

CHENILLES CHAROIGNARDES

CAPACITE DE BASE

Poison paralysant Les chenilles charoignardes sont des **Parasite** Lors de la saison de reproduction, lorsqu'une créatures qui se nourrissent de cadavres et utilisent leur chenille charoignarde injecte son poison, elle y dépose poison pour fuir les prédateurs. Au contact de sa cible, la également ses oeufs pour offrir à sa progéniture un endroit chenille charoignarde plante son aiguillon dans la peau de propice à son développement. Les personnes infectées sa victime et injecte un poison paralysant avant de subissent les effets suivants: **Jour 0:** infection et s'enfuir ou de la dévorer sans qu'elle ne sente quoi que ce inflammation de la zone infectée. **Jour 1:** perte de 1D soit.

Note: En mode Survie, les chenilles charoignardes ont la nécessitent la zone infectée. **Jour 2:** (III) Handicaps à toutes les actions qui dans la réserve d'Effort par jour et augmentation de la douleur. **Jour 3:** les oeufs éclosent, taille d'insecte et paralysent la zone piquée pendant provoquant une douleur insupportable et générant une quelques minutes. En mode Cauchemar, elles ont une Blessure Grave. Les chenilles nouvellement nées, de la taille de hamster et paralysent un membre pendant taille d'insectes commenceront à attaquer leur hôte afin plusieurs heures. En mode Apocalypse, elles ont une taille de la dévorer. d'ours et paralysent une créature pendant plusieurs jours.



DEVOREUR

Les dévoreurs n'existent que dans les modes Cauchemar et Apocalypse.

CAPACITE CAUCHEMAR

Etreinte Les dévoreurs se cachent aux bords des points d'eaux et attendent qu'une proie s'approche. Une fois à portée, le dévoreur saute sur sa victime et la saisit à l'aide de ses crochets et enroule ses queues autour de la cible. Piégée, le dévoreur déchiquette sa proie pour repartir avec un morceau de cette dernière. Selon l'endroit attaqué par le dévoreur, la proie peut perdre un doigt en quelques secondes, un membre en quelques minutes ou tout simplement la vie.

CAPACITE APOCALYPSE

Acide Lorsqu'il se sent menacé, le dévoreur régurgite de ses sucs gastriques et les projette sur sa cible afin de dissuader le prédateur de l'attaquer. Toute créature touchée par l'acide subit une blessure légère et risque l'infection (Virulence 5). Si la victime est infectée, elle subit les malus suivants: **Jour 0:** (III) handicaps sur les actions nécessitant la zone touchée et perte de 2D dans chaque réserve. **Jour 1:** (II) handicaps sur les actions nécessitant la zone touchée et perte de 1D dans chaque réserve. **Au delà du jour 2:** (I) Handicap à toutes les actions qui nécessitent la zone infectée jusqu'à ce que la brûlure soit traitée.



SERRE VISAGE

Les serres visages n'existent que dans les modes Cauchemar et Apocalypse.

CAPACITE CAUCHEMAR

Calin Les serres visages sont des créatures vulnérables qui ne manquent pas d'occassion de serrer une autre créature entre ses pinces. Lorsqu'il souhaite exprimer son affection, le serre visage recherche à enlacer le visage de sa cible afin de maximiser la transmission. Une fois le contact établi, le serre visage utilise ses mandibules pour creuser son habitat dans le visage de la cible. Au bout d'une minute, le serre visage atteint le cerveau et y plante son aiguillon afin de s'unir définitivement avec sa cible.

Note: Lorsque le serre visage s'unit à sa cible, cette dernière meurt sur le coup et son corps est utilisé par le serre visage pour se mouvoir et interagir avec des objets. Tant que le serre visage contrôle le corps, le corps continue de vivre mais après que le serre visage ai quitté le corps, ce dernier se met à se décomposer.



VER DE DOUCHE

Les vers de douche n'existent que dans les modes Cauchemar ou Apocalypse.

CAPACITE CAUCHEMAR

Attaque surprise Les vers de douche se nichent dans les conduits et les lieux sombres et étriqués et attendant qu'une cible digne d'intérêt arrive. Capable de changer leur forme, leur couleur et leur texture, les vers de douche sont indetectable à l'oeil nu une fois cachés. Lorsqu'une cible arrive à leur portée, le ver de douche attaque la cible par surprise en visant la tête ou le cou, infligeant une Blessure Grave en cas de réussite. Une fois agrippé à la cible, ce dernier s'enroule autour de la cible et l'étreint jusqu'à la suffocation.

CAPACITE APOCALYPSE

Dispersion Le ver de douche est une entité composé de millions de petits vers accrochés les uns aux autres. Lorsque le ver de douche est défait, tous les vers se dispersent et fuient dans des directions différentes. Après plusieurs heures de repos et un repas convenable, les vers se rassemblent afin de reconstituer le ver de douche.



POULET DE PRAIRIE

CAPACITE DE BASE

Course Les poulets des prairies possèdent des jambes puissantes et agiles leur permettant de détalier aussi rapidement qu'un cheval au galop mais en laissant peu de traces. Tout jet effectué pour Pister un poulet voit sa difficulté augmentée d'un cran (Difficulté à Moyenne par exemple). Les poulets des prairies peuvent également servir de montures.

CAPACITE CAUCHEMAR

Regard intimidant Lorsqu'un poulet des prairies vous fixe, vous sentez un soudain stress et une anxiété vous envahir; quiconque échoue à un jet de Volonté (sur une difficulté de 5) perd 1D de Sang-Froid. Egalement, lorsqu'un poulet attaque une cible, le contact avec le poulet fait perdre à nouveau 1D de Sang-Froid.



PORKEPINE

CAPACITE DE BASE

Piquants empoisonnés Les piquants sont remplis d'un poison contenant une substance neurotoxique qui paralyse la zone touchée. Tant que le piquant n'est pas retiré, la zone reste paralysée et la victime risque l'infection (Virulence 5). En mode Survie, la paralysie dure quelques minutes. En mode Cauchemar, la paralysie dure 1D minutes par piquant reçu. En mode Apocalypse, la durée de la paralysie entraine également une perte de connaissance de 2D minutes sur un jet de Santé loupé (Difficulté 7).

CAPACITE CAUCHEMAR

Tir de piquant Les poképines ont la capacité de projeter leurs piquants sur leurs cibles à une distance allant jusqu'à quarante mètres.

Note: Dans le cas d'un piquant projeté, les règles du tir à distance s'appliquent.



LEZARD DE FEU

Les lézards de feu n'existent que dans les modes Cauchemar ou Apocalypse.

CAPACITE CAUCHEMAR

Lance flamme A l'aide d'un mélange de gaz et de suc gastrique, les lézards de feu peuvent cracher des flammes en ligne droite jusqu'à 5 mètres (portée courte). Sur une réussite, cette attaque cause une Blessure Grave et des séquelles physiques et psychologiques sur un jet raté (Santé et Volonté sur Difficulté 7). Enfin, les lézards de feu sont dotés d'écailles résistantes, leur offrant une résistance contre les attaques tranchantes et au feu.

CAPACITE APOCALYPSE

Gerbe acide Les lézards de feu peuvent expulser une partie de leurs sucs gastriques sous forme de traits ou de boule jusqu'à 10 mètres (portée moyenne). Sur une réussite, cette attaque cause une blessure grave par tour jusqu'à ce que la victime se nettoie entièrement avec de l'eau. Cette attaque cause également des séquelles physiques et psychologiques comme celle de la Capacité Cauchemar.



PIEGE DE RONCES

Les pièges de ronces n'existent que dans les modes Cauchemar ou Apocalypse.

CAPACITE CAUCHEMAR

Etreinte Les pièges de ronces sont des organismes composés de plusieurs tiges de ronces éparpillés sur plusieurs mètres carrés. Ils passent toute la journée immobiles à attendre qu'une proie passe au milieu de ses tiges. Une fois qu'une (ou plusieurs) proies sont à portée, le piège se referme en quelques secondes et enserre les victimes. L'attaque cause 1 Blessure Légère le premier tour puis 1 Blessure Grave par tour supplémentaire jusqu'à ce que le piège soit défait. Une fois les proies neutralisées, les épines plantées dans les corps aspirent les nutriments du sang et de la chair des victimes.

CAPACITE APOCALYPSE

Roulade Les pièges de ronces ont acquis la possibilité de se déraciner et de se mouvoir sous la forme d'une boule de ronces. Sous cette forme, la créature peut aller jusqu'à 30 kilomètres heures et tout contact avec une créature entraîne une Blessure Légère.



FOURCHEVAL

CAPACITE DE BASE

Photosynthèse Les fourchevaux sont des créatures mi-animal mi-végétal qui ont la capacité de se nourrir en absorbant l'énergie solaire qui les traversent. De plus, les fourchevaux peuvent utiliser cette énergie pour se soigner, les rendant extrêmement résistant aux prédateurs.

CAPACITE CAUCHEMAR

Appel de la nature Lorsqu'un fourcheval est en danger, ce dernier va envoyer un ensemble de signaux (rugissement, ondes alphas et phéromones) afin d'appeler à l'aide toute créature alentour. Les créatures pouvant répondre à l'aide n'est pas exhaustive mais peut comprendre des créatures allant des fourchevaux à de dangereux prédateurs.

1511



ANGE DE LA MORT

Les anges de la mort n'existent que dans les modes Cauchemar ou Apocalypse.

CAPACITE CAUCHEMAR

Armure dermique Les anges de la mort sont des créatures extraterrestres aveugles et extrêmement rapides et agiles ressemblant à un mixe entre un gorille et une chauve-souris. Leurs ouïes et leurs sens de l'orientation leur permettent de déterminer l'emplacement exact et le gabarit d'une proie grâce à un système d'écho-localisation. En plus de ces qualités meurtrières, leurs peaux résistent à tous les projectiles connus. Leur seul point faible est leurs bouches et leurs oreilles qui sont toutes deux cachées derrière des plaques dermiques.

CAPACITE APOCALYPSE

Audition hypersensible Lorsqu'ils sont immobiles et dans un espace totalement silencieux, les anges de la mort découvrent leurs oreilles et usent de toute leur sensibilité auditive pour déterminer l'emplacement d'une proie totalement silencieuse en détectant les sons les plus faibles tels que la respiration ou les battements de cœur à proximité. Cela rend les anges de la mort incroyablement plus dangereux qu'en temps normal.



SERAPHIN

Les séraphins n'existent que dans les modes Cauchemar ou Apocalypse.

CAPACITE CAUCHEMAR

Tir de dards Les séraphins possèdent quatre paires de membres dont une paire de queues, se terminant par des bourgeons qui, une fois déployés, dévoilent un dard qui peut être utilisé au corps à corps ou bien être tiré à portée moyenne. Le dard cause une Blessure Grave si elle touche sa cible. Lorsque le séraphin tire son dard, il lui faut un jour pour en reconstituer un nouveau.

Note: Les séraphins possèdent également une paire de pattes possédant des piques qui sont dévastateurs au corps à corps. Les deux autres paires de membres leurs permettent de se déplacer jusqu'à une vitesse de 30 km/h.

CAPACITE APOCALYPSE

Invisibilité La peau des séraphins est fine et contient des photorecepteurs capable de capter la couleur de son environnement. En l'espace d'une dizaine de minutes, le séraphin reprend les couleurs de son environnement, devenant difficilement détectable ajoutant un Handicap I sur le jet de Vigilance.



LOUP INFECTE

Les loups infectés n'existent que dans les modes Cauchemar ou Apocalypse.

CAPACITE CAUCHEMAR

Double attaque Les loups infectés sont le résultat d'une mutation spectaculaire d'origine inconnue (probablement la Vermine). Ils ont conservés leur souplesse et leur agilité tout en voyant leur musculature croître d'une façon terrifiante. Ainsi, les loups infectés peuvent se ruer sur leurs proies et les attaquer tant avec leurs griffes que leurs crocs acérés.

CAPACITE APOCALYPSE

Bond Les loups infectés ont acquis la capacité d'aller où bon leur semble en bondissant comme montés sur des bâtons sauteurs. Grimant aux arbres et aux parois les plus raides, les loups infectés sont maintenant capable d'attaquer leurs proies par surprise là où ils ne les attendent pas.



CERBERE

Les cerbères n'existent que dans les modes Cauchemar ou Apocalypse.

CAPACITE CAUCHEMAR

Seconde vie Les cerbères naissent toujours par deux. Bénéficiant de deux têtes, les cerbères bénéficient d'un avantage sur tous les jets nécessitant l'utilisateur de leur tête, agissent deux fois plus rapidement et sont capables d'encaisser deux fois plus de dégâts à la tête que leurs homologues à une tête.

Note: Tous les jets sollicitant la tête voient leur difficulté réduite d'un degré et leur handicap réduit de 1.

CAPACITE APOCALYPSE

Armure d'os Les cerbères ont des excroissances osseuses disséminées un peu partout sur leur corps, leur offrant une résistance naturelle à tout dégât contendant, tranchant et perforant (dégâts divisés par deux).



NUTHORGHULL

CAPACITE DE BASE

Attaque surprise Les nuthorgulls sont des créatures amphibienues qui se nourrissent de créatures tant aquatiques que terrestres. Recouvert de parasites et d'algues, les nuthorgulls attendent patiemment au bord des étendues d'eau qu'une proie s'approche suffisamment de lui avant de lui sauter dessus et de le déchicqueter à l'aide de sa machoire.

CAPACITE CAUCHEMAR

Camouflage Les nuthorgulls sont maitres dans l'art de la dissimulation et sont présent autant dans l'eau que sur terre.



FLEUR INTESTINE

Les fleurs intestines n'existent que dans les modes Cauchemar ou Apocalypse.

CAPACITE CAUCHEMAR

Piège appétissant Les fleurs intestines sont des créatures végétales carnivores usant d'un appât afin d'attirer ses proies. En effet, chaque fleur intestine est capable de créer la reproduction parfaite d'une fleur ou d'un petit arbre jusque dans les moindre détails. De plus, la fleur intestine y ajoute également une senteur et des phéromones afin de rendre l'illusion vraisemblable pour tout être vivant (Jet de Perception 9 Handicap I). Une fois qu'une proie est à portée, l'appât suinte un liquide gluant adhésif et attire la proie dans la bouche de la fleur intestine.

CAPACITE APOCALYPSE

Guillotine A l'aide de ses pattes tranchantes et de sa bouche aux piques acérés, les fleurs intestines sont capables de sectionner toute une créature sur une attaque réussie. Sur un jet d'esquive raté, la fleur intestine sectionne un membre ou tranche le corps de part en part en infligeant une Blessure Grave à l'aide de ses pattes tranchantes ou une Blessure Mortelle à l'aide de sa bouche.



CROCHE HORREUR

Les croches horreurs n'existent que dans les modes Cauchemar ou Apocalypse.

CAPACITE CAUCHEMAR

Armure à pointes Le croche horreur est une créature quadripède aux nombreuses pointes sur le dos, intimidant ses ennemis et le protégeant des attaques. Toute attaque au corps à corps portée par le croche horreur ou contre le croche horreur expose la cible aux piques et à la contamination (Virulence 5). Si la victime est infectée, elle subira les effets suivants: **Jour 0:** perte de 2D de Sang-Froid. **Jour 1:** perte de 1D dans chaque Réserve par demi-journée. **Jour 2:** (II) handicaps à toutes les actions. **Jour 3:** guérison.

CAPACITE APOCALYPSE

Appel de la meute Les croches horreurs chassent en solitaire mais voyagent toujours en meute. Lorsqu'un croche horreur se fait attaquer ou est blessé, il appelle ses semblables qui se joignent au combat.



MONSTRE DE ROUILLE

CAPACITE DE BASE

Salive corrosive Les monstres de rouille sont des créatures se nourrissant de métaux dissous grâce à leur salive corrosive. Lorsqu'ils se sentent en danger ou qu'ils chassent, ils crachent leur salive corrosive qui dissout les métaux comme tissus au bout de 3 secondes. Lorsque la salive atteint la peau, la zone affectée devient brûlée et la victime devient sensible à l'infection (Virulence 5). Lorsque la victime est infectée, elle subit les malus suivants: **Jour 0:** Infection. **Jour 1:** Perte de 1D dans chaque Réserve par jour. **Jour 2:** (I) Handicap à toutes les actions dû à la fièvre. **Jour 3:** 1 Blessure Légère par demi-journées qui ne cessera que si l'infection est traitée.

CAPACITE CAUCHEMAR

Blindage L'exosquelette du monstre de rouille s'est renforcé après avoir survécu aux radiations, aux catastrophes naturelles et à la Vermine. Toute attaque au corps à corps et à distance sans charge explosive s'avère sans effet.

Note: En mode Survie, les monstres de rouille ont la taille d'insecte et causent des dégâts anecdotiques. En mode Cauchemar, ils ont une taille de gros chien et peuvent détruire armes, murs blindés et voiture tout au brûlant la tout individu au troisième degré. En mode Apocalypse, ils ont une taille de voiture et peuvent dissoudre des maisons et des personnes en quelques secondes.



MANGE TERRE

CAPACITE DE BASE

Gaz toxiques Le mange terre est une créature aquatique se nourrissant de rochers et de cadavres de poissons majoritairement. Pour se protéger des prédateurs, le mange terre rejete une trainée de gaz toxiques qui tuent les poissons alentours et empoisonne l'eau. Tout individu entrant en contact avec l'eau empoisonné risque l'infection (Virulence 7). Lorsque la victime est infectée, elle subit les malus suivants: **Jour 0:** Toux et perte de 2D dans chaque réserve du à la fièvre. **Jour 1:** Perte de 2D dans chaque Réserve par jour. **Jour 2:** (I) Handicap à toutes les actions.

CAPACITE CAUCHEMAR

Enfouissement Le mange terre aime se cacher dans la vase ou entre les rochers, lui fournissant abri et le cachant de tout prédateur potentielle. Toute activité à proximité du mange terre caché résultera par un lâché de gaz toxiques.



CHIEN ABERANT

Les chiens abérants n'existent que dans les modes Cauchemar ou Apocalypse.

CAPACITE CAUCHEMAR

Sixième sens Le chien abérant a été contaminé par la vermine, soumettant son corps à des mutations spontanées, dupliquant ses organes, ses muscles et ses membres. Cela lui permet notamment de bénéficier d'une mobilité hors du commun et une vue à 360 degrés. En plus de ces capacités extraordinaires, le chien abérant bénéficie d'un sixième sens, ce qui lui permet de pressentir ce qui va se passer avant que cela n'arrive et de le communiquer aux autres espèces présentes autour de lui.

CAPACITE APOCALYPSE

Attaques multiples Le chien abérant attaque avec tous ses membres lorsqu'il se trouve dans une situation de danger, lui permettant d'effectuer 2 à 6 attaques en fonction du spécimen. En cas d'amputation d'un membre (à l'exception de la tête), le membre repousse sous 3 à 6 jours.



MONTICULE DE CHAIR

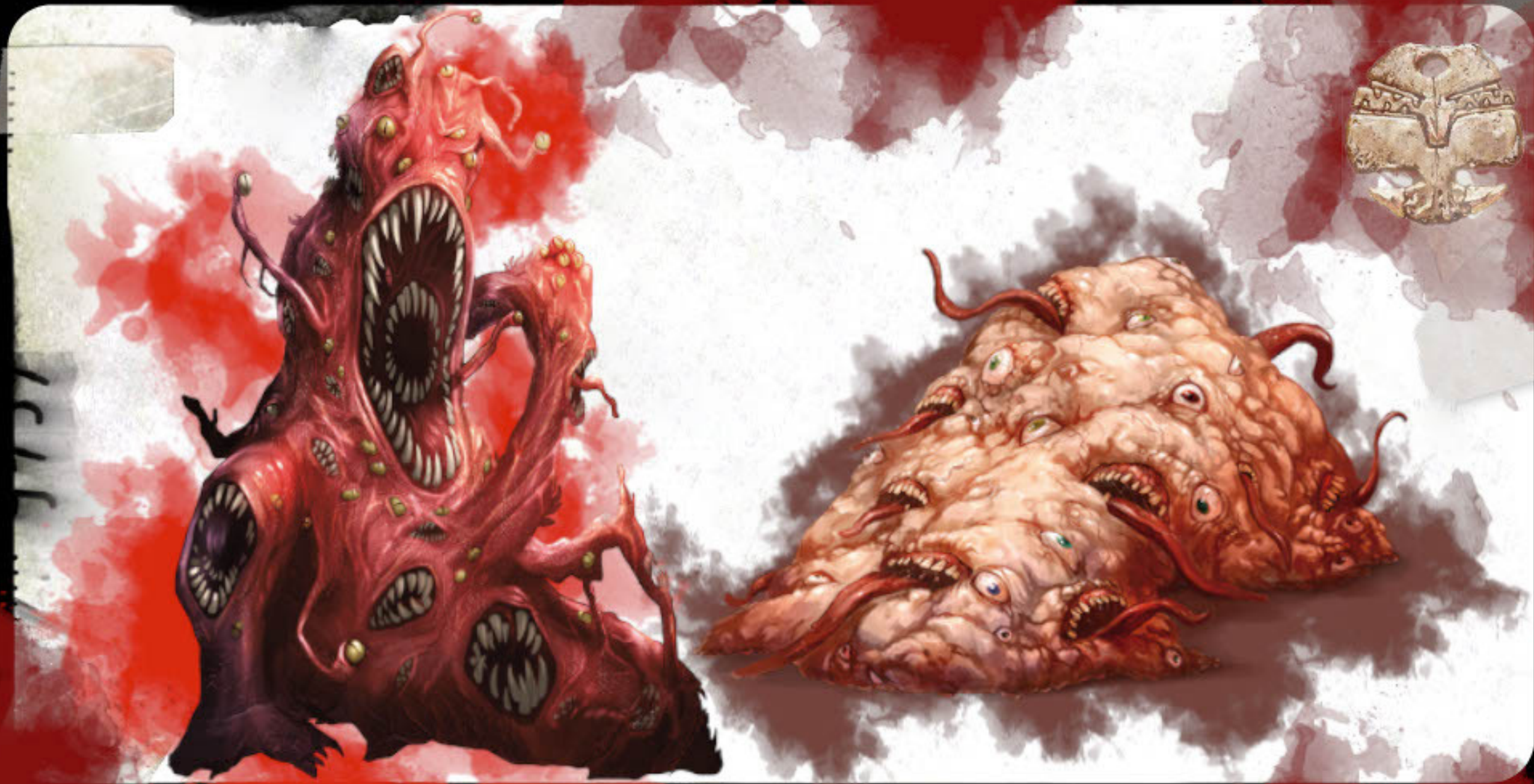
Les monticules de chair n'existent que dans les modes Cauchemar ou Apocalypse.

CAPACITE CAUCHEMAR

Division Les monticules de chair sont des abominations constitué de chair, de viscères et de fluides provenant de multiples créatures de différentes espèces. Bien que leur forme diffère d'un individu à l'autre, ils présentent tous les mêmes caractéristiques: des tentacules, des bouches, et des yeux partout qui se déplacent lorsqu'ils rampent ou se tirent avec leurs tentacules. Les monticules de chair dévorent toute créature constituée de chair et absorbent toute arme ou projectile entrant en contact. Lorsqu'une attaque tranche et sépare le monticule de chair en plusieurs parties, chaque partie devient un nouveau monticule de chair de taille moindre et peut agir.

CAPACITE APOCALYPSE

Assimilation Le monticule de chair (ou ses divisions) peut absorber tout être vivant qui entre à son contact, régénérant sa santé, sa vitalité et augmentant sa masse.



MILLE LAMES

Les mille lames n'existent que dans les modes Cauchemar ou Apocalypse.

CAPACITE CAUCHEMAR

Tout terrain Le mille lames est une créature cauchemardesque possédant une centaine de pattes fines comme des aiguilles à coudre mais tranchantes comme des lames de rasoirs. Il utilise ces pattes afin de se déplacer sur toutes les surfaces, même glissantes ou renversées (plafonds par exemple). Bien que le mille lames se nourrisse de déchets et de cadavres, il lui arrive de prendre par surprise des proies vivantes quand il est affamé, ce qui en fait un adversaire redoutable à combattre.

CAPACITE APOCALYPSE

Aiguillon mortel Cachée sous son abdomen, le mille lames possède un aiguillon de la taille d'un bras qu'il utilise pour intimider ses adversaires et pomper le liquide de ses victimes une fois qu'elles ont été tuées. Si l'aiguillon est coupé lors d'un combat, il devient plus difficile au mille lames de se nourrir et augmente les chances qu'il se mette à chasser les vivants.



VIRUS ZOMBIE

Le virus zombie n'existe que dans les modes Cauchemar ou Apocalypse.

CAPACITE CAUCHEMAR

Contamination Le virus zombie s'éveille, animant le cadavre de son hôte et cherchant désespérément à se propager en dévorant des êtres vivants. Lorsqu'un zombie réussit son attaque et que sa cible prend des dégats, elle risque la contamination (Virulence 5). Si le jet échoue, la valeur la plus haute du dès indique la partie infectée: 4: Bras, 3: Jambe, 2: Torse, 1: Tête. Si la victime est infectée, seul l'amputation immédiate de la zone infectée sauve la victime. Le cas échéant, la victime subira les effets suivants: **Jour 0:** infection. **Jour 1:** perte de 1D dans chaque Réserve par demi-journée. **Jour 2:** (II) handicaps à toutes les actions. **Jour 3:** la victime subit une Blessure Grave par demi-journée qui ne peut être soignée.

CAPACITE APOCALYPSE

Chasse Les zombies deviennent plus vifs, plus organisés et plus mortels. A la nuit tombée, leurs sens sont décuplés, leur agilité triple et leur vitesse de course devient extrême. Ils se mettent à chasser en groupe et certains deviennent sensible au soleil s'enflammer spontanément.



CHIEN DES ENFERS

Les chiens des enfers n'existent que dans les modes Cauchemar ou Apocalypse.

CAPACITE CAUCHEMAR

Reconstruction Le chien des enfers est une abomination de chair née de la vermine et de cadavres de divers espèces (chair et os). Selon sa volonté, le chien des enfers peut se reconstituer lorsqu'une attaque le fend en deux ou le réduit en bouillie. Il peut également modifier sa forme comme il le désire, dessinant des pointes, des griffes ou des crocs à n'importe quel endroit. Dans de rares cas, le chien des enfers peut également doubler sa taille et modifier légèrement sa silhouette.

CAPACITE APOCALYPSE

Changeforme Le chien des enfers a acquis la capacité à changer sa forme de façon durable, lui permettant de se transformer en n'importe quelle créature quadripède, bipède ou rampante à volonté. Cela va d'autres canidés à des abominations telles que des loup garous, chupacabra, skinwalker ou d'autres. Il n'y a pas de possibilités quant aux transformations des chiens des enfers mais la seule chose qui reste constante est l'affichage de la chair et des os qui constitue le spécimen.



SEMEUR DE VERMINE

Les semeurs de vermine n'existent que dans les modes Cauchemar ou Apocalypse.

CAPACITE CAUCHEMAR

Nuages toxiques Les semeurs de vermine produisent des nuages de spores constants autour d'eux. Les nuages s'étendent et se déplacent grâce à leur inerties et au vent, ce qui permet à un groupe de semeurs de contaminer toute une zone. Toute personne entrant en contact avec le nuage risque la contamination (Virulence 7) à chaque tour. Si la victime est infectée, les événements suivants se produisent: **Jour 0:** forte toux ou éruptions cutanées. **Jour 1:** perte de 1D dans chaque Réserve par jour et apparition de bubons sur le corps et de fièvre. **Jour 2:** (I) handicap à toutes les actions et explosion des bubons, causant une Blessure Grave. **Jour 3:** répétition du jour 1 et 2 en augmentant les valeurs de 1 jusqu'à la mort de la victime.

CAPACITE APOCALYPSE

Mutation spontanée Toute créature vivante entrant en contact avec le nuage toxique doit réussir un jet de Virulence 3 à chaque tour où elle est contact. Sur un jet raté, 1D est lancé afin de déterminer l'effet qui se produit. 1: Mort immédiate, 2: Perte de la vue, 3: Chute des mains et développement de griffes, 4: Vomi acide, 5: Croissance des poumons, permettant de meilleures capacités physiques, 6: Gain de la capacité Instinct, 7: Bubons apparaissant sur tout le corps, 8: Croissance d'un membre au hasard sur le corps, 9: Croissance d'un organe au hasard sur le corps, 10: Transformation en rejeton de vermine.



1516

REJETON DE VERMINE

Les rejetons de vermine n'existent que dans les modes Cauchemar ou Apocalypse.

CAPACITE CAUCHEMAR

Explosion Lorsqu'un rejeton de vermine reçoit beaucoup de dégâts ou est proche de la mort, celui-ci explose en relachant un nuage de spores et de mucus toxique à 2 mètres autour de lui. Toute créature vivante qui entre en contact avec le nuage risque la contamination (Virulence 5). Si la victime est infectée, les événements suivants se produisent: **Jour 0:** forte toux ou éruptions cutanées. **Jour 1:** perte de 1D dans chaque Réserve par jour et apparition de bubons sur le corps et de fièvre. **Jour 2:** (I) handicap à toutes les actions et explosion des bubons, causant une Blessure Grave. **Jour 3:** répétition du jour 1 et 2 en augmentant les valeurs de 1 jusqu'à la mort de la victime.

CAPACITE APOCALYPSE

Crachat toxique Le rejeton de vermine dévore tout être vivant à sa portée et vomit des gerbes de mucus toxique en échange. Ce tir de gerbe toxique peut atteindre une distance de 20 mètres et provoque les mêmes effets qu'une explosion.



CIMETIERE AMBULANT

Les cimetières ambulants n'existent que dans les modes Cauchemar ou Apocalypse.

CAPACITE CAUCHEMAR

Grappins Le cimetière ambulant est la plus grande manifestation de vermine connue à ce jour. C'est un assemblage de diverses créatures dont la chair et le sang forme les jointures avec un esprit collectif indépendant et solidaire. Chaque cimetière ambulant est composé de dizaines à une centaine d'individus et chaque créature qui la compose possède autant de prises que les membres qu'ils possèdent. Lorsqu'une attaque est faite par un cimetière ambulant, la cible risque d'être attrapé et intégrée à la structure pour être broyée et assimilée (3D Difficulté 7). Lorsque le jet réussit, la cible perd la vie et devient membre à part entière du cimetière ambulant.

CAPACITE APOCALYPSE

Dislocation Lorsqu'un cimetière ambulant est soumis à un grave danger ou ne peut atteindre sa cible, ce dernier peut se disloquer totalement ou séparément, créant une horde de zombies, de semeurs de vermine et de monticules de chair qui ont la capacité de se mouvoir et d'attaquer autant individuellement que collectivement. Leur conscience et leur esprit reste en union tant qu'une bonne partie du cimetière ambulant est encore en vie mais cesse lorsqu'un membre du cimetière ambulant se retrouve trop loin du reste des autres membres de l'assemblage.



ARAIGNEE GEANTE

CAPACITE DE BASE

Piège de soie Les araignées géantes tissent des toiles résistantes et adhésives capables de restreindre tout individu ou objet dont la taille est inférieure à une camionnette. Toute créature prise dans la toile devient incapable de se mouvoir sans la déchirer (Vigueur + Athétisme 7). Les araignées géantes ne sont pas affectées par l'adhérence et utilisent les toiles tant comme réseau de communication que d'autoroutes. En effet, les araignées géantes ont connaissance de tout individu interagissant avec la toile et elles peuvent se déplacer rapidement sur ces toiles.

CAPACITE CAUCHEMAR

Bond terrible Se cachant en hauteur ou dans des nids de toile, l'araignée géante se prépare à attaquer toute proie qui se trouve à portée de ses pattes et de ses mandibules. Si la proie n'arrive pas à percevoir l'araignée géante à l'attaque (Reflexes + Athétisme 7), cette dernière subit une Blessure Grave lorsque l'araignée lui saute dessus et l'empêche de se relever.



COLEOBRIZI

CAPACITE DE BASE

Planeur Le coleobrizi est un petit mammifère semblable à un mélange entre un castor, un petaurus et un koala. Ce mélange lui confère de nombreuses facultés telles que la capacité de se mouvoir dans les arbres mais également de planer à l'aide de petites ailes qui se trouve entre ses bras et son buste. Le coleobrizi est une créature méfiante mais amicale qui ne manquera pas d'échanger toute nourriture offerte contre un cadeau équivalent.

CAPACITE CAUCHEMAR

Manieur d'objets Le coleobrizi possède des mains composés de cinq doigts dont un pouce opposable lui permettant de pouvoir attraper et manier des objets. Vivants en communautés, les coleobrizis ont été vus en train de fabriquer des outils et à utiliser des technologies humaines afin de construire des structures ou de subvenir à leurs besoins.



ESCARGOT VOLCANIQUE

CAPACITE DE BASE

Forteresse volcanique L'escargot volcanique est une espèce solitaire vivant dans les zones chaudes et volcaniques pouvant atteindre quelques centimètres à une dizaine de mètres d'envergure, pesant quelques centaines de grammes à plusieurs tonnes. Son alimentation est composée uniquement de roches et de plantes qu'il obtient en se déplaçant à une vitesse allant jusqu'à deux kilomètres par heure en fonction de sa taille. Sa carapace est composée d'un agglomérat de roches et de plantes que l'escargot a mangé et recraché avec sa salive adhésive. La température interne d'un escargot varie de 50 à 2000 degrés celcius, ce qui réchauffe la zone autour de lui.

CAPACITE CAUCHEMAR

Bave bouillante L'escargot volcanique laisse derrière lui une trainée de bave bouillante dont la température varie de 30 à plus de 1000 degrés rendant toute traversée périlleuse et dangereuse. Toute personne passant dans la trainée d'un escargot risque la brûlure (Virulence 9) et donne une Blessure Légère en cas d'echec.



ACRYNN

CAPACITE DE BASE

Excavateur L'acrynn est une créature aveugle vivant dans les souterrains et ne sortant que peu à la surface. Les piques sur ses membres sont extrêmement résistantes et lui permettent de creuser profondément dans le sol tout en dégagant la voie pour ses semblables. Les acrynn vivent de même manière que les fourmis et une hiérarchie les organisent au sein de leur colonie. Pour vivre et se diriger, les acrynn possèdent des antennes ultrasensibles qui leur permettent de percevoir la moindre vibration environnante, les alertant en cas d'intrusion dans leur colonie.

CAPACITE CAUCHEMAR

Chasse nocturne Lorsque les réserves de nourritures se font rares, les acrynn sortent de leur colonie la nuit tombée afin de trouver de nouvelles proies pour se repaître, pouvant même attaquer les humains dans leur village dans leur sommeil.



TORTUE MARTEAU

CAPACITE DE BASE

Cuir blindé La tortue marteau est une créature imposante à la manière d'un éléphant et se nourrit exclusivement de plantes. De la même manière, la tortue marteau est robuste et bénéficie d'une peau imperméable et résistante à toutes attaques qu'un prédateur naturel pourrait lui infliger. Pour se défendre, la tortue marteau utilise sa tête pour fracasser ses adversaires et ses pattes pour les écraser.

CAPACITE CAUCHEMAR

Charge Bien qu'une tortue marteau puisse peser plusieurs tonnes, ces derniers sont capable de charger plus rapidement que des hippopotames et de pourchasser leurs adversaires sur plusieurs kilomètres lorsqu'ils se sentent en danger ou veulent en découdre.



ARMA DILLA ZILLA

CAPACITE DE BASE

Alpinisme L'arma dilla zilla est une créature solitaire pouvant être aperçue dans les forêts reculées ou les régions montagneuses. Bien que faisant plusieurs mètres d'envergure, la créature aime se trouver en hauteur et grimper tout relief digne d'intérêt. Les arma dilla zilla n'aiment pas le contact avec les autres espèces et aiment attraper systématiquement toute cible à portée pour les jeter le plus loin possible d'eux, causant une Blessure Grave au moment de l'impact au sol.

CAPACITE CAUCHEMAR

Manieur d'objets L'arma dilla zilla possède des mains composés de cinq doigts dont un pouce opposable lui permettant de pouvoir attraper et manier des objets. Pour se défendre, l'arma dilla zilla est capable de saisir des rochers ou des arbres pour se battre et déraciner des arbres.



BLINDOSAURE

CAPACITE DE BASE

Blindage impénétrable Le blindosaure est une créature reptilienne ressemblant à un dinosaure préhistorique aux pouvoirs antiques. Son régime alimentaire est omnivore donc il est probable qu'il chasse autant les humains que les autres animaux tout en variant son alimentation avec des fruits et des plantes de tout types. Les blindosaures portent des écailles résistantes à tout projectile connu et sont très protecteurs de leurs petits qu'ils font grandir par portées de six. La créature fait l'envergure d'un bus et est tant capable d'écrabouillement que de lacérations par ses griffes, ses defenses ou ses crocs.

CAPACITE CAUCHEMAR

Appel de la meute Les blindosaures sont des créatures vivant en groupe et excessivement protecteurs des leurs. Lorsqu'un blindosaure se fait attaquer ou est blessé, il appelle ses semblables qui se joignent au combat.



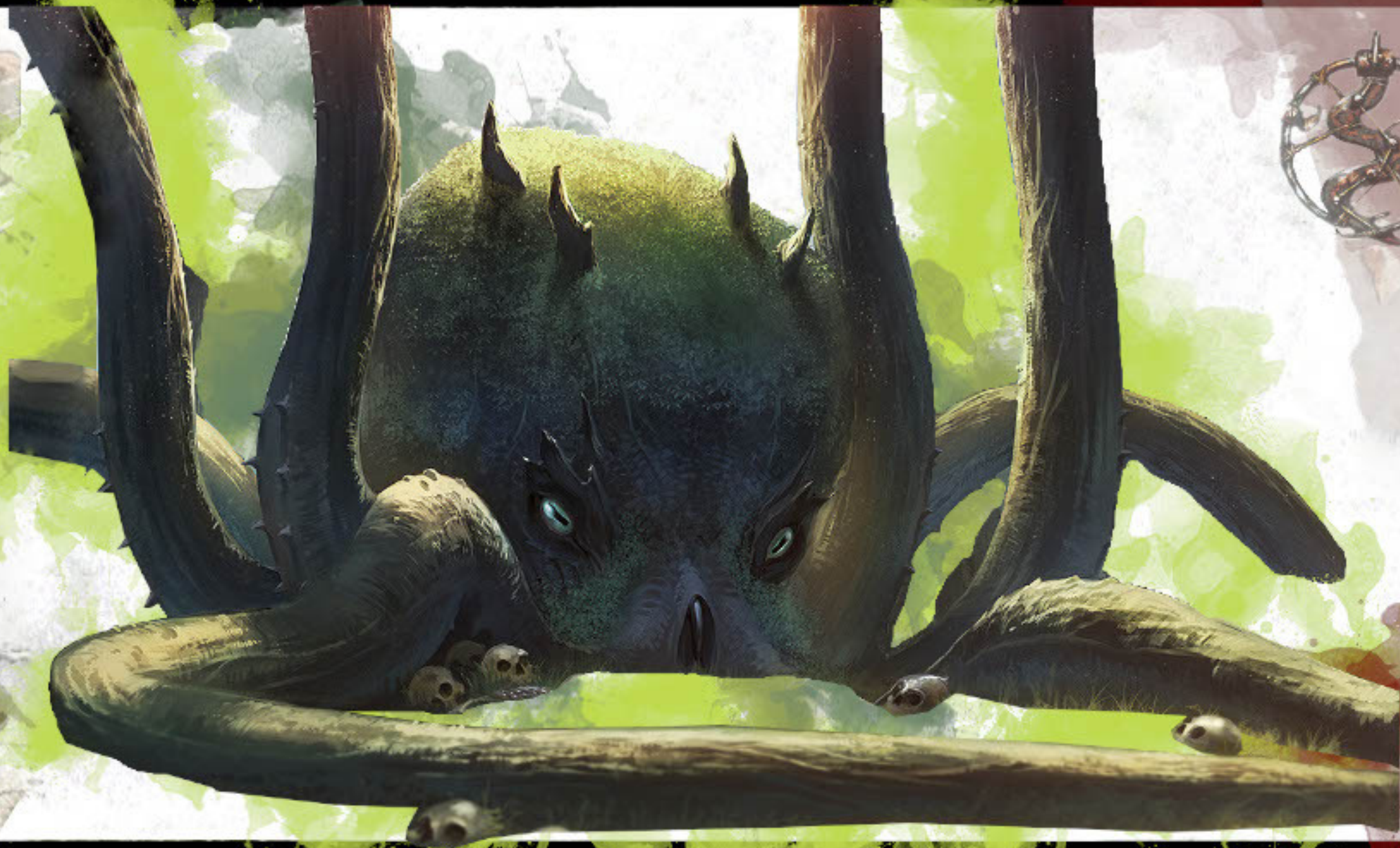
PIEUVRE FORESTIERE

CAPACITE DE BASE

Camouflage La pieuvre forestière est une créature terrestre ressemblant à un mélange entre une pieuvre et un arbre. Dôtée d'une peau photosensible à son environnement, la pieuvre est capable de se fondre dans son environnement et de paraître invisible aux yeux de tous. Ce camouflage sert tant de mécanisme de défense contre des prédateurs que de piège pour attaquer toute proie à proximité. Souvent, les pieuvres forestières s'installent dans une zone boisée et s'intègre à la faune locale sans l'éradiquer tant que les sources de nourritures à proximité sont suffisantes pour elle.

CAPACITE CAUCHEMAR

Ventouses Les pieuvres forestières possèdent des tentacules dotées de ventouses permettant de saisir toute proie très facilement. Egalemt, elles utilisent ces ventouses afin de se hisser en hauteur ou descendre des reliefs sans chuter.



FAUSSE HYDRE

Les fausses hydres n'existent que dans les modes Cauchemar ou Apocalypse.

CAPACITE CAUCHEMAR

Chant aveuglant La fausse hydre est une créature constituée de plusieurs têtes et qui se déplace en rampant à la manière d'un ver de terre. Ses multiples mains et crochets lui permet de saisir toute proie à proximité. Lorsque la fausse hydre chasse, elle entonne un chant avec une ou plusieurs de ses têtes et cela a pour effet de faire oublier sa présence à tout auditeur. Pour sortir de la confusion, tout auditeur doit se ressaissir (Volonté + Vigilance 9) pour sortir de l'hallucination. Egalement, la fausse hydre est capable de régénérer un membre ou une tête tout les 3 tours.

CAPACITE APOCALYPSE

Amnésie totale Lorsque la fausse hydre mets fin à la vie d'une proie, elle efface son existence de la mémoire de tous ceux l'ayant connu.



TAUGAN

CAPACITE DE BASE

Flottaison Le taugan sont des créatures ressemblant à un mélange entre des lémuriens et des tarsiers. Sensibles et peureux, les taugans vivent dans les forêts en communauté d'une dizaine d'individus. Il se nourrissent d'insectes qu'ils vont chercher dans la forêt ou qu'ils attirent à l'aide de leur queue bioluminescente. Les taugans produisent naturellement de l'hélium, ce qui leur permet de pouvoir flotter à la hauteur qu'ils désirent. Pour dormir, les taugans se nichent en haut des arbres pour se cacher des prédateurs et s'accrochent aux branches à l'aide de leur queue pour éviter de s'éloigner du groupe. Les taugans sont des créatures douces et affectueuses envers toute espèce les protégeant.

CAPACITE CAUCHEMAR

Imitation Pour se protéger, les taugans ont développés des cordes vocales extraordinaires, leur permettant d'imiter toute espèce vivante connue. Ils sont capable d'enregistrer et de reproduire à la perfection le son d'une créature (y compris les humains). Lorsqu'un prédateur s'approche de leur communauté, les taugans vont le dissuader en imitant le son d'un ennemi encore plus redoutable.



OURS DES MARAIS

CAPACITE DE BASE

Camouflage L'ours des marais est une créature mi-animale mi-végétale au régime alimentaire omnivore à tendance herbivore. Il passent la majorité de leur temps au bord ou dans l'eau. Cette énergie peut être utilisée tant pour se dans les eaux stagnantes et ont la capacité de purifier les cours d'eaux en se nourrissant de tous les polluants qu'ils contiennent (y compris la vermine). Les ours du marais portent plusieurs espèces symbiotiques sur leur dos, ce qui leur donne cette apparence d'algues mouvantes.

CAPACITE CAUCHEMAR

Regénération L'ours des marais est capable d'enmagasiner une grande capacité d'énergie lorsqu'il séjourne longtemps. Cette énergie peut être utilisée tant pour se mouvoir et se reproduire que pour régénérer sa santé, ce qui le rend particulièrement coriace.



GUIVRE CROCHETS

Les guivres crochets n'existent que dans les modes Cauchemar ou Apocalypse.

CAPACITE CAUCHEMAR

Enfouissement La guivre crochet est une créature terrestre carnivore qui vit en surface et dans un réseau de galeries souterraines que la colonie de guivre crochets creuse à l'aide de leurs piques. Lorsqu'une proie approche ou un danger guette, la guivre crochet s'enfouit sous terre et creuse pour surprendre sa cible ou rejoindre un lieu sûr.

CAPACITE APOCALYPSE

Attaque surprise Les guivre crochets se cachent en cercle entre les rochers ou en sous-sol en attendant que des proies entrent dans le cercle avant de leur sauter dessus et de les déchicqueter à l'aide de leur machoire ou de leurs piques.

1011



SANS VISAGE

Les sans visages n'existent que dans les modes Cauchemar ou Apocalypse.

CAPACITE CAUCHEMAR

Communication Les sans visages sont le résultat d'une mutation spontanée causée par la vermine. Les espèces affectées perdent leur identité et rejoignent un esprit collectif. Ils se divisent en deux catégories: les inférieurs et les supérieurs. Les sans visages inférieurs deviennent des pantins dirigés par un sans visage supérieur qui les relie tous entre eux. Au travers d'une communication par ondes, les sans visages sont capables de couvrir une large zone et d'échanger des informations sans prononcer un seul son. Chaque sans visage possède un physique qui lui est propre, lui permettant de se défendre en fonction des membres qu'il a en sa possession.

CAPACITE APOCALYPSE

Oignon Les sans visages ne sont pas égaux en matière de compositions, certains sont plus épais et volumineux que d'autres. Cependant, certains sans visages bénéficient de plusieurs couches de protections, leur permettant de résister aux attaques les plus dévastatrices.



SANGULOR

Les sangulors n'existent que dans les modes Cauchemar ou Apocalypse.

CAPACITE CAUCHEMAR

Contrôle mental Les sangulors sont une espèce extraterrestre sous forme liquide ayant la capacité de s'interfacer avec diverses espèces vivantes. Lorsqu'un sangulor est ingéré, la victime risque la contamination (Virulence 5). Sur un échec, ce dernier devient l'hôte du sangulor et ils peuvent communiquer ensemble au travers du cerveau (instinct ou voix dans la tête). Les sangulors peuvent également prendre le contrôle de l'individu et augmenter ses aptitudes physiques et mentales mais au prix de la santé de son hôte. Enfin, lorsque l'hôte meurt, le sangulor quitte son corps et peut se connecter à un autre hôte de nouveau.

CAPACITE APOCALYPSE

Assimilation Les sangulors peuvent assassiner leur hôte sans devoir quitter le corps de ce dernier. Ils prennent le contrôle total de l'individu et maintiennent les fonctions vitales tant que les sangulors restent dans le corps. Si la tête est coupée ou que les sangulors s'en vont, le corps meurt et il ne peut plus être récupéré.

