

IMPERIUM

MANUEL DE XENO-ZOOLOGIE

A L'USAGE DES PLANETOLOGUES IMPERIAUX



Un Zaran d'Orosh IV (document extrait des Archives Planétologiques Impériales)

Edition Révisée (2016)

IMPERIUM
MANUEL DE
XENO-ZOOLOGIE

A L'USAGE DES PLANETOLOGUES IMPERIAUX

Edition Révisée (2016)

I : Le Monde Animal	2
II : L'Homme et la Bête	15
III : Extraits du Bestiaire Impérial	19

Conception Originale : Luigi Castellani.

Révision pour la Quatrième Edition : Olivier Legrand.

Textes Additionnels : Imhotep, Jean-Pierre Peralez.

Illustration de Couverture : Jeshields.

Illustrations Intérieures : Luigi Castellani, NEWATLAS7, J. Scott Pittman.

Remerciements impériaux à Benjamin Kouppi. Kull Wahad !

I : LE MONDE ANIMAL

Dans un jeu comme Imperium, les créatures animales peuvent remplir de multiples rôles : gibier, gardiens, compagnons familiers, dangereux prédateurs ou spécimens exotiques destinés à rejoindre la ménagerie d'une Grande Maison... Ce supplément s'intéresse d'un peu plus près aux myriades d'espèces animales qui peuplent les mondes de l'Imperium, ainsi qu'aux rapports entre l'homme et l'animal.

Ce premier chapitre propose un système simple permettant au meneur de jeu de créer toutes sortes d'espèces zoologiques originaires des myriades de mondes de l'Imperium, ainsi que quelques règles additionnelles permettant de gérer en jeu les créatures animales.

Les Zoomorphes

En jargon planétologique, le terme « zoomorphe » (“forme animale”) désigne toutes les espèces animales, par opposition aux êtres humains. Chaque espèce animale est donc considérée et classifiée comme un zoomorphe spécifique. Dans le contexte de ce supplément, les mots *zoomorphe*, *espèce*, *créature* et *animal* seront donc utilisés de façon interchangeable.

Dans le cadre d'un jeu de rôle comme Imperium, un bestiaire recensant les myriades d'espèces animales susceptibles d'exister dans l'univers n'aurait que peu d'intérêt. Il est beaucoup plus intéressant de laisser chaque meneur de jeu imaginer et concevoir lui-même les espèces animales existant sur les mondes liés à sa chronique – en utilisant, s'il souhaite les définir en termes de jeu, le système détaillé dans les pages qui suivent. A titre d'exemples, vous trouverez, au chapitre suivant, le profil détaillé de six zoomorphes, de l'attachant Botar de Kress au terrifiant Ours Chauve d'Usco.

Milieu Naturel

La plupart des espèces animales possèdent un habitat naturel qui peut être classifié comme Aérien (créatures volantes), Terrestre (forêts, déserts, plaines, montagnes...) ou Aquatique (animaux nageurs ou rampants). Certains zoomorphes sont capables de s'adapter à plusieurs types de milieux, à l'exemple des amphibiens, à l'aise sur terre comme sous l'eau.

Le milieu naturel d'un animal influe directement sur ses capacités de déplacement. En règle générale, un animal capable d'évoluer dans plusieurs types de milieux se déplace à sa vitesse optimale lorsqu'il se trouve dans son environnement naturel, et à vitesse réduite (le plus souvent de moitié) dans les autres milieux.

Ainsi, les humains se déplacent à leur vitesse optimale en milieu Terrestre, nagent à vitesse réduite en milieu Aquatique et sont incapables de se déplacer par eux-mêmes en milieu Aérien; un aigle, en comparaison, se déplacera à sa vitesse optimale en milieu Aérien mais sera considérablement ralenti s'il doit se contenter de “marcher” en milieu Terrestre.

Il existe, bien sûr, des exceptions : certaines espèces d'Amphibiens sont capables de se déplacer à vitesse optimale en milieu Terrestre comme en milieu Aquatique.

Quelques rares espèces peuvent même se déplacer dans les trois types d'environnement (c'est le cas, par exemple, des cygnes), avec plus ou moins de facilité – dans de très rares cas, le zoomorphe est même parfaitement adapté aux trois modes de déplacement.

A l'inverse, certains types de créatures sont absolument incapables de se déplacer par elles-mêmes : tel est le cas des fameuses amibes géantes de Gurgaz II (système de Sirius), qui dérivent au gré du vent...

Description et Ecologie

Chaque espèce se définit également par divers attributs biologiques ou comportementaux, qui incluent notamment son apparence physique, son régime alimentaire dominant (carnivore, herbivore, omnivore etc.), son mode de vie usuel (solitaire ou grégaire), son mode de reproduction (mammifère, vivipare etc.), sa place dans l'écosystème et la chaîne alimentaire, ainsi que d'autres informations plus spécifiques sur les mœurs du zoomorphe (ainsi, la classification « carnivore » peut inclure aussi bien des animaux chassant en groupes, comme le loup ou le lion, que des charognards, comme la hyène ou le vautour, ou des tueurs solitaires, comme le tigre).

Les Animaux en Jeu

En termes de jeu, les capacités d'une espèce animale sont définies par les éléments suivants : la Taille de l'espèce, ses scores dans les trois caractéristiques animales (Férocité, Instinct et Mobilité), ses compétences (Combat, Vigilance etc.), ses éventuels facultés spéciales et points faibles, ainsi que quelques valeurs dérivées (déplacement, dommages, résistance etc.)

Taille

Chaque espèce animale possède un niveau de Taille, qui reflète à la fois sa stature, sa masse et son gabarit, mesuré sur l'échelle suivante :

- **Petite** (exemples terrestres : chat, petit chien, lapin, petit singe, aigle etc.)
- **Grande** (exemples terrestres : humain, gros chien, loup, grand singe, cheval, panthère, lion, ours brun, tigre etc.)
- **Enorme** (exemples terrestres : yak, grizzly, ours polaire, éléphant d'Asie, rhinocéros, hippopotame)
- **Gigantesque** (exemple terrestre : cachalot, éléphant d'Afrique)

Comme on peut le voir, une différence de Taille entre deux créatures reflète donc une réelle *différence d'échelle* et chaque niveau de Taille correspond à une large fourchette de taille et de masse. Ainsi, la catégorie « Grande » inclut à la fois le loup, l'homme, le tigre et le cheval.

Le milieu naturel d'un zoomorphe peut influencer sur sa taille : a priori, aucun animal aérien ne peut avoir une Taille supérieure à Grande et les espèces Gigantesques sont plus répandues en milieu aquatique qu'en milieu terrestre.

Les mœurs d'une espèce peuvent également entrer en ligne de compte : les charognards, par exemple, ont rarement une Taille supérieure à Grande, tandis que la plupart des ruminants, des animaux chassant en meute ou des tueurs solitaires sont Grands ou Enormes.

En termes de jeu, la Taille d'un zoomorphe influe de façon directe et significative sur les dommages qu'il peut endurer lors d'un combat, ainsi que sur les dommages qu'il peut infliger à ses proies ou à ses adversaires (voir p 5-6).

Créatures Hors Echelle



L'échelle de Taille donnée page précédente laisse volontairement de côté deux extrêmes : les créatures Minuscules (insectes, petits rongeurs etc.) et les animaux véritablement Titanesques, comme les baleines les plus énormes ou les Vers des Sables d'Arrakis.

Créatures Minuscules

Les créatures qui relèvent de ces deux extrêmes n'ont pas véritablement besoin d'être définis en termes de jeu de façon chiffrée, tant leur échelle est éloignée de celle de l'être humain, qui reste la référence de base du système d'Imperium.

A partir du moment où sa présence est décelée, une créature Minuscule peut normalement être tuée par n'importe quelle autre créature d'une Taille supérieure (écrasée, par exemple, d'un simple coup de talon), sans qu'il soit besoin pour cela d'effectuer un jet de dés.

Créatures Titanesques

Quant aux zoomorphes Titanesques, ils sont excessivement rares et devront toujours être traités comme des êtres prodigieux – comme le Shai-Hulud, le Ver des Sables d'Arrakis.

En termes de jeu, ces créatures ne doivent pas être considérées comme des "super-monstres de fin de niveau" mais, à l'instar de la célèbre Moby Dick, comme des incarnations du caractère indomptable de la nature et de la destinée, n'existant que pour mettre à l'épreuve la force d'âme de ceux qui osent les défier.

De tels êtres n'ont donc pas véritablement besoin de caractéristiques chiffrées, qui ne feraient qu'atténuer le sentiment de peur, de fascination et de démesure qu'ils sont censés exercer sur ceux qui les rencontrent. Tout combat direct contre une créature Titanesque est obligatoirement voué à l'échec, aucun mortel ne pouvant raisonnablement espérer vaincre les puissances primordiales qu'elle incarne.

Caractéristiques

Comme les humains, les animaux possèdent caractéristiques de base mesurées sur la même échelle (de 1 à 5) - mais contrairement aux six caractéristiques humaines (Physique, Habilité, Finesse, Savoir, Discipline et Aura), qui reflètent les points forts et les points faibles de chaque individu, les trois caractéristiques de base d'un animal constituent le profil xéno-zoologique de chaque espèce et ne varient donc pas d'un individu à un autre, sauf cas exceptionnel. Ces trois caractéristiques de base sont :

La **Férocité**, qui représente l'agressivité naturelle de l'espèce, sa combativité, sa dangerosité et sa résistance au dressage. Sa valeur peut aller de 1, pour les créatures les plus pacifiques, à 5, pour les prédateurs les plus dangereux.

L'**Instinct**, qui reflète les facultés de perception de l'espèce, son acuité sensorielle, mais aussi sa vivacité et sa ruse animale. Elle peut aller de 1 (pour les créatures les moins vives) à 5 (pour les créatures les plus alertes et les plus rusées).

La **Mobilité**, qui représente l'aisance et la rapidité avec laquelle l'animal agit et se déplace dans son milieu naturel. Elle va de 1 (pour les animaux les moins mobiles ou les plus patauds) à 5 (pour les animaux les plus souples et les plus rapides).

Lorsqu'il crée une nouvelle espèce, le meneur de jeu pourra ainsi évaluer chacune des trois caractéristiques de base sur la même échelle :

1 = Faible

2 = Moyenne

3 = Elevée

4 = Très Elevée

5 = Maximale

Compétences

Un zoomorphe possède également des valeurs de compétences, mesurées sur la même échelle que les valeurs des compétences humaines (sur 10) et destinées à être testées de la même façon. Les tests d'un animal ne bénéficient jamais de la règle de 8, qui reste l'apanage des personnages-joueurs et des PNJ de premier plan.

Le **Combat** représente la capacité de l'animal à attaquer et à se défendre en utilisant ses armes naturelles. La compétence de Combat d'un zoomorphe sera utilisée pour tous ses tests d'attaque et de défense (voir p 13). Sa valeur est égale à la somme de la Férocité et de la Mobilité.

L'**Agilité** d'un zoomorphe fonctionne comme celle d'un être humain. Elle intervient notamment dans les combats, pour gérer l'initiative et la fuite (voir p 13). La valeur d'Agilité d'un animal est égale à la somme de la Mobilité et de l'Instinct.

La **Vigilance** d'un animal fonctionne comme celle d'un être humain. Cette compétence sera le plus souvent confrontée à contre la Discrétion d'une proie ou d'un chasseur. Sa valeur est égale à la somme de l'Instinct et de la Férocité.

Les animaux dotés de certaines facultés spéciales pourront posséder des compétences supplémentaires, comme par exemple la Discrétion ou le Pistage (voir la section sur les *Facultés Spéciales* pour plus de détails).

Autres Valeurs

Résistance et Seuil Mortel

Comme un être humain, un animal possède également une valeur de Résistance, qui dépend dans son cas de sa Taille et de sa Férocité:

Taille	Résistance
Petite	Férocité
Grande	Férocité + 5
Enorme	Férocité + 10
Gigantesque	Férocité + 15

Ainsi, un animal de Grande Taille aura une Résistance allant de 6 à 10, selon sa Férocité, alors que la Résistance d'un animal Gigantesque pourra aller de 16 à 20. Cette valeur peut en outre être modifiée par la faculté spéciale Résistance Exceptionnelle (voir p 8).

Notons que cette formule suppose que l'animal est en parfaite santé ; un animal malade, vieux ou en mauvaise condition physique pourra tout à fait avoir une Résistance diminuée.

Comme pour les humains, cette valeur indique le total de dommages au-delà duquel la créature est sérieusement blessée et Affaiblie (-1 à toutes ses compétences). A partir du moment où le total de dommages subis par l'animal dépasse le double de sa Résistance, il est hors de combat (et peut être facilement achevé d'un simple coup de grâce). En théorie, un animal possède, comme un humain, quatre grands paliers de Résistance (Valide, Affaibli, Inconscient et Etat Critique) ; en pratique, seuls les deux premiers paliers sont nécessaires à la gestion du jeu - sauf dans le cas d'animaux dotés de certaines facultés spéciales (voir page suivante).

Caractéristiques et Valeurs Chiffrées

Taille	Résistance	Seuil Mortel	Dommages	Déplacement
Petite	Férocité	5	Férocité	x 2
Grande	Férocité + 5	10	1D8 + Férocité	x 4
Enorme	Férocité + 10	15	2D8 + Férocité	x 6
Gigantesque	Férocité + 15	20	3D8 + Férocité	x 8
Combat = Férocité + Mobilité		Agilité = Mobilité + Instinct		Vigilance = Instinct + Férocité

Un animal possède également un Seuil Mortel, qui indique le nombre de points de dommages qu'un seul Coup Mortel (règles d'Imperium p 55) ou Tir Mortel (Imperium, p 61) doit lui infliger pour être fatal. Pour les humains, ce Seuil est de 10. Pour les animaux, il est de 5 points par niveau de Taille, soit 5 pour un Petit animal, 10 pour un animal de Grande Taille, 15 pour un animal Enorme et 20 pour un animal Gigantesque.

Dommages

La plupart des zoomorphes possèdent des armes naturelles (griffes, crocs, cornes, sabots etc.) leur permettant d'infliger des blessures à leurs proies ou éventuels adversaires.

En termes de jeu, la Taille d'un animal détermine le nombre de D8 de dommages que ses armes naturelles infligent : 0 pour un Petit animal, 1D8 pour un animal de Grande Taille, 2D8 pour un animal Enorme et 3D8 pour un animal Gigantesque. A cela s'ajoute un bonus égal à la Férocité de l'animal. Ainsi, pour un animal analogue à un loup, avec une Grande Taille et 3 en Férocité, ces dommages seront de 1D8+3, tandis qu'un Enorme ruminant peu agressif (Férocité 1) en infligera 2D8+1.

Les créatures de Petite Taille infligeront donc un nombre de points de dommages fixe égal à leur valeur de Férocité.

Déplacement

En situation de combat, la vitesse de mouvement d'un humain au cours d'un assaut dépend de sa compétence d'Agilité (voir Imperium, p 62) ; il en va de même pour les animaux.

Dans le cas d'un humain, chaque réussite sur un test d'Agilité permet de parcourir 4 mètres ; pour les animaux, ce facteur de 4 est remplacé par un facteur de déplacement, qui dépend de la Taille (voir le tableau ci-dessus).

Cette vitesse peut être augmentée par la faculté de *Déplacement Accélééré* ou diminuée par le point faible *Lenteur* (voir p 9). Hors situations de combat, la combinaison de la Mobilité et du facteur de déplacement pourra également permettre au meneur de jeu d'évaluer les vitesses relatives de différentes espèces.

Facultés Spéciales

Certaines espèces animales possèdent en outre une ou plusieurs facultés spéciales – comme par exemple le Camouflage Naturel, une forme de Protection Naturelle ou encore la sécrétion d'un Venin paralysant ou mortel. Certaines facultés peuvent, en outre, se combiner (ex : les porcs épics de Delta Brutis III, aux épines enduites d'un venin foudroyant).

Absence de Points Vitaux

A l'instar des vers, le zoomorphe ne possède pas de véritable point vital. Il est donc totalement immunisé contre les Coups Mortels et les Tirs Mortels et ne possède pas de Seuil Mortel. Cette faculté suppose généralement une anatomie vermiforme et ne doit pas être confondue avec la *Protection Naturelle*.

Attaque en Mouvement

Cette faculté spéciale représente la capacité de certains animaux à charger, à bondir sur leur proie ou (pour les créatures volantes) à plonger en piqué. Dans tous les cas, les règles sont les mêmes : juste avant de porter une telle attaque, l'animal doit avoir passé au moins un assaut à se déplacer à sa vitesse maximale et ne peut donc se trouver déjà engagé au contact.

Ceci permet au zoomorphe de se retrouver automatiquement en position d'assaillant dès le premier assaut, sans passer par l'habituelle confrontation d'Agilité ; il bénéficiera en outre d'un dé de bonus sur sa première attaque.

Si la cible survit, elle se trouve engagée au corps-à-corps avec l'animal (ou, dans le cas des montures, avec son cavalier), sauf si ce dernier décide de fuir après son attaque en mouvement.

Camouflage Naturel

Le zoomorphe doté de cette faculté possède d'exceptionnelles capacités mimétiques qui lui permettent d'échapper à la vue de ses proies et de ses adversaires, en se fondant dans le décor.

Cette faculté ne peut être possédée que par une créature possédant également la faculté spéciale de Discrétion (voir ci-dessous). A priori, seules des animaux Petits ou Minuscules peuvent posséder la faculté de *Camouflage Naturel*, mais il existe évidemment des exceptions.

En termes de jeu, ce mimétisme signifie que l'animal réussit automatiquement ses tests de Discrétion avec un degré de réussite maximal, égal à sa valeur de compétence en Discrétion. Ainsi, un animal avec cette faculté et 8 en Discrétion ne pourra être détecté qu'en obtenant 8 réussites ou plus sur un test de Vigilance.

Choc Electrique

Il s'agit d'une faculté assez rare, permettant au zoomorphe de délivrer, par simple contact, une violente décharge électrique. Cette décharge ne nécessite pas de test d'attaque ; elle peut normalement être produite une seule fois par assaut, à partir du moment où la créature se trouve en contact avec sa cible.

Les dommages occasionnés par cette décharge ne dépendent pas de la Férocité de l'animal mais sont de 1D8 par niveau de Taille. Une créature de Petite Taille dotée de cette faculté infligera donc 1D8 de dommages avec ses chocs électriques, tandis qu'une créature de Grande Taille en infligera 2D8. Ces dommages ignorent les armures, sauf dans le cas d'armures spécialement isolées (ce qui est normalement le cas de toutes les armures à partir du NT 3).

En règle générale, cette faculté n'est possédée que par des espèces de Grande Taille ou inférieure, mais des exceptions sont possibles.

Déplacement Accélééré

L'animal est capable de pointes de vitesse des plus impressionnantes, le plus souvent sur d'assez courtes distances. Cette faculté spéciale sera également possédée par de nombreuses espèces d'oiseaux et autres zoomorphes ailés.

En termes de jeu, sa vitesse de déplacement maximale est calculée comme si la créature appartenait à la catégorie supérieure de Taille ; en d'autres termes, son facteur de déplacement est augmenté de 2.

Déplacement Spécial

Le zoomorphe peut se déplacer d'une manière particulière : marcher sur des surfaces verticales, comme les arachnides ou certains insectes ; progresser en fouissant sous la terre comme les vers ou les taupes etc. Lorsqu'il utilise ce mode de déplacement secondaire, la vitesse du zoomorphe est généralement réduite de moitié.

Discrétion

L'animal possède une compétence de Discrétion, égale à son Agilité (c'est-à-dire à la somme de sa Mobilité et de son Instinct). Cette faculté est possédée par de nombreuses espèces, mais ne peut normalement se combiner à une Taille Enorme ou Gigantesque.

Epines Défensives

Le corps de la créature est recouvert d'épines (ou autres protubérances similaires), ce qui la rend plus dangereuse au corps-à-corps : en cas d'égalité sur les tests de combat (voir Imperium p 54), l'adversaire de la créature subit 1D8 points de dommages à cause des épines.

Fluide Capturant

A l'instar de l'araignée, le zoomorphe peut produire des filaments gluants, qu'il est capable de projeter jusqu'à une distance d'environ un mètre par niveau de Taille.

Toute victime d'une Taille inférieure à celle de l'animal est totalement engluée et immobilisée ; les victimes d'une Taille équivalente sont simplement empêtrées et entravées dans leurs mouvements (-1 dé à la plupart des actions et vitesse réduite de moitié) ; les victimes d'une Taille supérieure ne subissent aucun effet.

Manipulation

Le zoomorphe possède un ou plusieurs membres capables de manipuler des objets, comme les mains des humains ou des primates terrestres. Son adresse manuelle reste néanmoins assez limitée. En termes de jeu, l'animal se voit doté d'une compétence de Dextérité égale à sa seule valeur d'Instinct (et non à la somme de deux caractéristiques).

Pistage

L'animal possède une compétence de Pistage, égale à sa Vigilance. De très nombreux prédateurs possèdent cette faculté, souvent combinée à un sens de l'odorat hyper-développé (voir ci-dessous).

Projectile Naturel

Le zoomorphe est capable d'attaquer à distance, à l'aide de projectiles qu'il produit naturellement (épines, aiguillons etc.).

En règle générale, seules les espèces d'une Taille Petite ou Minuscule peuvent posséder cette faculté spéciale, mais des exceptions sont toujours possibles.

Cette "arme" possède une cadence de feu d'un jet par assaut, possède un nombre inépuisable de projectiles et n'a jamais besoin d'être rechargée. Sa portée maximale est d'environ 2 m par niveau de Taille, mais sa projection ne nécessite aucun test de tir et touche automatiquement sa cible.

Dans le cas des créatures Petites ou Minuscules, ce projectile n'occasionne, en lui-même, aucun dommage significatif mais sera presque toujours porteur d'un poison naturel (voir *Venin*). Le port d'une armure légère suffit à protéger la cible d'une telle attaque.

Protection Naturelle

La peau du zoomorphe lui confère une protection équivalente à celle d'une armure légère (5 points). Une variante plus puissante de cette faculté, *Armure Naturelle*, confère 10 points de protection (soit l'équivalent d'une armure lourde).

Viser les Zones Vulnérables

Comme avec les armures artificielles, il est tout à fait possible de *viser le défaut de la cuirasse* d'un animal bénéficiant d'une Protection Naturelle, avec les pénalités et les bénéfices habituels (voir règles d'Imperium).

Dans le cas des zoomorphes, cependant, cette option ne peut être utilisée que si l'assaillant ou le tireur connaît bien l'anatomie de la créature visée : en pratique, ce sera le cas si le personnage est un Chasseur de vocation ou s'il a longtemps vécu sur le monde d'origine de l'animal ou si, à défaut, il a pu étudier la créature avec un test de Xéno-Biologie (voir p 16).

Rage Meurtrière

Normalement, un animal ayant subi un total de dommages qui dépasse son premier palier de Résistance cherche à fuir son adversaire (voir p 13). Un animal avec cette faculté spéciale ignore toujours cette réaction instinctive et, lorsqu'il est sérieusement blessé, entre même dans un état de furie qui le rend encore plus dangereux.

Lorsque la créature devrait être Affaiblie par ses blessures, elle ignore le dé de pénalité dû à son état et se retrouve automatiquement au *corps-à-corps* avec son adversaire, dès l'assaut suivant et pour tous les assauts suivants. Ces effets durent jusqu'à la fin de la scène en cours ou jusqu'à ce que l'animal soit mis hors de combat.

Régénération

La créature se guérit deux à quatre fois plus vite que la normale, le rythme exact étant laissé à l'appréciation du meneur de jeu. Certains zoomorphes avec cette faculté sont même capables de régénérer des membres mutilés en l'espace de quelques semaines, voire de quelques jours. En règle générale, seules les créatures d'une Taille Petite ou Minuscule peuvent posséder cette faculté spéciale, mais des exceptions sont toujours possibles.

Résistance Exceptionnelle

Sa constitution particulièrement robuste, souvent combinée à une morphologie massive, confère à l'animal une Résistance plus élevée : celle-ci est augmentée de 5 points.

Ainsi, un animal de Grande Taille possédant cette faculté aura une Résistance allant de 11 à 15 (contre 6 à 10 normalement), tandis qu'un animal Gigantesque avec cette faculté pourra atteindre un maximum de 25 en Résistance, s'il a également une Férocité de 5.

Sens Hyper-développé

Un des sens du zoomorphe est particulièrement aiguisé, à l'instar du flair chez le chien. En termes de jeu, tous les tests d'Instinct basés sur ce sens sont automatiquement réussis, avec un nombre de réussites maximal (c'est-à-dire égal à la valeur d'Instinct de l'animal).

L'animal peut également, grâce à ce sens, percevoir des stimuli totalement indécélables par les sens humains – comme les vers des sables d'Arrakis, capables de détecter les champs d'énergie des effets Holtzmann.

Tentacules

Cette faculté spéciale ne peut normalement être possédée que par des créatures aquatiques ou amphibiens. Le nombre de tentacules possédés par une espèce peut varier mais est toujours d'un nombre pair (quatre, six, huit etc.).

En combat, un zoomorphe doté de tentacules bénéficie d'une allonge supérieure (environ 1m pour une Petite créature, 2m pour une créature de Grande Taille, 4m pour une créature Enorme et 8m pour une créature Gigantesque) et peut donc attaquer ses proies sans avoir besoin d'être au contact de celles-ci : en pratique, le zoomorphe se retrouve alors automatiquement en position d'assaillant, sans avoir besoin de passer par l'habituelle confrontation d'Agilité. La victime se retrouve alors automatiquement en position de défenseur, en utilisant sa compétence de Lutte pour son test de défense.

En cas de victoire de l'animal tentaculaire, la victime ne subit aucun véritable dommage mais se retrouve immobilisée (voir règles d'Imperium, p 58) ; celle-ci pourra ensuite tenter de se dégager en opposant sa compétence de Lutte à la valeur de Combat de l'animal, à raison d'une confrontation par assaut. La victime ainsi immobilisée se retrouve alors sans défense contre les autres attaques de la créature (comme par exemple un dard venimeux, un choc électrique etc.). De telles attaques ne peuvent être tentées que contre des adversaires d'une Taille égale ou inférieure à celle du zoomorphe.

Chaque attaque mobilise normalement une paire de tentacules ; si le zoomorphe est confronté à plusieurs adversaires d'une Taille inférieure à la sienne, elle pourra attaquer plusieurs d'entre eux à chaque assaut, selon les règles données p XX de ce supplément.

Ainsi, un terrifiant Kraken de Taille Gigantesque pourrait attaquer jusqu'à quatre êtres humains avec ses tentacules au cours du même assaut.

Venin

L'animal est doté d'un venin Paralysant, Affaiblissant ou, plus rarement, Mortel (voir le *Manuel Suk* pour plus de détails sur ces trois types de poisons). Le poison est administré par une des attaques naturelles du zoomorphe et met généralement 1D8 x 20 secondes à agir.

En règle générale, cette faculté n'est possédée que par des créatures Petites ou Minuscules, mais il existe évidemment des exceptions.

Points Faibles

Enfin, certaines espèces possèdent également un ou plusieurs points faibles particuliers.

Absence d'Armes Naturelles

Tous les zoomorphes sont normalement dotés d'armes naturelles (voir p 6). Un animal avec ce point faible ne dispose pas de telles armes et ne peut donc effectuer aucune attaque, sauf s'il dispose de facultés spéciales appropriées.

Allergie / Vulnérabilité

Le contact avec une certaine substance a des effets affaiblissants, paralysants ou même mortels sur le zoomorphe.

Guérison Lente

L'animal met deux fois plus de temps que la normale à guérir ses blessures.

Lenteur

Le zoomorphe se déplace beaucoup plus lentement que les autres créatures de même Taille : en termes de jeu, son facteur de déplacement (voir p 6) est réduit de moitié. Ceci n'a aucune incidence sur la valeur de Mobilité de la créature.

Réflexe d'Agression

L'animal est rendu fou furieux par un stimulus sensoriel spécifique - par exemple certaines couleurs ou vibrations. Exposé à ce stimulus, il attaque obligatoirement.

Réflexe de Fuite

Le zoomorphe est saisi d'une peur irrépressible face à un certain stimulus - comme, par exemple, le feu ou certains types de sons. Face à ce stimulus, l'animal prendra obligatoirement la fuite. Si la fuite s'avère impossible, sa peur incontrôlée risque fort de se transformer en rage incontrôlée (voir *Réflexe d'Agression*, ci-dessus).

Sens Déficient

Un des sens de l'animal est beaucoup moins développé que les autres. Son Instinct et sa Vigilance sont inefficaces dans toutes les situations en rapport direct avec ce sens.

Exemple : Le Zaran Impérial

Dans le cadre de sa chronique, un meneur de jeu d'Imperium a imaginé une espèce de pieuvre des marais appelée Zaran Impérial, représentée sur la couverture de ce supplément et que nous allons codifier en termes de jeu, en utilisant le système présenté dans ce chapitre. Découvrons pour commencer la présentation détaillée de ce zoomorphe par son créateur...

Description

Le zaran impérial (ou *polypus imperiae* selon les planétologues) tire son nom du tragique destin que connut le frère cadet de l'Empereur Saluso V en s'aventurant sur le territoire de chasse de l'un deux, en 1344.

Pour sa description, il convient de séparer le mâle de la femelle, tant chacun d'eux disposent de caractéristiques bien particulières. Cet animal ovovivipare et semi-aquatique possède un corps oblong long d'environ deux mètres pour la femelle et moitié moins pour le mâle ; il est pourvu de huit tentacules d'une longueur équivalente. Son extrémité supérieure abrite une tête assez petite nichée dans les replis épais d'un cou massif et munie d'une excroissance osseuse creuse extrêmement résistante et tranchante leur servant à s'alimenter.

Cette excroissance permet aussi au zaran de communiquer par d'étranges sons flûtés que l'on a bien du mal à associer à ces terribles animaux. Lorsque le zaran se montre menaçant, ces sons montent assez vite dans les aigus pour devenir véritablement stridents. Les zarans semblent, à première vue, totalement dépourvu d'organes sensoriels. La femelle présente la particularité de posséder un aiguillon rétractable logé dans la partie inférieure de son corps, et capable d'injecter une toxine anesthésiante liquéfiant les principales matières organiques.

La texture de la peau des zarans ressemble à un cuir assez mince et granuleux d'une couleur oscillant entre le rouge sombre et le pourpre, la teinte étant généralement plus foncée pour le mâle. Leur grande capacité pulmonaire leur permet de rester des heures durant sous l'eau avant de devoir remonter pour respirer.

Leurs tentacules constituent leur organe le plus important. Les cartilages élastiques et les muscles puissants qui les composent les dotent d'une extraordinaire souplesse tout autant que d'une grande force, notamment chez la femelle. Leur surface intérieure est munie de minuscules crochets qui leur permettent de s'accrocher à la

plupart des supports et de se mouvoir ainsi librement en milieu arboricole, tandis que celle extérieure montre la présence de petits filaments qui sont en fait leur véritable organe sensoriel, capable de détecter les champs bioélectriques et électromagnétiques ambiants. Le mâle présente de plus la faculté de produire des décharges électriques qu'il transmet par l'intermédiaire de ces tentacules.

Il existe plusieurs autres variétés de zaran. On peut ainsi citer pour exemple le zaran à crêtes (*polypus cristus*) qui possède des excroissances cartilagineuses le long de ses tentacules, le zaran doré (*polypus orora*) avec une couleur tirant sur le cuivre et dont la chair est particulièrement savoureuse, ou enfin le zaran komora (*polypus komorus*) d'une taille avoisinant les six mètres et dont un seul exemplaire (mâle) a été trouvé à ce jour (par Angelus Lakan, Maître de Chasse impérial durant une mémorable partie de chasse dans la province de Komor en 6152).

Habitat

Le zaran ne se rencontre que sur la planète impériale Oros IV, une réserve naturelle baignée par la lumière rouge sang de son Al-lat, et où les Empereurs organisent d'ordinaire des chasses en y conviant les émissaires des Maisons ayant leurs faveurs ou qui souhaitent les obtenir. Ces parties de chasses ne sont d'ailleurs prétexte qu'à de longues négociations ou tractations, loin des regards et des oreilles de la cour impériale.

Les mangroves et marécages bordant la partie septentrionale du continent Elio constituent le terrain de prédilection du zaran, mais on en trouve également le long des larges fleuves serpentant au cœur des gigantesques forêts tropicales qui couvrent Gatani, le second continent. Il semble en effet affectionner les atmosphères chaudes et humides de ces contrées ainsi que la présence de plan d'eau pouvant le dissimuler et hydrater sa peau.

Mode de Vie

Les femelles mettent au monde leur progéniture, toujours en milieu aquatique, au rythme de trois ou quatre toutes les deux années standards en moyenne, avec une forte proportion de mâles dans la portée (de l'ordre de trois pour un). Les mâles semblent se développer moins vite que les femelles et deviennent adulte environ seize mois standards après leur naissance, contre douze pour leur compagne. Les femelles quittent alors assez vite leurs géniteurs au contraire des mâles qui dépendent d'elles pour leur survie. En effet, les zarans ont la particularité de ne pouvoir se

nourrir que du suc nutritif produit par la liquéfaction des matières organiques au moyen de la toxine des femelles. Sans elles ils sont donc condamnés à mort à plus ou moins long terme. Ainsi s'explique la terrible sauvagerie qui règne durant les parades amoureuses, où les mâles mettent véritablement en jeu leur existence durant ces périodes. S'il veut survivre, un mâle qui ne trouve pas sa partenaire est condamné à revenir vers ses géniteurs et à se faire accepter d'eux, ce qui n'est pas toujours le cas.

Un couple de zarans prend ensuite possession d'un territoire plus ou moins grand suivant la taille de la cellule, arpentant celui-ci afin d'en tracer une véritable carte électromagnétique qui leur permettra par la suite de détecter la plus infime variation. Ce territoire peut très bien s'agrandir si la mère est amenée à devoir nourrir une progéniture assez nombreuse, et qui peut conduire à des conflits territoriaux avec un autre couple de zarans. Les zarans en couple chassent souvent ensemble (et parfois accompagnés de leur progéniture) s'embusquant en s'immergeant dans l'eau et en laissant effleurer leurs tentacules pour percevoir leur environnement et détecter leurs proies. Mais ils peuvent aussi se cacher dans la frondaison des arbres pour se laisser tomber sur leur proie. L'attaque est le plus souvent foudroyante, la femelle tentant d'immobiliser sa proie avec ses tentacules avant de la piquer de son aiguillon, tandis que le mâle préfère la choquer avec ses attaques électriques. La proie est ensuite emmenée à l'écart dans un lieu où les zarans pourront la consommer tranquillement en aspirant à l'aide de leur excroissance osseuse ce suc hautement nutritif.

Les zarans font partie de ces espèces qui ne connaissent qu'un seul compagnon durant leur existence. La mort du mâle fait de la femelle zaran une solitaire jusqu'à la fin de sa vie. A l'inverse, la mort de la femelle condamne le mâle à mort et le pousse en général à traquer le responsable pour en finir dans une lutte à mort.

Il faut également noter que les phénomènes électromagnétiques de grande ampleur, telle que par exemple les éruptions solaires, perturbent les zarans au point de les faire entrer quelquefois dans des rages folles, en particulier les mâles. Les organes sensoriels de ceux-ci semblent en effet beaucoup plus sensible que celui des femelles - ce qui pourrait aussi expliquer que seuls les mâles réagissent aussi violemment à la présence de tout appareil à effet Holtzman.

Relations avec l'Homme

Les Yoquitos forment une peuplade primitive vivant le long du Tesil, l'un des grands fleuves parcourant le Gatani. Au fil des millénaires passé à côtoyer les zarans, appelés, dans leur langue, *bagahanis* (« Ceux-qui-voient-l'invisible »), ils ont su apprendre et tirer profit de leur cohabitation. Ils connaissent donc aujourd'hui parfaitement ces animaux, tant du point de vue de leur physiologie que de leur mode de vie, et ont intégré ce savoir à leurs rites religieux et sociaux. Ils tiennent par exemple un calendrier qui essaye de prévoir les colères d'Al-lat.

Les meilleurs chasseurs yoquitos se doivent de posséder un zaran mâle, preuve de leur courage et de leur adresse, qu'ils capturent le plus souvent quelques mois après sa naissance. Seuls les plus aguerris se risquent à approcher un zaran adulte et non entravé, leurs préceptes leur interdisant de briser un couple de zarans sous peine de subir la malédiction des esprits. Mais pour que les chasseurs puissent capturer leur zaran, le village se doit de posséder un zaran femelle pour les nourrir. Cette tâche est confiée à la communauté toute entière car seule une zaran solitaire pourra convenir à cette fonction. Une femelle trop jeune pour avoir l'expérience de la parade amoureuse pourrait en effet déclencher un véritable carnage au sein du village en libérant de leur dressage les zarans mâles.

Excellents gardiens et chasseurs, les zarans apportent nombre de bienfaits à la communauté. En outre, le suc nutritif produit par la toxine de la femelle permet aux chasseurs de partir pour de longues expéditions sans avoir besoin de lourdes provisions. Une outre de *kaligani* (« le-lait-nourricier ») peut en effet pourvoir aux besoins nutritionnels de plusieurs hommes durant quelques jours. Les Yoquitos ont aussi appris à connaître les plantes permettant de lutter contre les effets de la toxine du zaran femelle.

Les Yoquitos servent aussi de pisteurs pour les chasses impériales, emmenant les Seigneurs vers des terres giboyeuses tout en tentant de les éloigner des territoires des zarans. De temps à autres, lorsque les Nobles exigent une proie plus excitante, les pisteurs les mènent sur le territoire d'un vieux couple de zarans, des animaux dont l'expérience compense l'âge - une action qui, selon les Yoquitos, contribue au cycle de la vie. Les Yoquitos n'hésitent d'ailleurs pas à risquer leur vie pour récupérer l'éventuel survivant du couple, une fois les Seigneurs partis.

Le Zaran en Termes de Jeu

Comme l'établit clairement la description qui précède, les caractéristiques du mâle et de la femelle zaran diffèrent de façon significative.

	Femelle	Mâle
Taille	Enorme	Grande
Férocité	5	4
Instinct	3	4
Mobilité	3	4
Combat	8	8
Agilité	6	8
Vigilance	8	8
Dommages	2D8+5	1D8+4
Résistance	15	9
Seuil Mortel	15	10
Déplacement	x6	x4
Facultés Spéciales	Déplacement Spécial * Sens Hyper-développé Tentacules (huit) Venin (paralysant) (femelle) Choc Electrique (mâle) **	
Points Faibles	Sens Déficient Réflexe d'Agression (mâle) ***	

* Cette faculté représente la faculté des zarans à se déplacer hors de leur milieu naturel, à l'aide de leurs tentacules, sur la terre ferme ou à escalader les arbres (dans les deux cas, leur facteur de déplacement devra être réduit de moitié).

** Chaque Choc Electrique d'un zaran mâle inflige 2D8 points de dommages. Si la victime est protégée par un Bouclier Holtzman, elle ne subit aucun dommage, mais on effectue tout de même le jet de 2D8, dont le total est soustrait au nombre de charges d'énergie du Bouclier (voir règles optionnelles dans le supplément **La Voie des Armes**). A titre indicatif, un Bouclier personnel dispose normalement de 20 charges par cellule d'énergie et consomme en moyenne 1 charge toutes les 3 minutes.

*** Ce réflexe d'agression est déclenché par les champs d'énergie Holtzman.

L'exemple du Zaran Impérial illustre donc à la fois la façon dont les règles données dans ce chapitre peuvent être utilisées pour donner vie à une espèce zoomorphique issue de l'imagination du meneur de jeu et la façon dont celui-ci peut toujours aller au-delà des possibilités offertes par le système de jeu – en ajoutant, par exemple, un effet additionnel à une faculté spéciale (dans le cas présent, l'effet du Choc Electrique du zaran mâle sur les Boucliers Holtzman), afin de créer une espèce zoomorphique véritablement unique.

Profil Zoomorphiques

Vous trouverez, au chapitre III, les profils détaillés et illustrés de six des innombrables espèces animales vivant dans l'Imperium. Ces profils zoomorphiques sont destinés à être utilisés tels quels dans vos scénarios ou bien à servir d'exemples, d'inspirations ou de modèles de base pour développer vos propres créatures.

Le profil zoomorphique d'une espèce animale répertorie les informations suivantes :

Classification Impériale : Le « nom savant » de la créature (en pseudo-latin impérial).

Monde d'Origine : La planète dont l'espèce est originaire.

Habitat Naturel : L'environnement natif et privilégié de l'espèce.

Apparence : Une brève description, agrémentée, pour les six zoomorphes donnés en exemples, d'une illustration.

Mœurs : Les éléments les plus notables du comportement de la créature.

Taille : Celle-ci peut être Petite, Grande, Enorme ou Gigantesque (voir p 4).

Férocité, Instinct et Mobilité : Les valeurs de 1 à 5 dans ces trois caractéristiques de base.

Compétences : Les valeurs totales de l'animal en Combat, Agilité et Vigilance, ainsi que dans d'éventuelles compétences supplémentaires liées à certaines facultés spéciales. Ces valeurs de compétences dépendent toujours des caractéristiques de base.

Facultés Spéciales : Voir p 6.

Points Faibles : Si la créature ne possède aucun point faible notable, cette rubrique est absente.

Dommages : Basés sur la Férocité et la Taille de la créature (voir p 6).

Résistance : Basée sur la Férocité et la Taille de la créature (voir p 5).

Seuil Mortel : Basé sur la Taille (voir p 6).

Déplacement : Basé sur la Taille (voir p 6).

Combat Animal

En situation de combat, un animal ne se comporte pas comme un être humain – et un être humain qui doit affronter un zoomorphe ne peut utiliser les mêmes techniques de combat que contre un adversaire humain. Les règles qui suivent visent à refléter les spécificités du combat animal. En dehors de ces points spécifiques, les combats impliquant des animaux sont résolus selon les règles usuelles.

En pratique, le comportement d'un zoomorphe devra être déterminé par le meneur de jeu en fonction de la situation et des mœurs de la créature. Face à un danger ou à une menace, un animal a le choix entre deux attitudes : l'attaque ou la fuite. A priori, les ruminants et autres herbivores pacifiques choisiront presque toujours la fuite s'ils se sentent menacés – et seuls les zoomorphes les plus agressifs continueront à attaquer après avoir été blessés.

Les réactions d'un animal peuvent également être affectées par ses points faibles (notamment Réflexe d'Aggression et Réflexe de Fuite).

Attaque et Défense

Dans un combat au contact opposant un humain à un animal, le premier assaut commence par l'habituelle confrontation d'Agilité – mais si c'est l'animal qui remporte cette confrontation, il peut choisir d'attaquer ou de fuir. Si l'animal perd la confrontation, il se retrouve alors en position de défenseur pour ce premier assaut.

Tant que l'animal ne se retrouve pas en position d'assaillant, les assauts seront résolus de cette façon, avec l'habituelle confrontation d'Agilité au début de chaque nouvel assaut.

A partir du moment où un animal se retrouve en *position d'assaillant*, tous les assauts suivants seront automatiquement résolus selon les règles du **corps-à-corps** (voir Imperium, p 55). Ce corps-à-corps se prolongera jusqu'à ce que l'animal soit mis hors de combat ou décide de s'enfuir : dans ce cas, la **fuite** est automatique si l'adversaire de l'animal le laisse fuir ; dans le cas contraire, l'assaut suivant débutera par une nouvelle confrontation d'Agilité, que l'animal devra remporter pour pouvoir s'enfuir.

Un animal effectue ses tests d'attaque et de défense avec sa valeur de Combat. Les dégâts qu'il inflige au contact dépendent de sa Taille et de sa Férocité (voir p 6).

Restrictions et Attaques Spéciales

Un animal ne peut ni *feinter*, ni *désarmer*, ni tenter de porter une *botte meurtrière* ou de *percer un Bouclier* d'énergie : de telles actions sont indissociables d'une forme d'entraînement et d'expertise que seul un humain peut posséder.

En revanche, les facultés spéciales de certaines espèces peuvent leur donner accès à différentes formes d'attaques spéciales.

Taille et Combat au Contact

En cas de combat inégal (voir règles d'Imperium, p 60) opposant plusieurs adversaires humains à un seul animal, on utilisera les mêmes règles d'initiative que pour un combat inégal entre êtres humains, avec les ajustements suivants.

Si l'animal est en position d'assaillant et que sa Taille est supérieure à celle de ses adversaires (soit, dans le cas d'humains, une Taille Enorme ou Gigantesque), le nombre d'adversaires qu'il pourra attaquer au cours du même assaut (normalement limité à un seul) sera doublé pour chaque rang de Taille en sa faveur.

Ceci s'applique également en cas de *corps-à-corps* entre l'animal et plusieurs adversaires.

Ainsi, une créature Enorme se retrouvant en position d'assaillant pourra attaquer deux adversaires humains au cours du même assaut, tandis qu'un animal Gigantesque pourra en attaquer jusqu'à quatre.

Armement Adapté

Un humain muni d'une lance ou autre arme d'hast peut l'utiliser pour tenir un animal à distance et ainsi éviter le corps-à-corps : en cas d'égalité sur le test d'Agilité qui ouvre le premier assaut, il se retrouve alors automatiquement en position d'assaillant (sauf s'il fait face à un animal Gigantesque, auquel cas l'allonge de l'arme utilisée n'entre plus en ligne de compte).

Combat entre Animaux

En cas de combat entre deux zoomorphes, le premier assaut s'ouvre par une confrontation d'Agilité (avec les effets habituels) ; dès le deuxième assaut, cependant, le combat passe automatiquement en mode *corps-à-corps* – sauf, bien sûr, si l'un des deux animaux cherche à fuir.

Cibles Animales

Pour un humain, la meilleure façon d'affronter ou de neutraliser un animal (et tout spécialement un zoomorphe de grande taille) est d'utiliser des armes de tir ou des armes de jet. De telles armes permettent en effet d'éviter le combat au contact et peuvent également bénéficier de bonus de tir non-négligeables dus à la Taille de la cible.

La Taille d'une créature peut modifier les tests de tir (ou d'armes de jet) destinés à la toucher : plus la cible est grosse, plus elle est facile à toucher. Chaque niveau de Taille de la cible au-dessus de celle du tireur confère 1 dé de bonus au test de tir ; à l'inverse, une cible plus petite confère une pénalité d'un dé par point d'écart.

Pour un tireur humain (Grande Taille), le test de tir subira donc les ajustements suivants : -1 dé pour une Petite cible, pas d'ajustement pour une Grande cible, +1 dé pour une cible Enorme et +2 dés pour une cible Gigantesque.

Plus une créature est volumineuse, plus elle est facile à toucher... mais plus elle est difficile à blesser de façon significative (compte tenu de sa Résistance plus élevée). Face aux créatures les plus massives, la meilleure tactique reste donc le Tir Mortel (voir Imperium p 61 et ci-après).

Blessures et Vitalité

Résistance et Survie

Les dommages subis par un zoomorphe sont comparés à sa Résistance. En théorie, celle-ci se décline sur quatre seuils (Valide, Affaibli, Inconscient et Critique), comme pour un humain.

En pratique, un animal Inconscient (ayant subi des dommages qui dépassent son deuxième palier de Résistance) sera le plus souvent achevé par son adversaire d'un simple coup de grâce. Même s'il en réchappe, l'animal se trouve à la merci de toutes sortes de dangers (à commencer par d'éventuels prédateurs ou charognards) ; ses chances de survie sont alors laissées à l'appréciation du meneur de jeu, en fonction de la situation et de l'environnement.

Afin d'éviter ce triste sort, la plupart des animaux préfèrent prendre la fuite dès la première blessure sérieuse (c'est-à-dire dès que leur total de dommages dépasse leur Résistance) ; ils doivent pour cela rompre le corps-à-corps et remporter une confrontation d'Agilité contre leur adversaire, en subissant le dé de pénalité du à leur état Affaibli.

Guérison Naturelle

On estimera que, dans les meilleures conditions, un animal blessé pourra éliminer, pour chaque jour standard de repos, 1 point de dommages par niveau de Taille (soit de 1 à 4 points). Ce rythme de guérison de base peut être modifié par certaines facultés spéciales et certains points faibles. Si les conditions ne sont pas optimales, l'état d'un animal blessé pourra stagner, voire se détériorer : tout dépend des circonstances et des exigences du scénario dans lequel intervient le zoomorphe. Enfin, ce rythme peut être accéléré par la faculté spéciale *Régénération* ou diminué par le point faible *Guérison Lente*.

Coups et Tirs Mortels

En pratique, il est assez rare de pouvoir infliger plusieurs blessures à un zoomorphe rencontré dans son milieu naturel. Le moyen le plus sûr de tuer un animal sans risquer de le voir s'enfuir reste de lui infliger un seul Coup Mortel ou Tir Mortel (voir Imperium, p 55 et 61). Rappelons que, contre un humain, une attaque destinée à être un *Coup Mortel* subit un dé de pénalité mais reçoit un dé de dommages supplémentaire ; en outre, une telle attaque s'avère fatale si elle inflige (une fois la protection prise en compte) au moins 10 pts de dommages. Les mêmes règles s'appliquent aux Tirs Mortels, qui nécessitent en outre un minimum de 5 réussites.

Ces règles s'appliquent également aux animaux, mais dans leur cas, ce seuil de 10 est remplacé par le Seuil Mortel de l'espèce (lequel est égal à sa Résistance, soit 5 pts par niveau de Taille). Un animal Gigantesque (Seuil Mortel 20) peut donc être tué net par un Tir Mortel lui infligeant au moins 20 points de dommages – ce qui, avec un fusil balistique (dommages 3D8 ou 4D8 pour un tir mortel), nécessite tout de même un jet de dommages particulièrement chanceux.

Exemple : Julian Nikolev, chasseur émérite et tireur d'élite, tente d'abattre un Ours Chauve de Usco d'un seul Tir Mortel de fusil balistique. L'Ours Chauve étant un animal Enorme, Julian reçoit un dé de bonus pour son tir, ce qui annule le dé de pénalité dû à la tentative de Tir Mortel. Julian, qui connaît bien son gibier, décide de viser le « défaut de la cuirasse », ce qui lui permettra d'ignorer la Protection naturelle de l'animal (5), moyennant un dé de pénalité supplémentaire sur son test de tir. Il devra donc, au final, effectuer ce test avec 1 dé de pénalité (+1 dé pour la Taille Enorme de la cible, -1 dé pour le Tir Mortel et -1 dé pour ignorer la Protection de la cible). Julian obtient les 5 réussites requises et bénéficie donc d'un dé de dommages en plus (soit 4D8 au total). Ce jet de 4D8 se traduit par un médiocre total de 14. L'Ours Chauve ayant un Seuil Mortel de 15, le tir ne s'avère donc pas fatal (à un point près !), mais inflige tout de même 14 points de dommages à l'animal. L'Ours Chauve étant doté d'une Résistance exceptionnelle de 20, ce tir ne suffit donc même pas à le blesser grièvement...

II : L'HOMME ET LA BÊTE

Ce second chapitre s'intéresse de plus près aux relations de l'homme avec la nature et la faune. Vous y trouverez de nouvelles éducations, vocations et dignités, de nouvelles compétences et de nouveaux équipements, ainsi que quelques règles additionnelles (dressage, équitation).

Nouvelles Educations

Education Primitive

Conditions requises : Cette éducation particulière est réservée aux roturiers issus de mondes considérés comme "sauvages" (NT 1). La plupart de ces planètes ont un statut spécial : réserves naturelles, prisons à ciel ouvert, terrains d'expérimentation scientifique etc.

Caractéristiques : + 1 en Physique, en Habileté ou en Discipline.

Compétences : + 2 en Survie et +1 dans quatre compétences choisies parmi : Athlétisme, Agilité, Armes Blanches, Armes de Jet, Armes de Tir, Discrétion, Dressage, Lutte, Observation, Pistage, Traditions, Vigilance.

Spécial : Une Education Primitive laisse peu de place aux choix personnels et à la diversité ; les trois talents personnels du personnage (voir Imperium, p 16) devront obligatoirement faire partie des compétences listées ci-dessus.

Vocations : Chasseur ou Dresseur.

Formation de Biologiste

Conditions requises : Cette éducation spécialisée est réservée aux roturiers issus de mondes de NT 2 ou plus avec une valeur initiale de 3 ou plus en Savoir; elle constitue une version plus pointue de l'Education Savante (voir règles de base).

Caractéristiques : + 1 en Savoir.

Compétences : + 2 en Médecine et Xéno-biologie, +1 en Planétologie et en Poisons.

Vocations : Planétologue.

Nouvelles Vocations

Chasseur

Accès : Cette vocation nécessite une éducation primitive ou martiale, ainsi qu'une valeur de 3 en Habileté ou en Physique.

Caractéristiques : +1 en Habileté, +1 en Physique ou en Discipline.

Compétences : + 1 en Discrétion, Pistage, Survie, Vigilance et dans deux compétences choisies parmi les suivantes : Athlétisme, Agilité, Armes Blanches, Armes de Jet, Armes de Tir, Dressage, Observation, Poisons.

Avantage : Un Chasseur possède une excellente connaissance des animaux en tant que cibles ou adversaires. En termes de jeu, il reçoit un dé de bonus sur tous les tests de combat (attaque et défense) et de tir effectués contre des animaux.

Équipement : Une arme blanche au choix, un couteau, un fusil balistique, un pistolet Maula, douze doses de poison paralysant, une armure légère (Niveau Tech 2), un fusil Maula (voir p 18).

Dresseur

Accès : Cette vocation est accessible aux roturiers ayant reçu une éducation primitive ou de fortune.

Caractéristiques : +1 en Discipline, +1 en Habileté ou en Aura.

Compétences : + 2 en Dressage et +1 dans quatre compétences choisies parmi : Athlétisme, Agilité, Armes Blanches, Armes de Tir, Observation, Pistage, Poisons, Survie, Vigilance, Xéno-Biologie.

Avantage : Un Dresseur possède obligatoirement un Serviteur Animal (voir ci-dessous) sans avoir à dépenser de points pour ce privilège. Il bénéficie en outre de certains avantages lorsqu'il utilise la compétence Dressage (voir p 16-17).

Équipement : Fouet de vinence (voir p 18, nouvel équipement), couteau, pistolet Maula avec six fléchettes de poison paralysant.



Nouvelles Dignités

Maître de Chasse

Cette dignité (également appelée *Grand Veneur*) existe au sein de certaines Maisons régnant sur des fiefs réputés sauvages, où l'art de la chasse et le contact avec la faune font partie intégrante de l'éducation de tout jeune aristocrate.

Accès : Le personnage doit avoir choisi une vocation de Chasseur.

Caractéristiques : +1 en Discipline, en Habileté, en Finesse ou en Physique.

Compétences : +1 dans six compétences parmi Pistage, Observation, Dressage, Survie, Vigilance, Athlétisme, Agilité, Armes de Tir, Discrétion, Xéno-Biologie, Commandement, Poisons.

Avantage : Le Maître de Chasse possède une parfaite connaissance des réactions et des ruses animales. Il reçoit un dé de bonus sur tous ses tests de Vigilance et de Discrétion destinés à détecter ou à tromper des animaux ; en cas de combat au contact, ce dé de bonus s'applique aussi aux confrontations d'Agilité contre l'animal.

Zoologiste Impérial

Cette dignité représente un type particulier de Savant Impérial (voir règles d'Imperium p 30), spécialisé dans l'étude de la faune.

Accès : Le personnage doit avoir suivi une vocation de Planétologue.

Caractéristiques : +1 en Savoir.

Compétences : +2 en Xéno-Biologie, +1 en Pistage, Observation, Planétologie et Poisons.

Avantage : Voir la description du Savant Impérial, dans les règles de base d'Imperium.

Nouvelles Compétences

Dressage

Cette compétence, que l'on peut considérer comme l'équivalent du Commandement pour les animaux, dépend de l'Aura. Elle permet de domestiquer des animaux sauvages, de les dresser et même de leur apprendre différents tours, mais aussi de comprendre les réactions animales et de calmer un zoomorphe apeuré ou agressif. Dans la plupart des situations, son utilisation s'étale sur un laps de temps assez long et nécessite plusieurs tests (voir p 17).

Le Dressage peut être rajouté aux compétences pouvant être développées dans le cadre d'une Education de Fortune et peut aussi se substituer à l'une des compétences de la vocation Baladin.

Xéno-Biologie

Cette compétence, basée sur le Savoir, représente l'étude de la biologie des zoomorphes et, plus largement, de toutes les formes de vie non-humaines. Concrètement, elle constitue l'équivalent de la compétence Médecine pour les zoomorphes et peut notamment être utilisée pour soigner les animaux blessés, malades ou empoisonnés. Avec les soins d'un xéno-biologiste compétent, un animal blessé peut doubler son rythme de guérison naturel. Cette compétence permet aussi d'administrer des premiers soins efficaces (4 points avec un medkit vétérinaire, 2 avec les moyens du bord), exactement comme un médecin s'occupant d'un patient humain.

Cette compétence peut se substituer à l'une des compétences d'une Education Savante et peut également s'ajouter à la liste des compétences accessibles aux Savants Impériaux.

Règles Optionnelles

Montures et Cavaliers

Aucun animal ne peut accepter de cavalier d'une Taille égale ou supérieure à la sienne : un humain ne peut donc utiliser comme montures que des créatures de Grande Taille (ou plus).

Contrôler une monture dans une situation difficile nécessite un test d'Agilité de la part du cavalier. Il en va de même lorsqu'un personnage essaie de monter un animal rétif ou n'ayant pas reçu le dressage nécessaire pour *accepter un cavalier* (voir ci-dessus).

En situation de combat au contact, un cavalier bénéficie de certains avantages. Face à des adversaires à pied, les ex-aequo sur les confrontations d'Agilité tournent toujours à son avantage. En outre, les attaques des adversaires à pied subiront une pénalité d'un dé.

Un cavalier peut également, en début de combat, décider de charger son adversaire (sauf s'il se trouve déjà engagé au contact), ce qui le place automatiquement en position d'assaillant pour le premier assaut et lui confère également un dé de bonus sur son test d'attaque. En revanche, un cavalier sur une monture en mouvement subit une pénalité d'un dé sur tous ses tests de tir et ne peut tenter aucun *tir mortel*.

Enfin, un cavalier peut tenter de fuir un combat au contact en faisant passer un test d'Agilité à sa monture (voir p 17). L'Agilité d'une monture pourra aussi être testée si l'animal doit accomplir une manœuvre particulièrement difficile.

Dresser un Animal

Avant tout dressage, un animal doit d'abord avoir été apprivoisé. Apprivoiser un animal est une tâche de longue haleine, qui nécessite au moins 2D8 semaines standards (1D8 pour un Dresseur de vocation). Au terme de ce délai, on effectue un test de Dressage. Pour apprivoiser l'animal, le dresseur devra obtenir un nombre de réussites au moins égal à la Férocité de la créature. En cas d'échec (ou si le nombre de réussites est insuffisant), l'animal reste sauvage et ne pourra jamais être apprivoisé par ce dresseur.

Les règles qui précèdent supposent que l'animal est relativement jeune. Un animal adulte sera plus difficile à apprivoiser : le dresseur devra réussir deux tests de Dressage avec un animal adulte et même trois si l'animal est vieux – avec, à chaque fois, un laps de temps de 2D8 / 1D8 semaines et la nécessité d'obtenir un nombre de réussites au moins égal à la Férocité de l'animal.

Une fois qu'un animal a été apprivoisé, il peut être dressé. En termes de jeu, ceci consiste à lui apprendre un ou plusieurs tours. Pour ce faire, le dresseur doit réussir un test de Dressage, au bout d'une période de 2D8 jours standards (ou seulement 1D8 s'il est un Dresseur de vocation et a lui-même apprivoisé l'animal). Contrairement aux tests destinés à apprivoiser l'animal, ce test ne nécessite qu'une seule réussite.

Un tour appris par un animal peut être Automatique ou déclenché Sur Commande par son maître (voir exemples ci-dessous). Le nombre maximum de tours qu'un animal peut apprendre est égal à sa valeur d'Instinct.

Un Dresseur de vocation peut également essayer d'obliger un animal apprivoisé à accomplir un *tour sur commande* pour lequel il n'a pas été dressé. Ceci nécessite au moins 5 réussites sur un test de Dressage.

Exemples de Tours Automatiques

Gagner 1 en Combat, en Agilité ou en Vigilance (une seule fois par compétence, maximum 10)

Accepter un Cavalier

Ignorer un Réflexe d'Aggression

Ignorer un Réflexe de Fuite

Réaction Programmée face à un certain type d'individu (identifié grâce à l'odeur, la voix, l'uniforme etc.) : attaquer, accepter ou obéir – chaque réaction et chaque type d'individu correspond à un tour différent

Exemples de Tours sur Commande

Attaque ! (l'animal attaque une cible désignée lorsqu'on lui en donne l'ordre)

Défends ! (l'animal protège une personne désignée contre tout agresseur)

Garde ! (même chose mais pour un lieu ou un objet)

Approche !

Rapporte !

Cherche ! (pour les animaux capables de pister),

Exécuter une acrobatie ou une manœuvre spéciale.

Privilège : Serviteur Animal

Ce privilège optionnel donne au personnage un animal familier dressé. L'animal peut être de Taille Petite ou Grande, et connaît trois tours (voir règles de dressage ci-dessus)



Equipement

Fouet de Vinencre

NT 1

Le vinencre est une plante grimpante originaire de Giedi Prime, souvent utilisée comme fouet par les dresseurs, les dompteurs et autres montreurs d'animaux. Elle est également employée comme "arme de discipline" par de nombreux trafiquants et contremaîtres d'esclaves humains. La morsure d'un fouet de vinencre laisse dans la chair des taches rouge sombre ainsi qu'une douleur résiduelle qui peut subsister durant des années.

En termes de jeu, un fouet de vinencre s'utilise comme une arme de contact, mais avec la compétence Armes de Jet. Elle n'inflige qu'un ou deux points de dommage (lancer 1D8 : 1-4 = 1pt, 5-8 = 2pts) mais toute attaque causant 2 points de dommages laissera également une profonde cicatrice rouge, caractéristique du vinencre.

Un fouet ne peut être utilisé pour porter une *botte meurtrière* ou pour *percer un Bouclier* ; il peut, en revanche, être utilisé pour désarmer un adversaire ou, s'il porte une armure, viser le « défaut de sa cuirasse » (le plus souvent son visage), avec la pénalité habituelle.

Fusil Maula

NT 2

Cette arme d'épaule, munie d'une lunette de visée, possède les mêmes caractéristiques qu'un pistolet Maula (règles d'Imperium p 91), mais avec une portée de 80 m.

Lunette de Visée

NT 2

Adapté sur un fusil (qu'il soit balistique, maula ou laser), cet accessoire (particulièrement prisé des chasseurs et des tireurs d'élite) permet d'ignorer le dé de pénalité sur le test de tir lorsque l'on tente un Tir Mortel (voir règles d'Imperium, p 61).

Servo-contrôle

NT 4

Ce micro-implant neuro-cérébral permet de contrôler à distance les actions d'un animal, grâce à une petite console fonctionnant comme une véritable télécommande. Grâce à un système de micro-senseurs, l'utilisateur peut voir et entendre tout ce que perçoit l'animal et peut ensuite lui transmettre, par impulsion neurale, tout ordre correspondant à son dressage (voir règles page précédente). La portée du boîtier est similaire à celle d'un communicateur standard, soit une dizaine de kilomètres.

III : EXTRAITS DU BESTIAIRE IMPERIAL



Bœuf Musqué Tuzlan

Son adaptation à n'importe quel climat polaire a fait du Bœuf Musqué la principale source de viande sur de nombreux mondes glacials, faisant la fortune de plus d'un éleveur tuzlani aventureux

Codex Planétologique de Kaitain (dernière édition)

Classification Impériale : Bovinus Muscadus Tuzlani

Monde d'Origine : Tuzla IV (disparu)

Habitat Naturel : Terrestre – Plaines, Montagnes et Déserts Froids

Apparence : Bovidé à long poil, à la fourrure blanche, adapté aux climats extrêmes, et aux mondes des glaces, 1,20 m à 1,50 m au garrot pour 2,80 à 3 m de longueur. Leur fourrure, une épaisse couche de graisse, et un métabolisme particulier leur permettent de résister sans encombre jusqu'à des températures frisant -70 degrés Celsius. Leur monde originel, Tuzla IV, était l'un des mondes des glaces au climat le plus extrême de tout l'Imperium.

Mœurs : Peu agressif et très grégaire, le bœuf musqué tuzlan, peut facilement se rassembler en troupes comptant plusieurs centaines voire plusieurs milliers d'individus, sans avoir besoin

de plus d'une dizaine de gardiens. Leur régime est omnivore, mais ils sont particulièrement friands de certains types de lichens.

Taille : Enorme

Férocité : 2

Instinct : 2

Mobilité : 3

Compétences : Combat 5, Agilité 5, Vigilance 4.

Facultés Spéciales

Attaque en Mouvement (charge)

Protection Naturelle (5)

Résistance Exceptionnelle

Points Faibles

Lenteur

Dommages : 2D8+2

Résistance : 17

Seuil Mortel : 15

Déplacement : x 3



Botar de Kress

Favori des baladins et des courtisans les plus extravagants, le malicieux Botar de Kress fait partie de ces zoomorphes qui semblent capables de s'acclimater à tous les mondes de l'Imperium et à toutes les humeurs de leurs maîtres humains.

Codex Planétologique de Kaitain (dernière édition)

Classification Impériale : Lacertidae Botarian

Monde d'Origine : Kress

Habitat Naturel : Terrestre – Déserts chauds

Apparence : Le Botar de Kress est un lézard aux yeux extrêmement globuleux, aux pattes antérieures préhensiles. Ses quatre pattes peuvent, en outre, sécréter un fluide adhésif lui permettant de ramper sans difficulté sur des murs, des plafonds etc. Sa couleur naturelle peut aller du gris terne au brun-ocre, mais sa faculté de mimétisme lui permet de se camoufler dans n'importe quel environnement rocheux ou végétal. La longueur de son corps atteint le plus souvent une quarantaine de centimètres pour un individu adulte. Le Botar de Kress peut vivre jusqu'à 150 années standards.

Mœurs : Doté d'une intelligence remarquable et facilement apprivoisable, le Botar de Kress est devenu un animal de compagnie très populaire auprès des excentriques de l'Imperium ; ses besoins alimentaires sont minimes et il peut aisément apprendre toutes sortes de tours. Ce zoomorphe semble souvent percevoir l'humeur des humains qui l'entourent avec une singulière acuité – ce qui lui a valu le surnom de « lézard empathique » auprès de certains enthousiastes, mais aucune étude scientifique n'a pu, pour l'instant, démontrer (ou infirmer) que le Botar était effectivement doué d'une forme d'instinct empathique applicable aux humains.

Taille : Petite

Férocité : 1

Instinct : 5

Mobilité : 4

Compétences : Combat 5, Agilité 9, Dextérité 5, Discrétion 9, Vigilance 6.

Facultés Spéciales

Camouflage Naturel (9)

Déplacement Accéléré

Déplacement Spécial (surfaces verticales)

Discrétion (9)

Manipulation (5)

Régénération

Résistance Exceptionnelle

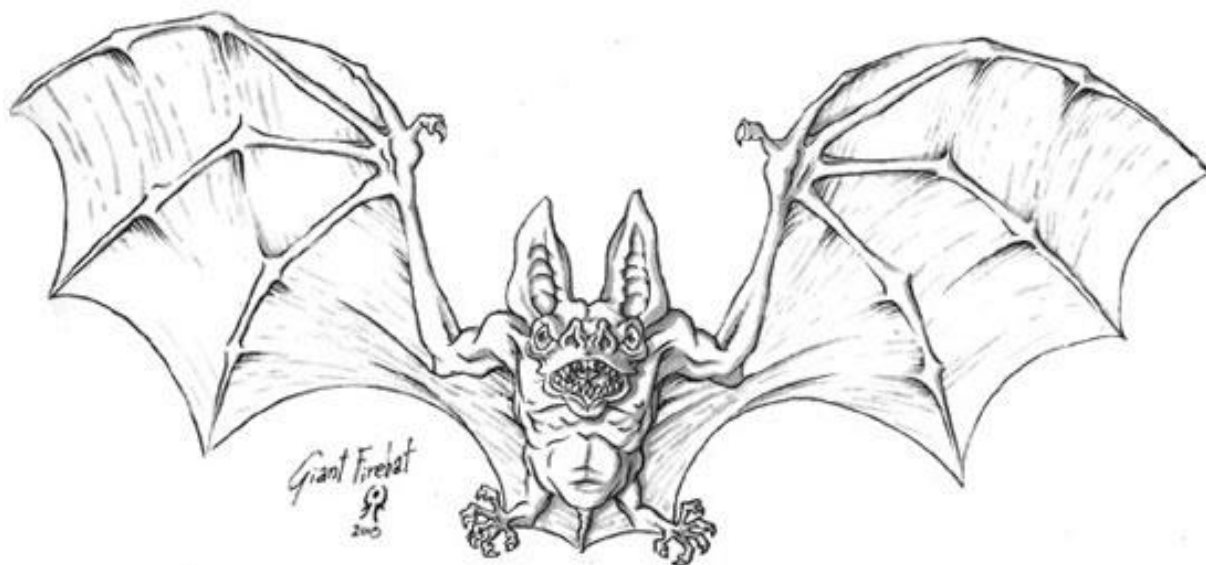
Sens Hyper-développé (vue + vision thermique)

Dommages : 1pt

Résistance : 6

Seuil Mortel : 5

Déplacement : x 4



Chauve-Souris Géante de Feu

Les Monts volcaniques du Thô sur Noon, la jeune planète minière, sont un des pires endroits de l'univers connu : chaleur étouffante, vapeurs délétères, lave en fusion... Ils ont pourtant produit une des créatures les plus étrange qui soit, la Chauve-Souris Géante de Feu, dont le cri peut tuer ses proies à distance.

Codex Planétologique de Kaitain (dernière édition)

Classification Impériale : Chiroptera Magna Pyretica

Monde d'Origine : Noon

Habitat Naturel : Cavernes

Apparence : La Chauve-Souris Géante de Feu n'a que peu de rapport avec l'idée qu'on peut se faire d'une chauve-souris : sa peau membraneuse est presque translucide, de teinte orangé à rouge. La taille de ces créatures est généralement inférieure à celle d'un humain, mais certains rares spécimens atteignent parfois les 2 mètres de long, pour presque 6 mètres d'envergure. La Chauve-Souris Géante de Feu est totalement sourde et aveugle ; sa tête est recouverte de protubérances sensorielles qui lui permettent à se guider par écholocation, ainsi que de suivre les champs électromagnétiques.

Mœurs : Le régime alimentaire de la Chauve-Souris Géante de Feu est essentiellement

carnivore, se composant surtout d'oiseaux ou de gros rongeurs, mais ce zoomorphe peut également se faire charognard à l'occasion. Une colonie de Chauve-Souris Géantes de Feu peut regrouper plusieurs centaines d'individus

Taille : Grande

Férocité : 3

Instinct : 4

Mobilité : 5

Compétences : Combat 8, Agilité 9, Vigilance 7, Pistage 7.

Facultés Spéciales

Pistage (repérage champs électromagnétiques)

Projectile Naturel (cri, 4m)

Sens Hyper-développé (écholocation).

Points Faibles

Sens Déficients (vue et ouïe)

Dommages : 1D8+3

Résistance : 8

Seuil Mortel : 10

Déplacement : x 4 (vol)



Molosse de Grumman

Les membres de la Maison Moritani considéraient alors avec une fierté toute particulière ces canidés aussi féroces qu'impressionnants, les utilisant principalement comme chiens de chasse mais aussi, dans certaines circonstances, comme animaux de combat. Depuis quelques siècles, cependant, le Molosse de Grumman semble être surtout devenu, sur son monde d'origine, une bête d'apparat ; exporté sur de nombreuses planètes, il reste un limier particulièrement apprécié par les chasseurs les plus exigeants, comme l'atteste la formidable meute de la Maison Alman.

Codex Planétologique de Kaitain (dernière édition)

Classification Impériale : Canis Grummanis

Monde d'Origine : Grumman

Habitat Naturel : Terrestre

Apparence : Le Molosse de Grumman est un canidé de grande taille (environ 90cm au garrot), dont la morphologie favorise à la fois la puissance physique et l'agilité.

Mœurs : Le Molosse de Grumman est un canidé carnivore, aux mœurs semblables à celles des grands chiens de la Vieille Terre. Dressé pour ses qualités de limier autant que pour ses qualités

de combattant, le Molosse de Grumman est un animal très agressif, doté d'un flair et d'une créance remarquables.

Taille : Grande

Férocité : 5

Instinct : 5

Mobilité : 4

Compétences : Combat 9, Agilité 9, Vigilance 10, Pistage 10.

Facultés Spéciales

Attaque en Mouvement (saut)

Déplacement Accéléré (course)

Pistage (flair)

Rage Meurtrière

Sens Hyper-développé (flair)

Dommages : 1D8+5

Résistance : 10

Seuil Mortel : 10

Déplacement : x 6 (course)



Stallion of Volaterra



Stallion de Volaterra

Quant aux Stallions de Volaterra, leurs cavaliers les tiennent pour les plus nobles et les plus élégantes créatures jamais dressées par l'homme.

Codex Planétologique de Kaitain (dernière édition)

Classification Impériale : Equus Volaterrae

Monde d'Origine : Volaterra

Habitat Naturel : Terrestre - Plaines

Apparence : Originaire du monde de Volaterra, le fief de la Maison Alighieri, le Stallion est un équidé, descendant direct des chevaux de la Vieille Terre. Comparés à ces derniers, il semble à la fois plus robuste et plus élané ; monture à la fois rapide, puissante et gracieuse, le Stallion est considéré comme un bien de grand prix dans nombre de Maisons nobles.

Mœurs : Les mœurs du Stallion sont similaires à celles des chevaux de la Vieille Terre. A noter qu'il n'existe pas de Stallions sauvages, en dépit de ce que prétendent d'antiques légendes et poésies volateriennes.

Taille : Grande

Férocité : 2

Instinct : 4

Mobilité : 5

Compétences : Combat 7, Agilité 9, Vigilance 7.

Facultés Spéciales

Attaque en Mouvement (charge)

Déplacement Accéléré (galop)

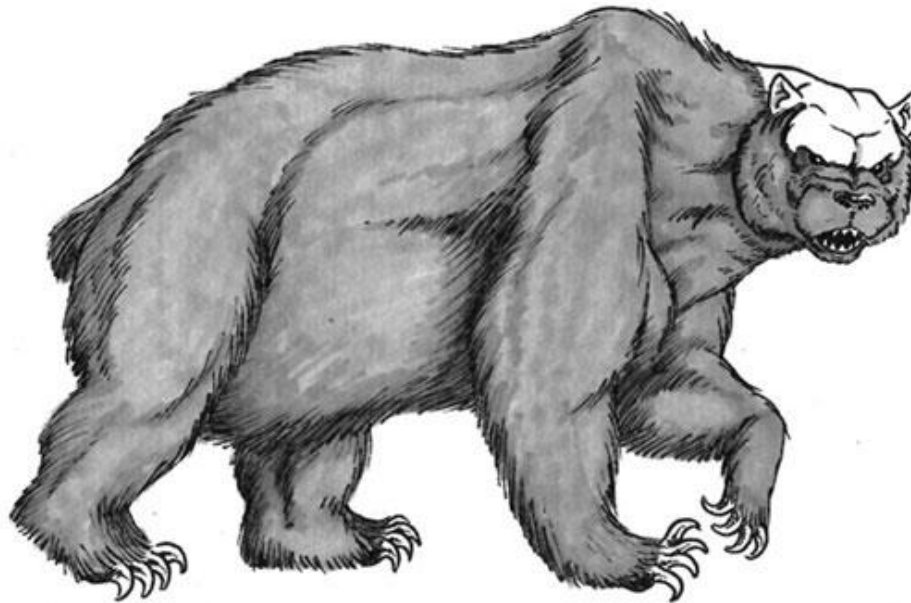
Dommages : 1D8+2

Résistance : 7

Seuil Mortel : 10

Déplacement : x 6 (galop)

Voir p 17 pour plus de détail sur l'utilisation de montures animales.



Bald Bear of Usco
SR 2004

Ours Chauve d'Usco

La passion pour la chasse des nobles de la Maison Alman a conduit à la quasi-extinction de l'Ours Chauve sur son monde natal d'Usco. Lorsque la population de l'espèce tomba en dessous d'une centaine d'individus, un moratoire du Duc Konrad IX en interdit la chasse ; aujourd'hui, trois siècles plus tard, il semble bien que l'espèce soit sauvée.

Codex Planétologique de Kaitain (dernière édition)

Classification Impériale : Ursus Calvinus

Monde d'Origine : Usco

Habitat Naturel : Terrestre - Montagnes

Apparence : L'Ours Chauve est un ursidé massif à la fourrure orangé / jaune-orangé, présentant une tonsure au sommet du crâne ; cette partie dénudée accueille divers capteurs sensoriels lui permettant de s'orienter. Il peut atteindre 2,5 m au garrot, voire 3 m pour les individus les plus anciens. D'une longévité rare pour un ursidé, l'Ours Chauve peut atteindre l'âge de 150 années standards en captivité, mais son mode de vie brutal limite généralement son espérance de vie dans son milieu naturel à 70 ans.

Mœurs : Rude montagnard doublé d'un chasseur exceptionnel, l'Ours Chauve est un maraudeur

solitaire qui a besoin d'un grand espace vital ; son territoire de chasse s'étend généralement sur plusieurs centaines de kilomètres carrés. Il est peu à l'aise en forêt. L'absence de troupeaux de ruminants, qui constituent sa principale nourriture, le contraint parfois à descendre dans les plaines où les ravages qu'il provoque le font craindre de tous. Il n'a pas peur de l'homme et peut traquer des jours durant ceux qui sont assez téméraires pour s'aventurer sur son territoire...

Taille : Enorme

Férocité : 5

Instinct : 4

Mobilité : 3

Compétences : Combat 8, Agilité 7, Vigilance 8

Facultés Spéciales

Protection Naturelle (5)

Rage Meurtrière

Résistance Exceptionnelle

Dommages : 2D8+5

Résistance : 20

Seuil Mortel : 15

Déplacement : x 6