



POLARIS

Encyclopédie Océanographique

Un recueil de créatures pour Polaris
Illustré par Joël Moutlier, Nicolas Malfin, Yarath et Philippe Masson



POLARIS

Encyclopédie Océanographique

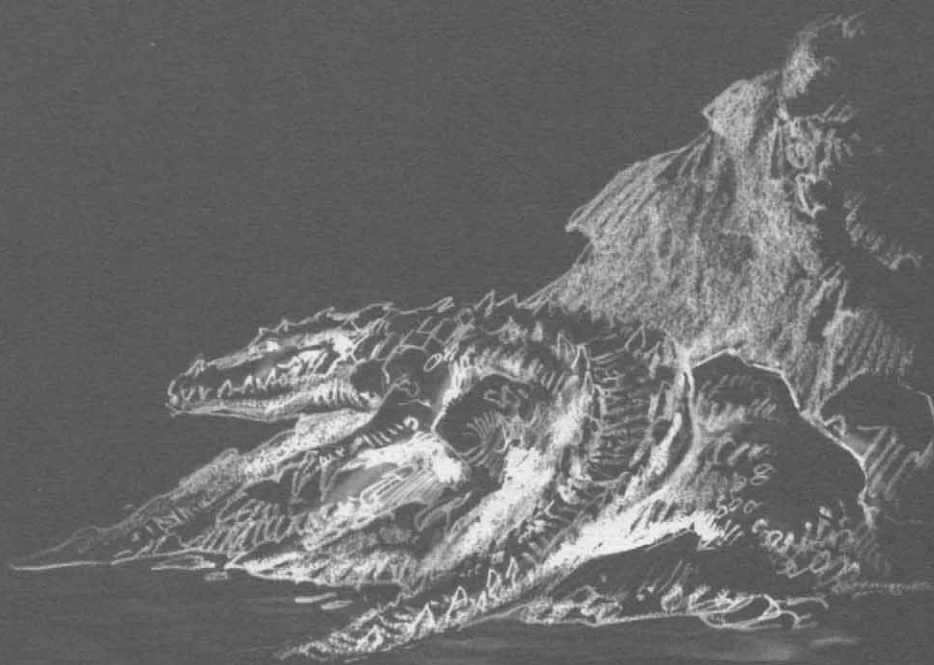
Un recueil de créatures pour Polaris

de Benoit Attinost, Julien Blondel, Geoffrey Picard et Philippe Tessier

Illustré par Nicolas Malfin, Philippe Masson, Joël Mouclier et Yarath

Couverture : Joël Mouclier

Corrections : Michaël Croitoriu



POLARIS

S o m m a i r e

OBJETS DE MER USUELS . 5

• TEXTILES

D'UN NOUVEAU GENRE 5

- Toile de corail 5
- Algues tissées 5
- Soie naturelle 5

• GADGETS MARINS ET AUTRES

COLIFICHETS 5

- L'indiscrète 5
- Ver des sables 5
- Poisson amoureux 5
- Moules vibrantes 6
- Poulpe cracheur 6
- La vaurienne 6
- L'alperine 7
- Plancton symbiotique 7

ANIMAUX FAMILIERS ... 8

- Fourreux 8
- Dzaar 8
- Koreille 9
- Lémurien 9
- Roquet 10
- Araignile 10

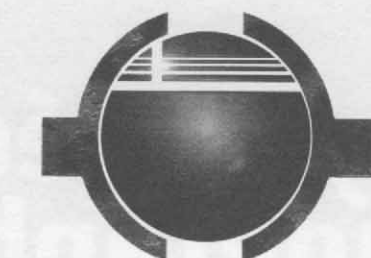
USAGES DOMESTIQUES DES CRÉATURES 11

• LA NOURRITURE

- Algues 12
- Coquillages 12
- Crustacés 12
- Plancton, méduse, hippocampe
et œufs 12
- Fruits naturels, champignons
et fleurs 13

• LA BOISSON 13

- Lait 13
- Alcool 13



• LES PRODUITS DOMESTIQUES 13

- Sangsues 13
- Mollusques nettoyeurs 13

ARMES ASSASSINS 14

- Spores acides 14
- Oursins parasites 14
- Éponges voraces 15
- Perles symbiotes 15
- Médusines 16

POISSONS MÉDICINAUX . 16

- Algue cicatrisante 17
- Anguille neurale 17
- Coque adrénale 17
- Lentilles organiques 18
- Graisse de Glenn 18
- Glande iodée 18
- Onguent anti UV 18
- Pierre ponce 19
- Vers immunitaires 19
- Vers macrophages 19

ANÉMONES 20

- Anémone mimétis 20
- Anémone ange gardien 20

ANGE GARDIEN 22

ARAIGNÉE SOUS-MARINE 23

ARBRE-FLAMMES 24

BANCS DE POISSONS ... 25

- Poissons lame 25
- Poissons Flash 25
- Poissons larsen 26
- Poissons masque 26

BÂTISSEUSE 28

BAUDROIES 29

- Baudroie-lanterne 29
- Baudroie géante 30

BÉLUGA À BEC DUR 31

BÊTES DU FLUX 32

- Squalé 32
- Méduse 32
- Raine 33
- Caan 33
- Mante 34
- Ombre 35

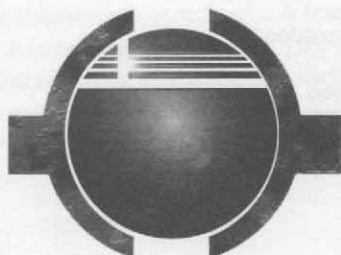




GRAND BÉNITIER	49
HYBRIDES	50
• Hybrides du désert : Le collier de nacre	50
• Hybrides des marais :	
Les fils de Viracocha	51
HYDRE DES PROFONDEURS	52
LÉMURIEN	53
LÉVIATHANS	54
• La communauté du Léviathan	55
• Léviathan	56
• Kraken	57
LOUP MUTANT	58
MÉDUSES	59
• Méduse Minotaure	59
• Méduse Alambic	60
• Méduse Torchère	60
• Le polype gardien	61
MIRÈNE	63
NEMESIS	64
• Gibbon	64
• Hérisse	65
• Ver-trident	66
ORQUE EMPEREUR	67
OURSIN VAGABOND	68
PARASITES	69
• Sangsue des marais	69
• Sangsue du désert	69
• Fourmi de Lewis	69
• Guêpe africaine	69
• Bactéries du Trident	70
POISSON MINEUR	71
CÔNE AMOUREUX	36
CRABES FOURMIS	37
CRÉATURES CÔTIÈRES ..	38
• Foreuse	38
• Algues mauves	39
• Sonar	40
CRISTAUX	41
• Cristaux des profondeurs	41
• Cristaux proliférants	41
• Cristaux shrapnel	41
• Cristaux lanterne	41
• Cristaux défensifs	41
• Cristaux flash	42
• Cristaux voraces	42
CROCODILE DES CÔTES ..	43
DAUPHINS	44
• Dauphin noir	44
• Dauphin sauvage	44
• Delphiné	45
DRAGON MARIN	46
ESPADON	47
GOBE TÊTE	48



POULPES	72
• saigneuses (banc)	72
• faucheuse	72
RAIES	73
• Raie mangefer	73
• Raie léopard	73
• Raie torpille	74
REQUINS	75
• Requin sentinelle	75
• Requin rhinocéros	75
• Requin baleine	76
• Requin sabre	76
• Requin sirène	77
SACKARS	79
SAULE ÉTRANGLEUR ...	80
SERPENT RAT	81
SIRACH, ÉTOILE DE MER DE SURFACE	82
TORTUES	83
• Tortue raie	83
• tortue Atlas	83
• tortue domestique	84
VERS COLLANTS	85
VIRUS	86
• Nécrose	86
• Peste marine	86
• folie Boïvinesque	86
• Virus informatique	87
• L'accélératrice	87
VIVES PLATES	88
• Poisson-roche	88
• Flotteur	88
• Couve-feuille	88
VORTEX	89



© Halloween Concept
7, rue de Paradis, 75010 Paris

halloween.lotus@wanadoo.fr

Septembre 1999

ISBN 2-910529-46-0

OBJETS DE MER USUELS

Les mers produisent autre chose que des monstres. De nombreux minéraux, plantes ou créatures sont des mânes 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 laine 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 êtres humains. Il n'y avait pas de mode 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 peut voir 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

Description : 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'amuse 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 prosaïquement, 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

Description : 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'origine 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

Description : quelques explorateurs rapportent parfois de la surface des cocons. À 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 roubards moyens.

• L'indiscrète (ou coquillage espion)

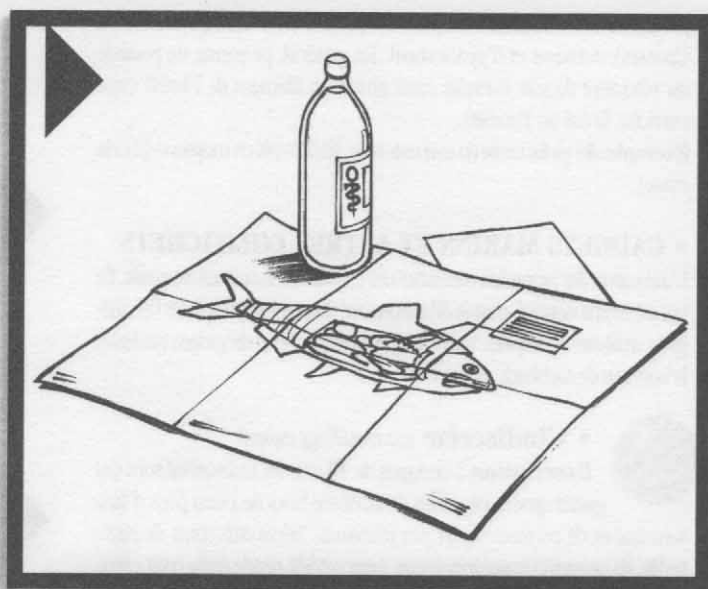
Description : conques de 10 cm, les indiscrètes sont des gastéropodes capables de survivre hors de l'eau plus d'une semaine et de communiquer par ultrasons. Décoratifs mais de petite taille, ils peuvent passer inaperçus. Leur intérêt réside dans cette capacité à communiquer. Placés de part et d'autre 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'ils soient immobiles et à moins d'un mètre l'un de l'autre. Fraîches, les indiscrètes ont 90% de chance de retransmettre un bon son. Pour chaque jour hors de l'eau, elles perdent 10%.

• Ver des sables

Description : c'est une créature qui se vend au kilo, pas à l'unité. Les vers des sables mesurent maximum 2 cm et ressemblent à s'y méprendre à des asticots. Seuls leurs anneaux vert métallisé les différencient des charognards classiques. L'intérêt de ces fouisseurs capables de ronger la roche la plus résistante, c'est qu'ils sont attirés par les métaux précieux (et surtout le tri-terranium). 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 mouche dite "à merde" (vert métallisé).

• Poisson amoureux

Description : cette sardine pleine d'arêtes n'a que des prédateurs. Tout ce qui dépasse 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



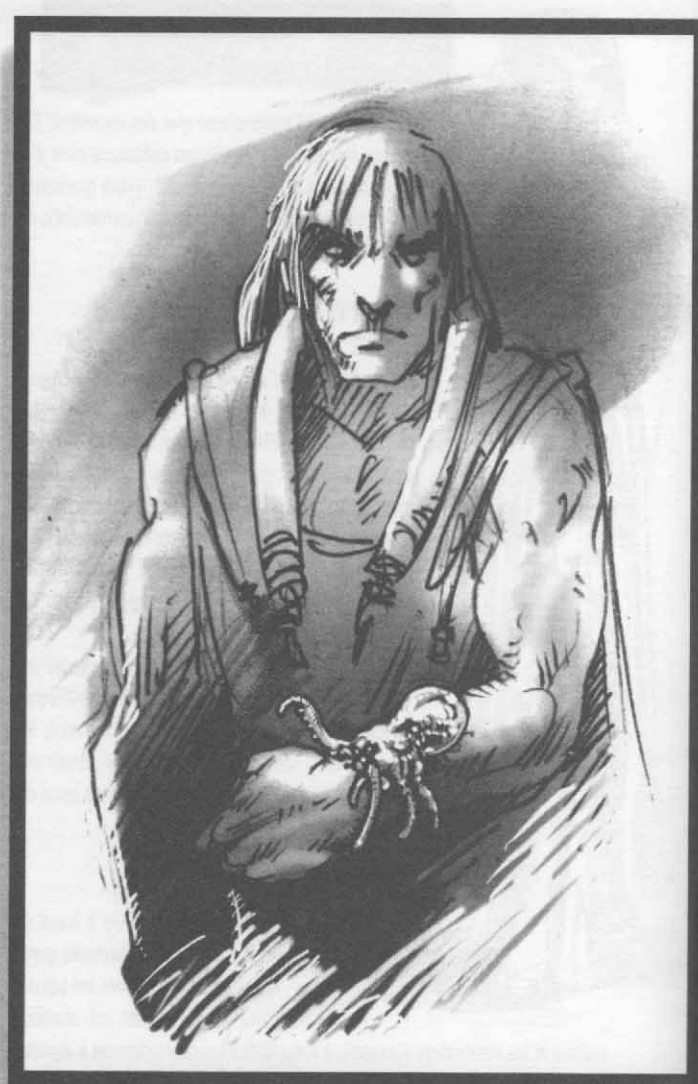
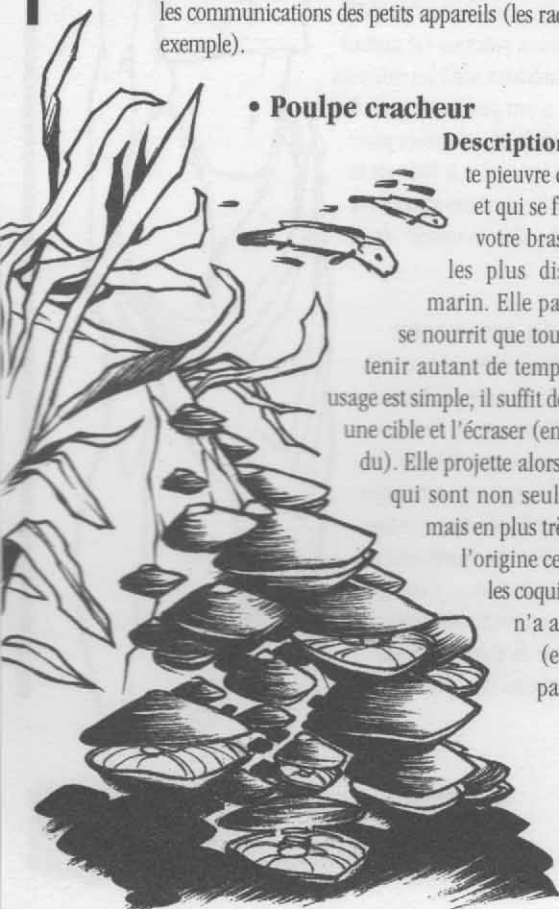
et les techno-hybrides n'y sont pas sensibles), il faut réussir un jet de (Sang Froid + Volonté)/2 contre une Difficulté comprise entre 12 et 36 selon le dosage et la qualité du produit. Cette drogue est interdite dans la majorité des grandes villes et s'achète clandestinement 500 sols la fiole de 30 doses.

• Moules vibrantes

Description : 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 le manger) comme moyen de brouiller les communications des petits appareils (les radios de scaphandre par exemple).

• Poulpe cracheur

Description : 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)



Type : conchiliphage

Intensité : 20

Déclenchement : immédiat

Fréquence : 1 heure/x12

Effet : 10 points de dommages de base contre les Seuils vitaux sur le Palier 10

Coût : 4 000 sols

Note : l'attaque inflige, en plus, 6 points de dommages de base dus aux brûlures. Le jet s'effectue sur le Palier 5.

• La vaurienne

Description : très rare, cette petite algue orange est capable de proliférer à la vitesse incroyable de 1 m³ par 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 placés des pousses de l'algue dans des lieux stratégiques. De nombreux navires furent bloqués pour cause d'avarie et obligés de rentrer au port, pour être totalement nettoyés.

Coût : 2 000 sols la pousse



Utilisation pratique : sur le plan pratique, des savants de l'Union Méditerranéenne, ont récupéré ce plancton et l'ont intégré à des poches couvrant leur nouveau type d'armure (très classique par ailleurs). Dès qu'un objet tente de traverser le scaphandre (donc les poches), le plancton se regroupe instantanément formant non seulement une couche d'armure supplémentaire mais en plus un colmatage d'urgence évitant ainsi la décompression. La durée de vie du plancton est de une année complète et il suffit juste de vider les poches (comme des réservoirs) pour le changer.

• L'alperine

Description : 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.

• Plancton symbiotique

"Messieurs, voici les nouvelles armures type HK III. Vous notez la présence de vérins hydrauliques au niveau du casque et des abducteurs. La radio intégrée, modèle Nano Source, a été abandonnée au profit de sa petite sœur à bande longue. Rassurez-vous son usage ne posera pas de problème. Mais surtout, vous aurez remarqué dans ce prototype les poches dorsales, ventrales et au niveau des bottes. Elles contiennent la principale innovation de cette armure : le plancton sympathique. Mais ne rigolez pas. Non. Ne partez pas ! Vous allez tourner le dos au futur !"

Description : vu au microscope, le plancton symbiotique (ou sympathique) se présente comme une multitude de petites coquilles hexagonales pouvant s'imbriquer les unes dans les autres sur plusieurs épaisseurs. Le plus intéressant c'est que lorsque que l'on prend une aiguille pour traverser le nuage de plancton, automatiquement, il s'emboîte autour du corps intrus et le bloque. On retrouve parfois des animaux marins morts d'avoir traversé la route de ce plancton. On ignore pourquoi mais un fort esprit de ruche permet à cette variété d'avoir une parfaite coordination et une parfaite solidarité.

Équipement : ajouter cette option à son armure coûte 10 points d'équipement

Poids : +5 kg

Gabarit : +1

Intégrité : +4

Seuil de structure : +6

Cercles de structure : +3

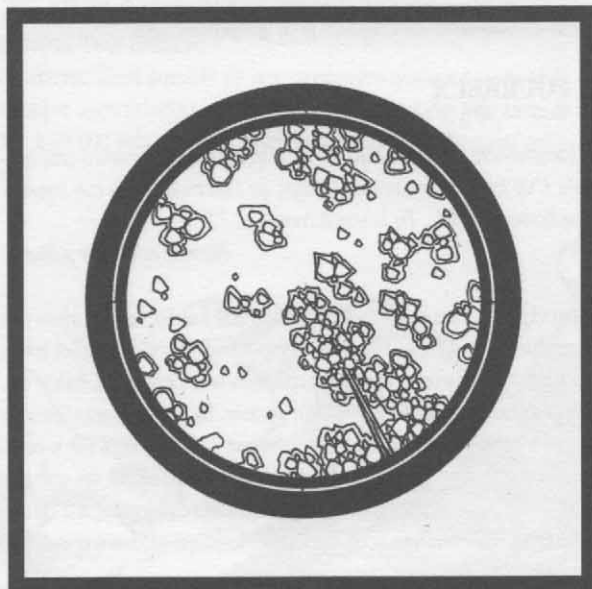
Coût : installation 1 000 sols

Entretien annuel : 200 sols

Note : si la zone touchée est percée et qu'il y a dépressurisation, le plancton colmate la brèche. Mais il suffit que cette zone subisse au moins 1 point de dommages pour disperser le plancton.

INFORMATIONS POUR LE JEU :

Intégrer le plancton symbiotique à une armure en augmente certaines de ses capacités.





• FOURREUX

Informations pour le jeu :

Les jets d'Apprentissage s'effectuent normalement. La Difficulté reste fixée par le type de Talent et le niveau souhaité. Les Talents physiques des fourreux sont limités à 8, les Talents mentaux à 6, et ne peuvent progresser que d'un niveau tous les mois.

Utilisation pratique : en plus de l'empathie privilégiée qu'ils instaurent avec leurs 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 8 000 sols, pour un fourreau particulièrement intelligent, mais on peut en trouver pour à peine 2 000

sols dans les cités proches de la surface.

• DZAAR

"Joli bracelet !"

- Leena, attachée corallienne.

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 pratique : une fois enroulé autour du poignet, le dzaar associe sa faculté d'empathie à ses perceptions aiguës pour transmettre toutes sortes d'informations à son porteur. De ce fait, un personnage effectue deux jets de Perception au lieu d'un et peut bénéficier de deux types d'informations. Au début, le lézard ne distingue que les présences. Une fois habitué à l'environnement sous-marin et à son porteur, la créature peut ensuite commencer à appréhender certains concepts et transmettre des informations sensiblement plus précises. Le prix d'un dzaar adulte varie entre 1 500 et 5 000 sols.



ANIMAUX FAMILIERS

Note : dans un monde où la longueur des voyages et l'étroitesse des cabines ont transformé la solitude en un véritable mode de vie, il n'est pas étonnant que les animaux familiers se soient développés à grande vitesse au sein des confréries, guildes et communautés des fonds marins. Aujourd'hui, la plupart des voyageurs et des aventuriers ont, ou ont eu, un petit compagnon à poils, à plumes, à écailles... Les exemples qui suivent devraient vous permettre de répondre aux attentes et d'imaginer de nouveaux compagnons pour vos personnages.

• 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 ?"

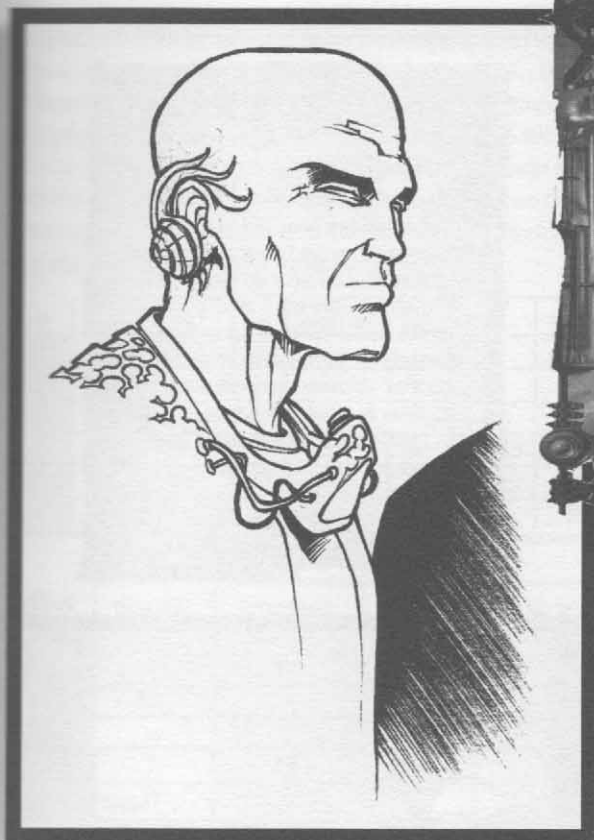
- Norriih, voyageur solitaire.

Description : les fourreux font partie d'une famille de lémurien très répandue dans les régions boisées et tempérées de la surface. Agiles, intelligentes et affectueuses, ces petites créatures sont capables d'établir des liens émotionnels très forts avec leur porteur. La stérilité dont 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.

• DZAAR

Informations pour le jeu :

Les dzaars perçoivent les émanations de chaleur, les manifestations du Polaris et toutes les formes de vie humaines, animales ou énergétiques. Il est également doté d'une faculté à sentir le danger, fonctionnant comme un Talent de niveau 8, et peut prévenir son porteur d'une menace à deux fois son rang de Réaction. Si le dzaar est blessé, son porteur subit le même nombre de blessures contre son Seuil d'inconscience. Il est impossible de mourir de cette façon.



• KOREILLE

"T'as pas peur que ce truc te suce le cerveau ?"

- Korn, pirate méfiant.

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.

Utilisation pratique : après avoir longtemps été confinés à un usage décoratif, les koreilles sont désormais communément employés pour décupler les facultés mentales et les dons mystiques affiliés au Polaris. De nombreux prêtres et empathes de la République du Corail s'en servent pour accroître leur maîtrise et même, aux dires de certains explorateurs, pour créer des barrières mentales fonctionnant à la manière des inhibiteurs du Culte du Trident. Leur prix moyen est de 5 000 sols, mais peut facilement être doublé, voire quadruplé, si le koreille possède des pouvoirs de type Polaris.

• LÉMURIEN

"Si j'croise encore ta bestiole dans ma cabine, j'la transforme en amorce pour pêcher l'requin. ! Ça fait déjà trois fois qu'elle me cbourre mes chargeurs..."

- Pete Cougar, mercenaire prévoyant.

KOREILLE

Informations pour le jeu :

Le "niveau" de chaque koreille est fixé par un D10. Ce niveau, augmenté de 5, définit le nombre de points de Talents que la créature pourra répartir dans un certain nombre d'Effets Polaris maîtrisés. C'est également l'indice de protection qu'il confère lors des déclenchements involontaires du Polaris. Multiplié par 10, il fixe le prix de vente moyen de cette créature. Lorsque le koreille utilise un de ses effets, le porteur s'expose à un déclenchement accidentel qui ne bénéficie pas de l'indice de protection conféré par la créature.

Description : les lémuriens 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.

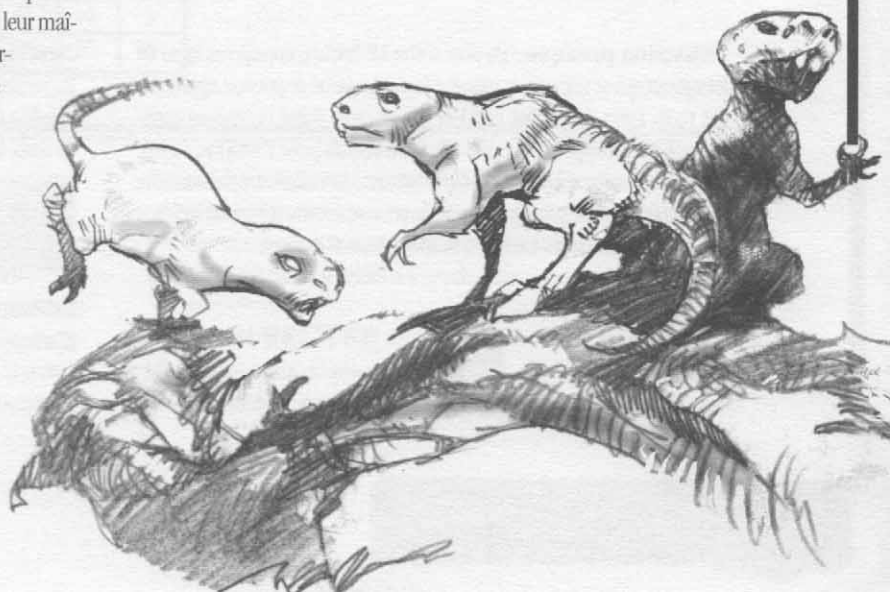
Utilisation pratique :

le lémurien est une créature capricieuse et très réceptive à l'affection. 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 lémuriens. 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.

• LÉMURIEN

Informations pour le jeu :

Les Talents physiques (essentiellement manuels) sont limités à 12, et les Talents mentaux à 5. On prétend que certains lémuriens seraient capables de produire des bribes de langage articulé et de reconnaître une série d'ordres et de mots dans différents dialectes.





• 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.

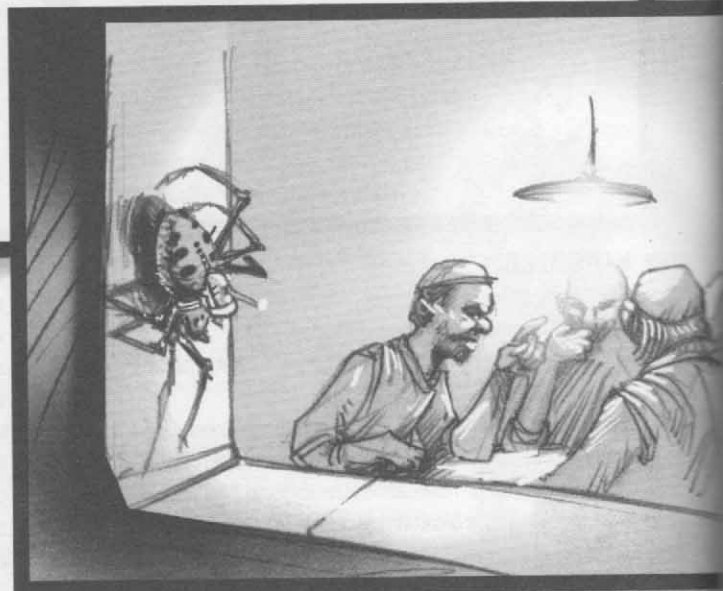
Description : les temps ont peut-être changé, mais les traditions existent toujours. Les perroquets restent les compagnons privilégiés des pirates, des mercenaires et des pilotes de vaisseaux sous-marins. Contrairement à son ancêtre à plumes, le roquet ne dispose que d'ailes membraneuses dépourvues de couleur et d'un bec crochu diablement efficace. Ils sont moyennement résistants aux conditions de vie de la surface et ne sont pas prêts à quitter leur nouvel environnement sous-marin, où ils sont nourris et dorlotés.

Utilisation pratique : 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 Talent supplémentaire ajoute 500 sols au prix de base du roquet, qui varie de 1 000 à 5 000 sols en fonction de ses couleurs et de sa vivacité d'esprit.

• ROQUET

Informations pour le jeu :

L'apprentissage des Talents s'effectue normalement. Le Talent de Mémoire des roquets peut être mis 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.



• 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.

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 pratique : 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 3 000 à 6 000 sols et peut atteindre des sommets astronomiques en cas de dressage particulier. Certains spécimens ont réussi à développer des talents d'observations hors du commun et sont aujourd'hui utilisés en tant qu'agents de sécurité dans les corporations sous-marines.

• ARAIGNILE

Informations pour le jeu :

Le dressage de telles créatures est très spécifique et exige un Talent spécialisé. Toutes les Difficultés d'enseignement sont augmentées de 4. Les dispositifs d'espionnage sont généralement très chers, en raison de leur petite taille et des options de camouflage, de blindage et d'autonomie électrique nécessitées.

Nom	Att.	Esq.	Lutte	Armure (blind.)	Recul	Dég.	Nbre d'At.	Equ.	Fat.	Act.	Portée attaques	Poids	Taille	Talents
Fourreux	Palier 4	Palier 8	10	2	10	1+1	2 (1)	NA	11	2 (1)	contact	600 g	30 cm	Empathie 6, Agilité manuelle 4
Dzaar	Palier 4	Palier 10	6	4	8	2+1	1 (1)	NA	14	2 (1)	contact	350 g	24 cm	Empathie 8
Koreille	Palier 10	NA	NA	10 (2)	NA	spécial	1 (1)	NA	16	2 (1)	spécial	180 g	18 cm	Empathie 6, Polaris 4
Lémurien	Palier 5	Palier 10	12	4	14	2+2 (3+2)	3 (1)	NA	12	3 (2)	contact	5 kg	65 cm	Agilité manuelle 8, Discrétion 6
Roquet	Palier 6	Palier 7	10	2	12	2+1 (3+1)	2 (1)	Palier 6	12	2 (1)	contact	3,5 kg	30 cm	Langage 3, Mémoire 6
Araignile	Palier 5	Palier 10	10	1	7	1+1	2 (1)	NA	12	3 (2)	contact	240 g	15 cm	Discrétion 12

Attribut	Réaction	Perception	Vitesse	Poids portable
Fourreux	9	14	24	15 kg
Dzaar	8	17	18	NA
Koreille	NA	12	NA	NA
Lémurien	10	11	22	12 kg
Roquet	7	12	16	12 kg
Araignile	11	10	23	5 kg



Seuils	Inconscience	légère	Grave	Critique	Fatale	Mort
Fourreux	8	5	11	17	35	52
Dzaar	10	7	14	21	42	63
Koreille	13	8	17	26	52	78
Lémurien	9	6	12	19	38	57
Roquet	9	6	12	19	38	57
Araignile	9	6	12	19	38	57

Caract.	AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
Fourreux	20	5	10	5	24	18	20	08	08	20
Dzaar	12	4	14	4	18	NA	24	06	16	28
Koreille	NA	NA	24	4	NA	NA	24	07	24	17
Lémurien	24	6	14	8	24	NA	16	06	09	17
Roquet	18	6	14	6	16	NA	18	07	10	18
Araignile	24	3	12	4	24	NA	22	05	20	16

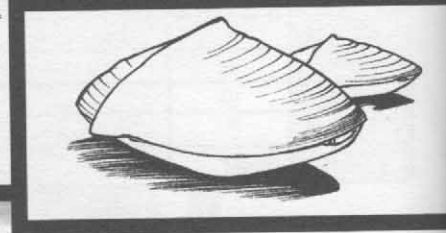
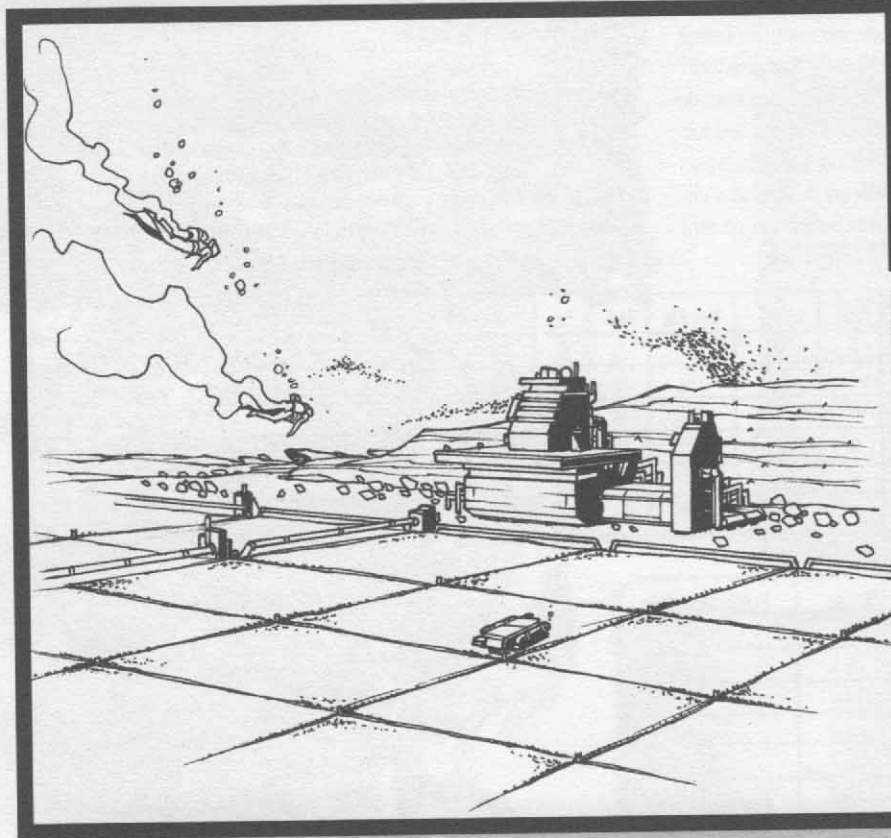
USAGES DOMESTIQUES DES CRÉATURES

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 clas-

siques 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).

• Algues

Description : c'est la production principale des fermes aquatiques. En effet c'est l'aliment le plus simple à cultiver mais aussi les plus simples 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

Le lait d'algues : 15 sols le verre

La salade d'algues : de 5 à 50 sols suivant la qualité

Les épices d'algues : 3 sols le pot

• Coquillages

Description : 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 g de coquillages varient entre 20 et 60 sols.

Huîtres géantes (1 kg) : 100 sols

Limaces frites (100 g) : 60 sols **Larves (100 g) :** de 10 à 200 sols

• Crustacés

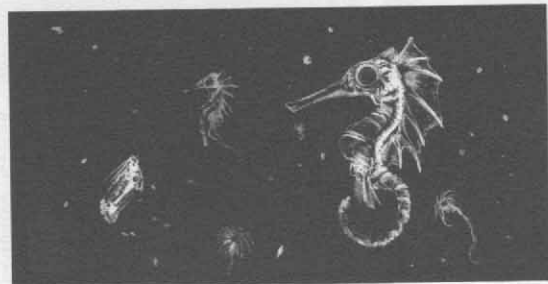
Description : c'est un produit de luxe par excellence.

Crabe doré (5 kg) : 800 sols

Araignée des mers (4 kg) : 400 sols

Langouste géante (6 kg) : 800 sols

Crevettes aphrodisiaques (100 g) : 300 sols. Elles n'ont aucune vertu aphrodisiaque.



• Plancton, méduse, hippocampe et œufs

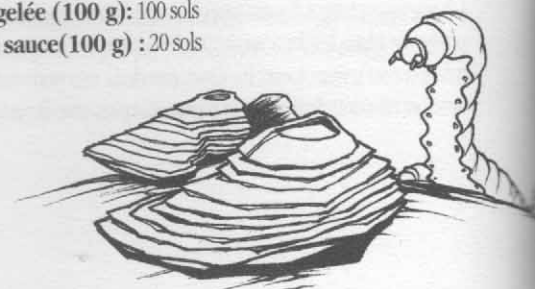
Description : en dehors du phytoplancton, leur consommation n'est pas fréquente et concerne le plus souvent des bases de la République du Corail (sauf pour le cas de la méduse alambic). En général, on les présente en hors-d'œuvre. Il n'y a pas de culture spécialisée mais une industrie de pêche. La majorité des grandes cités dépendent du plancton (2 sols la ration de bouillie).

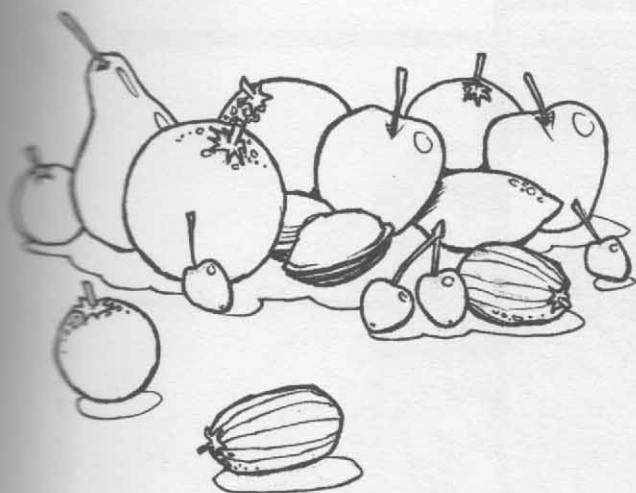
Caviar marin : 300 sols la louche

Friture d'hippocampe (100 g) : 100 sols

Méduse en gelée (100 g) : 100 sols

Plancton en sauce (100 g) : 20 sols





• Fruits naturels, champignons et fleurs

Description : 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 grâce, elles restent relativement abordables.

Fruits naturels : 250 à 800 sols pièce (orange, pomme, noix, 10 dattes, mangue, etc.)

Légumes naturels (45 g) : 40 à 120 sols **Champignons naturels (100 g) :** 800 sols

Fleur : 20 à 300 sols l'unité

Plante grâce : 50 à 300 sols l'unité

• LA BOISSON

Obligatoire pour survivre, elle est un enjeu économique majeur. Des stations ont été prises lorsque les assaillants ont conquis les usines de traitement de l'eau. Reportez-vous aussi page 211 des règles pour trouver une première liste complétée ici.

• Lait

Description : 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 (1 l) : 10 sols

Produits laitiers naturels marins (100 g) : 400 sols

• Alcool

Description : 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 leur peine dans les vapeurs délétères des assomoirs. Pour mémoire la "ravageuse" revient à 10 sols les 5 cl.

Whisky d'algue (1 l) : 200 à 600 sols

Cocktail classique (30 cl) : 20 sols

Liqueur d'anémone (30 cl) : 30 à 200 sols

Alcool de lave (30 cl) : 15 sols (interdit à la vente car ça rend fou son consommateur)

• LES PRODUITS DOMESTIQUES

Enfin les créatures peuvent avoir des usages domestiques courants. Pourquoi créer un machine complexe et coûteuse alors que la nature offre la même chose gratuitement ? Voici deux exemples concrets.



• Sangsues

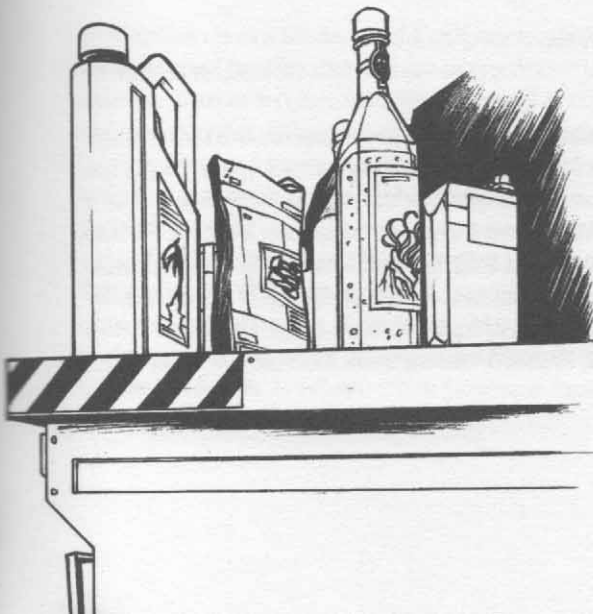
Description : on les utilise dans les bas fonds à des fins médicales puisqu'elles ont la réputation de pomper les humeurs et les fièvres. Les charlatans les mieux organisés proposent un type de sangsue par maladie (le coût varie selon la gravité, cela va sans dire). L'effet "placebo" fonctionne parfois. 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 d'un patient sur l'autre, ces larves sont souvent le vecteur principal de propagation des épidémies.

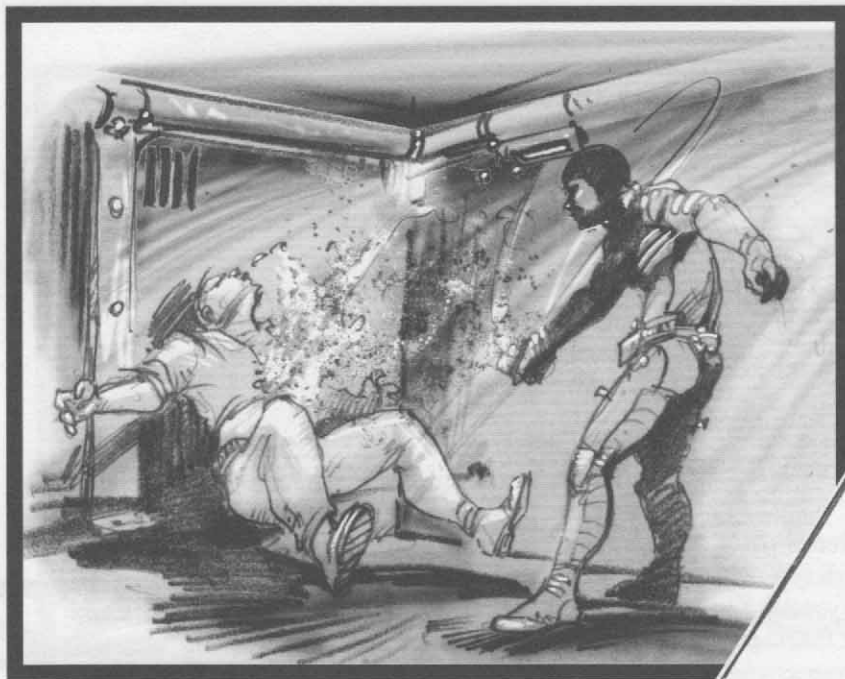
Sangsues : de 20 à 500 sols (rarement plus) pour 5 spécimens.

• Mollusques nettoyeurs

Description : dans un registre totalement différent, ces limaces de 40 cm d'envergure sont utilisées pour nettoyer les parois géantes des stations (Volcania 3 ou Guamea par exemple) mais aussi les conduits, les réacteurs, 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 pour 1 spécimen





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. À 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. L'attaque est portée sur le Palier 10 et inflige des dommages de base égaux à $10 + 1/\text{Intensité}$ du spore (l'Intensité est comprise entre 1 et 10 selon les variétés). S'il y a lieu, l'indice de blindage doit être réduit en premier. Chaque dose de spores affecte une surface maximale de 10 cm^2 . 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 sols / Intensité / dose

Rareté : 6 + 2 / Intensité

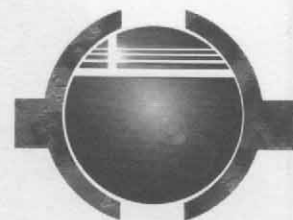


• OURSINS PARASITES

"Sacré furoncle !"

- Un médecin de Warton.

Description : les oursins parasites sont importés de la surface par des trafiquants d'animaux et de plantes empoisonnés. À 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 ter-



ribles dommages à l'organisme porteur. Il faut effectuer un jet de Médecine contre une Difficulté de 8 + 1/jour d'implantation pour éviter les dérapages. Une tentative d'extraction manuelle provoque une attaque sur le Palier 10 avec des dommages de base de 2 + 1/jour d'implantation.

Coût : 100 à 500 sols

Rareté : 12

• ÉPONGES VORACES

"T'as plus faim ? J'peux finir ta gamelle ?"

- Un compagnon de table.

Description : 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 une attaque sur le Palier 10 d'Intensité 1+1 chaque minute (10 attaques maximum). 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 jet de Chance à chaque tentative d'expulsion. Chaque jet réussi réduit les dommages d'un tiers. Trois jets réussis indiquent que toutes les éponges ont été rejetées. Si trois jets sont ratés consécutivement, le personnage ne peut plus rien faire. Il faut utiliser 10 éponges pour que cela fasse effet. En utiliser moins n'a aucun effet à part provoquer des crampes d'estomac. Le Palier d'attaque est augmenté de 1 pour 2 éponges en plus mais dans ce cas, la victime a 5% de chance par 2 éponges supplémentaires de remarquer quelque chose d'anormal dans son plat.

Coût : 1 500 sols les 10

Rareté : 14

• PERLES SYMBIOTES

"Hey ! J'entends la mer !"

- Un futur cadavre.

Description : comme de nombreux crustacés des fonds marins, les coques qui contiennent des perles symbiotes vivent par paire. 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 m. Le porteur de la coque subit une attaque sur le Palier 10, les autres sur le Palier 7. Les dommages de base sont égaux à 6. Ils sont réduits de 1 tous les 5 m d'éloignement entre les deux coques. L'attaque est portée contre le Seuil d'inconscience et peut provoquer le déclenchement accidentel d'un Effet Polaris si le personnage perd au moins trois Cercles. Les assassins se protègent généralement contre leur propre coque en l'isolant dans un étui étanche.

Coût : 4 000 à 6 000 sols

Rareté : 16

• MÉDUSINES

"Dépressurisation en zone 5. Activation du système Dernière Chance.

- Quoi ? Annonce profondeur !

- Profondeur : 6500 mètres.

- Mais cette armure est prévue pour 10 000..."

- Un plongeur trop confiant.

Description : les médusines 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 fut inexplicablement détruit. Les médusines supportent mal les fortes profondeurs. Si elles dépassent le seuil des 6 000 m, elles fondent, emportant avec elles la matière sur laquelle elles avaient élu domicile comme un véritable acide. L'attaque s'effectue sur le Palier 10 pour des dommages de base égaux à 1 + 1/tour pendant 2D10 tours. Un individu portant une armure n'est soumis à cette attaque que si la zone affectée de son armure est détruite. Le seuil de déclenchement de cet effet est déterminé par 6 000 m + 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 : 8 000 à 10 000 sols

Rareté : 1

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

"Ça pique un peu, mais c'est bon pour c'que l'as."

- Un médecin rassurant.

Description : 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. Tous les jets effectués pour ralentir ou stopper une hémorragie voient leur Difficulté divisée par deux. La forme sauvage de ces algues ne permet que de réduire de 2 points ces Difficultés. Elles ont également un pouvoir désinfectant qui annule tout risque de contamination de la blessure.

Coût : 300 sols par application

Rareté : 8



• ANGUILE NEURALE

"T'es en train d'me dire que j'ai passé six jours avec ÇA dans ma baignoire?"

- Un mercenaire en pleine convalescence.

Description : 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 sols

Rareté : 12 (6 en régions côtières)

• COQUE ADRÉNALE

"C'est quoi leur pub, déjà ? À bout d'nerfs, à bout d'bras ? Tu parles d'une connerie..."

- Un revendeur sceptique.

Description : les petits mollusques que contiennent ces coques produisent des décharges comparables à de l'adrénaline. Les prises s'effectuent en ouvrant délicatement la coque et en posant le doigt sur la créature. Les effets sont similaires à ceux de la drogue Coup de fouet. Chaque mollusque a une espérance de vie d'une dizaine d'utilisations environ.

Coût : 1 500 à 2 000 sols

Rareté : 6



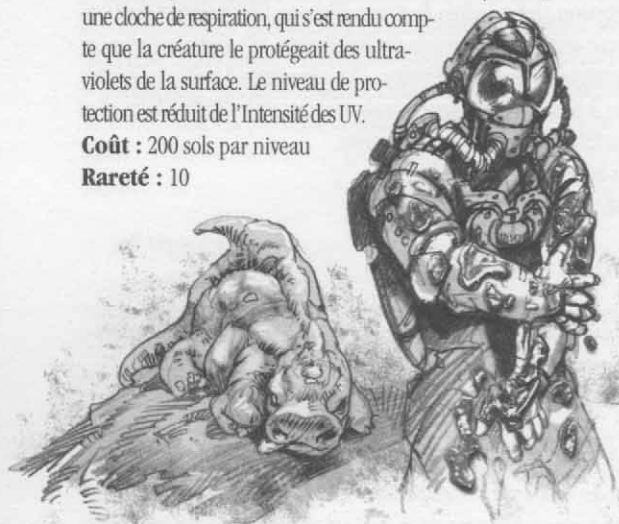
• LENTILLES ORGANIQUES



"Pourquoi «organiques»? C'est pas vivant au moins?"
- Un membre de la Division Aube.

Description : les lentilles organiques sont en fait des lambeaux de tissus cellulaires prélevés sur une variété unique de méduse. Cette application a été découverte par un aventurier muni d'une méduse-symbiote, utilisée comme une cloche de respiration, qui s'est rendu compte que la créature le protégeait des ultraviolets de la surface. Le niveau de protection est réduit de l'Intensité des UV.

Coût : 200 sols par niveau
Rareté : 10



• 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.

Description : 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 appliquée sur la peau ou sur une armure, elle confère son niveau en indice de protection supplémentaire (et donc cumulable avec d'autres formes de protection) contre les effets des radiations terrestres. Chaque pot contient de quoi enduire complètement un être humain de taille normale.

Coût : 300 sols par niveau
Rareté : 8

• GLANDE IODÉE

"J'veux bien qu'ça m'protège, mais il est hors de question que j'avale ce truc."
- Un hybride envoyé en surface.



Description : les glandes iodées ont été mises au point par les chercheurs du Culte du Trident dans le but de réduire les troubles affectant les hybrides exposés à une atmosphère. Chaque glande, une fois avalée, se rajoute aux Attributs qui ont été divisés. Il est impossible de dépasser son score initial de cette façon. Les effets de la glande durent 1 heure par niveau et s'annulent totalement passé ce délai. L'absorption successive de glandes expose les hybrides à un risque d'empoisonnement de 15% cumulatif dès la seconde prise. Cet empoisonnement porte une attaque d'Intensité 16 sur le Palier 10 et cause 4 points de dommages de base contre le Seuil d'inconscience. Ces effets s'estompent au bout de quelques heures mais sont suffisamment violents pour provoquer la perte de conscience. Les glandes sont généralement offertes aux hybrides envoyés en surface.

Coût : 1 000 sols + 500/niveau
Rareté : 14

• ONGUENT ANTI UV

"Monsieur a déjà un parasol?"

- Un marchand d'Ossyr.

Description : l'onguent s'applique sur la peau ou l'armure pour réduire de son niveau l'Intensité des radiations et des ultraviolets terrestres. Il existe un onguent spécifique prévu pour prodiguer les mêmes effets sur certaines radiations sous-marines, notamment à bord de cités contaminées. Chaque pot contient de quoi enduire un être humain normal.

Coût : 500 sols + 200/niveau
Rareté : 12





• PIERRE PONCE

"Qui s'est servi de MA pierre ponce ?"

- Quelques grammes d'aventurière dans un monde de brutes.

Description : 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 antitoxines. Ensuite, elle peut jouer un rôle désinfectant en lavant les contours d'une plaie une fois soignée.

Coût : 50 sols

Rareté : 4

• VERS IMMUNITAIRES

"Ca t'dérange si je bois encore un p'tit coup ? C'est histoire de faire passer l'goût."

- Un écœuré anonyme.

Description : une fois avalés en nombre suffisant, ces vers permettent d'augmenter les défenses immunitaires d'un être humain. Les Attributs Résistance aux maladies et aux poisons sont augmentés du niveau des vers pendant (niveau) en jours. Certaines maladies spécifiques ne peuvent cependant bénéficier de cette protection.

Coût : 400 sols par niveau

Rareté : 10

• VERS MACROPHAGES

"Et qu'est-ce que j'fais si ton truc se met à m'bouffer les intestins ?"

- Un convalescent nerveux.

Description : à 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 réduit de son niveau la Difficulté et le temps de guérison nécessaires. Les macrophages antiparasites sont génériques. Ils portent chaque jour une attaque d'Intensité 4 sur le Palier 10. Si l'Intensité du parasite est réduite à 0, celui-ci est détruit. Chaque jour d'action a 10% de chance cumulatifs de provoquer une attaque d'Intensité 6 sur le Palier 6 contre l'organisme.

Coût : 2 000 sols

+200/niveau

Rareté :

8 à 14





Informations pour le jeu :

Les plus gros spécimens peuvent atteindre 150 m. La mimétis peut réellement être dangereuse quand elle piège un plongeur et refuse de le relâcher.

Poids : 1 kg à 2 t

Taille : 10 cm à 150 m de diamètre

Talents : Perception 9, Imitation 10

ANÉMONES

• ANÉMONE MIMÉTIS

"Tout le problème, messieurs, c'est de comprendre comment un actinaire est capable de voir la forme qui lui fait face pour la reproduire. Il n'y a pas de contact et l'anémone n'a pas d'organe visuel. Le savant polarien Angust Fjörn, a émis l'hypothèse que les vibrations de l'eau étaient largement suffisantes pour donner à la mimétis une idée de l'objet qui l'approche. Je ne suis pas d'accord avec cette théorie stupide puisqu'il est connu que la mimétis imite non seulement les formes mais aussi les couleurs. Or le vert ne vibre pas plus que le rouge. Ce sera notre sujet d'étude du jour..."

Description : de loin, cet anthozoaire, ressemble à n'importe quelle autre anémone. D'un bleu sombre, elle se confond avec les rochers et ne se déplace jamais. On la trouve parfois sur le sommet des méduses les plus grosses, comme d'autres anémones. Sa taille peut varier de trois centimètres de diamètre à plusieurs dizaines de mètres (150 m pour le plus gros spécimen observé). Sa caractéristique principale est de pouvoir imiter tout objet

l'approchant. Le but n'est pas d'attaquer mais d'impressionner le nouvel arrivant en le surprenant. Elle est quasiment inoffensive (elle ne se nourrit que de plancton) mais provoque parfois des accidents en imitant les excroissances rocheuses où elle se trouve.

Utilisation pratique : leurre par excellence, la mimétis a été utilisée par la Ligue Rouge à la bataille de San Toriu, pour faire croire à l'ennemi hégémonien que les troupes adverses étaient plus nombreuses. Le généralissime Mike El Sinkair fit fuir les légions sans un seul combat. À présent, elles sont utilisées par les pirates qui les placent à côté de leurs sentinelles automatiques. Les Veilleurs se retrouvent face à plusieurs canons sans savoir lequel est réel et lequel n'est qu'une mimétis. Les plus grosses sont très recherchées et peuvent se monnayer plusieurs milliers de sols.

• ANÉMONE ANGE GARDIEN

"On a rien vu. Ils sont sortis de nul part. Que des technohybrides 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 vu apparaître comme ça au milieu des algues et des anémones. J'oublierai jamais un truc comme ça !"

Description : l'ange gardien est une anémone inoffensive dont la taille varie entre 1 m² et 10 km² (pour les colonies). Elle se nourrit de plancton et ne présente aucun signe d'agressivité. Par contre, sa taille monstrueuse et ses pseudopodes de plus de vingt mètres de long et tactiles lui permettent d'avalier toute sorte 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.

Utilisation pratique : les utilisateurs privilégiés de ces anémones sont les poissons. Elles les protègent et en échange, ils les débarrassent des débris et autres parasites. Par extension, 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 de 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. À 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) annihile 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.

Note : Pour savoir si une victime de la chromatique est hypnotisée on oppose sa Volonté au Gabarit de l'anémone. En effet, plus elle est imposante, plus fort est son pouvoir. On réitère le jet d'opposition toutes les dix minutes.

• ANÉMONE ANGE GARDIEN

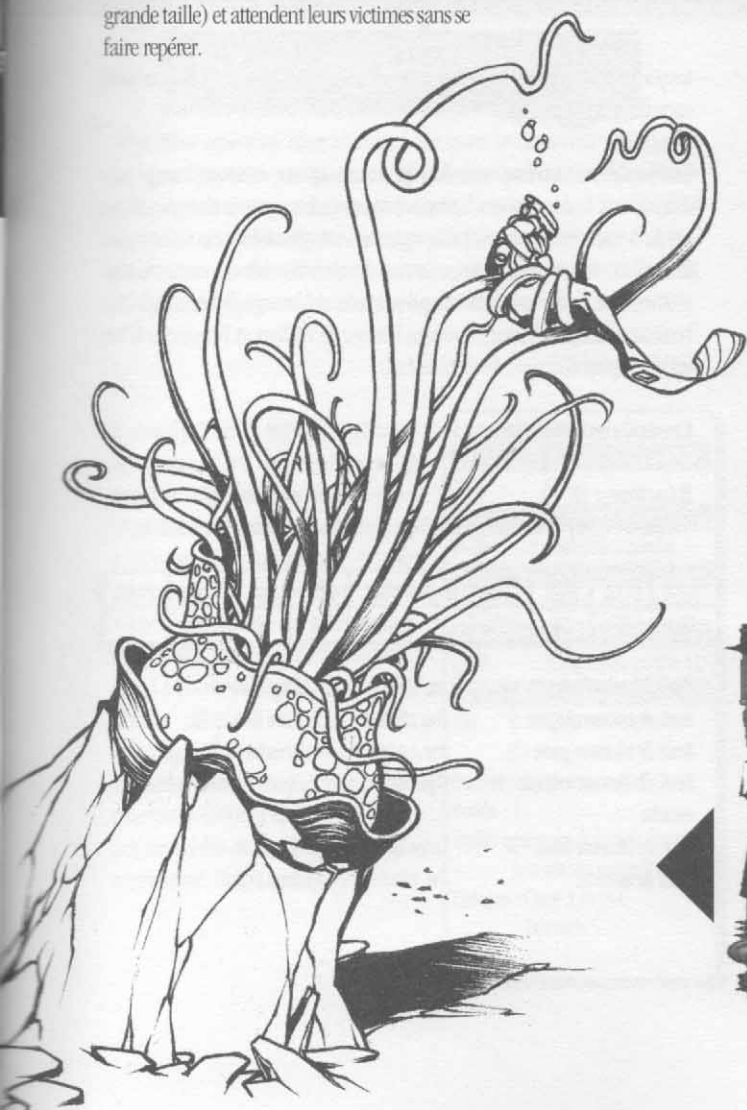
Informations pour le jeu :

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 Caractéristique.

Poids : Entre 1 kg et 300 t

Taille : 1m² et plusieurs km²

Talents : Détecter 10, Camouflage 10





Informations pour le jeu :

La frénésie procure un bonus de 2 aux dommages de base et à tous les jets d'attaque de la créature. L'acharnement lui permet d'ignorer tous les malus découlant de ses blessures pendant la durée du combat.

Le lien empathique est au départ de 2 et peut être augmenté de 1 point suite à chaque combat commun, sans pouvoir excéder la moitié de la Volonté du personnage. Il fonctionne comme un Talent et permet d'échanger des émotions et des informations primaires. Si un personnage est séparé de son ange gardien pendant plus de (10 - niveau d'empathie) jours, le lien empathique est réduit de 1 point par jour. S'il est réduit à 0, le personnage perd définitivement son point de Volonté et l'ange gardien se laisse mourir de tristesse. L'ange gardien ajoute le niveau d'empathie à sa Perception (moins 1 par tranche de 10 km) lorsqu'il tente de localiser son protégé.

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...

- Ça n'a rien d'une bestiole. Ça... Il m'a sauvé la vie, tu comprends ?

- Tu fais c'que tu veux, fils, mais viens pas pleurer si ton copain à fourrure décide de jouer à la baballe avec ta rotule."

- Deux soldats de la Division Aube.

Description : les anges gardiens 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 l'on ne comprend

Localisation

01-20	Tête
21-60	Corps
61-70	Patte avant droite
71-80	Patte avant gauche
81-90	Patte arrière droite
91-100	Patte arrière gauche

Portée Attaques : contact

Poids : 350 à 700 kg

Taille : 2 à 3 m au garrot

Talents : Corps à corps 8, Orientation 6

toujours pas ce qui les pousse à défendre des êtres humains, et encore moins des végétaux.

Idées de scénarios : 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 ou à s'habituer à la présence de cet étrange protecteur. À l'inverse, un des personnages pourra hériter de ce lien et bénéficier d'un allié des plus efficaces (voir plus bas).

Caractéristiques de jeu :

Réaction : 11

Vitesse (34) : 54 m/t (65 km/h)

Perception : 17

Poids portable : 210 kg

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
20	30	24	20	24	NA	14	10	24	24

Seuil d'inconscience : 14

Seuil de blessure légère : 9

Seuil de blessure grave : 19

Seuil de blessure critique : 29

empathie

Seuil de blessure fatale : 58

Seuil de mort : 87

Att. : Palier 8

Esq. : Palier 7

Par. : spécial

Equ. : NA

Lute : 23

Fat. : 22

Dég. : 6+4

Nbre d'At. : 3 (2)

Armure : 10 (blindage 2)

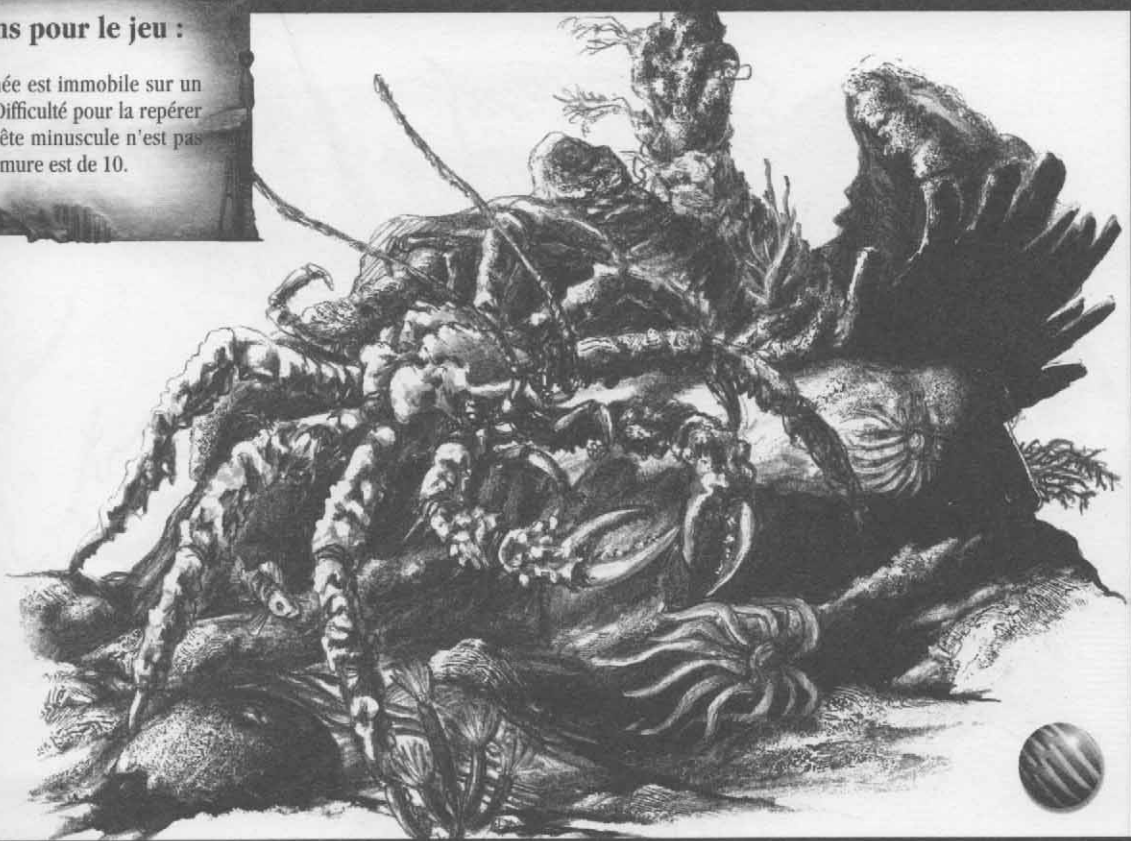
Spéc. : acharnement, frénésie,

Recul : 50

Act. : 3 (2)

Informations pour le jeu :

Quand une araignée est immobile sur un fond rocheux, la Difficulté pour la repérer est doublée. Sa tête minuscule n'est pas notée et son armure est de 10.



ARAIGNÉE SOUS-MARINE

"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.

Description : cette monstrueuse créature vit généralement à quelques milles nautiques des côtes et ne s'aventure jamais au-delà de 1 000 m 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

Localisation

01-02	Tête
03-74	Corps
75-80	Patte avant droite
81-86	Patte avant gauche
87-90	Patte milieu droite (1)
91-94	Patte milieu gauche (2)
95-96	Patte milieu droite (1)
97-98	Patte milieu gauche (2)
99	Patte arrière droite
100	Patte arrière gauche

Portée Attaques : contact

Poids : 2 t

Taille : carapace de 2 m de diamètre, 6 m avec les pattes étendues

Talents : Corps à corps 4, Détection 5

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 huit pattes longues et fines. En combat, elle utilise deux de ses pattes avant avec une redoutable efficacité.

Utilisation pratique : la carapace d'une araignée n'est pas récupérable mais sa chair se vend très bien. On peut en récupérer environ 600 kg sur une bestiole morte et la vendre pour 50 sols le kg.

Caractéristiques de jeu :

Réaction : 7

Perception : 14

Vitesse (15): 15 m (18 km/h; 10 nœuds)

Poids portable : 770 kg

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
16	58	88	55	12	NA	06	04	18	24

Seuil d'inconscience : 25

Att. : Palier 4

Dég. : 4+12

Seuil de blessure légère : 37

Esq. : Palier 2

Nbre d'At. : 2 (1)

Seuil de blessure grave : 50

Par. : NA

Armure : 60 (blindage 10)

Seuil de blessure critique : 74

Équ. : Palier 8

Spéc. : NA

Seuil de blessure fatale : 149

Lutte : 43

Recul : 113

Seuil de mort : 223

Fat. : 51

Act. : 2 (1)



Informations pour le jeu :

Le feu affecte une zone de 2 m de diamètre.

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.

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

Localisation

01-100 Arbre

Portée Attaques : 6 m

Taille : 6 m de haut, tronc de 1 m de diamètre

Talent : Détection 6

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 m 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 pratique : 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.

Caractéristiques de jeu

Réaction : 1

Vitesse (0): NA

Perception : 10

Poids portable : NA

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
NA	NA	38	26	NA	NA	12	08	24	12

Seuil d'inconscience : NA

Seuil de blessure légère : 13

Seuil de blessure grave : 25

Seuil de blessure critique : 38

Seuil de blessure fatale : 76

Seuil de mort : 114

Att. : Palier 4

Esq. : NA

Par. : NA

Équ. : NA

Lutte : NA

Fat. : NA

Dég. : 5

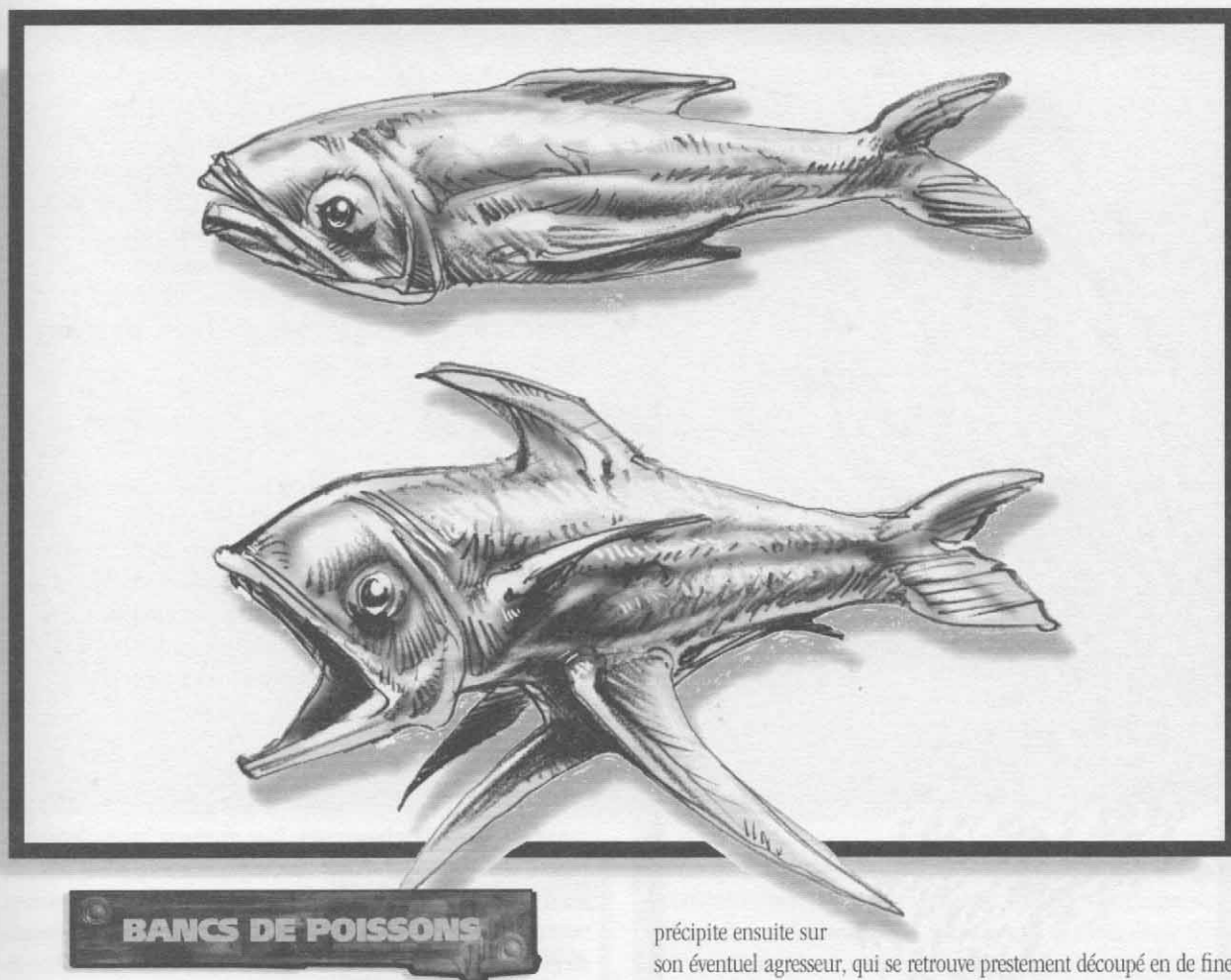
Nbre d'At. : 1 (1)

Armure : 20 (blindage 0)

Spéc. : Flammes

Recul : NA

Act. : 1 (1)



BANCS DE POISSONS

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

"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 affaire à des poissons flash. L'histoire se serait moins bien terminée si nous avions eu affaire à des poissons lames."

- Jansu Lieb, mineur.

• POISSONS LAME

Description : les poissons lame sont des poissons longs et fins qui se déplacent en groupe de 10 à 100. Ils sont particulièrement commun 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 6 000 m.

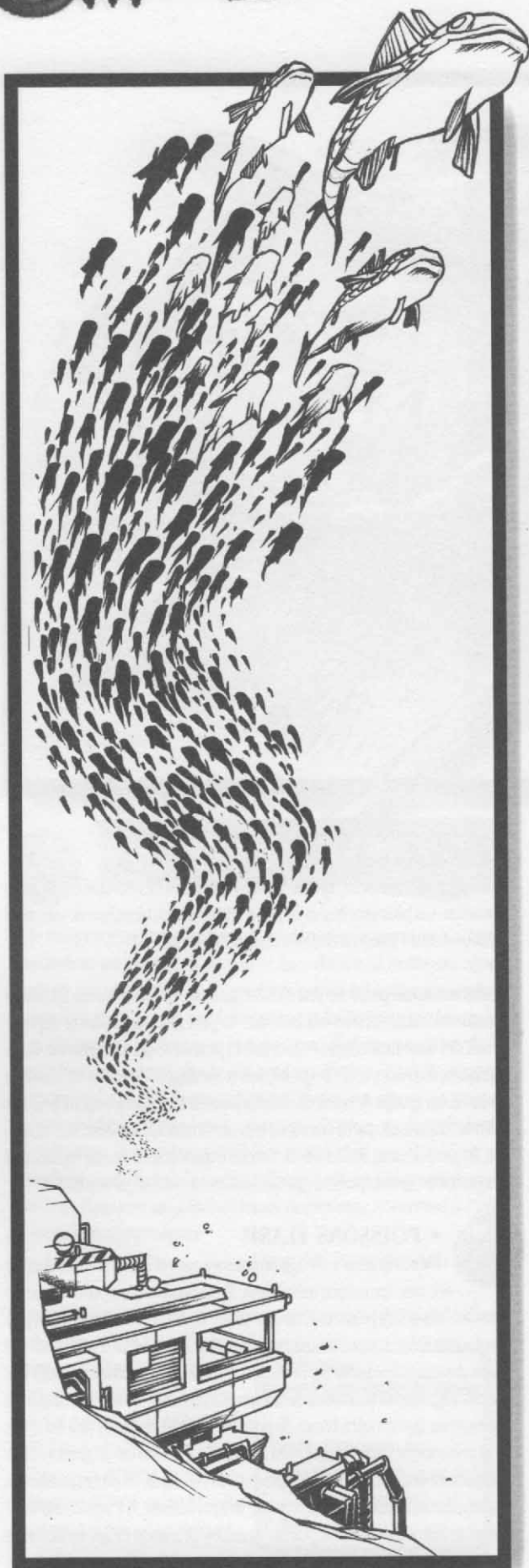
Lorsqu'ils se sentent agressés, deux lames longues (20 cm) et fines jaillissent de leurs flancs tels deux nouvelles nageoires. Le banc de poissons se

précipite ensuite sur son éventuel agresseur, qui se retrouve prestement découpé en de fines lamelles. Les plus gros bancs de poissons lames sont à même de menacer sérieusement l'intégrité de navires de faible tonnage.

Informations pour le jeu : les lames de ces poissons ont un tranchant monomoléculaire et elles ont la dureté du plus solide des métaux (équivalent à de l'acier moléculaire). De ce fait, la protection des armures non-énergétiques est divisée par deux (protection et blindage). 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 ou la fuite de l'armure qui s'ensuit, devrait rapidement lui permettre de comprendre que quelque chose d'anormal se passe.

• POISSONS FLASH

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 vivant 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 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 autorisées qu'on les pêche. 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 !

Informations pour le jeu : 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 jet d'Instinct contre une Difficulté égale à l'Intensité. Si le jet échoue, le personnage est aveuglé pendant 2D10 tours. Les animaux aquatiques subissant le flash doivent réussir un jet de Sang-froid contre l'Intensité ou fuir.

• POISSONS LARSEN

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. 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 entre 20 et 100 poissons, mais certains plongeurs ont plus rarement eu 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.

Informations pour le jeu : un banc de 10 poissons larsen impose une pénalité de 5%, à tout type de sonars sur un rayon de 10 m. La pénalité est augmentée de 5% et le rayon de 10 m par tranche de 10 poissons supplémentaires.

• POISSONS MASQUE

Description : les poissons masque ressemblent en tout point 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 entre 50 et 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 masque 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 masque 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.

Localisation

01-100 Banc

Portée Attaques : contact

Poids : 1,5 kg par poisson

Taille : 40 cm

Talent : Détection 4

Utilisation pratique : 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 masque et les poissons larsen).

Informations pour le jeu : chaque poisson diminue les chances de détection de 1% sur un diamètre de 1 m par tranche de 10 poissons. Il est important de noter qu'un navire (ou une armure) se trouvant à l'intérieur de cette zone ne subit que le quart de ce malus 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'air 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 ont 90% de chance de griller. Ce pourcentage diminue ensuite de 10% tous les 200 m.

Idée de scénario : des rumeurs alarmantes indiqueraient qu'un monstrueux banc de poissons lame 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 ?

Caractéristiques de jeu :

Réaction : 8

Perception : 12

Vitesse(17) : 17 m (20 km/h ; 11 nœuds) **Poids portable :** NA

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
24	01	01	02*	18	NA	03	01	06	24

Seuil d'inconscience : 1

Att. : Palier 6

Dég. : **

Seuil blessure légère : 1

Esq. : Palier 5

Nbre d'At. : 1

Seuil blessure grave : 2

Par. : NA

Armure : NA

Seuil blessure critique : 3

Équ. : NA

Spéc. : Voir texte

Seuil blessure fatale : 6

Lutte : NA

Recul : NA

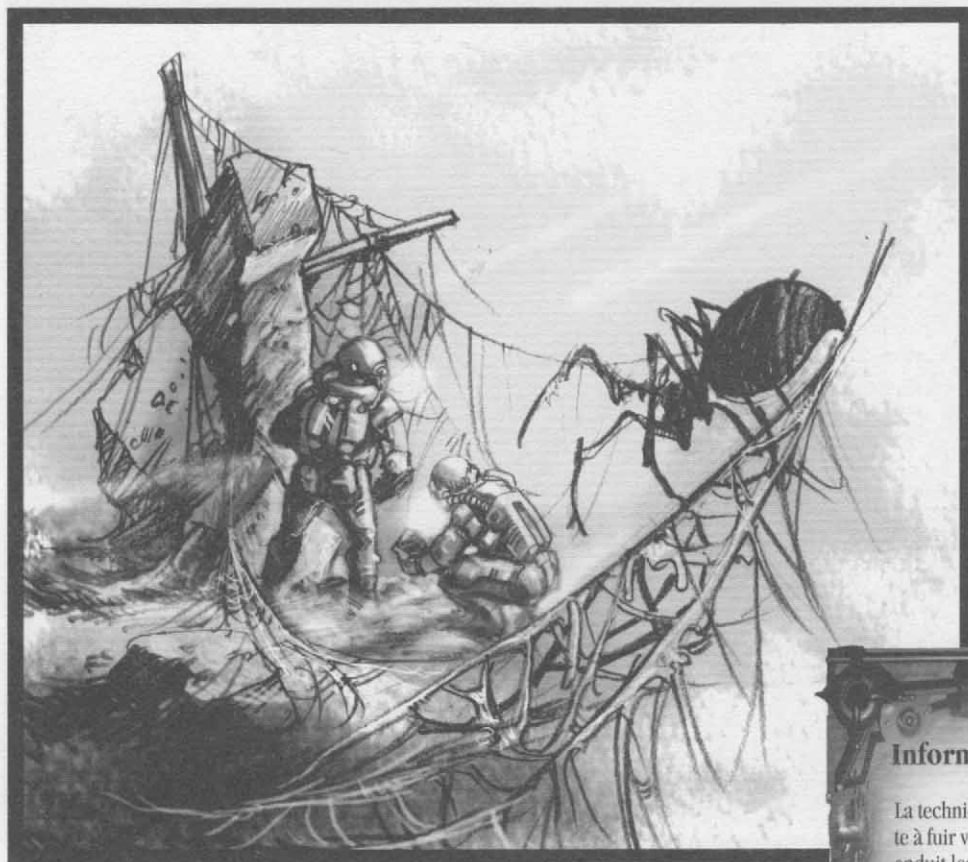
Seuil de mort : 9

Fat. : NA

Act. : 2 (1)

* Pour 10 poissons. Dans un banc, on modifie le Gabarit (+1 par 10 poissons) et la Résistance (+1 par 10 poissons). Les dommages de base des armes de zone sont multipliés par 2. Pour les autres armes, le total des dommages est divisé par 10.

** Les dommages de base pour les poissons lames sont de 1+1 pour 10 poissons supplémentaires (pour un maximum de 20).



BÂTISSEUSE

"Crois-moi fiston, ces bestioles, elles portent vraiment la poisse!"
- Un marchand de Zyar.

Description : contrairement à la plupart des araignées, ces créatures sont totalement pacifiques et ne secrètent 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 pratique : les bâtisseuses produisent une sorte de colle qui leur permet de rigidifier les filins qu'elles tendent au sein de leurs cavernes. Dans les fonds marins, il est possible de se procurer les glandes qui secrètent cette colle, dont les aventuriers se servent pour procéder à des réparations de fortune. Ces glandes se vendent entre 600 et 1 200 sols et permettent une ving-

Localisation

01-10	Tête
11-30	Patte avant droite
31-50	Patte avant gauche
51-65	Patte milieu droite (1)
66-80	Patte milieu gauche (1)
81-87	Patte milieu droite (2)
88-94	Patte milieu gauche (2)
95-97	Patte arrière droite
98-100	Patte arrière gauche

Portée Attaques : contact

Poids : 80 à 130 kg

Taille : 2 à 3m de haut

Talents : Détection 8 (vibrations 14), Corps à corps 5, Escalade 20, Discrétion 12

taine d'utilisations. Une fois séchée, la colle agit comme une véritable soudure et peut même assurer l'étanchéité d'une armure (jusqu'à un certain seuil de pression et/ou de radiations).

Caractéristiques de jeu :

Réaction : 9

Vitesse (16) : 16 m (32 m sur toile)

Perception : 16

Poids portable : 70 kg

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
26	14	16	16	18	NA	12	08	14	24

Seuil d'inconscience : 11

Seuil de blessure légère : 7

Seuil de blessure grave : 14

Seuil de blessure critique : 22

Seuil de blessure fatale : 44

Seuil de mort : 66

Att. : Palier 6

Esq. : Palier 10

Par. : NA

Equ. : Palier 10

Lutte : 19

Fat. : 14

Dég. : 2+3 (patte), 4+3 (morsure)

Nbre d'At. : 2 (1) ou 1

Armure : 6 (blindage 1)

Spéc. : toile gluante

Recul : 30

Act. : 2 (1)

Informations pour le jeu :

La "lanterne" d'une baudroie a une Intensité 10.



BAUDROIES

• 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 !"

- Nythul, le Franc, explorateur.

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 est 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 pratique : 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.

Caractéristiques de jeu

Réaction : 7

Vitesse (13): 13 m (16 km/h ; 9 nœuds)

Perception : 15

Poids portable : 20 kg

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
16	04	08	05	14	NA	07	06	11	24

Localisation

01-100 Créature

Portée Attaques : contact

Poids : 25 kg

Taille : 1 m

Talent : Détection 7

Seuil d'inconscience : 5

Seuil de blessure légère : 3

Seuil de blessure grave : 7

Seuil de blessure critique : 10

Seuil de blessure fatale : 20

Seuil de mort : 30

Att. : Palier 2

Esq. : Palier 9

Par. : NA

Équ. : NA

Lutte : 6

Fat. : 6

Dég. : 1

Nbre d'At. : 1 (1)

Armure : 0

Spéc. : Lanterne

Recul : 9

Act. : 2 (1)



• BAUDROIE GÉANTE

"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.

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

Localisation

01-100 Gueule

Portée Attaques : contact

Poids : 900 kg

Taille : corps (10 m de long), tête (8 m diamètre)

Talents : Détection 6, Corps à corps 6

est telle qu'elle peut entraîner des navires de petite taille comme des chasseurs ou des petits transporteurs (maximum 20 t). 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 m). 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 m).

Caractéristiques de jeu :

Réaction : 7

Vitesse (5) : 5 m (6 km/h ; 3 nœuds)

Perception : 10

Poids portable : 570 kg

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
06	50	46	59	14	NA	16	02	20	18

Seuil d'inconscience : 30

Seuil de blessure légère : 20

Seuil de blessure grave : 40

Seuil de blessure critique : 60

Seuil de blessure fatale : 121

Seuil de mort : 181

Att. : Palier 6 puis 10

Esq. : Palier 1

Par. : NA

Équ. : NA

Lutte : 29

Fat. : 37

Dég. : 6+11

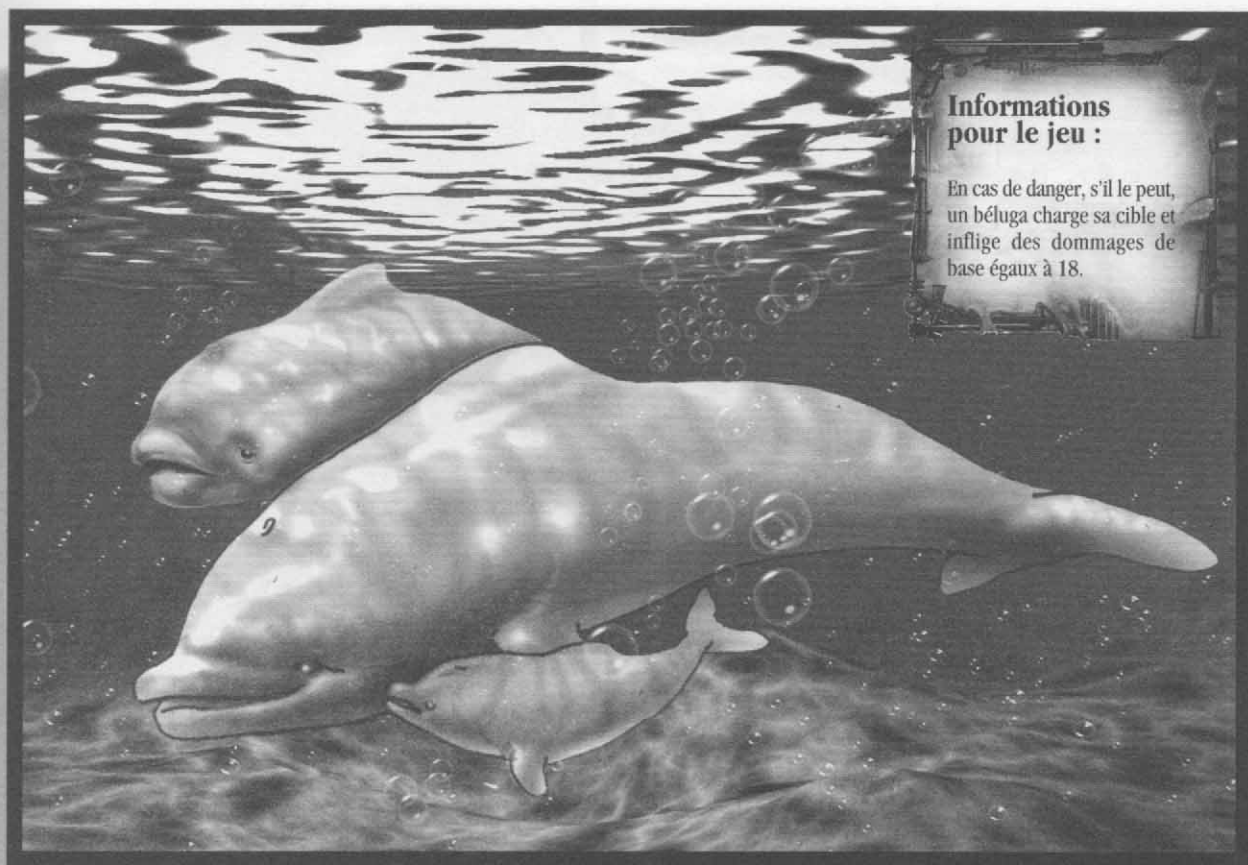
Nbre d'At. : 1 (1)

Armure : 0

Spéc. : aspiration

Recul : NA

Act. : 2 (1)



Informations pour le jeu :

En cas de danger, s'il le peut, un béluga charge sa cible et inflige des dommages de base égaux à 18.

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'aie 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 !"

- Vulgerm Ban, pêcheur de l'Alliance Polaire.

Description : ces petites baleines 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 sur 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. Sinon, ils sont rarement plus de dix dans un même troupeau.

Utilisation pratique : les bélugas ne s'appivoient 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.

Caractéristiques de jeu :

Réaction : 11

Perception : 18

Vitesse (28): 37 m (44 km/h ; 24 nœuds)

Poids portable: 185 kg

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
12	40	32	41	29	16	19	12	18	24

Seuil d'inconscience : 23

Seuil de blessure légère : 15

Seuil de blessure grave : 31

Seuil de blessure critique : 46

Seuil de blessure fatale : 92

Seuil de mort : 138

Att. : Palier 8

Esq. : Palier 6

Par. : NA

Équ. : NA

Lutte : 23

Fat. : 30

Dég. : 3+9

Nbre d'At. : 2 (1)

Armure : 30/0

Spéc. : Charge

Recul : NA

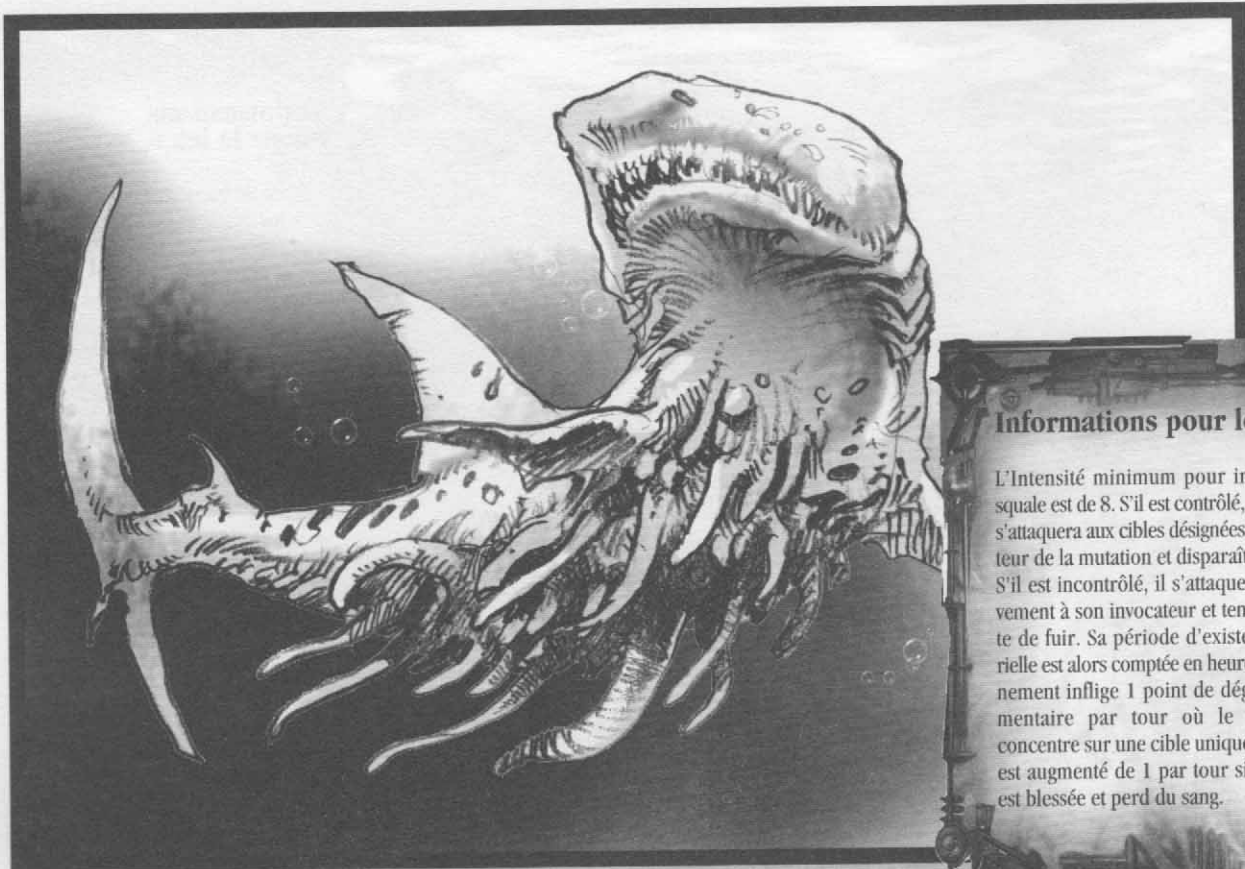
Act. : 3 (2)

Classification

- 01-30 Tête
- 31-55 Corps (partie avant)
- 56-80 Corps (partie arrière)
- 81-85 Nageoire droite
- 86-90 Nageoire gauche
- 91-100 Queue

Attaques : contact

Poids : 420 kg
Longueur : 4,80 m (certains spécimens peuvent atteindre 8 m)
Sens : Détection 10 (par écholocation), Empathie 9



Informations pour le jeu :

L'Intensité minimum pour invoquer le squal est de 8. 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. Sa période d'existence matérielle est alors comptée en heures. L'acharnement inflige 1 point de dégât supplémentaire par tour où le squal se concentre sur une cible unique. Ce bonus est augmenté de 1 par tour si la victime est blessée et perd du sang.

BÊTES DU FLUX

Note : avant d'entrer dans le détail, il convient de préciser que ces créatures ne sont pas "formées" par le Polaris. Elles vivent dans le flux d'énergie, cette étrange dimension psychique dont on ne sait presque rien. Lorsqu'un de vos personnages (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 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 du Talent + niveau de Maîtrise du Polaris). Si le jet 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...

Les trois premières créatures, classées par ordre croissant de puissance, sont des habitants du flux sous-marin. Les trois suivantes vivent en surface et sont affiliées au Polaris Solaire, décrit dans le supplément *Surface*.

• SQUALE

"Seuls les novices confondent le squal avec un requin."

- Demeter.

Description : le squal est la plus faible des bêtes des fonds marins. Il surgit toujours de l'ombre en fondant droit sur le porteur de la mutation, avant d'opérer un virage

Localisation

01-25	Tête
26-50	Corps (partie avant)
51-75	Corps (partie arrière)
76-80	Nageoire droite
81-85	Nageoire gauche
86-90	Dorsale
91-100	Queue

Talents : Corps à corps 6, Détection 8, Maîtrise du Polaris 5 (Attaque psychique 4, Pulsion électromagnétique 6)

brutal et de se précipiter sur les adversaires désignés par l'invocateur. Une fois qu'il a blessé un de ses ennemis, le squal s'acharne sur sa victime en tentant de l'attirer vers les profondeurs. Ses seules fonctions sont de combattre et de protéger l'invocateur. Cette bête est incapable de répondre à la moindre question.

Idee de scénario : 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 squals devrait suffire à les mettre sur la piste d'un prêtre, peut-être renégat ?

• MÉDUSE

"On dit que la morsure d'une méduse est plus froide que la mort... Son seul souvenir me suffit."

- Sol Glenn.

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.

Idees de scénarios : suite à la mort d'un prêtre renégat, une méduse parvient à s'entourer de mutants des

Localisation

01-10	Tentacule 1
11-20	Tentacule 2
21-30	Tentacule 3
31-40	Tentacule 4
41-50	Tentacule 5
51-60	Tentacule 6
61-90	Corps
91-100	Tête

Talents : Corps à corps 7, Détection 8, Maîtrise du Polaris 5 (Champ de force 6, Disruption moléculaire 5, Tourbillon 5)



Description : Raine n'a rien d'une bête du flux ordinaire. Il s'agit d'une entité, 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.

Idées de scénarios : on murmure que Raine serait bien plus qu'une simple "créature" du flux. À 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...

Localisation

01-10	Tête
11-25	Buste
26-35	Bras droit (1)
36-45	Bras droit (2)
46-55	Bras droit (3)
56-65	Bras gauche (1)
66-75	Bras gauche (2)
76-85	Bras gauche (3)
86-100	Queue

Talents : Corps à corps 8, Détection 10, Maîtrise du Polaris 10 (Contrôle mental 7, Bête du flux 6, Champ de force 6, Lames d'énergie 6, Régénération moléculaire 5)

• CAAN

"Un loup ? Mais aucun loup ne court plus vite qu'un Scorpio !"

- Une jeune recrue de la Division Aube.

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.

• RAINE

"Raine n'est qu'un mythe."

- Demeter.

Informations pour le jeu :

L'Intensité minimum pour invoquer un caan est de 8. Facilement contrôlables, ces bêtes peuvent être maintenues en heures pour une Difficulté réduite de 4 (après avoir été doublée). Les Effets du Polaris Solaire sont décrits dans le supplément Surface.

Description : rien, si ce n'est sa vitesse, ne distingue un caan d'un autre prédateur quadrupède de la surface. Ces créatures sont souvent utilisées par les prêtres solaires pour faire pencher la balance lors d'un combat. Il leur arrive cependant d'apparaître seuls, sans être invoqués, lors des tempêtes d'énergie de surface.

Idée de scénario : 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 tourmente 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 ?

Informations pour le jeu :

L'Intensité minimum pour invoquer Raine est de 16. La Difficulté du jet de contrôle est augmentée de 4, de 8 pour un membre du Culte du Trident. Selon les circonstances, Raine peut être armée de lames d'énergie et s'entourer d'éclairs tourbillonnant autour d'elle. En cas de problème, elle peut invoquer des bêtes du flux en réduisant la Difficulté de 4. Ces bêtes sont automatiquement contrôlées et disparaissent avec elle.





• MANTE

"J'veux bien qu'on discute, fiston, mais t'as intérêt à trouver un autre sujet."

- Holie, exploratrice à la retraite.

Idée de scénario : 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 détruit 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.

Localisation

01-15	Tête
16-50	Corps
51-60	Patte avant droite
61-70	Patte avant gauche
71-85	Patte arrière droite
86-100	Patte arrière gauche

Talents : Corps à corps 8, Détection 8, Maîtrise du Polaris Solaire 6 (Érosion 5, Parasite 6, Atténuation sonore 7)

Informations pour le jeu :

L'Intensité minimum pour invoquer une mante est de 12. Essentiellement guerrière, cette créature 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. Sa technique préférée consiste à agripper un adversaire et à le harceler de morsures. Cette action est considérée comme une action de lutte pour immobiliser et comme un acharnement qui augmente de 1 les dégâts de chaque morsure. En cas de problème, elle peut invoquer une ou deux bêtes infernales mineures sans aucun jet. Ces bêtes possèdent les Seuils physiques du Caan et une attaque de morsure (4+4) sur le Palier 6. Les Effets du Polaris Solaire sont décrits dans le supplément *Surface*.

Localisation

01-25	Tête
26-70	Corps
71-80	Patte avant droite
81-90	Patte avant gauche
91-95	Patte arrière droite
96-100	Patte arrière gauche

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.

Talents : Corps à corps 7, Détection 7, Maîtrise du Polaris Solaire 5 (Altération moléculaire 4, Brûlure 5)





• OMBRE

"Si le Soleil Noir se reconnaissait un dieu, ce serait lui."

- Demeter.

Description : 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 couvrir 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 hors du commun.

Localisation

table de localisation humaine

Talents : Corps à corps 10, Détection 10, Maîtrise du Polaris Solaire 10 (Altération moléculaire 8, Bête infernale 6, Brûlure 6, Champ de force 7, Contrôle atmosphérique 7, Lames de mort 6, Tempête solaire 6)

Idée de scénario : 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 ?

Informations pour le jeu :

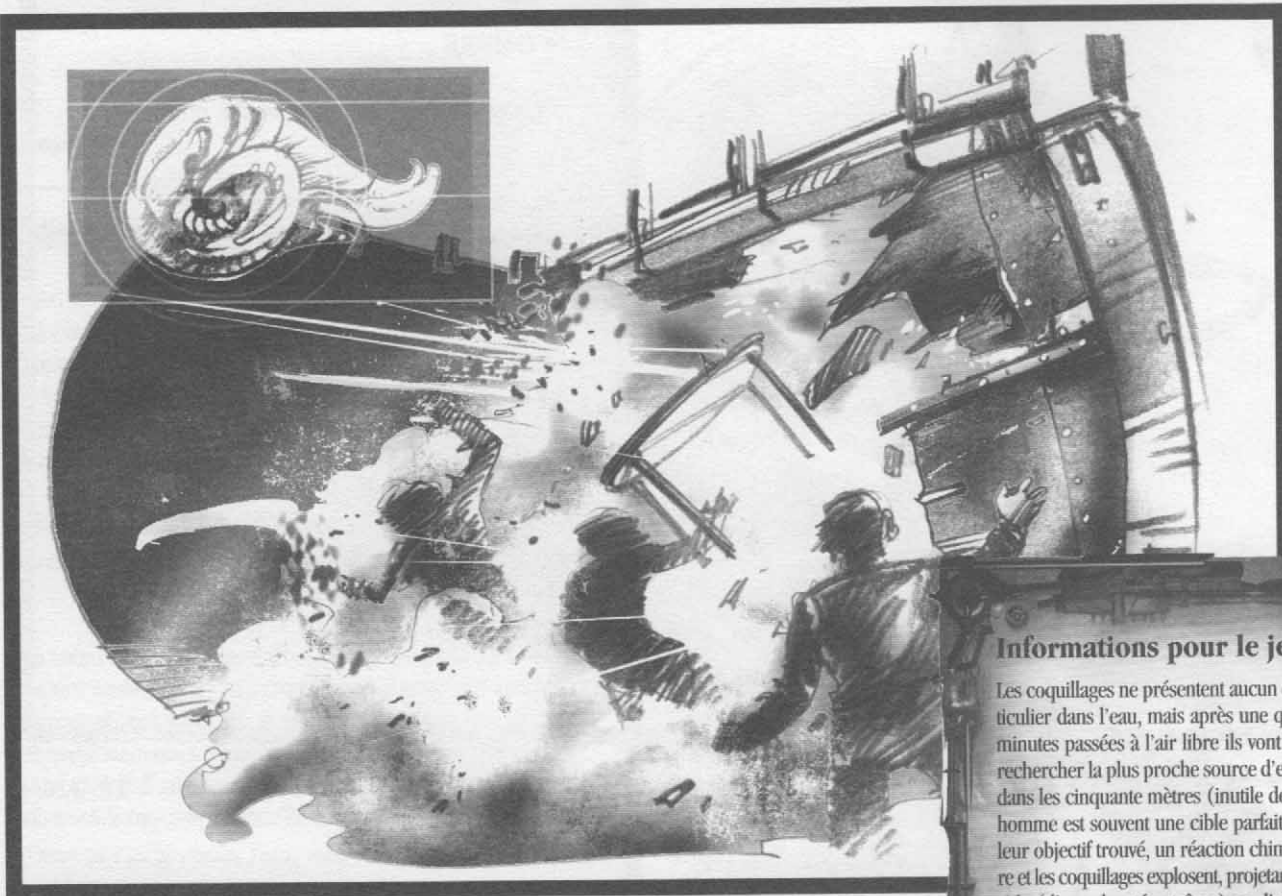
L'intensité minimum pour invoquer Ombre est de 16, mais la Difficulté pour le contrôler est augmentée de 4. Tous ceux qui échouent au jet de contrôle s'exposent à une attaque fulgurante et imprévisible. Ensuite, Ombre peut accepter d'offrir son aide, physique ou mentale, mais tentera toujours de négocier quelques moments de liberté à l'air libre. S'il accepte, l'invoqueur peut tenter de transformer la durée de l'effet en heures en effectuant un nouveau jet de contrôle contre une Difficulté normale. Ombre peut à tout moment invoquer des bêtes infernales. Les Effets du Polaris Solaire sont décrits dans le supplément *Surface*.

Caract.	AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
Squale	24	20	24	20	16	NA	16	8	20	20
Méduse	24	32	30	34	24	NA	24	24	24	24
Raine	30	40	40	28	32	24	30	30	24	28
Caan	24	24	24	20	40	NA	16	16	24	24
Mante	20	34	30	34	18	NA	20	20	24	24
Ombre	24	36	40	24	34	20	32	32	24	30

Attribut	Réaction	Perception	Vitesse	Poids portable
Squale	14	14	(16) : 16 m/t	105 kg
Méduse	12	18	(22) : 25 m/t	240 kg
Raine	14	26	(44) : 89 m/t	365 kg
Caan	12	17	(44) : 89 m/t	105 kg
Mante	10	16	(18) : 18 m/t	270 kg
Ombre	19	27	(49) : 97 m/t	360 kg

Seuils	Inconscience	légère	Grave	Critique	Fatale	Mort
Squale	15	10	20	30	60	90
Méduse	22	14	29	44	88	132
Raine	24	16	32	49	98	147
Caan	15	10	20	30	60	90
Mante	21	14	28	42	84	146
Ombre	24	16	32	48	96	144

Nom	Att.	Esq.	Par.	Lutte	Armure (blind.)	Recul	Dég.	Nbre d'At.	Equ.	Fat.	Act.	Portée attaques	Poids	Taille
Squale	Palier 6	Palier 6	NA	21	10 (4)	40	8+4 (morsure)	2 (1)	NA	20	2 (1)	contact	400-600 kg	5-8 m
Méduse	Palier 7	Palier 7	Palier 5	30	20 (4)	64	4+5 (tentacules)/8+5 (morsure)	6+1 (3+1)	NA	28	3 (2)	contact (tentacules de 6 m)	500-800 kg	4-5 m
Raine	Palier 8	Palier 8	NA	32	20 (6)	80	spécial	1 (1)	NA	36	3 (2)	contact, spécial	230 kg	4 m
Caan	Palier 7	Palier 6	NA	22	8 (4)	44	4+4 (griffes) 6+4 (morsure)	2+1	NA	21	3 (2)	contact	150-300 kg	2-3 m
Mante	Palier 8	Palier 8	NA	29	16 (6)	68	4+6 (pattes) 6+6 (morsure)	3 (2)	NA	28	3 (2)	contact	400-800 kg	4-5 m
Ombre	Palier 10	Palier 8	Palier 8	28	20 (6)	60	3+5 (+spécial)	2+1	NA	36	3 (2)	contact	230 kg	3 m



CÔNE AMOUREUX

"C'est la saison des cônes amoureux."

- Adage bégémonien
indiquant une situation dangereuse.

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 pratique : 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 visuels. La puissance d'impact de ces coquillages est telle, qu'il est advenu qu'ils parviennent à perforer la coque d'un navire à l'intérieur duquel ils se trouvaient.

Localisation

01-100 Coquille

Portée Attaques : 50 m

Poids : 100 g

Taille : 10 cm

Talent : Détection 10

Caractéristiques de jeu :

Réaction : NA

Perception : 12

Vitesse : NA

Poids portable : NA

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
NA	NA	01	01	NA	NA	NA	NA	NA	24

Seuil d'inconscience : NA

Seuil blessure légère : NA

Seuil blessure grave : NA

Seuil blessure critique : NA

Seuil blessure fatale : NA

Seuil de mort : 3

Att. : Palier 9

Esq. : NA

Par. : NA

Équ. : NA

Lutte : NA

Fat. : NA

Dég. : 6

Nbre d'At. : 1

Armure : 20 (blindage 0)

Spéc. : NA

Recul : NA

Act. : 1



Information pour le jeu :

Considérez qu'une victime peut être assaillie par un nombre de groupes de 10 crabes égal au à son Gabarit.



CRABES FOURMIS

"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.

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 vingt 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

Localisation

01-100 Crabe

Portée Attaques : contact

Poids : 20 g

Taille : 5-10 cm

Talent : Détection 6

(ou la pauvre victime) et commenceront à le déchieter 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 pratique : plus qu'un adversaire redoutable cette créature est intéressante à utiliser en tant qu'élément de décor. Ainsi, sur 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...

Caractéristiques de jeu :

Réaction : 9

Perception : 13

Vitesse (18) : 18 m (22 km/h)

Poids portable : 1 kg/10 crabes

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
12	01*	01*	01*	18	NA	12	02	24	24

Seuil d'inconscience : 5

Att. : Palier 3

Dég. : 1 pour 10 crabes

Seuil blessure légère : 2

Esq. : Palier 4

Nbre d'At. : 1 (1)

Seuil blessure grave : 5

Par. : NA

Armure : NA

Seuil blessure critique : 7

Équ. : NA

Spéc. : Voir texte

Seuil blessure fatale : 14

Lutte : NA

Recul : NA

Seuil de mort : 21

Fat. : NA

Act. : 2 (1)

* Pour 10 crabes. Les dommages de base des armes de zone sont multipliés par 2. Pour les autres armes, le total des dommages est divisé par 10.



Informations pour le jeu :

Si le jet de Corps à corps est réussi, la foreuse s'enroule autour de son adversaire et commence à l'écraser. Les dégâts de base sont augmentés de 2 à chaque tour. La foreuse peut également provoquer une décharge électrique d'Intensité 10 sur 20 m de rayon et de 14 sur sa victime enserrée.

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 sou-

terrains où elles se réfugient empêche pour le moment d'approcher le moindre spécimen vivant.

Idée de scénario : les conduits souterrains que creusent ces créatures relient les parois rocheuses des côtes à de nombreuses grottes souterraines, généralement immergées, qui possèdent souvent des connexions 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, l'équipe de Samuel Gloves, installée dans les grottes des côtes japonaises, aurait été repérée, puis attaquée par des pirates suite à la découverte de ruines antiques. D'autres tunnels de foreuses sont actuellement placés sous haute surveillance.

Caractéristiques de jeu :

Réaction : 9

Vitesse (24) : 29 m/t

Perception : 14

Poids portable : 365

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
24	40	18	32	16	NA	14	04	18	24

Seuil d'inconscience : 16

Seuil de blessure légère : 10

Seuil de blessure grave : 21

Seuil de blessure critique : 32

Seuil de blessure fatale : 64

Seuil de mort : 96

Att. : Palier 8

Esq. : Palier 10

Par. : NA

Equ. : NA

Lutte : 37

Fat. : 24

Dég. : 3+6 (morsure)

Nbre d'At. : 1 (1)

Armure : 16 (blindage 2)

Spéc. : décharge électrique, constriction

Recul : 72

Act. : 2 (1)

CRÉATURES CÔTIÈRES

"Tu sais p'tit gars, y a pas besoin d'descendre à perpel' ou d'monter sous l'soleil pour trouver des bestioles qui tabassent. Y a d'la saloperie partout ! Près des cités, le long des côtes, dans les trous des parois... Si ça continue, ces raclures vont même finir par s'installer dans nos cités ! Y a plus d'respect, c'est moi qui te l'dit !"

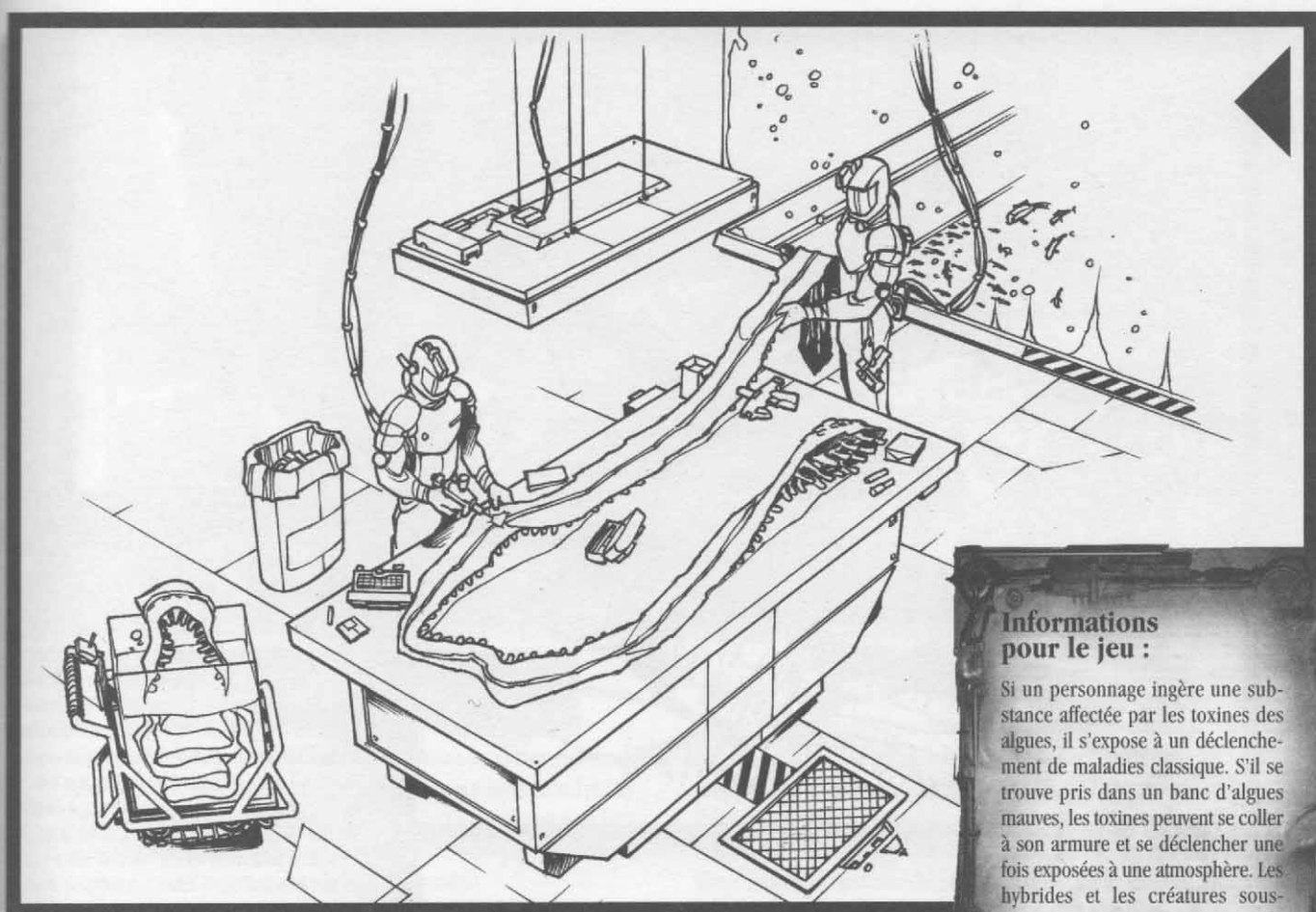
- Un hydrocultivateur d'Équinoxe.

Note : la plupart des espèces connues sont généralement cantonnées à leur milieu naturel d'origine, qu'il s'agisse des fonds marins, de la surface ou des souterrains. Mais il existe de nombreuses créatures qui, suite à des croisements et/ou des mutations successives, ont développé un mode de vie intermédiaire. Les trois monstres qui suivent ne sont qu'un exemple de ces hybrides capables de vivre, d'évoluer et de chasser aux abords des infrastructures de faible profondeur.

• FOREUSE

"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.



Informations pour le jeu :

Si un personnage ingère une substance affectée par les toxines des algues, il s'expose à un déclenchement de maladies classique. 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.

• 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 parles 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.

Description : les algues mauves doivent leur nom à la couleur violacée qu'elles ont développé 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 de radiations 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.

Localisation

01-100 Corps

Portée Attaques : contact

Poids : 1 kg pour 10 algues

Taille : 2 à 5 m de long

Talent : Détection 6

Utilisation pratique : 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.

Caractéristiques de jeu :

Réaction : 8

Vitesse : NA

Perception : 14

Poids portable : 5 kg

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
10	01	05	04	16	NA	10	05	24	24

Seuil d'inconscience : 4

Seuil de blessure légère : 3

Seuil de blessure grave : 6

Seuil de blessure critique : 9

Seuil de blessure fatale : 19

Seuil de mort : 29

Att. : Palier 1 pour 10 (max Palier 10)

Esq. : NA

Par. : NA

Equ. : NA

Lutte : 5 (+1/algue)

Fat. : NA

Dég. : 1 pour 10

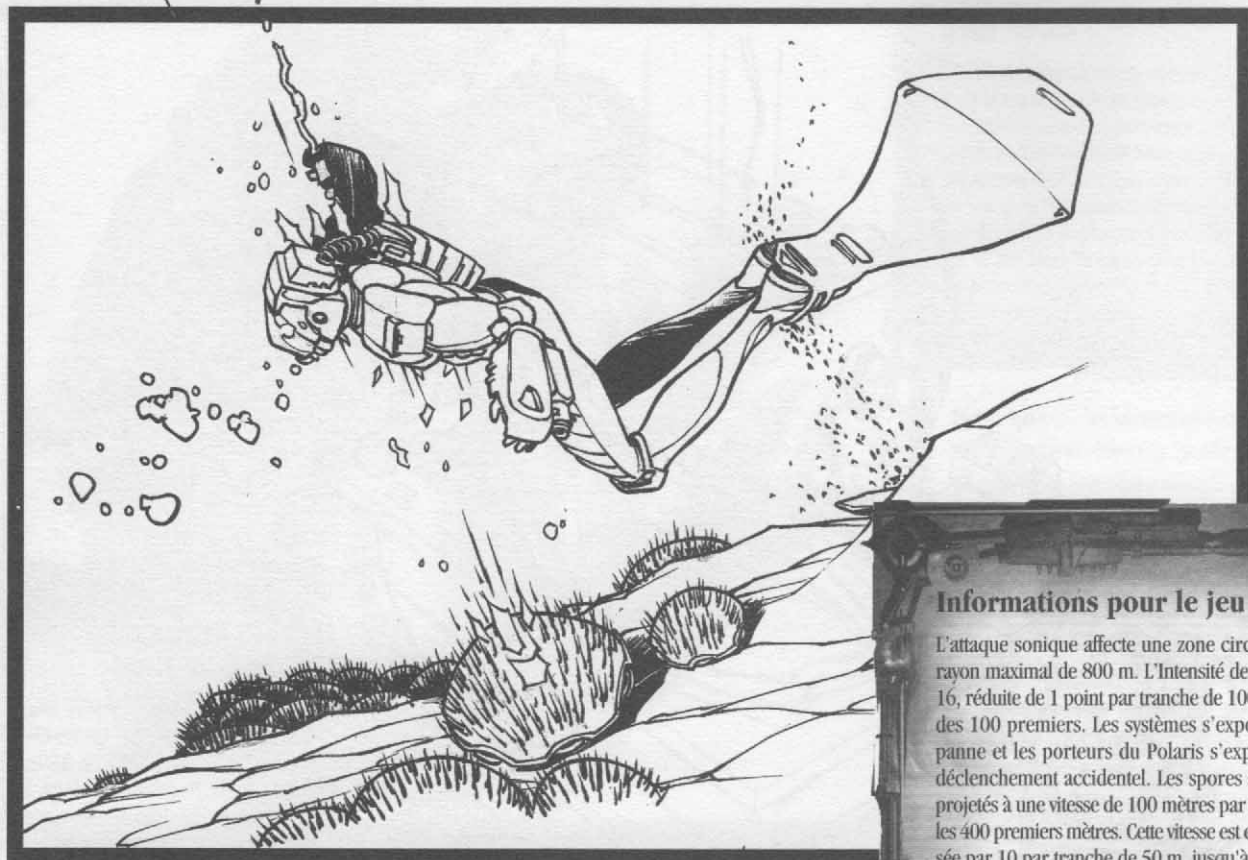
Nbre d'At. : 1 (1)

Armure : NA

Spéc. : écrasement, toxines

Recul : NA

Act. : 1 (1)



• SONAR

"Croiseur T6 à central Pitcap. Activité magnétique localisée sur la côte ouest. Approche pour identification ?

- Confirmé, T6. Aucune intrusion signalée dans le secteur.
- T6 à central. Ça semble provenir d'une souche minérale.
- Corail ?
- Négatif, central. On dirait plutôt...des oursins. Des oursins de grande taille.
- Évacuation immédiate de la zone, T6 ! Quittez les lieux immédiatement ! T6 ? T6, répondez !"

- Central de surveillance de Pitcap, fin de communication.

Description : ces énormes oursins sont dotés d'une carapace minérale et d'épines capables de déchirer n'importe quel blindage. Ils vivent en grappe fichées à flanc de paroi et sont totalement inoffensifs tant qu'ils ne sont pas perturbés dans leur sommeil. Dès qu'un navire traverse leur champ de perception, ils déclenchent immédiatement une vague d'ultrasons et lâchent une pluie de spores acides qui s'attaquent directement au blindage. Leur mode de reproduction n'a pu être étudié en détail, mais on pense qu'il repose sur un principe de souche comparable au corail ou au lierre terrestre.

Localisation

01-100 Corps

Portée Attaques : 800 m

Poids : 200 à 600 kg

Taille : 1 à 3 m de diamètre

Talent : Détection 12

(vibrations)

Informations pour le jeu :

L'attaque sonique affecte une zone circulaire d'un rayon maximal de 800 m. L'Intensité de base est de 16, réduite de 1 point par tranche de 100 m au-delà des 100 premiers. Les systèmes s'exposent à une panne et les porteurs du Polaris s'exposent à un déclenchement accidentel. Les spores acides sont projetés à une vitesse de 100 mètres par tour durant les 400 premiers mètres. Cette vitesse est ensuite divisée par 10 par tranche de 50 m, jusqu'à ce qu'ils retombent lentement vers le fond. Ils restent dangereux pendant deux heures et infligent des dommages de base de 8 (Palier 10). Chaque attaque affecte une zone égale à la Marge de Réussite en cm². Les avaries ne peuvent se déclencher qu'une fois que trois attaques ont atteint une même zone de localisation.

Utilisation pratique :

quelques cités côtières sont parvenues à intégrer la présence des sonars dans leur système de défense. Le processus, très risqué, consiste à déclencher des ondes magnétiques en direction des souches pour provoquer la réaction défensive des créatures. Si plusieurs attaques de pirates ont pu être repoussées grâce à cet ingénieux phénomène, il ne faut pas oublier que de nombreuses installations sous-marines ont également été anéanties en quelques minutes.

Caractéristiques de jeu :

Réaction : 3

Vitesse : NA

Perception : 15

Poids portable : NA

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
NA	NA	40	24	NA	NA	24	06	24	24

Seuil d'inconscience : 22

Seuil de blessure légère : 14

Seuil de blessure grave : 29

Seuil de blessure critique : 44

Seuil de blessure fatale : 88

Seuil de mort : 132

Att. : Palier 10

Esq. : NA

Par. : NA

Equ. : NA

Lutte : NA

Fat : NA

Dég. : spécial

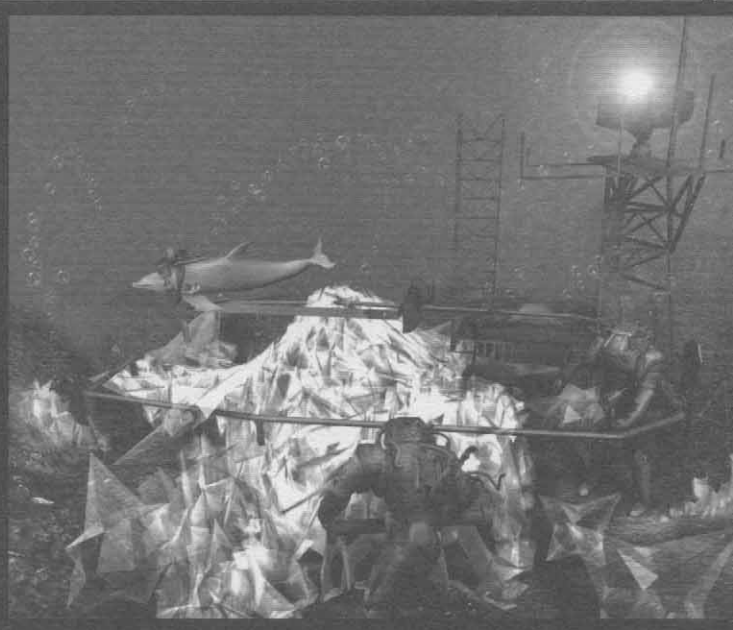
Nbre d'At. : 1 (1)

Armure : 36 (blindage 20)

Spéc. : spores acides, attaque sonique

Recul : NA

Act. : 1 (1)



CRISTAUX

Dans les fosses les plus profondes (en-dessous de 10 000 m), 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 dangereuse. Tous les cristaux sont sensibles aux armes soniques qui, automatiquement, réduisent de 1 point par tour leur volume (sur la table des Intensités).

• CRISTAUX DES PROFONDEURS

Description : les cristaux des profondeurs sont assez rares et ne se trouvent qu'à au moins - 12 000 mètres. Un peu plus gros que le poing (volume 1 sur la table des Intensités pour un poids de 30 g), un cristal des profondeurs a l'étonnante particularité de grossir quand on le rapproche de la surface. À -11 000 m, il atteint un volume 2 (poids de 500 g), à -10 000 m un volume 4 (poids de 419 kg), à -9 000 m un volume 7 (poids de 10 t), à -8 000 m un volume 11 (poids de 36 t), à -7 000 m un volume 16 (poids de 63 t), à -6 000 m un volume 22 (poids de 112 t), à -5 000 m un volume 29 (poids de 181 t), à -4 000 m un volume 37 (poids de 287 t), à -3 000 m un volume 46 (poids de 429 t), à -2 000 m un volume 56 (poids de 617 t) et à -1 000 m un volume 70 (poids de 934 t). Le cristal peut être taillé et creusé. Extrêmement résistant, il est utilisé, dans certaines stations de la République du Corail, comme matériau de construction. Dans ce cas, il est souvent employé avec des matières réduisant sa vulnérabilité aux armes soniques.

Renforcement	Structure	Surface
1	60	1 m x 1 m

• CRISTAUX PROLIFÉRANTS

Description : 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 réagissent au moindre contact. Ils prolifèrent alors à une vitesse inimaginable, augmentant leur volume de 1 point par round sur la table des Intensités. Si un personnage ne peut échapper à la prolifération, il se retrouve pris dans la masse cristalline. Il subit alors, au 1^{er} tour, une attaque 1 contre ses Seuils physiques et son Seuil d'inconscience, sur

le Palier 10 ; une attaque 2 au 2^e tour, etc. jusqu'à ce que le cristal atteigne sa masse critique et explose. Un cristal met 1D100 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 2D10. L'attaque s'effectue sur le Palier 10. 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. Ce dernier recouvre 1 point de Gabarit par tour et rien ne peut l'arrêter sauf une attaque sonique.

• CRISTAUX SHRAPNEL

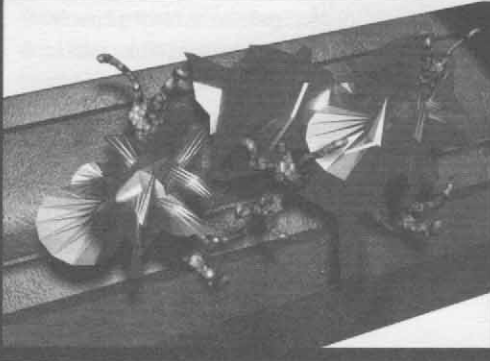
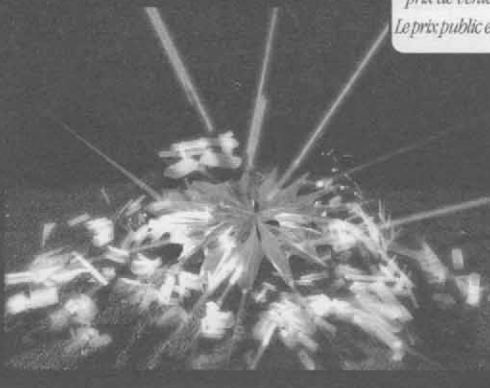
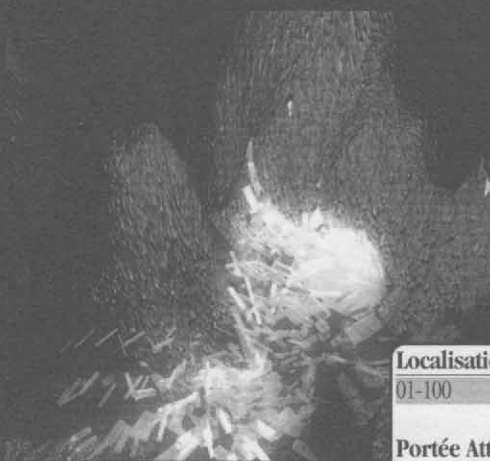
Description : ces petits cristaux ne grossissent pas mais ils ont la mauvaise manie d'exploser en cas de modification de leur environnement. Comme pour les cristaux proliférants, ils peuvent réagir à l'oxygène, à la lumière, au contact, etc. Quand un de ces cristaux explose, il projette sur 10 m de rayon des éclats extrêmement tranchants qui infligent 10 points de dommages de base, -1 point par mètre de portée. L'attaque s'effectue sur le Palier 10. Ce cristal est une arme parfaite pour des terroristes.

• CRISTAUX LANTERNE

Description : 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

Description : 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 lasers, Hades, neutrons et anti-

**Localisation**

01-100 Créature

Portée Attaques : contact**Poids :** 5 kg**Taille :** 20 à 40 cm de diamètre**Talent :** Détection 9**Produit****Prix***

Cristal des profondeurs	8 000
Cristal proliférant	2 000
Cristal shrapnel	1 000
Cristal lanterne	600
Cristal défensif	12 000
Cristal flash	2 000
Cristal vorace	800

* prix de vente en sols au marché noir.

Le prix public est de 4 à 10 fois supérieur.

moléculaires. 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 m² par an. On peut facilement le tailler quand il débord 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 proliféreraient sur la chair. Le cristal, contre toute autre attaque, a 30 points de structure pour chaque zone qu'il protège. Ces points de structure se régénèrent au rythme de 1 point par heure. Ces points de structure ne sont pas une protection supplémentaire, ils servent juste à déterminer à quel moment le cristal est détruit sur une zone protégée.

• CRISTAUX FLASH

Description : les cristaux flash 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. L'attaque s'effectue sur le Palier 3 et les dommages de base sont égaux à 1 point tous les 5 tours d'exposition à la lumière.

• CRISTAUX VORACES

Description : ces horreurs sont en fait des mollusques ayant une carapace de cristal. Ils vivent en communauté de plusieurs dizaines d'individus, guettant leurs proies en se cachant parmi d'autres espèces de cristaux moins dangereux. Dès qu'une victime s'approche à moins d'un mètre d'une de ces créatures, cette dernière se précipite sur sa proie et émet un signal qui guidera ses congénères vers la malheureuse. Le signal a une portée d'un mille nautique. La créature se colle à sa cible, qu'il s'agisse d'un être vivant, d'un navire ou d'un plongeur en amure, puis libère un puissant acide. Outre le danger que ces créatures représentent pour un plongeur, elles sont également redoutables pour les navires. Car, lorsque la créature se fixe, elle émet un signal de ralliement tant que sa proie n'est pas neutralisée. Elle peut ainsi rester sur la coque d'un sous-marin pendant des jours et des jours et rameuter toute la population de cristaux voraces des environs. Aussi il arrive souvent que certains capitaines de navires aient quelques surprises quand ils mettent leur vaisseau en cale sèche. Ces bestioles rongent le blindage avant de s'attaquer à la structure même d'un appareil. Il leur faut 1 heure par tonne de l'appareil pour venir à bout d'1 point de blindage. Dès qu'elles s'attaquent à la structure, elles infligent des dommages normaux mais, en plus, il faut effectuer des jets de panne dans la localisation touchée. Le jet s'effectue une fois par heure par tonne de l'appareil. Le risque de panne est augmenté de 1% par créature présente sur la zone. Si on tente d'arracher une de ces créatures de la surface sur laquelle elle est collée, on considère qu'elle a une Force de 24. La créature ne peut esquiver que si elle n'est pas fixée.

Caractéristiques des cristaux voraces**Réaction :** 7**Perception :** 12**Vitesse (9):** 9 m (11 km/h ; 6 nœuds)**Poids portable :** 5 kg

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
14	01	08	03	11	NA	18	01	24	24

Seuil d'inconscience : 7**Att. :** Palier 10**Dég. :** 1**Seuil de blessure légère :** 5**Esq. :** Palier 10**Nbre d'At. :** 1**Seuil de blessure grave :** 10**Par. :** NA**Armure :** 30 (blindage 6)**Seuil de blessure critique :** 14**Équ. :** NA**Spéc. :** acide**Seuil de blessure fatale :** 29**Lutte :** NA**Recul :** NA**Seuil de mort :** 43**Fat. :** NA**Act. :** 2 (1)

Informations pour le jeu :

Quand un crocodile attaque, il tente de saisir sa proie dans sa gueule pour l'écraser ou l'avalir, selon sa taille. 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.



CROCODILE DES CÔTES OU CROCODILE BLINDÉ

"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 Seyrac, responsable des colonisations.

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 pratique : 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 de base : 18, Poids : 8 kg, Difficulté de fabrication : 6, Esquive : 2, Résistance : 20). 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.

Caractéristiques de jeu

Réaction : 9

Perception : 13

Vitesse (16): 16 m / 3,20 m au sol (19 km/h ; 11 nœuds ; 4 km/h au sol)

Poids portable : 3 t

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
12	107	80	109	18	NA	17	02	24	24

Seuil d'inconscience : 51

Att. : Palier 4/Palier 8 (queue)

Dég. : 8+17/4+5 (queue)

Seuil de blessure légère : 34

Esq. : Palier 3

Nbre d'At. : 1 (1)

Seuil de blessure grave : 69

Par. : NA

Armure : 30 (blindage 6)

Seuil de blessure critique : 103

Équ. : NA/Palier 12 au sol

Spéc. : NA

Seuil de blessure fatale : 206

Lutte : 57

Recul : 216

Seuil de mort : 309

Fat. : 68

Act. : 2 (1)

Description : ce reptile amphibie est capable de rester plus de 20 minutes sous l'eau et d'atteindre une profondeur de 800 m. 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

Localisation

01-10	Mâchoire
11-15	Tête
16-65	Corps
66-75	Patte avant droite
76-85	Patte avant gauche
86-90	Patte arrière droite
91-95	Patte arrière gauche
96-100	Queue

Portée Attaques : contact, queue pouvant mesurer 3 m

Poids : 12 t

Taille : 18 m

Talents : Détection 6, Corps à corps 4



Informations pour le jeu :

Ils maîtrisent les pouvoirs suivants : Attaque psychique (6), Brouillage (8), Champ de force (6), Téléportation (12). Ils 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. Avec leur bec, ils infligent 20 points de dommages de base contre ces points faibles.

Talents : Détection 8, Empathie 12, Maîtrise du Polaris 8, Saut (hauteur) 10

DAUPHINS

Note sur les dauphins communs (livre de base) :

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 (voir ci-dessous). La plupart des dauphins communs ont évolué et sont dotés de branchies situées sous leurs nageoires. D'autres sont munis d'exorespirateurs et les plus rares sont capables de respirer l'air toxique de la surface.

• 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 possibles. Les attaques étaient concentrées sur les pompes à air, 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."

- Kerner Selenec, officier Veilleur.

Localisation des dauphins

(sauf delphiné, on ne peut toucher que le corps)

01-25	Tête
26-50	Corps (partie avant)
51-75	Corps (partie arrière)
76-80	Nageoire droite
81-85	Nageoire gauche
86-90	Dorsale
91-100	Queue

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 pratique : 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 OU 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.

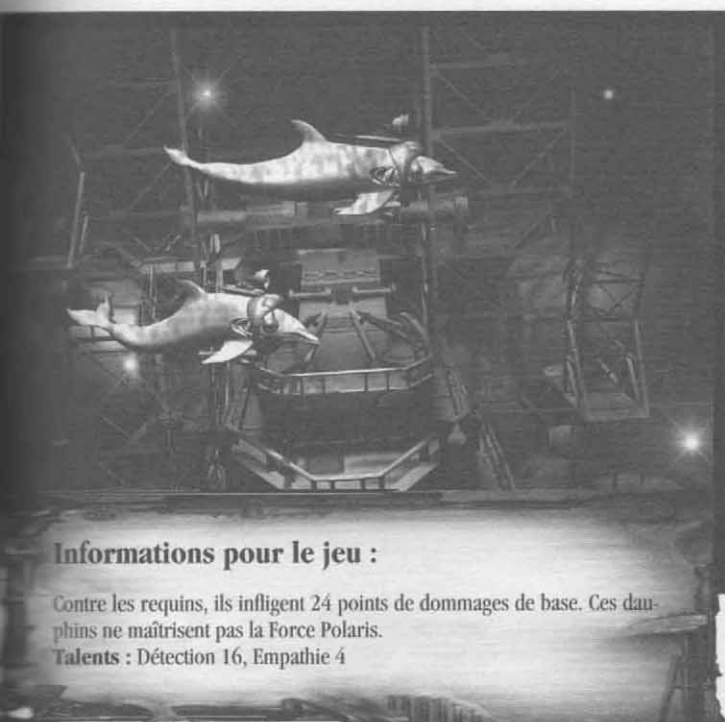
Description : c'est le plus grand des dauphins. Il peut atteindre une taille de 6 m. Son bec est court et épais. Sa nageoire dorsale est triangulaire, haute et étroite. Ses branchies se sont développées sur les flancs, un peu comme des requins. Son système d'écholocation est certainement un des plus performants qui soit. Ils se déplacent en groupes de 10 à 15 individus dans les mers tempé-

Seuils

	Inconscience	légère	Grave	Critique	Fatale	Mort
Noir	30	20	40	60	120	180
Sauvage	20	14	27	41	82	123
Delphiné	8	5	11	16	32	48

Attribut

	Réaction	Perception	Vitesse	Poids portable
Noir	13	22	28	240 kg
Sauvage	9	17	16	330 kg
Delphiné	12	18	35	20 kg



Informations pour le jeu :

Contre les requins, ils infligent 24 points de dommages de base. Ces dauphins ne maîtrisent pas la Force Polaris.

Talents : Détection 16, Empathie 4

rées et tropicales. Tous les deux ans, les femelles mettent bas après une gestation de 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 pratique : 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 tournai 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.

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 1-3 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 pratique : le delphiné ne survivant pas à la captivité, il n'a aucune valeur vivante. 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 déboursier 10 000 sols pour en savourer un. Le delphiné est protégé par l'O.E.S.M.

Caract.	AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
Noir	28	32	64	32	28	24	24	20	24	24
Sauvage	28	38	30	42	20	12	10	11	08	24
Delphiné	24	04	10	04	35	24	18	12	06	24

Informations pour le jeu :

Ce dauphin est totalement adapté à la vie sous-marine. Il maîtrise parfaitement la Force Polaris mais n'utilise que les pouvoirs suivants : Modification de la pression (10), Prescience (6) et Régénération moléculaire (8) ; il ne s'en sert que pour guérir des blessures.

Talents : Détection 12, Maîtrise du Polaris 12, Empathie 12

Nom	Att.	Esq.	Lutte	Armure (blind.)	Dég.	Nbre d'At.	Pat.	Act.	Poids	Taille	Spéc.
Noir	Palier 7	Palier 6	23	NA	3+8	2 (1)	40	3(2)	260 kg	3,20 m	Polaris
Sauvage	Palier 4	Palier 4	27	NA	3+9	1 (1)	36	2(1)	380 kg	5,20 à 6 m	requins
Delphiné	Palier 5	Palier 10	8	NA	1	2 (1)	11	3(2)	20 kg	60 cm	Polaris

DRAGON MARIN

"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 adressé 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.

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 m. 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 pratique : 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 irrecupérables. 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.

Caractéristiques de jeu :

Réaction : 9

Vitesse (26) : 33 m (40 km/h ; 22 nœuds)

Perception : 18

Poids portable : 16,1 t

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
10	140	89	126	12	NA	24	12	38	24

Seuil d'inconscience : 60

Seuil de blessure légère : 40

Seuil de blessure grave : 80

Seuil de blessure critique : 119

Seuil de blessure fatale : 239

Seuil de mort : 358

Att. : Palier 4

Esq. : Palier 4

Par. : NA

Équ. : NA

Lutte : 69

Fat. : 84

Dég. : 1+19 (griffes)/12+19 (gueule)

Nbre d'At. : 1 ou 2 (1)

Armure : 40 (blindage 10)

Spéc. : NA

Recul : NA

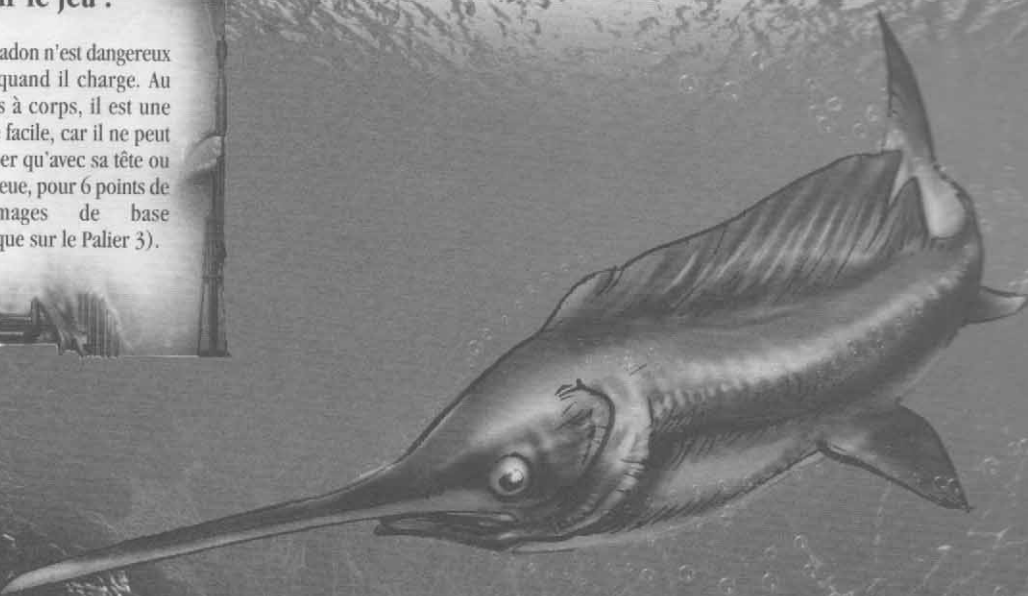
Act. : 2 (1)

Informations pour le jeu :

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 corps à corps pour immobiliser et écraser) puis de la broyer avec sa gueule. Si la victime est immobilisée, l'attaque de la gueule s'effectue sur le Palier 10.

Informations pour le jeu :

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, pour 6 points de dommages de base (attaque sur le Palier 3).



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'accélération 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'ancre 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.

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 pratique : 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.

Localisation

01-15	Tête
16-55	Corps (partie avant)
56-95	Corps (partie arrière)
96-100	Queue

Portée Attaques : contact

Poids : 300 kg

Taille : 4 m

Talents : Détection 5, Acrobatie 9, Nager (pour les accélérations/12)

Caractéristiques de jeu :

Réaction : 9

Vitesse (41) : 77 m (92 km/h ; 51 nœuds)

Perception : 18

Poids portable : 505 kg

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
11	47	19	35	29	NA	10	12	08	24

Seuil d'inconscience : 16

Seuil de blessure légère : 11

Seuil de blessure grave : 21

Seuil de blessure critique : 32

Seuil de blessure fatale : 64

Seuil de mort : 96

Att. : Palier 5

Esq. : Palier 7

Par. : NA

Équ. : NA

Lutte : 23

Fat. : 25

Dég. : 4 + 10

Nbre d'At. : 1 (1)

Armure : 0

Spéc. : Charge

Recul : NA

Act. : 2 (1)



Informations pour le jeu :

Cette créature attaque en lutte (écrasement) et vise toujours la tête. Dès qu'elle réussit une attaque, sa bouche 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. Au cas où cette dernière serait légèrement indigeste, la limace sécrète un puissant acide. L'acide inflige 1 point de dommages de base +1 point par round (maximum 10) ; l'attaque est effectuée sur le Palier 10.



GOBE TÊTE

"On était en train de trier le produit de notre pêche quand un marin est tombé sur un énorme ver blanc de trois 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.

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.

Localisation

01-100 Créature

Portée Attaques : contact

Poids : 300 kg

Taille : 3 m de long

Talents : Détection 4, Corps à corps 6

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 pratique : 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.

Caractéristiques de jeu :

Réaction : 7

Vitesse (12): 12 m (14 km/h ; 8 nœuds)

Perception : 14

Poids portable : 165 kg

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
14	26	24	32	10	NA	12	04	24	24

Seuil d'inconscience : 17

Seuil de blessure légère : 11

Seuil de blessure grave : 23

Seuil de blessure critique : 34

Seuil de blessure fatale : 68

Seuil de mort : 102

Att. : Palier 6

Esq. : Palier 6

Par. : NA

Équ. : NA

Lutte : 24

Fat. : 21

Dég. : 1+7

Nbre d'At. : 1 (1)

Armure : 0

Spéc. : Acide

Recul : 58

Act. : 2 (1)



GRAND BÉNITIER

Description : le grand bénitier n'est rien d'autre qu'une huître gigantesque. Elle peut atteindre 40 m de long. 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 sur la zone ouest de l'Océan Pacifique (Mer du Japon, Mer Jaune...).

Utilisation pratique : une chose connue de très peu de personnes est que certains commandos sous-marins (équipés d'ar-

mures) 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 créature titanesque limite cependant une telle utilisation à des opérations de surveillance défensive.

Localisation

01-100 Coquille

Portée Attaques : contact

Poids : 20 à 30 t

Taille : 20 m de diamètre (peuvent atteindre un diamètre de 50 m)

Talents : Détection 6

Réaction : 10

Vitesse : NA

Seuil d'inconscience : 79

Seuil blessure légère : 53

Seuil blessure grave : 106

Seuil blessure critique : 159

Seuil blessure fatale : 318

Seuil de mort : 477

Perception : 12

Poids portable : NA

Att. : Palier 6

Esq. : NA

Par. : NA

Équ. : NA

Lutte : 106

Fat. : NA

Dég. : 2+22

Nbre d'At. : 1 (1)

Armure : 80 (blindage 20)

Spéc. : voir texte

Recul : NA

Act. : NA

Information pour le jeu : 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 au bord de la créature, effectuez un duel de Réaction. Si le personnage réussit, il s'est écarté à temps.

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
NA	200	200	118	40	NA	NA	NA	NA	24



Idée de scénario :

L'attaque des plates-formes terrestres de Zyar et d'Ossyr a convaincu plusieurs cités, dont les deux principaux fiefs de la Confrérie de l'Indus, d'engager des équipes de mercenaires et d'indépendants dans le but de protéger leurs installations. D'un autre côté, le ou les dirigeant(s) du collier de nacre sont actuellement recherchés par le Culte du Trident et les autorités hégémoniques, qui soupçonnent cette communauté d'être en étroite relation avec Ash, le mercenaire du Soleil Noir.

HYBRIDES

• HYBRIDES DU DÉSERT : LE COLLIER DE NACRE

"J'ai appris vos mésaventures, commandeur. Que s'est-il passé exactement ?

- Et bien, cela fait bientôt une semaine que tous les travaux d'expansion terrestre ont été interrompus. L'équipe de terrassement refuse de regagner les filotubes et les renforts mercenaires tardent à gagner la cité. La dernière équipe a été attaquée par une horde de primitifs venus tout droit du désert. Résultat : douze morts et deux plates-formes détruites. Une chance qu'ils n'aient pas été en possession d'armes technologiques !"

- Discussion entre le commandeur d'Ossyr et un promoteur venu d'Équinoxe.

Description : les mutants du collier de nacre font partie de ces habitants de la surface qui luttent farouchement contre la progression sur leurs terres des colons venus des fonds marins. Les relevés satellites de l'Indus font mention d'une centaine d'individus, mais il est probable que les techniques de camouflage de ces mutants aient réussi à masquer leur nombre véritable. Leur armement rudimentaire est compensé par une maîtrise totale du terrain. D'après les enregistrements des caméras de surveillance des plates-formes 6 et 7, il semble de plus que les mutants soient capables de guider des créatures terrestres de grandes taille.

Poids : 60 à 100 kg

Réaction : 8

Bonus dommages : +4

Déplacement (20) : 19 m/t

Lutte : 19

Seuils : Inc. : 16

Crit. : 33

Taille : 1,8 à 2 m

Perception : 17

Fatigue : 23

Poids portable : 125 kg

Recul : 40

Lég. : 11

Fat. : 66

Grav. : 22

Mort : 99

Talents principaux : Connaissance du monde (surface 5), Connaissance du milieu naturel 6 (désert 10), Armes blanches 7, Armes de trait 8, Corps à corps 7, Chasse 6, Survie 7, Drogues 5, Pièges 6, Discrétion 6 (désert 8), Esquive 6

Mutations majeures : sens accru (vue), endurance, immunité aux radiations, résistance aux maladies, résistance thermique, épiderme renforcé, sens du danger 6, fragilité psychique 5, empathie naturelle 7

Équipement : armes blanches, arcs longs (bonus +3), armures d'os (20/10)

Informations pour le jeu : le chef actuel de la communauté est un énorme mutant, aveugle et totalement paralysé, qui dirige ses troupes depuis une caverne ensevelie à une cinquantaine de kilomètres des infrastructures terrestres de l'Indus. Ce mutant vient de conclure une alliance avec Ash et Lauren Draco, qui lui procurent du matériel militaire technologique en échange de la destruction des sites industriels. Nul ne sait encore pour qui ces renégats se donnent autant de mal...

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS	ADAPT
18	22	24	18	16	07	24	12	18	22	20



Idée de scénario :

Les allées et venues du Culte du Trident, associées aux rumeurs qui courent sur d'éventuelles découvertes archéologiques de l'ancien temps, n'ont fait que décupler l'intérêt que portent les pilliers de ruines et les chercheurs indépendants à cette région essentiellement végétale. Il ne serait pas étonnant que plusieurs missions d'investigation soient lancées d'ici peu en direction d'Amazonia, dans le but d'observer les fils de Viracocha et de préparer une offensive en direction des ruines découvertes par le Culte.

• HYBRIDES DES MARAIS : LES FILS DE VIRACOCHA

"Amazonia ? Encore ? Mais c'est la troisième fois en un mois !

- Je sais, je sais... Mais ils ont encore besoin de moi.

- Pourquoi Demeter ne règle-t-il pas le problème une bonne fois pour toute ?

- Si seulement c'était aussi simple... La dernière délégation a mis à jour un complexe de ruines de l'ancien temps bourré de statues intactes. Si je ne traite pas directement avec les fils de Viracocha, les vestiges risquent de finir entre les mains de la Ligue Rouge ou de je ne sais quels pilliers de ruines..."

- Deux Orphées d'Équinox.

Description : les fils de Viracocha forment la plus importante communauté de mutants de la région amazonienne. Si rares sont les informations que le Culte du Trident a bien voulu céder à l'O.E.S.M., on sait cependant que cette communauté est fédérée autour d'un culte voué à une ancienne divinité terrestre connue sous le nom de Viracocha. Les rapports que ces mutants entretiennent avec les habitants de la mystérieuse cité d'Amazonia sont inconnus, mais il semble que les dirigeants de la cité terrestre soient directement impliqués dans les actions terrestres de ces mutants, que les rapports des délégations d'Orphées du Culte ont permis d'estimer à plusieurs centaines.

Poids : 55 à 75 kg

Taille : 1,6 à 1,8 m

Réaction : 11

Perception : 18

Bonus dommages : +3

Fatigue : 20

Déplacement (24) : 29 m/t

Poids portable : 90 kg

Lutte : 18

Recul : 34

Seuils : Inc. : 15

Lég. : 10

Grav. : 20

Crit. : 30

Fat. : 60

Mort : 90

Talents principaux : Connaissance du monde (surface 5), Connaissance du milieu naturel 5 (marais 8, Amazonie 12), Armes blanches 6, Armes de trait 7, Corps à corps 6, Armes spéciales 8, Discrétion 10, Chasse 7, Pièges 7, Onguents 8, Drogues 6, Esquive 7

Mutations majeures : sens accru (ouïe), sens amoindri (vue), endurance, immunité aux maladies et poisons, empathie naturelle 6, symbiose (milieu naturel) 6, contagion 5, régénération moléculaire

Équipement : armes blanches, filets, bolas, arcs courts (bonus +1), flèches et fléchettes empoisonnées, armures de peau (16/10)

Informations pour le jeu : l'implication des dirigeants d'Amazonia et du Culte du Trident sont deux pistes que vous aurez toute latitude de développer en vue de fonder de futures campagnes terrestres. Sachez cependant que les mutants de cette communauté disposent presque tous de pouvoirs affiliés au Polaris, qu'ils sont parfaitement à l'aise dans leur environnement naturel et que, à l'image des Incas et des Aztèques de l'ancien temps, ils affectionnent tout particulièrement les sacrifices rituels...

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS	ADAPT
20	18	24	16	22	07	20	12	24	24	20

Informations pour le jeu :

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 (vitesse : 12, Esquive sur le Palier 6). Les tentacules se fixent comme des sortes de grappins magnétiques, il faut donc considérer qu'il s'agit d'une attaque Pugilat et non une attaque Corps à corps. Chaque tentacule n'a que deux Seuils : un Seuil de blessure fatale (60) qui le fait lâcher prise, et un Seuil de mort (120), qui le tranche.

La pâte fabriquée à partir des crocs de la bête réduit de moitié toutes les Difficultés liées aux hémorragies et aux blessures. Il faut réussir un jet d'Onguents (6) pour préparer une pâte avec un croc, pouvant être appliquée sur 4 blessures.

**HYDRE DES PROFONDEURS**

"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 seuls ses tentacules sont visibles. Chacun de ses 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.

Description : cette énorme créature ressemble à une limace gigantesque dotée de sept tentacules de 48 m 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 huit cerveaux rudimentaires. L'hydre vit principalement dans les fosses

Localisation

01-100 Corps ou 1 des 7 têtes

Portée Attaques : contact

Poids : 4 t

Taille : corps (6 m de long), tentacules (48 m de long)

Talent : Détection 4

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
11	80	140	80	04	NA	16	03	24	20

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 m.

Utilisation pratique : 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.

Réaction : 5

Vitesse (4): 4 m (5 km/h ; 3 nœuds) pour un tentacule

Seuil d'inconscience : 59

Seuil de blessure légère : 39

Seuil de blessure grave : 79

Seuil de blessure critique : 118

Seuil de blessure fatale : 236

Seuil de mort : 354

Perception : 11

Poids portable : 1,5 t / 105 kg

Att. : Palier 4

Esq. : Palier 6/1

Par. : NA

Équ. : NA

Lutte : 43 (tentacule 17)

Fat. : 79

Dég. : 3+7/6+14 (gueule)

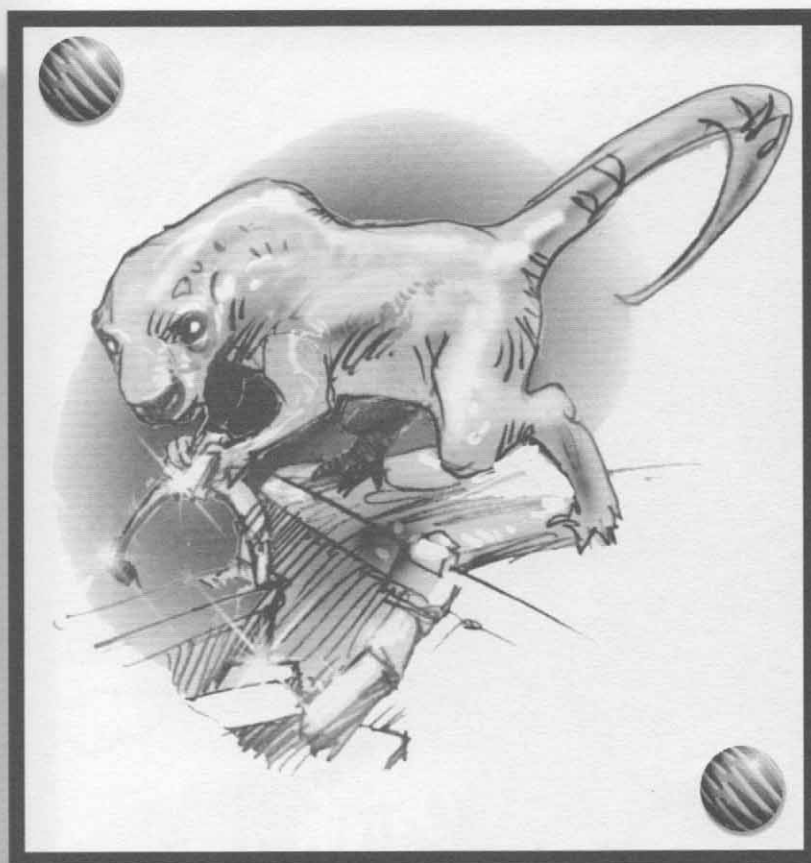
Nbre d'At. : 1 (1) par tête

Armure : 20 (blindage 0)

Spéc. : NA

Recul : 160

Act. : 2 (1) par tête



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..."

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".

Localisation

01-15 Tête

16-50 Corps

51-56 Main droite

57-62 Main gauche

63-77 Patte arrière droite

78-92 Patte arrière gauche

93-100 Queue

Portée Attaques : contact

Poids : 30 à 50 kg

Taille : 70 à 90 cm

Talents : Corps à corps 4, Esquive 12, Discrétion 10, Agilité manuelle 16, Acrobatie 10

Idées de scénarios : il suffit souvent d'un petit imprévu pour qu'une simple mission d'exploration tourne au véritable cauchemar. Qu'arriverait-il si les per-

Informations pour le jeu :

Les lémuriens ne sont attirés que par les objets les plus brillants et les plus intrigants (de leur point de vue s'entend). Armes, munitions, trousse 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.



AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
32	08	12	06	30	NA	06	05	14	24

sonnages 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 quelques 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.

Réaction : 13

Vitesse (32) : 48 m/t

Seuil d'inconscience : 6

Seuil de blessure légère : 4

Seuil de blessure grave : 8

Seuil de blessure critique : 12

Seuil de blessure fatale : 24

Seuil de mort : 36

Perception : 14

Poids portable : 40 kg

Att. : Palier 4 **Dég. :** 2+2

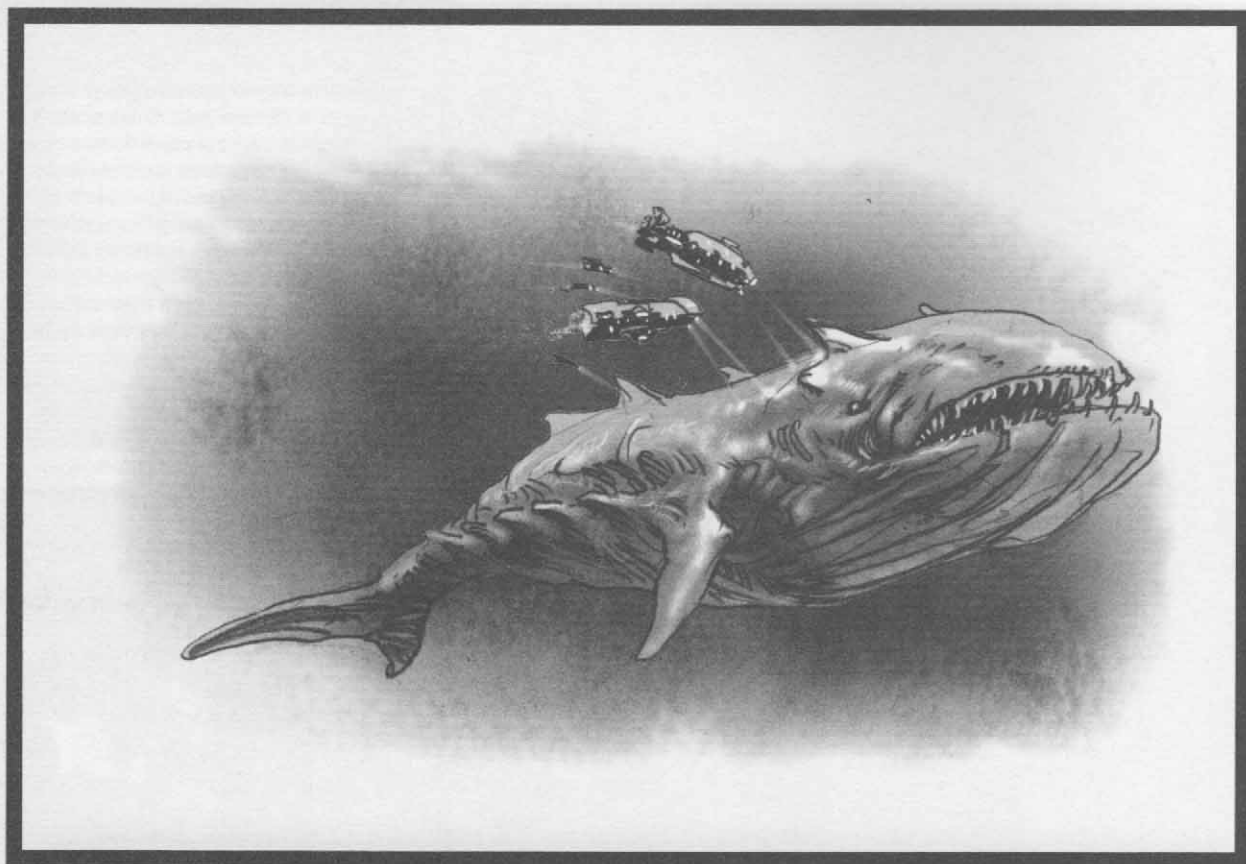
Esq. : 12 **Nbre d'At. :** 2 (1)

Par. : NA **Armure :** 4 (blindage 0)

Equ. : NA **Spéc. :** kleptomanie

Lutte : 15 **Recul :** 14

Fat. : 8 **Act. :** 3 (2)



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 véritables origines. 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 ?"

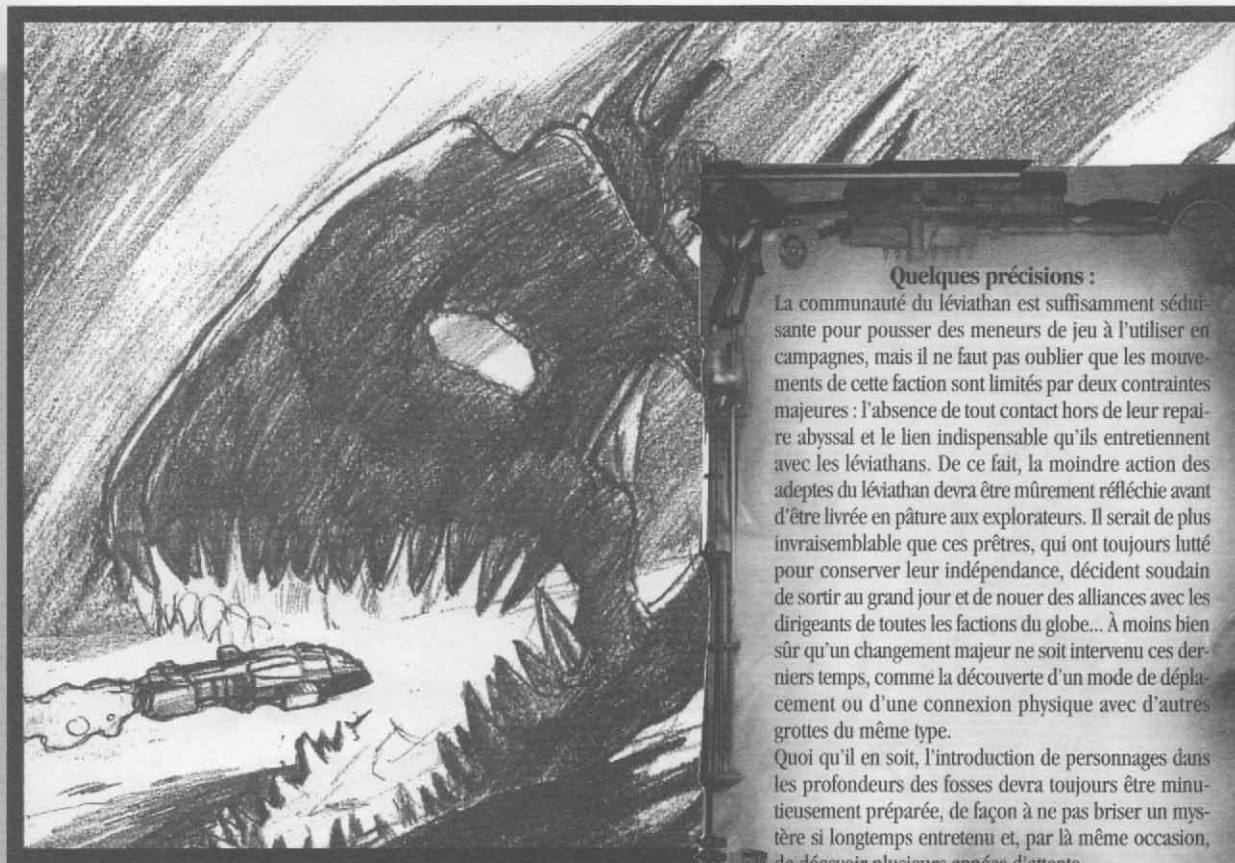
- Extrait de la conférence du professeur Nora Craig.

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 jamais 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. De plus amples informations seront fournies d'ici peu, car la communauté du léviathan est, à l'image des Foreurs, suffisamment intéressante pour faire l'objet d'une description exhaustive. 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 mit à jour l'existence de deux variétés distinctes : les léviathans et les krakens. 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 caï-



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 adeptes 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 factions du globe... À 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 là même occasion, de décevoir plusieurs années d'attente.

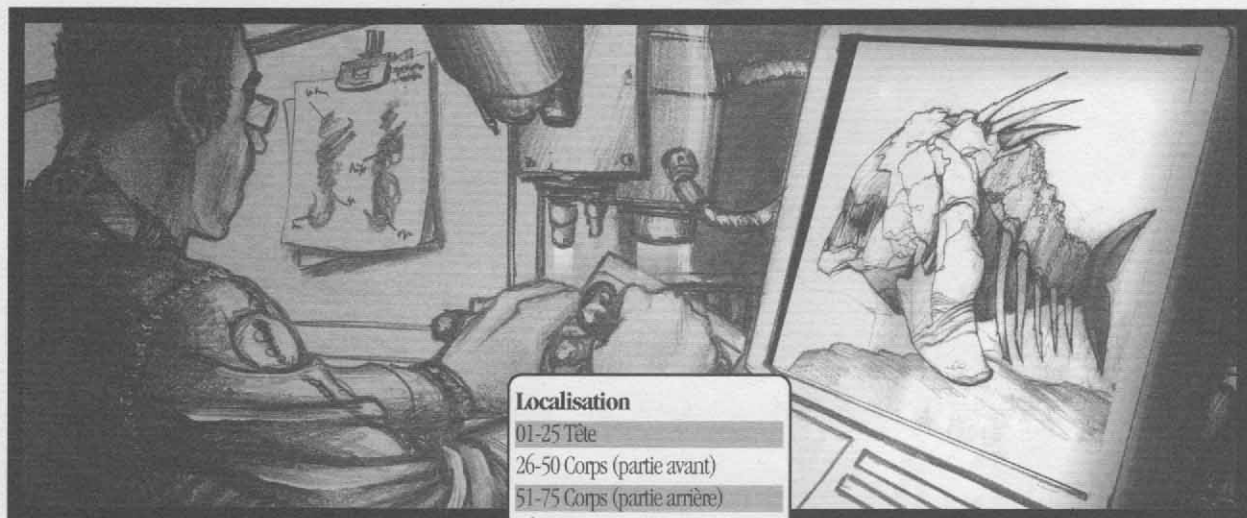
mans de la surface. Les solars sont de loin inférieurs aux léviathans, tant par la taille que par la rareté, mais ils sont cependant suffisamment impressionnants pour mériter le respect.

Ni Craig, ni aucun autre chercheur n'a jamais pu approcher les mystérieux adeptes 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 Demeter lui-même, parvienne à organiser une rencontre avec un des dirigeants de cette faction 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 passent pour des humanoïdes affublés de tenues de cuir et de masques sculptés aux motifs mystérieux. En poussant plus avant, il est possible d'apprendre que ces hommes (car il s'agit bien d'hommes) 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. Et ensuite ? Hum... Voici toute la vérité.

• LA COMMUNAUTÉ DU LÉVIATHAN

On ne parlera ici que des membres de la communauté regroupée dans le Fossé des Aléoutiennes, en partant du principe qu'il existe d'autres adeptes, qu'ils fassent partie ou non de la même organisation. La communauté des Aléoutiennes compte moins de cinquante personnes, réunies sous l'égide d'un conseil de prêtres char-

gés des relations directes avec les léviathans. La hiérarchie ne semble pas clairement définie au-delà de ce simple stade. La majorité des adeptes 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 Demeter, 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 vouent les adeptes 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. À 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 comportement totalement inhumains. L'empathie et la force énergétique que manient ces hommes n'a semblé-t-il rien à voir avec la Force Polaris, même si elles doivent nécessairement être liées au flux.



Localisation

01-25 Tête
26-50 Corps (partie avant)
51-75 Corps (partie arrière)
76-80 Nageoire droite
81-85 Nageoire gauche
86-100 Queue

Portée Attaques : contact, spécial

Poids : 280 à 350 t

Taille : 60 à 100 m de long

Talents : Détection 8, Empathie 14, Maîtrise du Polaris 10

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 Demeter 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 en attester. Et entre nous, quelqu'un a entendu parler de leur retour ?

• LÉVIATHAN

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F
14	224	88	216	24	NA	32	24	30

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 soit 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 de toute façon. En combat (bien qu'il soit rarement obligé de pro-

téger 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 de le traîner contre la roche jusqu'à ce qu'ils se disloque entièrement.

Réaction : 11

Vitesse (32) : 48 m/t

Seuil d'inconscience : 84

Seuil de blessure légère : 56

Seuil de blessure grave : 112

Seuil de blessure critique : 168

Seuil de blessure fatale : 336

Seuil de mort : 504

Perception : 30

Poids portable : 320 t

Att. : Palier 8

Esq. : Palier 8

Par. : NA

Equ. : NA

Lutte : 99

Fat. : 99

Dég. : 6+30 (charge)

Nbre d'At. : 1 (1)

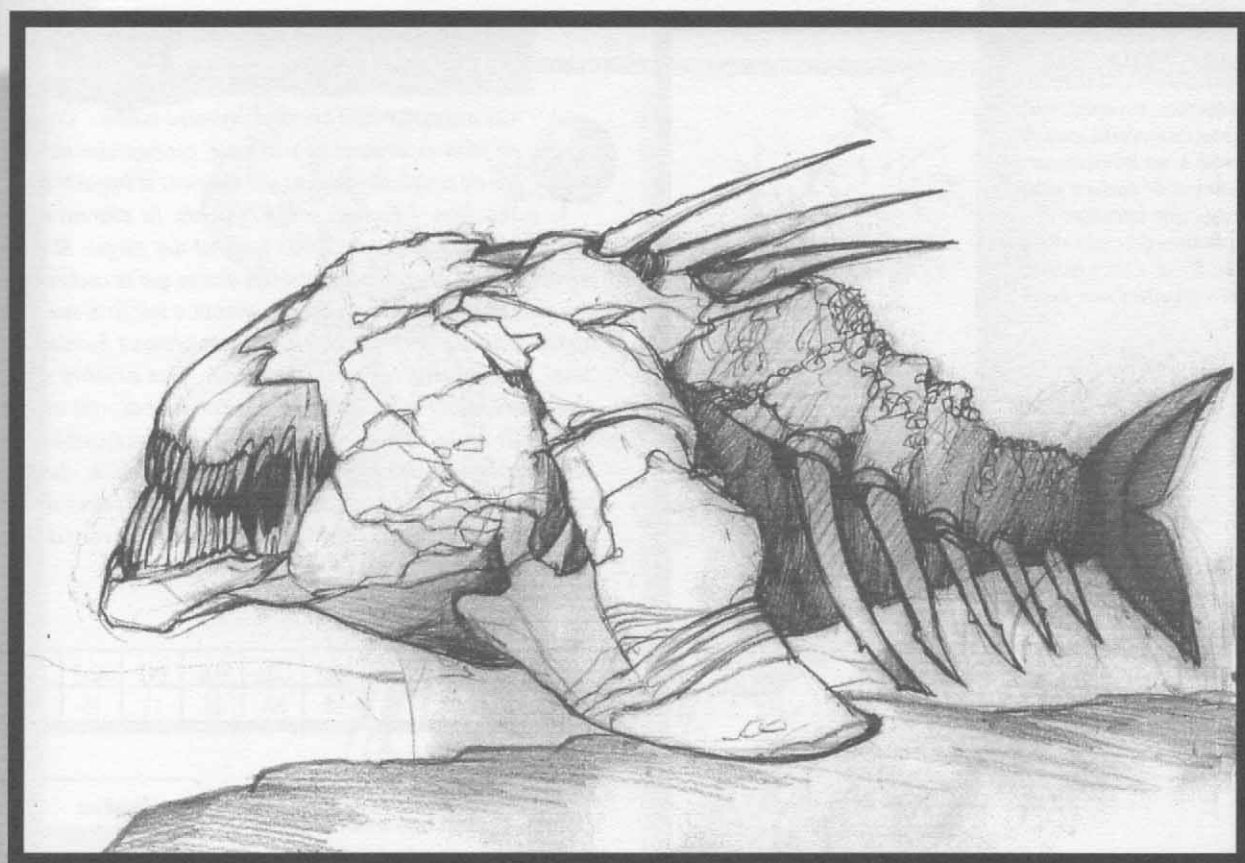
Armure : 60 (blindage 24)

Spéc. : charge, Polaris

Recul : NA

Act. : 3 (2)

Informations pour le jeu : pour gérer les combats sous-marins, il peut être intéressant de considérer les léviathans comme des vaisseaux possédant les Caractéristiques suivantes : Gouverne 10, Accélération 8 et Décélération 12. Les jets de "Pilotage" s'effectuent sur le Palier 10 et les Analyses grâce à la Perception. Les léviathans maîtrisent les Effets Polaris suivants : Disruption moléculaire 6, Siphon d'énergie 10, Tourbillon 12, Régénération 12.



• KRAKEN

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
10	296	96	296	24	NA	24	24	32	24

Description : les krakens sont une sorte de chaînon manquant entre le léviathan et le monolithe. 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.

Réaction : 11

Vitesse (24) : 29 m/t

Seuil d'inconscience : 104

Seuil de blessure légère : 69

Seuil de blessure grave : 138

Seuil de blessure critique : 20

Seuil de blessure fatale : 416

Seuil de mort : 624

Perception : 24

Poids portable : 340 t

Att. : Palier 8

Esq. : Palier 6

Par. : NA

Equ. : NA

Lutte : 99

Fat. : 99

Dég. : 8+44 (charge)

Nbre d'At. : 1 (1)

Armure : 90 (blindage 30)

Spéc. : charge, Polaris

Recul : NA

Act. : 3 (1)



Informations pour le jeu :

les kraken sont considérés

comme des navires

possédant Gouverne 8, Accélération 6 et Décélération 8.

Leurs jets de "Pilotage" s'effectuent toujours sur le Palier 10.

Si un critique est obtenu lors d'une charge, le vaisseau ennemi subit automatiquement une avarie, en raison

des pointes minérales dont est couvert le monstre. Les kra-

kens maîtrisent les Effets Polaris suivants : Altération temporelle 8, Modification de la pression 12, Disruption moléculaire 8,

Siphon d'énergie 10 et Tourbillon de mort 10.

Localisation

01-25 Tête

26-50 Corps (partie avant)

51-75 Corps (partie arrière)

76-80 Nageoire droite

81-85 Nageoire gauche

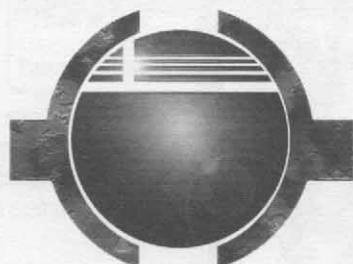
86-100 Queue

Portée Attaques : contact, spécial

Poids : 380 à 460 t

Taille : 70 à 120 m de long

Talents : Détection 8, Empathie 10, Maîtrise du Polaris 12



Utilisation pratique :

Les loups n'intéressent que les scientifiques qui souhaitent les étudier. Un spécimen vivant peut être vendu jusqu'à 6 000 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.

**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.

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
12	18	14	10	18	NA	14	11	16	24

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.

Localisation

01-10	Tête
11-60	Poitrail
61-70	Patte avant droite
71-80	Patte avant gauche
81-90	Patte arrière droite
91-100	Patte arrière gauche

Portée Attaques : contact

Poids : 60 kg

Taille : 1,40 m au garrot

Talents : Corps à corps 6, Course 8, Discrétion 7, Écouter 12, Endurance 5, Observation 4, Pistier 10, Sentir 11

Réaction : 8

Vitesse (26): 33 m (40 km/h)

Seuil d'inconscience : 9

Seuil de blessure légère : 6

Seuil de blessure grave : 13

Seuil de blessure critique : 19

Seuil de blessure fatale : 38

Seuil de mort : 57

Perception : 17

Poids portable : 90 kg

Att. : Palier 6

Esq. : Palier 6

Par. : NA

Équ. : Palier 4

Lutte : 13

Fat. : 15

Dég. : 3+3

Nbre d'At. : 1 (1)

Armure : 6

Spéc. : NA

Recul : 28

Act. : 2 (1)

Informations pour le jeu : Quand ils attaquent, ils tentent toujours de viser la gorge. C'est, dans ce cas, une attaque Corps à corps pour écraser.



MÉDUSES

• MÉDUSE MINOTAURE

"Je te jure. À voir comme ça, c'est tout mou. C'est plus grand qu'un homme et presque aussi flasque que la grosse Lulu du niveau 3. 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 Félooms les utilisent pour protéger leur cachette."

- Nisul Karn, pêcheur d'Équinoxe.

Description : rien ne différencie la méduse minotaure d'un autre scyphozoaire, mis à part 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 huit tentacules ou douze 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

Localisation

01-50 Corolle supérieure

51-75 Corolle inférieure (organes vitaux)

76-100 Tentacules et filaments

Talents : Détection 9, Corps à corps 8.

mouvant dans un rayon de dix mètres. La méduse minotaure, contrairement aux représentants du plancton marin, ne se déplace pas avec les courants marins mais, sans que l'on sache pourquoi, reste dans un territoire qu'elle protège.

Utilisation pratique : 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 minotaure 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 leurs maîtres. Il semble acquis que les Félooms les utilisent déjà comme sentinelles mais qu'ils n'en ont rien à craindre. Si un humain mettait la main sur le secret, sa fortune serait assurée.

Informations pour le jeu :

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). Cette créature peut atteindre 6 m de diamètre pour un poids de 200 kg (Gabarit : 38).

"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'effigie 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 par l'agent Tess."



Type : Poison alambic
Intensité : 12
Fréquence : 2 tours/x12
Durée : 1h30
Accoutumance : 32
Coût : NA
Manque : 24 heures

Effet : l'effet immédiat est un mal de crâne (avec une barre au niveau des sinus) et l'impression que tous ses sens sont à vif. Après quelques vomissements, la victime a l'impression (peut-être juste) que le monde tangué.

• MÉDUSE ALAMBIC

Description : cette méduse de petite taille (50 cm de diamètre pour une longueur maximum de 3 m), 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.

Localisation

01-50 Corolle supérieure
51-75 Corolle inférieure
76-100 Tentacules

Talent : Détection 1

Utilisation pratique : 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 2% de chance pour que la méduse se réveille et cherche à le piquer (voir plus bas). Ensuite, il doit faire un jet de Résistance contre une Difficulté de 24

+ 1 par 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.

Informations pour le jeu : le poison de la méduse alambic est une drogue neurotrope (ce 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 g d'alcool dans le sang.



• MÉDUSE TORCHÈRE

"C'est mieux qu'une lampe, ça tombe jamais en panne et ça n'utilise aucune énergie qui pourrait trahir la 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 qu'un animal. Inoffensif 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 10 m. 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.

Utilisation pratique : partout où il y a 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 faible (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 30 cm et des tentacules de 1 m de long.

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.

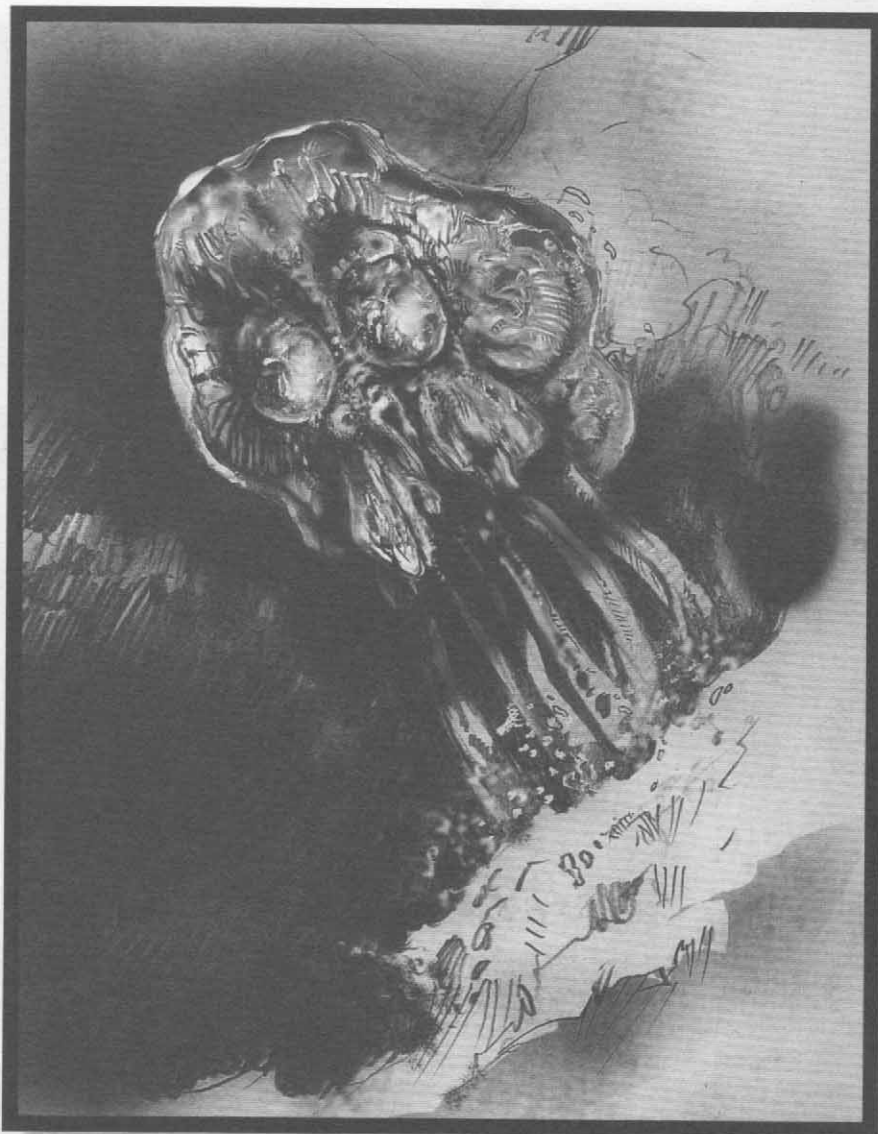
Talent : Éclairer 10.

• LE POLYPE GARDIEN

" Tu vois Lorien, je peux te dire qu'ils sont passés par là. Comment ? Regarde cette flaqué au milieu du couloir. Anodine, presque normale, tu n'y aurais pas fait attention. À présent, remarque que juste au-dessus, le néon est H.S. Ce sont les deux signes qu'il peut y avoir une méduse gardienne 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.

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, contrairement à du plancton classique, il réagit de sa propre volonté. De loin, il ressemble à une tache d'humidité verdâtre sur un plafond. De plus près on pourrait le confondre avec une flaqué 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 pratique : les malfrats les utilisent pour couvrir leur fuite ou protéger pour quelques jours un couloir. Pour éviter que le polype 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 (700 sols par point de Gabarit au-dessus de 5). Comme tous les autres pièges naturels, il est indécélable électriquement.

Informations pour le jeu : le poison du polype gardien est sa seule arme. Il n'a aucun effet corrosif mais est 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.



	Att.	Esq.	Lutte	Armure (blind.)	Dég.	Nbre d'Att.	Fat.	Act.	Portée Att.	Spécial	Poids	Taille
Minotaure	Palier 8	Palier 1	12	20 (10)	4+3	1 (1)	NA	2 (1)	contact	Écrasement	50 kg	2,2 m
Alambic	Palier 8	Palier 6	6	NA	NA	1 (1)	NA	1 (1)	contact	Poison	2,5 kg	Var.
Polype	Palier 10	NA	4	NA	NA	1 (1)	NA	1 (1)	contact	Poison	Var.	Var.

Carac	AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
Minotaure	04	16	18	15	18	NA	15	02	NA	18
Alambic	10	02	20	05	18	NA	18	NA	NA	18
Polype	02	04	10	05	18	NA	01	01	20	18

Seuils	Inconscience	légère	Grave	Critique	Fatale	Mort
Minotaure	8	16	24	48	72	
Alambic	7	14	21	43	65	
Polype	3	5	8	16	24	

Attributs	Réaction	Perception	Vitesse	Poids portable
Minotaure	NA	10	19	NA
Alambic	NA	NA	NA	NA
Polype	7	9	NA	NA

• LE POLYPE GARDIEN (SUITE)

Intensité : 28 **Déclenchement :** immédiat

Fréquence : unique

Effet : 7 points de dommages de base contre le Seuil d'inconscience sur le Palier 14

Coût : 1000 (Gabarit 5) + 700 par point de Gabarit supplémentaire.

Un polype gardien peut peser de 1 kg à 1 t et avoir une taille de 1 à 30 mètres de diamètre.

Talent : Détection 10

Localisation : NA

• LA LÉGENDE DE LA MÉDUSE CARMINA (MÉDUSA GIGANTESCA)

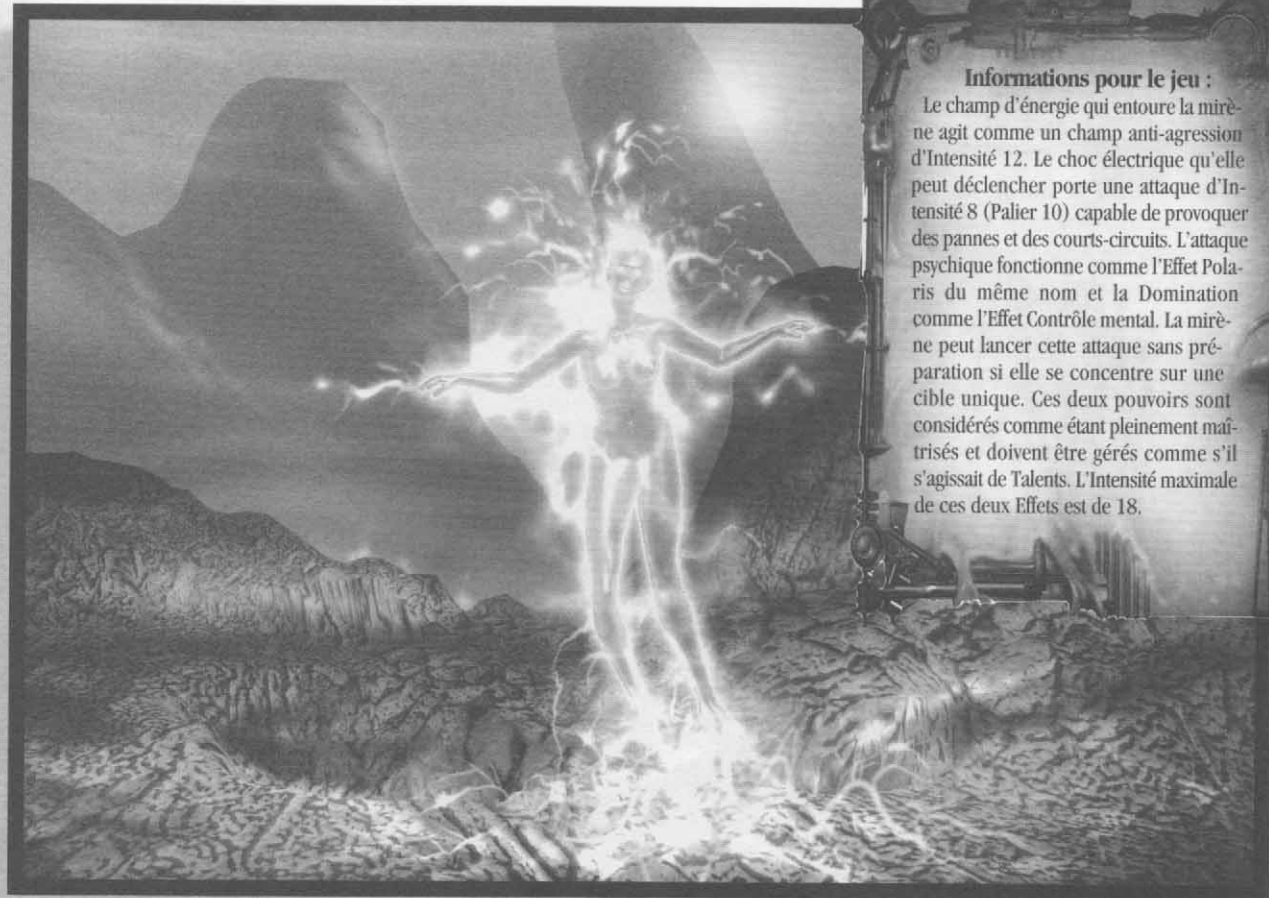
Personne ne sait si cette créature existe vraiment. Le rapport de mission qui revient le plus souvent fait état d'un obstacle inconnu qui ralentit ou empêche la progression d'un vaisseau (jusqu'au croiseur). Puis l'appareil est libéré d'un coup, comme s'il venait de traverser un mur invisible. On dit alors qu'il y a un effet Carmina. Son nom lui vient d'une exploratrice de la République du Corail baptisée Amélie Carmina. Elle fut la seule à filmer la créature alors qu'elle émergeait du Gouffre du Ride (90°Est). 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 6 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 bonne ou au pire, neutre.



Informations pour le jeu :

Le champ d'énergie qui entoure la mirène agit comme un champ anti-agression d'Intensité 12. Le choc électrique qu'elle peut déclencher porte une attaque d'Intensité 8 (Palier 10) capable de provoquer des pannes et des courts-circuits. L'attaque psychique fonctionne comme l'Effet Polaris du même nom et la Domination comme l'Effet Contrôle mental. La mirène peut lancer cette attaque sans préparation si elle se concentre sur une cible unique. Ces deux pouvoirs sont considérés comme étant pleinement maîtrisés et doivent être gérés comme s'il s'agissait de Talents. L'Intensité maximale de ces deux Effets est de 18.



MIRÈNE

"Certaines femmes vous brisent le cœur lorsqu'elles vous quittent, d'autres lorsqu'elles vous rencontrent..."

- Spud, pilote désabusé.

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...

Idées de scénarios : 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'inté-

Localisation

01-100 Corps

Portée Attaques : 20 m (choc), 500 m (attaque mentale)

Poids : NA

Taille : variable

Talents : Détection 8, Attaque psychique 8, Domination 8

rêt ludique, à moins bien sûr que vous n'ayez envie de décimer 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.

Réaction : 16

Vitesse (10) : 10 m/t

Perception : 21

Poids portable : NA

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
38	NA	14	24	34	NA	24	18	24	24

Seuil d'inconscience : 28

Seuil de blessure légère : 22

Seuil de blessure grave : 33

Seuil de blessure critique : 44

Seuil de blessure fatale : 76

Seuil de mort : 108

Att. : Palier 10 **Dég. :** spécial

Esq. : Palier 6

Nbre d'At. : 2 (2)

Par. : NA

Armure : champ anti-agression (12)

Equ. : NA

Spéc. : charme, domination

Lutte : NA

Recul : NA

Fat. : NA

Act. : 3 (2)





NEMESIS

"Nous avons tous notre prédateur."

- Demeter.

Note : il aura fallu plusieurs années d'exploration et d'étude scientifique pour comprendre les motivations de ces étranges créatures terrestres que sont les nemesis. Très différentes les unes des autres, les trois espèces que les chercheurs ont réussi à identifier n'ont en commun qu'une volonté féroce de détruire un élément de la vie en surface : les gibbons s'attaquent à la technologie, les hérisses aux insectes, et les vers-trident aux manifestations de la Force Polaris. Une chance que les créatures de ces trois espèces soient rares et qu'elles ne semblent motivées que par la destruction de leur ennemi direct...

• 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 200

Localisation

Table de localisation humaine

Portée Attaques : contact

Poids : 600 kg à 1 t

Taille : 2 à 4 m de haut

Talents : Corps à corps 10, Armes blanches 10, Esquive 7, Détection 8 (moteurs 14)

km. Origine de l'attaque inconnue. Supposition : tempête énergétique ou nuée d'insectes. Fin de transmission."

- Satellite 7 au central terrestre de l'Hégémonie.

Description : les gibbons font partie des créatures les plus redoutées des explorateurs de surface, 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 des insectes particulièrement bruyants.

Idées de scénarios : 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... À moins qu'ils n'arrivent trop tard, et que le complexe soit déjà entièrement dévasté...

Réaction : 10**Vitesse (30) :** 42 m/t

Seuil d'inconscience : 20

Seuil de blessure légère : 13

Seuil de blessure grave : 27

Seuil de blessure critique : 41

Seuil de blessure fatale : 82

Seuil de mort : 123

Perception : 16**Poids portable :** 405 kg

Att. : 10

Esq. : 10

Par. : 6 (masse)

Equ. : NA

Lutte : 32

Fat. : 30

Dég. : 4+7 (poings), 7+7 (masses)

Nbre d'At. : 3 (2)

Armure : 14 (blindage 2)

Spéc. : acharnement, frénésie

Recul : 72

Act. : 3 (2)

Informations pour le jeu : en combat, les gibbons cherchent toujours à noyer leur adversaire sous les coups. L'achar-

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
24	42	34	30	18	NA	18	08	24	24

nement leur confère un bonus de 3 points de dégâts par attaque lorsqu'ils affrontent un combattant en armure technologique ou un véhicule. La frénésie annule les malus dus aux blessures jusqu'à la fin du combat. Les armes qu'ils utilisent sont des grosses masses de pierre ou d'os infligeant des dommages de base de 7. Elles se brisent si la Marge de Réussite du jet d'attaque est supérieure à 7.

• HÉRISSE

"Quand tu vois la taille que font 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 tapent l'jour où les insectes auront disparu..."

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 prédateurs de l'enfer terrestre : les insectes. Leur carapace ornée d'épines meurtrières et leurs défenses 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 mantres et les fourmis, qui sont leur principaux ennemis.

Utilisation pratique : les défenses naturelles des hérisses constituent, une fois convena-



Localisation

01-10 Tête

11-60 Corps

61-70 Patte avant droite

71-80 Patte avant gauche

81-90 Patte arrière droite

91-100 Patte arrière gauche

Portée Attaques : contact**Poids :** 500 à 800 kg**Taille :** 2 à 3 m de long**Talents :** Corps à corps 8, Esquive 8, Détection 8 (insectes 14)

blement 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.

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
24	30	34	24	28	NA	20	06	24	24

Réaction : 13**Vitesse (34) :** 54 m/t

Seuil d'inconscience : 19

Seuil de blessure légère : 13

Seuil de blessure grave : 26

Seuil de blessure critique : 39

Seuil de blessure fatale : 78

Seuil de mort : 117

Perception : 15**Poids portable :** 210

Att. : 8

Esq. : 8

Par. : NA

Equ. : NA

Lutte : 26

Fat. : 28

Dég. : 6+5 (griffes), 8+5 (cornes)

Nbre d'At. : 3 (3)

Armure : 20 (blindage 4)

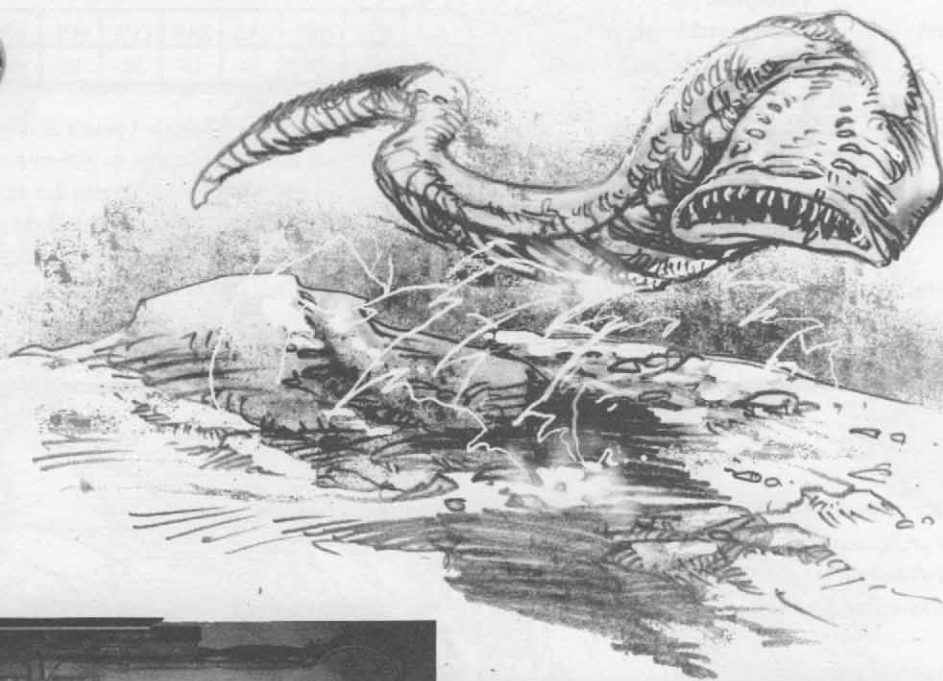
Spéc. : acharnement, perce-blindage

Recul : 54

Act. : 3 (2)

Informations pour le jeu :

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. L'acharnement n'opère que face à des insectes et confère un bonus de 2 en Corps à corps et de 3 points de dégâts de base. La faculté de perce-blindage réduit par deux tous les blindages, qu'ils soient naturels ou technologiques.



Informations pour le jeu :

L'attaque majeure du ver-trident est considérée comme une action de Lutte pour gober, mais le Gabarit n'entre pas en ligne de compte. Si sa Marge de Réussite est supérieure à celle du défenseur, le ver se colle à sa victime et commence à aspirer, augmentant les dégâts de base de 3 par tour jusqu'à ce qu'ils soient triplés. Cette attaque ne tient pas compte du blindage, mais la victime ne subit aucun dégât tant que l'intégrité de son armure n'est pas compromise. Ensuite, le ver 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). Si le personnage contrôle cet effet, il peut tenter de contrôler le déclenchement selon la procédure habituelle.

• VER-TRIDENT

"Eh, c'est un inhibiteur que t'as là ? Force 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'ai vue s'faire gober les tripes par une super sangsue hyper vicelarde. Du genre euh... Super sangsue hyper vicelarde, quoi."

- Asbley Benners, pilote consciencieux.

Description : l'aspect physique de ces énormes vers des sables les confond 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-trident 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 pratique : 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.

Localisation

01-15 Mâchoire

16-100 Corps

Portée Attaques : contact

Poids : 800 à 1 400 kg

Taille : 4 à 8 m de long

Talents : Corps à corps 8, Esquive 6, Détection 8 (Polaris 14), Discrétion 7

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
24	40	50	32	20	NA	24	12	24	30

Réaction : 11

Vitesse (28) : 37 m/t

Seuil d'inconscience : 26

Seuil de blessure légère : 17

Seuil de blessure grave : 35

Seuil de blessure critique : 53

Seuil de blessure fatale : 106

Seuil de mort : 159

Perception : 18

Poids portable : 365 kg

Att. : 8 Dég. : 6+6 (morsure), spécial

Esq. : 6 Nbre d'At. : 1

Par. : NA Armure : 20 (blindage 4)

Equ. : NA Spéc. : achèvement, absorption

Lutte : 32 Recul : 72

Fat. : 38 Act. : 3 (2)

Informations pour le jeu :

L'orque géant est capable d'éperonner un appareil à une vitesse de 32 nœuds, infligeant dans ce cas 38 points de dommages de base. Il utilise les pouvoirs suivants de la Force Polaris : Présience 12, Téléportation 8, Pulsion électromagnétique 9, Siphon d'énergie 6.

ORQUE EMPEREUR
OU ORQUE GÉANT

"J vous jure qu j'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'épaulards - 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.

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

Localisation

01-25	Tête
26-50	Corps (partie avant)
51-75	Corps (partie arrière)
76-80	Nageoire droite
81-85	Nageoire gauche
86-90	Dorsale
91-100	Queue

Portée Attaques : contact

Poids : 12 t

Taille : 26 m

Talents : Corps à corps 4, Détection 8, Empathie 18, Maîtrise du Polaris 6

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 pratique : 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 ?

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
20	120	80	117	18	NA	28	24	24	24

Réaction : 10

Vitesse (21): 23 m (28 km/h ; 16 nœuds)

Seuil d'inconscience : 56

Seuil de blessure légère : 37

Seuil de blessure grave : 75

Seuil de blessure critique : 112

Seuil de blessure fatale : 225

Seuil de mort : 337

Att. : Palier 7

Esq. : Palier 5

Par. : NA

Équ. : NA

Lutte : 65

Fat. : 76

Perception : 24

Poids portable : 5,7 t

Dég. : 8+18 (gueule)/4+18 (queue)

Nbre d'At. : 2 (1)

Armure : NA

Spéc. : Charge

Recul : NA

Act. : 3 (2)



Informations pour le jeu :

Un oursin effectue une attaque contre sa cible sur le Palier 10. Cette dernière peut tenter une esquive si elle n'est pas surprise. Dans un courant, les dommages infligés sont égaux à 10, plus deux fois l'Intensité du courant. Quand il roule, l'oursin inflige 20 points de dommages de base.

OURSIN VAGABOND

"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.

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 pratique : 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.

Réaction : NA

Perception : NA

Localisation

01-100 Créature

Portée Attaques : contact

Poids : 8 t

Taille : 4 m de diamètre

Talents : aucun

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
01	0	250	82	0	NA	24	01	24	24

Vitesse courant ou flux : 12 au sol

Poids portable : NA

Seuil d'inconscience : NA

Att. : Palier 10

Dég. : 10+ var/20

Seuil de blessure légère : 59

Esq. : NA

Nbre d'At. : 1 (1)

Seuil de blessure grave : 119

Par. : NA

Armure : 30 (blindage 16)

Seuil de blessure critique : 178

Équ. : NA

Spéc. : collision

Seuil de blessure fatale : 356

Lutte : NA

Recul : NA

Seuil de mort : 534

Fat. : NA

Act. : 1 (1)

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 nature 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.



• SANGSUE DES MARAIS

"Le bain de pieds, c'était pas franchement une bonne idée..."

- Un assistant médical envoyé en surface.

Description : 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 cause 8 points de dégâts cumulatifs par tour (ce ne sont pas des dommages de base à multiplier par une Marge de Réussite). Une fois qu'elle s'est gorgée de 40+1D10 points de blessures, la sangsue se décroche et meurt. Un jet de Médecine contre une Difficulté de 8 ou de Premiers soins contre une Difficulté de 12 est nécessaire pour enlever la sangsue sans causer de dégâts. Si un jet est raté, le personnage subit le double des dommages qu'il aurait dû recevoir ce tour-ci. Ces créatures sont insensibles à la chaleur...

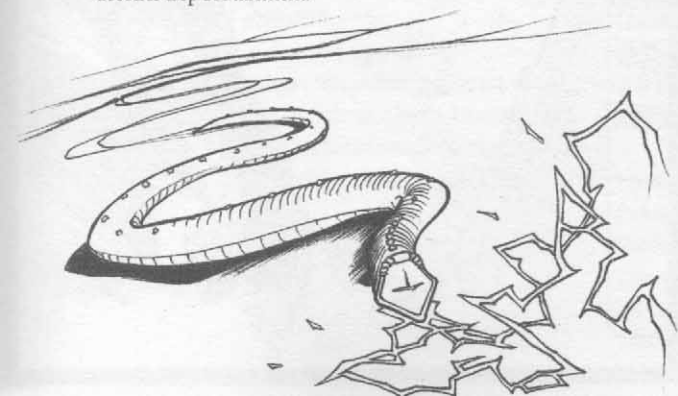


• SANGSUE DU DÉSERT

"Une toute petite, tu dis ? J'imagine pas sur quoi les grosses peuvent bien s'coller !"

- Un apprenti louareg.

Description : 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 d'Intensité 6 sur le Palier 6, contre les Seuils physiques. La sangsue peut avoir la même réaction si elle se sent menacée ou qu'on tente de la décrocher trop brutalement.

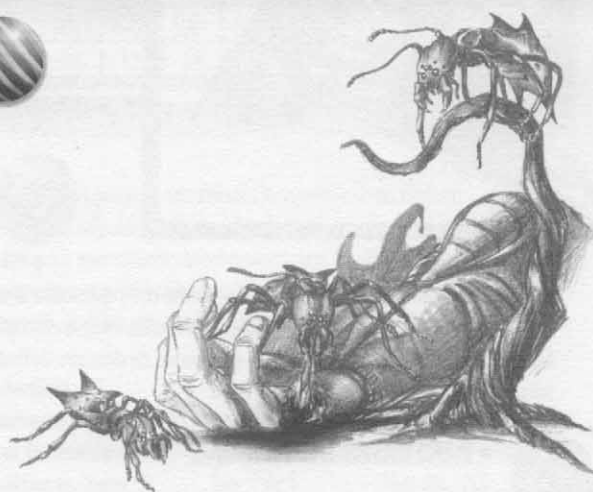


• FOURMI DE LEWIS

"Pour mon bien ? Comment veux-tu que cette connerie me fasse du bien ?"

- Une exploratrice bésitante.

Description : 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 terrestre est aussi hideuse que...bénéfique. Une fois fixée autour du poignet, elle plante de petits crochets qui s'arment 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 confère à son porteur une protection intégrale contre toute intrusion de parasite et un indice de protection de 8 qui s'ajoute aux Résistances aux poisons, maladies et radiations terrestres. La fourmi de Lewis reste en vie tant qu'elle n'est pas décrochée. Il faut effectuer un jet de Médecine contre une Difficulté de 10 pour procéder à son installation et de 12 pour l'enlever. Une blessure reçue dans la zone du bras porteur a 15% de chances de toucher la fourmi. Si elle reçoit plus de 15 points d'un seul coup, elle meurt sur le champ et le porteur subit une attaque 5 contre ses Seuils vitaux (Palier 10).

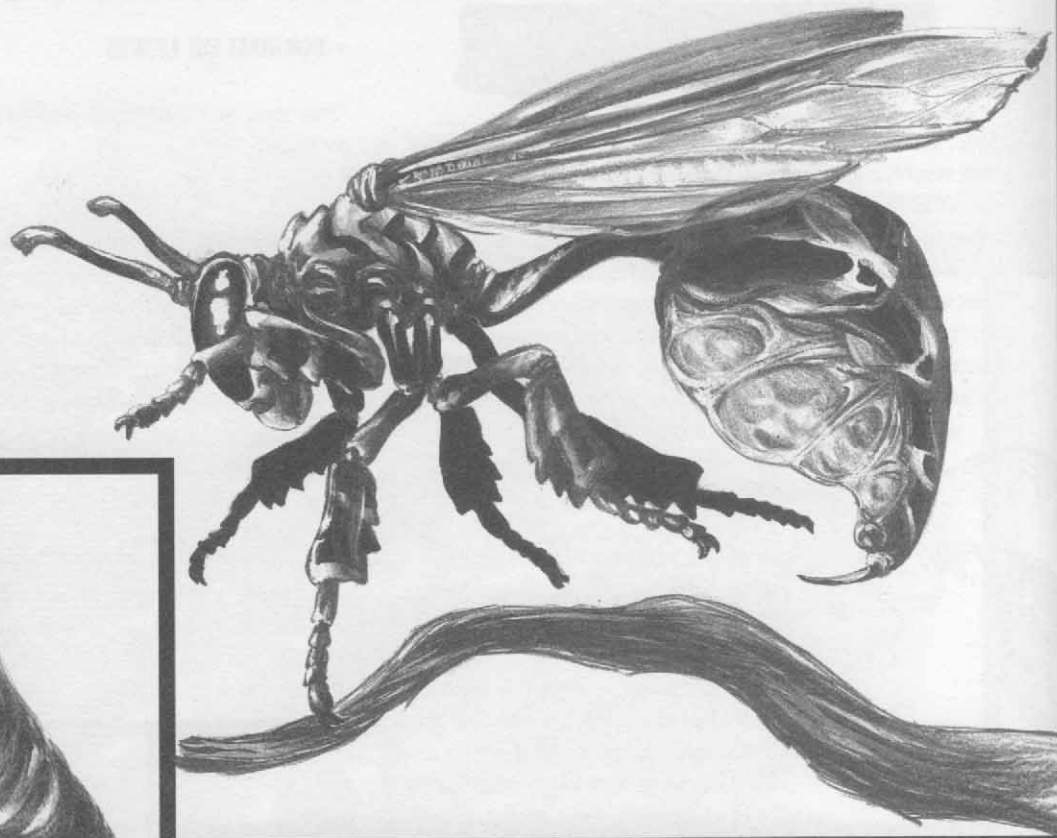


• GUÊPE AFRICAINE

"Protectrice ou pas, j'te donne deux s'condes pour m'enlever cette bestiole !"

- Un aventurier catégorique.

Description : l'utilisation que font les laboratoires sous-marins de cet insecte terrestre est loin d'être conforme au mode de vie original 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. À l'inverse, la présence de ces œufs empêchera l'intrusion de tout parasite et "vaccinera" leur porteur contre la plupart des maladies infectieuses d'origine terrestre.



Les maladies et les poisons dont l'Intensité est supérieure à 20 ne sont pas affectés par cette protection. Une hémorragie critique ou fatale dans la zone de ponte a 50% de chance de détruire définitivement les œufs.

• BACTÉRIES DU TRIDENT

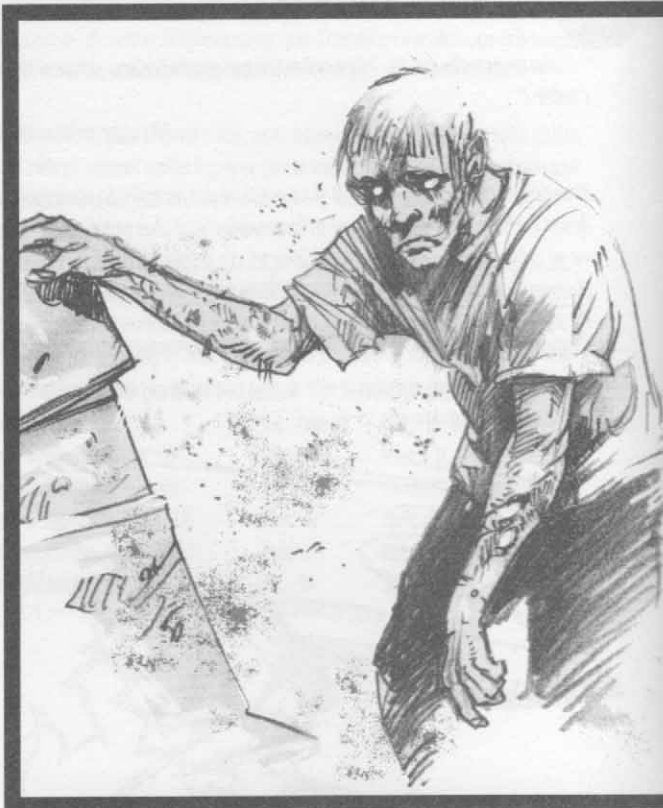
"T'as plutôt bonne mine, pour un type qui vient d'se prendre une rafale."

- Un compagnon réconfortant.

Description : 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 d'Intensité 24 qui s'attaque à la Résistance aux poisons de l'individu. Si les spores gagnent le duel, ils ne provoquent aucun effet tant que le personnage reste en parfaite santé, paradoxalement. Dès que le personnage subit une blessure critique, les spores déclenchent une réaction qui doit être gérée comme un nouveau duel pour empoisonnement. L'Intensité est augmentée de 2 pour une blessure critique, de 4 pour une fatale et de 10 si le personnage meurt. Si les spores perdent, il n'y a aucun effet. S'ils gagnent, effectuez ensuite un duel entre l'Intensité de base et la Volonté du personnage. Si les spores gagnent encore, ils s'emparent de la force vitale

du personnage et le maintiennent en vie quoi qu'il arrive. Une fois que les spores se sont substitués à l'énergie vitale d'un individu, celui-ci ne peut plus mourir des suites de ses blessures (sauf en cas de décapitation ou de destruction massive de son corps). Un personnage ainsi "animé" perd 1 point de Volonté par jour. Une fois à 0 de Volonté, il 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...





AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
18	50	34	17	18	NA	24	04	24	24

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 bestiaux, un bon mètre cinquante, pour près d'une centaine de kilos, un beau morceau quoi. Mais il n'avait pas l'air agressif, il ressemblait plutôt à un bon gros mérrou. 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."

- Reamaleg, pêcheur d'Azurica.

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 conséquente (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 pratique : des recherches récentes, effectuées par les scientifiques du Culte du Trident, montrent que ce poisson est totalement immunisé aux effets de la Force Polaris. De plus, il serait possible de construire des inhibiteurs de

Force Polaris 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 ?

Réaction : 10

Vitesse (28) : 37 m (44 km/h ; 24 nœuds)

Seuil d'inconscience : 19

Seuil blessure légère : 12

Seuil blessure grave : 25

Seuil blessure critique : 37

Seuil blessure fatale : 75

Seuil de mort : 112

Att. : Palier 6

Esq. : Palier 6

Par. : NA

Équ. : NA

Lutte : 21

Fat. : 36

Perception : 22

Poids portable : 570 kg

Dég. : 3+9

Nbre d'At. : 2 (2)

Armure : NA

Spéc. : voir texte

Recul : NA

Act. : 3 (2)

Informations pour le jeu : tout effet de Force Polaris est annulé sur un rayon de 5 m autour du poisson. Un utilisateur de la Force Polaris sera incapable de déclencher le moindre effet 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 naturelle semble laisser supposer que l'animal pourrait peut-être être apprivoisé (mais il faudrait parvenir à continuer à l'approvisionner en corail), cependant cela ne pourra jamais être par un utilisateur de la Force Polaris.

Localisation

01-25 Tête

26-85 Corps

86-100 Queue

Portée Attaques : contact

Poids : 150 kg

Taille : 1,5 m

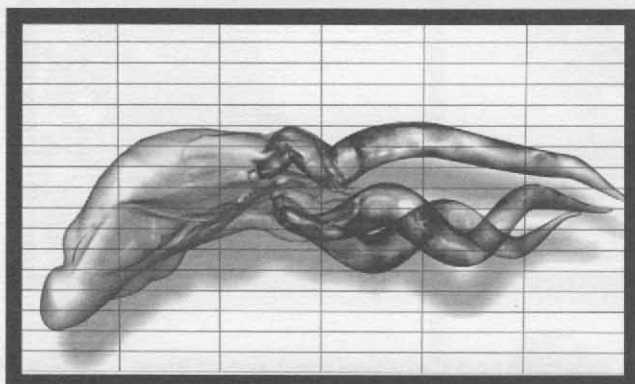
Talents : Détection du corail 12, Détection 8

POULPES

• SAIGNEUSES (BANC)

"De loin, ce n'est qu'un vague nuage qui avance par sursaut. Alors tu te dis que c'est un banc de poissons. Tu éclaires et là, tu as mille yeux tout rond 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."

Description : les saigneuses sont des seiches de 20 cm qui ne se déplacent que par banc de millier 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 léviathan 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 pratique : 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.

Caractéristiques de jeu pour 100 créatures

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
16	10*	20*	20*	15	NA	14	01	24	24

Réaction : 9

Vitesse (5): 5 m

Seuil d'inconscience : NA

Seuil de blessure légère : 9

Seuil de blessure grave : 18

Seuil de blessure critique : 27

Seuil de blessure fatale : 54

Seuil de mort : 81

Perception : 18

Poids portable : NA

Att. : Palier 10

Esq. : Palier 4

Par. : NA

Équ. : NA

Lutte : Var.

Fat. : NA

Dég. : 1+1*

Nbre d'At. : 1*(1*)

Armure : NA

Spéc. : Immobilisation

Recul : NA

Act. : 2 (1)

Localisation : NA

Portée Attaques : contact

Poids : NA

Taille : NA

Talents : Corps à corps 8, Détection 7

* la Force augmente de 1 pour 100 créatures, la Résistance et le Gabarit de 1 pour 10 créatures. Les domages et les attaques augmentent de 1 pour 100 créatures.

Informations pour le jeu : cette calamité n'est qu'un prélude aux véritables problèmes. En effet les légendes sur l'avant-garde des pieuvres kraken est entièrement vraie. L'attaque d'immobilisation se fait automatiquement et ne compte pas comme une action de combat.

• FAUCHEUSE

"Suite à mon premier rapport, je suis en mesure de vous confirmer que l'existence des faucheuses n'a rien d'un basard de la nature. Nous sommes en présence d'une créature biomécanique 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."

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 à ses chairs. Elle passe ensuite son temps à aiguïser 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 qui utilise des boîtes en plastique à la place de coquilles, la faucheuse recycle les débris que laissent les humains.

Localisation

01-10 Tentacule 1

11-20 Tentacule 2

21-30 Tentacule 3

31-40 Tentacule 4

41-50 Tentacule 5

51-60 Tentacule 6

61-70 Tentacule 7

71-80 Tentacule 8

81-90 Œil (uniquement au contact)

86-00 Corps

Portée Attaques : contact

Poids : 600 kg

Taille : 3 m (9 m pour les tentacules)

Talents : Corps à corps 10, Camouflage 8, Détection 6

Utilisation pratique : de nombreux chercheurs dans l'erreur pensent que la faucheuse est biomécanique. 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.

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
14	30	40	40	16	NA	18	14	24	24

Réaction : 9

Vitesse (6): 6 m (7 km/h ; 4 nœuds)

Seuil d'inconscience : 24

Seuil de blessure légère : 16

Seuil de blessure grave : 33

Seuil de blessure critique : 49

Seuil de blessure fatale : 98

Seuil de mort : 147

Perception : 19

Poids portable : 210 kg

Att. : Palier 8

Esq. : Palier 4

Par. : NA

Équ. : NA

Lutte : 28

Fat. : 29

Dég. : 3+8

Nbre d'At. : 8 (4)

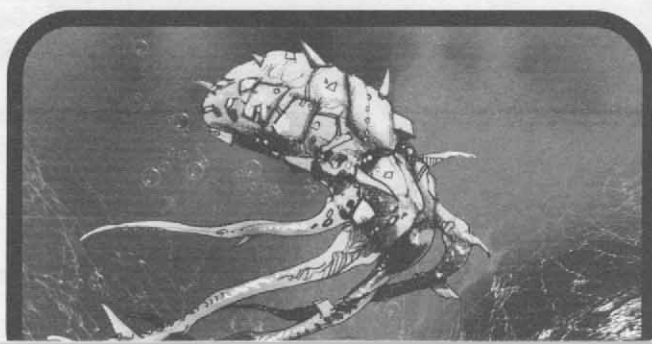
Armure : NA

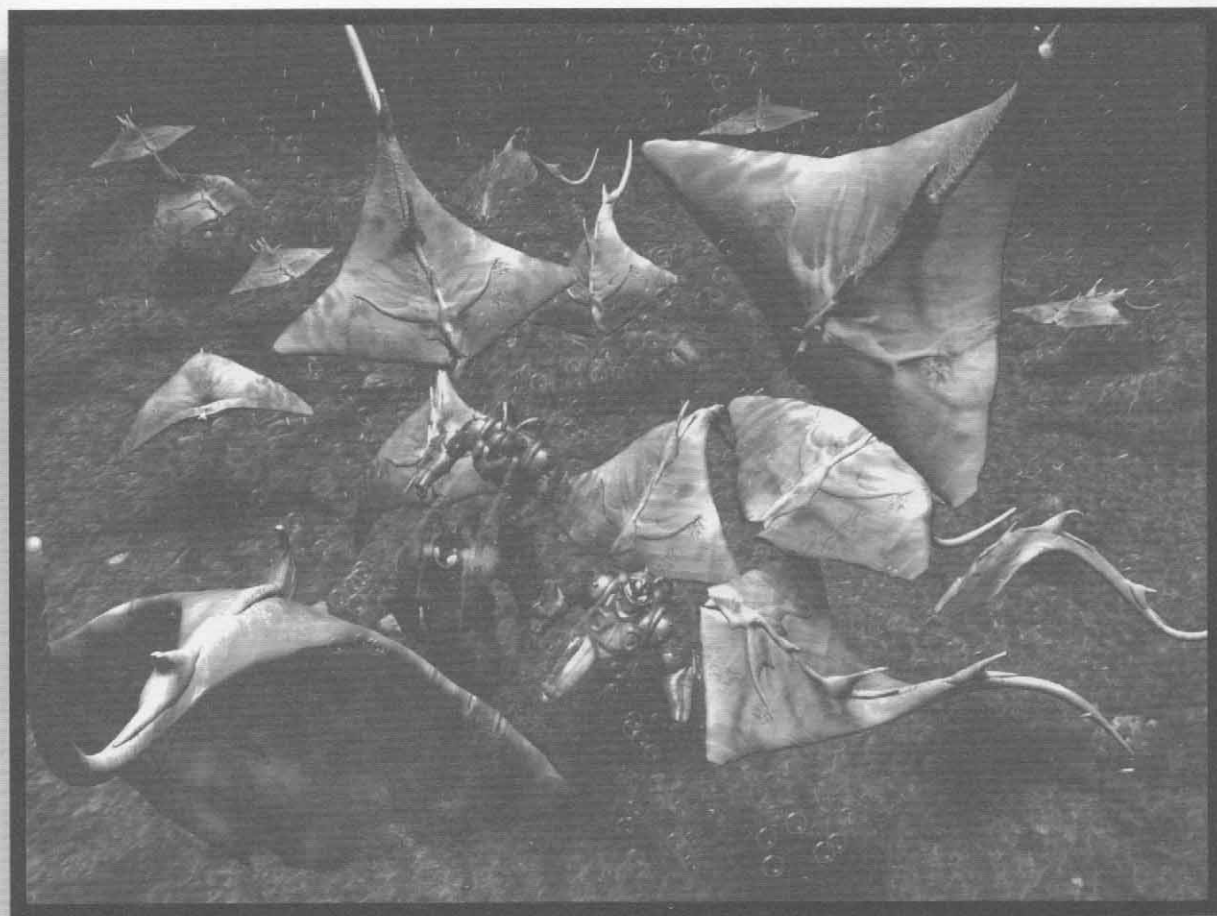
Spéc. : Ecrasement, Arme

Recul : NA

Act. : 2 (1)

Informations pour le jeu : les lames qu'utilise la faucheuse sont considérées comme huit poignards (petites lames) Elle attaque avec six d'entre eux et écrase sa proie avec les deux derniers.





RAIES

Les raies semblent s'être particulièrement bien adaptées aux conditions de vie sous-marine. Il en existe une infinité de variétés qui existent en une infinité de tailles. Si les plus petites ne mesurent que quelques dizaines de centimètres, les plus grandes peuvent atteindre près d'une dizaine de mètres. Parmi les nombreuses variétés, en voici trois qui sont tout particulièrement redoutées par les habitants du fond des mers.

• RAIE MANGEFER

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. En revanche, sa solidité ferait pâlir de jalousie nombre de navires de guerre. 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 faisant ainsi, elles détruisent la partie de coque qui se trouve sous elle. Lorsque le navire s'immobilise ou descend trop profondé-

ment (plus de 8000 m de profondeur) 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).

Information pour le jeu : ces bestioles rongent le blindage avant de s'attaquer à la structure d'un appareil. Il leur faut 1 heure par tonne de l'appareil pour arriver à bout d'1 point de blindage. 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, blindée, du corps est visible). Le seul moyen efficace consiste alors à les tuer ou à attendre qu'elles partent d'elles-mêmes. Selon l'endroit où elles se sont posées (au-dessus d'une coursive, au-dessus de la salle des machines, etc.), ainsi que leur taille, des jets de Perception pourront être réalisés 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. Pour chaque 10 points de Gabarit collés sur le navire, les chances de les détecter augmenteront de 5%. La partie inférieure du corps de ces raies est considérée comme ayant une armure de 20, la partie supérieure comme ayant une armure de 40 et un blindage 10.

• RAIE LÉOPARD

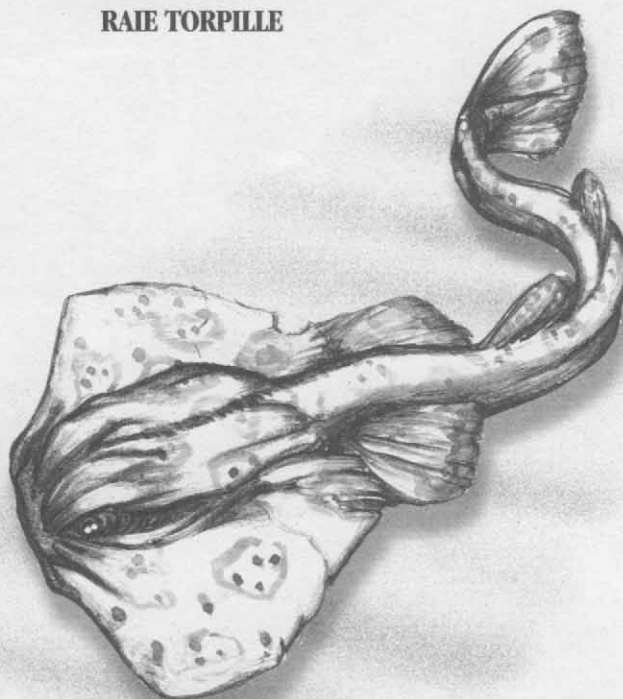
Description : ces raies peuvent mesurer de 1 à 5 m. Elles sont munies d'une longue queue pourvue d'un dard doté de minuscules crochets qui peuvent causer d'importants dégâts. Ce dard possède, en son centre, un canal qui permet à l'animal d'injecter un venin. Il est important de



Utilisation pratique :

Récemment, de nombreux plongeurs prétendent avoir découvert des raies 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. Certains 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 TORPILLE



Localisation

01-25	Tête
26-50	Corps
51-70	Aile droite
71-90	Aile gauche
91-100	Queue

Portée Attaques : contact

Poids : 10 kg à 1,5 t

Taille : 30 cm à 7 m

Talents : Détection 6, Saut 5, Corps à corps 5

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.

Information pour le jeu : l'aiguillon d'une raie léopard inflige des dommages de 6 (+bonus). Si des dégâts sont infligés alors un poison de type chyrso (livre de base page 186) et d'Intensité 30 affecte la victime.

• RAIE TORPILLE

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

Information pour le jeu : le choc électrique qu'elles infligent dépend de leur Gabarit, les plus grosses infligeant bien évidemment les plus gros dommages. La victime doit effectuer un jet de Résistance contre une Intensité égale au Gabarit. Si la victime ne parvient pas à résister, elle est assommée pour un nombre de tours égal à la Marge de Réussite nette. Si jamais la Marge de Réussite devait être supérieure à la moitié de sa Résistance, la victime subit une blessure critique. Si la victime obtient un échec critique

(100% au jet -1% par point de Gabarit de la raie), elle meurt. Une armure protège son porteur en rajoutant sa valeur de blindage à la Résistance. L'attaque électrique peut endommager un certain nombre de composants électroniques portés par sa cible (armure, armes, boucliers, ordinateurs, etc.). On considère qu'il s'agit d'une attaque EMP dont l'Intensité est égale à la moitié du Gabarit de la raie. Il incombera alors au meneur de jeu de déterminer les objets qui ont effectivement pu être affectés.

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
16-28	10-50	15-25	03-58	16-24	NA	12-20	08-12	24	24

Réaction : 9-12

Perception : 16-18

Vitesse (généralement 16) : 16 m (19 km/h ; 11 nœuds)

Poids portable : Var.

Seuil d'inconscience : 7-25

Att. : Palier 6

Dég. : Voir texte

Seuil blessure légère : 5-17

Esq. : Palier 6

Nbre d'At. : Var.

Seuil blessure grave : 10-34

Par. : NA

Armure : Voir texte

Seuil blessure critique : 15-51

Équ. : NA

Spéc. : Voir texte

Seuil blessure fatale : 30-103

Lutte : 7-34

Recul : 13-108

Seuil de mort : 45-154

Fat. : 12-31

Act. : Var.

REQUINS

• REQUIN SENTINELLE

"Les douze requins sentinelles achetés à la société Vigal 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 quatre 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 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."

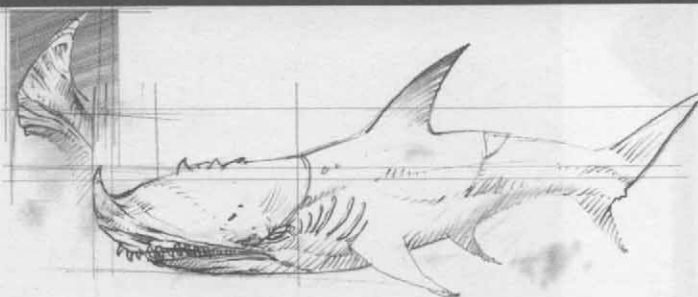
- Rapport de Victor Dars, responsable de la sécurité de la société Mistral.

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 pratique : c'est un des rares requins que l'homme puisse dresser facilement. Il

sert alors de "chien de garde" dans des champs d'hydroculture, 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.

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 pratique : 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 de base : 10, Poids : 8 kg, Difficulté de conception : 13, Esquive : 3, Résistance : 30).

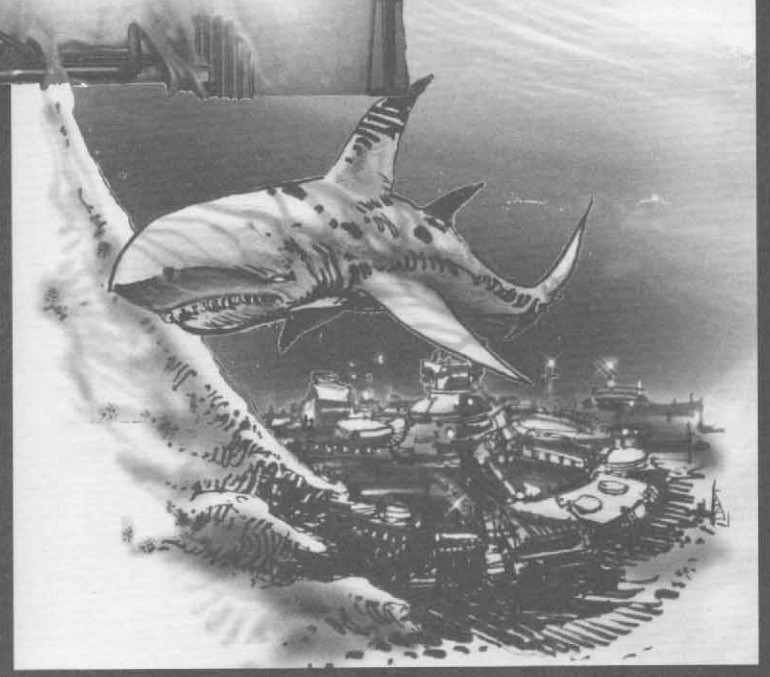
Informations pour le jeu : le ventre de la créature ne bénéficie ni de l'armure ni du blindage.

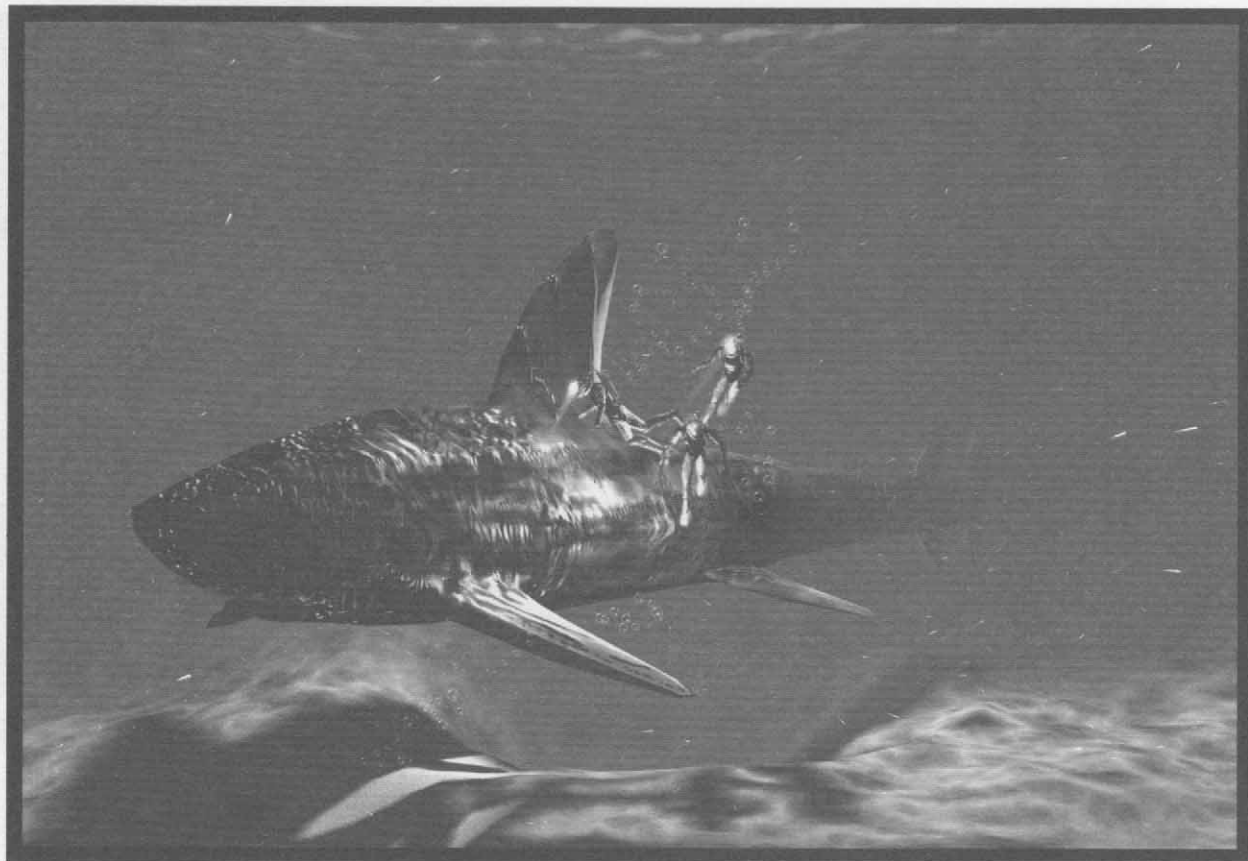
Talents : Détection 6, Corps à corps 4

Informations pour le jeu :

Ces requins peuvent choisir d'attaquer en corps à corps pour 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. Quand ces requins sont en groupe 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. Cela a pour effet d'augmenter la Réaction des requins à 9, leur Palier d'attaque à 7 et leur Palier d'Esquive à 8.

Talents : Détection 10, Empathie 2, Corps à corps 7





• REQUIN BALEINE

"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 vienne 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 Liesben, les requins attendaient 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.

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 baleine se réunissent pendant environ 1 semaine, pour une raison inconnue, dans le Golfe du Ben-

Localisation requin baleine

01-25	Tête
26-50	Corps (partie avant)
51-75	Corps (partie arrière)
76-77	Nageoire avant droite
78-79	Nageoire milieu droite
80	Nageoire arrière droite
81-82	Nageoire avant gauche
83-84	Nageoire milieu gauche
85	Nageoire arrière gauche
86-87	Dorsale avant
88-89	Dorsale milieu
90	Dorsale arrière
91-100	Queue

gale. 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 avalé par mégarde. Certains spécimens peuvent atteindre une taille de plus de 25 m.

Utilisation pratique : 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.

Informations pour le jeu : Pour avaler une proie par mégarde, l'indice Lutte de cette créature est considéré comme étant de 55. Tout appareil qui, pour une raison ou une autre, est gobé par le requin subit des dommages de base 20 avant d'être recraché. L'attaque pour gober et les dommages se font sur Palier 10. La queue de la baleine balaie tout ce qui se trouve derrière la créature.

Talent : Détection 4

• 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



• REQUIN SABRE

Informations pour le jeu :

Il est capable de lancer une attaque éclair sur toute créature située à moins de 20 mètres de lui, accélérant à une vitesse de 51 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. Les deux premières attaques du requin ne sont jamais considérées comme des actions. Cependant, après qu'il a affaibli sa proie avec cette première offensive, le requin devient frénétique. Ses attaques ont alors 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 (mais pas leur cumul), mêmes fatales, à cause de son agressivité. De plus, son Seuil d'inconscience est doublé.

Talents : Détection 9, Corps à corps 7

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.

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 déchaine 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 m. 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 deux 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 pratique : ce requin sécrète un puissant fluide anesthésiant qui permet, s'il est convenablement traité (jet de Chimie contre une Difficulté de 8, ou de Pharmacologie contre une Difficulté de 12), de mettre au point une drogue neutralisant tous les effets des blessures pendant 1D10 heures et doublant le Seuil d'inconscience. Ce fluide peut être revendu 1 000 sols au marché noir. Généralement, on peut fabriquer 1D10 doses de fluide avec un 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."

ne. Personne n'en avait jamais vus. 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 !"

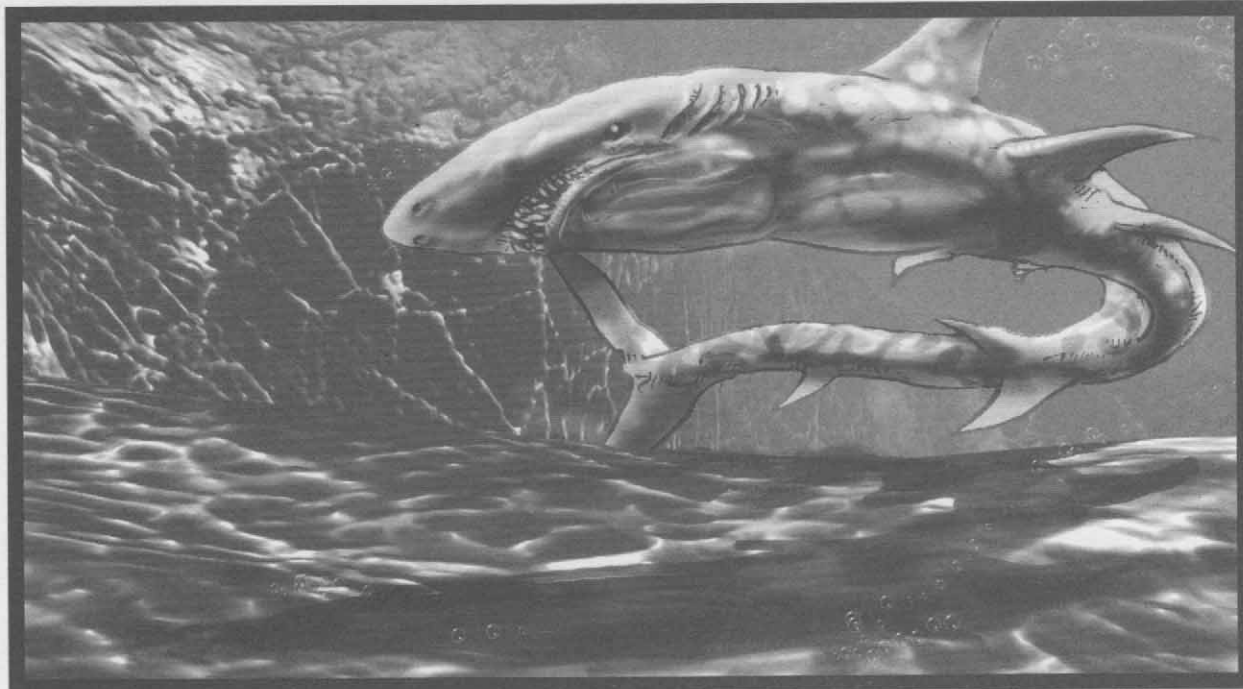
- Rapport du lieutenant Vinx Ker 23 456, officier bégémonien.

Description : cette étrange créature est un requin filiforme de 6 m de long. 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.

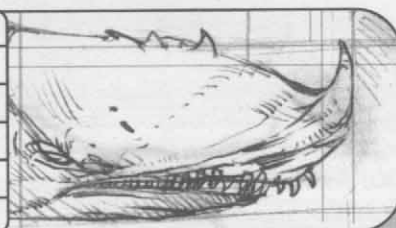
Utilisation pratique : ce requin n'a de valeur que pour les laboratoires de recherche qui l'étudient. On peut leur vendre des spécimens morts pour 500 sols pièce. Un spécimen vivant, quant à lui, peut être vendu jusqu'à 12 000 sols.

Informations pour le jeu : toute créature vivante se trouvant à moins de 10 mètres de lui doit effectuer un duel de Volonté contre celle du requin. L'Intensité du chant décroît de 1 point tous les 10 m 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 sur le Palier 10.

Talents : Détection 6, Corps à corps 4


Carac

	AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
Sentinelle	12	19	29	21	16	NA	18	07	24	24
Rhinocéros	12	40	24	40	30	NA	16	06	22	24
Baleine	06	110	120	106	06	NA	08	06	12	20
Sabre	12	30	24	27	19	NA	24	04	24	24
Sirène	16	44	36	44	18	NA	24	08	19	24


Carac

	Réaction	Perception	Vitesse	Poids portable
Sentinelle	8	15	14	95 kg
Rhinocéros	12	15	30	365 kg
Baleine	4	13	10	3,3 t
Sabre	9	14	22	210 kg
Sirène	9	16	18	445 kg

Localisation des requins

(sauf requin baleine)

01-25	Tête
26-50	Corps (partie avant)
51-75	Corps (partie arrière)
76-80	Nageoire droite
81-85	Nageoire gauche
86-90	Dorsale
91-100	Queue

Seuils

	Inconscience	légère	Grave	Critique	Fatale	Mort
Sentinelle	27 18	23	34	68	102	
Rhinocéros	20 13	27	40	80	120	
Baleine	58 39	78	117	234	351	
Sabre	38 12	25	37	75	112	
Sirène	26 17	35	52	104	156	

Attributs	Att.	Esq.	Lutte	Armure (blind.)	Dég.	Nbre d'At.	Fat.	Act.	Poids	Taille	Spéc.
Sentinelle	Palier 6	Palier 7	13	NA	3+5	1 (1)	22	2 (1)	190 kg	1,80 m	Frénésie
Rhinocéros	Palier 6	Palier 7	23	20 (5)	4+9	2 (1)	27	3 (2)	650 kg	3 m	Charge
Baleine	Palier 10	NA	41/55	NA	2+17 (queue)	1 (1)	79	2 (1)	16 t	15 m	NA
Sabre	Palier 6	Palier 8	17	NA	2+7	2 puis 1 (1)	26	2 (1)	220 kg	2,60 m	Att. éclair, frénésie
Sirène	Palier 6	Palier 10	26	NA	3+10	1 (1)	35	2 (1)	400 kg	6 m	Chant



SACKARS



"À une profondeur d'une vingtaine de mètres nous traversons une sorte de canyon sous-marin dont le faite 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'un 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.

Localisation

01-06	Tête
07-16	Bras gauche
17-26	Bras droit
27-58	Poitrine
59-76	Abdomen
77-100	Queue

Portée Attaques : contact

Poids : 90 kg

Taille : 2,05 m, longue queue de 1 m

Talents : Détection 9, Corps à corps 6

* Jusqu'à 24 pour les femelles et certains mâles

Informations pour le jeu :

Ces monstres sécrètent un redoutable poison doté d'effets hallucinogènes (Intensité : 20 ; Déclenchement : 1 heure/hallucinations ; Fréquence : 1 heure/x6 ; Effets : attaque 10 contre les Seuils vitaux). Les hallucinations se déclenchent immédiatement, avec une Intensité de 20, et durent tant que leur Intensité n'a pas été réduite à 0. La procédure est la même qu'avec un poison normal et le jet de Résistance s'effectue à chaque tour. Cependant, il ne faut pas réduire la Résistance de la victime. Chaque point d'Intensité des hallucinations impose une pénalité de 5% à toutes les actions. Au fur et à mesure que l'Intensité décroît, les pénalités sont réduites également. Les sackars voient parfaitement bien sous l'eau et utilisent un système d'écholocation particulièrement performant. Ils ne peuvent attaquer simultanément avec leur gueule et leurs deux griffes.

Description : Les Généticiens, avant leur chute, ont créé diverses créatures dont certaines ont échappé à leur contrôle. Les sackars font partie de ces horreurs. Résolument hostiles, ils se sont multipliés dans les océans où ils constituent une menace pour tout ce qui vit. Dotés d'une longue queue rougeâtre de poisson 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 totalement glabre. Mâles et femelles ont les mêmes Caractéristiques. Les sackars se reproduisent au début de l'automne après de violents affrontements entre les mâles.

Utilisation pratique : comme bon nombre des créatures créées par les Généticiens, le sackar ne peut être dressé ni socialisé. Sa constitution physique est instable et son corps se désagrége 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 décrit ci-dessous mais d'Intensité 28). On peut récupérer l'équivalent de 10 doses par sackar tué.

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
18	16	24	18	18	10*	24	09	24	18

Réaction : 10

Vitesse (16): 16 m (19 km/h ; 11 nœuds)

Seuil d'inconscience : 16

Seuil de blessure légère : 11

Seuil de blessure grave : 22

Seuil de blessure critique : 33

Seuil de blessure fatale : 66

Seuil de mort : 99

Att. : Palier 6

Esq. : Palier 8

Par. : NA

Équ. : NA

Lutte : 17

Fat. : 26

Perception : 21

Poids portable : 90 kg

Dég. : 3+4 (gueule)/2+4 (griffe)

Nbre d'AL : 3 (2)

Armure : NA

Spéc. : Poison

Recul : 40

Act. : 3 (2)

Informations pour le jeu :

Chaque branche a une Force de 18 et il faut ajouter 9 points de Force par branche supplémentaire ayant saisi une proie, pour déterminer quel poids peut être soulevé. L'attaque se fait en Corps en corps et a pour but d'immobiliser la victime. 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 dont les dommages sont égaux à 3 + 1 tous les 2 points de Gabarit de la victime. Chaque branche n'a qu'un Seuil de mort de 22.

**SAULE ÉTRANGLEUR**

"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 avaient 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.

Description : 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 m 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. Le saule ne se développe que sur des terrains humides, comme des marais, où les dépouilles de ses victimes peuvent facilement disparaître. 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 (suffisamment pour soulever sa victime, généralement une branche pour 5 points de taille).

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
16	NA	84	47	12	NA	16	09	24	24

Localisation

01-100 Arbre ou branche

Portée Attaques : branches de 6 m

Taille : 15 m, tronc de 2 m de diamètre

Talents : Détection 8, Corps à corps 6

Utilisation pratique : aucune

Réaction : 8

Vitesse (0): NA

Seuil d'inconscience : NA

Seuil de blessure légère : 24

Seuil de blessure grave : 49

Seuil de blessure critique : 73

Seuil de blessure fatale : 147

Seuil de mort : 220

Perception : 16

Poids portable : 90 kg pour une branche

Att. : Palier 6

Esq. : Palier 8 pour les branches

Par. : NA

Équ. : NA

Lutte : 13 + 2/branche en plus

Fat. : NA

Dég. : 3 + var.

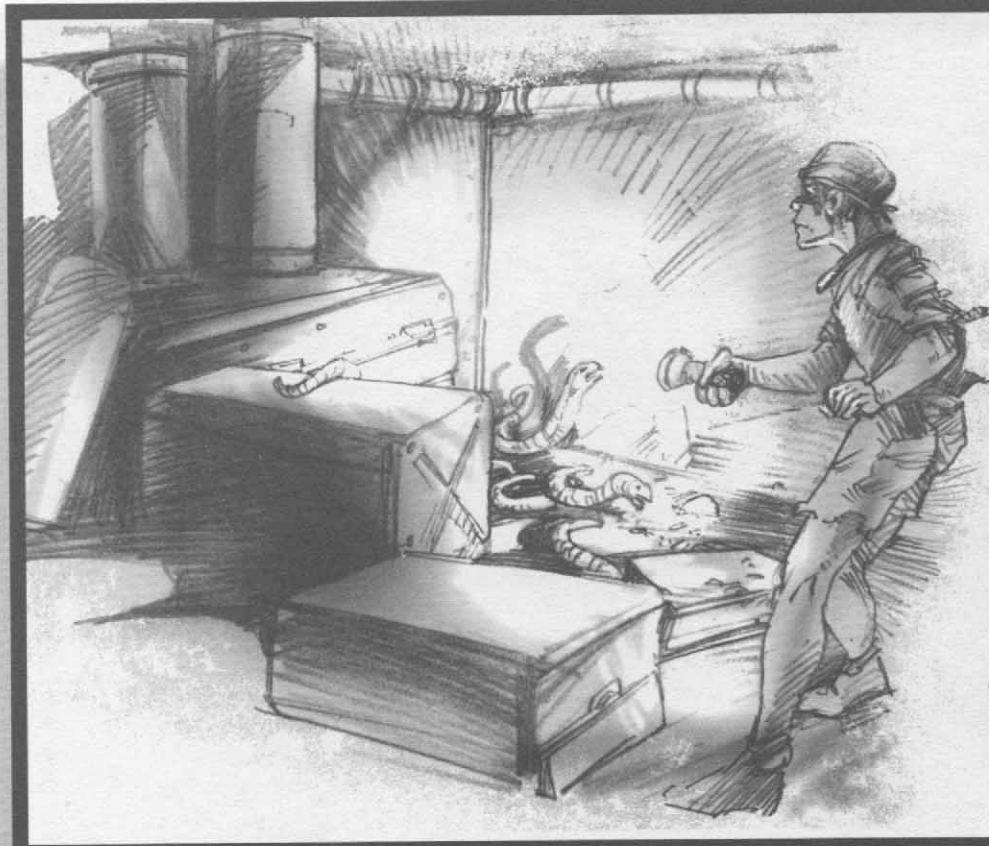
Nbre d'At. : var (var)

Armure : 20 (blindage 0)

Spéc. : Étranglement

Recul : NA

Act. : 2 (1)



Informations de jeu :

L'odeur dégagée par la décomposition de ces créatures est considérée comme ayant une Intensité de 24 +1 par serpent en décomposition. Un personnage devra réussir un jet de Volonté contre cette Intensité chaque tour ou être victime de nausées et de vomissements.

SERPENT RAT

"Bon sang tu pourrais te laver les dents avant de venir me voir chéri. Tu as la bouche qui pue le serpent rat !"

- Dernière déclaration d'une prostituée d'Équinoxe avant de se faire massacrer à coups de couteau par son client du moment.

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 sous-marins. Ces serpents se nourrissent de déchets ou de petits animaux (poissons, rongeurs, insectes, crustacés, etc.). Ces animaux ont une espérance de vie de quelques mois (5 à 9), durant lesquelles ils sont capables de pondre jusqu'à dix œufs. Une fois mort, ils se décomposent rapidement en dégageant une odeur pestilentielle.

Localisation

01-100 Corps

Portée Attaques : contact

Poids : 600 g

Taille : 40 cm

Talents : Détection (vibration) 8, Corps à corps 5, Dissimulation 15

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 délogant des câbles électriques...).

Mais la pire chose qui puisse arriver c'est que l'un d'entre eux se mettent 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.

Utilisation pratique : 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 rat 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.

Réaction : 10

Vitesse (18) : Nage 18 m, Rampe 3,6 m

Perception : 12

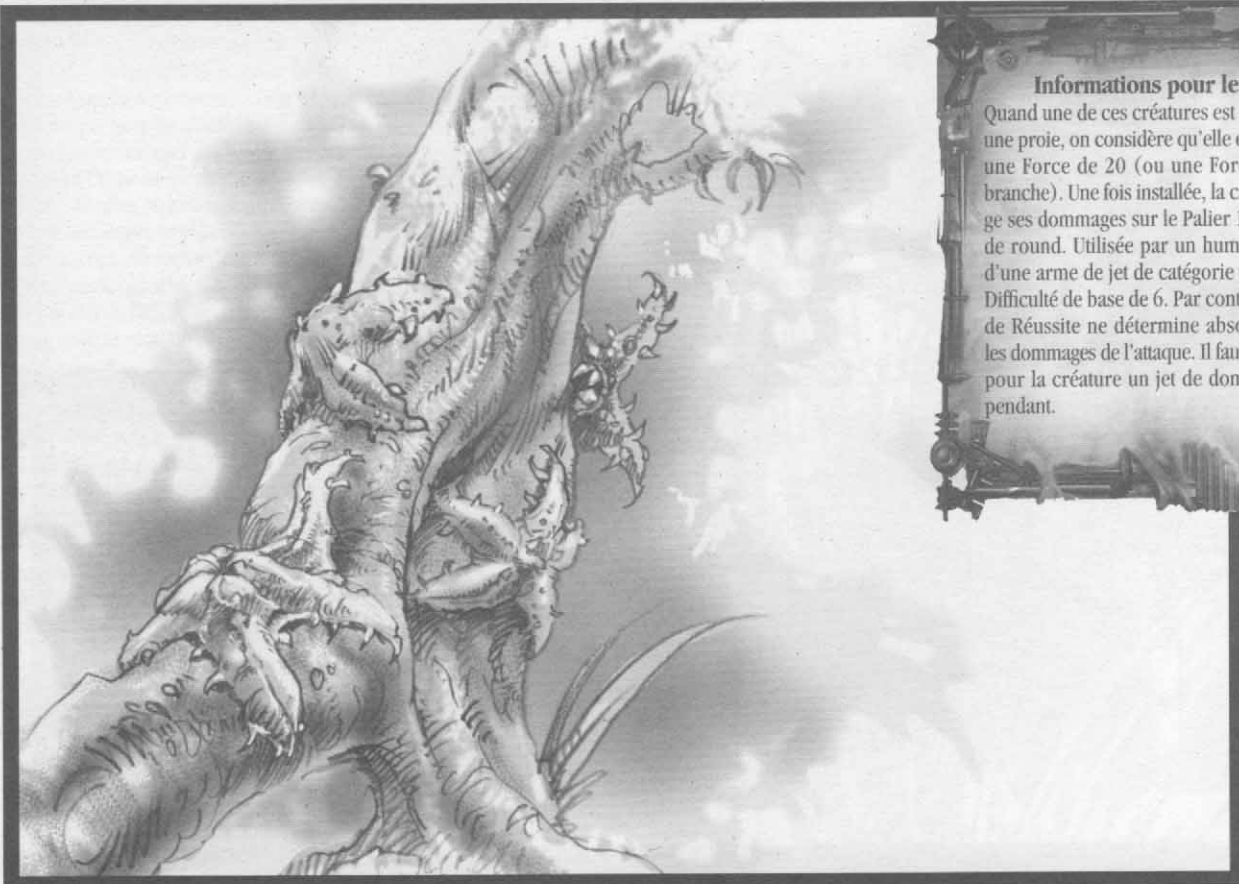
Poids portable : NA

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
24	01	12	01	18	NA	12	01	24	24

Seuil d'inconscience : 6
Seuil blessure légère : 4
Seuil blessure grave : 8
Seuil blessure critique : 12
Seuil blessure fatale : 25
Seuil de mort : 37

Att. : Palier 5
Esq. : Palier 10
Par. : NA
Équ. : NA
Lutte : 9
Fat. : NA

Dég. : 1
Nbre d'At. : 1 (1)
Armure : NA
Spéc. : écrasement
Recul : 2
Act. : 3 (2)

**Informations pour le jeu :**

Quand une de ces créatures est accrochée à une proie, on considère qu'elle est fixée avec une Force de 20 (ou une Force de 4 par branche). Une fois installée, la créature inflige ses dommages sur le Palier 10, en début de round. Utilisée par un humain, il s'agit d'une arme de jet de catégorie C, ayant une Difficulté de base de 6. Par contre, la Marge de Réussite ne détermine absolument pas les dommages de l'attaque. Il faudra effectuer pour la créature un jet de dommage indépendant.

**SIRACH,
ÉTOILE DE MER
DE SURFACE**

"Quand on chasse le sirach, ce n'est pas de ces petites créatures qu'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.

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 pratique : 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.

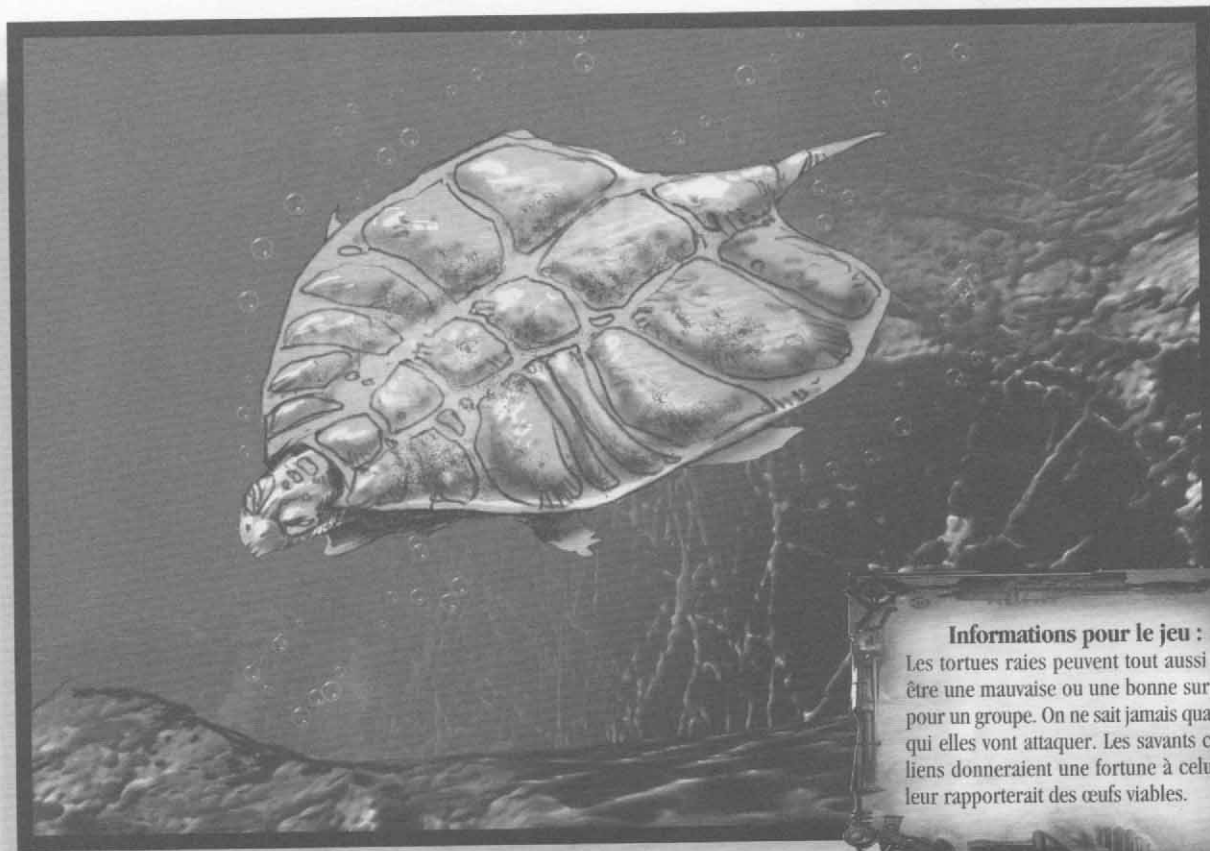
Localisation

01-100 Créature

Portée Attaques : contact**Poids :** 1 kg**Taille :** 20 cm de diamètre**Talent :** Détection 6

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
03	02	06	02	01	NA	12	01	24	07

Réaction : 3 **Perception :** 4 **Vitesse (1):** 1 m (1 km/h) **Poids portable :** 10 kg
Seuil d'inconscience : 5 **Att. :** Palier 3 ou spécial Dég. : 3
Seuil de blessure légère : 3 **Esq. :** NA **Nbre d'At. :** 1 (1)
Seuil de blessure grave : 7 **Par. :** NA **Armure :** 0 (blindage 0)
Seuil de blessure critique : 10 **Équ. :** NA **Spéc. :** dommages auto
Seuil de blessure fatale : 20 **Lutte :** 2 **Recul :** NA
Seuil de mort : 30 **Fat. :** 7 **Act. :** 2 (1)



Informations pour le jeu :

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.

TORTUES

• TORTUE RAIE

"Cette saloperie reste dans le sable et attend des jours complets. Bien sûr c'est toi qui passe par là et qui te la prend 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 vu eune 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."

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 à plaques 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 3 m pour 40 cm d'épaisseur.

Réaction : 9

Vitesse (13): 13 m (eau)/ 2,6 m (sol)

Perception : 8

Poids portable : 105 kg

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
13	20	30	30	23	NA	25	02	13	15

Seuil d'inconscience : 21

Seuil de blessure légère : 14

Seuil de blessure grave : 28

Seuil de blessure critique : 42

Seuil de blessure fatale : 85

Seuil de mort : 127

Att. : Palier 6

Esq. : Palier 6

Par. : NA

Équ. : NA

Lutte : 21

Fat. : 25

Dég. : 3+5

Nbre d'At. : 1 (1)

Armure : 50 (blindage 12)

Spéc. : Camouflage, Frénésie

Recul : NA

Act. : 2 (1)

• TORTUE ATLAS

"Nous savons de bonne source que les Féorms 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 approxi-

Localisation

01-85 Carapace

86-95 Nageoires

96-00 Tête

Portée Attaques : contact

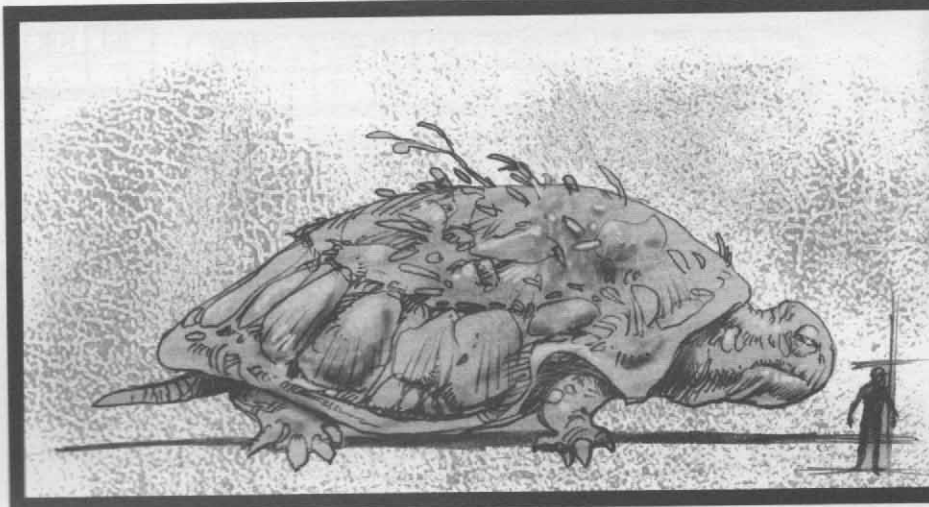
Poids : 300 kg

Taille : 2,60 m de diamètre

Talents : Camouflage 10, Corps

à corps 10

Utilisation pratique : ces créatures craintives semblent réagir avec beaucoup plus de violence envers les possesseurs de la Force Polaris. 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.



• TORTUE DOMESTIQUE

Informations pour le jeu :

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 pas évolué. Ce ne sont pas les radiations actuelles qui vont changer ça.

mativement 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."

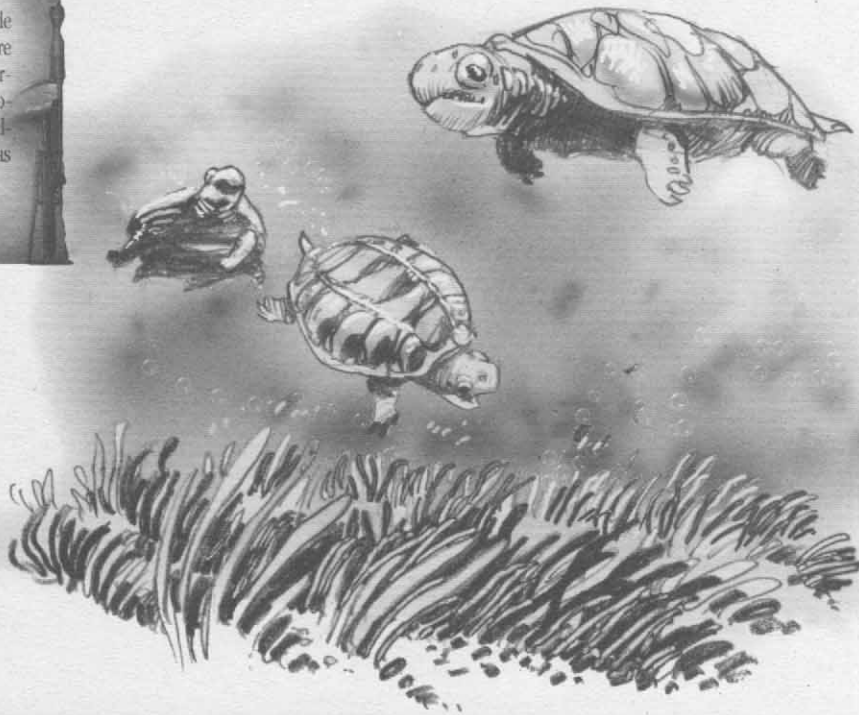
Description : tout comme la méduse cammina et d'autres créatures légendaires, il n'y a aucun preuve tangible de l'existence de la tortue atlas. Aucun sous-marin n'a jamais signalé une signature acoustique d'un tel titan. Mais rien n'indique que ce monstre soit uniquement aquatique. La théorie qui revient 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 pratique : 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 débusher le monstre mais toutes sont invariablement remontées à la surface. Il existe, dans les archives secrètes des Patriarches, des photos d'une crique fraîchement creusée et dont on attribue la création à une atlas.

• TORTUE DOMESTIQUE

"C'est l'animal le plus vieux du monde. Un dinosaure vivant. Et toi, du baul 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."

Description : on trouve les tortues domestiques 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. C'est plus souvent elle qui change de propriétaire que l'inverse.

Utilisation pratique : outre ses applications agricoles, les tortues domestiques peuvent se voir fixer un tas d'objets sur leur carapace : de la mine au lance-roquettes, en passant par la simple lumière. Plus indépendante qu'un dauphin, elle a moins de prédateurs naturels et passe beaucoup plus inaperçu.

Réaction : 8

Vitesse (24): 29 m (eau)/5,8 m (sol)

Perception : 19

Poids portable : 155 kg

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
15	25	30	15	14	NA	20	15	24	24

Seuil d'inconscience : 16

Seuil de blessure légère : 11

Seuil de blessure grave : 21

Seuil de blessure critique : 33

Seuil de blessure fatale : 65

Seuil de mort : 98

Att. : Palier 3

Esq. : Palier 2

Par. : NA

Équ. : NA

Lutte : 18

Fat. : 25

Dég. : 2+5

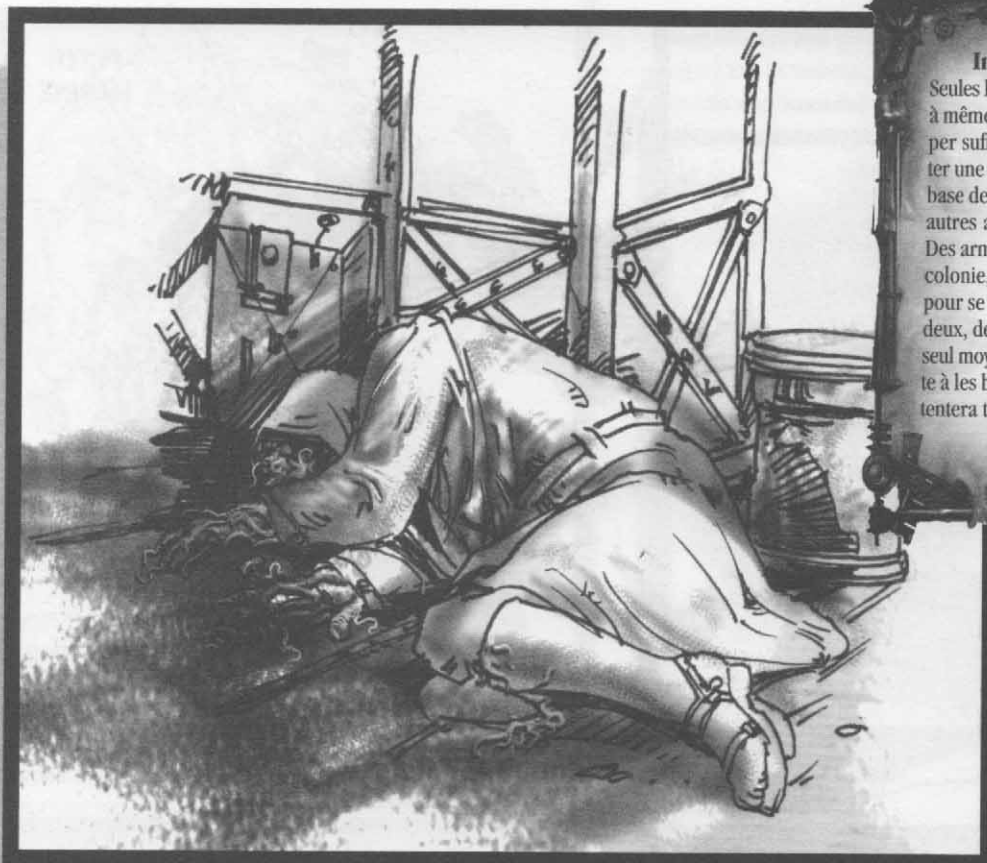
Nbre d'At. : 1 (1)

Armure : 30 (blindage 10)

Spéc. : NA

Recul : 55

Act. : 2 (1)



Informations pour le jeu :

Seules les colonies de taille importante sont à même d'utiliser des armes, ou de regrouper suffisamment de force pour représenter une menace sérieuse. Les dommages de base des armes de zone sont normaux. Les autres armes n'infligent aucun dommage. Des armes à effet de souffle disperseront la colonie, il lui faudra alors de 1 à 10 tours pour se reconstituer. Si un ver est coupé en deux, deux nouveaux vers se formeront. Le seul moyen efficace pour les détruire consiste à les brûler ou à les écraser. Une colonie tentera toujours de fuir si elle est attaquée.

VERS COLLANTS

"Mais puisque j'veus 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.

Localisation

01-100 Corps

Ou selon la table de la créature imitée

Divers : Résistance 50 contre poison, maladie, gaz, etc. (mais pas contre l'acide)

Portée Attaques : contact ou arme utilisée

Poids : 100 g pour un ver

Taille : 10 cm

Talents : Imitation 1**, Absence 1**, toutes compétences d'armes 1**, Corps à corps 1**, Dissimulation 1**, Sens du danger 1**, Détection 8

* +1 par 5 vers

** +1 par 10 vers

*** une blessure fatale rompt la cohésion de l'amas qui se disperse avant de se reformer.

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 leurs permettent de s'accrocher les uns aux autres et de former des agrégats pouvant rassembler 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 colonies 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, etc.). De telles colonies sont parfaitement à même de vivre discrètement dans les bas-fonds de certaines stations, dissimulés 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.

Idee de scénario : 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).

Réaction : var.

Vitesse : var.

Perception : var.

Poids portable : var.

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
01*	01*	01*	01*	01*	NA	01*	01*	01*	01*

Seuil d'inconscience : NA

Seuil blessure légère : NA

Seuil blessure grave : NA

Seuil blessure critique : NA

Seuil blessure fatale : var.***

Seuil de mort : var.

Att. : Palier 1**

Esq. : Palier 1**

Par. : Palier 1**

Équ. : Palier 10

Lutte : var.

Fat. : NA

Dég. : 1** ou arme

Nbre d'At. : 1

Armure : 0 (blindage 0)

Spéc. : voir texte

Recul : var.

Act. : 2(1)

NÉCROSE



VIRUS

• NÉCROSE

Intensité : 10 à 30

Déclenchement : 3 jours

Fréquence : 1 jour/x10

Effet : (sur les Paliers 5 à 15) perte de Charisme, de Résistance et d'Agilité. L'Attribut concerné est réduit de 1 point fois la Marge de Réussite. Par contre gain de Force (avec un maximum de 24) à chaque point perdu dans l'un des Attributs. Si la Résistance tombe à 0, le personnage devient un zombie.

Symptômes : cette maladie était réputée ne toucher que les personnes mauvaises. C'est faux, elle est contagieuse par un simple contact et plus encore par la salive, le sperme ou le sang. Le malade perd peu à peu de 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).

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. Des villes contaminées sont généralement détruites (sur ordre des Patriarches, dans le cas de l'Hégémonie).

PESTE
MARINE

• PESTE MARINE

Intensité : 12 à 24

Déclenchement : 15 jours

Fréquence : 1 jour/x30

Effet : (sur les Paliers 6 à 12) perte de Résistance, de Gabarit et de Force. L'Attribut concerné est réduit de 1 point fois la Marge de Réussite. Si la Résistance tombe à 0 le personnage meure.

Symptômes :

Première semaine : déshydratation du malade.

Deuxième semaine : crises de folie, auto-asphyxie, perte de poids.

Troisième semaine : le malade veut à tous prix se tenir la tête dans l'eau. Il meurt noyé ou suffoque jusqu'à l'apoplexie.

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 jamais qu'on retrouve leur cadavre. On dit qu'ils se transforment en esclave pour les Félorims. On ignore le mode de propagation de ce virus. Les savants polairiens 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.

• FOLIE BOIVINESQUE

Intensité : 10 à 15

Déclenchement : 10 jours

Fréquence : 1 jour/x10

Effet : (sur Palier 5 à 15) perte de Volonté, d'Intelligence, d'Instinct, et de Sang-froid. L'Attribut concerné est réduit de 1 point fois la Marge de Réussite. Si l'Intelligence tombe à 0, le personnage perd complètement la raison et est abattu rapidement.



FOLIE BOIVINESQUE

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.

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.

• VIRUS INFORMATIQUE

Intensité : spéciale

Déclenchement : 3 jours **Fréquence :** 1 heure /x15

Effet : (sur le Palier 5 à 20) perte de Résistance. L'Attribut concerné est réduit de 1 point fois la Marge de Réussite. Si la Résistance tombe à 0 le système électronique est définitivement H.S.

Symptômes :

Première semaine : malfunctions, étincelles.

Deuxième semaine : plantages sauvages, fumée suspecte.

Troisième semaine : disque détruit, explosion des écrans, arrêt prolongé du système.

Note : ce virus n'attaque absolument pas les programmes mais le matériel. Mis au point par des voleurs de la Ligue, ce virus pourrit tout élément à base de silicone et toute pièce électronique simple. Les voleurs avaient piégé un coffre fort et attendu que le virus fasse son effet sur le système de sécurité. Leur ruse a fon-

ctionné tellement bien que la maladie s'est propagée à toute la ville en une nuit et à tous les vaisseaux, y compris le leur. Leur piste ne fut pas longue à remonter mais le mal était fait...



VIRUS INFORMATIQUE

• L'ACCÉLÉRATRICE

Intensité : 2 à 24

Déclenchement : 2 jours

Fréquence : 1 jour/x2

Effet : (sur le Palier 1 à 12) l'Agilité et la Rapidité sont augmentées de 1 point fois la Marge de Réussite. À l'inverse, la Fatigue est réduite de 1 point ainsi que la Résistance. Si la Résistance tombe à 0 le personnage meurt d'épuisement.

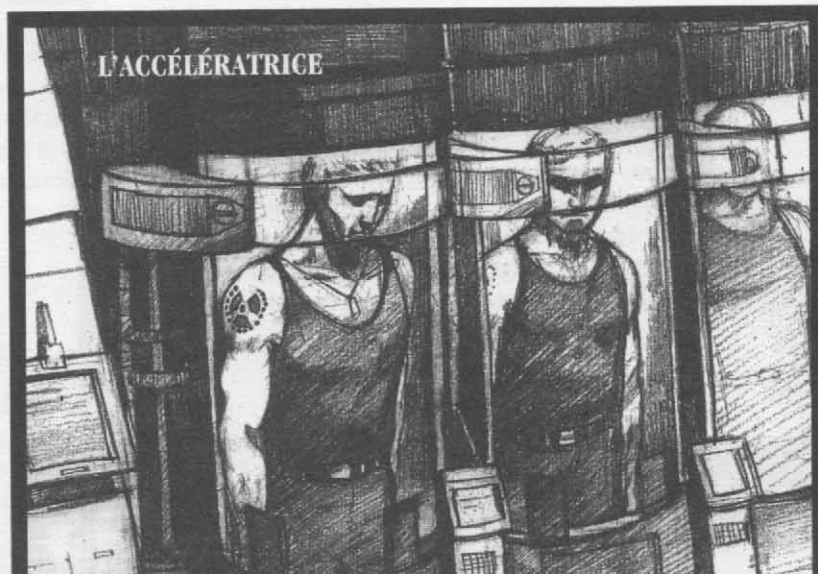
Symptômes :

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.

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.



VIVES PLATES

"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."

- Témoignage de Roland Segur, hydroagriculteur d'Équinox.

FLOTTEUR



Description : il existe un grand nombre d'espèces de vives plates. Leur caractéristique commune est d'être aplatie 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.

Localisation

01-100 Créature

Portée Attaques : contact

Poids : 25 kg

Taille : 40 cm de long

Talent : Détection 7

• POISSON-ROCHE

Description : On trouve le poisson-roche à partir de 1 000 m 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.

• FLOTTEUR

Description : 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. Un individu peut très bien ne pas sentir cette attaque.

• COUVE-FEUILLE

Description : 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.

POISSON-ROCHE



Utilisation pratique : 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 (Difficulté 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.

Réaction : 6

Vitesse (11): 11 m (13 km/h ; 7 nœuds)

Perception : 16

Poids portable : 30 kg

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
12	06	18	04	09	NA	12	08	20	24

Seuil d'inconscience : 8

Seuil de blessure légère : 6

Seuil de blessure grave : 11

Seuil de blessure critique : 17

Seuil de blessure fatale : 34

Seuil de mort : 51

Att. : Palier 10

Esq. : Palier 5

Par. : NA

Équ. : NA

Lutte : 5

Fat. : 12

Dég. : 4

Nbre d'At. : 1 (1)

Armure : NA

Spéc. : Épines

Recul : 10

Act. : 2 (1)

Informations pour le jeu : les personnages en armure blindée ne sont affectés que si le résultat de l'attaque leur fait perdre au moins 1 point de blindage. Dans le cas contraire, les épines ne se sont pas fixées. Si l'épine s'enfonce dans le blindage, elle traversera lentement la structure de l'armure avant de s'attaquer au pied du personnage. Les premières attaques (1 toutes les 10 minutes) s'effectuent donc d'abord contre la structure de l'armure avant d'affecter un individu. Toutes les pertes de blindage et de structure provoquées par ces épines ne concernent que la progression de l'épine dans l'armure, il n'y a donc pas de perte réelle de blindage ou de structure. Une victime peut très bien ignorer la présence de ces dards. En cas d'échec critique, les épines cessent leur progression.

Le poison du poisson-roche possède les caractéristiques suivantes : Intensité : 24 ; Déclenchement : instantané ; Fréquence : 30 minutes/x10 ; Effets : attaque 12 contre les Seuils vitaux sur le Palier 10. Tous les 2 points d'Intensité du poison la victime subit une pénalité de 5% à toutes ses actions. Au fur et à mesure que l'Intensité décroît, les pénalités sont réduites également.

La décharge électrique d'un couve-feuille inflige 10 points de dommages de base, sur le Palier 10, et a un effet EMP 2.

COUVE-FEUILLE





Localisation

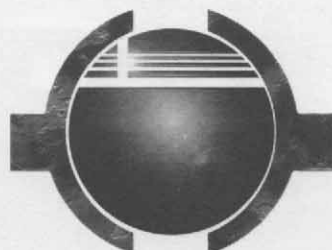
01-100 Créature

Portée Attaques : variable

Poids : égal au Gabarit sur table des Intensités

Taille : égale au Gabarit sur table des Intensités

Talent : Détection 6



VORTEX

"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 régalaient de sa chair spongieuse. C'est pas du crabe !"

- Penco Vriis, pêcheur d'Équinoxe.

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 tourner et se nourrit des restes. La carapace de cette créature est constituée d'une matière proche des cristaux de roche.

Utilisation pratique : les cristaux formant la carapace de ces créatures sont très précieux et, dans de nombreuses communautés, ils sont utilisés comme monnaie d'échange. On peut récupérer une valeur de 100 sols en cristaux pour une créature de Gabarit 1. La chair du vortex est également très appréciée et se vend au marché noir 400 sols le kg.

Réaction : 9

Vitesse (20): 21 m (25 km/h ; 14 nœuds)

Perception : 14

Poids portable : var.

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
10	Var.	16	Var.	20	NA	12	04	24	20

Seuil d'inconscience : var.

Seuil de blessure légère : var.

Seuil de blessure grave : var.

Seuil de blessure critique : var.

Seuil de blessure fatale : var.

Seuil de mort : var.

Att. : Palier 10

Esq. : Palier 4

Par. : NA

Équ. : NA

Lutte : NA

Fat. : var.

Dég. : var.

Nbre d'At. : 1 (1)

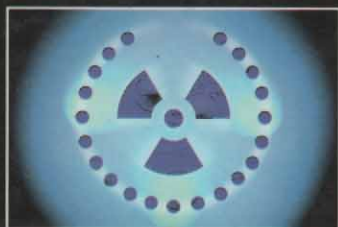
Armure : 10 (blindage 0)

Spéc. : tourbillon

Recul : var.

Act. : 2 (1)

Informations pour le jeu : une créature ayant un Gabarit de 1 pourra engendrer un tourbillon d'Intensité 1, une créature de Gabarit 2, un tourbillon d'Intensité 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 son Gabarit, ses Seuils dépendent également du Gabarit. Elle inflige 1 point de dommage par point de Gabarit à toute victime entrant en contact avec ses branches. Il faut 1 tour par point de Gabarit, pour que la créature crée un tourbillon. Un vortex ne peut esquiver quand il tourbillonne mais tout tir de projectile subit une pénalité de -10% par Intensité du tourbillon.



Encyclopédie Océanographique

Cette étude sur les créatures des profondeurs et de surface est un long travail de recherche de quatre savants hégémoniens. Plus de 140 créatures décrites, photographiées et répertoriées dans leur milieu naturel.

Les informations contenues dans cette compilation sont réservées aux chercheurs et aux militaires de l'Hégémonie et ne peuvent être divulguées à des ressortissants d'autres puissances.