

# Space Phansegars

Un jeu de rôle des Éditions Alpha-Blob par F. Boucharel

**Phanségar** (s.m.) Nom par lequel on désigne les membres d'une secte d'assassins dans les Indes : *les thugs et les phanségars*. (*Grand Larousse du dix-neuvième siècle*) [En ourdou, *phansigar*, étrangleur. Le poète Georges Fourest a utilisé le mot dans l'alexandrin « *J'exterminai les phanségars de Bénarès* ».]

En l'an 3000, le voyage dans l'espace est devenu réalité. Des vaisseaux ultra-équipés parcourent l'espace avec des explorateurs à leur bord pour découvrir de nouvelles formes de vie. De nombreuses planètes habitées ont été découvertes.

La Terre fut la première à l'être, et ce par une race extraterrestre qui l'a conquise et l'administre avec l'aide d'humains traîtres à leur espèce.

Face à cette situation, un culte nouveau s'est répandu parmi les hommes, ressuscitant l'antique société secrète des adorateurs de la déesse Kali, les Thugs ou Phanségars. Ce culte s'est donné pour mission de libérer la terre du gouvernement extraterrestre qui la contrôle mais aussi d'assurer une forme de police de l'espace dans l'intérêt de l'espèce humaine. Ses membres d'élite, experts dans le maniement des armes, sont rompus à tous les genres de combats.

L'ordre des Phanségars (*Phansegars*† en anglais, qui reste la seule langue pratiquée sur Terre avec le sanskrit, le chinois et l'arabe) organise les opérations secrètes de la guerre civile qui se mène sur Terre et dans l'espace. Son centre est à Calcutta. Il assigne à ses membres toutes sortes de missions sur les cinq continents et dans d'autres planètes. Ces missions sont dangereuses et les ennemis peuvent être terrifiants.

VOUS incarnerez un ou plusieurs de ces *Space Phansegars* (SP).

†La forme *phansegar* est attestée dans l'anglais du dix-neuvième siècle. Nous l'avons préférée à l'orthographe *phansigar* plus courante aujourd'hui (voire la seule reconnue par les dictionnaires) à la fois parce qu'elle est plus proche du français et pour éviter une homonymie, déplaisante selon nous, avec *cigar*.



Kali, détail de l'affiche du film *The Strangers of Bombay* (1959) par Terence Fisher

## Table des matières

- I/ La feuille de personnage
- II/ Armes et équipement
- III/ Combats
- IV/ Poursuites et combats motorisés
- V/ Progression
- VI/ Extraterrestres

## I/ La feuille de personnage

Nom :

Description physique :

FORCE	+ aux dégâts :	poids portable :
CONSTITUTION	+ aux points de résistance :	+ aux blessures :
RAPIDITÉ	+ aux tirs/attaques :	+ en esquive/parade :
ADRESSE	+ aux %ages d'attaque :	+ au %age d'esquive :
VOLONTÉ		

ARMEMENT %	PROTECTION Points de résistance (PR) : Blessures : Dommages sérieux (corps, armure, arme...) :
ESQUIVE/PARADE ... %	
NIVEAU	Points de mission (PM) :

Le nom et la *description physique* sont au choix du joueur et n'appellent pas de remarques particulières, si ce n'est que le physique ne tolère aucun handicap lourd qui rendrait impossible l'exécution des missions. (Les SP amputés ou autrement handicapés en cours de mission peuvent cependant continuer à faire profiter l'organisation de leurs talents.)

\*

### Les caractéristiques

Chaque caractéristique est déterminée par un jet de 4D6 dont on garde les trois meilleurs résultats ; ce sont donc des valeurs numériques comprises entre 3 et 18.

Les caractéristiques de base sont au nombre de 5 : la *force*, la *constitution*, la *rapidité*, l'*adresse* et la *volonté*.

Nous présentons ci-dessous ces caractéristiques de base ainsi que les moyens de déterminer les autres valeurs qui en découlent, en renvoyant à plus tard les explications concernant ces dernières.

La *force* est la puissance musculaire du personnage.

Le *bonus aux dégâts* (sur la feuille de personnage : « + aux dégâts ») sont les dommages supplémentaires causés par des coups en fonction de la force (ce qui n'est donc pas applicable, par définition, aux tirs avec les armes à feu ou les armes à énergie dirigée) :  
0-10 en force : / ; 11-12 : +1 ; 13-14 : +2 ; 15-16 : +3 ; 17-18 : +4

Pour connaître le *poids portable* par le personnage joueur (PJ), en kilogrammes, on multiplie la force par 7. Ce n'est pas une mesure des compétences d'haltérophilie du PJ, mais le poids du matériel qu'il peut avoir sur lui en mission.

La *constitution* est la résistance physique du personnage.

Le *bonus aux points de résistance* (PR) (« + aux points de résistance ») :  
0-10 en constitution : / ; 11-13 : +5 ; 14-16 : +10 ; 17-18 : +15

Le *bonus aux blessures* (« + aux blessures ») :  
0-10 en constitution : / ; 11-15 : +1 ; 16-17 : +2 ; 18 : +3

La *rapidité* mesure les réflexes du personnage.

Le *bonus au nombre de tirs ou d'attaques par tour* (« + aux tirs/attaques ») :  
0-10 en rapidité : / ; 11-15 : +1 ; 16-17 : +2 ; 18 : +3

Le *bonus au nombre de parades* (« + en esquive/parade ») :  
Même table que pour le nombre de tirs/attaques.

L'*adresse* mesure la dextérité, l'agilité du personnage.

Le *bonus au pourcentage des tirs ou attaques* (« + aux %ages d'attaque ») :  
0-12 en adresse : / ; 13-14 : +5 % ; 15-17 : +7 % ; 18 : +10 %

Même table que précédemment pour le *bonus au pourcentage d'esquive* (« + au %age d'esquive »).

\*

## Épreuves de caractéristique

Lorsqu'un PJ veut accomplir une action, le maître de jeu (MJ) décide quelle caractéristique est requise (la force pour défoncer une porte, l'adresse pour escalader une paroi, la volonté pour se retenir de dormir lors d'un tour de garde, etc) puis détermine un *niveau de difficulté* (ND), de 1 (très facile) à 10 (impossible n'est pas français). On procède ensuite à la soustraction « *caractéristique – difficulté* », et ce nombre, pour peu qu'il soit positif (car un

nombre inférieur ou égal à zéro indique que l'action est impossible au PJ), est alors *multiplié par 6* : cette valeur représente un *pourcentage de réussite*.

Il est également possible, si l'on considère qu'une caractéristique ne s'impose pas nettement par rapport à une autre pour la réalisation d'une action (par exemple, qu'il faut aussi de la force, et pas seulement de l'adresse, pour escalader une paroi), de faire la moyenne entre deux (ou plusieurs) caractéristiques pour déterminer les chances de succès du personnage dans cette action. Pour la jouabilité du système, nous recommandons d'arrêter là le raffinement et de ne pas chercher à calculer des moyennes pondérées :  $(1/3 \text{ force} + 2/3 \text{ adresse}) \div 2$  etc.

Le joueur lance alors 1D100 et si le résultat est inférieur ou égal au pourcentage de réussite l'action est un succès, sinon c'est un échec.

Exemple : Un PJ d'une force de 10 réalisant une épreuve de force de difficulté 5 a un pourcentage de réussite  $(10-5) \times 6 = 30\%$ .

Cet exemple montre que l'échelle de difficulté est biaisée vers les épreuves difficiles. En effet, une force de 10 étant une force moyenne (moyenne supérieure) pour un PJ au commencement (caractéristiques comprises entre 3 et 18), et une difficulté de 5 étant également moyenne, on s'attendrait à un pourcentage de réussite moyen autour de 50%. Or le pourcentage est bien inférieur. Il faut que le MJ tienne compte de ce fait en déterminant le niveau de difficulté (ND) : les épreuves les plus incroyables peuvent toujours donner lieu à un petit pourcentage de réussite pour des Phanségars (c'est ce qui fait le sel du jeu de rôle).

\*

## Les armes

Au début du jeu, un PJ dispose de trois *armes* qu'il tire avec 1D100 sur la table suivante. Si la même arme sort deux fois, on retire le D100. Les caractéristiques des armes sont détaillées dans la table des armes au chapitre II.

1 Mini-révolver

2-5 Pistol 6 (tire 6 balles en même temps sur une même cible : dégâts  $\times 6$  ; un seul jet est nécessaire)

6-10 Pistol 6 fumigène (Pistol 6 disposant en plus d'un compartiment de 6 balles fumigènes tirées au coup par coup)

11-13 Walther PPK long (Walther PPK au canon allongé)

14-16 Browning long

17-18 Python

19 P-zéro-8

20-23 Magnum 44

24-27 Wildey (version automatique du magnum 44)

28-29 Calibre 45

30-36 Styn Pistol (révolver silencieux avec viseur perfectionné, canon long)

37-42 Styn Gun (version avec crosse d'épaule du Styn Pistol)

43-47 Styn Automatic (version automatique du Styn Gun)  
48-53 Fusil à pompe  
54-58 Fusil à canon scié  
59-60 Carabine crosse coupée (utilisable avec une seule main)  
61-65 Fusil OTH (fusil crosse coupée à canon court, balles explosives)  
66-67 Fusil d'assaut  
68-71 Pistolet-mitrailleur HK  
72-73 Pistolet-mitrailleur Skorpion (mini-pistolet-mitrailleur)  
74-76 Fusil juxtaposé (gros fusil à pompe à balles explosives)  
77-79 Fusil-mitrailleur  
80-83 HK crosse d'épaule  
84-85 HK lance-grenades (un HK avec crosse d'épaule équipé d'un compartiment de 4 grenades)  
86-89 TAC-B (fusil-mitrailleur avec compartiment de 4 grenades)  
90 TAC-B2 (le même que précédemment avec compartiment de 6 grenades)  
91-93 AKM-2 (AKM auquel on a ajouté un compartiment de 4 balles fumigènes)  
94-95 MP-mitrailleur (mitrailleuse à deux bras ou en bandoulière, balles explosives)  
96 MP2-mitrailleur (le même que précédemment avec un compartiment de 2 fumigènes)  
97 Lance-flammes (sans bouteille dans le dos ; la localisation n'est pas prise en compte)  
98-99 Mitrailleuse-crabe (mitrailleuse lourde ainsi nommée du fait que quatre lanières attachées par des boucles dans le dos permettent de la maintenir sur l'abdomen)  
00 Mitrailleuse lourde (mitrailleuse lourde tenue par une main à la gachette, l'autre au canon, et une ceinture la retenant près du corps)

\*

## **La protection**

La protection du PJ est assurée par la combinaison qu'il endosse. On la tire avec 1D6 sur la table des protections.

1 Combinaison standard  
2-4 Combinaison Phanségar  
5 Armure Kommando  
6 Armure Alpha-Blob

\*

## **Points de résistance (PR) et « blessures »**

Les points de résistance (PR) sont l'énergie vitale du personnage. Chaque joueur tire (3D10+10) à quoi il ajoute le bonus auquel il a droit en vertu de sa constitution (par exemple, pour une constitution de 11 : +5). Ainsi, cette valeur varie au départ entre 13 et 45. Ces points baissent et augmentent fréquemment en cours de partie, du fait des blessures reçues lors des combats notamment.

Les « blessures » sont également une mesure de l'énergie vitale du personnage. Leur valeur est déterminée par les  $PR \div 6$ , arrondi à l'unité inférieure, en ajoutant les éventuels bonus liés à la constitution (« + aux blessures »). Elles sont donc au départ comprises entre 2 et 10.

Ces valeurs de PR et « blessures » ont une moyenne particulièrement haute par rapport aux êtres humains normaux (PR 10, blessures 2) ; cela traduit la sélection et l'entraînement drastiques des SP.

*Explication.* – Chaque blessure subie retire un certain nombre de PR. Lorsque les PR atteignent zéro, ils reviennent à leur total initial mais le personnage a perdu 1 blessure. La mort survient quand le personnage atteint 0 blessure (dans tous les cas, mais dans certains cas elle peut même survenir avant, comme cela sera expliqué plus loin).

Le comptage est continu : si un PJ ayant par exemple 25 PR et 4 blessures au début de son existence de PJ, perd du fait d'une attaque 10 PR alors qu'il lui en reste à ce moment-là 3, il perd 1 blessure, ses PR remontent au niveau initial, à savoir 25, d'où l'on soustrait encore  $(10-3) = 7$  ; il lui reste donc 3 blessures et 18 PR.

Après chaque combat, les PR de chaque PJ retournent à leur niveau initial, mais pas les blessures. Celles-ci reviennent à leur niveau initial entre deux scénarios.

Lorsqu'un personnage perd 1 ou 3 blessures dans un combat, il peut se produire des choses particulièrement désagréables pour lui (un membre est tranché ou broyé...) du fait de l'accumulation rapide des dommages subis. Cela sera expliqué au chapitre II.

Lorsqu'un personnage et/ou son équipement (car cela arrive aussi) subit de ces choses désagréables (appelées « surplus de dégâts »), on le note également sur la feuille de personnage, à la rubrique *Dommages sérieux*.

\*

## **Niveaux et points de mission (PM)**

Un PJ commence au niveau 1. Chaque fois qu'il terrasse un adversaire (le chapitre VI indique les PM gagnés pour chaque E.T. du bestiaire) ou accomplit une mission, il gagne des PM. Les PM indiqués pour les E.T. sont un bonus attribué à chaque PJ et non à répartir entre eux.

## II/ Armes et Équipement

\*(dans le tableau) l'astérisque indique une arme automatique

ARME	DÉGÂTS (en PR)	POIDS (en kg)	ENRAYAGE	PORTÉE (en m)	NB BALLEs
Mini-révolver	1D4	/	/	20	6
Pistol 6*	1D4	1	92	45	36
Pistol 6 fumigène	1D4	1	92	45/30	36+6
Walther PKK long	1D6	/	00	50	6
Browning long	1D6	/	00	50	6
Python	1D6+1	/	00	50	6
P-zéro-8	1D6+1	/	99	50	8
Magnum 44	1D6+2	1	96	65	6
Wildey*	1D6+2	1	96	65	50
Calibre 45	1D6+3	1	98	65	6
Styn Pistol	2D4+1	/	98	100	8
Styn Gun	2D4+2	1	96	150	9
Styn Automatic*	2D4+2	2	96	150	50
Fusil à pompe	1D8+2	2	00	50	6
Fusil canon scié	1D8+2	1	99	100	6
Carabine crosse coupée	1D8+2	2	99	150	6
Fusil OTH	1D12+1	2	98	150	7
Fusil d'assaut*	1D10+2	3	98	150	50
Pistolet-mitrailleur HK*	1D10+1	1	96	65	50
Pistolet-mitrailleur Skorpion*	1D10	1	98	65	75
Fusil juxtaposé	1D10+1	2	98	150	7
Fusil-mitrailleur*	1D10+2	3	96	100	50
HK crosse d'épaule*	1D10+3	3	96	150	50
HK lance-grenades*	1D10+3/2D20	4	96	150/30	50+4



TAC-B*	1D12+1/2D20	5	96	100/30	50+4
TAC-B2	1D12+1/2D20+1	5	96	100/30	50+6
AKM-2*	1D12+3	5	95	150/30	50+4
MP- mitrailleur*	2D10+2	10	95	150	75
MP2- mitrailleur*	2D10	10	96	150/30	75+2
Lance- flam- mes	2D12	13	/	20	/
Mitrailleuse- crabe*	2D12+1	15	94	150	100
Mitrailleuse lourde*	2D12+2	15	94	200	100

Une *grenade* a une zone d'effet de 3 m<sup>2</sup> et tous ceux qui se trouvent dans le rayon subissent des dégâts.

Il en va de même pour les *fumigènes* (même rayon) : ceux qui se trouvent dans le rayon perdent 30% aux pourcentages de leurs actions durant 1D8 tours. Une grenade explosive peut dissiper un fumigène.

*Recharger une arme vide* prend un tour (de combat), pendant lequel le personnage doit se mettre en retrait (à condition que ce soit possible, c'est-à-dire, par exemple, s'il peut être couvert par des compagnons) et ne peut accomplir aucune autre action.

*Enrayage.* – Tous les 10 tirs avec la même arme (un compte que doit tenir le MJ), indépendamment de la fréquence des tirs, on tire 1D100 pour vérifier que l'arme ne s'enraye pas. Si le résultat est égal ou supérieur au chiffre indiqué pour l'enrayage de l'arme en question dans le tableau, l'arme s'enraye : le tir (10<sup>e</sup> tir, 20<sup>e</sup> tir, etc) échoue et l'arme devient inutilisable jusqu'à réparation. (Si un combat à l'arme à feu dure dix tours ou plus, le MJ est censé tirer ce dé pour l'enrayage des armes des adversaires des joueurs ; si un même personnage non joueur, ou PNJ, revient au cours de la partie, on peut considérer qu'il a changé d'arme, le MJ n'a pas à tenir ce compte au-delà d'un seul et même combat pour les personnages autres que les joueurs). Une rafale est comptée comme un tir unique. On fait un double compte pour les armes capables de tirer deux sortes de projectiles (munitions+grenades).

*Le tir en rafale.* – Une rafale permet de tirer 5 munitions dans le même tour et sur des personnes différentes. On peut distribuer les tirs sur les personnes que l'on souhaite, voisines les unes des autres, mais pas plus de 2 tirs sur une même cible. Il ne faut faire qu'un seul jet : on prend l'adversaire ayant la protection la plus élevée, et la localisation est la même pour toutes les cibles (c'est pour la jouabilité, mais à vrai dire rien n'empêche le MJ d'en décider autrement). On applique en outre un malus de 20 % quand on tire en rafale.

*Concentration d'une rafale sur une même cible.* – Le tir en rafale est en principe réparti sur plusieurs cibles voisines quand l'arme est portée à la main, car elle emporte le bras dans le mouvement. (Si l'arme est posée sur un support, comme un trépied, la question ne se pose pas : la rafale peut être indifféremment concentrée ou diffuse.) Si un joueur veut concentrer tous ses tirs sur une même cible (ou plus de deux tirs sur une même cible), il doit, préalablement à l'attaque réussir une épreuve de force ND3 (rappel : ND = niveau de difficulté) et une épreuve d'adresse ND2. Si les deux jets réussissent, le PJ peut tirer sa rafale comme il l'entend. Si les deux échouent, il se déboîte l'épaule du bras qui tient l'arme – il perd 1D6 PR et subit *jusqu'à la fin du combat seulement* un malus de -20% à ses compétences de combat – et le tir est un échec (les balles partent en l'air). Si un seul jet rate, le PJ tente sa rafale concentrée mais si elle échoue il se déboîte l'épaule ; si elle réussit il ne lui arrive rien à l'épaule.

La mitrailleuse-crabe permet de s'affranchir de cette règle.

*Utiliser deux armes en même temps.* – On peut utiliser deux armes en même temps (si c'est crédible : cela exclut *a priori* d'utiliser une arme à deux mains en même temps qu'une autre arme), et ainsi avoir deux attaques par tour si la rapidité du personnage le permet (à savoir s'il a un bonus dans le nombre de ses attaques par tour), mais le pourcentage d'attaque ou de tir est réduit de 30% pour la seconde arme.

Un personnage qui a deux attaques par tour peut effectuer ces deux attaques ou tirs avec la même arme : dans ce cas, aucun malus ne s'applique.

Tirer une rafale épuise le nombre des attaques par tour du personnage qui la tire. Pour le dire autrement, quand on choisit de tirer une rafale, on n'a le droit qu'à une attaque – la rafale – pendant ce tour-là.

Un personnage qui a trois attaques ou plus par tour peut les répartir à sa volonté entre deux ou plusieurs armes, la règle étant que toute arme à partir de la seconde arme est utilisée avec un malus de 30%. Par exemple, un PJ disposant de 3 attaques par tour peut le cas échéant tirer avec deux pistolets tout en donnant un coup de pied : il répartit alors ses deux malus de 30% sur les deux armes de son choix. Alternativement, il peut tirer trois balles avec le même pistolet dans un même tour et il a alors 100% pour chaque tir (mais il vide son chargeur de trois munitions), ou il peut répartir encore autrement ses attaques.

*Armes blanches.* – Lors de la création d'un PJ, le joueur peut également choisir une arme blanche parmi les armes suivantes :

Garrot (le « *sacred cloth* » traditionnel des phanségars) ; vibrolame ; couteau de survie (couteau Rambo) ; cran d'arrêt ; nunshaku ; shuriken ; masse ; barre à mine ; pieu ; gourdin ; fronde ; sabre ; machette ; hache ; sabre à dents ; rasoir ; poing américain ; gants cloutés ; bottes renforcées (s'il n'y a pas d'armure) ; fouet ; poignard ; lasso.

Les dégâts sont 1-2 (bottes renforcées), 1-3 (nunshaku...), 1-4 (vibrolame, hache...) en fonction des armes, auxquels s'ajoutent les bonus associés à la force. Certaines armes blanches peuvent faire davantage de dégâts que celles inscrites dans cette courte liste (tronçonneuse 1D8).

Le *poing nu* fait des dégâts égaux au bonus aux dégâts lié à la force (soit de 0 à 4) ; avec une armure (toutes les armures de la liste ci-dessous sauf la combinaison standard), des gants cloutés, un poing américain..., on ajoute +1.

Un *garrot* peut faire perdre connaissance à un humain et éventuellement un extraterrestre (d'une force égale ou inférieure à l'attaquant) s'il est *pris par surprise*. Si la cible est plus forte, il est inutile d'utiliser le garrot. La victime ayant perdu connaissance peut être purement et simplement assassinée en maintenant l'application du garrot un peu plus longtemps.

Le *lasso* (en fibre carbone) immobilise la partie du corps touchée.

Il existe également des armes sous-marines : fusil-harpon (1D8), carabine sous-marine (1D8+2), Deep Pistol (espèce de Styn Pistol sous-marin) (2D4), TAC-B mode harpon (1D12, sans grenade, 6 harpons), grenade sous-marine (2D12).

*Utilisation d'armes ne figurant pas sur la feuille de personnage.* – Un PJ peut, s'il ramasse des armes au cours d'une mission, préférer utiliser ce qu'il trouve plutôt que ce qu'il a reçu du culte. C'est bien sûr possible mais avec un malus de -20% (faute d'entraînement).

En outre, le culte ne prend pas en charge la réparation éventuelle de ces armes irrégulières à la fin de la mission comme elle le fait pour les armes de la feuille de personnage. De manière générale, garder ces armes au-delà de la mission où elles ont été trouvées est découragé. (Que les joueurs ne s'inquiètent pas, le chapitre V/ Progression montre que les SP sont amenés à changer d'armes au cours de leur progression.)

\*

## Armures

ARMURE	Facteur de protection (FP)	Poids (en kg)
Combinaison standard	2	5
Combinaison Phanségar	2	10
Armure Kommando	3	13
Armure Alpha-Blob	4	13

La *combinaison standard* se compose d'un treillis militaire, d'un gilet pare-balles et d'un casque ouvert équipé d'une visière amovible (qui descend et remonte dans le casque) pour permettre au SP de voir avec la vision infrarouge (nocturne). Le pantalon comporte une ceinture-cartouchière et plusieurs poches fermables. Les bottes sont en cuir noir. La veste est accompagnée d'une cartouchière pectorale qui permet également d'accrocher des grenades. La protection de 2 n'est valable que pour la tête (casque), le torse (gilet pare-balles) et le bassin (coque).

La combinaison *Phanségar* est une armure bleu nuit chromée avec casque et visière rouge (vision infrarouge). Le dos de l'armure peut s'ouvrir pour y disposer des objets (contenance : 10 kg) et conçu de façon que l'on puisse y ranger une arme (holster dorsal). L'armure permet de résister à des températures de -140°C à +500°C. Des nanoturbines insérées dans le casque produisent de l'oxygène en cas de besoin.

L'armure *Kommando* est une armure noire avec un casque à visière infrarouge, ultraviolette et vision sous-marine. Outre les propriétés de la combinaison *Phanségar*, elle est équipée de holsters ouvrables sur commande sur chacune des jambes, sur les bras et dans les dos. Le bassin comporte un compartiment intérieur pour des rubans de cartouches. Un compartiment dans le bras gauche possède une corde avec un grappin pliable.

L'armure *Alpha-Blob*, de couleur bronze, possède les propriétés de l'armure *Kommando* avec en outre un dispositif de communication qui la relie à n'importe quelle autre armure *Alpha-Blob* dans le même système solaire (la communication entre les deux armures doit être préprogrammée). Elle dispose également d'une caméra enregistreuse.

Ces trois dernières combinaisons permettent de se déplacer sous l'eau, mais seule l'armure *Alpha-Blob* permet la plongée en abysse.

\*

## Véhicules

La table suivante n'indique que les véhicules personnels destinés aux SP mais il existe de nombreuses autres variétés de vaisseaux petits et grands (croiseurs, frégates, destroyers...).

VÉHICULE	BLINDAGE	MANIABILITÉ	NB DE PLACES	ARMEMENT
Chasseur AT-TACK (vaisseau spatial avec ailes rétractables)	60	5	3	2 mitrailleuses (une sur chaque aile) tirant en même temps (2D12)
Chasseur PC-12 (vaisseau avec ailes perpendiculaires au poste de pilotage)	55	5	2	6 missiles Photon (2D20+3) ; 1 mitrailleuse longue portée (2D12)
Chasseur ESK (vaisseau plat et demi-sphérique au niveau du poste de	55	6	3	6 roquettes (2D20+1) ; 1 mitrailleuse (2D12) ; 1 missile

pilotage, sans ailes)				à tête chercheuse (2D20+2)
Aéromoto (moto sans roue sur coussins flotteurs)	30	3	2	1 fusil-mitrailleur (1D10+2) ; 1 lance-grenades (2D20)
Black Panther (moto noire avec vitre noire fumée)	35	3	1	1 lance-roquettes (2) (2D20+1) ; 2 mitrailleuses jumelées (2D12+2) ; 1 missile à tête chercheuse (2D20)
Turbo Lunar (voiture blindée avec roues increvables)	45	6	6	2 mitrailleuses jumelées (2D12+2)
Panzer Blitz (panzer noir)	70	6	4	1 mitrailleuse lourde (1D20+3) ; 2 tubes à roquette (2D20+3)
Red Red Car (voiture de sport équipée de propulseurs spatiaux)	60	5	5	1 AKM-2 monté sur le capot (1D12+3)
Scooter des neiges (scooter pour missions dans la neige, blanc et blindé)	45	5	1	1 TAC-B2 monté sur le côté (1D12+1/2D20+1)
Blue Chip (hors-bord pour missions aquatiques)	45	5	3	1 TAC-B2 monté sur le côté (1D12+1/2D20+1)
Blue Smoke (aéroglesseur sur pneumatiques)	50	5	6	2 tubes à roquettes (2D20+3) ; 1 torpille sous-marine à tête chercheuse (2D20+3)
Sous-marin Jello (sous-marin individuel où le pilote s'allonge pour piloter)	40	6	1	1 Deep Gun automatique (3D4) ; 1 lance-torpilles (6) (2D20+3)

Jet-Horse (espèce de cheval mécanique sans pattes, monté sur répulseurs)	30	4	1	1 mitrailleuses à balles explosives (2D12+2)
---	----	---	---	--

### III/ Combats

#### *Calcul des pourcentages dans un combat*

Lors de la création d'un PJ, le joueur dispose de 200% à répartir entre chacune de ses armes (vous aurez noté que la rubrique Armement de la feuille de personnage comporte également la mention %.) Il n'est pas permis de donner plus de 70% à une arme au départ.

Pour l'esquive/parade, on tire 3D6, dont on garde les 2 meilleurs résultats, que l'on multiplie par 4, soit un résultat entre 10 et 60%.

L'*esquive* sert pour éviter les tirs (armes à feu et armes de jet), la *parade* pour bloquer les coups (combats au corps à corps). On peut tenter plusieurs parades pendant un même tour mais une seule esquive est permise. Si l'on dispose de deux parades, on peut donc tenter soit deux parades, soit une esquive et une parade, soit une parade seule, soit une esquive seule.

\*

#### *Portée de tir*

Il existe différentes portées de tir avec les armes à feu et armes de jet :

-bout portant : +10% aux chances de toucher la cible (lors d'un combat)

-courte (3 à 6m) : /

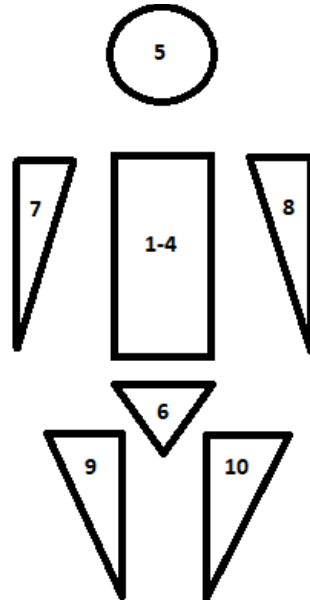
-moyenne (7 à 15m) : -10%

-longue (16m jusqu'à la portée maximale de l'arme) : -20% ; -5 PR pour les dégâts causés.

\*

### Tableau-corps

Lorsqu'un humanoïde (ce qui est le cas notamment des SP) est touché, on localise la partie du corps touchée sur le graphique suivant avec 1D10 :



Tête (5) : dégâts +1D12

Torse (1-4) : dégâts normaux

Bras droit (7) : Test de volonté pour ne pas lâcher l'arme

Bassin (6) : dégâts +1D12

Pour les races non humanoïdes, on tire 1D8 : un résultat de 1 ou 2 indique qu'une partie sensible a été touchée : dégâts +1D12.

\*

### Déroulement d'un combat

Si le contexte ne rend pas clair à qui revient l'initiative, c'est le groupe le plus nombreux qui commence à attaquer. Si les deux groupes sont également nombreux, on tire 1D6 pour chaque groupe et le plus haut résultat commence.

Les membres du groupe qui commence effectuent toutes leurs actions : tir, course, coups...

Un attaquant tire 1D100 et si le résultat est inférieur ou égal à son pourcentage avec l'arme utilisée, le coup passe. Les autres actions (sauter un gouffre, défoncer une porte...) peuvent dépendre d'une épreuve de caractéristique.



Lorsqu'un coup est passé, la cible tente (si elle a la possibilité de le faire, en fonction du nombre d'attaques réussies contre elle) une esquive ou une parade selon le type d'attaque, et si le jet au D100 est inférieur, elle a réussi. Si le résultat est égal ou supérieur, elle a raté et elle subit donc les dégâts liés à l'attaque.

On tire d'abord la localisation du coup sur le tableau-corps (*supra*). L'attaquant tire ensuite les dégâts associés à son arme, auxquels on soustrait la protection de la cible (si la partie touchée est protégée) et on ajoute éventuellement les surcroûts liés à la localisation ; le résultat donne les dégâts finals exprimés en PR : la cible les déduit de son compte de PR (et le cas échéant de « blessures »).

Au deuxième tour, les attaqués deviennent attaquants et vice-versa. Et ainsi de suite.

Voici différents malus pouvant affecter une attaque :

- Obscurité totale (sans vision infrarouge) : -20% en tir/attaque/esquive/parade
- Attaquant immobilisé : -20%
- Attaquant se déplaçant rapidement : -15%
- Cible partiellement cachée : -10%
- Cible entièrement ou presque entièrement cachée : -55%
- Très petite cible (pièce, fil...) : -45%
- Attaquant ayant subi un dommage sérieux : -20%
- Attaquant ayant subi une mutilation : -45%
- Attaquant devant utiliser sa main gauche : -30%

Comme on l'a dit plus haut, quand les PR d'un personnage atteignent 0, le personnage perd 1 blessure, et son compte de PR retourne au niveau initial. Au moment où cela se produit, le personnage doit tenter une épreuve de volonté (ND3 pour la 1<sup>ère</sup> perte de blessure, ND4 pour la 2<sup>ème</sup>, ND5 pour la 3<sup>ème</sup>...) pour ne pas tomber inconscient pendant 2D8 tours. Cette règle ne s'applique pas pour la plupart des extraterrestres.

*Surplus de dégâts* (non applicables tels quels aux extraterrestres) :

Lorsque, dans un seul et même combat, un personnage perd 1 blessure (si son compte de « blessures » initial est compris entre 1 et 3) ou 3 blessures (si compte de « blessures » initial >3), le coup qui l'occasionne peut s'avérer particulièrement fâcheux : en effet, un SP qui a subi vingt coups de griffes extraterrestres, perdant du sang et de la chair à chaque coup, peut à un moment voir son bras partir entièrement.

Il faut donc tenir compte de possibles surplus de dégâts. Lorsqu'un personnage a subi, selon les cas, 1 ou 3 blessures, il doit réussir une épreuve de volonté ND4 et une épreuve de constitution ND3. Si les deux épreuves sont un succès, rien de plus n'arrive (que les dégâts habituels ou, éventuellement, l'évanouissement, selon la procédure décrite un peu plus haut).

Si les 2 épreuves sont un échec, la partie touchée est arrachée, si c'est un membre, ou transpercée si c'est le torse ou le bassin (ou toutes autres conséquences à décrire par le MJ en fonction du type d'arme).

Si c'est la *tête*, la victime alors périt.

Si c'est le *bras droit*, le joueur subit -40% pour tous ses pourcentages de combat, -10% en esquive, -2 en force et en adresse, -1 en rapidité.

Si c'est le *bras gauche* : -10% en esquive et -2 en force et en adresse.

Si c'est *une des jambes* : -20% dans toutes ses compétences (esquive comprise) et -2 en force, adresse et rapidité.

Si c'est le *torse* ou le *bassin*, -30% dans toutes les compétences et -2 dans toutes les caractéristiques. Si les deux bras ou les deux jambes sont arrachées, le personnage tombe dans l'inconscience et meurt en 2D6 tours en l'absence de premiers soins (épreuve de rapidité+volonté/2 ND5, le temps d'une opération en bonne et due forme ; l'épreuve de premiers soins n'est autorisée en cas d'échec qu'une fois tous les 5 tours).

Si un personnage a déjà perdu un bras et que le coup porte sur ce bras selon le tableau-corps, la conséquence en est que le coup en réalité ne porte pas ; c'est une petite compensation pour les mutilés...

Un membre peut être remplacé par des opérations chirurgicales spéciales, y compris de manière bionique.

Si seulement 1 des 2 épreuves est un échec, le membre est rendu temporairement inutilisable : les conséquences sont les mêmes que pour l'échec aux deux épreuves, mais de façon temporaire (jusqu'à la fin du combat). Si, cependant, la localisation porte sur la tête, c'est la mort.

\*

### *Endommagement de l'équipement*

Lorsqu'un joueur, quel que soit son niveau de « blessures » initial, perd 1 blessure, il y a en outre 30 % de chances que son armure soit gravement endommagée. Si tel est le cas, l'armure ne protège plus la partie du corps touchée, et ce jusqu'à réparation (en fin de mission). Elle perd ses facultés de protection spéciale (haute température, haute pression...), ce qui, selon le contexte, peut entraîner la mort du personnage à plus ou moins brève échéance.

Le joueur peut décider que c'est l'arme ou l'une des armes qu'il tient, plutôt que l'armure, qui est endommagée. Dans ce cas, l'arme est entièrement détruite.

\*

### *PR et blessures des E.T.*

Les « blessures » des extraterrestres ne dépendent pas forcément des PR ; c'est pourquoi un E.T. peut très bien avoir 100 PR et seulement 2 « blessures ». (Chez les PJ aussi, les

« blessures » et les PR se découplent au fur et à mesure de la progression, puisque les PR peuvent augmenter mais non les « blessures » : voyez le Chapitre V.)

De même, les règles associées aux blessures varient selon les E.T. Elles sont présentées dans le bestiaire. Dans le silence de celui-ci, le MJ peut ou bien ignorer la règle (et comptabiliser un niveau global de points de vie en multipliant les PR par les blessures) ou bien adopter des règles sur le modèle de ce qui est décrit ici pour les humains (pour peu que la nature de l'extraterrestre semble s'y prêter). En règle générale, on peut considérer, en particulier chez les E.T. plutôt bestiaux décrits dans le chapitre V, qu'un test de volonté (ND variable) est requis avec la perte de 1 ou bien successivement 3 blessures (selon le niveau initial) pour que l'alien poursuive le combat plutôt qu'il ne cherche à prendre la fuite si cela lui est possible (instinct de survie).

\*

### *Dommages divers*

*Acide.* – Lorsqu'une armure est plongée dans de l'acide, elle subit une dégradation permanente de -1 en protection, à renouveler si le contact se prolonge. Si le jet d'acide est localisé (crachat d'un alien), c'est seulement la partie atteinte qui subit cette dégradation.

*Noyade.* – Un humain sans combinaison spéciale plongé plus de 10 tours dans l'eau ou tout autre milieu sans oxygène respirable perd toutes ses facultés de combat et meurt s'il n'émerge pas dans les 1D8 tours au-delà de ces 10 tours.

*Chute.* – Sans armure, un humain subit 1D6 dégâts par tranche de 2 mètres. Avec armure, l'humain subit 1D4 dégâts par tranche de 2 mètres. Atteindre 0 PR à cause d'une chute implique la mort.

## IV/ Poursuites et combats motorisés

### *Calcul du pourcentage de pilotage*

Le PJ additionne son adresse et sa rapidité et multiplie la somme par 2. Cela lui donne un chiffre en pourcentage (%) qui représente sa compétence de pilotage.

Puis il additionne son adresse et sa volonté et multiplie la somme par 2. Cela lui donne un pourcentage de tir avec les armes dont le véhicule est équipé (voyez la table des véhicules).

\*

### *Actions au cours d'une poursuite*

Au cours d'une poursuite, la première action consiste à *ratrapper/semmer* son adversaire. La distance initiale est déterminée par le contexte : l'un à côté de l'autre, courte, moyenne, longue.

Au début de chaque tour, chaque pilote tire une épreuve de pilotage. Tout échec implique une perte de contrôle qui peut être temporaire et de peu de conséquence ou bien impliquer un accident (voyez *infra* : Accidents). Même dans le cas où l'échec est de peu de conséquences, si l'autre pilote a quant à lui réussi son épreuve de pilotage, il accroît/réduit la distance (d'une distance : de courte à moyenne ou inversement, etc.).

Si les deux pilotes ratent leur épreuve, la distance est maintenue pour peu que l'un ne subisse pas un accident.

Si les deux pilotes réussissent leur épreuve, la différence la moins élevée entre le résultat du jet de dés et le pourcentage de pilotage l'emporte sur l'autre véhicule et accroît/réduit la distance. Par exemple, le pilote A, qui a 50% en pilotage, est poursuivi par le pilote B, qui a 65%. A tire 03% et B tire 50% :  $(50-3 = 47) > (65-50 = 15)$ , c'est A qui accroît la distance avec B. Si la différence est égale, la distance est maintenue entre les deux pendant ce tour.

\*

### *Tirs*

De nombreux véhicules sont équipés d'armes, avec lesquelles il est permis de tirer sur un véhicule (le plus souvent un véhicule pris en chasse, mais deux véhicules peuvent aussi non se poursuivre mais en réalité se combattre). On peut également utiliser ses propres armes (soit étant le pilote, mais alors les malus pour le tir, *de même que* pour le pilotage, peuvent être considérables, soit étant le passager d'un véhicule) si les circonstances le permettent : dans ce cas, il convient d'appliquer des malus en conséquence (mouvement, distance...).

Quand on utilise l'arme d'un véhicule, le pourcentage est, on l'a dit, déterminé par (adresse+volontéx2). À ce score, il faut ajouter les malus suivants : -10% si le véhicule est à moyenne portée, -20% s'il est à longue portée. Si le tir porte, on soustrait les dégâts au blindage. Lorsque le blindage est réduit à 0, il y a accident.

N.B. Un projectile à *tête chercheuse* ne peut en principe manquer sa cible, mais encore faut-il qu'il l'atteigne. Si le projectile est tiré entre deux véhicules à distance moyenne, il commence à distance courte. Au tour suivant, il intervient comme poursuivant lui aussi, avec une compétence de pilotage de 100 % (il peut tout de même être distancé, suivant la règle exposée plus haut). Si le projectile réduit une distance courte, il atteint sa cible. Celle-ci peut réaliser une épreuve de pilotage -20% pour tenter une esquive au moment où le projectile l'atteint. Si le projectile est tiré à distance courte, il touche directement sa cible à moins qu'elle ne réussisse l'épreuve d'esquive (pilotage) à -20%. (On considère que le missile va se perdre ailleurs, mais à vrai dire on peut considérer qu'il revient sur ses pas : le risque étant alors qu'il se guide non sur la cible première mais aussi sur le véhicule qui l'a tiré.)

\*

### *Accidents*

Quand un accident se produit, le pilote fait le calcul suivant : (son adresse + la maniabilité du véhicule)x2 qui lui donne un pourcentage, et il tire 1D100. Si le résultat est supérieur au pourcentage, il y a bel et bien perte de contrôle irrémédiable du véhicule, et accident. Autrement, la perte de contrôle est corrigée à temps : la poursuite peut continuer.

En cas d'accident, le véhicule se renverse, heurte un obstacle puis se renverse, etc. (selon le contexte), et le pilote et les passagers subissent 2D12 dégâts. Si l'accident a lieu dans l'espace, bon courage.

\*

### *Cascades*

Tous types d'actions spectaculaires sont possibles (sauter un fossé, faire un virage à 180°, foncer sur un mur pour le traverser, éviter une avalanche...). C'est la compétence de pilotage à laquelle s'appliquent divers niveaux de difficulté (ND) qui doit être utilisée. En cas d'échec, les conséquences découlent du contexte (en cas de réussite aussi, par exemple des dégâts sur le blindage du véhicule qui traverse un mur).

\*

### *Poursuites à pied (course)*

Deux personnages ou plus peuvent aussi se poursuivre à la course à pied. On remplace alors le pourcentage de pilotage par un *pourcentage de course*, calculé de la façon suivante :  $(force+constitution) \times 2$ . Les règles sont les mêmes que pour les courses motorisées mais avec ce pourcentage.

Dans le cas d'une poursuite entre un personnage à pied et un autre en véhicule ou sur une monture, le contexte indique si la distance peut crédiblement s'accroître/se réduire pour l'un des protagonistes. Par exemple, un poursuivant à moto devrait normalement réduire la distance d'une unité à chaque tour sur un personnage à pied pris en chasse, mais il peut aussi commettre des erreurs de pilotage pendant ce ou ces tours : on s'assure donc que l'un et l'autre réussissent leurs épreuves de course ou de pilotage, mais *sans comparaison des résultats*, à savoir que si le motard réussit et le coureur aussi, le coureur est tout de même rattrapé d'une unité. Si le motard rate une de ces épreuves, il faut alors vérifier qu'il n'a pas un accident (ce serait bête mais la personne poursuivie peut aussi tirer sur son poursuivant en se retournant –ce qui n'est pas possible sans malus à la fois en tir et en course–, ce qui peut tout de même acculer l'autre à l'erreur).

*Extension de la règle.* – La règle peut s'étendre à toutes les formes de relations intersubjectives, alors que les épreuves de caractéristique décrites au chapitre II concernent les relations d'un personnage avec des objets ou un milieu objectif. Si deux individus veulent se mesurer au bras de fer, par exemple, on peut calculer un « pourcentage de bras de fer »  $(force \times 2) \times 2$  et appliquer la règle (éventuellement on peut même exiger deux ou plusieurs succès de suite pour déclarer l'un ou l'autre victorieux). Et ainsi de suite.

## V/ Progression

Au terme d'une mission/aventure, le PJ récupère l'ensemble de ses PR *et* « blessures ».

Les armures ou les armes régulières auxquelles le SP a droit sont entièrement remplacées à l'identique ou réparées.

Le SP peut décider de remplacer une arme par une autre par un nouveau jet de dés sur la table des armes.

Il peut également tirer une nouvelle armure dans la table des armures (avec le risque, comme pour un nouveau jet d'arme, que l'armure qui lui sera donnée soit moins performante).

Au bout d'un certain nombre de points de mission (PM), un PJ passe à un niveau supérieur.

On passe au niveau 2 avec 1.000 PM.

On passe au niveau 3 avec 2.250 PM.

On passe au niveau 4 avec 3.750 PM.

On passe au niveau 5 avec 5.500 PM.

On passe au niveau 6 avec 7.000 PM.

On passe au niveau 7 avec 10.000 PM.

Pour les niveaux suivants, on demande 4.000 PM à chaque niveau plus 1.000 par niveau supplémentaire (soit, pour le niveau 8, 14.000 PM, pour le niveau 9, 19.000 PM, pour le niveau 10, 25.000 PM etc).

Quand un joueur passe au niveau supérieur, il peut choisir 2 des progressions suivantes : tirer une arme *supplémentaire* (avec pourcentage de 50%), augmenter de 5 ses PR, augmenter de 1 une caractéristique, augmenter de 5 % le pourcentage d'une arme (maximum 90%), augmenter de 5 % le pourcentage d'esquive/parade (celle-ci ne peut cependant jamais dépasser 60%).

Au *niveau 5*, le SP est décoré de l'ordre des *panthères*. Il se voit remettre une arme blanche honorifique et spécialement conçue pour la lutte contre les aliens. Le joueur la tire avec 1D6 sur la table suivante :

1 *Death Alien Sword (DAS)* : épée nano-augmentée à lame noire : 1D6+2 / 1kg

2 *Épée de pouvoir* : la lame est en cristal de Torga, imbrisable : 1D6+2 / 1kg (endommagée, elle n'est pas détruite mais passe à 1D6+1, puis, après un 2<sup>e</sup> dommage, à 1D6, puis à 1D4, puis est inutilisable jusqu'à réparation)

3 *Fléau de Kali* : ce fléau d'armes hérissé de griffes nécessite une force minimale de 13 pour le manier correctement : 1D10 / 3kg

4 *Garrot sacré de Kali (gasaka)* : ce garrot se distingue du nœud traditionnel par le fait que le SP peut l'employer contre un adversaire (humain ou éventuellement extraterrestre mais du type humanoïde médian, ce qui inclut la race des E.T. envahisseurs) de force égale ou inférieure sans avoir à le prendre par surprise. //

5 *Fouet cybernétique* : fouet électrifié et animé : 1D6 (peut servir à immobiliser) //

6 *Ongle du Jaggernath* : épée nano-augmentée et dentée : 1D8+2 / 2kg

Au niveau 8, le SP est décoré de l'ordre des *manticores*. Il remplace ses deux armes de tir les moins puissantes (celles qui font le moins de dégâts) par deux autres tirées dans la table suivante (1D100), entre lesquelles il répartit 110 % (avec 70 % maximum pour chacune) :

1-4 Pistolet à plasma

5-10 Fusil à plasma (version avec crosse d'épaule du pistolet à plasma)

11-15 Mitrailleur à plasma (version automatique du fusil à plasma)

16-20 Long Rifle Pistol (grand révolver à barillet au canon de 38cm)

21-25 Doom Pistol (magnum 44 à balles explosives)

26-28 Fusil OTH-2 (fusil OTH avec compartiment de 4 grenades)

29-34 Shotgun (fusil à pompe démontable et avec balles explosives)

35-41 Shotzenegger (version automatique du shotgun)

42-46 Fusil FAR (fusil à balles remplies d'acide sulfurique)

47-50 P150 (mitrailleuse à une main, équipée d'un viseur infrarouge)

51-55 P150++ (P150 avec compartiment de 4 grenades)

56-61 Pistolet-mitrailleur BB5

62-65 War Launcher (lance-grenades automatique : 8 grenades insérées)

66-72 Lance-flammes P2 (lance-flammes permettant de tirer plusieurs jets de feu à la fois)

73-79 Mitrailleuse EXK (placée sur le ventre de l'utilisateur, peut tirer 300 munitions d'affilée)

80-86 Mitrailleuse BB5 (version lourde du fusil-mitrailleur BB5)

87-94 Stop-Moon (mitrailleuse pouvant tirer 300 munitions d'affilée et avec un compartiment de 6 grenades)

95-00 Mitrailleuse lourde K3K

\*(dans le tableau) arme automatique

ARME	DÉGÂTS (en PR)	POIDS (en kg)	ENRAYAGE	PORTÉE	NB BALLEs
Pistolet à plasma	1D20	1	95	80	/
Fusil à plasma	1D20+2	2	95	100	/
Mitrailleur à plasma*	1D20+2	3	94	100	/+4
Long Rifle Pistol	1D20	1	00	80	6
Doom Pistol	1D20	1	98	65	6
Fusil OTH-2	1D20/2D20	2	98	150	7+4
Shotgun	3D12+1	1	98	30	7
Shotzenegger*	3D12+1	1	98	65	50
Fusil FAR	3D12+4	2	96	150	7
P150*	2D20	2	96	100	100
P150++*	2D20/2D20	3	96	100/30	100+4
Pistolet-mitrailleur BB5*	2D20+2	/	99	65	100



War Launcher*	3D12/2D20	4	95	65/30	100+8
Lance-flammes P2	1D20+4	10	/	20	/
Mitrailleuse EXK*	(1D20)x2	15	95	200	300
Mitrailleuse BB5*	(1D20+1)x2	15	94	200	200
Stop-Moon*	(1D20+2)x2	15	94	200	300
Mitrailleuse lourde 3K3*	(1D20+3)x2	20	95	200	200

Les armes à plasma (1-15), en tant qu'armes à énergie dirigée (AED), n'ont pas de munitions et n'ont donc pas besoin d'être rechargées.

Au niveau 10, le SP est décoré de l'ordre des *vampires-rakshasas*. Il reçoit une armure Alpha-Blob spéciale *autopoïétique* (quand l'armure subit des dégâts, elle se répare d'elle-même immédiatement).

Au niveau 13, le SP est décoré de l'ordre du *dragon noir*. Il reçoit une *armure Death Alien* (DAI), plus une *red red car* (RRC) personnelle.

Les DAI sont des armures noires dont le casque à visière a l'apparence d'un crâne humain robotisé. Leur protection est de 6 (poids 13kg) et elles ont toutes les propriétés de l'armure Alpha-Blob autopoïétique du niveau 10, plus un détecteur de radioactivité et une vision subatomique (vision glauque/céruleenne pour les lumières trop puissantes). Une fois par combat, l'armure peut déclencher une sphère de protection qui absorbe tous les dégâts subis par le SP dans un même tour : cette sphère est invisible et le MJ ne doit donc pas considérer que les ennemis se déportent de cet adversaire pour viser plutôt les autres. Le joueur doit l'annoncer au début du tour. S'il est enserré, enlacé, immobilisé par un alien, la sphère le libère.

Au niveau 15, le SP est décoré de l'ordre du *Phénix-Garuda de Kali*. Il reçoit sous ses ordres 1D4 SP de niveau 1.

On attend du Phanségar qu'il meure en mission avant d'atteindre le niveau 21.

## VI/ Extraterrestres

Voici un petit catalogue de quelques extraterrestres bien gluants qui pourraient peupler des aventures hideuses. Attention, ça dégouline !

Un mot tout d'abord des aliens qui ont envahi la Terre. Ce sont des créatures assez banales (par rapport au bestiaire qui suit) : des humanoïdes à tête de mouche qui, sur Terre, portent des masques en silicone pour leur donner une apparence humaine (ils n'ont nul besoin de se cacher mais ne sont apparemment pas très satisfaits de leur apparence réelle, ou bien il faut mettre cela sur le compte d'un phénomène psychologique comparable à celui qui tend à brouiller les traits ethniques mongoloïdes dans les mangas et dessins animés japonais). Leurs caractéristiques sont dans la même fourchette que les moyennes humaines : ils ont simplement bénéficié d'une petit avantage technologique qui a fait toute la différence.

Le bestiaire qui suit n'est bien sûr qu'un petit échantillon de ce qui vous attend ! (Et les valeurs sont des moyennes.)

### ANÉMOZOÏDE

FO 10 CO 12 RA 3 AD 8 VO 14

PR 100 blessures 2 protection 0 nb/parade 1/30%

Attaques : pseudopodes (1D10 + constriction) PM 300

Un anémozoïde est une anémone de mer (méduses) géante d'au moins 5 m de haut, à savoir un sphéroïde gonflé d'eau et de cellules pourvu de tentacules dans la partie inférieure. Les anémozoïdes vivent dans les profondeurs entre 700 et 1.000 m. Ils ont *2 attaques par tour* avec leurs tentacules et, lorsqu'une cible est touchée, en plus des dégâts subis, elle est enserrée par le tentacule et perd 1D8 PR jusqu'à ce que le tentacule soit tranché (1-4 sur le D6 de localisation pour tout autre que le PJ enserré, dont tous les coups peuvent porter sur le membre à moins qu'il n'en décide autrement) ou que l'anémozoïde perde 1 blessure, ce qui lui fait lâcher toutes ses proies. Si la proie ainsi capturée perd 1 blessure à cause de la constriction, elle tombe inconsciente. Les anémozoïdes sont agressifs. On peut les rencontrer solitaires ou en groupes de 1D6, parfois plus nombreux.

### ANGERLAG

FO 13 CO 14 RA 10 AD 12 VO 10

PR 25 blessures 3 protection 1 (graisse) nb/parade 1/25%

Attaques : pinces (1D20) 60% PM 300

Les angerlags, ou « vers des sables », vivent dans les déserts de sable. Ce sont de gros vers blanchâtres avec une gueule pourvue d'une paire de pinces. Ils résistent au feu et ont *1 attaque/tour* : la victime frappée avec succès, non seulement perd des PR, mais est également entraînée sous le sable pour être étouffée (ce qui se produit en 1D6 tours si elle n'a pas d'armure à oxygène) ou mise à mort par d'autres angerlags, avant d'être conduite dans leurs terriers pour y être dévorée. La victime doit faire perdre 1 blessure à l'angerlag pour lui faire lâcher prise et

espérer remonter à la surface, mais un angerlag qui lâche prise continue tout de même d'attaquer. Les angerlags conduisent souvent des attaques groupées.

## **BULBOMORPHE**

FO 16 CO 14 RA 12 AD 10 VO 13

PR 45 Blessures 5 Protection 0 Nb/parade 1/35%

Attaques : tentacules (1D10+1) 45% PM 500

Les bulbomorphes ont l'apparence immonde d'une masse de chair protoplasmique palpitante pourvue de tentacules. Ils vivent dans tous systèmes solaires pourvu qu'ils trouvent des endroits sombres et humides. Un bulbomorphe a *3 attaques par tour*, avec ses immondes tentacules. Toutes les attaques sont portées sur le même adversaire au sein d'un groupe, et une seule attaque causera des dégâts, les autres enserreront la proie. Il suffit d'un tentacule pour qu'une cible humaine soit happée et entraînée vers la masse centrale en 1D6 tours ; à la fin de ce délai, elle est plongée dans le bulbe, où elle est digérée. Une proie digérée ne peut plus rien faire et perd 1 blessure à chaque tour. Il n'y a qu'un seul moyen de stopper la digestion d'un bulbomorphe : l'abattre ou lui faire perdre 3 blessures successivement, auquel cas il recrache ce qu'il est en train de digérer. Si les armes utilisées s'y prêtent, on peut trancher un tentacule au moment de la localisation : 4, 5 ou 6 au D6 indique que le tentacule est touché (pour le PJ enserré, ses coups sont considérés portant sur le membre sans avoir à tirer le dé, sauf s'il décide de viser ailleurs) : si les dégâts sur un même tentacule (par exemple enserrant une proie) conduisent à 0 PR, le tentacule est tranché, et la proie libérée (à moins que d'autres tentacules l'enserrent, auquel cas il faut répéter l'opération pour tous les autres tentacules).

## **CRABOZOAIRE**

FO 8 CO 12 RA 13 AD 14 VO 8

PR 50 blessures 3 protection 2 (carapace) nb/parade 1/60%

Attaques : pinces (1D10+1) 60% PM 200

Les crabozaïres ont l'apparence de crabes sans pattes arrières munis d'une queue osseuse. Ils ont la taille d'une tête humaine. Ils vivent dans les mers d'acide de la planète volcanique Gandarlax, parce que leur température intérieure est de -200°C. Ils ne se nourrissent pas, ne respirent pas, leur intelligence est celle d'une bactérie. Ils attaquent tout ce qu'ils voient bouger par instinct de survie. Ils ont *2 attaques par tour*.

## **DARKONEM**

FO 15 CO 16 RA 10 AD 11 VO 11

PR 45 blessures 3 protection 3 (carapace) nb/parade 1/50%

Attaques : crocs (1D10+2), griffes (1D10+1) 45%/55% PM 350

Les darkonems ressemblent vaguement à des chauves-souris de taille plus qu'humaine mais leur faciès est celui d'un lézard aux yeux flamboyants. La tête est reliée au tronc par un cou de près de 1 m de long. Le torse est recouvert d'une carapace noire et pourvu de deux ailes

membraneuses permettant au darkonem de voler. Les darkonems ont quatre pattes mais se tiennent sur deux : de ce fait, ils ont 2 *attaques par tour*, une avec la gueule, l'autre avec les griffes. Ces E.T. vivent sur les planètes volcaniques. La taille moyenne d'un spécimen adulte est de 2,20 m mais quand ils naissent (scène horrible à voir, la femelle s'extirpant littéralement du ventre, par césarienne, sa progéniture) ils ne mesurent que 20 cm. Ils disposent d'une forme primitive de langage et de quelques rudiments de société.

## **FOGOR**

FO 15 CO 14 RA 7 AD 7 VO 6

PR 50 blessures 3 protection 0 nb/parade 1/30%

Attaques : crocs (1D12+2), tentacules (1D10), spores gluantes (2D20 & -1 protection)

40%/50%/40% PM 300

Les fogors des marécages sont de grosses boules spongieuses en lévitation pourvues de tentacules ici et là, et d'une énorme gueule remplie de crocs. Ils émettent un grognement continu et attaquent tout ce qui bouge. Ils ont 3 *attaques/tour*, une avec la gueule, une avec les tentacules utilisés comme fouet, et la dernière en éjectant de leur masse corporelle une petite spore gluante qui, si elle atteint sa cible, libère une substance corrosive (dégâts et -1 en protection sur la partie touchée).

## **HASTUR**

FO 1.000 CO 2.000 RA / AD / VO 18

PR 10.000 blessures 1.000 protection 20 (écorce terrestre) nb/parade /

Attaques : heurts (20D10x2) 100 % PM 16.000

Un hastur est une planète vivante ! Aussi grosses que notre soleil, ce sont des planètes volcaniques où il y a très peu de vie. Elles se trouvent dans le système d'Andérion et sont désignées sous les noms Hastur I, Hastur II, Hastur III... Il y en a 9 dans Andérion. On les reconnaît par les différences des énormes cratères de leurs surfaces qui forment, vus depuis l'espace, deux yeux et une bouche. Les hasturs ne sont pas hostiles et laissent volontiers des voyageurs se poser sur eux. Simplement, il faut bien se conduire. Un astronef n'a pas trop intérêt à être pris en chasse par un hastur à travers l'espace.

## **IMMONDUS**

FO 9 CO 13 RA 14 AD 10 VO 10

PR 50 blessures 3 protection 2 (tendons) nb/parade 1/30%

Attaques : griffes (1D10), crochets (1D12+3), épines (1D6+poison) PM 500

Les immondus sont des humanoïdes à tête blafarde avec des yeux noirs et, à la place de la bouche, des crochets arachnéens. Leur corps est boursoufflé de tendons à vif et couvert d'épines. Ils vivent dans les lieux sombres et humides, ou les marécages, et il en existe une variété amphibie qui aime vivre dans la vase. Un immondu a 3 *attaques/tour* : coup de griffe, morsure avec les crochets, et il fera tout ce qu'il peut pour se presser contre un adversaire afin de

l'empoisonner par ses épines dermiques, dont les blessures s'accompagnent d'effets à retardement : la victime verra d'abord la partie du corps autour des plaies se couvrir de bubons, qui finiront par éclater, lui faisant perdre 20 PR supplémentaires et même 1 point de constitution.

## **KARITAROS**

FO 15 CO 11 RA 13 AD 15 VO 6

PR 25 blessures 4 protection 0 nb/parade 1/20%

Attaques : dents (1D12+2), lianes épineuses (1D10), sécrétion (1D20+corrosion)

55%/60%/40% PM 300

Les karitaros sont des E.T. végétaux. Ce sont des amas de branches et lianes garnies de ronces et d'épines. Sous cet amas est cachée la tige principale qui, dès que le gibier approche, se montre : la tête du karitaros se trouve au bout de la tige, c'est une sphère globuleuse pourvue d'une large bouche avec des dents. Les karitaros, fixés au sol par leurs racines, vivent dans les jungles tropicales du système de Xadur. Ils ont 2 *attaques par tour*, l'une avec les dents, l'autre avec les lianes épineuses. S'il sent qu'il va mourir au combat, le karitaros crache une sécrétion de quelque 5 m<sup>3</sup> sur ses adversaires ; s'ils sont touchés, le liquide corrosif leur fera perdre, en plus des PR, 1 point de protection (armures endommagées) sur tout le corps. Les karitaros se nourrissent de chair et peuvent former des champs d'une vingtaine de spécimens ayant une forme de sociabilité (ils se partagent les proies qui entrent dans leur domaine ou font front commun contre des ennemis).

## **LYCANSPHÈRE**

FO 9 CO 11 RA 12 AD / VO 9

PR 40 blessures 5 protection 0 nb/parade 1/40%

Attaques : heurts (adhésion) PM 350

Certaines bactéries de planètes extraterrestres provoquent, notamment chez les humains, des maladies qui, du fait de leur analogie avec les anciennes légendes, ont reçu le nom de lycanthropies : la personne contaminée subit régulièrement une transformation physique pendant des périodes plus ou moins longues. Lorsque le corps change, la personnalité de la personne infectée change également, elle devient souvent cannibale. Il existe plusieurs formes de ces lycanthropies, dont une est la lycansphère ici décrite. La personne infectée gonfle soudainement pour devenir une sphère visqueuse en lévitation. Lorsqu'elle attaque, elle cherche à heurter un adversaire. Si l'attaque réussit, la victime est collée à la lycansphère et subit 1D10x2 PR de dégâts à ce tour comme à chaque tour suivant, jusqu'à ce que la lycansphère perde 3 blessures ou soit tuée, la victime étant alors décollée.

## **MÉGALO-ARACHNOÏDE**

FO 15 CO 15 RA 15 AD 14 VO 12

PR 50 Blessures 4 Protection 3 (téguments) Nb/parade 2/35%

Attaques : crochets (1D12+4) 50%, griffes (1D10+3) 60% PM 300

Les mégalo-arachnoïdes sont d'immenses araignées noires de 4 m de hauteur environ, avec une myriade d'yeux rouges. Ils vivent dans les jungles tropicales du système Xadur. De nature très agressive, ils attaquent à peu près tout ce qui fait trembler les fils de leurs toiles gigantesques (de 900 à 2.000 m<sup>2</sup>) tissées entre les arbres à deux mètres du sol. Leur appétit est en effet vorace et insatiable. C'est pourquoi les zones de forêt où ils élisent domicile sont rapidement privés d'une grande partie de leur vie biologique. Les mégalo-arachnoïdes ont *3 attaques par tour* (1 avec les crochets, 2 avec les pattes) et se battent jusqu'à la mort. Ils n'ont aucune forme de langage.

## **MORGULER**

FO 17 CO 17 RA 12 AD 10 VO 15

PR 75 blessures 5 protection 0 nb/parade 1/37%

Attaques : bras (1D8), crocs (1D12+3), souffle de feu (2D20+2) PM 800

Les morgulers sont une race extraterrestre vivant dans les souterrains de glace de la planète Aton-4. Ils sont toujours accompagnés par au moins 1D6 *shogbits* et ont également domestiqué des *naguraks*. Les morgulers sont des colosses anthropoïdes de quelque 3 m de hauteur, avec une chair brunâtre et des yeux dissymétriques (l'un est trois fois plus gros que l'autre). Ils ont *deux attaques par tour*, l'un avec les bras ou une arme blanche qu'ils emploieraient, l'autre avec la gueule. Une fois tous les trois tours, le morguler peut également cracher du feu (dans ce cas c'est sa seule attaque lors du tour) : ce souffle de feu cause des dégâts à toute personne se trouvant dans une sphère de 5 m<sup>3</sup> devant la gueule du morguler. Les morgulers ont leur propre langage, que les shogbits parviennent à comprendre. Ils sont friands de viande surgelée ; pour manger, ils vomissent d'abord sur leur nourriture une sécrétion verte qui prédispose la nourriture à la digestion.

## **NAGOTATH**

FO / CO / RA 9 AD 7 VO 12

PR 40 blessures 1 protection 0 nb/parade 1/40%

Attaques : spécial (voir texte) 45% PM 400

Les nagotaths sont de vastes ombres noires de quelque 100 m<sup>2</sup> (10x10), éthérées, impalpables. Elles vivent sur la planète gazeuse Zadon et, semble-t-il, nulle part ailleurs. Quiconque est traversé par un nagotath perd immédiatement 1 blessure (les surplus de dégâts ne sont pas applicables). Le seul moyen de vaincre un nagotath est de lui envoyer un fumigène : elle perd alors 1D20 PR, car la matière éthérée d'un nagota est rongée par les fumigènes.

## **NAGURAK**

FO 6 CO 13 RA 17 AD 15 VO 17

PR 50 blessures 4 protection 0 nb/parade 3/50%

Attaques : pates (1D8+2), crocs (1D10+1) 60%/40% PM 900

Les naguraks sont des têtes osseuses pourvues d'une vaste gueule aux dents tranchantes, de yeux flamboyants et de deux orifices nasaux. Ce visage (de quelque 90 cm de long) est le centre de longues pattes scorpioïdes. Les naguraks vivent sur la planète volcanique Gandarlax ou encore sur Aton-4, planète glaciaire recouverte en permanence par la neige et la glace. Lorsqu'un nagurak reçoit une blessure, son sang (qui possède une forme de vie autonome) cherche à flotter jusqu'à l'adversaire ayant blessé le nagurak pour l'éclabousser intentionnellement, de façon que le personnage ainsi touché (s'il rate une esquive), perd 1 blessure par tour. A 0 blessure, la victime n'est (exceptionnellement) pas morte mais devient un mort-vivant possédé par la volonté du nagurak, qui lui commandera d'attaquer ses compagnons. Si l'adversaire a réussi une esquive, le sang de cette blessure tombe à terre, inerte, mais chaque nouvelle blessure infligée au nagurak entraîne le même phénomène. Quand le nagurak perd 3 blessures d'affilée, tout le sang quasi autonome devient inerte ; de même quand le nagurak est tué. Les naguraks sont très intelligents, car leur cerveau, une masse de chair rouge, est également autonome.

## **SHOGBIT**

FO 9 CO 8 RA 10 AD 13 VO 10

PR 25 blessures 2 protection 1 (carapace) nb/parade 1/50%

Attaques : pattes insectoïdes (1D8) 50% PM 100

Les shogbits sont des insectes ailés gros comme une tête humaine et ressemblant à des moucheron noirs. Ils ont proliféré un peu partout mais leur planète d'origine est Aton-4, dans la ceinture glaciaire de Zogyoth. Ils sont assez intelligents (bien qu'ils n'aient point de langage articulé) et vouent un culte primitif à une autre race extraterrestre vivant sur Aton-4, les *morgulers*. Les shogbits attaquent en petites formations de 1D6 créatures.

## **SUPURAL**

FO / CO 14 RA 3 AD 6 VO 12

PR 30 blessures 5 protection 0 nb/parade 1/20%

Attaques : membres (1D8), tentacules (1D10), antennes (voir texte) 60%/50%/35% PM 800

Les supurals sont de hideux paquets gélatineux cellulaires translucides. Dans leur cytoplasme se distingue à l'œil nu toute une vie bactérienne. Ces immondes aliens vivent en milieu aquatique ou dans des lieux isolés. Dotés d'une intelligence nulle, ils attaquent tout ce qui bouge dans un but reproductif. En effet, les antennes du supural sont en réalité des organes sexuels qui pondent des supuralcules dans le corps de la victime. À chaque tour de combat, un supural, qui se tortille constamment, sort de son corps 1D4 tentacules, 1D3 bras griffus et 1 antenne. Les tentacules et les bras causent des dégâts mais l'antenne, si elle touche une cible, se plante irrésistiblement dans le corps (même à travers une armure) et injecte dedans un supuralcule. Un jour après l'injection, la victime explose et le supuralcule absorbe instantanément les morceaux pour devenir un supural. À chaque tour, les tentacules et les bras tombent inactifs et d'autres tentacules et bras sortent au tour suivant, mais les antennes restent et sont donc de plus en plus nombreuses au fur et à mesure que le combat se poursuit (elles tombent elles aussi quand le supural a perdu 3 blessures).

## **TSATOGHA**

FO 10 CO 17 RA 10 AD 7 VO 12

PR 60 blessures 3 protection 0 nb/parade 1/35%

Attaques : membres difformes (1D10+1) PM 250

Les tsatoghas, ou « débris informes », n'ont pas d'apparence bien définie ; ce sont des amas de membres, bras, pinces, tentacules, pattes insectoïdes, visages grimaçants, poumons, boyaux..., de taille variée, de 1 à 5 m, voire 10 m dans certains cas, et dont les mouvements s'accompagnent de bruits de succion et de borborygmes. Ils vivent dans les endroits sombres et humides. Ils ont *6 attaques/tour* avec leurs membres difformes, et résistent au feu et à l'acide.

À vos dés !

Mis en ligne le 22 mars 2020