lire leurs étranges tablettes gravées dans la pierre.

Harmoniques : le foreur peut utiliser les harmoniques (très rare, voir le supplément le Guide technique)

Infrasons : le foreur peut utiliser les infrasons pour communiquer de manière extrêmement discrète et à de très importantes distances.

Infrasons offensifs : le foreur peut utiliser les infrasons pour attaquer (très rare)

Luminescence : cette compétence permet au foreur de faire vibrer certains cristaux pour qu'ils émettent une lumière douce.

Neutralisation des sons : cette compétence permet de neutraliser un son. L'intensité du son qui pourra être neutralisé et la zone d'effet dépendent de la compétence du foreur dans ce domaine.

Onde de choc : cette compétence permet au foreur de pousser un puissant cri qui affecte tout ce qui se trouve autour de lui et qui inflige (modificateur à la marge de réussite) D10 dommages. (Très rare)

Perturbation sonique : En utilisant cette compétence le Foreur choisit une difficulté. **Zone d'effet :** 1 mètre de rayon autour de lui par point de difficulté. **Effet :** toute action entreprise par des adversaires présents dans la zone d'effet subit une pénalité égale à la difficulté choisie plus le modficateur à la marge de réussite. Le foreur ne peut rien faire d'autre pendantq u'il utilise ce pouvori mais les effets perdurent pendant 1 tour après qu'il ait cessé de l'utiliser.

Vibration : cette compétence permet au foreur de faire éclater la pierre. Les effets sont semblables à une grenade à fragmentation mais les dommages son réduits de moitié.

SURAGOR

Type de créature : Mammifère mutant

Zone géographique : souterrains

Taille : 1 m au garrot | **Poids :** 200 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	30	29	18	18	18	4	14	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+10	**Réaction**	18
Résistance aux Dom.	-10	**Vitesse,VIT(PM)**	77 m, 9(2)

COMPÉTENCES

Athlétisme	20+
Chasse/pistage	16
Combat à mains nues	14
Endurance	15
Observation (ouïe/odorat)	14

ATTAQUE

Gueule et griffes (Contact, Dom. : 3D10)

TACTIQUES DE COMBAT

Comme beaucoup de prédateurs, les suragors attaquent à la gorge. À ce moment, ils ne lâchent plus leur proie et s'acharnent sur elle.

LOCALISATIONS

1-4 Tête, **5-12** Corps, **13-14** Patte avant droite, **15-16** Patte avant gauche, **17** Patte milieu droite, **18** Patte milieu gauche, **19** Patte arrière droite, **20** Patte arrière gauche

SPÉCIAL

Attaque à la gorge (Pour frapper à la gorge, l'animal doit viser. S'il touche, la victime doit réussir un test d'Acrobatie/Équilibre avec un modificateur égal à la différence entre sa Force et celle de la créature. La victime est mise à terre si elle rate son test. Une proie saisie à la gorge subit automatiquement des dommages à chaque tour et ces dommages sont augmentés de 1 point par tour, jusqu'à un bonus égal à son potentiel de dommages de base maximum (+30). Si, en plus, elle est mise à terre, les dégâts sont augmentés de 2 points par tour)

Détection de la chaleur (les suragors peuvent voir la chaleur des être vivants dans les ténèbres)

Résistance à la chaleur

DESCRIPTION : SURAGOR

Ces créatures sont les chiens des Foreurs. Ils sont utilisés pour traquer des proies, généralement humaines, dans les tunnels souterrains. Ils ressemblent à des molosses horriblement déformés, avec six pattes, des défenses de sanglier et une longue mâchoire garnie de crocs. Les Suragors peuvent faire des sauts impressionnants.

UTILISATION/RUMEURS

Personne n'a jamais réussi à trouver une des mystérieuses cités souterraines des foreurs. Cependant, une rumeur court selon laquelle la célèbre renégate Telma Tiltane aurait été recueillie par ces singulières créatures. Un MJ peut tout à fait inclure dans sa campagne des PNJ foreurs qui ne seront pas hostiles envers les aventuriers. Il peut même autoriser exceptionnellement un joueur à en incarner un. Bien entendu, il n'est pas pour l'instant question de voir un foreur se promener dans une cité sous-marine. Cependant, un acarat pourrait avoir la possibilité de passer presque inaperçu s'il est suffisamment frêle et habillé de manière à dissimuler ses traits de foreur les plus évidents.

INSECTES_

HYBRIDE CROCHET

Cette horreur est une sorte de sauterelle géante qui porte sous le ventre deux gros crochets dont elle se sert pour soulever ses proies. Puissante et extrêmement forte, elle est capable de soulever les armures de combat les plus légères.

Type de créature : insecte hybride

Zone géographique : toutes

Taille : 2,50 m (5 m d'envergure) | **Poids :** 150 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	40	30	16	18	12	8	10	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+15	**Réaction**	15
Résistance aux Dom.	-13	**Vitesse,VIT(PM)**	60 m, 7(2)

COMPÉTENCES

Athlétisme	20
Attaque	12
Furtivité/Dépl. silencieux	16
Observation	14

ATTAQUE

Crochets (Contact ; dommages : 2D6)
Mandibules (contact, Dommages : 1D6)

TACTIQUES DE COMBAT

Cette créature ne combat presque jamais au corps à corps, sa seule technique de combat consiste à fondre sur sa proie pour tenter d'y fixer ses crochets afin de la soulever dans les airs et de la laisser tomber. Les crochets n'ont pas besoin de se planter dans la cible, il suffit juste qu'ils s'accrochent.

LOCALISATIONS

1-2 Tête, **3-4** Thorax, **5-10** Abdomen, **11** Aile droite, **12** Aile gauche, **13-16** Pattes droites, **15-20** Pattes gauches

SPÉCIAL

Carapace 10 (H)
Crochets (quand cette chose fond sur sa proie, on n'effectue qu'un test simple si elle la surprend et un test en opposition si elle ne la surprend pas. En cas de surprise, il faut effectuer pour l'insecte un test avec son niveau d'attaque. Si ce test réussit, la cible est touchée par les crochets. On effectue les dommages normaux. Si la cible n'est pas en armure mécanisée et qu'elle subit une blessure critique, les crochets se sont enfoncés dans sa chair et l'insecte la soulève. Si la cible ne subit pas de blessure critique, elle doit effectuer un test de chance. Si le test réussit, l'insecte n'a rien accroché et repart bredouille. Si le test de chance rate, l'insecte a accroché quelque chose (il peut s'agir d'un équipement) et il soulève sa proie. A chaque tour cette dernière peut tenter de se libérer grâce à un test de Coordination, avec une pénalité égale au modificateur à la marge de réussite obtenu par l'insecte au cours de l'attaque. Le MJ peut accorder un malus ou un bonus au test de chance en fonction de l'équipement de la cible, pour simuler le fait qu'il sera plus ou moins facile pour l'insecte d'accrocher quelque chose. Si la proie est en armure mécanisée, si l'insecte inflige des dommages critiques, la structure de l'armure subie automatiquement une brèche et les crochets se fixent. Dans le cas contraire, il faut aussi effectuer un test de chance. S'il n'y a pas surprise, l'insecte doit remporter le test en opposition pour emporter sa proie. Une fois une proie accrochée l'insecte va redécoller plus ou moins rapidement en fonction du poids de sa proie)
Vol (Victime de 100 kg ou moins : l'insecte ne marque aucun temps d'arrêt, il ne se pose même pas et reprend immédiatement de l'altitude. Victime de 100 à 200 kg : l'insecte est obligé de marquer un temps d'arrêt de 1 tour. Il redécolle au tour suivant avec une vitesse divisée par 10, puis par deux au bout d'un tour supplémentaire puis à pleine vitesse au troisième tour. Tous les 10 kilos supplémentaires : l'insecte est obligé d'effectuer un test de Force avec une pénalité de –1 par 10 kilos supplémentaires. Il redécolle en 10 tours moins son modificateur à la marge de réussite. Il redécolle avec une vitesse divisée par 10. Au tour suivant sa vitesse est réduite au quart, puis de moitié puis aux trois quart et enfin à pleine vitesse. Notez que sa vitesse maximale est réduite de 5% tous les 10 kilos supplémentaires au-dessus de 200 kg. Un personnage soulevé peut soit tenter de se libérer, soit affronter la créature mais dans ce cas il est en position désavantageuse et subit une pénalité de –2 à tous ses tests. Il est impossible de saisir l'insecte qui sécrète en permanence une sorte de graisse. Quand l'insecte veut se débarrasser de sa proie (en la lâchant ou en la fracassant contre un obstacle), il n'a qu'à rétracter ses crochets)

« Plus c'est petit, plus c'est dangereux. Remarquez, les gros aussi sont dangereux. Et même les moyens. Non, il n'y a pas à dire tous les insectes sont dangereux, quelle que soit leur taille. Si vous voyez une araignée, écrasez-la ! »

-- Paul Dellis, soldat de la Ligue_

Comme chacun le sait désormais, l'homme s'est découvert de nombreux nouveaux adversaires et parmi ceux-ci, les insectes ne sont pas les moindres. A de très rares exceptions, les insectes attaquent à vue n'importe quel être humain et la plupart des autres créatures, sauf les plantes. La menace qu'ils font peser est prise particulièrement au sérieux par les autorités depuis qu'on a la certitude que leurs actions sont organisées. Leur objectif est clair : débarrasser la surface et les profondeurs de la terre de toutes les espèces qui ne sont ni des insectes, ni des plantes.

ORGANISATION DES INSECTES

La plupart des insectes sont organisés en plusieurs structures extrêmement efficaces qui servent leurs projets de domination. Bien entendu, ces structures varient grandement en fonction du type d'insectes et l'organisation des cafards sera très différente de l'organisation des fourmis ou des araignées. Les informations données ci-dessous concernent essentiellement les insectes vivant en communautés importantes.

L'avant-poste est la plus petite structure que l'on puisse rencontrer. C'est une base établie par les éclaireurs insectoïdes dans différents territoires autour d'une zone contrôlée par une colonie. Ces avant-postes sont généralement discrets et ne comptent pas beaucoup de membres. La plupart des insectes qui les peuplent sont soit des combattants, soit des éclaireurs. Les insectes ne défendent jamais un avant-poste contre un adversaire trop puissant.

Une fois que plusieurs avant-postes ont été établis dans une région et que toute menace sérieuse a été éliminée, les insectes vont constituer une colonie au centre du périmètre défini par les avant-postes. Cette colonie est appelée à devenir un nid si les insectes parviennent à conserver le contrôle de la région. Les colonies sont dix fois moins grosses qu'un nid et elles accueillent tous les types d'insectes, de l'ouvrier à l'éclaireur.

Quand une colonie est devenue suffisamment importante, elle accueille une reine liée à l'impératrice qui règne sur la région. La colonie se transforme en nid qui va à son tour constituer de nouveaux avant-postes et de nouvelles colonies.

Toutes les colonies d'une région sont sous la domination d'un complexe maître où réside une Impératrice. Ces complexes sont le plus souvent souterrains et ont été constitués à l'époque des grands cataclysmes, pour assurer la survie des différentes espèces insectoïdes. Ce sont de véritables forteresses extrêmement difficiles d'accès pour les troupes humaines. Alors que les colonies des différents complexes maîtres peuvent se livrer des guerres redoutables aucun insecte ne s'attaque à un complexe maître. Les chercheurs supposent que la destruction d'une impératrice serait un coup fatal porté à l'organisation des colonies d'une même région.

Les insectes vivant en petites communautés se répandent de manière beaucoup plus anarchique et, au mieux, ne constituent que des nids. On suppose que les plus petites communautés insectoïdes n'ont qu'une seule impératrice.

RIVALITÉS ET ALLIANCES ENTRE INSECTES

Fort heureusement pour l'homme, les plus puissants adversaires des insectes sont les autres insectes. Même s'il semble de plus en plus que l'ensemble du règne insectoïde ait un plan commun, les rivalités naturelles entre les espèces perdurent. Une araignée ne va certainement pas cesser de dévorer d'autres insectes et les fourmis ne vont pas renoncer à leurs guerres de conquête même si cela implique d'éradiquer une fourmilière adverse.

Cependant, les complexes maîtres des insectes tentent toujours de limiter ces conflits en orientant les conquêtes de leurs colonies pour éviter des affrontements trop importants. En règle générale, plusieurs types d'insectes différents peuvent cohabiter sur un même territoire tant qu'il n'y a pas conflit d'intérêt.

Les insectes les plus évolués sont parfaitement capables de coopérer entre eux lorsqu'ils sont confrontés à une menace commune comme la présence humaine.

L'INTELLIGENCE COLLECTIVE

Si les insectes sont devenus une telle menace pour l'homme, c'est en raison de cette intelligence collective qu'ils ont développée après les cataclysmes et qui comprend quatre stades :

C'est la reine d'une communauté qui est au cœur du premier stade de cette intelligence collective. La reine et tous ses sujets ne forment qu'une seule et même conscience. Cette intelligence collective ne signifie pas que ce que voit un insecte est immédiatement vu par les autres ou qu'ils savent immédiatement ce qui est arrivé à l'un des leurs, ce n'est pas de la télépathie. Non, il s'agit d'un lien qui leur permet de tous œuvrer dans le même but, au service de leur reine. De plus, quand ils sont proches de leur reine, ils peuvent mettre en commun leurs expériences afin d'apporter une réponse tactique à certaines situations. Ce lien extraordinaire leur permet même d'adapter génétiquement les nouvelles générations aux effets d'armes utilisées contre eux. Si, par exemple, un gaz de combat est utilisé contre des insectes, ces derniers seront capables d'en analyser les effets afin que la reine puisse produire des soldats qui seront immunisés contre ce gaz. Cela les aide également à développer des attaques naturelles efficaces contre leurs adversaires. Seules les grandes communautés d'insectes sont capables d'utiliser ce lien. Les communautés les plus petites comme celles des araignées ou des mantes religieuses ne disposent pas de cet atout.

Le second stade de l'intelligence collective est constitué par le lien qui existe entre l'Impératrice d'une communauté et ses reines. Cette intelligence collective va permettre de définir les plans de conquête dans une région donnée, de savoir si une colonie est en difficulté et d'améliorer l'espèce dans toutes les colonies en fonction des informations fournies. Comme pour le premier lien, ce n'est pas une forme de télépathie mais plutôt une sorte de très forte empathie facilitant la transmission des expériences. La plupart des informations doivent cependant être transmises par l'intermédiaire d'émissaires. Ainsi, une reine concevant une nouvelle espèce de guerrier va en envoyer un à son Impératrice qui va l'assimiler et permettre aux autres colonies de s'adapter.

Le troisième stade est constitué par le lien unissant toutes les impératrices d'une même espèce. On suppose que ce lien est établi à l'échelle des continents, peut-être même à l'échelle mondiale. On ignore s'il existe une impératrice dominante ou pas.

Enfin, le quatrième stade est constitué par le lien unissant toutes les impératrices des espèces insectoïdes. C'est le seul stade auquel peuvent être sensibles les insectes vivant en très petites communautés C'est dans ce lien que réside la véritable puissance des insectes et leur capacité à définir des objectifs communs pour leur guerre totale contre leurs adversaires.

ALLIÉS DES INSECTES

Les plantes et de très rares créatures sont les alliées des insectes. Encore une fois, c'est une alliance qui ne remet pas en cause l'ordre naturel. De nombreuses plantes se nourrissent d'insectes et réciproquement. Mais comme ces deux ordres naturels ne peuvent espérer vivre l'un sans l'autre, ils partagent donc des objectifs communs.

LA FIN DES GRANDS INSECTES

Les insectes géants ont proliféré à la surface de la planète après les grands cataclysmes. Cependant, on se rend compte maintenant que ces espèces constituant de vastes communautés ne peuvent espérer survivre. Elles meurent en grand nombre incapables de trouver assez de nourriture pour alimenter des nids bien trop importants. Les différentes communautés d'insectes géants s'entre-déchirent mais leurs membres sont également victimes de leurs propres congénères bien plus petits qu'eux, qui viennent réclamer les territoires qu'ils leur avaient confiés avant leur retour à la surface. Leur rôle a donc été limité dans le temps et l'ensemble de ces créatures géantes devraient disparaître assez rapidement.

Cependant, les insectes géants vivant en petites communautés semblent toujours aussi vivaces et cette disparition programmée ne s'applique pas à eux. De plus, les insectes ont besoin de créatures de grande taille pour leur lutte contre les humains. Presque toutes les espèces hybrides sont donc de taille géante (jusqu'à une taille humaine) mais leur population est contrôlée et ce ne sont généralement que des soldats.

ENNEMIS DES INSECTES

L'homme n'est pas le seul à lutter contre les peuples insectoïdes. Parmi les adversaires les plus farouches que ces derniers doivent affronter, il y a les hérisses, les rats, les dévoreurs et les foreurs. Ces quatre espèces considèrent les insectes comme la plus grande menace contre laquelle ils doivent lutter. On sait déjà que les rats n'hésitent pas à utiliser les escouades humaines pour se débarrasser d'un nid menaçant leur survie ou que les dévoreurs cessent immédiatement un combat contre un être humain s'il repère le moindre insecte dans le secteur. Mais plus récemment, on a assisté à des trêves entre humains et foreurs pour aller éradiquer une colonie souterraine d'insectes.

PRISONNIERS, EXPÉRIMENTATIONS SUR DES ÊTRES HUMAINS ET HYBRIDATION

Au cours d'un récent raid mené contre une colonie insectoïde dans un profond complexe souterrain, des escouades de combat des Veilleurs ont fait une terrifiante découverte. On savait que certains insectes capturaient des êtres humains pour s'en nourrir mais on ignorait tout de ce qui a été découvert ce jour-là.

Dans une salle de la colonie étaient rassemblés des êtres humains dont certains avaient été disséqués tandis que d'autres étaient dans des sortes de cocons baignant dans divers fluides, à priori pour tester leur résistance à différentes substances. Dans d'autres cocons, les insectes soumettaient leurs prisonniers à des virus et d'autres agents pathogènes. Mais le plus atroce a certainement été la découverte de tentatives d'hybridation entre des êtres humains et des insectes. Aucun des spécimens découverts n'était vivant mais le fait de savoir que les insectes tentent de telles expériences est particulièrement inquiétant.

Il a également été découvert deux races d'insectes particulièrement monstrueuses, l'une est une sorte de parasite arcachnoïde se fixant sur la nuque de ses hôtes tandis que l'autre est une espèce de chose dotée de 12 longues pattes extrêmement fines et grouillante de très fins tentacules, qui, semble-t-il, est capable d'étudier les organismes vivants.

LES HYBRIDATIONS INTER-ESPÈCES

On assiste depuis peu à l'apparition de nouvelles espèces d'insectes qui ne sont autres que des hybridations inter-espèces certainement pratiquées au sein des Complexes Maîtres. Ces hybridations engendrent de véritables monstres qui sont le cauchemar des explorateurs. Des abominations comme les Scoris font des ravages au sein des troupes humaines.

L'hybridation la plus étonnante rencontrée par les explorateurs est certainement le Sérax qui tient à la fois de la plante et de l'insecte. Le résultat est une créature redoutable, aussi farouche que résistante.

PRÉSENCE DES INSECTES SOUS L'EAU

Les insectes ont beaucoup de difficultés à s'implanter sous l'eau. Il n'existe que de très rares espèces vivant dans ce milieu et aucune ne constitue une société organisée capable de nuire à l'homme. Il semble que le milieu liquide soit un obstacle majeur au lien qui unit les communautés insectoïdes. Ainsi, les insectes que l'on peut trouver dans des stations sous-marines se comportent comme des insectes tout à fait normaux.

ARMES ET RÉSISTANCES VIRALES, CHIMIQUES ET GÉNÉTIQUES

Les communautés d'insectes développent continuellement de nouvelles espèces dotées de caractéristiques étonnantes, qu'il s'agisse de résistances ou de modes d'attaque. Infrasons offensifs, acides en tout genre, poisons extrêmement virulents, phéromones hallucinogènes ou hypnotiques, résistance au feu, au froid ou à certains agents chimiques, les insectes ne semblent pas manquer de ressources pour engendrer des combattants aux capacités redoutables qui donnent du fil à retordre aux groupes de combat humains. Leur adaptation est tellement rapide qu'une même escouade peut se retrouver face à deux ennemis totalement différents entre deux missions d'éradication.

STRATÉGIE DES INSECTES

Sauf lorsque vous rencontrez des nuées ou des communautés comme celles des cafards, ne vous attendez pas à voir déferler sur vous des millions d'insectes en rangs serrés. Ce n'est pas la stratégie qu'ils adoptent pour lutter contre les humains. Cette tactique d'attaque massive est uniquement valable contre des proies isolées, lors d'un assaut contre une colonie adverse ou pour en terminer avec un ennemi déjà affaibli. Non, contre les humains, les insectes préfèrent l'infiltration, la discrétion, l'attaque éclair, les leurres, etc. Ce n'est qu'une fois l'adversaire blessé ou neutralisé que les hordes d'insectes s'abattent sur lui.

Les insectes ont appris à se méfier des armes humaines affectant de larges zones. Bon nombre de colonies ont été pulvérisées par des faisceaux Icar et les lance-flammes ou les bombes incendiaires restent pour de nombreuses communautés des armes effrayantes. Aussi, les colonies insectoïdes restent-elles le plus souvent discrètes et quand elles ne sont pas souterraines ou dans les ruines d'une cité, elles sont installées à l'abri de la végétation ou d'une formation rocheuse, par exemple.

Quand des adversaires humains sont localisés, les insectes vont toujours envoyer des éclaireurs pour évaluer la menace. Puis ce sera au tour des saboteurs, tous les insectes suffisamment discrets dont l'acide pourra saboter le matériel. C'est pour cette raison qu'une des principales directives des troupes envoyées en surface est de constamment vérifier son matériel et surtout vérifier qu'aucun insecte ne s'est introduit dans des endroits sensibles. Combien de soldats avec des lance-flammes se sont-ils retrouvés avec une arme hors d'usage ou qui explosait ?

Une fois que les éclaireurs et les saboteurs ont accompli leurs tâches, les insectes vont généralement tenter de leurrer leurs adversaires pour les attirer dans une zone propice au combat. C'est souvent le cas dans les villes où il faut se méfier des terrains instables minés par les ouvriers. Un soldat en armure de combat qui se retrouve au fond d'une fosse va très vite être submergé par des millions de créatures qui ne lui laisseront aucune chance.

Les insectes géants seront le plus souvent utilisés soit pour faire diversion, soit pour conduire des attaques éclairs contre des escouades humaines.

HYBRIDE DE CONTRÔLE

Ces monstruosités ne sont pas sans rappeler les nécro-parasites. C'est une sorte de croisement entre une tique et une araignée. Cet hybride est doté de huit pattes extrêmement fines et, à la place de l'abdomen ou de la poche de sang, on trouve un genre de bulbe renfermant ses organes vitaux et une sorte de cerveau aux pouvoirs étonnants.

Type de créature : insecte hybride

Zone géographique : toutes

Taille : 50 cm | **Poids :** 1 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	2	3	14	16	12	10	14	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-	**Réaction**	14
Résistance aux Dom.	+6	**Vitesse,VIT(PM)**	12 m, 1(1)

COMPÉTENCES

Furtivité/Dépl. silencieux	16
Observation	14

ATTAQUE

Crochets (contact, dommages 1D6)

TACTIQUES DE COMBAT

Incapable de combattre, ces choses ne s'attaquent qu'à des prisonniers ou à des proies inconscientes. Contre ses proies, l'insecte se glisse sur sa nuque, referme ses longues pattes autour de sa gorge et enfonce ses longs crochets dans le bulbe rachidien. Il doit infliger au moins une blessure légère pour utiliser son pouvoir de contrôle.

LOCALISATIONS

1-20 Créature

SPÉCIAL

Contrôle (Il faut effectuer un duel de Volonté. Le modificateur de la marge de réussite de chaque protagoniste réduit d'autant la Volonté de l'adversaire. Si la proie tombe à 0, elle est dominée. Si la proie résiste (et fait tomber la Volonté de l'insecte à 0), l'insecte se détache et va chercher une autre proie. Une proie qui succombe à l'insecte est alors sous son contrôle de la créature. Contrairement au nécro-parasite, l'insecte a besoin de nourrir son hôte. Ce dernier récupère 1 point de Volonté par heure et peut tenter de se libérer de la domination. Mais à chaque nouvelle tentative, sa Volonté maximale est réduite de 1 point.
Tuer l'insecte libère immédiatement son hôte qui récupère tous ses points de Volonté. Il doit cependant effectuer un test de Chance si la durée du contrôle qu'il a subit excède un certain temps :
Volonté victime en heure : en cas d'échec, la victime perd 1 point de Volonté définitivement.
Volonté victime en jours : test à –1, la victime perd 2 points de Volonté définitivement.
Volonté victime en semaines : test à –2, la victime perd 3 points de Volonté définitivement.
Volonté victime en mois : test à –4, la victime perd 4 points de Volonté définitivement.
Volonté victime en années : test à –6, la victime perd 6 points de Volonté définitivement.)

HYBRIDE CHIRURGIEN

Cette chose ressemble à une chenille dotée de six longues et fines pattes de chaque côté de la moitié supérieure de son corps. Son ventre grouille de minces tentacules tout comme sa large bouche.

Type de créature : insecte hybride

Zone géographique : toutes

Taille : 1,80 m, 25 cm de diamètre | **Poids :** 110 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	8	8	20	16	18	14	18	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-1	**Réaction**	17
Résistance aux Dom.	+1	**Vitesse,VIT(PM)**	20 m, 2(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	12
Furtivité/Dépl. silencieux	12
Observation	16

LOCALISATIONS

1-20 Créature

SPÉCIAL

Interrogatoire (Les tentacules de sa bouche se fixent au crâne de sa proie et lui permettent de stimuler certaines parties du cerveau mais aussi de créer un lien télépathique pour interroger une victime et tout savoir d'elle. La victime peut résister. Dans ce cas, il y a duel de Volonté. Le modificateur de la marge de réussite de chaque protagoniste réduit d'autant la Volonté de l'adversaire. Si la proie tombe à 0, elle fournit l'information demandée. La Volonté de la victime est toujours intacte pour chaque interrogatoire mais elle est réduite de 1 par jour où elle est soumise à ce traitement)

Dissection (ses pattes, tranchantes comme des rasoirs lui permettent de disséquer ses victimes. Les tentacules de son ventre s'infiltrent dans le corps de ses victimes et lui servent à analyser les organismes)

MENACES DU MONDE SOUTERRAIN_

OLOMBRE

Type de créature : abomination d'origine inconnue

Zone géographique : royaumes souterrains

Taille : 1,95 m **Poids :** 110 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	18	20	14	18	15	10	14	4

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+4	**Réaction**	16
Résistance aux Dom.	-5	**Vitesse,VIT(PM)**	40 m

COMPÉTENCES

Acrobatie/Équilibre	13
Athlétisme	14
Combat à mains nues	15
Cri	14
Endurance	18
Escalade	10
Observation	16
Orientation	16
Projection d'acide	14

ATTAQUE

Griffe (contact, dommages : 2D6)
Morsure (contact, dommages : 3D10)

TACTIQUES DE COMBAT

Les olombres font preuve de stratégie. Avant d'attaquer, ils observent longuement leur proie pour ne lui laisser aucune chance. Le plus souvent, ils vont tenter de courir le moins de risque possible en tentant de la paralyser. Si une cible s'avère plus résistante que prévu, ils rompent le combat pour revenir ultérieurement avec une meilleure tactique.

LOCALISATIONS

Humaines

SPÉCIAL

Acide (les olombres peuvent projeter de l'acide jusqu'à trois mètres même si ils préfèrent généralement le vomir sur leur proie au corps à corps. Projeté, l'olombre doit effectuer un test pour toucher et l'acide inflige 1d10 points de dommages +1 point par tour pendant 10 tours. Au corps à corps, l'olombre doit saisir sa proie. Dès qu'il l'a saisi, il vomit une grande quantité d'acide qui touche automatiquement et inflige 2D10 points de dommages + 2 points par tour pendant vingt tours. Un olombre ne peut cracher qu'un jet d'acide tous les deux tours. Il ne peut vomir que tous les quatre tours et pas plus de 4 fois par jour)

Ailes pour certains

Cri paralysant (les olombres utilisent souvent un cri très puissant pour paralyser leurs proies. Ils ne peuvent s'en servir qu'à une distance inférieure à cinq mètres et c'est la seule chose qu'ils peuvent faire pendant le tour. Le cri n'affecte que la cible de l'olombre même si tout le monde peut l'entendre à des centaines de mètres à la ronde. L'olombe effectue un test sous sa compétence Cri puis la victime effectue un test de Constitution avec une pénalité égale au modificateur de la marge de réussite de l'olombre. L'éventuelle marge d'échec +1 sur ce test correspond au nombre de tours de paralysie. Si le test de constitution réussit, la victime est juste sonnée et subit une pénalité à toutes ses actions égale au modificateur de marge de réussite de l'olombre pendant 1D6 tours. Seul le corps de la cible est paralysé et elle est donc encore consciente. Une cible paralysée qui subit une nouvelle fois le cri effectue un autre test de Constitution mais les pénalités sont doublées)

Écholocation

Purulence foudroyante (la morsure d'un olombre déclenche une purulence foudroyante. En 1D6 tours, le corps de la victime se couvre de pustules. Elle doit effectuer un test de Constitution simple. Si le test est réussi, la purulence disparaît au bout de 10 tours moins son modificateur à la marge de réussite. Pendant ce temps, la victime ne subit qu'une pénalité de –5 à toutes ses actions. Si le test rate, la victime contracte la mutation purulence. En cas d'échec critique, la victime meurt en 1D10 plus Constitution tours à moins qu'on puisse la placer en caisson de survie (ou tout autre appareil stabilisant son état) ou qu'on lui injecte de puissants médicaments pouvant contrer les germes. Les olombres ont souvent avec eux une sorte de pâte qui, ingérée, stoppe le processus de purulence. Si le processus est bloqué avant que la victime meurt, cette dernière perd définitivement 1 point de Constitution)

Résistance totale aux poisons, au gaz et à la chaleur

« Aucun milieu n'échappe à la guerre globale qui se livre en ce moment sur la planète. Lors de nos opérations souterraines nous nous heurtons de plus en plus souvent à des groupes de créatures organisés, qui luttent pour leur survie mais aussi pour établir leur domination. Comme si le conflit contre les foreurs ne suffisait pas voici maintenant que nous devons affronter des armées insectoïdes et des hordes de créatures végétales. Sans parler des horreurs qui remontent des profondeurs stygiennes de la planète. Il est désormais certain que le combat ne peut plus être mené uniquement sous les mers. Trois fronts sont désormais ouverts : l'océan, la surface et les souterrains. C'est pour cela, Seigneur Viramis, que je vous supplie de renforcer de manière considérable les moyens alloués aux troupes souterraines. »

-- Capitaine Vrill, armée souterraine hégémonienne_

L'univers souterrain est tout aussi hostile que celui des océans. Jusqu'à présent on pensait que les foreurs et les monstres comme les gorgors ou les vers géants étaient les seuls réels dangers qui pouvaient guetter les équipes d'exploration. Mais on a découvert qu'au plus profond des entrailles de la terre se terraient des horreurs sans nom bien plus redoutables et qui représentent également une menace pour le peuple des foreurs.

En effet quatre races de créatures ont proliféré dans ce sombre domaine. Deux d'entre elles sont indépendantes, les olombres et les onyx. Les deux autres, les synides et les scoris, font partie d'un ordre plus vaste, celui des insectes et des plantes.

LES OLOMBRES_

Parmi les monstruosités qui hantent les profondeurs de la terre, les olombres comptent parmi les plus abjectes. Nul ne sait exactement d'où ils sont originaires mais une chose est sûre, ils viennent des territoires les plus profonds du monde souterrain. Ils s'attaquent à tout ce qui vit.

Un olombre a une peau terreuse assez claire, deux bras et deux jambes qu'il peut plier en avant ou en arrière grâce à ses singulières articulations, des mains dotées de longues griffes habituées à racler la roche et une tête cauchemardesque. Le crâne de cette créature est légèrement allongé, sans yeux, sans nez et avec deux sortes de membranes sur les cotés de la tête à la place des oreilles. Leur bouche s'ouvre sur plusieurs rangées de petites dents pointues sécrétant un puissant poison provoquant des purulences foudroyantes. Les olombres sont totalement aveugles et ils se repèrent par écholocation, ils ont également une ouïe extrêmement fine. Quand ils chassent leurs proies, les olombres utilisent leur cri pour les paralyser afin de les capturer et de les ramener vivantes dans leur tanière. Contre des adversaires insensibles à ce cri (notamment les foreurs ou les soldats en armure blindée), ils peuvent cracher un puissant acide.

Il ne semble pas y avoir de différence fondamentale entre les mâles et les femelles, que ce soit physiquement ou dans l'organisation de leur société. Les femelles portent le plus souvent deux ou trois bébés qui mettent six mois avant d'arriver à maturité.

Les olombres vivent en groupe d'une centaine d'individus dans les zones les plus profondes de la terre. Beaucoup les considèrent comme de simples animaux incapables de raisonner mais il semble que ce ne soit pas le cas. Leurs attaques sont souvent organisées et ils font preuve d'une certaine stratégie. Pour certains, ces créatures primaires seraient sous la domination de quelque chose de plus puissant se terrant dans les profondeurs de la terre. Même si on a évoqué les ternasets, rien ne vient étayer cette allégation.

Une chose est certaine, les olombres ont multiplié les attaques contre les êtres humains qu'ils tentent toujours de capturer vivants pour les ramener dans leur noir domaine. Que font-ils de leurs captifs ? Plusieurs hypothèses ont été avancées en se basant sur des rapports de groupes d'exploration.

Un de ces rapports est particulièrement intéressant puisqu'il provient d'un prisonnier des olombres qui est parvenu à fuir. Même si son témoignage est sujet à caution (il avoue lui-même qu'il était dans un état second et blessé), il y évoque un peuple de créatures beaucoup plus évoluées, vivant dans de véritables labyrinthes peut-être façonnés par eux, ainsi que des sortes de temples monolithiques hantés par de sombres présences où seraient sacrifiés certains captifs. Il parle également sans cesse d'un son discordant résonnant constamment dans les dédales qu'il parcourait et d'olombres ressemblant à des chauve-souris, suspendus au plafond des grottes. Là où le témoignage de cet individu est sujet à caution, c'est qu'il raconte avoir beaucoup de mal à faire la part entre ce qu'il a réellement vu et ce qu'il a imaginé. Il avoue avoir eu de nombreuses pertes de conscience et que cauchemars et réalité se sont mêlés étroitement dans son esprit. Il n'explique par exemple pas comment il a pu voir quoi que ce soit dans un environnement totalement plongé dans les ténèbres. La dernière chose dont il ait le souvenir, c'est de s'être échappé alors que les olombres se livraient à un véritable carnage sur un groupe de prisonniers.

Comment est-il remonté des entrailles de la terre avant d'être secouru par une patrouille ? Comment s'est-il orienté ? Comment a-t-il échappé à ses ravisseurs et aux innombrables dangers du monde souterrain ? Personne ne le sait. Peu de temps après, cet individu a disparu.

LES ONYX_

Découverts récemment, les onyx sont des créatures humanoïdes qui doivent leur nom à leur peau dure et sombre comme la pierre du même nom. Totalement imberbes, les onyx sont dotés de petites griffes très résistantes et d'une mâchoire un peu plus allongée que celle d'un être humain, garnie de dents effilées. Leur nez raboté évoque la cavité nasale osseuse d'un cadavre et leurs membres sont légèrement plus allongés que ceux d'un individu normal.

Il semble que la dureté de leur peau soit due à un minéral parasite qui contamine peu à peu leur organisme. Aussi, la créature devient de plus en plus résistante en vieillissant mais elle perd peu à peu de sa mobilité avant de mourir paralysée et de se transformer lentement en pierre.

On estime l'espérance de vie moyenne d'un onyx à une quarantaine d'années. Jusqu'à l'âge de trente ans, la créature est capable de se déplacer sans aucune gêne mais passé cet âge, elle va commencer à avoir du mal à manipuler les choses, à marcher sans boiter ou à changer de position.

Ces créatures particulièrement sauvages vivent à faible profondeur, le plus souvent sous les ruines des anciennes civilisations humaines, et chassent souvent à la surface une fois la nuit tombée, même si de plus en plus souvent, elles mènent des expéditions contre les autres races souterraines. Elles vivent en meutes pouvant compter quelques dizaines à quelques centaines d'individus. Malgré leur comportement animal, les onyx ont constitué une sorte de société très primitive. Cette société est dominée par les plus âgés et donc les moins mobiles. Ces « sages » sont beaucoup plus intelligents que les jeunes onyx et certains sont même capables de s'exprimer dans un langage humain.

Les femelles occupent la seconde place de cette société. Bien qu'elles ne quittent que rarement les tanières, ce sont elles qui s'occupent des plus anciens et des enfants. Elles sont généralement plus intelligentes que les mâles et savent préparer des remèdes à base de plantes. Elles sont également capables d'un artisanat assez limité. Ce sont elles qui sont chargées du culte des ancêtres, des transformations (voir ci-après) et de la préparation d'un éventuel gibier. Bien qu'elles soient d'aussi redoutables combattants que les mâles, leur organisme se durcit plus lentement et elles sont moins résistantes. Par contre, leur espérance de vie est d'environ le double de celle des mâles.

Les chasseurs et les gardiens occupent la dernière place dans cette société. Ils regroupent tous les adultes mâles capables de se mouvoir et de combattre sans problème.

ONYX

Type de créature : humain altéré

Zone géographique : royaumes souterrains

Taille : 1,80 m | **Poids :** 160 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	16	22	16	20	14	8	14	8

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+3	**Réaction**	17
Résistance aux Dom.	-5	**Vitesse,VIT(PM)**	48 m

COMPÉTENCES

Acrobatie/Équilibre	11
Athlétisme	18
Camouflage/Dissimulation	18
Chasse/Pistage	12
Combat à mains nues	14
Endurance	10
Escalade	14
Furtivité/Déplacement silencieux	18
Observation	14
Orientation	14

ATTAQUE

Griffe (contact, dommages : 2D10, augmente les dommages de ses griffes de 1 point tous les 3 ans de vie)
Morsure (contact, dommages : 3D10)

TACTIQUES DE COMBAT

En combat les onyx utilisent les ombres à leur avantage. Ils traquent leur proie à l'abri des ténèbres avant d'en jaillir pour attaquer avant de disparaître à nouveau. Ils épuisent ainsi leur cible qu'ils tentent, le plus souvent, de capturer vivante.

LOCALISATIONS

Humaines

SPÉCIAL

Âge (à partir de trente et un ans, un onyx perd 1 point de Coordination par an. Ce processus peut être ralenti par les drogues que concoctent leurs femelles. Leur Intelligence augmente de 1 point tous les cinq ans après trente ans)
Amure évolutive (1 point/an de vie, 1 point/2 ans pour les femelles, H)
Détection du sang (ils bénéficient d'un bonus de +4 à leurs tests d'observation pour repérer une cible qui saigne)
Résistance totale à la paralysie, à la chaleur
Vision nocturne (dans le noir total, leur niveau d'Observation est de 10 et ils repèrent leurs cibles à l'ouïe et à l'odorat)

SCORIS

Type de créature : insecte

Zone géographique : royaumes souterrains

Taille : 1,90 m | **Poids :** 85 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	24	26	18	19	12	8	12	-

** par synide (voir ci-dessous)*

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+7	**Réaction**	15
Résistance aux Dom.	-8	**Vitesse,VIT(PM)**	48 m, 96 m*

** déplacement en vol*

COMPÉTENCES

Athlétisme	18
Combat au contact	14
Observation	12

ATTAQUE

Hachoirs osseux (contact, Dom. : 5D10) ou **Mandibules** (contact, Dom. : 3D10), et **Dards** (contact, 2 x 2D10 points de dommages)

TACTIQUES DE COMBAT

Pour soulever leurs proies, les scoris ont une force de 30. Ils attaquent toujours en corps à corps et tentent de saisir leur proie sans essayer de l'immobiliser. Dès que la proie est saisie, ils effectuent deux tests d'attaque avec leurs dards (ces deux tests ne sont pas des tests en opposition comme pour un combat classique au contact, il faut les traiter comme des tirs). Les dards sont considérés comme des armes pénétrantes ayant un indice de pénétration de 12(H)/2(V-).

LOCALISATIONS

1-3 Tête, **4-12** Torse, **13-14** Bras droit, **15-16** Bras gauche, **17-20** pattes

SPÉCIAL

Armure naturelle 18 (H)
Poison paralysant
Délai d'action : 1 tour
Virulence/Évolutions : 1D6 par dard et par tour puis 1D6 par dard et par tour tant que les dards sont enfoncés. Si les dards sont retirés la virulence du poison cesse immédiatement d'augmenter. Même après la paralysie, on continue à cumuler les points de Virulence. Une fois la période d'évolution terminée, la virulence du poison est réduite de 1 point par tour. Si deux dards sont enfoncés, la résistance aux poisons d'un personnage n'est appliquée qu'une seule fois. Il subira donc au premier tour un empoisonnement égal à 2D6, moins sa résistance aux poisons.
Seuils/Effets : Seuil 5 : - 2 à tous les tests ainsi qu'en Force et Coordination ; **Seuil 10 :** -4 à tous les tests ainsi qu'en Force et Coordination ; **Seuil 15 :** -8 à tous les tests ainsi qu'en Force et Coordination ; **Seuil 20 :** -12 à tous les tests ainsi qu'en Force et Coordination ; **Seuil 25 :** Paralysie complète

Les onyx ont beaucoup de mal à se reproduire. Bien que le processus soit identique à celui de la plupart des mammifères, une femelle ne porte généralement qu'un enfant à la fois, dont elle accouche au bout de douze mois. Mais mâles et femelles ne peuvent se reproduire qu'à partir de l'âge de douze ans jusqu'à l'âge de vingt ans. Après, l'organisme des femelles devient trop peu malléable pour permettre une grossesse et les parties génitales des mâles s'atrophient. Cependant, il existerait des sortes de matriarches, des femelles dont l'organisme évoluerait extrêmement lentement et qui seraient capables de porter un enfant jusqu'à un âge avancé. Quand il y a une matriarche au sein d'une tribu, elle est généralement considérée comme une divinité et passe sa vie à se reproduire.

La progression de la souche minérale qui pétrifie peu à peu ces créatures est ralentie par le sang qui est également la seule substance à soulager les douleurs des onyx les plus âgés. Préparé avec des ingrédients secrets que seules les femelles connaissent, le sang peut même prolonger la vie d'un onyx et augmenter ses forces. Le sang humain n'est pas plus préféré au sang d'une autre créature mais de malheureuses victimes enlevées par ces êtres subiront le même sort et seront traités comme du bétail. Un rapport d'une équipe d'exploration expose clairement ce qu'il advient des proies des onyx. Il y est décrit une sorte de caverne où hommes et bêtes sont suspendus la tête en bas au-dessus de vasques où l'on récolte leur sang après les avoir égorgés. Certains évoquent même une rumeur selon laquelle certaines tribus effectueraient de véritables élevages pour toujours disposer de sang frais.

L'origine de ces créatures est des plus mystérieuses mais il semble de plus en plus avéré qu'il s'agit d'humains dégénérés ayant contracté une forme inconnue de maladie minérale. Le fait qu'on ait démontré qu'un être humain pouvait être transformé en l'une de ces choses au cours d'immondes cérémonies semble en attester. Une telle cérémonie a été surprise par un commandos de la Ligue Rouge et on y décrit d'effroyables tortures infligées à des victimes humaines dont le corps est lacéré avant que leur bourreau ne badi-

geonnent les plaies avec une mixture destinée à transformer lentement leur organisme.

Les onyx vénèrent leurs ancêtres. Les cadavres de ceux-ci se statufient et sont généralement entreposés dans de grandes cavernes. Ces créatures semblent persuadées qu'un jour, leurs anciens seront capables de se mouvoir à nouveau. Un explorateur, dans l'un des plus étranges récits concernant ces choses, affirme avoir vu un de ces êtres renaître en brisant le carcan de pierre qui l'enserrait. On n'a pu en savoir plus, le témoin ayant succombé à ses blessures peu de temps après.

Les onyx vivent dans des ténèbres presque totales grâce à leur vision nocturne qui leur permet de voir aussi bien qu'en plein jour. Cependant, ils ont besoin d'une source de lumière aussi faible soit-elle. Dans leur tanière, elle est généralement fournie par des pierres ou des champignons phosphorescents. Dans les ténèbres totales, ils se fient à leur ouïe extrêmement fine et à leur odorat. Une lumière forte peut les repousser temporairement, le temps qu'ils s'habituent à la luminosité. La lumière du soleil leur est totalement insupportable.

Quand ils chassent, les onyx sont redoutables. Ils sont capables de se mouvoir dans le plus grand silence en restant presque invisibles dans l'obscurité. Ce sont des traqueurs infatigables. Ils repèrent très facilement l'odeur du sang. Il arrive que les onyx enduisent leurs griffes d'un puissant poison paralysant concocté par leurs femelles. Ils sont insensibles à toute forme de paralysie.

LES SCORIS_

Les scoris sont de redoutables créatures des profondeurs ressemblant à un croisement de plusieurs insectes. Ils ont une tête de mante religieuse dotée de redoutables mandibules, un corps évoquant la carapace d'un scorpion doté de deux terribles dards sur les côtés recourbés vers l'avant, six longues pattes fines, deux sortes de bras terminés par des appendices osseux évoquant des hachoirs, et des ailes de sauterelle. Les scoris sont vigoureux et bien protégés par un exo-squelette externe particulièrement résistant.

Ces créatures ont fait leur apparition dans le monde souterrain il y a quelques mois et il semble qu'elles s'y multiplient à un rythme soutenu. Certains groupes d'explorateurs ont découvert de véritables avant-postes, des sortes de ruches où leurs victimes servent de nourriture à leur immonde progéniture.

Les scoris attaquent toujours au corps à corps pour pouvoir enfoncer dans leur proie les deux dards sur les côtés de leur poitrine et/ou la soulever dans les airs.

Comme presque tous les insectes, ces créatures sont dotées d'une intelligence collective qui augmente considérablement leurs facultés. Elles sont capables d'avoir recours à des stratégies complexes et sont soumises aux ordres de reines dont on ne sait absolument rien.

SYNIDE

Type de créature : règne végétal

Zone géographique : royaumes souterrains

Taille : 30 cm de diamètre, 1,80 m agglomérés | **Poids :** 10 à 70 kg agglomérés

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	4*	18	3*/12	18	16	12	16	-

** par synide (voir ci-dessous)*

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-4 à +9	**Réaction**	17
Résistance aux Dom.	-1 à -7	**Vitesse,VIT(PM)**	24 à 56 m

COMPÉTENCES

Combat au contact	16
Observation	12

TACTIQUES DE COMBAT

En combat l'agglomérat de synides attaque au corps à corps et tente une saisie pour immobiliser sa proie.

LOCALISATIONS

Bulbe ou humaines

SPÉCIAL

Agglomérat (les attributs d'un synide dépendent du nombre de synides encore en vie dans l'agglomérat qu'ils ont constitué. Un synide seul n'a que 4 en force mais sa coordination est de 12. Détruire un bulbe, à l'exception du bulbe maître, ne détruit pas l'agglomérat constitué par les synides mais l'affaiblit. Pour pouvoir affecter un synide, il faut détruire les bulbes mais ceux-ci sont protégés par les lianes. On peut distinguer les bulbes qui palpitent au cœur de l'amas. Un bulbe maître se trouve au niveau de la tête, deux bulbes dans le torse et un bulbe dans chaque membre. Pour toucher un des bulbes, il faut viser une cible très petite, sauf le bulbe de la tête qui est une cible minuscule.
Un bulbe touché est automatiquement détruit si l'arme inflige au moins 10 points de dommages. Sinon, l'attaque n'a aucun effet. Si on attaque sans viser, il y a plusieurs cas. Si l'arme utilisée ne peut affecter l'ensemble de la zone où se trouve le bulbe (pistolet, fusil, fusil d'assaut, pistolet mitrailleur, armes blanches, etc.), elle ne le touche que lors d'une réussite critique et le bulbe bénéficiera d'une protection de 20 points à l'échelle H (en plus des 10 points de dommages qu'il faut pour le détruire). Si l'arme peut affecter toute la zone (mitrailleuse, explosifs, gatling, fusil à pompe à bout portant, etc.), l'attaque est normale mais le synide bénéficie tout de même de son armure de 20 (H) et doit encaisser 10 points de dommages pour être détruit)

Immobilisation et contrôle (en combat l'agglomérat de synides attaque au corps à corps et tente une saisie pour immobiliser sa proie. Si ce test réussit, il se passe trois choses :
1/ les synides tentent d'immobiliser leur proie. Il y a un duel progressif entre la Force de la créature et celle de la victime. Les deux protagonistes effectuent un test de Force. Le protagoniste le plus faible subit une pénalité égale à la différence entre sa force et celle de son adversaire. Le modificateur à la marge de réussite de l'un vient réduire temporairement la force de l'autre. Si la Force de la victime tombe à 0, elle est immobilisée. Si la Force de la créature tombe à 0, la victime se libère. Les protagonistes récupèrent 1 point de Force par tour plus le modificateur à la marge de réussite d'un test d'Endurance tant qu'ils ne tentent pas de lutter de nouveau. Si la Force de la victime est augmentée par un exo-squelette, à chaque fois que le synide remporte le duel, l'intégrité de l'exo-squelette est réduite de la différence entre les deux modificateurs à la marge de réussite et on effectue un test d'intégrité. Si ce test échoue, l'exo-squelette tombe en panne (plus de bonus de Force). Sinon tant que l'exo-squelette est fonctionnel son bonus ne peut être réduit et le personnage peut continuer à agir tant qu'il lui reste au moins 1 point " naturel " de Force s'il tente d'échapper à l'immobilisation. Si la cible est en exo-armure et qu'elle est dotée d'une exo-force, la victime ne perd pas de points de Force mais on applique la règle de l'exo-squelette ci-dessus. Elle effectuera toujours ses tests avec la même valeur de Force jusqu'à ce qu'elle se libère ou que l'exo-armure tombe en panne.
2/ Les synides écrasent leur proie : attaque de constriction normale.
3/ Les synides déploient leurs tentacules pour tenter de dominer leur proie si celle-ci n'est pas dotée d'une tenue isolante blindée. Si la tenue ne couvre pas la nuque de la victime, la domination s'effectue en 1D6 tours. Si la cible a une tenue qui couvre sa nuque ou si elle bénéficie d'une armure naturelle, la domination s'effectue en 1D6 tours plus le nombre de points de protection physique, le temps que les fins tentacules viennent à bout de cette protection. Passé ce délai, les tentacules se connectent automatiquement au bulbe rachidien. On effectue un simple duel de volonté entre les deux protagonistes. Si ce sont les synides qui l'emportent, la victime est entièrement contrôlée tant que les tentacules sont enfoncés dans sa nuque.
La prise de contrôle des synides dépend du nombre de synides encore vivants dans l'agglomérat. Bonus au test de contrôle en fonction du nombre de bulbes vivants dans l'agglomérat : 1 bulbe : -5, 2 bulbes :-3, 3 bulbes :-1, 4 bulbes : +1, 5 bulbes : +2, 6 bulbes : +3, 7 bulbes : +4. Une victime contrôlée devient une véritable marionnette que les synides peuvent contrôler jusqu'à une distance de dix mètres en étendant aux maximum leurs tentacules. La victime agit avec ses compétences normales. Ces créatures peuvent utiliser ce pouvoir de contrôle sur un cadavre récent pour le ranimer (dans ce cas, c'est automatique et cela demande 1 à 3 tours). Un synide seul peut animer un cadavre mais cela prend une dizaine de minutes. Toutes les compétences d'un cadavre animé sont à 10. Contre une cible vivante mais impuissante (paralysée, assommée, etc.) la tentative de contrôle est automatique et on n'effectue que le test de Volonté. Contre ce genre de victime, un synide tente souvent seul la domination. Cela demande 1d10 x 10 minutes mais le test de volonté s'effectue sans pénalité.

Résistance aux armes et aux effets soniques

Vulnérabilité au feu

LES SYNIDES_

Le règne végétal ne se contente pas de déployer ses troupes à la surface mais aussi dans les royaumes souterrains. Ces redoutables soldats sont les synides, d'étranges créatures ressemblant à des petits bulbes palpitants constellés de lianes qui peuvent s'agglomérer pour former une chose vaguement humanoïde, une horrible parodie d'être humain constitué de lianes mouvantes. La vision en est paraît-il particulièrement saisissante.

Les synides ne constituent pas une société à part entière dans le monde souterrain. Ces créatures sont souvent rencontrées en compagnie des insectes. Elles sont dotées d'un terrible pouvoir qui leur permet de contrôler des organismes vivants ou morts grâce à leurs immondes tentacules.

Les synides se déplacent toujours par groupe de sept afin de pouvoir s'amalgamer et utiliser leur pouvoir de contrôle au maximum de son efficacité. Il faut un synide par membre, un pour la tête et deux pour le reste du corps.

Les synides préfèrent attaquer par surprise, plutôt contre une proie endormie ou inconsciente. Contre une proie active, ils n'attaquent que s'ils sont sept et amalgamés. Un synide seul peut tenter de contrôler une proie mais il optera pour les moins résistantes. Ils n'attaquent jamais une cible contre laquelle ils ne peuvent pas grand-chose (comme un individu en armure de combat lourde et isolée). Dans ce cas, ils ne s'amalgament pas et attendent un moment plus propice pour agir.

Chaque bulbe fait trente centimètres de diamètre et peut contracter ou étendre ses tentacules. Les synides peuvent durcir leurs tentacules quand ils sont amalgamés.

Contre une proie qui ne peut se défendre (morte, inconsciente, etc.) les synides peuvent prendre le temps d'opter pour un contrôle total de l'organisme. Un des bulbes se fixe alors à hauteur de la nuque et se « greffe » au système nerveux. Cela peut prendre plusieurs dizaines de minutes. Une fois la greffe terminée, la seule chose que l'on peut remarquer est une légère excroissance sur la nuque. Son hôte devient alors le prolongement de la créature.

PROTEUS_

INFILTRATEUR PROTEUS

ATTENTION : Ne pas confondre un individu dans un protoplasme azuréen et un individu absorbé par un proteus !

Type de créature : amibe symbiote

Zone géographique : toutes

Taille : jusqu'à 2 m de diamètre | **Poids :** 80 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	25*	30	19**	17	15**	10	20	**

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+7*	**Réaction**	16
Résistance aux Dom.	-9*	**Vitesse,VIT(PM)**	56 m, 6(2)

COMPÉTENCES

Athlétisme	4*
Attaque	15
Déguisement/Imitation	18
Endurance	16
Observation	15

ATTAQUE

Engloutissement ou **armes utilisables par la forme imitée**

TACTIQUES DE COMBAT

La tactique de combat d'un proteus, dans son état naturel se limite à envelopper sa proie. Etant intelligent, il adaptera ses tactiques en fonction de la forme qu'il imite.

LOCALISATIONS

1-20 proteus (ou table de localisation de la victime)

SPÉCIAL

Carapace 7 (H) (son niveau de Carapace reflète la difficulté d'affecter la matière molle et très résistante dont ces créatures sont faites, même une fois transformées. Il est impossible de faire chuter ou de faire reculer un proteus. Ces créatures bénéficient de ces protections, même sous leur forme humaine)
Engloutissement (voir page 182)
Immunités (quelle que soit sa forme, un proteus est totalement immunisé contre le froid, contre le feu et contre les effets de la pression)
Régénération (même transformé, un proteus n'a pas de point faible. Un coup à la tête a le même effet qu'un coup au bras. S'il perd un membre, il le remplace en 1 tour. Il ne subit pas les pénalités dues aux blessures, même s'il faut tout de même les noter)
Vulnérabilité aux attaques soniques (les attaques soniques doublent leurs dommages contre les proteus et ne sont pas réduites par sa carapace)

** Valeur naturelle. Voir texte en cas d'assimilation.*
*** Valeurs naturelles remplacées par celles de la victime, lorsque la créature a pris l'apparence de celle-ci.*

« Il semble désormais acquis que les proteus sont le résultat d'un incident survenu il y a extrêmement longtemps. Ces créatures semblent en effet être l'évolution d'une petite amibe vivant en symbiose avec le corail, ou du corail lui-même, qui avait pour fonction de nettoyer son hôte. Une manipulation génétique sur ces amibes aurait accidentellement accru leurs capacités d'imitation, développé leur intelligence et octroyé à ces créatures la capacité de reproduire à la perfection les gènes humains. »

-- Professeur Melorne, savant d'Équinoxe_

Les proteus sont d'étranges créatures qui ressemblent à des amibes et qui dérivent dans les océans. Dès qu'ils trouvent une victime, ils se jettent sur elle et tentent de l'envelopper complètement. Une fois qu'il a tué une victime, le proteus la dissout entièrement et prend son apparence. On dit que de nombreux proteus se sont infiltrés dans la société humaine. Il apparaît de plus en plus que ce sont des créatures particulièrement intelligentes, dont les buts et les motivations sont dictés par une force mystérieuse.

Il existerait plusieurs espèces de proteus dont la plus connue est celle des Infiltrateurs. C'est en effet cette espèce qui sème le chaos dans les communautés humaines.

ORIGINE DES PROTEUS

À l'origine, les proteus sont une espèce d'amibe sécrétée par le corail pour se défendre contre des conditions climatiques menaçant sa survie. Ils seraient en fait des cellules détachées de la structure interne du corail dotées d'une fonction spécialisée. Suintant littéralement dans des espèces de nasses, ces amibes avaient pour fonction de nettoyer les coraux et de faire fuir les créatures nuisibles en imitant grossièrement la forme d'un prédateur. Pendant l'Empire des Généticiens, il y a eu un incident dont on ne sait pas grand-chose. Mais le résultat est là, le corail s'est mis à engendrer des proteus beaucoup plus massifs, nettement plus intelligents et capables d'imiter à la perfection n'importe quelle forme de vie. Plus grave encore, il est désormais avéré que dans le code génétique des proteus on retrouve des éléments caractéristiques du code génétique des êtres humains. Comment ? Pourquoi ? Nous n'en savons rien. De simples organismes protégeant les champs de coraux, les proteus sont alors devenus des prédateurs tentant par tous les moyens de s'infiltrer dans les communautés humaines.

PROTEUS ET CHAMPS DE CORAUX

L'intelligence collective formée par les champs de coraux est l'entité qui domine les proteus. Même si ces derniers sont capables d'une certaine réflexion autonome, ils sont entièrement soumis à la volonté de cette intelligence. En temps normal, la plupart des proteus vont donc se trouver aux alentours des champs de coraux dont ils assurent la sécurité et l'entretien.

Le fait que depuis quelques années les proteus se montrent ouvertement hostiles envers l'homme peut-il signifier que le corail considère l'homme comme un ennemi ? Ou est-ce que ces créatures recherchent quelque chose de précis dans les communautés humaines ?

ORGANISATION DES PROTEUS

Les chercheurs ont identifié trois espèces principales de proteus. Les bâtisseurs/gardiens sont les proteus les plus primitifs. Ils sont incapables de changer de forme et leur fonction principale est de protéger les champs tout en facilitant leur extension en préparant les territoires contigus à la colonie afin qu'elle puisse s'étendre. Tout intrus potentiellement dangereux est immédiatement intercepté par ces protoplasmes qui l'engloutissent et l'écrasent.

Les chasseurs sont des proteus un peu plus petits qui dérivent dans les océans afin d'assimiler les codes génétiques de toutes les créatures qu'ils rencontrent ou de trouver certains éléments biologiques nécessaires à la colonie. Les massifs de coraux étant en fait des écosystèmes à part entière, si les coraux ont besoin de renforcer une population spécifique de poissons, par exemple, les chasseurs vont en ramener. On peut donc trouver des chasseurs dans toutes les mers du globe et ils sont généralement solitaires.

Les infiltrateurs sont les proteus les plus connus. Ils sont capables d'imiter à la perfection n'importe quelle forme de vie, aussi bien humaine qu'animale. Ils infiltrent toutes les communautés et, par exemple, il est possible qu'un groupe de petits mammifères compte en son sein un proteus. Quand un infiltrateur saisit sa proie, il doit la dissoudre pour en assimiler la structure génétique. Une fois cette structure assimilée, il modifie la sienne pour copier sa victime dont il acquiert toutes les caractéristiques tout en perdant une partie des siennes. Un proteus ne peut copier des formes de vie qu'il ne peut absorber. Il est limité à des animaux d'une taille de 2 mètres et pesant 200 kg.

LE SYNDROME D'ASSIMILATIONS MULTIPLES ET LE SYNDROME D'ASSIMILATION TOTALE

Une étude récente évoque deux syndromes tout à fait particuliers qui affectent certains proteus infiltrateurs. Le plus commun, le syndrome d'assimilation multiple, affecte certains proteus ayant imité de nombreuses formes de vie. En règle générale, quand un proteus imite un certain nombre de créatures, il regagne la colonie de coraux pour être purgé par l'intelligence collective de tous ces codes génétiques assimilés. Mais il arrive qu'il ne puisse pas le faire. Dans ce cas, de rares spécimens perdent progressivement le contrôle de leur structure génétique et commencent à être incapables de stabiliser leur forme et même leur conscience. Ils ne savent plus ce qu'ils sont et ne parviennent plus à stabiliser leur organisme dans une forme précise. Ces créatures sombrent lentement dans la folie et constituent de véritables menaces en s'en prenant à tout ce qu'elles croisent.

Beaucoup plus rare, le syndrome d'assimilation totale frappe certains proteus sans que l'on sache pourquoi bien qu'il semble que ce soit lié au temps passé sous une certaine forme. Les quelques proteus ayant développé ce syndrome ne se souviennent même plus qu'ils sont des proteus. Ils restent bloqués dans leur forme actuelle et ils ne peuvent imaginer être autre chose que l'être qu'ils imitent. Une rumeur prétend que quelques-uns d'entre eux seraient conscients de ce qu'ils sont exactement sans pour autant pouvoir se départir de leur nouvelle personnalité ou pouvoir reprendre leur forme naturelle. Ils auraient fondé une communauté tentant de vivre en paix avec les humains.

Dans les deux cas, les proteus perdent leur lien avec le corail et avec les autres proteus. Ils seront même attaqués à vue par leurs congénères.

En se figeant peu à peu dans leur nouvelle forme, ces proteus perdent leurs invulnérabilités et leurs capacités spéciales. Leurs organes deviennent vitaux même s'ils conservent une capacité de régénération surhumaine et une certaine résistance aux dommages.

Cela a donné l'idée à certains chercheurs d'envisager la possibilité d'utiliser ces êtres comme donneurs d'organes bien involontaires puisqu'il ne s'agit pas à proprement parler d'êtres humains. On pourrait forcer les proteus à rester sous forme humaine et à les maintenir en stase suffisamment longtemps pour pouvoir prélever leurs organes. Cependant, il faudrait pour cela démontrer que même dans un état figé, les organes des proteus sont compatibles avec ceux d'un être humain sans risque de rejet ou de… contamination.

DÉTECTION DES PROTEUS

Il semble que plus un proteus reste longtemps sous une forme, plus son organisme s'y adapte et moins il est facile de le détecter. Comme un parfait agent secret effaçant ses traces, l'organisme du proteus, avec le temps, corrige les anomalies génétiques entre sa forme présente et sa forme naturelle jusqu'à ne plus être détec-

BÂTISSEURS/GARDIENS PROTEUS

Ces proteus sont incapables de modifier leur forme. Ils peuvent absorber jusqu'à six êtres humains ou une créature de la taille d'un orque (environ 9 mètres). Ils sont presque translucides et donc très difficilement détectables sous l'eau.

Type de créature : amibe symbiote

Zone géographique : toutes

Taille : jusqu'à 10 m de diamètre | **Poids :** 10 tonnes

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	40	40	12	17	10	6	12	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+15	**Réaction**	13
Résistance aux Dom.	-15	**Vitesse,VIT(PM)**	

COMPÉTENCES

Athlétisme	6
Attaque	14
Déguisement/Imitation	16
Endurance	18
Observation	15

ATTAQUE

Engloutissement (voir page 182)

TACTIQUES DE COMBAT

Aucune

LOCALISATIONS

1-20 proteus

SPÉCIAL

Carapace 20 (H) (son niveau de Carapace reflète la difficulté d'affecter la matière molle et très résistante dont ces créatures sont faites, même une fois transformées. Il est impossible de faire chuter ou de faire reculer un proteus. Ces créatures bénéficient de ces protections, même sous leur forme humaine)

Engloutissement (voir page 182 ; les gardiens sécrètent un acide peu agressif qui peut avoir un effet néfaste uniquement à très long terme. Dès qu'ils ont englouti une proie, ils peuvent la broyer automatiquement. L'attaque inflige à chaque tour 2D10 points de dommages, plus son modificateur de dommages au contact et plus 1D10 point par tour jusqu'à un maximum de 10D10 + modificateurs de dommages. L'attaque est automatique (effectuez tout de même le test pour les bonus de dommages). Ils ne peuvent former de tentacules et préfèrent généralement tomber sur leur proie par surprise. Sinon, ils ont les mêmes caractéristiques que les infiltrateurs)

Immunités (quelle que soit sa forme, un proteus est totalement immunisé contre le froid, contre le feu et contre les effets de la pression)

Régénération (même transformé, un proteus n'a pas de point faible. Un coup à la tête a le même effet qu'un coup au bras. S'il perd un membre, il le remplace en 1 tour. Il ne subit pas les pénalités dues aux blessures, même s'il faut tout de même les noter)

Vulnérabilité aux attaques soniques (les attaques soniques doublent leurs dommages contre les proteus et ne sont pas réduites par sa carapace)

CHASSEUR PROTEUS

Les chasseurs sont un peu plus massifs et puissants que les proteus infiltrateurs et peuvent imiter des formes de vie un peu plus grandes.

Type de créature : amibe symbiote

Zone géographique : toutes

Taille : jusqu'à 4 m de diamètre | **Poids :** 640 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	30*	30	19**	17	12**	8	16	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+10*	**Réaction**	14
Résistance aux Dom.	-10*	**Vitesse,VIT(PM)**	22 m, 2(1)*

COMPÉTENCES

Athlétisme	4*
Attaque	14
Déguisement/Imitation	8
Endurance	14
Observation	15

ATTAQUE

Engloutissement ou **armes utilisables par la forme imitée**

TACTIQUES DE COMBAT

Ces proteus peuvent imiter grossièrement n'importe quelle forme de vie qu'ils ont assimilée pour faire peur à un éventuel adversaire ou pour l'attirer. Ils peuvent, par exemple, imiter l'apparence d'un grand requin pour décourager un attaquant (sous l'eau, il est peu probable qu'un plongeur puisse faire la différence).

LOCALISATIONS

1-20 proteus (ou table de localisation de la victime)

SPÉCIAL

Carapace 10 (H) (son niveau de Carapace reflète la difficulté d'affecter la matière molle et très résistante dont ces créatures sont faites, même une fois transformées. Il est impossible de faire chuter ou de faire reculer un proteus. Ces créatures bénéficient de ces protections, même sous leur forme humaine)

Engloutissement (voir page précédente ; leur capacité d'imitation est limitée et ils ne peuvent, par exemple, copier un être humain sans quelques défauts, il est donc assez facile de les repérer pour des individus de l'espèce imitée. Sinon, ils ont les mêmes caractéristiques que les infiltrateurs)

Immunités (quelle que soit sa forme, un proteus est totalement immunisé contre le froid, contre le feu et contre les effets de la pression)

Vulnérabilité aux attaques soniques (les attaques soniques doublent leurs dommages contre les proteus et ne sont pas réduites par sa carapace)

Régénération (même transformé, un proteus n'a pas de point faible. Un coup à la tête a le même effet qu'un coup au bras. S'il perd un membre, il le remplace en 1 tour. Il ne subit pas les pénalités dues aux blessures, même s'il faut tout de même les noter)

** Valeur naturelle. Voir texte en cas d'assimilation.*

*** Valeurs naturelles remplacées par celles de la victime, lorsque la créature a pris l'apparence de celle-ci.*

table. En temps normal, sa mémoire génétique reste intacte et il est capable de retrouver sa forme naturelle mais, dans de rares cas, il souffre du syndrome d'assimilation totale (voir ci-dessus). Pour éviter ce syndrome, beaucoup choisissent de reprendre régulièrement leur forme naturelle.

Un proteus est donc confronté au choix d'être presque indétectable tout en courant le risque de subir le syndrome d'assimilation totale ou d'être détectable, mais sans craindre de perdre son identité.

Certains chercheurs avancent l'hypothèse selon laquelle un proteus ayant pris forme humaine serait capable de se reproduire avec un véritable être humain. Aucun fait ne vient étayer ces hypothèses. Cependant, si cela s'avérait exact, il serait intéressant d'en connaître le résultat.

IMPLANTATION DES PROTEUS

Il est très rare que les proteus s'attaquent à l'homme de manière directe. Généralement, ils préfèrent s'infiltrer au sein des communautés, où ils vont constituer des groupes d'action. Les premiers proteus vont se contenter de se fondre dans la population pour tenter d'infiltrer tous les services importants afin de pouvoir provoquer le maximum de dommages s'ils doivent passer à l'action et surtout pour faciliter l'implantation de nouveaux proteus au sein de cette communauté. Il est rare que les proteus aient comme seul objectif la destruction d'une base. Ils préfèrent nettement l'assimiler entièrement même si cela ne s'est jamais produit… tout du moins d'après ce que l'on en sait.

LE DÉPARTEMENT PROTEUS

Le département proteus de la Ligue Rouge forme des individus à la lutte contre ces êtres. Ce département est principalement renommé pour ses techniques de détection des proteus mais aussi pour ses escouades d'intervention particulièrement efficaces contre ces créatures. Sa réputation est telle qu'il arrive que les autres nations fassent appel aux spécialistes de ce département quand elles sont confrontées à un problème concernant les proteus. Oscar Vogar, le chef de ce groupe, est un des plus grands spécialistes de cette question et il a même été reçu par les autorités hégémoniennes pour évoquer ce sujet avec les services de sécurité intérieure de la nation des Patriarches.

ENGLOUTISSEMENT

Dans son état naturel, un proteus infiltrateur peut attaquer de deux manières soit en engloutissant sa proie, soit en produisant un ou plusieurs tentacules pour saisir ses proies. Il ne peut engloutir qu'une cible située à côté de lui et qui n'est pas en mouvement (un personnage à terre, de dos, etc.) Dans ce cas, la saisie est automatique et on effectue directement un duel de Force entre la victime et le proteus. Le protagoniste le plus faible subit une pénalité égale à la différence entre sa force et celle de son adversaire. Le modificateur à la marge de réussite de l'un vient réduire temporairement la force de l'autre. Si la Force de la victime tombe à 0, elle est immobilisée et engloutie. Si la Force de la créature tombe à 0, la victime se libère. Les protagonistes récupèrent automatiquement 1 point de Force par tour, plus le modificateur à la marge de réussite d'un test d'Endurance tant qu'ils ne tentent pas de lutter de nouveau. Si la Force de la victime est augmentée par un exo-squelette, à chaque fois que le proteus remporte le duel, l'intégrité de l'exo-squelette est réduite de la différence entre les deux modificateurs à la marge de réussite et on effectue un test d'intégrité. Si ce test échoue, l'exo-squelette tombe en panne (plus de bonus de Force). Sinon tant que l'exo-squelette est fonctionnel, son bonus ne peut être réduit et le personnage peut continuer à agir tant qu'il lui reste au moins 1 point " naturel " de Force s'il tente de s'échapper de l'engloutissement (voir plus bas). Si la cible est en exo-armure et qu'elle est dotée d'une exo-force, la victime ne perd pas de points de Force mais on applique la règle de l'exo-squelette ci-dessus. Elle effectuera toujours ses tests avec la même valeur de Force jusqu'à ce qu'elle se libère ou que l'exo-armure tombe en panne.

Contre une cible mobile, le proteus peut générer des tentacules pouvant atteindre 2 mètres. Généralement il ne peut en générer que deux (ce qui correspond au nombre maximum de cibles de taille humaine qu'il peut engloutir en même temps). La créature doit alors effectuer un test pour saisir sa proie. Si le test réussit, on effectue un test en opposition entre la force du proteus et celle de la victime. Si la victime l'emporte, elle se dégage, si le proteus l'emporte, il traîne sa victime dans la masse de son corps ou il se traîne jusqu'à sa victime (si celle-ci est trop lourde). Il y a alors une tentative d'engloutissement normale.

Si le proteus a déjà une autre forme que sa forme naturelle, il peut attaquer en utilisant les capacités de la forme qu'il imite. Le plus souvent, il va tenter de saisir sa proie au corps-à-corps. Dès qu'il l'a saisie, il reprend son état naturel et effectue une tentative d'engloutissement. Cependant, la force d'un proteus imitant une autre forme de vie va dépendre de la force de sa victime. Si celle-ci est supérieure, le proteus sera limité à sa propre force sous sa forme normale. Si la force de sa victime est inférieure, la Force du proteus est réduite de la moitié de la différence entre sa force et celle de la victime.

Dès que le proteus effectue une tentative d'engloutissement (même si le duel de Force n'est pas terminé) il peut choisir de sécréter un puissant acide qui inflige 1D10 points de Dommages par Tour, plus 1 point supplémentaire par Tour (soit 1D10 le premier Tour, 1D10+1 le second Tour, 1D10+2 le troisième Tour, etc.) tant qu'il est au contact de sa cible et pour une durée maximale de 50 tours. Les dommages de l'acide sont réduits de 1 point par tour dès que la victime n'est plus au contact ou après 50 tours. Dès que la victime est engloutie, en plus des dommages dus à l'acide celle-ci peut mourir étouffée si elle n'est pas dotée d'un respirateur (voir Noyade et asphyxie page 244 du livre de base). Cependant, le proteus peut décider de lui fournir cet oxygène s'il le désire. De plus, le proteus peut la broyer automatiquement. Il inflige à chaque tour 1D10 points de dommages, plus son modificateur de dommages au contact et plus 1 point par tour. L'attaque est automatique (effectuez tout de même le test pour les bonus de dommages).

Si une victime a été engloutie après un duel de Force, elle peut tenter à chaque tour de se dégager en effectuant un nouveau duel de Force. Une victime engloutie par un proteus est considérée comme étant sous l'effet d'un Hyper-fluide (avec un niveau 10 en Respiration F.O.E. ou un bonus de +10 à son niveau) pour déterminer les effets de la pression si la créature s'enfonce sous l'eau.

Une fois la victime morte, le proteus va la dissoudre entièrement et altérer son code génétique en 1D10 tours. Sa Force est alors modifiée (voir ci-dessus) et il gagne automatiquement les attributs Coordination, Perception et Présence de sa victime même si ceux-ci sont inférieurs. Un proteus absorbe aussi les compétences, les connaissances et les souvenirs de sa proie en plus de ceux qu'il peut avoir naturellement. Il peut passer de sa forme naturelle à la dernière forme imitée, et vice-versa, à volonté (il lui faut 1 tour pour se transformer).

TECHNO-HYBRIDES_

TH : MODÈLE ALPHA								
Type de créature : techno-hybride								
Zone géographique : toutes								
Taille : 2 m					**Poids :** 120 kg			
	FOR	**CON**	**COO**	**ADA**	**PER**	**INT**	**VOL**	**PRE**
Base	17	16	16	15	12	10	16	5
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+3	**Réaction**			14
Résistance aux Dom.				-3	**Vitesse,VIT(PM)**			14 m, 4(1)
					VIT(PM) sous l'eau			32 m, 4(1)
COMPÉTENCES								
Armes de poing								9
Armes sous-marines								11
Arts martiaux (Lutte)								14
Athlétisme								11
Combat à mains nues								14
Combat armé								11
Endurance								10
Furtivité/Dépl. silencieux								9
Hybride								11
Manœuvres sous-marines								15
Observation								10
ATTAQUE								
Poings ou **armes**								
TACTIQUES DE COMBAT								
Les techno-hybrides préfèrent les techniques d'attaques éclairs. Ils jaillissent des ténèbres, fondent sur leur proie et disparaissent aussitôt. Ce sont de farouches combattants qui abandonnent rarement un combat.								
LOCALISATIONS								
Humaines								
ÉQUIPEMENT								
Arme de poignet hybride (dom. :3D10, CC)/, dague (Dom. : 1D10+2), pistolet lourd (dom.: 3D10+1), armure de plongée hybride légère (10/0)								

Depuis leur création par les hégémoniens, les techno-hybrides ont beaucoup changé. Il en existe désormais quatre modèles actifs et un cinquième modèle « déviant ». Puisque ces êtres peuvent facilement être utilisés pour des rencontres sous-marines ou dans des stations en tant que « simples monstres », les cinq modèles sont détaillés ci-dessous.

MODÈLE ALPHA

Le modèle alpha est le premier type de techno-hybride conçu par les hégémoniens grâce à la science généticienne. Ce sont généralement des individus puissamment bâtis avec une tête qui disparaît dans leurs épaules tant les muscles de celles-ci sont développés. Leurs yeux ne sont que deux parois vitreuses ne trahissant pas la moindre émotion. Quatre petits tubes métalliques relient leurs narines et leur bouche à leur nuque. Sur leur torse, d'autres tubes et câbles percent leur peau à différents endroits. Leur structure interne est modifiée pour qu'ils puissent résister à la pression des profondeurs.

Les modèles Alpha sont les moins fiables des techno-hybrides, leur conditionnement mental étant imparfait. Cependant sur les dizaines de milliers d'exemplaires produits par l'Hégémonie, il n'y en a que très peu qui ont déserté.

DOCUMENT CLASSIFIÉ RÉSERVÉ AUX MEMBRES DU CONSEIL GÉNÉTIQUE

Objet : Projet TH/Bêta 453

Comme vous le savez très certainement, selon la directive SH-635-J du Prisme, datée du 6 Novembre 569, le premier spécimen TH Bêta 453 a été conçu sans le dispositif de servilité accompagnant les autres modèles.

Le prototype répondant à toutes les spécifications exigées par les membres du Conseil, nous sommes passés à la Phase 2 du Projet Mamba. Nous n'avons eu, pour l'instant, à déplorer qu'un léger incident qui a coûté la vie à l'un des chercheurs travaillant sur le programme.

Le sujet a réussi son « évasion » et nous pourrons très rapidement collecter des données fiables sur son comportement. Le contrôle des opérations sera alors transféré entièrement aux services compétents du Prisme.

Parallèlement, nous sommes désormais prêts à passer à la production en série de nouveaux modèles Bêta 453. Il faudra donc que le Conseil Génétique prenne les dispositions nécessaires pour la neutralisation progressive des séries obsolètes en service à l'heure actuelle au sein des forces armées.

Les Bêta 453 se montrant plus fiables et plus efficaces, avec un coût d'entretien moindre, il devient en effet inutile de maintenir en activité les anciennes générations de techno-hybrides dont l'instabilité émotionnelle est une source non négligeable de problèmes potentiels.

Il doit également être porté à votre attention que les techniques ayant permis la réussite totale du Projet Bêta 453, même si elles semblent similaires à celles employées par le Culte du Trident pour la création des Géno-hybrides, sont d'une nature très différente. C'est grâce à la dissection de nos spécimens de Félorms et de Sackars, que nous avons pu résoudre la plupart des problèmes liés à l'altération génétique contrôlée nécessaire à l'élaboration du projet.

J'aimerais également profiter de ce document pour balayer les doutes qui ont été émis par le Professeur Maltus quant au risque de mutations induites par le procédé d'altération génétique. Il est fort peu probable que les sujets Bêta 453 puissent muter de manière autonome et le risque qu'ils puissent développer une capacité à se reproduire me semble relever de la plus haute fantaisie. Non seulement nous n'avons sélectionné que des mâles stériles mais en plus nous avons systématiquement pratiqué une ablation complète des parties génitales et des zones cérébrales en rapport avec l'activité sexuelle. Le Professeur Maltus s'alarme également de l'utilisation du Composé Sethy des laboratoires Xen, composé ayant pourtant fait ses preuves dans l'élaboration de substances biologiques stables.

Il est donc de mon devoir de vous alerter sur l'évidente volonté du Professeur Maltus de chercher à mettre en péril le projet Bêta 453 en diffusant de fausses rumeurs et en s'appuyant sur des données peu fiables. Bien que je le regrette amèrement, il me semble judicieux de prévenir les services compétents pour qu'ils soumettent le professeur à un interrogatoire poussé afin de déterminer si sa première préoccupation est bien le service de l'Etat et des Nobles Patriarches.

Votre très dévoué serviteur,

-- Professeur Ugnon_

TH : MODÈLE BÊTA 453

Type de créature : techno-hybride

Zone géographique : toutes

Taille : 2 m | **Poids :** 120 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	17	16	18	16	15	6	14	5

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+3	**Réaction**	15
Résistance aux Dom.	-3	**Vitesse,VIT(PM)**	40 m*, 4(1)
** table des hybrides (et non des techno-hybrides).*		**VIT(PM) sous l'eau**	40 m*, 4(1)

COMPÉTENCES

Acrobatie/Équilibre	12
Armes de poing	7
Athlétisme	11
Camouflage/Dissimulation	10
Chasse-pistage	12
Combat à mains nues	14
Combat armé	9
Endurance	15
Escalade	10
Furtivité/Dépl. silencieux	10
Hybride	15
Manœuvres sous-marines	15
Observation	10

ATTAQUE

Griffes (contact, Dom. : 1D10+3) **et queue** (Allonge : +1, Dom. : 1D6 + Projection)
Égorgement (Contact ; Dom. 1D10+3 et acharnement)

TACTIQUES DE COMBAT

Les bêta 453 fondent sur leur proie et ne les lâchent plus. Ils ne font preuve d'aucune subtilité et se comportent comme de véritables animaux une fois une attaque lancée.

LOCALISATIONS

Humaines

SPÉCIAL

Altérations génétiques (mutations contrôlées : Caméléon - Difficulté de base pour le repérer Difficile -, Crocs, Queue, Griffes, Régénération, Squelette renforcé)
Hybride
Peau renforcée 2
Visière blindée (3, la visière qui protège le visage du bêta 453 le protège des coups critiques à la tête et elle est dotée d'une vision infrarouge)
Vulnérabilité au feu (dommages augmentés de +4)

ÉQUIPEMENT

En fonction des missions assignées

MODÈLE BÊTA 453

Soucieux de concevoir un modèle de techno-hybride entièrement soumis à la volonté de l'amirauté, les chercheurs ont développé une nouveau prototype, le bêta 453. Grâce à des techniques de manipulations génétiques, ils ont réussi à concevoir un être beaucoup plus bestial, plus proche de l'animal que d'autre chose. Le modèle avancé du Bêta 453 est le modèle Mamba.

En mettant au point cette nouvelle génération de techno-hybrides, les ingénieurs ont eu deux objectifs principaux : ôter aux cobayes la moindre parcelle d'humanité mais aussi leur donner un aspect beaucoup plus animal en affinant leur forme et en les débarrassant de tout appareillage superflu. Ainsi, au lieu d'implanter des appareils complexes et onéreux aux nouveaux techno-hybrides, ils ont opté pour des altérations génétiques contrôlées, beaucoup plus efficaces. Ces nouveaux hybrides sont dotés d'une longue queue qu'ils utilisent comme une arme. Leur visage est partiellement recouvert d'une plaque blindée protégeant leurs yeux. Leur bouche est garnie d'une triple rangée de petites dents acérées. Les mains et les pieds sont palmés. Leur structure osseuse est renforcée et leur peau est plus résistante, en plus d'être traitée pour prendre l'aspect de son environnement, comme un caméléon.

TH : MODÈLE MAMBA

Type de créature : techno-hybride

Zone géographique : toutes

Taille : 2 m | **Poids :** 140 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	18	17	17	18	14	7	15	4

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+4	**Réaction**	16
Résistance aux Dom.	-4	**Vitesse,VIT(PM)**	40 m*, 4(1)
** table des hybrides (et non des techno-hybrides).*		**VIT(PM) sous l'eau**	40 m*, 4(1)

COMPÉTENCES

Acrobatie/Équilibre	12
Armes de poing	7
Athlétisme	11
Camouflage/Dissimulation	11
Chasse-pistage	12
Combat à mains nues	14
Combat armé	9
Endurance	15
Escalade	10
Furtivité/Dépl. silencieux	14
Hybride	15
Manœuvres sous-marines	15
Observation	10

ATTAQUE

Griffes (contact, dommages : 1D10+3) et **queue** (Allonge : +1, Dom. : 1D6 + Projection)
Égorgement (Contact ; Dommages 1D10+3 et acharnement)

TACTIQUES DE COMBAT

Les Mambas sont des adversaires rusés qui aiment frapper par surprise. Cependant, une fois engagés en combat, ils se montrent extrêmement bestiaux et ne rompent le combat qu'en dernier recours.

LOCALISATIONS

Humaines

SPÉCIAL

Altérations génétiques (mutations contrôlées : Caméléon (Difficulté de base pour le repérer Très Difficile), Squelette renforcé, Crocs, Queue, Griffes, Régénération)
Hybride
Peau renforcée 3
Visière blindée (5, la visière qui protège le visage du Mamba le protège des coups critiques à la tête et elle est dotée d'une vision infrarouge infrarouge et d'un analyseur tactique individuel)
Vulnérabilité au feu (dommages augmentés de +4)

ÉQUIPEMENT

En fonction des missions assignées

Il existe peu d'exemplaires du Bêta 453 car leur production a été arrêtée en raison d'un problème comportemental qui inhibait leur conditionnement mental et qui les poussait à réagir à un niveau instinctif. Plusieurs se sont échappés pendant les premiers tests.

MODÈLE MAMBA

Le Mamba est la finalisation du modèle bêta 453. C'est le nouveau modèle d'hybrides qui sera déployé dans les troupes hégémoniennes. Ce modèle est doté d'un conditionnement mental extrêmement performant et ses capacités étonnantes en font un adversaire redoutable. Il ne souffre pas du problème de déséquilibre comportemental du Bêta 453.

DOCUMENT CLASSIFIÉ RÉSERVÉ AUX MEMBRES DU CONSEIL GÉNÉTIQUE

Objet : Projet TH/Mamba Phase 3

Mandaté pour enquêter sur l'incident Mamba survenu au cours de l'opération Echo, je suis parvenu à certaines conclusions qui, j'en suis certain, intéresseront au plus haut point les membres du Conseil. Il s'avère que le professeur Ugnon a commis une grave erreur en utilisant une forme non stabilisée du Composé Sethy. Ce composé a tout simplement permis aux Bêta 453 utilisés lors de l'opération d'inhiber leur conditionnement mental pour réagir à un niveau instinctif. Ne se comportant plus que de manière primitive, ils se sont retournés contre les membres du commando avant de fuir. J'ai donc pris l'initiative d'interrompre le processus de fabrication en série des modèles Bêta 453.

Au sujet de cette erreur commise par le professeur Ugnon, il est possible que ce n'en soit pas une mais bel et bien un acte de sabotage. Outre le fait que le professeur ait disparu, certains rapports font état d'un projet similaire au nôtre en Amazonia. Vous n'ignorez pas que cette petite nation excelle dans le domaine des bio-armements et notamment dans celui des armures biologiques. Il me semble pour le moins étonnant que le professeur Ugnon n'ait pas détecté l'élément régressif incorporé au Composé Sethy. Je vous laisse seuls juges du rôle joué par cet individu dans toute cette histoire mais j'en profite pour vous signaler que je m'étais alarmé de la mise au secret du Professeur Maltus dont les mises en garde se sont révélées exactes.

Quoi qu'il en soit, le prototype Mamba actuellement développé au sein de notre laboratoire devrait vous apporter toute satisfaction. Nous avons également trouvé un moyen de recycler nos anciens techno-hybrides. En effet, j'estime que ce serait une grave erreur de se débarrasser purement et simplement de si féroces soldats ayant combattu sans relâche pour la gloire de notre noble nation. Un simple processus de reconditionnement mental, d'altération génétique contrôlée ainsi que la greffe de quelques nouveaux éléments peuvent permettre de disposer de troupes d'assaut peut-être moins efficaces que les Mambas mais qui seront très utiles dans les premières vagues d'assaut.

Je tiens à signaler que non seulement le Mamba est doté d'un verrou mental extrêmement performant qui le soumet entièrement à la volonté de ses supérieurs mais, qu'en plus, il pourra être utilisé librement en surface grâce à un procédé novateur permettant de limiter les effets dévastateurs de l'altération génétique. Ce procédé limite grandement l'espérance de vie des sujets mais ce n'est pas un réel problème pour les Mambas dont la période opérationnelle est assez limitée.

Pour conclure, je peux vous confirmer dès maintenant que les Mambas sont d'ores et déjà opérationnels et qu'ils peuvent être déployés dans les unités de combat de votre choix. Il me semble utile, pour l'instant, de se limiter à une dotation de quelques modèles pour rassurer les troupes qui peuvent redouter un incident comme celui survenu au cours de l'opération Echo. Une fois que les Mambas auront fait leurs preuves, je suis persuadé qu'ils seront pleinement acceptés.

Gloire à l'Hégémonie

-- Professeur Larguien_

TH : RECYCLÉ

Type de créature : techno-hybride

Zone géographique : toutes

Taille : 2 m | **Poids :** 145 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	18	16	17	14	12	10	15	6

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+4	**Réaction**	13
Résistance aux Dom.	-4	**Vitesse,VIT(PM)**	40 m, 4(1)
		VIT(PM) sous l'eau	32 m, 4(1)

COMPÉTENCES

Armes de poing	9
Armes sous-marines	11
Arts martiaux (Lutte)	14
Athlétisme	11
Combat à mains nues	14
Combat armé	12
Endurance	12
Furtivité/Dépl. silencieux	9
Hybride	11
Manœuvres sous-marines	15
Observation	10

ATTAQUE

Poings ou **armes ou queue mécanique** (dans certains cas)

TACTIQUES DE COMBAT

Les techno-hybrides préfèrent les techniques d'attaques éclairs. Ils jaillissent des ténèbres, fondent sur leur proie et disparaissent aussitôt. Ce sont de farouches combattants qui abandonnent rarement un combat.

LOCALISATIONS

Humaines

SPÉCIAL

Hybride
Peau renforcée 2

ÉQUIPEMENT

Arme de poignet hybride (dom. :3D10, CC)/, dague (Dom. : 1D10+2), pistolet lourd (dom.: 3D10+1), lance (2D10+3) ou autre arme blanche

CYBERNÉTIQUE

Certains modèles disposent d'une queue mécanique dont ils peuvent se servir pour combattre (Allonge : +1, Dommages : 1D10)

TECHNO-HYBRIDES RECYCLÉS

La mise au point des nouveaux modèles Mamba a provoqué un débat au sein de l'amirauté pour déterminer ce qu'il fallait faire des anciens modèles. Alors que certains prônaient leur élimination pure et simple, il a été admis que ce serait un immense gâchis. On a donc décidé de les recyclé en améliorant leurs implants et leur conditionnement mental.

TH : INSTABLE

Type de créature : techno-hybride

Zone géographique : toutes

Taille : 2,20 m | **Poids :** 220 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	21	22	11	12	8	4	12	1

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+5	**Réaction**	10
Résistance aux Dom.	-6	**Vitesse,VIT(PM)**	40 m, 4(1)
		VIT(PM) sous l'eau	32 m, 4(1)

COMPÉTENCES

Arts martiaux (Lutte)	14
Athlétisme	11
Combat à mains nues	14
Combat armé	9
Endurance	16
Furtivité/Dépl. silencieux	6
Hybride	11
Manœuvres sous-marines	12
Observation	10

ATTAQUE

Griffes (contact, dommages : 2d10)
Gueule (contact, dommages : 3D10)
Queue (Allonge +2, dommages : 1D10+ projection)
Tentacule (contact, Dom. : spécial voir **Constriction et attaque de tentacules** page 217**).**

TACTIQUES DE COMBAT

Ces créatures ont une intelligence limitée et sont rendues folles par la souffrance et les déformations. Elles n'ont donc aucune tactique de combat et se comportent comme des bêtes sauvages.

LOCALISATIONS

Humaines

SPÉCIAL

Altérations génétiques incontrôlées

TH GÉNÉTIQUEMENT & MENTALEMENT INSTABLES

La mise au point de chaque génération de techno-hybrides ne s'est pas faite sans incident et sans production de modèles « déviants ». La plupart de ces rebuts ont été détruits mais certains sont parvenus à fuir ou ont été relâchés pour d'obscures raisons. Les déviants sont généralement de pitoyables créatures atrocement déformées rendues folles par leur état. Ce sont des adversaires redoutables et chaque génération de techno-hybrides a engendré son lot de monstruosités. Les informations qui suivent ne sont donc qu'un exemple.

PERSONNAGE TECHNO-HYBRIDE

Le techno-hybride auquel ont accès les joueurs à la création de personnage est normalement le modèle Alpha. Cependant, un MJ peut autoriser un personnage à prendre un autre modèle en tenant compte des modifications indiquées ci-dessous.

À la création, un personnage techno-hybride doit modifier ses Attributs comme suit :

MODIF_	Alpha	Bêta 453	Mamba	Recyclé
FOR	+2(+3)	+2(+3)	+3(+4)	+3(+4)
CON	+3	+3	+4	+3
COO	+0	+2	+1	+1
ADA	-2(-1)	-1(+0)	+1(+2)	-1(+0)
PER	+0	+3	+2	+0
INT	+0	-4	-3	+0
VOL	+3	+1	+2	+2
PRE	-6	-6	-7	-5

Certains ont estimé que l'avantage des techno-hybrides à la création était déséquilibré par rapport aux autres hybrides (qui ont un bonus global de +2 et +4 à leurs Attributs alors que les techno-hybrides ont un bonus global de 0). Les valeurs entre parenthèses indiquent les modificateurs optionnels pour renforcer les techno-hybrides qui ont désormais un bonus global de +2.

PROFONDEUR DE PLONGÉE

CATÉGORIE_	Profondeur
Modèle alpha et recyclé	3 000 m + niveau hybride × 750 m
Modèle bêta 453 et Mamba	2 000 m + niveau hybride × 1 000 m

TECHO-HYBRIDES ALPHA RECYCLÉS

Altérations génétiques (mutations contrôlées) : Peau renforcée.

Sensibilité à la chaleur : les dommages dus au feu ou à la chaleur ne sont augmentés que de +1 contre les techno-hybrides recyclés.

MAMBA ET BÊTA 453

- Ces hybrides ne sont pas claustrophobes mais ils deviennent extrêmement nerveux quand il y a beaucoup de monde autour d'eux. Généralement, dans ce cas, ils attaquent s'ils ne sont pas soumis à une quelconque autorité. Ils ne supportent ni armure, ni vêtement et encore moins les armures mécanisées.
- Les dégâts dus au feu ou à la chaleur sont augmentés de +4.
- Ils ne ressentent pas le besoin impérieux de se baigner mais dès qu'ils voient de l'eau, ils y vont s'ils en ont l'occasion.
- Ces techno-hybrides peuvent agir librement contre les prêtres du Trident.
- Ces techno-hybrides peuvent évoluer à la Surface.

Altérations génétiques(mutations contrôlées) : Caméléon, Squelette renforcé, Crocs, Queue (uniquement pour combattre), Griffes, Régénération, Visière blindée, peau renforcée

Vitesse sous l'eau : sur la table des Hybrides et non des techno-hybrides

PERCEPTION SOUS-MARINE DES HYBRIDES

Tous les hybrides ont une perception accrue sous l'eau, une sorte de sens passif qui leur permet de ressentir des mouvements et de percevoir des formes même dans l'obscurité totale. Ils utilisent leur Attribut Perception sur une distance indiquée sur le tableau ci-dessous. Le MJ peut attribuer une difficulté au test de Perception en fonction de la nature de la cible, de son déplacement, etc.

CATÉGORIE_	Portée de la perception
Hybride naturel	10 m x Attribut Perception
Géno-hybride	5 m x Attribut Perception
Modèle alpha et recyclé	2 m x Attribut Perception
Modèle bêta 453 et Mamba	5 m x Attribut Perception

TERNASETS_

TERNASET

Type de créature : ternaset

Zone géographique : profondeurs abyssales

Taille : 8 m | **Poids :** 900 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	45	25	8	15	16	25	20	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif.de Dom.	+17	**Réaction**	15
Modif.de Dom. (V-)	+7	**Vitesse,VIT(PM)**	4 m, 1(1)
Résistance aux Dom	–13		

COMPÉTENCES

Analyse empathique	18
Athlétisme	1
Attaque	12
Observation	20

ATTAQUE

Crocs x3 (Contact, Dom. : 4D10)
Griffes x3 (Contact, Dom. : 2D10+3)
Martèlement x3 (Contact, Dom. : 1D6(V-), les ternasets sont capables d'affecter des véhicules en martelant leur cible avec leurs bulbes. Cette attaque n'est possible que sur une cible de grande taille. Ils peuvent choisir de griffer une cible plus petite ou de la saisir avec leur gueule. Dans ce dernier cas, cette attaque se gère comme une **Morsure**, page 219)

TACTIQUES DE COMBAT

Les ternasets ont horreur de combattre et préfèrent que leurs esclaves s'en chargent.

LOCALISATIONS

1-7 Bulbe, **8** Œil, **9-12** Fleur 1, **13-16** Fleur 2, **17-20** Fleur 3

SPÉCIAL

Insensible (les ternasets sont totalement immunisés contre les poisons, les drogues et les maladies. Ils sont insensibles à la pression et les dommages de toutes les armes sont réduits de moitié. Seul le feu inflige des dommages normaux. Enfin, ils sont insensibles aux conditions de la surface)

Ces créatures issues des plus noirs abîmes de l'océan ressemblent à d'immenses plantes poussant à partir d'un bulbe. Le bulbe est doté de plusieurs petits tentacules qui permettent à la chose de se déplacer assez lentement. Du bulbe sortent plusieurs pousses, généralement quatre, qui peuvent atteindre 8 mètres de long et 2 mètres de diamètre. L'une des pousses se termine par un œil gigantesque, protégé par une membrane extrêmement résistante (ce n'est donc pas un point faible). Les autres pousses ressemblent à des fleurs. Cependant, les pétales sont de puissantes griffes et le pistil, une bouche garnie de crocs redoutables. Les Ternasets n'aiment pas combattre. Ils s'assurent donc les services d'une race d'hommes-poissons, les Félorms, qui sont leurs esclaves. Les Ternasets sont télépathes et peuvent utiliser une forme particulière de l'Effet Polaris. C'est un genre de puissance suggestive qu'ils utilisent pour dominer leurs proies.

Ces monstres produisent des sortes de cosses qui mettent des années à parvenir à maturité. Cependant, placés dans un milieu chaud, comme l'intérieur d'une station, ils se développent beaucoup plus rapidement et donnent naissance à un rejeton horrible qui, à terme, deviendra un Ternaset. Sur l'ensemble d'une portée, seule une de ces créatures deviendra un ternaset après avoir dévoré le reste de la progéniture. Les Ternasets se nourrissent des micro-éléments flottant dans l'eau de mer. Leur origine est totalement inconnue. Il semble

« J'ignore quelle divinité démente a pu imaginer une créature aussi monstrueuse et contraire aux lois de la nature mais je ne peux m'empêcher de soupçonner un lien étroit entre ces choses et la réalité distordue telle qu'on peut la rencontrer dans le Flux. Je suis désormais persuadé que les quelques spécimens que nous avons rencontrés ne sont que des ternasets mineurs, des sortes d'excroissances d'êtres beaucoup plus puissants se terrant dans les noirs abîmes des océans pour accomplir les volontés des Entités. »

-- Cyrull_

que ce soient des créatures d'un autre âge, dotées d'un immense savoir. Quand elles sont directement menacées, il est fréquent qu'en échange de leur vie elles communiquent, sous forme d'énigmes, des informations particulièrement intéressantes. Elles sont issues des fosses de plus de -20 000 mètres mais peuvent quelquefois s'établir plus près de la surface. Les ternasets sont maîtres dans l'art du contrôle mental et de la suggestion.

QUE SONT LES TERNASETS ?

Voilà une question tellement complexe que même les Généticiens, dit-on, n'en connaissent pas la réponse. Aucun spécimen n'a jamais été capturé et s'ils sont tués, ils se désagrègent à une vitesse ahurissante en dégageant une matière épouvantablement toxique qui tue tout ce qui se trouve autour. En fait, nous ne sommes même pas certains qu'il s'agisse de créatures entièrement végétales. D'après les rares notes laissées par les Généticiens, ces choses seraient là depuis l'aube des temps et elles seraient liées aux tout aussi mystérieuses Entités du Flux. On sait que les Généticiens les ont affrontés par le passé et qu'ils les ont repoussés dans leurs noirs abîmes, dans lesquels ces monstruosités ourdissent leurs sinistres complots à l'abri d'un rideau d'énergie psychique.

Il semble qu'il y ait plusieurs espèces de ternasets. En fait, certains rapports datant de l'Empire des Généticiens évoquent la possibilité que les ternasets rencontrés par des explorateurs ne soient que la partie visible de l'iceberg, une sorte de façade pour d'autres Ternasets beaucoup plus puissants. On va même jusqu'à évoquer la possibilité que tous les ternasets sont liés entre eux et ne sont, en quelque sorte, que les excroissances d'un ou plusieurs maîtres ternasets aux pouvoirs beaucoup plus étendus.

Bien sûr tout cela, ce ne sont que des suppositions et certains s'interrogent même sur l'apparence réelle des ternasets. Puisqu'ils sont capables d'influencer l'esprit de leurs victimes, est-ce que ceux qui les ont vu n'auraient pas été abusés ?

LES LABYRINTHES DES TERNASETS

Que ce soit sous l'eau ou à terre, les ternasets vivent le plus souvent au cœur de vastes labyrinthes naturels ou artificiels où ils aiment perdre leurs proies. Pour corser les choses, ils attirent souvent dans ces labyrinthes des créatures assez hostiles. Leur tanière leur sert également de laboratoire et on pourra y trouver le résultat de leurs manipulations génétiques, des créatures atrocement déformées et altérées.

LES REJETONS DES TERNASETS

Dès leur naissance, ces choses ne pensent qu'à tuer pour se nourrir de l'énergie psychique de leur proie, qui leur permettra, une fois adulte, de maîtriser leur pouvoir de suggestion. Sur toute une portée de rejetons, seul un spécimen survivra pour devenir un Ternaset. Ces créatures ont une apparence visqueuse et difforme. Un rejeton peut littéralement suinter dans les espaces les plus étroits. Il préfère généralement se déplacer sur les plafonds ou les conduits d'aération des installations, en se servant de ses quatre tentacules.

Les cosses peuvent se revendre plusieurs milliers de sols auprès des laboratoires. Par contre, le risque est énorme car d'abord, il faut les trouver, ensuite s'en emparer et finalement les transporter sans risquer de servir de repas à ce qu'elles contiennent. Autant dire que les laboratoires n'en achètent pas souvent. Les Ternasets ont horreur qu'on leur vole leurs petits. Ils peuvent se montrer assez vindicatifs et ils sont d'une patience infinie.

L'ŒIL DES ABÎMES

Note : cet enregistrement a été découvert dans une épave flottant entre deux eaux quelque part dans l'océan Atlantique, à l'époque de l'Alliance Azure. Le navire était un tout petit appareil expérimental censé pouvoir franchir la limite des 20 000 mètres de profondeur. Lors d'un test au-dessus d'une fosse, il a disparu pour réapparaître plusieurs jours plus tard. Le pilote était mort. Mais avant de succomber, il a laissé cet enregistrement tout à fait étonnant.

« J'ignore où je suis et comment je suis arrivé là. Il y a eu un éclair à 20 000 mètres puis l'appareil a été ballotté dans tous les sens. Je pense avoir été aspiré par une sorte de tourbillon. Mon profondimétre est mort et j'ignore donc à quelle profondeur je me trouve mais il n'y a strictement rien autour de moi, que les ténèbres. Mes projecteurs semblent HS et je ne vois donc rien par le hublot. Mes capteurs externes sont encore opérationnels et enregistrent une température de plus de 30°… c'est incroyable… la structure de l'appareil craque. La pression doit être effroyable. J'ignore combien il me reste d'oxygène mais j'ai du mal à respirer, c'est pas bon signe. La propulsion ne répond plus.

… merde ! Je viens d'être heurté par quelque chose… je ne suis pas seul. Je ne vois toujours rien par le hublot… si, attendez, il y a une faible lueur. Il y un truc dans l'obscurité devant moi, un truc rond… ça s'approche… (il y a soudain un cri et le pilote semble être tombé).

… merde ! c'est un œil… il y a un œil qui flotte devant mon hublot… un œil laiteux, immonde et ça me regarde. Putain, sortez-moi de là si vous le pouvez, c'est quoi ce cauchemar ? Il y en a d'autres. J'en vois trois maintenant.

C'est parti… ça s'est éloigné. Je commence à mieux voir. Il y a des sortes de trucs phosphorescents et… mais c'est quoi ça ? On dirait un tentacule, non plutôt une sorte de tige couvertes d'énormes épines. (Une autre série de bruits bizarres comme si le navire était secoué).

Ah ! J'ai dû me casser le bras, ces trucs ont secoué l'appareil dans tous les sens et l'ont retourné à 90°. Je crois que je suis tenu par un tentacule énorme et… oh… par les seigneurs des abîmes ! Il y a quelques chose tout au fond une sorte de dôme énorme… je dirais trente ou quarante mètres, peut-être beaucoup plus … le dôme… il bouge.. ce n'est pas un dome… un œil, c'est un oeil colossale. (La raison du pilote semble vaciller et il souffre aussi certainement d'un manque d'oxygène. Il s'ensuit une série de propos incompréhensibles et de cris plaintifs). Je… je vois… il y a une sorte de fleur… elle s'approche de moi… oh ! merde, qu'est-ce que c'est que ça encore ? C'est pas une fleur… c'est une mâchoire…ça va m'avaler… au secours. »

« Dans les soutes quelque chose s'éveilla, une forme de vie plus vieille que le temps entendit l'appel de ses terribles géniteurs, les ternasets. La matière translucide qui suintait des cosses s'opacifia et s'organisa jusqu'à constituer un organisme complet. La maturation de ces créatures, qui n'auraient dû devenir conscientes qu'au bout de plusieurs centaines d'années, était accélérée par le milieu dans lequel elles avaient été placées. Elles perçurent tout d'abord la présence télépathique de leurs " parents ", qui les enveloppait et les réconfortait puis, lentement, s'éveilla en elles un désir étrange. Une soif qu'elles ne savaient pas encore étancher. Leur esprit, qui venait d'accéder à la conscience, se tordait de douleur, il avait faim. Alors les rejetons perçurent l'appétissante émanation psychique des humains présents dans l'épave. »

-- Extrait de Rédemption_

INFORMATIONS POUR LE MJ

Les ternasets disposent d'une batterie de pouvoirs mais ils ne peuvent en utiliser qu'un seul à la fois. En règle générale, tous les pouvoirs mentaux et toutes les compétences renforçant l'esprit d'un personnage (comme Bouclier mental, Méditation ou Mémoire) peuvent être utilisés pour contrer ou limiter certains effets.

Les Ternasets ne peuvent tenter de dominer qu'une cible à la fois et celle-ci doit se trouver dans un rayon égal au double de la Volonté des créatures, en kilomètres. Une fois la cible dominée, ils peuvent tenter d'en contrôler une autre jusqu'à un maximum égal à leur Intelligence. Une victime du pouvoir de domination doit effectuer un Test de Volonté en opposition avec la Volonté de la créature. Si la victime réussit, les Ternasets ne pourront plus tenter de la contrôler et l'affrontement s'arrête immédiatement. Si les Ternasets réussissent, leur modificateur de réussite réduit la Volonté de l'individu. L'affrontement continue jusqu'à ce que la Volonté de la victime tombe à 0, dans ce cas elle est entièrement dominée. Cette attaque de domination n'est absolument pas perceptible. Chaque jour (ou à chaque fois qu'on lui demande de faire quelque chose qui peut la choquer), une victime dominée peut tenter de se libérer de cette emprise mentale en réussissant un Test de Volonté avec un malus de -10.

La suggestion est un autre redoutable pouvoir des ternasets mais beaucoup plus limité que le pouvoir de domination. Ils vont l'utiliser pour faire faire une chose à un individu ou, s'ils dialoguent avec lui, pour le convaincre de l'absolue sincérité de leurs propos. On effectue un simple test de Volonté pour les deux protagonistes. Celui ayant la volonté la moins élevée subit une pénalité égale à la différence entre les deux Volontés mais celui ayant la Volonté la plus élevé n'a pas de bonus. Si le personnage rate son test, il accomplit ce que lui demande le ternaset ou accepte comme vérité vraie ce qui vient de lui être révélé. Plus la suggestion est complexe, contraire aux idées de la victime ou absurde, et plus le MJ pourra infliger un malus au test du ternaset (basez-vous sur les difficultés définies dans le livre de base). Chaque test ne permet qu'une seule suggestion.

La suggestion peut aussi permettre aux ternasets de pousser leurs victimes à la folie ou à l'oubli. Pour oublier une suggestion faite par un ternaset, il faut juste effectuer un nouveau test (sans malus pour le ternaset). Si le ternaset l'emporte, sa proie oublie la suggestion qui lui a été faite. Le ternaset peut aussi effacer purement et simplement effacer la mémoire de sa proie. Il subira un malus à son test en fonction de la durée qu'il veut faire oublier :

1D10 tour : -3

1D10 minutes : -5

1D10 heures : -7

1D10 jours : -10

Les ternasets adorent utiliser ce pouvoir sous la forme la plus simple (1D10 tours) pour perdre un intrus dans leurs labyrinthes ou pour le déstabiliser.

Toujours dans le domaine de la suggestion, un ternaset peut induire la paranoïa et la folie grâce à ses ondes mentales. Cela doit obligatoirement se faire par petites touches et sur une longue période. Les ternasets considèrent cet exercice comme un art subtil. Un ternaset mineur ne peut affecter qu'une cible à la fois mais un ternaset plus puissant peut affecter toute une communauté. Par heure d'exposition aux ondes mentales du ternasets (sur un rayon égal au double de la Volonté du ternaset en centaines de mètres), on effectue un test de volonté pour les deux protagonistes sans malus ni bonus (de préférence sans indiquer au joueur ce qui se passe). Si le ternaset obtient la meilleure marge de réussite, sa proie perd 1 point de volonté (c'est une perte fictive, le joueur n'a pas besoin de modifier sa fiche, seul le MJ le note). Ce personnage commen-

REJETON DES TERNASETS

Type de créature : ternaset

Zone géographique : profondeurs abyssales

Taille : 3 m de diamètre | **Poids :** 250 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	24	20	12	17	15	12	18	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif.de Dom.	+7	**Réaction**	16
Résistance aux Dom	–6	**Vitesse,VIT(PM)**	58 m, 6(2)

COMPÉTENCES

Athlétisme	15
Attaque	13
Escalade	20
Observation	12

ATTAQUE

Morsure (contact, Dom. : 4D10, chaque tentacule a 8 en Force, ainsi une victime touchée par 3 tentacules sera attirée par une force de 24.)
Tentacule (contact, Dom. : 2D10, quand la proie est traînée près du rejeton, ce dernier fait jaillir de son corps une énorme gueule visqueuse pour la dévorer.)

TACTIQUES DE COMBAT

En combat, un rejeton attaque avec 3 tentacules. Dès que l'un de ces tentacules a agrippé une proie, la créature tente de l'immobiliser. Si la proie se montre trop résistante, il tente de l'attirer dans sa gueule.
Si elle est confrontée à trop d'adversaires, la créature se sert de ses tentacules pour fouetter ses ennemis. Elle peut effectuer, dans ce cas, trois attaques contre trois cibles différentes (une attaque sur chaque cible).

LOCALISATIONS

1-12 Corps, **13-14** Tentacule 1, **15-16** Tentacule 2, **17-18** Tentacule 3, **19-20** Tentacule 4. Une Blessure mortelle sur un tentacule le rend inerte, une Blessure « Membre détruit » le tranche.

SPÉCIAL

Détection psychique (les rejetons sentent la présence psychique des êtres vivants dans un rayon d'une centaine de mètres)
Insensible (les rejetons sont insensibles à la pression et aux gaz)
Peut altérer sa forme

cera à se sentir nerveux, le MJ pourra lui décrire des bruits ou des silhouettes qu'il est le seul à percevoir, il commencera à faire des cauchemars et à considérer que ses compagnons lui parlent mal ou convoitent ses affaires… plus il va perdre de points de Volonté, plus son sentiment de paranaoïa et ses visions vont s'aggraver. A chaque incident majeur avec un interlocuteur (dispute, litige, etc.) il devra effectuer un test de Volonté (sous sa Volonté modifiée même s'il ne le sait pas). S'il rate, il cède à la colère et flirte avec la folie. On peut encore le calmer et le raisonner (surtout avec les compétences empathie et psychologie). Si sa Volonté tombe à 0, il sombre dans la folie et la terreur constante. Un empathe, ou un psychologue, peut ralentir le processus en réussissant un test de cette compétence avec une pénalité égale aux points de Volonté perdus par la victime. La marge de réussite du test (qui doit rester secrète) est le nombre d'heures pendant lequel la victime sera stable et ne sera plus soumise à l'attaque ternaset. Une réussite critique rend 2 points de volonté à la victime.

Les Ondes psychiques sont assez semblables au pouvoir ci-dessus mais elles ne peuvent rendre fou. Elles augmentent simplement la nervosité de tout ce qui vit dans un rayon égal à la Volonté du ternaset en kilomètres. C'est un élément de pure ambiance que le MJ peut exploiter comme il le souhaite.

Un ternaset peut aussi avoir recours à des ondes de perturbations mentales qui affectent la concentration de ses proies. Cet effet s'applique à tout ce qui se trouve dans un rayon de 10 m par point de Volonté du ternaset. Le ternaset effectue un test de Volonté. Le modificateur à la marge de réussite est la pénalité à tous les tests des victimes. Les effets sont permanents tant que le ternaset se concentre et que ses proies sont dans la limite d'effet du pouvoir. A chaque tour le MJ peut relancer les dés pour le ternaset mais si le ternaset n'a pas attendu une journée complète entre deux utilisations, chaque nouveau test s'effectue avec une pénalité de –1. Cette pénalité est cumulative. Les victimes ont du mal à se concentrer. Elles voient des choses qui n'existent pas, estiment mal les distances, sont troublées par ces pensées parasites, entendent des bruits fantômes, oublient des choses, etc.

Les ternasets peuvent générer des illusions en affectant directement la perception des individus. Ce pouvoir est utilisable contre tout ce qui se trouve dans un rayon de 100 mètres par point d'Intelligence du ternaset. Pour créer une illusion, un ternaset effectue un test d'Intelligence et la cible un test de Perception, avec une pénalité égale au modificateur à la marge de réussite du ternaset. Si la victime réussit son test, elle ne voit même pas l'illusion. Dans le cas contraire, elle y croit même si une illusion ne peut en aucun cas lui faire le moindre mal. Une illusion demeure tant que le ternaset se concentre.

Les ternasets peuvent libérer des spores de différents types, qu'ils sont capables de créer et de manipuler génétiquement à leur guise au cœur même de leur organisme. Certaines spores sont libérées sur de vastes étendues et peuvent avoir des effets variés. Le plus souvent, elles ne sont efficaces qu'à la surface et sur de très longues périodes de temps (en années). Dans le contexte du jeu, les spores que peuvent dégager les ternasets ne peuvent affecter que des individus hors de l'eau et dans l'environnement immédiat du ternaset. Les effets de ces spores peuvent être semblables à ceux de n'importe quelle maladie, drogue ou poison. Vous pouvez même en inventer d'autres.

Les ternasets ont enfin la capacité de manipuler génétiquement n'importe quel organisme et d'induire des mutations aléatoires ou contrôlées. Quand ils ont un spécimen sur lequel ils peuvent se livrer à leurs expérimentations, ils utilisent de minces filaments jaillissant de leur tronc. Ces filaments s'infiltrent dans l'organisme de la victime pour en modifier la structure génétique. Si la vie d'un ternaset est menacée, il peut éventuellement demander qu'on l'épargne en échange d'une telle altération génétique. Le plus souvent leurs expériences ont pour seul but de trouver des virus capables de détruire l'homme.

MORT D'UN TERNASET

Quand un ternaset est tué, une violent réaction chimique détruit tout son organisme en quelques secondes, ce qui libère une sorte de nuage immonde qui va contaminer une sphère d'1D10 mètres de diamètre par tour jusqu'à atteindre 10D10 mètres (aussi bien à la surface que sous l'eau). La matière est un puissant agent corrosif infligeant 1D10 point de dommages le premier tour, 2D10 le troisième tour, 3D10 le troisième tour jusqu'à 10D10 points de dommages le dixième tour (le nuage se disperse ensuite). Si un individu respire cette substance, les dommages sont doublés.

Au moment de sa mort il libère également une puissante attaque psychique infligeant 5D10 points de dommages de choc.

VÉGÉTAUX_

Les plantes constituent avec les insectes la plus grande menace que doivent affronter les hommes à la surface. Le règne végétal représente une menace d'autant plus sérieuse qu'on ne peut s'en passer. Sous le contrôle des ternasets et, d'après certains, sous celui des Entités, elles livrent une guerre à une partie de la vie animale et à l'homme. Cette guerre a longtemps était passive, c'est-à-dire en utilisant des moyens détournés comme les spores ou les pollens mais, depuis peu, l'affrontement a pris une tournure plus directe avec l'apparition de combattants comme les Férals.

ORGANISATION DES PLANTES

Les plantes n'ont pas véritablement d'organisation, elles s'implantent partout où elles ont la possibilité de s'implanter. Il faut bien comprendre que, contrairement aux insectes, on ne peut parler de véritable conscience hostile en parlant des plantes. Elles représentent une force naturelle dont l'évolution la pousse à entrer en conflit avec l'homme. Presque toutes les plantes que vous rencontrerez ne vont pas vous sauter à la gorge par contre elles peuvent sécréter ou dégager des substances dangereuses. Les êtres végétaux ouvertement hostiles envers les hommes ou les animaux sont assez rares et sont toujours l'oeuvre des ternasets.

En règle générale, la plupart des espèces végétales restent inoffensives. Pour réagir à la présence animale ou humaine, beaucoup vont se contenter de dégager des pollens urticants et il suffit bien souvent de ne pas nuire à l'écosystème végétal pour pouvoir y vivre sans trop de danger. Bon nombre d'animaux et de tribus mutantes se sont établis dans des jungles. Ils en connaissent les dangers et respectent les règles définies par l'écosystème.

Bien entendu, après les cataclysmes, de nombreuses espèces végétales particulières sont apparues sans que l'on sache véritablement pourquoi. Des fougères-rasoirs aux saules étrangleurs, ces plantes se comportent comme des prédateurs sans pour autant avoir la volonté farouche d'annihiler toute présence animale.

Le véritable danger du règne végétal apparaît quand il est soumis à l'influence directe d'un ternaset ou en cas de rencontre avec ces nouvelles espèces que sont les Férals, les Serax ou les Synides. Dans ce cas, il n'est plus question d'ordre naturel mais d'une véritable volonté de lutter contre l'homme. Les ternasets peuvent même influer sur tout un écosystème pour qu'il se mette à produire des éléments toxiques pour l'homme.

ALLIÉS ET ENNEMIS DES PLANTES

Les alliés naturels des plantes sont les insectes mais il existe également de nombreuses espèces animales qui contribuent à l'écosystème végétal ou qui sont parfaitement ignorées par les plantes. Ce qu'il ne faut pas perdre de vue c'est qu'à part quand la situation est bien nette (comme lorsqu'un ternaset ou des férals sont présents), il est très difficile de savoir comment un domaine végétal va réagir à la présence humaine ou animale. Des forêts peuvent accepter en leur sein des tribus humaines pendant des années avant, peut-être (et c'est assez rare), de se retourner contre elles.

LES SPORES, LES POLLENS ET AUTRES ÉMANATIONS TOXIQUES

Dès que l'on pénètre dans un territoire comportant une forte concentration végétale, on peut être soumis aux multiples effets des pollens et des spores.

« Quel terrible ennemi celui que l'on combat en sachant que le vaincre signifie notre défaite. »

-- Général Krull, général en chef des armées terrestres de la Ligue Rouge_

Urticants : c'est l'effet le plus répandu et il se limite le plus souvent au contact avec les plantes. Les pollens provoquent une réaction allergique désagréable mais heureusement peu grave. La peau démange et on peut parfois avoir le nez qui coule, les yeux qui piquent ou une irritation du système respiratoire. Les symptômes disparaissent rapidement une fois qu'on a quitté la zone contaminée. Généralement une simple pommade, un filtre respiratoire et des lentilles de contact spéciales permettent de supporter ces désagréments.

Hallucinogènes : beaucoup plus grave et assez répandue, cette forme d'agression engendre des hallucinations. Elle est provoquée à la fois par des spores ou des pollens mais aussi par le bruissement de la végétation. Pour s'en protéger il faut donc disposer d'un respirateur, d'une tenue isolée et d'un filtre auditif. Les effets dépendant essentiellement de la manière dont les plantes perçoivent la présence de l'homme. Plus cette présence est perçue comme hostile, plus les hallucinations seront dangereuses et soutenues. Les hallucinations peuvent être de toute nature.

Psychotrope : les spores et les pollens ainsi que les étranges murmures de la végétation attaquent le système nerveux et altèrent la perception d'un individu, ses sensations, son humeur, son état de conscience ou d'autres fonctions comportementales. On aura des effets assez semblables aux hallucinations mais avec des réactions beaucoup plus violentes. Il est déjà arrivé que les membres d'une escouade s'entre-tuent sous l'effet de ces puissants psychotropes.

Mutagènes : cet effet extrêmement rare provoque une altération du code génétique et des mutations irréversibles. Les mutations sont souvent régressives et ont tendance à transformer ceux qui en sont victimes en véritables animaux sauvages.

Purulents : les pollens ne sont plus seulement urticants. Ils attaquent la peau d'un individu et provoquent l'apparition de cloques purulentes.

Empoisonnés : ces pollens constituent un poison assez lent qui tue ceux qui les inhalent.

Hypnotiques : ces pollens couplés avec l'effet du bruissement de la végétation permettent de contrôler une victime et de l'amener à accomplir la volonté du règne végétal.

Contamination végétale : ce terrible effet est certainement le plus rare. Les pollens inhalés envahissent l'organisme et peuvent avoir deux effets : soit ils se développent sous forme de plantes à l'intérieur même du corps et tuent leur hôte, soit ils envahissent tout le système organique qu'ils transforment lentement en bois. On trouve dans de très rares forêts les restes pétrifiés des victimes de ces spores.

Vésicants : les pollens ne se contentent pas d'irriter la peau, ils la brûlent et s'attaquent aux poumons, aux yeux, etc.

Neurotoxiques : les pollens attaquent les nerfs et bloquent l'influx nerveux provoquant le plus souvent la mort par asphyxie.

Suffocation : les pollens brûlent l'intérieur des poumons jusqu'à provoquer la mort atroce de celui qui en est la victime.

LES TROUPES DU RÈGNE VÉGÉTAL : LA VENUE DES FÉRALS

Quand les explorateurs ont rencontré les premiers Férals, ils se sont heurtés pour la première fois à un adversaire intelligent et totalement déterminé à en découdre. Contrairement aux autres plantes, les férals sont des soldats dont le seul but est d'anéantir des adversaires principalement humains. C'est leur seul raison d'être. Ils se développent au cœur des plus sombres forêts, souvent dominées par des ternasets, dans des sortes de cocons suspendus à des arbres. Ils s'attaquent principalement aux communautés mutantes et à toute escouade humaine qui croise leur passage.

Mais le plus grave, c'est qu'il semble que les férals ne soient que la première vague. De nouvelles espèces de ce type ne cessent de faire leur apparition comme les Serax ou les Synides.

Les plantes peuvent-elles représenter un danger sous l'eau :

L'INCIDENT DE LA STATION ARGONE

L'incident de la station Argone est un cas unique dans les annales mais il mérite toutefois qu'on s'y intéresse ne serait-ce que pour savoir s'il y a un risque que cela puisse se reproduire. Il y a une vingtaine d'années, cette station était une base expérimentale indépendante testant de nouveaux procédés de cultures dans de vastes serres aménagées au cœur même des modules. Les chercheurs qui œuvraient sur Argone ont obtenu d'incroyables résultats jusqu'au jour où les événements ont commencé à échapper à leur contrôle.

Cela a commencé par des troubles du comportement, d'abord presque anecdotiques puis de plus en plus prononcés. Les membres de la communauté qui ont été interrogés par la commission d'enquête ont tous évoqué des hallucinations auditives qui leur faisaient entendre une sorte de mélopée presque hypnotique et d'étranges murmures. Quoi qu'il en soit, les dépressions, les comportements apathiques, les actes de violence et les disputes se sont multipliés jusqu'à cette terrible journée où les tueries ont commencé. Quarante personnes ont été massacrées par leurs collègues et aucun des assassins n'a pu expliquer pourquoi ils avaient commis un tel acte.

Certains ayant émis l'hypothèse que les cultures hydroponiques pouvaient être responsables, il a été décidé, un peu trop précipitamment à mon goût, d'incinérer la totalité des cultures et pour une raison qui m'échappe encore, d'évacuer la base et de la condamner.

C'est une étrange décision puisqu'elle a empêché une étude sérieuse et exhaustive de ce qui s'est passé sur cette base. De plus cela n'a fait qu'alimenter les rumeurs selon lesquelles la station était en fait une base de recherche sur les armes chimiques et bactériologiques.

Et si j'attire aujourd'hui votre attention sur cette vieille histoire, c'est que je crois qu'il est important de découvrir si les cultures pratiquées dans de nombreuses stations sous-marines peuvent s'avérer dangereuses ou non puisque de nombreuses découvertes ont été réalisées récemment et que les modules hydroponiques se multiplient dans nos communautés.

Si le conseil l'autorise, nous pourrons mener une étude approfondie d'Argone en prenant toutes les précautions adéquates. Cette opération peut être tout à fait officieuse afin d'éviter d'ébruiter l'affaire. Je demande donc que la station soit réouverte à un groupe de recherche.

- Professeur Mauria, Conseil Génétique d'Équinoxe

LES PLANTES ET LE FLUX

Il existe un lien très étroit entre le Flux et le règne végétal. Une forte concentration végétale favorise toujours la synchronisation et l'ouverture du Flux. Ce phénomène s'accompagne généralement d'une nette hausse du taux d'oxygène, ce qui représente un danger à la fois pour les êtres vivants mais aussi, paradoxalement, pour le règne végétal. Les phénomènes liés au flux sont plus fréquents dans un domaine végétal et il n'est pas rare d'y percevoir l'étrange son discordant qui accompagne la synchronisation du Flux avant son ouverture.

PRÉSENCE DES PLANTES SOUS L'EAU

Les algues sont les plantes les plus répandues sous l'eau mais elles ne représentent pas une menace. Même s'il existe certaines espèces dangereuses, elles ne semblent pas mues par la volonté, même passive, d'en découdre avec la vie animale. De plus, bon nombre d'algues ont été modifiées par les Généticiens pour créer la Nappe de protection qui a contribué à la survie de la vie sous les mers. A l'instar des communautés d'insectes, l'eau constitue un excellent écran de protection contre la menace végétale et aucune station n'a jamais mentionné le moindre problème avec les cultures hydroponiques.

INFORMATIONS POUR LE JEU

EFFETS DES SPORES, POLLENS ET AUTRES ÉMANATIONS TOXIQUES

URTICANTS

Les urticants ne sont pas réellement dangereux pour l'homme sauf si la victime est exposée à une concentration massive. Dans ce dernier cas, les démangeaisons peuvent être telles que l'on va littéralement s'arracher la peau. Quand un personnage est soumis à des urticants et tant qu'il n'a pas reçu les soins médicaux appropriés (ce peut être des pommades ou une injection d'un produit calmant les démangeaisons), il faudra effectuer au bout d'un certain nombre de tours un test de Volonté avec une pénalité égale à la moitié de la concentration. En cas d'échec, le personnage ne peut s'empêcher de se gratter. La crise dure tant que la victime ne s'est pas infligée un nombre de points de dommages égal à la concentration d'urticants en utilisant tous les moyens à sa disposition. On en a vu se lacérer le corps à coups de couteau pour calmer les démangeaisons. Ainsi si un personnage est soumis à un effet urticant de niveau 5, il devra s'infliger en une seule attaque 5 points de dommages pour se calmer. Si un personnage a une armure naturelle ou un moyen de se protéger la peau (pommade par exemple), la concentration des urticants est réduite d'autant. Si le personnage doit combattre ou agir et que sa crise n'est pas passée il peut le faire mais tous ses tests auront une pénalité égale à la moitié du niveau de concentration. Le niveau de concentration le plus répandu est de 1. Quand un personnage n'est plus soumis au phénomène ayant provoqué l'attaque urticante, le niveau de concentration auquel il est soumis est réduit de 1 point par heure. Un personnage peut être attaché ou endormi pour éviter qu'il se mutile en attendant la fin de l'effet urticant.

Fréquence des tests : un toutes les 21 minutes, moins le niveau de concentration (maximum niveau 20).

Protections : tenues isolantes, pommades.

Le mur végétal semblait les épier, se délecter par avance. Ça et là, dans le sous-bois, des mouvements trahissaient la présence de petits prédateurs, à moins qu'il ne s'agisse de plantes étendant lentement leurs appendices vers ces nouvelles proies.

Dans certaines forêts, il y avait des concentrations anormales d'oxygène et la moindre étincelle pouvait tout embraser. La petite mitrailleuse de son épaule se rétracta dans son dos sans un bruit tandis que sur son avant-bras gauche se profilait le canon d'un incinérateur. Les analyses du secteur ne donnaient strictement rien. Impossible de savoir ce qui pouvait se tapir dans cette foutue jungle. Priam avança lentement ; une liane se détendit dans sa direction mais elle fut stoppée net dans sa course par la gueule du lance-flammes que l'Hégémonien venait de braquer dans sa direction. La liane, cambrée tel un serpent, semblait observer cet étrange individu en armure. Priam cherchait l'arbre d'où pouvait bien provenir ce premier tentacule. D'autres lianes devaient progresser plus discrètement dans le sous-bois. C'était une tactique classique des plantes : distraire l'attention de leur proie avec un de leurs appendices pour permettre aux autres tentacules d'attaquer simultanément.

Le commandant hégémonien finit par repérer l'arbre mère juste au moment où des lianes, jaillissant du sol, s'enroulaient tout autour de son armure. Il lâcha deux souffles ardents contre le végétal qui s'embrasa d'un seul coup. Les lianes se rétractèrent immédiatement et se mirent à fouetter l'air. La chose ne mit pas longtemps à se consumer.

Priam et ses hommes se remirent en marche. Leur progression était lente. Les dangers étaient partout. Chaque arbre, chaque plante, chaque buisson pouvait abriter un ennemi mortel, pouvait être un ennemi mortel. A l'abri de la canopée, la température avait largement chuté. Le feuillage rouge, brun et gris des arbres était un véritable rempart contre les rayons du soleil. L'étonnante constitution des végétaux leur permettait d'assimiler la chaleur grâce à une singulière réaction endothermique.

Les Hégémoniens foulaient un sous-bois composé de lianes, de mousses et de sortes de lierres. A chacun de leurs pas, le sol presque spongieux semblait se dérober comme s'ils marchaient sur des serpents. Les formes menaçantes des arbres, pour la plupart tordus, leur donnaient l'impression de progresser dans une forêt de colosses monstrueux dont il ne fallait surtout pas troubler le sommeil. De temps en temps, sur leur passage, des plantes colorées ou d'immondes bulbes marrons crachaient des nuages de spores empoisonnés. Ils passèrent à proximité de sortes de champignons, de gros amas flasques qui frémissaient comme de la gelée, d'arbres à l'écorce recouverte d'épines plus grandes que des couteaux et d'un champ d'étranges fleurs violettes dans lequel on pouvait distinguer des carcasses d'animaux.

Ils aperçurent quelques fougères-rasoirs qui s'approchaient d'eux. Mais, avant qu'ils aient pu esquisser la moindre défense, les plantes firent demi-tour et s'éloignèrent. Priam ordonna immédiatement une halte. Il observait ce qui se passait tout autour de lui. Sur sa gauche, un groupe de Lianes-serpents passaient d'arbre en arbre pour s'éloigner d'eux. Dans les buissons, plusieurs petits prédateurs détalaient à toute vitesse. Quelque chose se préparait, quelque chose qui n'augurait rien de bon.

Priam commença à reculer lentement, il pressentait le danger

-- Extrait de Opération nemrod_

HALLUCINOGÈNES

Les effets sont très variés et vont nécessiter l'imagination du MJ pour mêler réalité et fantasmes dans les descriptions qu'il fera à ses joueurs. Quand un personnage va être soumis aux effets hallucinogènes, plus il reste longtemps au sein de la zone affectée, plus il a de probabilités de succomber aux hallucinations. Toutes les heures, le MJ effectue un test secret en opposition entre la Perception de chaque personnage et la puissance du phénomène comprise entre 1 et 20 (il peut demander aux joueurs d'effectuer eux-mêmes un test de Perception sans leur dire que c'est pour contrer un effet hallucinogène). Si un personnage n'a qu'une seule des deux protections requises (tenue isolée ou filtre auditif), la puissance du phénomène est réduite de moitié. Les personnages qui perdent ce test vont commencer à avoir des hallucinations aux choix du MJ. Si les personnages obtiennent une marge d'échec à ce test, elle doit être notée par le MJ et cette marge sera une pénalité pour détecter une véritable menace. Un personnage infecté qui quitte la zone affectée reprend immédiatement ses esprits. Notez que les hallucinogènes n'affectent que la perception d'un individu, absolument par ses réactions.

Protections : tenue isolée et filtre auditif.

PSYCHOTROPE

Les effets psychotropes sont beaucoup plus dangereux que les simples effets hallucinogènes puisqu'ils vont modifier le comportement des victimes. Toutes les heures, le MJ effectue le même test que décrit précédemment. Les personnages qui perdent ce test vont non seulement commencer à avoir des hallucinations mais, en plus, ils vont commencer à faire preuve de paranoïa. Ils deviendront irritables, soupçonneux et commenceront à délirer. Si les personnages obtiennent une marge d'échec à ce test, ils doivent immédiatement effectuer un test de Volonté avec une difficulté égale à cette marge d'échec. S'ils échouent à ce test, ils sont frappés de folie. Incapable de faire la différence entre la réalité et les illusions, ils s'attaqueront à tout ce qui bouge, compagnons compris. La crise psychotique dure un nombre de tours égal à la marge d'échec. Généralement, juste avant de massacrer tout le monde, le comportement d'un tel personnage ne va laisser aucun doute sur ce qu'il risque de faire. Les autres aventuriers pourront donc tenter d'intervenir pour le calmer avec des compétences psychologiques et des pouvoirs empathiques, par exemple.

Protections : tenue isolée et filtre auditif.

MUTAGÈNES

Les mutagènes provoquent des mutations au bout d'un certain temps d'exposition. En fait, ils vont accélérer et aggraver le phénomène d'Altération moléculaire de la surface (ou le provoquer dans un endroit qui n'y serait pas soumis). La pénalité pour le test pour l'Altération moléculaire (Voir Univers dans la partie consacrée à la Surface) va être aggravé de 1 à 10.

Protection : tenue isolée, vaccin

PURULENTS

L'effet de purulence s'attaque directement à la peau d'un personnage et peut provoquer des blessures atroces. Une heure après avoir été exposé, et toutes les heures suivantes, on doit effectuer un duel d'Attribut entre l'intensité du phénomène et la Constitution du personnage. Le modificateur à la marge de réussite de l'un réduit d'autant l'Attribut de l'autre. Si l'intensité du phénomène est réduite à 0, le personnage résiste et les pustules disparaîtront rapidement. Si la Constitution du personnage est réduite à 0, les pustules se répandent sur son corps et commencent à lui infliger des dommages égaux à 1D6 puis 1D6 par heure (2D6 la 2ème heure, 3D6 la 3ème, etc.) Sans traitement médical approprié, il finira littéralement dévoré par la purulence.

Protection : tenue isolée, pommades, vaccins

EMPOISONNÉS

Les effets des poisons des plantes sont nombreux et variés. Vous pouvez utiliser des poisons déjà décrits ou en inventer d'autres à votre convenance. La plupart sont des poisons de contact ou des spores venimeux crachés si on s'approche à quelques centimètres d'une plante mais il peut en exister qui se diffusent dans l'air ambiant.

Protection : tenue isolée

HYPNOTIQUES

Les hypnotiques sont très dangereux car ils sapent la volonté de leurs victimes. Après chaque heure d'exposition, il faut effectuer un duel d'Attribut entre l'intensité du phénomène et la Volonté du personnage. Le modificateur à la marge de réussite de l'un réduit d'autant l'Attribut de l'autre. Si l'intensité du phénomène est réduite à 0, le personnage résiste et ne peut plus être affecté par cet effet. Cependant, s'il quitte le secteur affecté et qu'il y revient ultérieurement, il pourra de nouveau être affecté. Si la Volonté du personnage tombe à 0, il devient totalement apathique et se laisse mourir. Certains hypnotiques ont des effets différents. Ils peuvent, par exemple, permettre au domaine végétal de contrôler ses victimes qui sont alors entièrement soumises à sa volonté.

Protections : tenue isolée et filtre auditif.

CONTAMINATION VÉGÉTALE

La contamination végétale fonctionne comme l'effet de purulence. Si le personnage réduit l'intensité du phénomène à 0, il résiste à la contamination. Les pollens et les spores ne se développent pas dans son corps. Il pourra découvrir ultérieurement ce à quoi il a échappé en expulsant par les voies naturelles des sortes de cosses mortes. Si la Constitution du personnage tombe à 0, il s'expose à de sérieux problèmes. Il existe deux phénomènes liés à cette contamination, soit les plantes se développent à l'intérieur de leur hôte pour le tuer, soit elles le transforment lentement en bois.

Dans le premier cas, le personnage effectue à chaque heure un test de Constitution. S'il réussit ce test, il ressent d'atroces douleurs mais résiste. S'il rate, il subit 1D10 points de dommages. Les dommages sont augmentés de 1D10 à chaque fois qu'il rate son test de Constitution. Une opération chirurgicale ou l'injection de certaines drogues (ou médicaments spéciaux) nocives pour les plantes peuvent le sauver.

Dans le deuxième cas, le personnage effectue à chaque heure un test de Constitution. S'il réussit ce test, il ressent une légère gêne pour se mouvoir. S'il rate, il perd 1 point de Coordination. Des tâches vertes se répandent sur sa peau qui commence à devenir de plus en plus dure. En perdant des points de Coordination, il va avoir de plus en plus de mal à se déplacer et à respirer. A 0, il meurt étouffé et sera transformé en bois (ou dans quelques cas en créature végétale). Seule l'injection de drogues et de médicaments spéciaux peuvent contrer cet effet.

Protection : Tenue isolée

VÉSICANTS, NEUROTOXIQUES, SUFFOCANTS

Ses effets sont identiques à ceux des gaz de combat dans le *Livre de Base de Polaris,* page 309

<< CRÉATURES DU FLUX

CAAN

« Un loup ? Mais aucun loup ne court plus vite qu'un Scorpio ! »
-- Une jeune recrue de la Division Aube_

Type de créature : bête du Flux

Zone géographique : le Flux, la surface

Taille : 3 m **Poids :** 300 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	24	24	24	24	24	12	16	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+7	**Réaction**	24
Résistance aux Dom.	-7	**Vitesse,VIT(PM)**	203 m, 23(5)

COMPÉTENCES

Acrobatie/Équilibre	14
Athlétisme	40
Attaque	16
Chasse/Pistage	12
Escalade	16
Furtivité/Dépl. silencieux	14
Maîtrise de l'effet Polaris	10
Observation	14

ATTAQUE

Griffes (Contact, Dom. : 2D10)
Morsure (Contact, Dom. : 3D10)

TACTIQUES DE COMBAT

Cette créature combat de la même manière que les fauves, en guettant sa proie avant de lui sauter dessus.

LOCALISATIONS

1-2 Tête, **3-8** Corps, **9-11** Patte avant droite, **12-14** Patte avant gauche, **15-17** Patte arrière droite, **18-20** Patte arrière gauche

SPÉCIAL

Carapace 8 (H)
Effet Polaris (ces créatures utilisent les pouvoirs suivants de l'Effet Polaris : **Altération génétique** 8, **Brûlure** 10.
Invocation L'Intensité minimum pour invoquer Caan est de 8. L'invocateur peut tenter de transformer la durée de l'effet en heures en réussissant un nouveau test de contrôle)

APPEL D'UNE CRÉATURE DU FLUX (OPTIONNEL)

Avant d'entrer dans le détail, il convient de préciser que ces créatures ne sont pas « formées » par l'effet Polaris. Elles vivent dans le flux d'énergie, cette étrange dimension psychique dont on ne sait presque rien.

Lorsqu'un de vos personnage (ou tout autre acteur de vos campagnes) décidera d'utiliser le pouvoir **Bête du Flux**, vous pourrez désormais lui proposer deux alternatives : appeler une créature énergétique décrite dans le *Livre de Base* ou, s'il possède une spécialisation appropriée, invoquer une des puissances vivant dans la dimension du Flux.

La procédure reste la même, mais chaque créature est assortie d'une Intensité minimum (niveau de la compétence spécialisée pour la créature concernée + niveau de Maîtrise du Polaris). Si le test est réussi, la suite des opérations reste inchangée, mais il vous faudra tenir compte des motivations et de la puissance de ces toutes nouvelles créatures…

DESCRIPTION

Rien, si ce n'est sa vitesse, ne distingue un Caan d'un autre prédateur quadrupède de la surface. Ces créatures ressemblent à des sortes de tigres avec des poils très longs. Il leur arrive d'apparaître seuls, sans être invoqués, lors des tempêtes d'énergie terrestres.

UTILISATION/RUMEURS

Alors que les personnages installent un campement de fortune dans les profondeurs d'une grotte de la surface, une tempête d'énergie se déclenche et perturbe les environs d'éclairs et de tourbillons magnétiques. Des hurlements s'élèvent au-dehors. Quel genre de créature peut bien trouver plaisir à chasser sous l'orage ?

MANTE

« J'veux bien qu'on discute, fiston, mais t'as intérêt à trouver un autre sujet. »
-- HOLIE, exploratrice à la retraite_

Type de créature : bête du Flux

Zone géographique : le Flux, la surface

Taille : 5 m | **Poids :** 1800 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	34	30	20	24	24	16	20	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+12	**Réaction**	24
Résistance aux Dom.	-11	**Vitesse,VIT(PM)**	90 m, 10(3)

COMPÉTENCES

Athlétisme	40
Attaque	14
Furtivité/Dépl. silencieux	16
Maîtrise de l'Effet Polaris	12
Observation	16

ATTAQUE

Pattes (Contact, 2 attaques sans pénalité, Allonge +3, Dommages 5D10) ou **Morsure** (Contact, Dommages 4D10)

TACTIQUES DE COMBAT

Contrairement aux mantes religieuses, Mante ne joue pas avec ses proies. Elle attaque hardiment et ne cesse que lorsque sa cible ne bouge plus. Essentiellement guerrière, elle n'hésitera jamais à se lancer au combat, même en cas de contrôle raté, mais prendra soin de s'occuper de son invocateur une fois le conflit principal résolu. Elle attaque soit avec ses deux terribles pattes (de vrais hachoirs qui, sur un résultat critique, infligent double dommages et transpercent la cible si elles franchissent l'armure et infligent au moins une blessure critique), soit elle tente de saisir sa cible pour la déchiqueter.

La proie subit dans ce cas automatiquement les dommages de la morsure. Une fois saisi et soulevé, un personnage ne peut rien faire à part tenter de se dégager (voir **Constriction**, page 217).

LOCALISATIONS

1-4 Tête, **5-12** Corps, **13-14** Patte avant droite, **15-16** Patte avant gauche, **17-18** Patte arrière droite, **19-20** Patte arrière gauche

SPÉCIAL

Carapace 18 (H)
Effet Polaris (la Mante peut utiliser les pouvoirs du Flux suivants : Bête du Flux 12, Erosion 10, Parasite 12, Attaque sonique 14.
Invocation L'Intensité minimum pour invoquer la Mante est de 12)
Frénésie (avec la morsure uniquement, quand la créature a saisi une proie, les Dommages augmentent de 1 point par Tour)

DESCRIPTION

La Mante ressemble aux insectes géants, à ceci près que sa carapace est percée de cratères et de plaies purulentes. Ses pinces luisantes suintent d'une matière visqueuse et son regard mort fixe toujours ses adversaires. L'expression d'intelligence de cette terrible créature n'a d'égale que sa redoutable efficacité au combat. Tout comme le Caan, elle peut apparaître seule à l'occasion des tempêtes énergétiques les plus violentes.

UTILISATION/RUMEURS

Envoyés en surface pour rétablir un contact avec les membres d'une mission d'exploration portés disparus, les personnages finissent par découvrir les ruines d'un campement installé à flanc de montagne. Après une rapide inspection, ils comprennent que l'ensemble de l'équipe a été anéanti par des insectes de grande taille. Mais il leur faudra quelques jours avant de comprendre que ces créatures ont été invoquées par un groupe de prêtres solaires errants, mieux connus sous le nom d'Onis.

MÉDUSE

« On dit que la morsure de Méduse est plus froide que la mort… Son seul souvenir me suffit. »

-- Sol Glenn_

Type de créature : bête du Flux

Zone géographique : le Flux, les océans

Taille : 5 m **Poids :** 800 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	32	30	24	24	24	14	24	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+11	**Réaction**	24
Résistance aux Dom.	-11	**Vitesse,VIT(PM)**	130 m, 14(3)

COMPÉTENCES

Athlétisme	40
Attaque	12
Furtivité/Dépl. silencieux	16
Maîtrise de l'effet Polaris	12
Observation	14

ATTAQUE

Constriction (contact, Dom. : spécial, voir **Constriction** et **attaque de tentacules**, page 217)
Morsure (contact, Dom. : 4D10)

TACTIQUES DE COMBAT

La méduse sait faire preuve de stratégie et elle sait surtout éviter d'être en première ligne quand ce n'est pas nécessaire. Qu'elle soit contrôlée ou non, elle est suffisamment intelligente pour communiquer (télépathie) et proposer une alliance visant à la maintenir plus longtemps dans les fonds marins. Au moindre problème, elle fondra sur son invocateur pour le détruire.

LOCALISATIONS

1-2 Tentacule 1 ; **3-4** Tentacule 2 ; **5-6** Tentacule 3 ; **7-8** Tentacule 4 ; **9-10** Tentacule 5 ; **11-12** Tentacule 6 ; **13-19** Corps ; **20** Tête
Une Blessure mortelle sur un tentacule le rend inerte, une Blessure « Membre détruit » le tranche.

SPÉCIAL

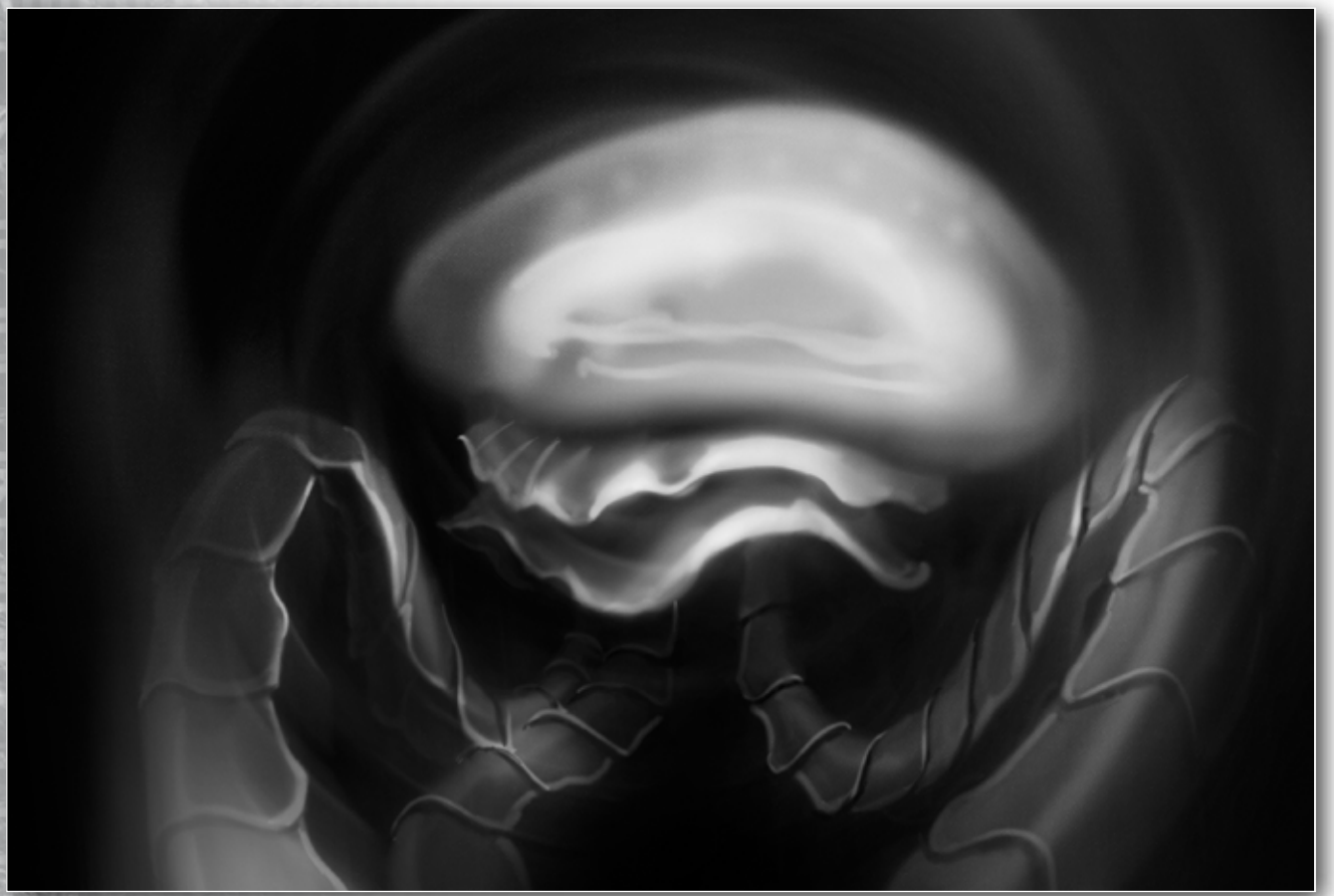
Carapace 8 (H)
Effet Polaris (cette créature manipule les effets suivants : **Champ de force** 9, **Disruption moléculaire** 10, **Tourbillon** 10.
Invocation L'Intensité minimum pour invoquer Méduse est de 12)

DESCRIPTION

La Méduse est une Bête très puissante, capable de manipuler des effets Polaris de façon intelligente et de faire face à plusieurs ennemis avec un sens de la stratégie particulièrement développé. C'est la Bête de prédilection de nombreux adeptes du Soleil Noir, mais aussi de Raine, lorsqu'on lui laisse le temps d'en invoquer. Elle est dotée de six tentacules de 2 mètres.

UTILISATION/RUMEURS

À la suite de la mort d'un prêtre renégat, une Méduse parvient à s'entourer de mutants des fonds marins et à rester en vie plusieurs semaines durant. Sa présence provoque d'incroyables perturbations qui finiront par alerter le Culte, à moins que les personnages n'arrivent sur les lieux en premier.



MURÈNE DU FLUX

« C'est à peine si tu la vois… c'est comme une sorte de fantôme. Tu l'aperçois du coin de l'œil et plus rien… puis ça te saute au visage en traversant ton armure et là tu te rends compte que ce n'est pas un fantôme. »

-- Lersk Kern, explorateur de la surface_

Type de créature : créature du Flux

Zone géographique : toutes

Taille : 1 à 2 m | **Poids :** négligeable

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	16	40	28	20	14	8	18	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+3	**Réaction**	17
Résistance aux Dom.	-9	**Vitesse,VIT(PM)**	180 m, 20(5)

COMPÉTENCES

Athlétisme	40
Attaque	10
Furtivité/Dépl. silencieux	18
Observation	13

ATTAQUE

Morsure (Contact, Dommages : 2D6+3 et +2D6 en dommages de choc)

TACTIQUES DE COMBAT

Les murènes profitent du fait qu'on ait du mal à les apercevoir pour approcher discrètement de leur proie. Elles décrivent généralement de grands cercles autour d'une cible en se rapprochant petit à petit. Elles renoncent assez facilement à une proie si cette dernière se montre trop coriace.

LOCALISATIONS

1-20 Corps

SPÉCIAL

Inconsistance (Aucune arme normale ne peut les affecter. Il faut nécessairement utiliser des armes soniques ou des armes à énergie. Elles sont complètement insensibles au froid et à la chaleur. Elles ignorent toute protection et peuvent mordre à travers une armure mécanisée ou un véhicule. Seuls les champs protégeant des attaques d'énergie sont efficaces. Les murènes infligent des dommages physiques et des dommages de choc. Une fois détruites, elles cessent tout simplement d'exister)

DESCRIPTION

Ces créatures ont récemment été observées après un débordement du Flux sur la réalité. Ce sont des sortes de murènes translucides qui flottent dans les airs comme si elles se trouvaient dans l'eau. D'après les premières observations, elles semblent à moitié consistantes comme si elles étaient composées d'énergie. Quand une murène attaque, elle mord sa proie et les blessures sont bien réelles bien que la créature n'ait pas vraiment de consistance.

UTILISATION/RUMEURS

Il va de soi que les laboratoires seraient disposés à payer une petite fortune pour mettre la main sur un de ces spécimens. Le seul problème est qu'elles n'ont pas de consistance. Certains vont jusqu'à émettre l'hypothèse selon laquelle ces créatures seraient une manifestation de l'esprit de ceux qui en sont les victimes. Une sorte de cauchemar devenant réel un court instant. D'autres prétendent qu'un champ d'énergie suffisamment puissant pourrait permettre de les emprisonner.

OMBRE

« Si le Soleil Noir se reconnaissait un dieu, ce serait lui. »

-- Déméter_

Type de créature : bête du Flux (entité mineure)

Zone géographique : le Flux, la surface

Taille : 3 m | **Poids :** 360 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	36	40	24	24	30	24	32	20

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+13	**Réaction**	27
Résistance aux Dom.	-13	**Vitesse,VIT(PM)**	56 m, 6(2)

COMPÉTENCES

Athlétisme	25
Attaque	15
Camouflage/Dissimulation	18
Furtivité/Dépl. silencieux	18
Maîtrise de l'Effet Polaris	16
Observation	15

ATTAQUE

Poings (Contact, Dom. : 3D10 (H))

TACTIQUES DE COMBAT

Ombre n'attaque jamais sans raison et quand il le fait, c'est dans la plus totale obscurité. Ombre peut accepter d'offrir son aide, physique ou mentale, mais tentera toujours de négocier quelques moments de liberté à l'air libre. S'il accepte, l'invocateur peut tenter de transformer la durée de l'effet en heures en effectuant un nouveau test de contrôle.

LOCALISATIONS

Humaine

SPÉCIAL

Carapace 27 (H)

Effet Polaris (Ombre utilise les pouvoirs du Flux suivants : **Altération génétique** 12, **Bête du Flux** 9, **Brûlure** 9, **Champ de force** 16, **Contrôle atmosphérique** 14, **Lames de mort** 12, **Tempête solaire** 12.

Invocation L'Intensité minimum pour invoquer Ombre est de 16, la pénalité du test de manipulation est de 4. Tous ceux qui échouent au test de manipulation s'exposent à une attaque fulgurante et imprévisible)

Ténèbres (il voit parfaitement bien dans le noir et peut se masquer d'un voile de ténèbres sur 10 mètres de rayon autour de lui)

DESCRIPTION

Ombre a une forme humanoïde mais sa peau semble faite d'obscurité. On suppose que Ombre est l'alter ego terrestre de Raine, une entité surnaturelle unique qui, selon les rumeurs les plus audacieuses, serait suffisamment autonome pour couver des projets personnels. Ses liens avec le Soleil Noir alimentent toutes sortes de discussions dans les fonds marins et les rares enregistrements de surveillance rapportés par les équipes terrestres témoignent de l'extrême violence dont est capable cette Bête du Flux hors du commun.

UTILISATION/RUMEURS

Dans les fonds marins, le Culte du Trident est en pleine effervescence. Après la mort de trois ambassadeurs, c'est au tour de deux dignitaires d'Équinoxe de disparaître dans des circonstances troublantes. Si les personnages sont suffisamment dignes de confiance pour être lancés sur la piste de l'assassin, ils finiront peut-être par mettre à jour l'une des alliances les plus spectaculaires du Soleil Noir. Mais à quel prix ?

RAINE

« Raine n'est qu'un mythe. »

-- Déméter_

Type de créature : bête du Flux (entité mineure)

Zone géographique : le Flux, les océans

Taille : 4 m | **Poids :** 930 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	40	40	30	24	28	24	30	24

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+15	**Réaction**	26
Résistance aux Dom.	-15	**Vitesse,VIT(PM)**	250 m, 28(6)

COMPÉTENCES

Athlétisme	40
Attaque	15
Furtivité/Dépl. silencieux	12
Maîtrise de l'effet Polaris	15
Observation	18

ATTAQUE

Poings (Contact, Dom. 6D6 (H), Raine peut porter trois attaques en même temps sans pénalité)
Constriction (contact, Dom. : spécial, voir **Constriction et attaque de tentacules**, page 217)

TACTIQUES DE COMBAT

En combat elle peut utiliser les effets Polaris qu'elle maîtrise mais aussi ses puissants poings, soit en martelant, soit en écrasant sa cible.

LOCALISATIONS

1-2 Tête, **3-8** Buste, **9-10** Bras droit (1), **11-12** Bras droit (2), **13-14** Bras droit (3), **15-16** Bras gauche (1), **17-18** Bras gauche (2), **19-20** Bras gauche (3)

SPÉCIAL

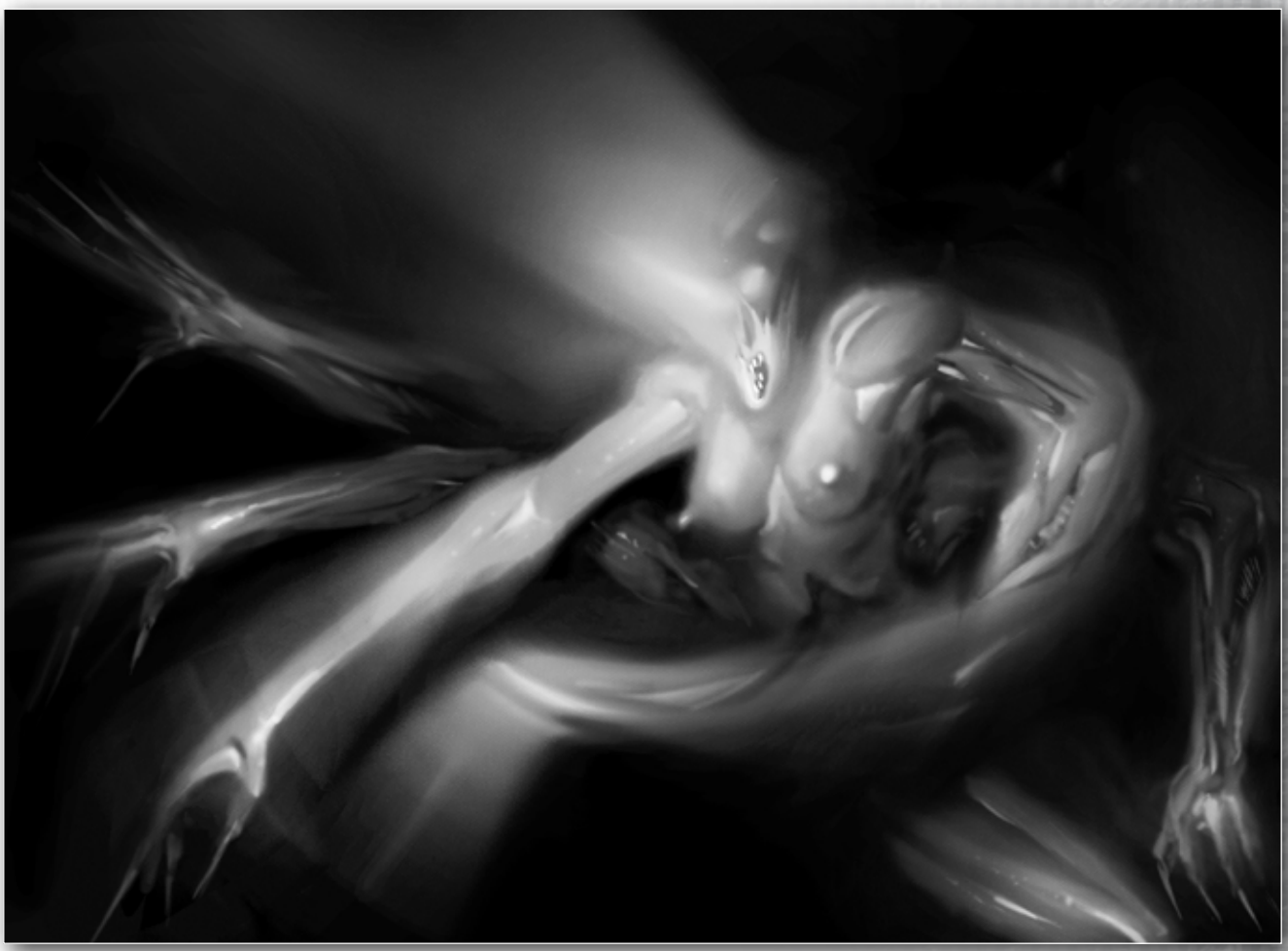
Carapace 12 (H)
Effet Polaris (Raine maîtrise les pouvoirs suivants : **Contrôle mental** 10, **Bête du flux** 12, **Champ de force** 12, **Lames d'énergie** 14, **Régénération moléculaire** 10.
Invocation L'Intensité minimum pour invoquer Raine est de 16. La pénalité du test de manipulation est de 4, de 8 pour un membre du Culte du Trident. En cas de problème, elle peut invoquer des Bêtes du Flux avec un bonus de +4 au test. Ces Bêtes sont automatiquement contrôlées et disparaissent avec elle)

DESCRIPTION

Raine n'a rien d'une Bête du Flux ordinaire. Il s'agit d'une entité mineure, d'un principe unique, capable de se reproduire indéfiniment si elle venait à être détruite dans les fonds marins. Sa seule apparition suffit à déclencher des troubles dans l'équilibre des courants sous-marins. Rares sont ceux qui sont encore en vie pour parler de leur rencontre avec cette créature maléfique. Raine est doté de six bras.

UTILISATION/RUMEURS

On murmure que Raine serait bien plus qu'une simple « créature » du Flux. A en croire l'attitude nihiliste du Culte du Trident, il semblerait que cette entité ait un lien direct avec l'organisation. On murmure qu'il pourrait s'agir d'une ancienne prêtresse.



SQUALE

« Seuls les novices confondent le Squale avec un requin. »

-- Déméter_

Type de créature : bête du Flux

Zone géographique : le Flux, les océans

Taille : 8 m **Poids :** 600 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	20	24	24	20	20	8	16	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+5	**Réaction**	20
Résistance aux Dom.	-6	**Vitesse,VIT(PM)**	103 m, 11(3)

COMPÉTENCES

Athlétisme	40
Attaque	16
Furtivité/Dépl. silencieux	16
Maîtrise effet polaris	9
Observation	16

ATTAQUE

Morsure (contact, Dom. : 3D10 (H))

TACTIQUES DE COMBAT

Squale attire toujours ses proies dans les profondeurs tout en les broyant, il peut donc y avoir des problèmes de pression. Une fois qu'il a blessé un de ses ennemis, le Squale s'acharne sur sa victime en tentant de l'attirer vers les profondeurs. Ses seules fonctions sont de combattre et de protéger l'invocateur.

S'il est contrôlé, le monstre s'attaquera aux cibles désignées par le porteur de la mutation et disparaîtra ensuite. S'il est incontrôlé, il s'attaquera exclusivement à son invocateur et tentera ensuite de fuir.

LOCALISATIONS

1-5 Tête ; **6-16** Corps ; **17-18** Nageoire droite ; **19-20** Nageoire gauche

SPÉCIAL

Carapace 10 (H)

Frénésie (quand la créature a saisi une proie, les Dommages augmentent de 1 ou 2 points par Tour. Sa période d'existence matérielle est alors comptée en heures. L'acharnement inflige 1 point de dommages supplémentaire par tour où le Squale se concentre sur une cible unique. Ce bonus est augmenté de 1 par tour si la victime est blessée et perd du sang.)

Effet Polaris (Squale maîtrise les compétences suivantes de l'effet Polaris : **Attaque psychique** 9, **Pulsion électromagnétique** 9.

Invocation L'Intensité minimum pour invoquer le Squale est de 8)

DESCRIPTION

Le Squale est la plus faible des Bêtes du Flux capables de se manifester dans les fonds marins. Il surgit toujours de l'ombre en fondant droit sur le porteur de la mutation, avant d'opérer un virage brutal et de se précipiter sur les adversaires désignés par l'invocateur. Cette Bête est incapable de répondre à la moindre question.

UTILISATION/RUMEURS

En arrivant au sein d'une petite station sous-marine, les personnages apprennent que les hydrocultivateurs locaux sont terrorisés par les assauts réguliers de deux requins de grande taille. Malgré leurs recherches, ils seront incapables de découvrir le moindre repaire, mais une confrontation directe avec les deux Squales devrait suffire à les mettre sur la piste d'un prêtre, peut-être renégat ?

BRUME D'ÉNERGIE

« Jinx à base, on entre dans les ruines… rien à signaler pour l'instant… je vois l'armure de Paul mais il y a une sorte de fumée tout autour… comme de la brume… il bouge pas. Euh… la brume est parcourue d'éclairs et elle vient vers moi… Base ? Ça glisse vers moi ! Base, je fais quoi ? Bon ben, tant pis pour Paul, moi je me barre. »

-- Extrait des communications d'un membre d'une équipe de secours_

Type de créature : inconnu

Zone géographique : toutes

Taille : nappe de brume de 2 m de diamètre | **Poids :** NA

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	4	67	16	19	15	2	24	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-	**Réaction**	17
Résistance aux Dom.	-13	**Vitesse,VIT(PM)**	41 m, 5(2)

COMPÉTENCES

Athlétisme	16
Attaque	9
Furtivité/Dépl. silencieux	16
Observation	13

ATTAQUE

IEM (Contact, -5(H)/-1(V-))

TACTIQUES DE COMBAT

Aucune

LOCALISATIONS

1-20 Brume

SPÉCIAL

IEM (quand elle attaque, elle enveloppe sa cible si elle réussit son test d'attaque. Dès que sa proie est enveloppée, celle-ci subit une attaque IEM., une attaque contre son système nerveux et une attaque de froid. La créature doit recommencer son attaque à chaque tour, tant que sa proie peut encore lui échapper. L'attaque contre le système nerveux est horriblement douloureuse et impose une pénalité de -1 par marge de réussite à tous les tests du personnage. Aucune armure ne protège contre cette attaque)

Froid (l'intensité du froid au contact de la créature est réduite d'un cran par tour : de Froid à Très Froid par exemple, voir page 243 du *LdB*)

Spécial (La créature vide l'énergie d'une batterie de 1kg au rythme de 1d10% par tour pour une batterie NT II, de 1D6% par tour pour une batterie NT III, de 1D6/2% par tour pour une batterie NTIV et de 1% par tour pour une batterie NTV+. Ainsi une batterie NTV de 5kg sera vidée en 500 tours)

Invulnérabilités (elle est invulnérable à tout sauf aux armes soniques et à toutes les armes à énergie qui infligent des dégâts de choc (contre la brume, elles infligent des dégâts physiques). La brume ne peut franchir les champs de protection mais, à leur contact, elle vide leurs batteries comme indiqué ci-dessus)

DESCRIPTION

Il est possible que cette créature (s'il s'agit bien d'une créature) soit également issue du Flux. C'est une brume parcourue de petits éclairs colorés qui flotte au raz du sol en quête de la chaleur et de l'énergie électrique des êtres vivants.

UTILISATION/RUMEURS

Dans certains rapports d'explorateurs de la surface est décrit un phénomène assez singulier qui n'est pas sans rappeler la brume d'énergie mais à l'échelle de toute une région. Ces explorateurs seraient entrés dans de vastes bancs de brumes et auraient constaté une baisse de la température, des anomalies avec leurs appareils électroniques et une perte de puissance de leurs batteries. Même si les effets décrits semblent plus limités, il n'en reste pas moins qu'ils sont très semblables à ceux constatés avec une brume d'énergie.

CHIENS DE KRAAL

« Non mais ils sont dingues ! ça leur suffit pas les horreurs qu'il y a dans les océans et à la surface ? Il faut encore qu'ils en rajoutent. »

-- Lana Trent, citoyenne d'Équinoxe_

Type de créature : chien altéré génétiquement

Zone géographique : principalement Équinoxe

Taille : 1,20 m au garrot | **Poids :** 220 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	15	13	18	20	25	5	17	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+2	**Réaction**	23
Résistance aux Dom.	–2	**Vitesse,VIT(PM)**	48 m, 5(2)

COMPÉTENCES

Athlétisme	17
Attaque	15
Observation	20

ATTAQUE

Morsure (contact, Dom. : 2D10 (H))

TACTIQUES DE COMBAT

Ils attaquent en meutes et savent se montrer malins. Ils évitent les endroits trop fréquentés préférant chasser les cibles isolées. Ils sont aussi capables d'attirer des proies vers des endroits plus tranquilles. Une blessure grave suffit généralement à faire fuir un chien de Kraal.

Les chiens essaient toujours de mordre leur proie à la gorge (l'animal doit viser la localisation *Tête*). Si l'attaque réussit, la créature inflige des Dommages à chaque Tour, tant qu'elle n'a pas lâché prise. Ces dommages sont augmentés de 1 point par tour jusqu'à un bonus maximum égal à son potentiel de dommages de base (+20).

LOCALISATIONS

1-4 Tête, **5-12** Corps, **13-14** Patte avant droite, **15-16** Patte avant gauche, **17-18** Patte arrière droite, **19-20** Patte arrière gauche

SPÉCIAL

Morsure empoisonnée. Le poison des chiens a les caractéristiques suivantes :
Mode de contamination : contact
Délai d'action : 3 Tours
Virulence/Évolution : 2D6, puis 2 points toutes les 10 minutes pendant 1 heure
Effets (seuils) : violentes douleurs à l'estomac, malus aux actions -10 (Seuil 5), Constitution -2 (Seuil 10 et suivants). Si la Constitution tombe à 0, la victime tombe dans le coma.
Vision nocturne

DESCRIPTION

Ces créatures sont le résultat d'expérimentations ratées sur les rares chiens qui existent encore dans l'univers de Polaris. Échappés d'un des laboratoires de Cortex, ils se sont multipliés sur Équinoxe et, depuis, hantent les couloirs sombres de la ville. Ils sont dépourvus de poils et peuvent chasser aussi bien à vue qu'à l'odeur, mais également grâce à un système de radar semblable à celui des chauves-souris. Leurs morsures sont particulièrement dangereuses à cause du poison que sécrètent ces choses. Ils chassent toujours en meutes et sont extrêmement intelligents (suffisamment en tout cas pour tendre des pièges et se servir d'appâts). Ces animaux se reproduisent extrêmement vite.

UTILISATION/RUMEURS

Qui n'a pas son chien de Kraal dans les bas-fonds ? C'est ce qu'on pourrait se demander après la dernière enquête des Veilleurs. On a ainsi découvert que de nombreux combats clandestins étaient organisés entre ces créatures ou entre des hommes et ces chiens. De plus, auprès des chefs des groupes criminels, c'est l'animal à la mode, même si certains l'ont payé de leur vie.

FILAMENTS

« Les anticorps d'Équinoxe ! »
-- Commentaires d'un officier Veilleur_

Type de créature : inconnu

Zone géographique : Principalement Équinoxe

Taille : 1 m | **Poids :** 1 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	1*	12	19	10	15	-	-	-

** jusqu'à 50.*

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-6 à +20	**Réaction**	13
Résistance aux Dom.	+2	**Vitesse,VIT(PM)**	38 m, 4(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	13
Attaque	12
Camouflage/Dissimulation	16
Observation	12

ATTAQUE

Acide (contact, Dom. : 1D6 (bonus de +1 par filament), +2 par Tour jusqu'à un maximum égal à deux fois le nombre de filaments tant qu'ils sont au contact de la cible. Les dommages de l'acide sont réduits de 1 point par tour dès que la victime n'est plus au contact)

Constriction (contact, Dom. : spécial, voir **Constriction et attaque de tentacules**, page 217)

TACTIQUES DE COMBAT

Aucune

LOCALISATIONS

1-20 filament

SPÉCIAL

Acide (Quand un filament se colle à une cible, il commence à la broyer et à sécréter son acide. Les dommages indiqués valent pour un seul filament. Dès qu'un autre filament se colle, il faut augmenter la force de la créature de 1 point et les dommages de l'acide de 1 point par filament supplémentaire. Ainsi si un personnage est attaqué par 20 filaments, la constriction s'effectuera avec une force de 20 et l'acide infligera 1D6+20 points de dommages +2 points par tour jusqu'à un maximum de +40.)

Les filaments ne dégagent aucune chaleur

Minuscule (elles sont extrêmement difficiles à atteindre avec une arme à feu (elles sont considérées comme des cibles Minuscules pour une pénalité de -10) et même en cas de réussite au Test d'attaque, les dégâts sont divisés par deux. Seules les armes blanches et les armes couvrant une zone sont efficaces à 100%)

DESCRIPTION

Ces étranges créatures ne vivent que dans les machineries d'Équinoxe. Ce sont des choses ressemblant à des filaments translucides qui flottent en groupes de 10 à 40 individus. Quand elles repèrent un organisme vivant, elles se précipitent sur lui et tentent de l'écraser pour pouvoir ensuite l'assimiler grâce à un acide qu'elles sécrètent.

UTILISATION/RUMEURS

Que sont ces choses ? personne ne le sait vraiment. Elles apparaissent dans les bas-fonds et semblent s'en prendre à certaines cibles et pas à d'autres. On ignore tout de leur nature puisqu'elles se désagrègent si elles sont détruites ou isolées. Les anticorps d'Équinoxe, comme l'a suggéré un officier Veilleur ? Une telle chose pourrait-elle être possible ? Ou s'agit-il d'une arme utilisée par certaines factions de la ville ?

GLISSEURS

« Tu répares tranquillement les tuyauteries quand soudain tu remarques un truc gluant qui te coule sur les mains et aussitôt après tu as une masse translucide qui te tombe sur la tête. Je peux te dire que ça fait un choc. Si j'ai survécu, c'est uniquement que la zone est contaminée et que j'avais une armure étanche. Bon, c'est aussi grâce à Lassion qui avait un lance-flammes… »

-- Reganec Tills, technicien d'Équinoxe_

Type de créature : inconnu

Zone géographique : Principalement Équinoxe

Taille : 1,50 m de diamètre, peut s'étendre jusqu'à 3 mètres pour envelopper une proie.

Poids : 10 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	15	20	10	10	12	-	-	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+0	**Réaction**	11
Résistance aux Dom.	–4	**Vitesse,VIT(PM)**	14 m, 2(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	02
Attaque	-
Camouflage/Dissimulation	20
Furtivité/Déplacement silencieux	18
Observation	13

ATTAQUE

Acide (contact, Dom. : 2D10, +2 par Tour tant qu'il est au contact de sa cible ou au bout d'une durée maximale de 20 tours. Les dommages de l'acide sont réduits de 1 point par tour dès que la victime n'est plus au contact ou après 20 tours)

Écrasement (contact, Dom. : spécial, voir **Constriction et attaque de tentacules**, page 217)

TACTIQUES DE COMBAT

Incapable de sauter ou de se projeter sur une cible, un glisseur attaque en se laissant tomber sur sa proie

LOCALISATIONS

1-20 Glisseur

SPÉCIAL

Acide (Lors d'un étouffement: Si la cible est protégée par une armure étanche ou si elle possède un respirateur, la créature sécrète un acide créant 2D10 points de Dommages par Tour, plus 2 points supplémentaire par Tour (soit 2D10 le premier Tour, 2D10+2 le second Tour, 2D10+4 le troisième Tour, etc.). Cette attaque affecte d'abord l'armure, puis la victime. Les glisseurs ne sont vulnérables qu'au feu et au froid. Cependant le froid ne les tue pas, il se contente de les ralentir. Appliquez les pénalités (à toutes leurs actions et à leur déplacement) des blessures même si ces blessurse ne sont que temporaires. Les pénalités sont réduites de 1 point par tour)

Étouffement (un glisseur attaque en se laissant tomber sur sa proie. Celle-ci a droit à un Test de Réaction pour éviter l'attaque, avec une pénalité égale à un test de Furtivité effectué par la créature. Si le test échoue, la créature tombe sur sa cible et l'enveloppe complètement. On ne peut s'en défaire qu'en réussissant un Test de Force, en opposition contre la Force de la créature. En cas d'échec, la victime risque de mourir écrasée et étouffée)

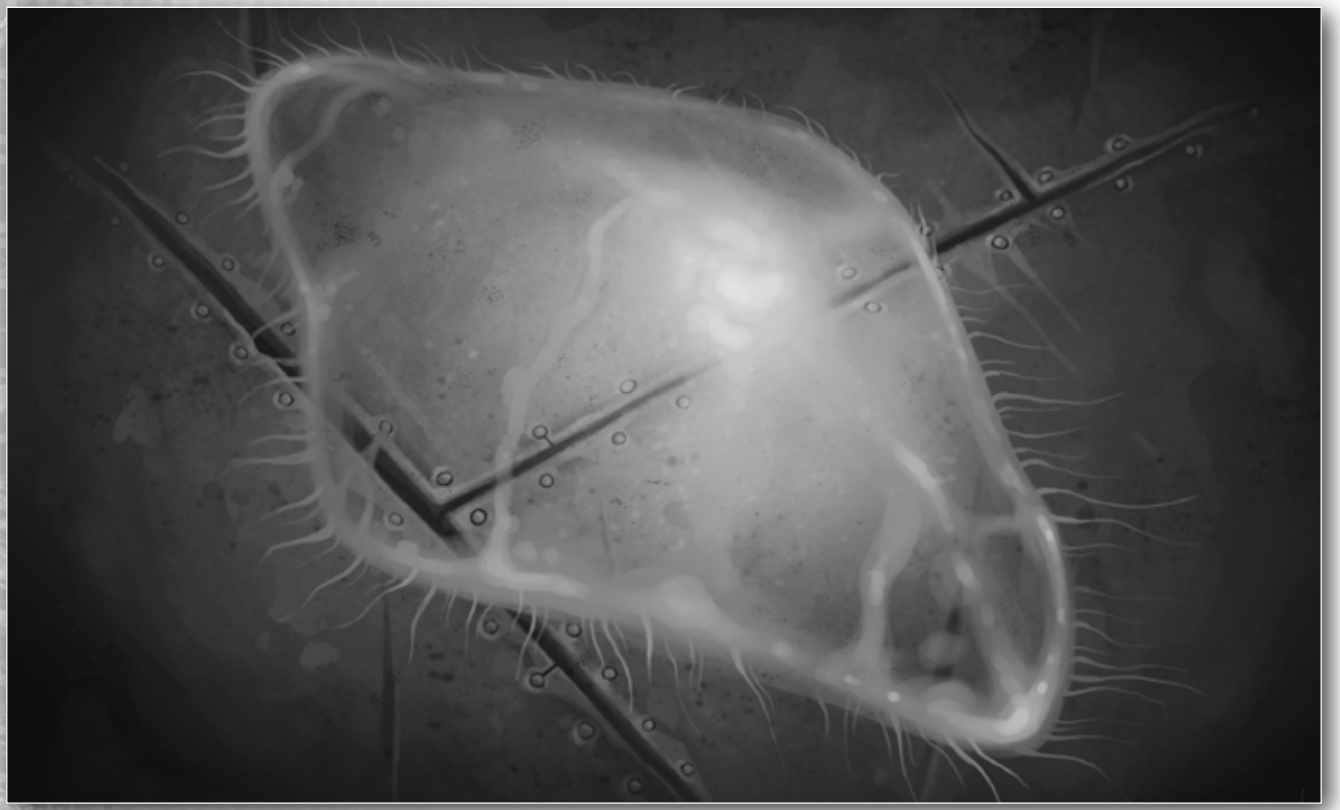
Invulnérabilités (Les glisseurs ne sont vulnérables qu'aux armes blanches qui peuvent les déchirer, au feu et au froid. Cependant le froid ne les tue pas, il se contente de les ralentir. Appliquez les pénalités des blessures (à toutes leurs actions et à leur déplacement) même si ces blessures ne sont que temporaires. Les pénalités sont réduites de 1 point par tour)

DESCRIPTION

Ces horreurs sont peut-être de la même famille que les filaments. Ce sont des sortes de protoplasmes transparents qui glissent le long des parois des machineries. Ils sont presque invisibles et ne dégagent aucune chaleur.

UTILISATION/RUMEURS

À l'instar des filaments, personne ne sait d'où sortent ces choses et encore moins ce qu'elles sont. Certaines rumeurs prétendent que les glisseurs seraient une arme biologique échappée d'un laboratoire.



GORGOR (HORREUR TENTACULAIRE) V-

« C'était énorme… une sorte de masse grouillante de tentacules et de gueules monstrueuses qui se tordaient dans tous les sens et qui s'étalaient sur des dizaines de mètres. Le feu ne semblait pas trop faire souffrir la chose mais la lumière l'incommodait manifestement. Ses monstrueuses bouches jaillirent de son corps et s'élancèrent vers ses agresseurs tandis que ses tentacules s'agrippaient aux formations calcaires pour se propulser en avant. L'horreur se traînait vers ses proies. Un des hommes n'eut pas le temps de réagir. Une mâchoire lui engloutit toute la tête. Il fut arraché du sol comme une vulgaire poupée et entraîné vers l'immonde masse par le tentacule qui se rétractait. »

-- Projet Domination_

Type de créature : inconnu

Zone géographique : ruines, profondeurs abyssales, souterrains

Taille : variable, diamètre allant jusqu'à 60 m ou 600 m | **Poids :** 4500 t

	FOR	GAB	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	180/90*	17**	12	15	10	-	15	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif.de Dom. (H)	+85/+40*	**Réaction**	12
Modif.de Dom. (V-)	+22/+4*	**Vitesse,VIT(PM)**	7 m, 1(1)
Modif. de Dom. (V+)	+12/-*	**Rés. Dom (V-)**	–4

COMPÉTENCES

Athlétisme	5
Attaque	12
Observation	10

ATTAQUE

Gueule béante (contact, Dom. : Massifs à l'échelle humaine, 2D10(V-))
Tentacules : Constriction (contact, Dom. : spécial, voir **Constriction et attaque de tentacules**, page 217) ou **Morsure** (contact, Dom. : 2D10 (H), seul le Modificateur de Dommages compte à l'échelle des V-)

TACTIQUES DE COMBAT

En général, cette créature aime saisir ses proies par la tête pour les déposer dans sa gueule béante. Elle peut soulever presque trois tonnes avec un seul tentacule, elle n'a donc pas beaucoup de mal pour y parvenir. Rien ne peut la faire reculer à part la lumière qui peut la faire hésiter et même fuir si elle est trop vive.

LOCALISATIONS

La créature étant tellement énorme, chaque attaque s'effectue soit sur sa masse, soit sur un de ses tentacules. Une Blessure mortelle sur un tentacule le rend inerte, une Blessure « Membre détruit » le tranche.

SPÉCIAL

Spécial(la créature double sa vitesse si elle peut s'agripper à quelque chose pour l'aider à se mouvoir. Elle peut utiliser 10 de ses vingt tentacules en combat et attaquer autant de cibles qu'elle a de tentacules alloués à l'attaque . Tout tentacule coupé se régénère en 1D10 x 10 Tours.)

** Force de la créature / Force de ses tentacules*

*** remplace la Constitution à l'échelle des (V-)*

DESCRIPTION

Cette immonde créature ressemble à un amas de chair putride, doté de vingt tentacules, qu'elle crée directement à partir de son corps. Elle peut donc les faire réapparaître où elle veut sur sa masse et les régénérer. Cette créature vit généralement dans les ruines de l'ancien temps, mais aime de temps en temps se promener à la surface. Le Gorgor se désagrège extrêmement rapidement s'il est tué.

UTILISATION/RUMEURS

Franchement, absolument personne ne sait d'où sort cette chose ni ce qu'elle est véritablement. On raconte que sur Volcania III, on aurait capturé un spécimen vivant. Cette information semble toutefois extrêmement douteuse.

MACRO-VIRUS CARNIVORE

« Le véhicule s'était renversé en pleine rue et les gars étaient coincés à l'intérieur. Soudain ce machin gluant est arrivé de nulle part et il s'est glissé par un trou dans le véhicule. Je les ai entendus hurler dans mes écouteurs. En quelques minutes tout était fini, il ne restait plus rien de mes hommes. »

-- Arym Sedorick, soldat de la Ligue Rouge_

Type de créature : virus

Zone géographique : ruines de la surface

Taille : 2 m de diamètre | **Poids :** 40 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	20	60	14	17	8	3	24	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+5	**Réaction**	12
Résistance aux Dom.	-17	**Vitesse,VIT(PM)**	30 m, 3(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	8
Attaque	7
Furtivité/Dépl. silencieux	12
Observation	12

ATTAQUE

Écrasement (Contact, Dommages : 1D10 (H), les dommages sont augmentés de 2 points par tour jusqu'à un maximum de +20)

TACTIQUES DE COMBAT

Le macro-virus est une créature qui ne raisonne pas, elle glisse vers la cible la plus proche sans se poser de questions sur la nature de sa proie. Il attaque pour envelopper sa proie et l'écraser, l'étouffer et la ronger avec son acide.

LOCALISATIONS

1-20 Créature

SPÉCIAL

Acide (L'acide a les caractéristiques suivantes : 1D10 points de dommages par tour plus 2 point supplémentaires par tour (1D10+2 au deuxième tour, 1D10+4 au troisième, etc.), tant qu'elle est au contact de sa cible ou au bout d'un maximum de 30 tours. L'attaque d'écrasement est en plus de l'attaque d'acide. Si une proie parvient à s'échapper, l'acide cesse immédiatement d'agir. Cette masse flasque est insensible aux armes normales. Seuls des armes à énergie, des effets de zone comme le feu ou le froid ou des attaques soniques peuvent l'affecter)

Écrasement (quand cette créature réussit son attaque, elle enveloppe sa proie. On ne peut s'en défaire qu'en réussissant un test de Force en opposition contre la Force de la créature)

DESCRIPTION

Cette horrible créature est un énorme virus mutant qui dévore la chair. C'est une masse flasque de 2 mètres de diamètre qui erre dans les ruines des cités de l'ancien monde en quête de tout ce qu'il peut avaler.

UTILISATION/RUMEURS

Rien ne semble pouvoir contenir cette chose à part des matériaux NTVI ou VII. Il est donc presque impossible d'en capturer une. L'intérêt qu'elle peut avoir pour un groupe d'explorateurs, c'est que la plupart des créatures de la surface en ont une peur bleue. Donc, quand un macro-virus est dans le coin, il y a peu de chances qu'un autre prédateur montre le bout de son nez.

MIRÈNE

« Certaines femmes vous brisent le cœur lorsqu'elles vous quittent, d'autres lorsqu'elles vous rencontrent… »

-- SPUD, pilote désabusé_

Type de créature : créature d'énergie (issue du Flux ?)

Zone géographique : tempêtes

Taille : variable | **Poids :** -

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	-	14	38	18	18	18	24	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-	**Réaction**	18
Résistance aux Dom.	+1	**Vitesse,VIT(PM)**	95 m, 11(3)

COMPÉTENCES

Athlétisme	40+
Attaque	15
Attaque psychique	16
Domination	18
Furtivité/Dépl. silencieux	14
Observation	12

ATTAQUE

Attaques mentales (500 m)
Éclair (20m, Dom. : 3D10 (H), choc : +3D6, Attaque IEM –4(H))

TACTIQUES DE COMBAT

La Mirène essaie toujours de dominer ses cibles avant de leur détruire l'esprit. Elle est prudente et contre des adversaires utilisant des armes à énergie, elle n'hésitera pas à fuir.

LOCALISATIONS

1-20 Créature

SPÉCIAL

Champ d'énergie 10 (le champ d'énergie qui entoure la mirène agit comme un champ d'énergie de niveau 10)
Charme, domination, invulnérabilité aux armes physiques (l'Attaque psychique fonctionne comme l'effet Polaris du même nom et la Domination comme l'effet Contrôle mental. La mirène n'est sensible qu'aux armes à énergie, aux armes soniques et aux armes chocs)

DESCRIPTION

La plupart des récits qui courent sur ces étranges créatures terrestres comparent souvent les mirènes aux sirènes des fonds marins. En réalité, il semble que ces deux créatures n'aient en commun que la faculté d'influencer l'esprit de leurs victimes et de provoquer les pires comportements, car les mirènes de la surface n'ont rien de belles femmes à queue de poisson. Ces manifestations énergétiques ne prennent forme que lors des tempêtes d'énergie ou des fortes chaleurs qui s'abattent sur les déserts de la surface. Plus proche du mirage que de la créature, les mirènes ressemblent à des vagues de chaleur mouvantes où l'on distingue quelques courbes féminines. Fort heureusement, ces phénomènes sont rares et ne disposent que d'une durée de vie limitée à quelques heures. Mais ce délai leur suffit généralement…

UTILISATION/RUMEURS

La mirène n'a rien d'une banale « rencontre » de surface. De telles apparitions, hautement meurtrières, doivent être entourées de précautions et d'un minimum d'intérêt ludique, à moins bien sûr que vous n'ayez envie de détruire votre groupe en quelques minutes. Le côté féminin de cette créature peut être exploité de façon à semer la confusion dans l'esprit d'aventuriers envoyés en surface. Le groupe peut par exemple être à la recherche d'une exploratrice disparue ou, mieux encore, d'une femme connue pour être porteuse de la mutation Polaris. Ainsi, une rencontre avec une (voire plusieurs) mirène(s) pourrait laisser planer le doute quant à la véritable nature de leur cible.

MOISSONNEUR

« As-tu déjà vu la Mort ? Moi, oui ! Je lui ai même vidé mon chargeur en pleine tête. Ben tu sais quoi ? Ça lui a rien fait. Etonnant, non ? Si un jour tu croises la mort, fais comme moi, prends tes jambes à ton cou et prie pour aller plus vite qu'elle. »

-- Nathan Delion, aventurier de la surface_

Type de créature : abomination

Zone géographique : toutes, principalement les ruines

Taille : 1,90 m **Poids :** 135 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	32	85	16	19	12	8	24	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+11	**Réaction**	15
Résistance aux Dom.	-24	**Vitesse,VIT(PM)**	56 m, 6(2)

COMPÉTENCES

Athlétisme	25
Attaque	12
Furtivité/Dépl. silencieux	8
Observation	10

ATTAQUE

Faux (Contact , Allonge : +2 ; Dommages : 4D10 (H))
Poings (Contact, Dommages : 1D10 (H))

TACTIQUES DE COMBAT

Ces êtres attaquent avec furie et ne renoncent jamais. Ils attaquent tout ce qui vit et utilisent une sorte de seringue pour se nourrir des fluides vitaux de leurs victimes (ils en ont généralement plusieurs à la ceinture dont certaines sont pleines), ce qui semble leur permettre de régénérer leurs tissus pourrissants. Ils attaquent soit avec une faux, soit avec leurs poings. En combat, ils émettent un son strident mêlé à une sorte de cri humain déformé.

LOCALISATIONS

1-20 Créature

SPÉCIAL

Carapace 18 (H)
Cri (le cri d'un moissonneur inflige une pénalité de 2 points à tous les tests de leurs proies dans un rayon de 10 mètres. Il a également pour effet de réduire de moitié la réaction des cibles se trouvant sur la zone d'effet)

Invulnérabilités (ces créatures sont totalement insensibles aux radiations, à l'acide, à tout ce qui peut affecter leur esprit malade, au feu et au froid, aux attaques soniques et même à l'électricité et aux attaques IEM)
Nécrose (sans protection, tout contact avec cette créature expose à une nécrose épouvantable et extrêmement rapide. La victime pourrit littéralement en quelques minutes. Le seul moyen de stopper le processus est de boire un mélange de sang et de fluide cérébro-spinal (50cl). N'importe quel sang et fluide peuvent faire l'affaire, même le mélange contenu dans une des seringues de la créature. Chaque injection stoppe le processus pendant une semaine. Un sujet infecté n'est pas contagieux. Les points de caractéristiques perdus sont immédiatement récupérés dès que l'injection a été faite. Si la Constitution tombe à 0 avant l'injection, la victime ne survit pas au processus.
Mode de contamination : contact
Modificateur de contagion : -
Période d'incubation : 1 tour
Virulence/Évolutions : 3D6 puis 2D6 tous les tours pendant 10 tours.
Seuils/Effets : Seuil 5 : Force, Constitution, Présence –1, **Seuil 10 :** Force, Constitution, Présence –2, **Seuil 15 :** Force, Constitution, Présence –4, **Seuil 20 :** Force, Constitution, Présence –6, **Seuil 25 :** Force, Constitution, Présence –8, **Seuil 30 :** le corps de la victime n'est plus qu'un tas de chair pourrie
Modificateur de diagnostic : +4
Modificateur de guérison : -

DESCRIPTION

Nul ne sait qui a pu créer une telle abomination. Les Moissonneurs sont des machines folles, des êtres épouvantables mêlant la chair et le métal. C'est une fusion atroce entre un être humain et l'exosquelette d'un robot humanoïde. Les câbles se mêlent aux veines et aux artères, les os se mêlent au métal, le cerveau est à moitié artificiel et à moitié organique. Ces êtres immondes sont malades, tous leurs composants organiques pourrissent. Ils sont toujours vêtus de robes noires en lambeaux et armés de faux comme s'ils voulaient imiter la représentation macabre de la Mort. Le métal altéré dont ils sont constitués est extrêmement résistant.

UTILISATION/RUMEURS

Il y a tellement peu de cas d'explorateurs ayant contracté cette épouvantable maladie qu'aucun remède à la nécrose n'existe. Cependant, une rumeur voudrait qu'un explorateur ait été contaminé et qu'il soit parvenu à trouver un remède.

On peut espérer plusieurs milliers de sols pour n'importe quel élément récupéré sur cette créature.

NÉCRONS

« J'ai eu la frousse de ma vie. Je contrôlais les jauges de pression mais j'étais mal à l'aise sans trop savoir pourquoi. Puis tout à coup, j'ai vu ce truc dans l'ombre. Il bougeait pas et il me regardait bêtement. J'ai hurlé et j'ai lâché tout mon matériel. Les Veilleurs m'ont rattrapé et ils m'ont expliqué que tout allait bien et que c'était un pauvre type malade qu'ils laissaient errer dans les coursives. J'ai un peu l'impression qu'ils m'ont menti… je suis presque certain que ce truc dans l'ombre bavait en me regardant. »

-- Iven Teler, technicien d'Équinoxe_

Type de créature : humain dégénéré

Zone géographique : Principalement Équinoxe

Taille : 1,50 à 1,80 m | **Poids :** 50 à 60 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	16	12	9	9	12	1D6	10	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+3	**Réaction**	11
Résistance aux Dom.	–2	**Vitesse,VIT(PM)**	32 m, 4(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	10
Attaque	12
Furtivité/Dépl. silencieux	10
Observation	12

ATTAQUE

Mains nues (Contact, Dom. : 2D6 (H)) ou
Morsure (Contact, Dom. : 1D10 (H)) ou armes diverses

TACTIQUES DE COMBAT

Ces créatures sont rarement agressives sauf quand elles ont faim ou quand elles sont surprises par un événement brusque. Dans ce cas, elles attaquent avec leurs mains et essaient de mordre leur proie. Très sensibles à la douleur, il suffit généralement d'une simple blessure moyenne pour les faire fuir.

Ils sont pratiquement aveugles et une lumière forte les fait fuir (en plus de leur imposer un malus aux actions de -7).

LOCALISATIONS

Humaines

SPÉCIAL

Peur de la lumière

Virus (si, à mains nues ou en mordant, une de leurs attaques inflige une blessure, la victime est automatiquement contaminée par le virus. Ce dernier ne se transmet que de cette manière. La victime devra effectuer un Test de Constitution tous les jours, pendant deux jours pour une blessure légère, 4 jours pour une blessure Moyenne, 6 jours pour une blessureGrave, 10 jours pour une blessure Critique et 16 jours pour une blessure Mortelle. Seule une marge de réussite égale au seuil de la blessure (avec un maximum de 15) peut la libérer de la maladie, car il n'existe aucun remède. Chaque Test raté réduit son Intelligence, sa Force (elle maigrit à vue d'oeil) et sa Volonté de 1 point. Elle devient de plus en plus sensible à la lumière. Si elle perd plus de 50% de sa Volonté, le virus l'envahit entièrement et elle devient un nécron, attiré irrésistiblement vers les bas-fonds d'Équinoxe. Si sa Volonté reste au-dessus de 50%, la victime finit par vaincre le virus et regagne les points perdus au rythme de 1 point par jour de repos complet)

DESCRIPTION

Très peu de gens sont au courant de l'existence de ces créatures qui sont les pitoyables esclaves employés par un responsable des Veilleurs (à l'insu de ses supérieurs) pour entretenir les machineries d'Équinoxe. Ces créatures étaient autrefois des mendiants d'Équinoxe, qui ont été déportés au niveau des machineries. Ils y vivent dans de terribles conditions, se nourrissant des déchets de la civilisation, de rats et quelquefois d'humains. Certains sont encore suffisamment intelligents pour parler et raisonner. Le principal danger de ces créatures réside dans le terrible virus qu'elles transmettent.

UTILISATION/RUMEURS

Esclaves sur Équinoxe. On prétend que les Veilleurs responsables de cette sinistre entreprise envisageraient de vendre les nécrons à d'autres communautés. Cependant, le « problème » du virus reste suffisamment dissuasif.

OSMOR

« Nager dans un étroit tunnel n'est déjà pas une partie de plaisir mais quand en plus on sait que c'est le territoire de chasse d'un Osmor, ça fait froid dans le dos. Dans l'obscurité, il est impossible de voir ces trucs-là avant qu'ils ne vous tombent dessus. Et après… il est trop tard. »

-- Sivul, pilleur de ruines_

Type de créature : créature amphibie (artificielle ?)

Zone géographique : toutes

Taille : 1 m de diamètre (tentacules de 2 m) | **Poids :** 30 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	16	29	19	19	16	6	15	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+3	**Réaction**	17
Résistance aux Dom.	-6	**Vitesse,VIT(PM)**	24 m, 3(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	5
Attaque	8
Furtivité/Dépl. silencieux	12
Observation	8

ATTAQUE

Constriction (contact, Dom : spécial, voir **Constriction et attaque de Tentacules** page 217)
Acide (Contact, Dom. : 1D10 +2 (H) par tour pour une durée maximale de 40 tours)

TACTIQUES DE COMBAT

L'osmor essaie toujours d'attaquer en surprenant sa proie. Il s'en prend généralement à des cibles qui sont plus petites que lui et rompt le combat dès qu'il reçoit une blessure grave.

LOCALISATIONS

1-2 Tentacule 1 ; **3-4** Tentacule 2 ; **5-6** Tentacule 3 ; **7-8** Tentacule 4 ; **9-10** Tentacule 5 ; **11-12** Tentacule 6 ; **13-14** Tentacule 7 ; **15-16** Tentacule 8 ; **17-20** Corps. Une Blessure mortelle sur un tentacule le rend inerte, une Blessure « Membre détruit » le tranche.

SPÉCIAL

Acide (la peau de la sphère sécrète un acide corrosif. Un personnage en lutte avec un Osmor subira donc l'attaque des tentacules, plus l'attaque de l'acide. Elle n'attaque qu'avec 6 tentacules, les 2 autres lui servant à s'accrocher ou à rester en appui)
Carapace 2 (H)

DESCRIPTION

Cette étrange créature amphibie est une sphère molle de 1 m de diamètre dotée de 8 tentacules. Sa peau est spongieuse, noire et, en même temps, presque translucide comme si le corps était constitué de bulles d'air. Elle traque ses proies sous terre ou dans les mers puis les écrase avec ses tentacules avant de se coller à elles pour dévorer leur chair. Les armures ne la gênent pas du tout, elle les dissout assez rapidement. Sous l'eau, ces créatures ne nagent pas, elles se laissent porter par les courants ou s'agrippent au relief. Dans un milieu liquide, elles se remplissent d'eau et sont insensibles à la pression. On peut les rencontrer n'importe où bien qu'elles préfèrent les ténèbres et les cavernes inondées.

UTILISATION/RUMEURS

On ne peut rien récupérer sur ces créatures qui une fois détruites se désagrègent lentement. Par contre, on raconte que certaines organisations auraient trouvé le moyen de les contrôler de manière limitée en les empêchant de quitter une certaine zone et en pouvant les neutraliser temporairement grâce à une impulsion électrique. D'après certaines rumeurs ces choses ne seraient pas vraiment « naturelles ».

PÈLERINS SILENCIEUX

« Ne vous approchez jamais de ces… de ces… je ne sais même pas ce que c'est. Ça reste là, à attendre, et même à deux ou trois kilomètres, le simple fait de les observer aux jumelles, ça me fait trembler. »

-- Hécate Sylémus, exploratrice_

Type de créature : inconnu (créature du Flux ?)

Zone géographique : toutes

Taille : 1,90 m **Poids :** 80 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	12	24	12	24	24	24	26	18

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Modif. de Dom. au contact	-	**Réaction**	24
Résistance aux Dom.	-4	**Vitesse,VIT(PM)**	48 m, 5(2)

COMPÉTENCES	
Athlétisme	20
Attaque	-
Furtivité/Dépl. silencieux	16
Observation	18

LOCALISATIONS

Humaines

SPÉCIAL

Silence (sur une dizaine de mètres autour d'eux, l'intensité de n'importe quel son (et des armes soniques donc) est divisée par 10)

Spécial (la moindre blessure les fait disparaître mais ils réapparaissent 1D10 tours plus tard)

Perturbation de la réalité (Quand on aperçoit un pèlerin, il faut, à chaque tour, effectuer un test de Volonté en opposition avec la Volonté du pèlerin. Si le pèlerin l'emporte, la victime s'en approche. Dès qu'une proie se trouve à moins de 2 mètres du pèlerin, ce dernier utilise son pouvoir de Perturbation de la réalité. La proie a le plus grand mal à contrôler le moindre de ses mouvements tandis qu'elle est assaillie de visions étranges et de sons inquiétants. Il y a alors un test en opposition entre la Volonté du pèlerin et celle de sa proie.

Si le pèlerin obtient la meilleure marge de réussite, la Volonté de sa proie est réduite de la différence entre les deux marges et elle ne peut rien faire. Elle sent que tous ses souvenirs lui sont arrachés. Si sa Volonté tombe à 0, la proie sombre dans l'inconscience. Elle perd un point définitif de Volonté et elle se trouve à jamais liée au Pèlerin. Si la victime résiste et obtient la meilleure marge de réussite, elle pourra agir mais avec une pénalité à tous ses tests égale à 20 – 1 par marge de réussite nette (la différence entre les deux marges de réussite). Pour ses déplacements, la victime ne peut se déplacer que de 2 m par marge de réussite.Si la créature disparaît et qu'elle est blessée, son pouvoir cesse aussitôt d'agir)

DESCRIPTION

Ces êtres étranges errent près des ruines de l'ancien monde et, le plus souvent, à proximité des voies d'accès, comme les routes. Toujours vêtus de robes amples qui cachent leur apparence, ils ne font jamais le moindre bruit et ne se montrent jamais ouvertement agressifs jusqu'à ce qu'une proie soit à leur portée. Quand ils sont présents dans un endroit, les sons ont tendance à disparaître ou à s'estomper. De plus, les pèlerins semblent exercer une sorte de fascination qui attire leurs proies.

On ignore tout de ces êtres et de ce qui les motive. Les proies qui sont liées aux Pèlerins font souvent d'effrayants cauchemars et les aperçoivent, de temps en temps, en train de les observer. Toutes ces victimes ont tendance à développer une certaine paranoïa et à devenir très craintives. Le noir les effraie et elles ressentent une sorte d'angoisse permanente. Sous les vêtements des Pèlerins… il n'y a rien.

UTILISATION/RUMEURS

Il est bien évident que toute information concernant ces étranges créatures peut être monnayée à prix d'or.

SYLPHE-ÉCLAIR

« Aïe ! T'in ça fait mal ! Aïe ! Cette saleté se fiche de ma tenue de sécurité, c'est pas possible. AÏÏÏÏÏÏE ! Là ça commence à craindre. Ces décharges… mon cœur. La vache, j'ai mal… »

-- Dernière communication d'un agent de sécurité_

Type de créature : inconnu

Zone géographique : toutes

Taille : 30/50 m de long | **Poids :** NA

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	18	20	40	24	18	8	16	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+4	**Réaction**	21
Résistance aux Dom.	-5	**Vitesse,VIT(PM)**	360 m, 40(9)

COMPÉTENCES

Athlétisme	40+
Attaque	13
Furtivité/Dépl. silencieux	12
Observation	18

ATTAQUE

Charge (Contact, Dommages 1D10 (H) + IEM –4 (V-)/ -1 (V+))

LOCALISATIONS

1-20 Créature

SPÉCIAL

Décharge électrique (les attaques des sylphes sont dévastatrices pour les véhicules technologiques, puisqu'elles affectent directement les systèmes de guidage et de propulsion, ainsi que les ordinateurs. C'est une attaque IEM –4 (V-)/ -1 (V+). Contre n'importe quelle autre cible, elle inflige 1D6 points de dommages qui ne sont réduits ni par les blindages, ni par les armures et qui ne sont pas modifiés par la Résistance aux dommages)

Vulnérabilités (au premier abord, il semble très difficile de détruire une telle créature, mais les sylphes réagissent très mal aux Effets Polaris et aux violentes décharges énergétiques, qui les font imploser. Les créatures sont invulnérables aux armes normales mais subissent des dégâts normaux face aux armes soniques, aux souffles des explosions et aux armes énergétiques)

DESCRIPTION

Une légende primitive prétend que ces créatures sont apparues lors d'une fantastique tempête dont elles incarnent aujourd'hui la fureur et la violence. Totalement immatérielles, les sylphes sont constituées d'énergie électrique et possèdent une forme vaguement serpentine et ailée. Elles n'apparaissent qu'à l'occasion des tempêtes naturelles ou des concentrations d'énergie, fondant du ciel pour frapper indifféremment minéraux, végétaux et créatures présentes dans la région.

UTILISATION/RUMEURS

Plus une tempête va être puissante, plus les sylphes peuvent, apparaître longtemps avant. C'est alors le moment d'aller aux abris.

Le nombre de sylphes présentes dans une tempête varie selon la puissance du phénomène. On compte au maximum une créature tous les 5 points d'intensité de la tempête.

<< APPENDICES_

«Tu vois cette cicatrice ? Jolie, hein ? Murène. Et une sacrée ! Ça fait mal sur le coup, ça tire un peu de temps en temps, mais on n'en meurt pas. Et ça là, juste sous la tempe. Couteau ? Morsure ? Tu parles… Brûlé au fer par un cuistot complètement ivre. Tu vois, faut pas se fier aux apparences. C'est pas parce qu'un type en a sur la gueule qu'il a forcément dégusté plus qu'un autre. Le pire, c'est ce qu'on voit pas. Les souvenirs, les cauchemars… Ça, c'est de la blessure ! Tu vois, y a pas une nuit où j'arrive à m'endormir sans penser à la surface. Le sable, c'est rien. Le soleil non plus. Ce qui fait vraiment mal, c'est ce qui vit là-haut. Des cornes, j'en ai vues dans ma vie. Des bras et des dents aussi. Mais jamais qui se déplaçaient à cette vitesse.»

-- Deux mercenaires de passage à Warton_

Nous reprenons ici les règles du livre de base pour que les MJ les aient sous la main mais également parce que certaines ont été modifiées. Vous trouverez également quelques règles optionnelles pour gérer les combats avec des créatures.

CAPACITÉS DES CRÉATURES_

ATTAQUE EN ESSAIM/ GROUPE

Il arrive souvent, dans l'univers de Polaris, que les personnages aient à affronter des essaims ou des groupes de petites créatures (des insectes mutants ou des poissons carnivores par exemple). Individuellement, ces petites créatures ne représentent aucun danger, mais elles sont terrifiantes en groupe. Généralement, les Dommages infligés par ces créatures en fonction de leur nombre sont spécifiés dans leur description. Cette règle est à appliquer de façon générale, sauf si vous estimez que ces créatures, quel que soit leur nombre, ne peuvent en aucun cas affecter un personnage. Si, par exemple, un personnage en armure mécanisée est attaqué par des insectes carnivores, il est évident qu'il ne risque rien. Par contre, s'il est assailli par des cafards sécrétant un acide susceptible d'affecter l'armure, il risque d'avoir quelques problèmes, s'il se trouve confronté à un essaim de plusieurs milliers de créatures.

ATTAQUES ET DOMMAGES

Chaque créature possède son mode d'attaque spécifique et ses propres armes naturelles (Morsure, Constriction, Charge…). Les Dommages de chaque type d'attaque sont indiqués dans la description. N'oubliez pas que certaines créatures à tentacules (comme les pieuvres) peuvent parfois porter plusieurs attaques par Tour de combat : voir Attaque des créatures possédant plusieurs membres, dans le chapitre Combat du livre de base, page 219).

Note : certaines créatures sont tellement puissantes qu'elles peuvent créer des Dommages à l'échelle des Véhicules légers. Leur modificateur de Dommages au contact suit la même progression que celui des armures. À partir d'un niveau de Force de 100, les Véhicules lourds peuvent eux aussi être affectés.

BALAYAGE

Certaines créatures peuvent affecter toute une zone en une seule attaque. C'est le cas, par exemple, pour un coup de queue d'une baleine. Dans ce cas, il faut effectuer une seule attaque, mais celle-ci affectera toutes les cibles dans la zone.

BONUS AUX DOMMAGES

Dans certains cas une attaque peut bénéficier de bonus à ses dommages. Il y a plusieurs manières de gérer ces bonus.

Vous pouvez conserver le bonus tel quel et ainsi si une arme infligeant 1D6+2 points de dommages obtient un bonus de +6, elle infligera 1D6+8 points de dommages.

Mais vous pouvez auxxi convertir les bonus en dés de dommages en effectuant soit une conversion partielle soit une conversion complète. La conversion partielle consiste à ne modifier les dommages qu'en fonction des bonus fixes (niveau technologique, munitions, équipements divers) mais pas les bonus de situation. La conversion complète prend en compte les bonus de situation (bonus à la marge de réussite, bonus en fonction du mode de tir, etc.) mais elle peut s'avérer un peu plus complexe à mettre en œuvre.

Dans les deux cas, la conversion des bonus va permettre de savoir quand des dommages peuvent affecter une autre échelle que l'échelle de base qu'ils affectent.

La conversion s'effectue comme suit : Pour chaque bonus de +4 sur 1D6, on augmente les dommages de 1D6. Pour chaque bonus de +6 sur 1D10 on augmente les dommages de 1D10.

Exemple 1 : *si une créature qui inflige 1D6+2 points de dommages gagne un bonus de +2, la créature infligera 2D6 points de dommages.*

Exemple 2 : *si une créature qui inflige 1D10+3 points de dommages gagne un bonus de +3, la créature infligera 2D10 points de dommages.*

Exemple 3 : *un requin sabre inflige 3D10 points de dommages +10 en raison de sa force et +3 par tour jusqu'à un maximum de +30. Son bonus de +10 peut être converti en +1D10+4. Le requin inflige donc 4D10+4 points de dommages à l'échelle H. Au premier tour, le requin inflige ses dommages normaux, au second, il a un bonus de +3 pour un totale de 4D10+7. Le bonus de +7 est converti en +1D10+1. Au second tour il inflige donc 5D10+1. Au troisième tour, son bonus est encore de +3, ses dommages sont donc de 5D10+4. Au quatrième tour, avec un autre bonus de +3, il inflige 5D10+7 points de dommages. On convertit ce nouveau bonus de +7 en +1d10+1 pour un total de dommages de 6D10+1. Au cinquième tour, il inflige 6D10+4 et peut donc affecter une cible V- puisque ces dommages on une équivalence à l'échelle V- égale à 1D6.*

Le requin pourra infliger des dommages maximum (sans compter la marge de réussite) égaux à : 3D10+40. Le bonus de +40 correspond à +7D10+2, le requin infligera donc jusqu'à 10D10+2 (H)/1D10(V-) points de dommages.

Vous pouvez procéder de même avec les dommages des acides pour déterminer quand ils peuvent s'attaquer à une structure V- ou V+.

Ce système de conversion peut nécessiter une petite préparation mais peut permettre une gestion plus claire d'une situation. Cette règle étant parfaitement optionnelle, c'est au MJ de déterminer s'il veut l'appliquer.

La table suivante, donne pour une liste de « bonus », la valeur du ou des dés correspondant(s).

BONUS_	D6	D10
+1	+1	+1
+2	+2	+2
+3	+3	+3
+4	+1D6	+4
+5	+1D6+1	+5
+6	+1D6+2	+1D10
+7	+1D6+3	+1D10+1
+8	+2D6	+1D10+2
+9	+2D6+1	+1D10+3
+10	+2D6+2	+1D10+4
+11	+2D6+3	+1D10+5
+12	+3D6	+2D10
+13	+3D6+1	+2D10+1
+14	+3D6+2	+2D10+2
+15	+3D6+3	+2D10+3
+16	+4D6	+2D10+4
+17	+4D6+1	+2D10+5
+18	+4D6+2	+3D10
+19	+4D6+3	+3D10+1
+20	+5D6	+3D10+2

CIBLE TRANSPERCÉE

Certaines créatures ou attaques peuvent transpercer une cible. En règle générale, il peut y avoir des exceptions, une cible n'est transpercée que si les dommages franchissent son armure et lui inflige au moins une blessure grave. Une cible transpercée, tant que l'arme utilisée la transperce, ne peut plus rompre le combat. Elle ne peut plus tenter de manœuvres ou d'actions nécessitant qu'elle puisse se mouvoir librement.

Si la victime cesse de se débattre et que l'attaquant ne « remue pas le couteau dans la plaie », la blessure reste stable. Cependant, il est bien rare qu'une telle situation puisse se produire. En règle générale, le combat va continuer et la victime devra effectuer un test d'aggravation des blessures à chaque tour (page 239 du livre de base).

Tant que les deux combattants sont ainsi « liés », chacun d'eux bénéficie d'un bonus de +2 à tous leurs tests de combat au corps à corps l'un contre l'autre. De plus la victime bénéficie d'un bonus de +5 au corps à corps pour attaquer l'arme ou le membre qui le transperce.

L'attaquant ne peut plus utiliser l'arme ou le membre pour effectuer une autre attaque sauf s'il le dégage de sa cible. Cette dernière peut s'y opposer en réussissant un teste de force en opposition contre la Force de l'attaquant ou du membre.

La victime peut aussi vouloir se dégager. Dans ce cas, elle a deux possibilités : soit réussir un test de Force en opposition avec la force de l'attaquant ou du membre, soit détruire l'arme ou le membre qui la transperce. Dans le dernier cas, une partie de l'arme ou du membre qui le transperce restera dans la plaie et on ignore le test décrit ci-dessous (qui sera effectué quand on retirera le morceau).

Dès qu'une victime réussit à retirer l'arme ou le membre qui le transperce, elle doit immédiatement effectuer un test d'aggravation des blessures. Ce test est à renouvelé à chaque tour si le personnage continue à combattre ou à avoir une activité trop intense.

Si on vise la zone qui a été transpercée, on ignore les protections/le blindage de la cible et sa Résistance aux dommages est réduit de moitié si elle est négative ou doublée si elle est positive.

COMPÉTENCES

Les créatures possèdent des Compétences, qui représentent leurs capacités naturelles, les plus courantes étant Acrobatie/Équilibre, Athlétisme, Attaque (qui permet d'attaquer une proie, au contact en général), Endurance, Escalade, Camouflage/Dissimulation, Furtivité/Déplacement silencieux, Observation (pour repérer leurs proies).

CONSTRICTION ET ATTAQUES DE TENTACULES

Les serpents géants et les pieuvres peuvent tenter d'étouffer leurs proies par constriction, grâce à leurs tentacules. La créature doit d'abord réussir un Test d'attaque au contact pour attraper son adversaire, selon la procédure habituelle (voir Lutte, dans Arts martiaux et techniques spéciales, page 224 du livre de base). Si la saisie est réussie, utilisez la table de localisation suivante :

Localisations : 1-2 Jambe droite ; **3-4** Jambe gauche ; **5-6** Deux jambes ; **7-8** Bras droit ; **9-10** Bras gauche ; **11-14** Corps ; **15-16** Corps et Bras droit ; **17-18** Corps et Bras gauche ; **19** Corps et les deux Bras ; **20** Tête (cou)

Après avoir saisi sa proie, la créature peut tenter d'infliger des dommages de constriction à chaque Tour de combat. Une fois un tentacule enroulé autour de sa proie, les dommages sont automatiques mais il est tout de même nécessaire d'effectuer un test d'attaque pour déterminer un modificateur qui va augmenter ou réduire les dommages. En cas de réussite, les dommages sont augmentés par le modificateur à la marge de réussite et en cas d'échec, les dommages sont réduits par le modificateur à la marge d'échec.

Bien souvent les dommages de constriction (comme ceux des tentacules) ne sont pas indiqués mais ils sont considérés comme progressifs. Cela signifie qu'ils vont augmenté d'un certain nombre de points à chaque tour. Ce nombre de points dépend de la Force de la créature et de son modificateur aux dommages.

Les dommages commencent toujours à l'échelle H. Si le modificateur aux dommages est négatif, on n'en tient pas compte pour les dommages de constriction (mais pour les autres attaques de la créature). La créature n'a tout simplement pas de bonus aux dommages.

Une créature augmente ses dommages à chaque tour d'un nombre de points à l'échelle H égal à 10% de sa Force (Il faut donc un minimum de 10 en Force pour bénéficier d'une attaque de Constriction). Ainsi une créature ayant 20 en Force augmente ses dommages de 2 points par tour.

Dommages maximum contre une cible à l'échelle H : Force + Modificateur aux dommages à l'échelle H (on ignore un modificateur négatif)

Dommages maximum contre une cible à l'échelle V- : Force/10 + modificateur aux dommages à l'échelle V- (on ignore un modificateur négatif)

Dommages maximum contre une cible à l'échelle V+ : Force/20 + modificateur aux dommages à l'échelle V+ (on ignore un modificateur négatif)

> ***Exemple :*** *Ainsi une pieuvre kraken (Modificateur aux dommages : +40 (H)/+4(V-) qui a 90 en Force et un seul tentacule enroulé, infligera au premier tour 9 points de dommages H (+ ou - son modificateur à la marge de réussite), puis 18, puis 27, etc. jusqu'à son maximum de 130.*
>
> *Si la cible est à l'échelle V-, la pieuvre kraken n'inflige aucun dommage au premier tour, puis 1 point le second tour, puis 2 points, jusqu'à un maximum de 9+4 points de dommages (son bonus à l'échelle V-).*

Pour ce genre d'attaque, la variation de dommages due à la marge de réussite ou d'échec est toujours à l'échelle H (elle a de moins en moins d'impact au fur et à mesure que la pression augmente).

La progression à une autre échelle que l'échelle H nécessite de diviser par 10 les dommages à l'échelle V- et par 20 les dommages à l'échelle V+.

> ***Exemple de progression avec la pieuvre Kraken :*** *la pieuvre kraken enserre un engin à l'échelle V-. Elle pourra lui infliger un maximum de 13 points de dommages à l'échelle V-. Au premier tour elle inflige 9 points de dommages à l'échelle H et n'inflige aucun dommages puisque divisé par 10, cela ne représente même pas 1 point de dommages V- (0,9). Au deuxième tour, elle inflige 1 point de dommages à l'échelle V- (1,8), au troisième tour, 2 points de dommages (2,7) jusqu'à sa valeur maximale égale de 13 points de dommages (130 à l'échelle H).*

Notez que dans ces exemples, on ne tient pas compte du modificateur à la marge de réussite. Dans le cas précédent, au premier tour, si la pieuvre avait obtenu au moins un modificateur à la marge de réussite de 1, elle aurait infligé 1 point de dommages à l'échelle V-.

De plus, il n'y a pas forcément un équilibre parfait entre les dommages à l'échelle H et les dommages à l'échelle V-. Par exemple, une créature ayant 50 en Force a un modificateur de dommages de +20 à l'échelle H et de –6 à l'échelle V-. Cela signifie qu'à l'échelle V-, elle n'infligera pas un maximum de 7 points de dommages (70 divisé par 10) mais bien de 5 points (50 divisé par 10 en ignorant le modificateur négatif).

Quand elle est prise par un tentacule, une victime peut tenter de se libérer, à chaque Tour : il lui faut pour cela réussir un Test de Force, avec un modificateur égal à la différence entre son niveau de Force et celui de la créature (c'est un bonus si la victime est plus forte, un malus sinon). Elle souffre toutefois d'un malus cumulatif de -1 à son Test de Force, à chaque Tour qui passe tant qu'elle ne parvient pas à se libérer. Les protections normales ne sont d'aucun secours contre une telle attaque. Dans le cas des exo-armures ou des véhicules, c'est l'engin qui subit les Dommages : les personnages à l'intérieur sont protégés tant que l'armure ou le véhicule n'est pas détruit.

Si le corps de la créature est suffisamment proche, la victime bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses tests de combat au corps à corps. Il en va de même pour la créature. De plus la victime bénéficie d'un bonus de +5 au corps à corps pour attaquer le tentacule qui l'enserre.

Au lieu d'attaquer, la créature peut par ailleurs tenter de modifier sa prise, à chaque Tour de combat. Il faut alors refaire un Test de saisie, et, en cas de réussite, un nouveau jet dans la table de localisation ci-dessus, mais cette fois la créature peut modifier le résultat du dé d'un nombre de points maximum égal à son modificateur de réussite. Notez qu'un navire ne peut pas se dégager de lui-même, mais peut utiliser un générateur défensif à décharge électrique ou à micro- ondes : contre une créature gigantesque, à l'échelle des Véhicules, cela ne créera pas de Dommages, mais cela surprendra la bête. Le Pilote peut alors tenter une manœuvre pour dégager le navire, grâce à un Test de Pilotage effectué en opposition contre l'Adaptation de la créature.

Note : les tentacules des pieuvres attaquent indépendamment les uns des autres. Il faut donc résoudre chaque attaque de manière distincte. Par contre, une fois qu'elles ont saisies une même cible, on ne fait qu'un seul calcul pour les dommages mais pour chaque tentacule ayant saisi la victime, en plus du premier, la créature gagne un bonus de 10% en Force. Ainsi une pieuvre Kraken qui saisie une même cible avec ses six tentacules peut effectuer une attaque automatique avec une force de 135(Force de 90 augmenté de 50%, pour les 5 tentacules additionnels). Elle bénéficie des modificateurs aux dommages suivant pour ses attaques +62(H)/+13(V-)/+3(V+).

Notez qu'une créature ne peut utiliser tous ses tentacules que contre une cible à son échelle ou d'une échelle supérieure. Contre une cible d'une échelle inférieure, elle pourra en utiliser qu'un seul ou peut-être deux. Il faut, de plus, qu'elle puisse enserrer complètement sa proie. Si cette dernière est trop grande, les dommages de constriction sont réduits de moitié.

CRÉATURES GIGANTESQUES

Certaines créatures peuvent atteindre des tailles gigantesques (les baleines léviathans par exemple). En ce qui concerne les Dommages, elles sont alors traitées à l'échelle des Véhicules. Leurs Attributs incluent alors un Gabarit, une Vitesse et les points de mouvements associés. L'Initiative de la créature est déterminée par sa Réaction.

DÉPLACEMENT DES CRÉATURES MARINES

Les déplacements des créatures sont déterminés normalement (grâce à leur Compétence Athlétisme), mais les distances à appliquer sont celles de la colonne « Hybrides ».

DOMMAGES D'INTEGRITE

Créature : quand une créature capable d'affecter la structure d'un engin le broie (ce ne sera pas forcément l'ensemble du véhicule mais ses gouvernes, une tourelle, etc.). Le véhicule doit effectuer un test d'intégrité avec une pénalité ou un bonus dépendant de la taille de la créature et de sa force.

COMPARATIF CIBLE/CRÉATURE

Véhicule 20 fois plus lourd que la créature : Test avec bonus de +7
Véhicule 10 fois plus lourd que la créature : Test avec bonus de +5
Véhicule 2 fois plus lourd que la créature : Test avec un bonus de +3
Véhicule et créature de masse similaire : Test sans bonus ni pénalité
Créature 2 fois plus lourd que le véhicule : Test avec une pénalité de –3
Créature 10 fois plus lourd que le véhicule : Test avec une pénalité de –5
Créature 20 fois plus lourd que le véhicule : Test avec une pénalité de –7

FORCE DE LA CRÉATURE

La force de la créature va s'opposer à la résistance de la coque. Le modificateur au test d'intégrité précédemment calculé subit une pénalité ou un bonus donné par :

(Blindage cible à l'échelle V-) – (Force de la créature divisée par 20)

> ***Exemple :****Une cible ayant 40 en blindage à l'échelle H a un blindage de 4 à l'échelle V-. Si elle est attaquée par une créature ayant 80 en Force, le test s'effectue sans pénalité ou bonus supplémentaire.*
>
> *Une cible ayant 1 en blindage à l'échelle V+ a un blindage de 2 à l'échelle V-. Si elle est attaquée par une créature ayant 80 en Force, son test d'intégrité subira un malus de 2.*
>
> *Si une cible ayant 6 en blindage à l'échelle V- est attaquée par une créature ayant 80 en Force, son test d'intégrité bénéficiera d'un bonus de 2.*

Dans tous les cas, c'est au MJ de déterminer si la créature a une chance ou non d'affecter sa cible.

Si le test échoue, l'engin perd 1 point d'intégrité par modificateur à sa marge d'échec (cette perte ne peut toutefois pas être supérieure à la pénalité du test ou à 1 si le test s'effectue avec un bonus). De plus l'engin subira un incident avec un modificateur égal au modificateur à sa marge d'échec.

DOMMAGES PROGRESSIFS DE L'ACIDE

Les attaques de l'acide se font sans test d'attaque. Elles sont automatiques en début de tour et augmentent de tour en tour jusqu'à ce que l'acide soit neutralisé (généralement les dommages commencent à être réduits dans la même proportion à chaque tour après la limite de temps indiquée). Une attaque d'acide ou de matière corrosive commence toujours à l'échelle H mais elle peut affecter l'échelle V- et même l'échelle V+ quand elle devient suffisamment importante. Pour cela, considérez que les dommages qu'inflige l'acide sont divisés par 10 à l'échelle V- et par 20 à l'échelle V+. Les dommages, dans ce cas, sont arrondis à l'inférieur. Il faudra donc 10 points de dommages à l'échelle H pour infliger 1 point de dommages à l'échelle V- et 20 points à l'échelle V+ (voir **Équivalence des dommages** et **Bonus aux dommages** pour une autre manière de gérer les dommages de l'acide).

De plus l'acide contre une armure mécanisée ou un véhicule affecte le blindage dans la zone touchée. A chaque fois qu'une attaque inflige plus de dommages que le blindage (sans tenir compte de la Résistance aux dommages), cette zone perd 1 point de blindage. La structure interne de l'appareil (ses seuils donc), ne pourra être touchée que si le blindage est réduit à 0 dans la zone affectée. Si l'acide inflige des dommages Destruction ou si, à cause de l'acide, l'engin subit une fêlure ou une brèche, l'acide attaque directement le pilote (en repartant de sa valeur de dommages de base).

Contre des protections simples, l'acide fonctionne comme une attaque normale et les dommages sont réduits de la valeur de protection. Cependant la zone touchée perdra 1 point de protection si les dommages infligés sont supérieurs à la valeur de protection.

Contre des armures naturelles, l'acide fonctionne comme une attaque normale et les dommages sont réduits de la valeur de protection. Cependant la zone touchée perdra 1 point de protection si les dommages infligés sont supérieurs à la valeur de protection.

GESTION ET LOCALISATION DES DOMMAGES

Selon vos besoins et le type de créature rencontré, vous pouvez gérer les Dommages de trois façons différentes :

- **Avec le compteur de Dommages et le système de localisation habituel :** c'est tout à fait valable pour les créatures humanoïdes (Foreurs, félorms…) ou les créatures bipèdes ou quadrupèdes de taille à peu près humaine.
- **Avec un compteur de Dommages unique, sans localisation :** cette solution sera adaptée pour les petites créatures, les essaims où les créatures qui n'ont pas vraiment de forme identifiable (les algues tueuses par exemple). Vous pouvez alors utiliser le compteur de Dommages de la Localisation « Corps ». N'hésitez pas non plus à employer cette méthode si les PJ doivent faire face à de nombreuses créatures, où plus simplement si vous voulez simplifier les choses.
- **Avec un compteur de Dommages et un système de localisation spécifique :** cela peut être utile contre certaines créatures au physique bien particulier, comme les pieuvres par exemple. Vous trouverez dans la description de certaines créatures des indications sur la gestion des Localisations. Notez que certaines créatures peuvent bénéficier d'un niveau de Carapace, qui doit être retranché aux Dommages qu'elle subit.

ÉQUIVALENCE DES DOMMAGES

La table suivante donne l'équivalence des Dommages entre les différentes échelles.

H_	V-	V+
4D6+3/3D10	(1D6-3)*	—
6D6+1/4D10	(1D6-2) *	—
7D6+3/5D10	(1D6-1) *	—
10D6/6D10+2	1D6	—
11D6+2/7D10+2	1D6+1	—
14D6+2/9D10+1	1D6+2	—
15D6+3/10D10	1D10	—
DM (11D10)	1D10+1	—
DM (13D10)	1D10+2	1D6
DM (15D10)	1D10+3	1D6+1
DM (17D10)	1D10+4	1D6+1
DM (19D10)	1D10+5	1D6+2
DM (20D10)	2D10	1D10
DM (30D10)	3D10	1D10+3
—	4D10	2D10
—	5D10	2D10+3
—	6D10	3D10
—	7D10	3D10+3
—	8D10	4D10
—	9D10	4D10+3
—	10D10	5D10
—	DM (11D10)	5D10+3
—	DM (12D10)	6D10
—	DM(14D10)	7D10
—	DM (16D10)	8D10
—	DM (18D10)	9D10
—	DM (20D10)	10D10

** Uniquement pour les armes ou attaques perforantes ou anti-armures.*

MORSURE

Certaines créatures peuvent infliger des dommages terribles par morsure et peuvent même arracher des membres entiers (c'est le cas des requins ou des épaulards par exemple). La créature doit d'abord réussir un Test d'attaque, puis elle peut infliger des Dommages par morsure à chaque Tour de combat, sans avoir à réussir un nouveau Test d'attaque, tant qu'elle maintient sa proie. Les dommages sont automatiques mais il est tout de même nécessaire d'effectuer un test d'attaque pour déterminer un modificateur qui va augmenter ou réduire les dommages. En cas de réussite, les dommages sont augmentés par le modificateur à la marge de réussite et en cas d'échec, les dommages sont réduits par le modificateur à la marge d'échec.

La victime peut tenter de se dégager (même procédure que pour les attaques de constriction). Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser la table de localisation suivante :

Localisations : 1-2 Jambe droite ; **3-4** Jambe gauche ; **5** Deux jambes ; **6-7** Bras droit ; **8-9** Bras gauche ; **10-11** Corps ; **12** Corps et Bras droit ; **13** Corps et Bras gauche ; **14** Corps et les deux Bras ; **15** Tête ; **16** Corps, Tête et les deux Bras 2 ; **17** Corps et les deux Jambes ; **18** Corps, deux Jambes et un Bras ; **19** Corps, deux Jambes et deux Bras ; **20** Équipement*

** La créature a saisi l'équipement du personnage et l'a arraché.*

Dans le cas de certaines morsures, s'il est indiqué que l'attaque de morsure voit ses dommages augmenter après la première attaque (comme avec la frénésie), il y a également dommages progressifs mais généralement le bonus ne peut excéder les dommages maximum de l'attaque de base. Une créature qui, par exemple, inflige 1D10 points de dommages +2 points par tour, pourra au maximum infliger 1D10+10 points de dommages.

De tels dommages peuvent, dans certains cas, affecter une cible de catégorie supérieure. Pour cela il suffit de convertir les dommages à la bonne échelle.

Toute attaque qui voit ses dommages augmenter de la sorte (pas forcément avec une morsure) est limité selon la même règle.

LIMITATION DES DOMMAGES DE MORSURE

Le double des dommages maximum de l'attaque de base. Ainsi une créature infligeant des dommages de base égaux à 2D6+3, pourra bénéficier d'un bonus maximum de +15 s'il est précisé dans sa description qu'elle peut augmenter ses dommages (généralement par acharnement ou frénésie). Ce bonus est en plus de son bonus aux dommages et du modificateur à la marge de réussite.

Si la taille d'une créature le lui permet, elle peut même tenter d'avaler une proie – après l'avoir saisie –, au prix d'un nouveau Test de combat au contact (en cas d'échec, la créature n'inflige aucun dommage, mais la victime n'est pas libre pour autant).

SEUILS DES BLESSURES

Modification des seuils : pour les créatures normales (à l'échelle H), les seuils sont désormais :

Seuil et gravité : Blessure légère 0 ; **Blessure moyenne** 5 ; **Blessure grave** 10 ; **Blessure critique** 15 ; **Blessure mortelle** 20 ; **Mort** 25

Vous pouvez conserver les seuils du livre de base pour les monstres les plus robustes à l'échelle V- (mais aussi certains à l'échelle H) et utiliser des seuils renforcés pour les monstres les plus redoutables (créatures V+, requin à plaques, kraken, tyrannes, etc.).

Seuils renforcés et gravité : Blessure légère 10 ; **Blessure moyenne** 15 ; **Blessure grave** 20 ; **Blessure critique** 25 ; **Blessure mortelle** 30 ; **Mort** 35

BONUS AUX DOMMAGES DES MONSTRES ET CRÉATURES

FOR_	Bonus H	FOR_	Bonus H	FOR_	Bonus H
22-23	+6	82-83	+36	142-143	+66
24-25	+7	84-85	+37	144-145	+67
26-27	+8	86-87	+38	146-147	+68
28-29	+9	88-89	+39	148-149	+69
30-31	+10	90-91	+40	150-151	+70
32-33	+11	92-93	+41	152-153	+71
34-35	+12	94-95	+42	154-155	+72
36-37	+13	96-97	+43	156-157	+73
38-39	+14	98-99	+44	158-159	+74
40-41	+15	100-101	+45	160-161	+75
42-43	+16	102-103	+46	162-163	+76
44-45	+17	104-105	+47	164-165	+77
46-47	+18	106-107	+48	166-167	+78
48-49	+19	108-109	+49	168-169	+79
50-51	+20	110-111	+50	170-171	+80
52-53	+21	112-113	+51	172-173	+81
54-55	+22	114-115	+52	174-175	+82
56-57	+23	116-117	+53	176-177	+83
58-59	+24	118-119	+54	178-179	+84
60-61	+25	120-121	+55	180-181	+85
62-63	+26	122-123	+56	182-183	+86
64-65	+27	124-125	+57	184-185	+87
66-67	+28	126-127	+58	186-187	+88
68-69	+29	128-129	+59	188-189	+89
70-71	+30	130-131	+60	190-191	+90
72-73	+31	132-133	+61	192-193	+91
74-75	+32	134-135	+62	194-195	+92
76-77	+33	136-137	+63	196-197	+93
78-79	+34	138-139	+64	198-199	+94
80-81	+35	140-141	+65	200-201	+95

FORCE_	Bonus V-	Bonus V+
50-54	-6	-
55-59	-4	-
60-64	-2	-
65-69	-1	-
70-74	0	-
75-79	+1	-
80-84	+2	-
85-89	+3	-
90-94	+4	-
95-99	+5	-
100-104	+6	-6
105-109	+7	-4
110-114	+8	-2
115-119	+9	-1
120-124	+10	0
125-129	+11	+1
130-134	+12	+2
135-139	+13	+3
140-144	+14	+4
145-149	+15	+5
150-154	+16	+6
155-159	+17	+7
160-164	+18	+8
165-169	+19	+9
170-174	+20	+10
175-179	+21	+11

FORCE_	Bonus V-	Bonus V+
180-184	+22	+12
185-189	+23	+13
190-194	+24	+14
195-199	+25	+15
200-204	+26	+16
205-209	+27	+17
210-214	+28	+18
215-219	+29	+19
220-224	+30	+20
225-229	+31	+21
230-234	+32	+22
235-239	+33	+23
240-244	+34	+24
245-249	+35	+25
250-254	+36	+26
255-259	+37	+27
260-264	+38	+28
265-269	+39	+29
270-274	+40	+30
275-279	+41	+31
280-284	+42	+32
285-289	+43	+33
290-294	+44	+34
295-299	+45	+35
300-304	+46	+36

ANÉMONE ANGE GARDIEN

« On a rien vu. Ils sont sortis de nulle part. Que des techno-hybrides avec des armes à n'en plus finir ! Les radars étaient pourtant actifs quand on est passé dans la faille mais ils n'ont rien repéré. J'avais eu une panne et j'étais à la traîne. Mais je les ai vus apparaître comme ça au milieu des algues et des anémones. J'oublierai jamais un truc comme ça ! »

-- Lance Vericksen, pirate_

Description : L'Ange Gardien est une anémone inoffensive dont la taille varie entre 1 mètre carré et dix kilomètres carrés (pour les colonies). Elle se nourrit de plancton et ne présente aucun signe d'agressivité. Sa taille monstrueuse et ses pseudopodes de plus de vingt mètres de long et tactiles lui permettent d'avaler toutes sortes de créatures (poissons, plongeurs ou petits appareils) et de les protéger comme dans un cocon. Elles sont invisibles au radar et à l'œil nu. Par contre, l'Ange Gardien ne fournit aucune armure supplémentaire et rejette son protégé dès qu'il est attaqué ou que ce dernier le menace.

Informations pour le jeu : L'Ange Gardien (à ne pas confondre avec le Polype Gardien) n'attaque jamais, se défend en se rétractant et ne se déplace quasiment pas. Il n'a donc pas besoin de caractéristiques de jeu.

Poids : Entre 1kg et 300 tonnes

Taille : 1,20 et plusieurs kilomètres carrés

Compétence : Camouflage/Dissimulation 18

Utilisation pratique/Rumeurs : Les utilisateurs privilégiés de ces anémones sont les poissons. Elles les protègent et en échange, ils les débarrassent des débris et autres parasites. Certains plongeurs s'embusquent dans les plus gros spécimens (parfois même avec des véhicules de grande taille) et attendent leurs victimes sans se faire repérer.

L'ANÉMONE CHROMATIQUE

Beaucoup de propriétés naturelles des animaux sont détournées par les humains. L'anémone chromatique en est un bon exemple. Pour échapper à ses prédateurs naturels, elle change de couleur très rapidement et les hypnotise avant d'émettre un signal qui attirera un prédateur plus haut placé dans la chaîne alimentaire.

Les assassins de l'Hégémonie furent les premiers à utiliser les pouvoirs hypnotiques des anémones chromatiques lors du conseil des Bermudes en les plaçant dans la salle de conférence parmi les autres décorations. Tous les diplomates furent subjugués et proprement égorgés sans pouvoir se défendre. A présent les malfrats, les contrebandiers ou les espions se servent communément de la Chromatique. On en trouve entre 500 et 10 000 sols au marché noir. On sait que le port d'un filtre oculaire (lunettes de soleil, casque à verre fumé ou lentilles colorées) annule totalement les effets hypnotiques. De toutes les formes et de toutes les tailles, ces anémones ne peuvent pourtant utiliser leur pouvoir que sur une seule personne à la fois.

Pour savoir si une victime de la chromatique est hypnotisée, on effectue un test en opposition entre la Volonté de la victime et l'indice de persuasion de l'anémone qui dépend de sa taille. En effet, plus elle est imposante, plus fort est son pouvoir. Si le victime rate son test, elle est hypnotisée. On effectue un nouveau test toutes les minutes.

BACTÉRIES DU TRIDENT

« *T'as plutôt bonne mine, pour un type qui vient d'se prendre une rafale.* »

-- Un compagnon réconfortant_

Les bactéries du Trident ne risquent pas d'être un jour utilisées volontairement par les habitants des fonds marins, à l'inverse de nombreux mutants de la surface. Ces spores microscopiques se promènent dans les courants aériens et sont ingérés par les espèces vivantes qui croisent leur chemin. Leur intrusion est considérée comme un empoisonnement un peu particulier. Les spores vont déjà essayer de se fixer :

Mode de contamination : inhalation

Délai d'action : 1 minute

Virulence/Évolutions : 1D6 par heure pendant 10 heures.

Seuils/Effets : Seuil 30 : Spores fixés. Si les spores parviennent à se fixer dans l'organisme, ils deviennent inertes jusqu'à que le sujet subisse une blessure. C'est un nouvel empoisonnement

Délai d'action : immédiat

Virulence/Évolutions (sans limitation de temps entre plusieurs blessures) : 1D6 par blessure Moyenne ; 2D6 par blessure grave ; 3D6 par blessure critique ; 4D6 par blessure mortelle ; 5D6 par Membre détruit.

Seuils/Effets : Seuil 30 : régénération de la blessure (sauf s'il s'agit d'un membre détruit, dans ce cas, la plaie se cicatrise) mais le personnage perd 1 point de Volonté (le personnage n'en est pas conscient)

La victime ne peut plus mourir des suites de ses blessures (sauf en cas de décapitation ou de destruction massive de son corps). Une fois à 0 de Volonté, elle se transforme en un véritable zombie et cède définitivement le contrôle de son corps aux spores.

Il semble malheureusement que seul le Culte du Trident soit à ce jour en mesure de contrer les effets de ces parasites…

MÉDUSE TORCHÈRE

« C'est mieux qu'une lampe, ça tombe jamais en panne et ça n'utilise aucune énergie qui pourrait trahir ta présence ou attirer des micro-torpilles HK VI. Bon, quand tu rentres au sec, t'es obligé de la larguer. Mais en attendant, j'ai jamais vu un client revenir se plaindre d'une Méduse Torchère. »

-- Un marchand sur Équinoxe_

Description : La Torchère est plus considérée par les plongeurs comme un objet que comme un animal. Inoffensif élément du plancton, elle dérive doucement au gré des courants. Elle est parfois élevée car son principal avantage c'est qu'elle diffuse une douce lumière rosée dans un rayon de dix mètres. Il suffit juste d'enrouler autour de son bras (protégé du poison urticant) l'un des tentacules et de la tirer doucement. La méduse suivra docilement son nouveau propriétaire et s'allumera au signal. Pour l'éteindre, il suffit de la relâcher pour qu'elle se calme. La lumière est un mode de défense pour la Torchère.

Informations pour le jeu : Il n'y a pas de caractéristiques pour ces innocentes créatures. Au pire, elles déposent leur poison urticant sur leur victime qui sera bonne pour se gratter une heure.

Utilisation pratique/Rumeurs : Partout où il est besoin d'une lumière froide (dans les mines par exemple) on utilise des torchères. De même, on en trouve parfois pour baliser de façon éphémère certains passages. Leur prix est toujours très réduit (10 sols maximum) car on ne peut les conserver que lors des plongées. Elles se désagrègent en Polype au contact de l'air. Elles pèsent environ 1 kg pour un diamètre de 1 mètre et des tentacules de 1 mètre.

PARASITES_

Note : Le phénomène de symbiose est désormais bien connu des scientifiques et des aventuriers qui, au cours de sorties terrestres ou sous-marines, ont pu observer les liens étranges qui se nouaient entre deux créatures, parfois de natures totalement différentes. Là où le processus devient intéressant, c'est lorsque ces parasites s'attaquent à l'homme. Qu'ils soient bénéfiques ou nuisibles, voire mortels, tous les parasites ont en commun une faculté d'adaptation (totale ou partielle) et d'échange de fluides avec leur organisme porteur. Les exemples qui suivent sont essentiellement d'origine terrestre, mais il existe d'innombrables variétés sous-marines et amphibiennes que vous prendrez soin de développer sur le même modèle.

FOURMI DE LEWIS

« *Pour mon bien ? Comment veux-tu que cette connerie me fasse du bien ?* »

-- Une exploratrice hésitante_

La fourmi de Lewis fut découverte par la célèbre exploratrice de surface à qui elle doit son nom. Cet hybride de fourmi et d'araignée terrestres est aussi hideux que…bénéfique. Une fois fixée autour du poignet, elle plante de petits crochets qui s'arriment sous la peau et commence à établir un lien symbiotique qui met deux à trois jours avant d'être pleinement opérationnel. Cet échange de fluides augmente les seuils de résistance aux blessures, aux poisons, maladies et radiations. La fourmi de Lewis reste en vie tant qu'elle n'est pas décrochée. Il faut effectuer un test de Science (Médecine) avec une pénalité de 4 pour procéder à son installation et de 8 pour l'enlever. Une blessure reçue dans la zone du bras porteur a 2 chances sur 20 de toucher la fourmi. Si elle reçoit plus de 15 points de dommages d'un seul coup, elle meurt sur le champ et le porteur subit 4D10 points de dommages sans bénéficier de sa Résistance aux dommages.

Taille :17 cm **Poids :** 60 gr

Emprise : 3 **Indice Invasif :** 2

Gains : Résistances augmentées de 2 points (toutes)

Coût : Blessure légère automatique et permanente

GUÊPE AFRICAINE

« *Protectrice ou pas, j'te donne deux s'condes pour m'enlever cette bestiole !* »

-- Un aventurier catégorique_

L'utilisation que font les laboratoires sous-marins de cet insecte terrestre est loin d'être conforme au mode de vie originel de la guêpe africaine, qui a pour habitude de parasiter des organismes pour y pondre ses œufs. Si l'opération est effectuée en milieu médical, la guêpe peut pondre un nombre limité d'œufs qui ne seront jamais fécondés entièrement. A l'inverse, la présence de ces œufs augmentera la Résistance du porteur aux maladies contre la plupart des maladies infectieuses d'origine terrestre. Une blessure critique ou mortelle dans la zone de ponte a une chance sur deux de détruire définitivement les œufs.

Taille : 2 cm **Poids :** 0,3 gr

Emprise : 0 **Indice Invasif :** 1

Gains : Résistance aux maladies terrestres augmentée de 4 points

Coût : aucun

SANGSUE DES MARAIS

« *Le bain de pieds, c'était pas franchement une bonne idée…* »

-- Un assistant médical envoyé en surface_

Ces petites créatures, longues d'une dizaine de centimètres tout au plus, se collent à la chair grâce à des crochets qui s'enfoncent sous la peau. Si cette opération est relativement indolore, les effets qui s'ensuivent sont en général très vite remarqués. Au bout de quelques heures, la sangsue se met à pomper le sang de son hôte et lui inflige 1D6 points de dommages cumulatifs par tour (1D6 le premier tour, 2D6 le second, etc.) jusqu'à 4D6 en ignorant l'indice de Résistance aux dommages du personnage. Une fois qu'elle s'est gorgée de sang (après l'attaque à 4D6), la sangsue se décroche et meurt. Un test de Chirurgie avec une pénalité de 4 ou de Premiers soins avec une pénalité de 8 est nécessaire pour enlever la sangsue sans causer de dégâts. Si un test est raté, le personnage subit le double des dommages qu'il aurait dû recevoir à ce tour-ci. Ces créatures sont insensibles à la chaleur…

SANGSUE DU DÉSERT

« *Une toute petite, tu dis ? J'imagine pas sur quoi les grosses peuvent bien s'coller !* »

-- Un apprenti touareg_

Contrairement à sa cousine des marais, la sangsue du désert est beaucoup plus longue et incroyablement plus pernicieuse. Elle ne se colle pas à la peau, mais se love tel un serpent à proximité d'une source de chaleur et surtout d'humidité, puis s'endort. Le moindre écart de température ou de pression la réveille et provoque une décharge électrique infligeant 2D10 points de dommages/+2D10 en choc. La sangsue peut avoir la même réaction si elle se sent menacée ou qu'on tente de la décoller trop brutalement.

SOUFREUSES

Ce lichen ocre se déplace au gré des courants à la recherche d'une proie. Comme mu par une volonté propre, il vient se coller sur tout être vivant ou toute chose mouvante à sa portée (poisson, vaisseau, scaphandre). Une fois accroché, il minéralise sa proie et transmute la matière en pierre. Suivant la taille, la nature et l'épaisseur du matériau attaqué, la transformation peut durer de une heure (scaphandre simple) à plusieurs années (carcasse de l'une des créatures géantes du Dédale). Les soufreuses ne peuvent affecter des matériaux d'un niveau technologique supérieur à III (voir *Univers* page 232). Pour s'en débarrasser, il suffit de nettoyer au plus vite la zone infectée.

PLANTES ET POISSONS MÉDICINAUX_

Note : Les particularités médicinales de nombreuses plantes ne sont plus à démontrer depuis longtemps, mais il aura fallu plusieurs années avant que les laboratoires pharmaceutiques des fonds marins se décident à intégrer des composantes animales, et à plus forte raison des espèces vivantes, dans leurs préparations. Les exemples qui suivent balayent un champ d'applications très large, mais il existe beaucoup d'autres possibilités. Attention : si les créatures médicinales sont efficaces, elles ne constituent ni un remède miracle, ni un médicament sans risque. Là où il y a de la vie, il y a de l'espoir, mais aussi et surtout…de la vie.

ALGUE CICATRISANTE

« *Ca pique un peu, mais c'est bon pour c'que t'as.* »

-- Un médecin rassurant_

Une fois préparées par un laboratoire professionnel, les algues cicatrisantes se présentent sous la forme de fines bandelettes huileuses de couleur grise. En les appliquant sur une plaie, elles permettent de stopper les hémorragies de façon spectaculaire. Elles confèrent un bonus de +6 aux tests d'infection . La forme sauvage de ces algues ne confère qu'un bonus de +3..

Coût : 300/application

ANGUILLE NEURALE

« *T'es en train d'me dire que j'ai passé six jours avec ÇA dans ma baignoire ?* »

-- Un mercenaire en pleine convalescence_

Les capacités électriques des anguilles neurales sont utilisées pour accélérer le processus de régénération cellulaire et augmenter l'efficacité des cuves de conservation. Plongées dans un bassin contenant de l'eau, à raison d'au moins deux algues pour un individu adulte, elles peuvent faire office de caisson de survie.

Coût : 1000

COQUE ADRÉNALE

« *C'est quoi leur pub, déjà ? A bout d'nerfs, à bout d'bras ? Tu parles d'une connerie…* »

-- Un revendeur sceptique_

Les petits mollusques que contiennent ces coques produisent des décharges comparables à de l'adrénaline. Les prises s'effectuent en avalant le mollusque. Les effets sont similaires à ceux d'un accélérateur métabolique mais le test de choc après dissipation des effets s'effectue sans pénalité.

Coût : 1 500

GRAISSE DE GLENN

« *Tu sais, j'préfère encore me balader à poil plutôt que de m'enduire le corps de cette saleté !* »

-- Un explorateur douillet_

La graisse de Glenn doit son nom à l'explorateur qui en a découvert les bienfaits : Sol Glenn. Cette substance huileuse et légèrement nauséabonde est prélevée sur le corps d'une petite créature terrestre. Une fois appliqué sur la peau ou sur une armure, elle augmente de 2 points toutes les protections contre les phénomènes néfastes de la surface (radiation, acidité, etc.) pendant deux heures. Chaque pot contient de quoi enduire complètement un être humain de taille normale.

Coût : 300

ONGUENT ANTI-UV

« *Monsieur a déjà un parasol ?* »

-- Un marchand d'Ossyr_

L'onguent s'applique sur la peau ou l'armure pour réduire de 10 points les dommages infligés (à chaque test) par les radiations, l'acidité et les ultraviolets terrestres pendant deux heures. Chaque pot contient de quoi enduire un être humain normal.

Coût : 3 000

PIERRE PONCE

« *Qui s'est servi de MA pierre ponce ?* »

-- Quelques grammes d'aventurière dans un monde de brutes_

La pierre ponce est utilisée de deux façons. Tout d'abord, elle permet de nettoyer la peau sans avoir besoin d'eau, en gommant les impuretés et en éliminant les bactéries grâce à des pores contenant des anti-toxines. Ensuite, elle peut jouer un rôle désinfectant en lavant les contours d'une plaie une fois soignée (+2 aux tests de résistance aux infections).

Coût : 50 sols

VERS IMMUNITAIRES

« *Ca t'dérange si je bois encore un p'tit coup ? C'est histoire de faire passer l'goût.* »

-- Un écœuré anonyme_

Une fois avalés en nombre suffisant, ces vers permettent d'augmenter les défenses immunitaires d'un être humain. Les Résistances aux maladies et aux poisons sont augmentées de +4 pendant 10 jours. Certaines maladies spécifiques ne peuvent cependant bénéficier de cette protection.

Coût : 800

VERS MACROPHAGES

« *Et qu'est-ce que j'fais si ton truc se met à m'bouffer les intestins ?* »

-- Un convalescent nerveux_

A l'inverse des vers immunitaires, les macrophages sont utilisés comme un médicament, capable de détruire la source d'une maladie et/ou d'un parasite. Chaque type de ver est spécifique à un type de maladie ou d'infection. Il augmente de +6 le modificateur de guérison.

Coût : 2 000

VIRUS_

MALADIE : LA NÉCROSE

Mode de contamination : un simple contact et plus encore par les échanges de fluides

Modificateur de contagion : 0

Période d'incubation : 3 jours

Virulence/Évolutions : 2D6 puis 1D6 par jour pendant 10 jours

Seuils/Effets : Si la Constitution d'un personnage tombe à 0, il devient un Zombie. Le Gain de Force est limité à 24. **Seuil 5 :** appétit renforcé, apparition de tâches brunâtres ; **Seuil 10 :** -1 en Présence, Constitution et d'Agilité. Force +1. Les tâches deviennent noires ; **Seuil 15 :** -2 en Présence, Constitution et Coordination. Force +1 ; **Seuil 20 :** -3 en Présence, Constitution et Coordination. Force +2 ; **Seuil 25 :** -4 en Présence, Constitution et Coordination. Force +2 ; **Seuil 30 :** Appétit incontrôlable. -5 en Présence, Constitution et Coordination. Force +3.

Symptômes : Le Malade perd peu à peu sa personnalité et sa physiologie change. D'abord il marque plus vite, les bleus ne disparaissent plus et des taches noires couvrent sa peau. Paradoxalement il semble gagner en muscles et dévore tout aliment avec un appétit bestial. En phase terminale, il n'est plus qu'une bête incontrôlable qui cherche avant tout de la viande (humaine si possible).

Modificateur de diagnostic : +3

Modificateur de guérison : -2

Note : Contrairement à la peste écarlate qui est mortelle, la Nécrose transforme le malade en Zombie affamé. La dernière épidémie de Nécrose (aussi appelée Lèpre Généticienne pour une raison inconnue) a été repérée à Achilla, dans le complexe 17, il y a dix ans. Elle réapparaît toujours où on l'attend le moins. Les stations contaminées sont généralement détruites.

MALADIE : LA PESTE MARINE

Mode de contamination : inconnu

Modificateur de contagion : +0

Période d'incubation : 15 jours

Virulence/Évolutions : 1D6 par jour pendant 21 jours (Maximum deux seuils atteints par semaine).

Seuils/Effets : Si la Constitution tombe à 0 le personnage meurt. **Seuil 5 :** déshydratation, Force -1 ; **Seuil 10 :** Constitution -1 ; **Seuil 15 :** Constitution –2, Force -1 ; **Seuil 20 :** Constitution –2, Force -1 ; **Seuil 25 :** Constitution –2, Force -1 ; **Seuil 30 :** Constitution –2, Force -1

Symptômes : Première semaine : déshydratation du Malade ; **Deuxième semaine :** Crises de folie, auto-asphyxie, perte de poids ; **Troisième semaine :** Le malade veut à toux prix se tenir la tête dans l'eau. Il meurt noyé ou suffoque jusqu'à l'apoplexie.

Modificateur de diagnostic : +4

Modificateur de guérison : +0

Note : Le malade veut absolument rester au contact total de l'eau. Les humains meurent rapidement noyés et les Hybrides disparaissent dans les grands fonds sans qu'on retrouve jamais leur cadavre. On ignore le mode de propagation de ce Virus. Les savants Polaires avancent qu'il pourrait s'agir d'une tare génétique qui sensibilise les victimes à un germe, inoffensif pour les autres. D'autres pensent qu'il s'agit des signes précurseurs d'une évolution sauvage de l'espèce vers la vie aquatique.

MALADIE : LA FOLIE BOIVINESQUE

Mode de contamination : sang

Modificateur de contagion : +2

Période d'incubation : 10 jours

Virulence/Évolutions : 1D6 puis 1D6 par jour pendant 28 jours (Maximum un seuil atteint pendant les deux premières semaines puis deux seuils par semaine).

Seuils/Effets : Si l'intelligence ou la Volonté tombe à 0 le personnage perd complètement la raison (et est abattu rapidement). **Seuil 5 :** -1 en Volonté ; **Seuil 10 :** -1 en Intelligence ; **Seuil 15 :** -1 en Volonté et en Intelligence ; **Seuil 20 :** -2 en Volonté et en Intelligence ; **Seuil 25 :** -2 en Volonté et en Intelligence ; **Seuil 30 :** -4 en Volonté et en Intelligence.

Symptômes : Première semaine : Crise d'hystérie, le malade est lunatique et parfois agressif. Ses pupilles deviennent rouges ; **Deuxième semaine :** Crise de violence incontrôlable, activité sexuelle décuplée et appétit anormal ; **Troisième semaine :** Folie furieuse, envies de meurtre, de viol et de cannibalisme ; **Quatrième semaine :** Libération totale de tous les instincts bestiaux les plus violents.

Modificateur de diagnostic : +3

Modificateur de guérison : -1

Note : La folie Boivinesque tient son nom du premier cas étudié, Lapro Boivin, un fonctionnaire, simple contrôleur de l'administration de Volcania 3. Paisible (quoiqu'un peu bruyant selon ses collègues), il se transforma en monstre sanguinaire et fut capturé au terme d'une traque de plusieurs jours. Les médecins opérèrent quelques expériences et une vivisection avant de conclure à une maladie. L'un d'eux, le professeur Bertonius, fut d'ailleurs à son tour touché par le fléau. On sait que la maladie se transmet par le sang uniquement et qu'elle n'a pas de localisation connue.

MALADIE : L'ACCÉLÉRATRICE

Mode de contamination : contact

Modificateur de contagion : +2

Période d'incubation : 2 jours

Virulence/Évolutions : 1 jour/2

Seuils/Effets : Si la Constitution tombe à 0 le personnage meurt d'épuisement. **Seuil 5 :** Coordination +1, Constitution –1, Seuils d'étourdissement et d'inconscience -1 ; **Seuil 10 :** Coordination +1, Constitution –1, Seuils d'étourdissement et d'inconscience -2 ; **Seuil 15 :** Coordination +1, Constitution –2, Seuils d'étourdissement et d'inconscience –2 ; **Seuil 20 :** Coordination +1, Constitution –2, Seuils d'étourdissement et d'inconscience -3 ; **Seuil 25 :** Coordination +2, Constitution –3, Seuils d'étourdissement et d'inconscience -3 ; **Seuil 30 :** Coordination +2, Constitution –4, Seuils d'étourdissement et d'inconscience -4

Symptômes : Première semaine : Augmentation de toutes les activités et du débit de parole ; **Deuxième semaine :** Accélération sensible de tous les gestes mais pas de la précision ; **Troisième semaine :** Le malade vit trois fois plus vite que tout le monde mais perd autant de temps par maladresse.

Modificateur de diagnostic : +4

Modificateur de guérison : -4

Note : La première manifestation de ce virus a eu lieu à Keryss. On dit que les savants Hégémoniens ont cherché à créer une substance capable de réduire le temps de réaction des soldats. Un cobaye s'échappa et répandit le virus en ville (et partout dans le monde). Il n'existe qu'un seul remède à ce mal : le repos forcé à vie (à mort). Des militaires sont donc conservés dans des caissons, dans une semi-conscience et sortis uniquement pour des missions ponctuelles nécessitant des actions rapides et coordonnées.

PRODUITS DE MER USUELS_

Les mers produisent autres choses que des monstres. De nombreux minéraux, plantes ou créatures sont des mannes divines pour l'humanité. Voici quelques exemples concrets de l'optimisation des bienfaits de Dame Nature.

TEXTILES D'UN NOUVEAU GENRE.

La migration sous l'eau et la disparition des mammifères à lainage ont été les raisons principales de l'utilisation généralisée des tissus de synthèse. Aussi chauds et confortables que les anciens matériaux, ils sont restés pendant des siècles l'unique source textile des être humains. Il n'y avait pas de mode particulière et mis à part les uniformes rien ne ressemblait plus à un quidam qu'un autre quidam.

Avec la séparation des empires, la disparité des cultures et des richesses, on vit différents styles vestimentaires s'imposer. Et surtout, les progrès de la science (militaire en général) ont permis la découverte de nouveaux tissus issus du milieu marin.

TOILE DE CORAIL

Cette fibre à base de Corail n'est jamais colorée pour que le tissu conserve les teintes d'origine. La souplesse est absolue même si les couturiers s'amusent à rigidifier les costumes ou à ajouter des décorations plus ou moins solides. Les Coralliens sont les plus gros demandeurs de cette matière et leur mode est souvent considérée comme un outrage aux bonnes mœurs. Plus pratiquement, certaines armures sont renforcées d'une toile de Corail. En effet, cette épaisseur contient énormément d'air compartimenté et en cas de choc, elle s'écrasera plutôt que d'écraser le propriétaire de l'armure.

Exemple de prix : Robe de corail : 1500 Sols en moyenne.

ALGUES TISSÉES

Déjà moins prisées que la toile de Corail, les fibres d'algue sont plus communes et moins chères. On les utilise soit pour les vêtements de qualité moyenne, soit pour les draperies, et les textiles d'usage courant. Les couleurs d'origines sont le vert glauque et le noir, ce qui explique qu'on les teigne.

Exemple de prix : Robe en fibre d'algue : 600 Sols en moyenne.

SOIE NATURELLE

Quelques explorateurs rapportent parfois de la surface des cocons. A l'intérieur se trouve généralement la larve d'une guêpe tueuse dont on se débarrasse au plus vite avant qu'elle ne se réveille. Le cocon est conservé, traité et tissé pour donner les textiles les plus onéreux de toute la planète. On dit que des batailles ont eu lieu pour une parure en soie naturelle. De plus, on prête à cette matière des vertus (fausses) curatives et d'apaisement. En général, personne ne

possède un vêtement de soie complet mais plutôt un élément de l'habit (une manche, le col ou l'ourlet).

Exemple de prix : Robe en soie naturelle : 40 000 Sols en moyenne (si cela existe).

GADGETS MARINS ET AUTRES COLIFICHETS

L'utilisation des propriétés naturelles des créatures marines est normale. Ce qui est moins normal, c'est le détournement de ces propriétés à des fins illégales, militaires ou stupides. Voici quelques exemples des petits gadgets qui feront le bonheur de roublards moyens.

LES INDISCRÈTES (OU COQUILLAGES ESPIONS)

Conques de dix centimètres, les indiscrètes sont des gastéropodes capables de survivre hors de l'eau plus d'une semaine et de communiquer par ultrasons. Décoratifs mais de petite taille, ils peuvent passer inaperçus. Leur intérêt réside dans cette capacité à communiquer. Placés de part et d'autre d'un mur, ils peuvent reproduire avec plus ou moins de précision les sons qui les entourent. Ils remplacent ainsi les micros même si la qualité sonore n'est pas parfaite. Il faut qu'elles soient immobiles et à moins d'un mètre l'une de l'autre. Fraîches, les indiscrètes ont 18 chances sur 20 de retransmettre un bon son. Pour chaque jour hors de l'eau, elles perdent 2 points.

LE VER DES SABLES

C'est une créature qui se vend au kilo, pas à l'unité. Les vers des sables mesurent au maximum deux centimètres et ressemblent à s'y méprendre à des asticots. Seuls leurs anneaux vert métallisé les différencient des charognards classiques. L'intérêt de ses fouisseurs capables de ronger la roche la plus résistante, c'est qu'ils sont attirés par les métaux précieux. Nombreux sont les mineurs non homologués qui n'ont pas les moyens de faire des échantillonnages et qui optent pour les vers des sables. On les achète à 300 sols le kilo et ils peuvent survivre six jours avant de se transformer en mouches.

LE POISSON AMOUREUX

Cette sardine pleine d'arêtes n'a que des prédateurs. Tout ce qui est légèrement plus grand que 20 cm est un chasseur potentiel du poisson amoureux. Quand un banc est attaqué, il dégage une substance aphrodisiaque qui pousse le prédateur à se chercher un partenaire au plus vite. Quelle que soit l'espèce, l'hormone fonctionne… y compris pour les humains. Les prostituées utilisent donc un parfum à base de glande de poisson amoureux. Pour y résister (les hybrides et les techno-hybrides n'y sont pas sensibles), il faut réussir un test de Volonté avec une pénalité comprise entre 2 et 12 selon le dosage et la qualité du produit. Cette drogue est interdite dans la majorité des grandes villes et s'achète clandestinement 500 sols la fiole de 30 doses.

MOULES VIBRANTES

Encore un exemple de défense naturelle détournée par les humains. Ces coquillages, à l'approche d'un prédateur, s'ouvrent et se ferment, provoquant des vibrations. Ils brouillent ainsi les systèmes de communication et de repérage sonar. Mieux, si cela ne suffit pas, ils imitent la signature acoustique d'un prédateur encore plus gros pour faire fuir le premier. Les pirates se servent des moules vibrantes (en plus de les manger) comme moyen de brouiller les communications des petits appareils (les radios de scaphandre par exemple).

POULPE CRACHEUR.

Cette ridicule petite pieuvre qui tient dans la main et qui se fixe amoureusement à votre bras, est l'une des armes les plus discrètes de l'univers marin. Elle passe les détecteurs, ne se nourrit que tous les six jours et peut tenir autant de temps hors de l'eau. Son usage est simple, il suffit de braquer son bec vers une cible et l'écraser (en la tuant, bien entendu). Elle projette alors ses acides gastriques qui sont non seulement empoisonnés mais en plus très corrosifs. Bien qu'à l'origine cet acide serve à ronger les coquilles des mollusques, il n'a aucun effet dans l'eau (et sur un scaphandre par exemple). On utilise la compétence arme de trait.

Type : Conchyliphage

Acide : (contact, Dom. : 2D10, +2 par tour pendants 10 tours

Coût : 4 000

LA VAURIENNE

Très rare, cette petite algue orange est capable de proliférer à la vitesse incroyable d'un mètre cube/heure. Elle ronge l'acier pour se sustenter et s'immisce dans toutes les tuyauteries. La bataille du Babouchy a été gagnée par le général de la Ligue Rouge, Blondin, contre la république du Corail, grâce à la vaurienne. Des espions à sa solde avaient placé des pousses de l'algue dans des lieux stratégiques. De nombreux navires furent bloqués pour cause d'avaries et obligés de rentrer au port, pour être totalement nettoyés.

Coût : 2 000 sols la pousse.

L'ALPERINE

L'alperine est une fleur marine très rare, de couleur rouge et qui se vend sous le manteau entre 300 et 10 000 sols. Elle n'a aucune véritable utilité concrète, par contre elle a la réputation de porter la poisse à quiconque la reçoit en cadeau. Pire, trouver une alperine sur le pas de sa cabine, c'est être certain de mourir avant peu. Ce n'est qu'une superstition mais elle est tellement forte qu'on a vu des gens tout à fait censés, paniquer et se tuer parce qu'ils avaient reçu la fleur.

USAGES DOMESTIQUES DES CRÉATURES_

L'homme peut avoir d'autre rapport avec la nature que ceux de la proie et du prédateur (dans les deux sens). Dès les premiers jours sous les flots, les fermiers ont su utiliser toutes les ressources de la mer pour nourrir la population. Les aliments de synthèse composent la plus grande part des menus classiques mais il reste de nombreux produits de la mer. Les créatures ci-dessous ne sont généralement ni agressives, ni dangereuses et plutôt communes. Sans elle, l'homme serait mort de faim depuis des siècles. Voici des exemples d'utilisation des ressources marines et leur prix moyen.

LA NOURRITURE

Elle provient de fermes pouvant aller de la petite exploitation de 10 personnes à la coopérative agricole de 2 000 travailleurs (parfois plus). Si les structures des fermes sont en général assez réduites, les champs marins couvrent des hectares complets. Aquaculture, conchyliculture ou élevage, les activités sont nombreuses et intenses sous les flots. Il est notable que les fermiers sont des gens aisés qui profitent de la forte demande de produits naturels. Plus la ville où l'on se trouve est grande, plus les aliments fermiers seront chers (comptez 50% de hausse par rapport au prix normal).

LES ALGUES

C'est la production principale des fermes aquatiques. En effet c'est l'aliment le plus simple à cultiver mais aussi le plus simple à transformer. Outre la classique bouillie (5 à 10 sols la soupe), il existe d'autres utilisations.

La pâte à mâcher (pour la décompression) : 3 sols l'unité

La salade d'algue : de 5 à 50 sols suivant la qualité

Le lait d'algue : 15 sols le verre

Les épices d'algue : 3 sols le pot

L'huile d'algue : 6 sols le litre

Essence d'algue (carburant) : 1,2 sols le litre

LES COQUILLAGES

La conchyliculture comprend non seulement la culture des coquillages (surprise !) mais aussi celle des limaces de mer et des larves. Assez répandue, elle reste une production réservée à la bourgeoisie. Les plateaux de fruits de mer sont assez chers pour n'être dégustés que lors de grandes fêtes par le commun. Pour mémoire, 100 gr de coquillages varient entre 20 et 60 sols.

Huîtres géantes (1 kg) : 100 sols l'unité

Limaces frites : 60 sols les 100g

Larves : de 10 à 200 sols les 100g

LES CRUSTACÉS

C'est un produit de luxe par excellence.

Crabe doré (5 kg) : 800 sols l'unité

Araignée des mers (4 kg) : 400 sols l'unité

Langouste géante (6 kg) : 800 sols l'unité

Crevettes aphrodisiaques : 300 sols les 100g. Elles n'ont aucune vertu aphrodisiaque !

PLANCTON/MÉDUSE/HIPPOCAMPE/ŒUFS

En dehors du phytoplancton, leur consommation n'est pas fréquente et concerne le plus souvent des bases de la République du Corail (sauf pour le cas de la Méduse Alambic). En général, on les présente en hors-d'œuvre. Il n'y a pas de culture spécialisée mais une industrie de pêche. La majorité des grandes cités dépendent du plancton (2 sols la ration de bouillie).

Caviar marin : 300 sols la louche

Friture d'hippocampe : 100 sols les 100g.

Méduse en gelée : 100 sols l'unité

Plancton en sauce : 20 sols les 100g.

FRUITS NATURELS/CHAMPIGNONS/FLEURS

Il est possible de synthétiser les fruits mais aussi les champignons de consommation courante. Mais les véritables vergers sont rares et leur production très coûteuse. En effet, faute de pouvoir profiter des bienfaits du soleil, on le recrée dans d'immenses serres. De même pour les champignons, il faut les isoler du sel marin qui nuit à leur comestibilité. Quant aux fleurs et aux plantes grasses, elles restent relativement abordables.

Fruits naturels : 250 à 800 sols pièce (orange, pomme, noix, dattes, mangue, etc.)

Légumes naturels : 40 à 120 sols pour 45g

Champignons naturels : 800 sols les 100g

Fleur : 20 à 300 sols l'unité

Plante grasse : 50 à 300 sols l'unité.

LA BOISSON

Obligatoire pour survivre, elle est un enjeu économique majeur.

LAIT

Les mammifères marins sont les principaux producteurs de lait naturel. Il existe un lait de synthèse (10 sols les 30 cl) mais il n'a pas plus de goût que l'eau retraitée. Le lait de dauphin est le plus commun.

Lait de dauphin ou de baleine : 10 sols le litre

Produits laitiers naturels marins : 400 sols les 100g

ALCOOL

Sa consommation est théoriquement limitée dans toutes les stations par des lois très strictes. Dans les faits, les puissants encouragent souvent les masses à noyer leurs peines dans les vapeurs délétères des assomoirs. Pour mémoire, la Ravageuse vaut 10 sols pour 5 cl.

Whisky d'algue (tourbé) : 200 sols à 600 sols le litre

Cocktail classique : 20 sols les 30 cl

Liqueur d'anémone : 30 à 200 sols les 30 cl

Alcool de Lave : 15 sols les 30 cl (interdit à la vente car rend fou son consommateur)

LES PRODUITS DOMESTIQUES

Enfin les créatures peuvent avoir des usages domestiques courants. Pourquoi créer une machine complexe et coûteuse alors que la nature offre la même chose gratuitement ? Voici deux exemples concrets.

LES SANGSUES

On les utilise dans les bas fonds à des fins médicales puisqu'elles ont la réputation de pomper les humeurs et les fièvres. Les charlatans les mieux organisés proposent un type de sangsue par maladie (le coût varie selon la gravité, cela va sans dire). L'effet placebo fonctionne parfois. En théorie le commerce des sangsues est interdit mais les autorités savent que les plus pauvres n'ont pas les moyens de se payer des soins. Le problème c'est que passant d'un patient à l'autre, ces larves sont souvent le vecteur principal de propagation des épidémies.

Sangsues : de 20 sols à 500 sols (rarement plus) pour 5 spécimens.

LES MOLLUSQUES NETTOYEURS

Dans un registre totalement différent, ces limaces de quarante centimètres sont utilisées pour nettoyer les parois géantes des stations (Volcania 3 ou Guamea par exemple) mais aussi les conduits, les réacteurs les coques des navires, etc. Suivant les espèces, elles ont des besoins vitaux différents. Les plus petites débarrasseront les coques de toutes les micro-algues alors que les plus grosses s'attaqueront aux coquillages parasites. Il faut une heure complète pour couvrir un mètre carré et l'opération doit se dérouler dans l'eau (ils ne survivent pas plus d'une heure à l'air libre).

Mollusque nettoyeur : de 30 à 200 sols l'unité.

ARMES ASSASSINS_

« *Un flingue ? Mais t'es à la masse, mon vieux !* »

-- Un petit jeune plein d'avenir_

Note : Les créatures qui suivent ne sont pas des " rencontres ", mais des armes. A l'image du poison de certaines variétés terrestres et sous-marines, les habitants des cités ont appris à utiliser à des fins inavouables les particularités meurtrières de nombreuses créatures. Toutes les armes décrites ci-dessous sont formellement interdites dans les stations sous-marines, ce qui n'empêche pas leur commerce d'être de plus en plus répandu et leur prix d'atteindre des sommets vertigineux.

SPORES ACIDES

« *Une belle armure toute neuve…* »

-- Un mercenaire désabusé_

Description : Il existe plusieurs créatures et plantes susceptibles de produire des produits empoisonnés, médicinaux ou simplement urticants. Les spores acides sont de deux sortes. Les premiers s'attaquent à la matière organique, les seconds à la matière inerte, chaque variété étant totalement inefficace sur l'autre matière. Une fois appliqués (ou simplement projetés), les spores se mettent à générer des substances microscopiques qui rongent la chair ou le métal à une vitesse fulgurante. Les effets sont instantanés.

Dommages : 2D10 +3 par tour pendant 10 tours. De plus, il faut effectuer un test d'Intégrité pour la zone touchée avec une pénalité de 1 par tour. Les spores ne peuvent affecter des matériaux de NTV ou supérieur.

Chaque dose de spores affecte une surface maximale de 10 centimètres carrés. La technique la plus efficace consiste à placer une dose de spores dans une poche qui se dégradera au contact de l'eau…

Coût : 500 /dose

OURSINS PARASITES

« *Sacré furoncle !* »

-- Un médecin de Warton_

Les oursins parasites sont importés de la surface par des trafiquants d'animaux et de plantes empoisonnés. A peine plus gros que le pouce, ces petites coques épineuses ont la particularité de se coller à tout organisme vivant et de développer une symbiose forcée avec leur hôte. Une fois fixés, grâce à des crochets miniatures, les oursins plongent leurs racines dans les chairs et créent un échange de fluide. L'installation du parasite prend à peine quelques heures. Une fois les racines implantées, l'oursin devient impossible à extraire sans causer de terribles dommages à l'organisme porteur. Il faut effectuer un test de Chirurgie avec une pénalité de 2+1/jour d'implantation pour éviter les dérapages. Une tentative d'extraction manuelle provoque une attaque infligeant 1D10 points de dommages +2/jour d'implantation.

Coût : 100/500 sols

ÉPONGES VORACES

« *T'as plus faim ? J'peux finir ta gamelle ?* »

-- Un compagnon de tablée_

Les capacités meurtrières de ces éponges ont été découvertes accidentellement, lors d'un repas dans une auberge de Zyar. Le principe est simple. Au contact de l'eau et de la chaleur, les éponges voraces gonflent, tout simplement. Le problème, c'est que cette variété a la particularité de pouvoir se dessécher entièrement, jusqu'à ne plus mesurer qu'un ou deux millimètres, et de pouvoir atteindre la taille coquette d'une sphère de dix centimètres de diamètre ! Les assassins les font sécher patiemment et les conservent à l'abri de toute source d'humidité, puis les glissent dans un plat chaud. Il faut une dizaine de minutes aux éponges pour se " réveiller " avant de grossir de façon exponentielle. Si elles sont ingérées avant ce délai, elles gonfleront ensuite dans le corps de la victime, qui subira 1D6 points de dommages à la première attaque. Il y a une attaque par minute et les dommages sont augmentés de +2 à chaque fois. Une victime subira un maximum de 10 attaques et ne pourra bénéficier de sa Résistance aux dommages. Il est possible de se faire vomir dès la première attaque, mais les éponges ont une chance de rester fixées dans l'organisme. Effectuez un test de Chance à chaque tentative d'expulsion (pénalité de 1 après chaque minute écoulée et il faut 1 minute par tentative). Il faut réussir trois tests pour que toutes les éponges soient expulsées. Si trois tests sont ratés consécutivement, les éponges gonflent dans la gorge et le personnage meurt asphyxié. Il faut utiliser 10 éponges pour que cela fasse effet (et donc inflige des dommages). En utiliser moins n'a aucun effet à part provoquer des crampes d'estomac. Les dommages sont augmentés de +1 pour 2 éponges en plus mais dans ce cas, à un test de Perception, la victime a un bonus de +1 par 2 éponges supplémentaires pour remarquer quelque chose d'anormal dans son plat.

Coût : 1 500 les 10

PERLES SYMBIOTES

« *Hey ! J'entends la mer !* »

-- Un futur cadavre_

Comme de nombreux crustacés des fonds marins, les coques qui contiennent des perles symbiotes vivent par paires. Tant qu'elles sont unies, les coques n'ont aucun effet. Mais une fois séparées, les perles figées au creux du coquillage se mettent à lancer des ondes soniques dans le but de retrouver leur moitié. L'intensité de ces ondes étant affaiblie par la distance, les utilisateurs de ces armes redoutables s'arrangent généralement pour rester près de leur victime. L'onde affecte tous les individus présents dans un rayon de 2 mètres. Le porteur de la coque subit une attaque sonique infligeant 2D10 points de dommages physiques et de choc et les autres victimes présentes dans la zone d'effet ne subissent que 1D10 points de dommages. Les dommages sont réduits de 1 point tous les 5 mètres d'éloignement entre les deux coques. L'attaque peut provoquer le déclenchement accidentel d'un effet Polaris. Les assassins se protègent généralement contre leur propre coque en l'isolant dans un étui étanche.

Coût : 4000/6000 sols

MÉDUSINES

« *Dépressurisation en zone 5. Activation du système Dernière Chance.*

- Quoi ? Annonce la profondeur !

- Profondeur : 6 500 mètres.

- Mais cette armure est prévue pour 10 000… »

-- Un plongeur trop confiant_

Les méduses sont un croisement d'algue et de méduse translucide à peine plus grandes que la paume d'une main. Extrêmement fines, elles vivent collées à des parois rocheuses et se gavent du plancton que les courants sous-marins charrient jusqu'à elles. Leur pouvoir mortel fut découvert il y a moins d'une dizaine d'années lorsque, de retour d'expédition, un plongeur rapporta un chargement de trouvailles sous-marines sur lesquelles s'étaient fixées plusieurs de ces créatures. Quelques jours plus tard, le chargement était transféré vers une station beaucoup plus profonde et la moitié des objets furent inexplicablement détruits. Les mélusines supportent mal les fortes profondeurs. Si elles dépassent le seuil des 6 000 mètres, elles fondent, emportant avec elles la matière sur laquelle elles avaient élu domicile comme un véritable acide. L'attaque inflige 1D10 points de dommages +1 point par tour pendant 2D10 tours. De plus, il faut effectuer un test d'Intégrité pour la zone touchée avec une pénalité de 1 par tour. Le seuil de déclenchement de cet effet est déterminé par 6000 mètres +1D100. On murmure qu'il existerait des variétés géantes de ces créatures, capables de percer de véritables cratères dans les coques des vaisseaux sous-marins.

Coût : 8000/10000 sols

CRISTAUX_

Dans les fosses les plus profondes (en-dessous de 10 000 mètres), on a découvert une multitude de créatures cristallines, certaines dangereuses, d'autres pas. Le seul problème c'est qu'elles se ressemblent toutes et leur récolte peut s'avérer périlleuse. Les cristaux sont définis par un volume et, quand ils prolifèrent, ce volume augmente de 1 le premier tour, 2 le second, 4 le troisième, 8 le quatrième, etc. Tous les cristaux sont sensibles aux armes soniques qui, automatiquement, réduisent leur volume d'une valeur égale aux dommages infligés.

CRISTAUX PROLIFÉRANTS

On peut découvrir ces cristaux, fort heureusement extrêmement rares, à n'importe quelle profondeur. Ils sont inertes jusqu'à ce que leur environnement soit modifié : certains cristaux réagissent à l'oxygène, d'autres à la pression, d'autres encore à la lumière mais certains récits font état de cristaux réagissant au moindre contact. Ils prolifèrent alors à une vitesse inimaginable. S'il se trouve juste à côté des cristaux, un personnage doit effectuer un test de Réaction pour échapper au premier tour de prolifération. Si ce test échoue, les cristaux prolifèrent sur lui et il doit effectuer un test de Force à chaque tour pour se déplacer. Le test est à –2 au premier tour, à –4 le second, -6 le troisième tour, -8 le quatrième, -10 le cinquième, etc. Réussir un test de Force ne permet que de se déplacer, absolument pas d'échapper à la prolifération qui finira à un moment ou à un autre par envelopper complètement la victime.

Si un personnage ne peut échapper à la prolifération, il se retrouve pris dans la masse cristalline. Dès qu'il est immobilisé (test de Force raté), il subit alors, au 1er tour, 1D6 points de dommages +1D6 points par tour (max 10D6) jusqu'à ce que le cristal atteigne sa masse critique et explose. Un cristal met 2d10 tours à atteindre

sa masse critique. Quand il explose, il projette tout autour de lui des fragments de cristaux infligeant à tout ce qui se trouve là des dommages de base égaux à 4d10. L'attaque s'effectue au niveau 12. Les victimes emprisonnées dans le cristal ne subissent pas les effets de cette attaque. Un être vivant peut être recouvert par la masse cristalline s'il est acculé ou s'il entre en contact avec elle, même du bout du doigt. Dans ce cas, même s'il s'éloigne du principal amas de cristaux, une souche parasite se développera à l'endroit de son corps entré en contact avec le cristal.

CRISTAUX-SHRAPNELS

Ces petits cristaux ne grossissent pas mais ils ont la mauvaise manie d'exploser en cas de modification de leur environnement. Comme pour les cristaux proliférants, ils peuvent réagir à l'oxygène, à la lumière, au contact, etc. Quand un de ces cristaux explose, il projette sur 10 mètres de rayon des éclats extrêmement tranchants qui infligent 2D10 points de dommages de base, –1 point par mètre de portée. L'attaque s'effectue au niveau 12. Ce cristal est une arme parfaite pour des terroristes.

CRISTAUX-LANTERNES

Ces cristaux ne se différencient pas des autres espèces quand on les découvre dans les profondes fosses sous-marines. Cependant, si on les expose à la lumière pendant au moins 1 heure, ils l'absorbent et la restituent, amplifiée, pendant une dizaine de minutes. Par heure d'exposition à n'importe quelle lumière, un cristal scintillera pendant 10 minutes à une intensité deux fois plus importante. Personne n'a jamais trouvé de cristal lumineux pouvant diffuser plus d'une heure de lumière.

CRISTAUX DÉFENSIFS

Ces cristaux, particulièrement étonnants, prolifèrent au contact du métal et le recouvrent d'une fine couche ayant des propriétés intéressantes. En effet, tout métal recouvert de ce cristal réduit de moitié tous les dommages liés à des attaques d'armes à énergie. Ces attaques n'infligent aucun dommage à la nappe de cristal. De plus, il y a une chance sur dix pour que ce genre d'attaque soit entièrement renvoyée à l'agresseur. Le cristal défensif est extrêmement rare et il prolifère à un rythme lent. Un cristal recouvre une surface d'1 mètre carré par an. On peut facilement le tailler quand il déborde de la surface qu'il protège. De manière étrange, ces chutes de cristal se désagrègent rapidement après avoir été coupées. Certaines rumeurs font état de cristaux symbiotes, de la même espèce, qui prolifèreraient sur la chair. Le cristal, contre toute autre attaque, peut encaisser 50 points de dommages pour chaque zone qu'il protège. Ces points se régénèrent au rythme de 1 point par heure. Ces points ne sont pas une protection supplémentaire, ils servent juste à déterminer à quel moment le cristal est détruit sur une zone protégée.

CRISTAUX-FLASHS

Les cristaux-flashs réagissent quand ils sont baignés par la lumière. Pendant 1d100 tours, ils vont accumuler l'énergie lumineuse et la rejeter en 1 tour en projetant des faisceaux laser dans toutes les directions, totalement au hasard. Chaque cible potentielle doit effectuer un test de chance. En cas d'échec, elle subit une attaque (Niveau 14) infligeant 1D6 points de dommages tous les 10 tours d'exposition à la lumière.

Créature	Milieu / Zone géographique	Référence
Abeille géante	Partout	132
Algue cicatrisante	NA	223
Algues mauves	Régions côtières	4
Algues tueuses	Océans	5
Alperine	NA	226
Anémone ange gardien	NA	222
Anémone chromatique	NA	222
Anémone-pierre	Océan Pacifique	6
Anémone tentaculaire géante	Océans	7
Ange gardien	Jungles	103
Anguille neurale	NA	224
Araignée faucheuse	Amérique du nord	133
Araignée rhinocéros	Asie, Amérique du sud	134
Araignée sous-marine	Régions côtières	20
Araignile	Stations sous-marines	135
Arbre flammes	Afrique	94
Bactérie du trident	NA	222
Baleine léviathan	Océans	72
Barracuda	Atlantique sud, Hégémonie, Océan indien, Pacifique Est	33
Bâtisseuse	Montagnes, souterrains et ruines	136
Bâtre	Marais	148
Baudroie-lanterne	Océans	34
Baudroie géante	Océan Atlantique	35
Béluga à tête dur	Mers du nord	73
Brume d'énergie	Partout	203
Caan	Flux	196
Cafard ardent	Partout	137
Cafard commun	Partout	138
Charognard	Amériques	104
Chat d'Ultar	Ultar	105
Chien de Kraal	Equinoxe	204
Cône amoureux	Océans (sources de chaleur)	21
Congre-tueur	Atlantique, mer du Nord, Méditerranée, mer Noire, Açores et Gibraltar	36
Coque adrénale	NA	224
Crabe	Régions côtières	22
Crabe fourmi	Souterrains (à proximité de sources d'eau)	24
Crabe titan	Océans	23
Cristal défensif	NA	229
Cristal flash	NA	229
Cristal lanterne	NA	229
Cristal prolifèrant	NA	228
Cristal shrapnel	NA	229
Crocodile des côtes	Iles de l'Océan Pacifique, Australie, Amérique du sud	149
Cuivre	Amérique du nord, Australie	150
Dauphin	Océans	74
Dauphin noir	Océan Pacifique	75
Dauphin sauvage/grand dauphin	Océans	76
Delphiné	Océans	77
Dévoreur	Europe, Amérique du nord	151
Dormeur du magma	Volcans sous-marins	81
Dragon marin	Régions côtières	66
Dragon	Partout	152
Dzaar	Ruines de la surface	106
Eponge vorace	NA	228
Espadon	Mers tropicales et tempérées	37
Faucheuse	Océans	25
Félorm	Océan	162
Félorm mutant	Océan	164
Férals	Jungles et forêts	95
Filament	Équinoxe	205
Foreur Acarat	Souterrains	168
Foreur Lorogan	Souterrains	167
Foreur Umar	Souterrains	167
Foreurs suriors	Souterrains	165
Foreuse	Régions côtières	38
Fourmi de Lewis	NA	223
Fourmi géante	Partout	139
Fourreux	Continent européen	107
Fougère rasoir	Jungles et forêts	96
Gibbon	Jungles	108
Glisseur	Équinoxe	206
Gobe tête	Régions côtières	26
Gorgone géante	Océan Pacifique (tous les océans)	8
Gorgor	Ruines souterraines	207
Graisse de Glenn	Surface	224
Grand Bénitier	Océan Pacifique, Mer méditerranée	27
Guêpe africaine	NA	223
Guêpe tigre	Partout	140
Hérisse	Europe, Amérique du nord	109
Hyaenna	Afrique, Amérique du Nord	110
Hybride chirurgien	Souterrains	173
Hybride crochet	Souterrains	170
Hybride de contrôle	Souterrains	173
Hydre des profondeurs	Océan Atlantique	28
Impératrice noire, progéniture	Amériques	142
Impératrice noire, reine	Amériques	141
Indiscrète	NA	226
Koreille	Régions côtières de la Méditerranée et du Pacifique	29
Krane	Amérique du nord (hémisphère nord)	111
Larve-assassin	Partout	125
Lémur	Jungles et forêts d'Afrique de l'est et d'Asie	113
Lémurien	Jungles et forêts d'Afrique de l'est et d'Asie	112
Léviathan	Océans	82
Liane serpent	Jungles et forêts	97
Limophryne arborifera	Océan Atlantique, Pacifique et Indien	39
Loup	Forêts et plaines d'Europe et d'Amérique du nord	114
Loup mutant	Forêts	115
Loutre léopard	Régions côtières de l'hémisphère nord	78
Macro-virus carnivore	Ruines	208
Mange pierre	Souterrains	153
Mange-lumière	Europe, Amériques	116
Mante religieuse géante	Partout	143
Mante	Flux	197
Méduse	Déserts ou marais	117
Méduse	Flux	198
Méduse Alambic	Océans	13
Méduse assassin	Océan Pacifique	9
Méduse mäelstrom	Région de Volcania III	11
Méduse minotaure	Océan Pacifique (tous les océans)	12
Méduse-symbiote	Océans	10
Méduse torchère	NA	222
Médusine	NA	228
Mélope	Océans	14
Mirène	Tempêtes	209
Moissonneur	Partout	210
Mollusque nettoyeur	NA	227

Créature	Milieu / Zone géographique	Référence
Molosse noir	Europe, Amérique du nord	118
Monolithe	Océans	84
Moule vibrante	NA	226
Murène du Flux	Flux	199
Nécron	Equinoxe	211
Néo-mégalodon	Océans	86
Olombre	Souterrains	174
Ombre	Flux	200
Onyx	Souterrains	176
Orque	Océans	79
Orque empereur	Cercle polaire	80
Osmor	Partout	212
Oursin harpon	Océan Pacifique (tous les océans)	15
Oursin parasite	NA	228
Oursin vagabond	Océans	16
Papillon carnivore	Jungles et forêts	144
Pastenague géante	Côtes atlantique, Golfe du Mexique, mer des caraïbes	40
Pèlerin silencieux	Partout	213
Perles symbiotes	NA	228
Pieuvre kraken	Océans	30
Pieuvre tigre	Océans	31
Piranhas	Cours d'eau, régions côtières d'Amérique du sud et Océanie	41
Poisson amoureux	NA	226
Poisson flash	Océans	42
Poisson juif de Californie	Océan Pacifique	45
Poisson Lame	Océans	42
Poisson larsen	Océans	42
Poisson masque	Océans	43
Poisson mineur	Récifs coralliens	44
Poisson torpille	Océans	46
Polype gardien	Océans	17
Poulpe cracheur	NA	226
Proteus Bâtisseur	Partout	181
Proteus chasseur	Partout	181
Proteus infiltrateur	Partout	179
Raie des sables	Déserts	154
Raie Léopard	Océans	48
Raie mangefer	Océans	47
Raie manta	Océans	50
Raie torpilles	Océans	49
Raine	Flux	201
Rascasse volante	Mer rouge, mer méditerranée, Océan indien, océan Pacifique	51
Rat commun	Ruines	119
Rat-lynx	Partout	120
Régalec géant	Océan Atlantique, Océan Pacifique, Océan Indien	52
Requin à plaques	Océans	53
Requin baleine	Océan Pacifique	57
Requin caméléon	Océan Pacifique	54
Requin chasseur	Océan Atlantique	61
Requin rhinocéros	Océan Atlantique, Océan Pacifique, Océan indien	56
Requin Sabre	Océan Atlantique (régions côtières d'Amérique du Nord et d'Afrique)	58
Requin sentinelle	Océan Atlantique, Mer méditerranée	55
Requin sirène	Océan Atlantique	59
Requin taupe bleu	Océan Atlantique, Océan Pacifique, Océan indien	62
Requin tigré	Caraïbes, Océan Indien, Océan Pacifique	60
Rocheux	Terrains montagneux	155
Roquet	Complexes sous-marins	121
Sackar	Océan	87
Saigneuses	Océans	32
Salini	Mer méditerranée, Royaumes pirates, Atlantique est, côte ouest d'Amérique du Sud	63
Sangsue des marais	NA	223
Sangsue du désert	NA	223
Sangsue vampire	Partout	126
Sangsue	NA	227
Sarracenias mangeuse d'hommes	Jungles et forêts	99
Saule étrangleur	Jungles et marais	98
Scalaire impérial	Océan pacifique, Amazonia	64
Scarabée géant	Souterrains et déserts	145
Scoris	Souterrains	176
Scorpion géant	Marais et déserts	146
Sérax	Jungles et forêts	100
Serpent cornu	Amérique du sud, Asie	122
Serpent de mer	Océan Atlantique ouest et nord	67
Serpent de mer géant	Océan Atlantique	90
Serpent murène	Régions côtières	68
Serpent rat	Partout	123
Sirach	Jungles et forêts	124
Sirène	Océans	91
Solar	Océans	85
Soufreuse	NA	223
Spore acide	NA	227
Squale	Flux	202
Suragor	Souterrains	169
Sylphe éclair	Partout	214
Sylside	Océans	19
Synide	Souterrains	178
Taro étouffeur	Jungles et forêts	101
Techno-hybride Alpha	Partout	183
Techno-hybride bêta 453	Partout	184
Techno-hybride isntable	Partout	187
Techno-hybride Manba	Partout	185
Techno-hybride recyclé	Partout	186
Tentale	Marécages ou déserts	102
Termite géante	Amérique du sud, extrême orient, Australie, Afrique	147
Ternaset	Partout	188
Ternaset (rejetons)	Partout	190
Tortue Atlas	Océan Pacifique sud	69
Tortue domestique	Océans	70
Tortue raie	Océan Pacifique, Océan Indien	71
Tyranne	Partout	156
Varan	Australie (hémisphère sud)	157
Vaurienne	NA	226
Végétaux	NA	192
Ver des sables	NA	226
Ver foreur	Partout	128
Ver immunitaire	NA	224
Ver macrophage	NA	224
Ver titan	Partout (souterrains)	158
Ver-trident	Partout	129
Vers anthropophage	Partout	127
Vers collants	Partout	130
Vers égorgeurs	Équinoxe (partout)	131
Veur	Déserts	159
Vive-plate	Régions côtières	65
Vive-plate, Couve-feuille	Plages et ruines	65
Vive-plate, Flotteur	Surface	65
Vortex	Océans	19

www.black-book-editions.fr

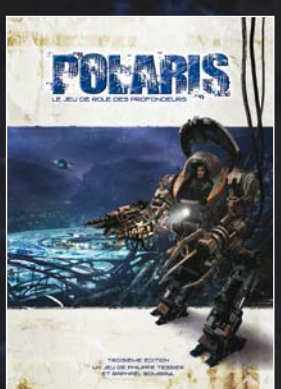
POLARIS
▼ CRÉATURES ▼

Créatures compile l'ensemble des créatures peuplant l'univers de ***Polaris***, des mamifères marins aux bêtes du flux en passant par les monstres de la surface, les mythiques foreurs et autres ternasets ou félorms.

Vous retrouverez dans cet ouvrage **toutes les créatures** publiées lors des précédentes éditions du jeu adaptées aux règles de la nouvelle édition, ainsi que de **nombreux chapitres inédits** de Philippe Tessier décrivant plus en profondeurs le background et le comportement de certaines créatures emblématiques du jeu.

Vous trouverez dans ce livre :

- **178 créatures** accompagnées de leur description, d'une illustration et de leurs statistiques complètes,
- **10 chapitres inédits** qui décrivent 10 créatures emblématiques du monde de *Polaris,*
- un cahier **couleur** de 32 pages,
- des **annexes** proposant de nouvelles règles et des créatures « utilitaires ».



Ce supplément est destiné à tous les meneurs de jeu de ***Polaris, Troisième édition***

Illustrations de couverture : Michel Koch et Yoann Boissonnet.

BLACKBOOK EDITIONS

www.black-book-editions.fr

ISBN : 978-2-36328-081-7

POL07 Prix : 39,90€