



LA COUVÉE

Le jòr des bestioles de l'espace

Kit de Démo 1.0

D'après une idée de Quentin Forestier
Illustré par Guillaume Hipault

Retrouvez Maman (@XénoMother) sur son, [Twitter](#), [Facebook](#) ou son [G+](#).



AVANT-PROPOS



Ceci est un kit de démonstration. Contrairement au jeu final, il ne contient pas tous les éléments pour jouer, mais fait de son mieux pour vous procurer l'essentiel. Avec ce kit vous serez en mesure de mener un scénario et peut-être d'autres de votre invention. Il contient :

- *Le contexte de base*
 - *Les règles de base*
 - *Un scénario d'introduction*
 - *6 pré-tirés*
- à télécharger sur facebook/@xenomother*

QUE JOUE-T-ON ?

Des créatures. Des monstres conscients et intelligents soumis à la volonté d'une entité supérieure à laquelle ils doivent obéissance et respect. Ces créatures découvrent leur univers au fil des histoires et feront croître la conscience collective de leur groupe dans le but, de comprendre, d'apprendre, d'évoluer et peut-être de la surpasser. Il faudra donc, chasser, chercher, se cacher, dérober et combattre les ennemis de la ruche pour survivre.

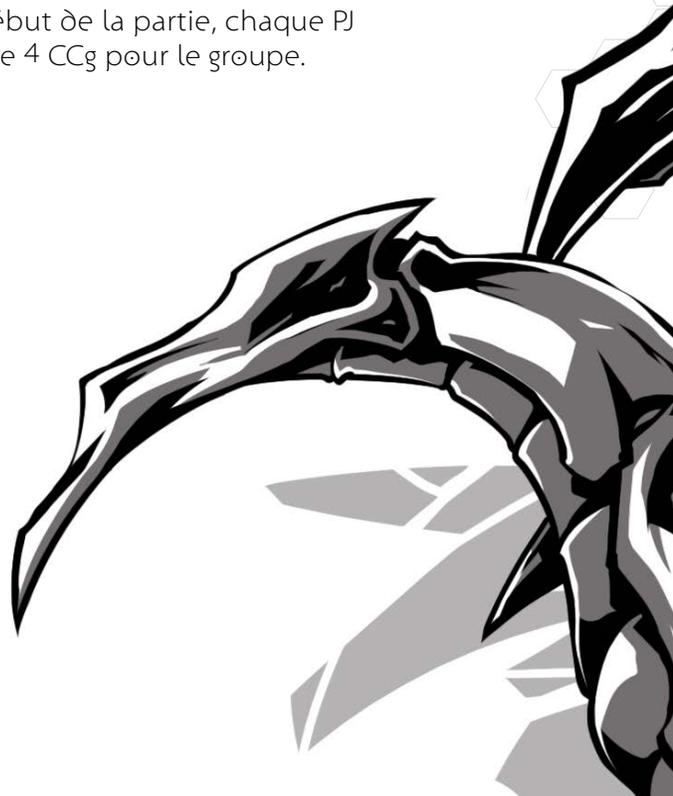
Les créatures jouées sont des êtres à 6 pattes entre l'insecte et le reptile. Les plus petites sont aussi grosse qu'un grand chien tandis que les plus massives seront aussi large qu'un homme sinon plus. Ce sont des prédateurs à sang chaud dotés d'une intelligence quasi humaine et de sens très développés qui leur donne l'avantage dans bien des situations.

Il faudra, pour les joueurs, désapprendre ce qu'ils savent d'un personnage humanoïde classique, pour mieux traquer et combattre l'ennemi qu'il soit humain, alien ou autre.

MATÉRIEL

Pour jouer, vous aurez besoin d'un certain nombre de D6 (environ 8 par joueur). Ils sont à la disposition de tous les joueurs en même temps au centre de la table. Cette réserve se nomme la Conscience Collective (CC). Elle est composée de deux types de dés : la **CCi** qui représente l'individualité de chaque PJ et la **CCg** qui représente la volonté du groupe.

- Les dés de CCi ont des couleurs différentes, une par PJ.
- Chaque PJ apporte autant de CCi que son score en Instinct.
- La CCg aura sa propre couleur.
- Au début de la partie, chaque PJ génère 4 CCg pour le groupe.



Si le Gros, le Vif et le Bulbe (voir les pré-tirés) sont présents, chacun d'eux se choisit une couleur rouge, noir et vert. Le Gros apporte 2D6 de CCI rouges, le Vif 2D6 CCI noirs et le Bulbe 3D6 CCI verts respectivement par rapport aux scores d'Instinct notés sur leur fiche. Ensuite on ajoute 12D6 de CCg (4 par créature). Il faudra aussi compter au moins 3D6 de plus de la même couleur que la CCg pour les bonus liés aux mutations (qui peuvent aussi être d'ancien CCg perdus).

LE CONTEXTE

La version finale, La Couvée ne présentera pas d'univers de jeu complet, mais un type de créature et un système pour les jouer. Son but sera d'ouvrir les possibilités au joueur comme au MJ pour intégrer des créatures extraterrestres mutantes dans le contexte de leur choix. Adapté au jeu en mission, il ne ferme pas la porte aux scénarios longs et aux campagnes.

Ce kit vous propose de jouer dans un contexte de science-fiction futuriste, c'est-à-dire la version d'univers la plus attendue pour ce genre d'extraterrestre. Voici une liste de lieux et d'atmosphères où pourraient se retrouver des créatures semblables :

- Les égouts de Manhattan, cherchant un endroit pour faire leur nid.
- Un laboratoire secret dans un futur apocalyptique.
- Invoquées par un sorcier maléfisant pour renverser le royaume voisin.
- Imbibée de forces élémentaires et chargées de défendre leur forêt.
- Appelées du fond d'outre-espace par des adorateurs zélés.
- Vénéré comme des esprits protecteurs dans un Japon féodal.
- Défiées par des barbares pour leurs rites initiatiques.



SYSTÈME

PROFILS ET ACTIONS

4 caractéristiques définissent les créatures :

- **I comme Instinct** : pour l'intelligence et la perception.
- **V comme Vitesse** : pour l'agilité et les réflexes.
- **C comme Corpulence** : pour la force et l'endurance.
- **PV comme Points de vie** : pour la résistance physique et la régénération.

Pour réussir une action, il faut obtenir un nombre de succès égal ou supérieur à la difficulté annoncée par le MJ. **Chaque résultat de 4, 5 ou 6 est appelé succès.**

Quand un personnage agit, il peut lancer autant de dés que le score dans la caractéristique concernée par l'action.

Il prend ces dés dans la CC.

Il peut aussi ajouter des dés bonus si une mutation le lui permet. Il prendra ces dés ci en dehors de la CC.

Échelle de difficulté

- **Très facile** : réussite automatique
- **Facile** : 1 succès
- **Normale** : 2 succès
- **Difficile** : 3 succès
- **Très difficile** : 4 succès
- **Héroïque** : 6 succès

Si un joueur lance moins de dés que sa caractéristique, il devra se contenter d'autant de dés de bonus au maximum.

Un personnage cherche à renifler de la nourriture enfermée dans une sorte de boîte (un réfrigérateur). Il sait qu'elle y est, mais n'a encore jamais été confronté au principe de « poignée ». Arbitrairement, le MJ décide qu'il faudra obtenir 2 succès pour l'ouvrir. Avec un score d'Instinct de 3, le joueur lancera 3D6. Il choisit parmi les dés de la CC entre les CCg et les CCi présents au centre de la table. Il les lance et obtient 2, 6 et 4, soit deux succès. L'action est réussie, le personnage tire par hasard sur le morceau métallique qui dépasse du coffre et ce dernier s'ouvre enfin.



Que savent faire les créatures ?

- Les créatures communiquent par gestes, cris et odeurs.
- Elles sécrètent des phéromones qui ne peuvent être faussées. L'information produite est forcément vraie.
- Les créatures savent interpréter et comprendre comme le ferait un jeune enfant découvrant le monde. Elles sont constamment en apprentissage.
- Grimper, courir, sauter, fuir, nager (mal), se cacher sont des actions instinctives et simples pour elles. La curiosité est leur point fort. Elles peuvent être jouées comme de grands chiens ou chats.
- Les créatures n'ont pas de main et saisissent naturellement avec leur gueule. Faites attention à ce que vous ramassez!



CONSCIENCE COLLECTIVE



PRINCIPE DE BASE

Les dés lancés seront issus de la CC. Au moment de les lancer, le joueur décide s'il prend des CCg et/ou des CCI (voir page 2). Il peut prendre les dés qu'il veut, ceux de sa couleur comme les autres. Une fois les dés lancés, **seuls les succès retournent dans la CC**. Les autres sont perdus.

Les dés bonus offerts par les mutations, sont ajoutés à ceux pris dans la CC. Une franche réussite fera croître la CC.

- Si la CCI d'un personnage disparaît, celui-ci perd son individualité. Il peut toujours se défendre normalement, mais ne pourra pas être activé par son joueur quand ce sera à lui d'agir. Un autre joueur peut choisir de remplacer une action de son personnage par celle du personnage sans individualité.
- Lorsqu'il n'y a plus de CC ou que toute la CCI est épuisée, les créatures perdent leur cohésion de groupe et sont sujettes à un instinct primal. Elles agissent de façon imprévue et décérébrée. La partie ne s'arrête pas là. Les créatures peuvent retrouver leur cohésion après un certain temps où être repris sous le contrôle de **Maman** quand son influence est à portée.



COMBAT

LES SCÈNES

Durant une scène d'action, les créatures **agissent par ordre de Vélocité**. Quand les scores de Vélocité sont égaux, les joueurs doivent se mettre d'accord sur l'ordre dans lequel ils veulent intervenir. Les créatures ont toujours l'avantage sur des adversaires qui auraient le même score de Vélocité. Si les créatures sont surprises, elles perdent cet avantage. C'est la situation décrite qui définit l'ordre d'action.

Une créature peut agir 3 fois par tour. Chaque fois, elle devra utiliser une caractéristique différente. Elle pourra donc agir une fois avec sa caractéristique d'**Instinct**, une fois avec sa **Vélocité** et une fois avec la **Corpulence**. Cela concerne : l'utilisation d'une mutation, la recherche, la fuite, les combats... Toutes les actions sont résolues à l'activation de la créature.

Faisant face à un marine, une créature le charge avant qu'il n'ait le temps de faire feu. Elle réalise sa charge avec C. Le joueur décide de conserver ses actions de I et V pour se défendre. Après la charge, le marine tentera de frapper avec la crosse de son fusil pour se défendre. Le joueur aura alors la possibilité de l'esquiver, puisqu'il lui reste des actions en I et en V. Ou ne rien faire si le marine échoue.

ATTAQUE ET DÉFENSE

Quand un personnage en attaque un autre il lance tout ou partie de ses dés liés à la caractéristique plus les dés offerts par l'arme ou la mutation qu'il utilise. Il garde les succès. La cible fait de même pour esquiver ou parer le coup. La différence de succès entre les deux donne le nombre de blessures infligées. Si le défenseur obtient plus ou autant de succès que l'attaquant, l'attaque ne fait rien. Cela vaut autant pour le tir que pour le corps à corps ou les attaques psychiques. Les mutations d'attaque au corps à corps peuvent servir pour parer une attaque mais pas un tir (ou alors dans des cas très exceptionnels).

Le score d'**armure (Ar)** réduira le nombre

de succès obtenus après la défense. Les actions défensives, comme la parade ou l'esquive, comptent aussi dans ce total d'action. Elles sont effectuées à la suite d'une attaque réussit par l'adversaire. Aussi, il est bon de conserver une ou deux actions pour se défendre. **On parle de réactions.** Comme une action classique, elles utilisent une des 3 caractéristiques restantes.

Quand tous les protagonistes ont agi, les actions non dépensées sont perdues. **Une mutation peut-être utilisée une fois par tour et consomme une action.**

Quand c'est le moment d'agir, une créature peut :

- repousser son tour d'initiative pour jouer, après un autre personnage.
- effectuer un total 3 actions ou garder des réactions en cas de problème.

de succès obtenus après la défense.

Certaines actions sont accompagnées d'effets spéciaux comme l'Incinération, l'Acide ou encore le Poison dont les effets sont décrits sur les fiches de personnages.

Quand un personnage tombe à 0 point de vie, il meurt. Mais sa CCI reste présente dans la CC. Si les autres personnage parviennent à ramener son corps à Maman, celle-ci pourra le faire revivre, ou le faire renaître. Maman pourrait exiger une compensation, un cadeau pour faire oublier cette maladresse. Si la CCI de ce personnage disparaît, il n'existe plus.

La créature possède une lame caudale. Quand elle attaque, le joueur lancera 3D6 de sa caractéristique de C auxquels s'ajouteront 3D6, bonus octroyés par l'arme. Il lance 6D6

et obtient : 2, 3, 5, 4, 1 et un autre 4. Trois succès. Le marine essaiera de mettre son fusil entre lui et la créature. Il lancera aussi 2D6 avec C et obtiendra 2 et 5. Le succès obtenu en annulera un de la créature. Son armure encaisse 1dg, le marine perdra 1 PV.

Ignorer la douleur : Si un personnage perd tous ses PV, il peut ignorer quelques blessures pour survivre. Pour chaque CCI retiré de la CC, la créature ignore une blessure qui aurait dû la tuer. Il peut s'agir de la sienne comme celle d'un autre personnage. S'il n'a plus de CCI, c'est aux autres joueurs de décider.

MUTATIONS

Les mutations sont les capacités des créatures octroyant des dés supplémentaires et des effets spéciaux. **Une mutation ne peut être activée qu'une seule fois par tour.** Les mutations de mobilité octroient un avantage de manœuvre ou un bonus à la défense. Quelques rares mutations donnent un avantage permanent ou à activer avec d'autres mutations. Le joueur doit décider de quelle manière il se sert des effets décrits. Même chose pour les mutations d'attaque au corps à corps qui donneront leur bonus, pour attaquer, se défendre et toute autre action.

Dans le même tour, une créature peut se servir de ses ailes pour effectuer une manœuvre (voler au loin, augmenter sa vitesse) ou se défendre (esquiver, sauter en arrière, les déployer pour impressionner...).

Certaines capacités sont limitées en nombre d'utilisation (Charges). C'est le cas pour le poison, les décrets collantes ou chimiques...

RÉCUPÉRATION

Il existe plusieurs méthodes de récupération pour les jauges du jeu. Point de vie, charges, CCg et CCI. Voici les différents mécanismes :

Concentration : À la fin de chaque scène d'action, les créatures encore en vie restaurent tous les dés de CCI dépensés.

L'autonomie : A n'importe quel moment, le MJ ou Maman, peuvent injecter gratuitement des dés de CCg dans la CC. Chaque nouvelle rencontre, objet étrange appréhendé, chaque victoire, peuvent être l'occasion d'un gain

de CCg. Plus Maman sera satisfaite et plus ils gagneront en autonomie. Le MJ peut octroyer un gain de 1 à 3 dés de CCg par créature par nouvelles découvertes.

Repos : Quand elles le peuvent, les créatures pourront tenter de se soigner. Le joueur lance autant de D6 que son score de PV maximum. Chaque succès lui permet de restaurer au choix, 1 PV ou de récupérer 3 charges pour une mutation. Cette phase dure environ 6 h, qu'elle soit passée à dormir ou à rester tranquille. Ce test est fait hors CC.

Dans leur fuite, les créatures sont attaquées, l'une d'entre elles est touchée par 3 blessures. Comme il ne lui reste que 2 PV, le joueur décide d'encaisser une blessure puis d'utiliser 2 dés de CCI pour ignorer les blessures restantes, réduisant sa CCI à 0 et obligeant les autres joueurs à sacrifier leurs actions.

À la fin de la scène, les deux dés de CCI seront restaurés, car le personnage a survécu. Elles décident de se reposer pour se soigner. La créature blessée a un total de PV de 4 et a utilisé 2 charges de poison. Elle lance 4D6 et obtient 2 succès. Elle décide de récupérer 1pv et trois charges de poison.

Si un personnage meurt ?

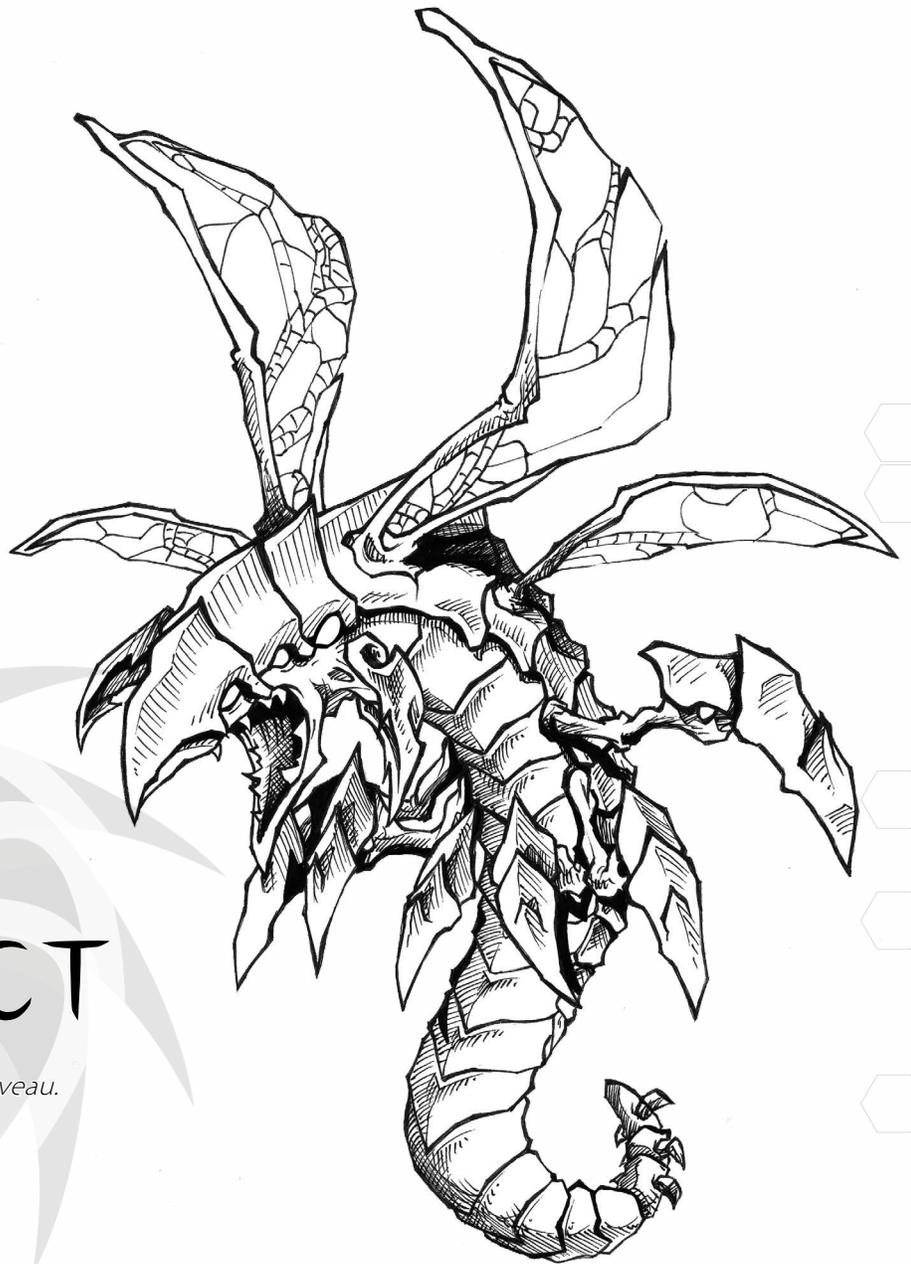
Quand les personnages se retrouvent en situation difficile, il arrive que certains y laissent leur carcasse. C'est une chose à envisager. Toutes, les créatures ne sont pas tailler pour se battre. C'est la nature.

Voici quelques astuces pour éviter de perdre votre groupe :

- Rappelez régulièrement la règle : *ignorez la douleur.* Elle permet d'éviter la mort d'un personnage au détriment de quelques dés de CCI.
- Conservez un maximum de réaction. En cas de coup dur, avoir un ou deux dés pour s'épargner une blessure pourrait sauver la mise.
- Utilisez vos actions pour décamper ! dépenser une action, permet de se déplacer plus loin, de se repositionner, de se désengager. Pas besoin de lancer les dés, les créatures savent instinctivement prendre la poudre d'escampette.

PREMIER CONTACT

Un scénario de 3 à 6 joueurs, tout niveau.



SUR une planète couverte de jungle très éloignée de notre galaxie vit une colonie de quelques centaines créatures regroupées autour d'un être unique: Maman.

Reine de la nuée, elle dirige ses enfants comme un seul organisme composé de multiples sous-espèces, les soldats, les nourrices, les ouvriers et bien d'autres. Tous s'agitent autour d'elle sous le contrôle de sa volonté et d'un esprit collectif. Les Personnages vont être conçus pour un rôle unique, agir loin du contrôle de Maman pour anticiper des menaces et découvrir le monde extérieur. Dehors, le monde change vite. Une colonie humaine s'est implantée à quelques kilomètres du nid et commence à s'étendre. Maman ne s'y est pas

particulièrement intéressée, jusqu'à ce qu'on la contacte. Qui? Comment? Pourquoi? Son esprit est entré en communication avec un autre, semblable, mais très faible. Jamais auparavant une autre entité n'avait effleuré la conscience collective. La curiosité a donc poussé Maman à engendrer les créatures qui seront incarnées par les joueurs. Quand les personnages naissent, ils sont conscients de leurs actions comme de leur unicité. Ils perçoivent une pression psychique liée à la présence de Maman et arrivent à la dissocier de leur intellect personnel. Ils savent ceci :

Maman a senti la présence d'une créature capable d'aspirer ses forces et menace de la détruire. Il faut trouver cette créature et la capturer. Son pouvoir doit être assimilé. Inerte ou non, son corps doit être rapporté.

À cet instant, les Joueurs choisissent leur personnage et génèrent la CC.

- 1D6 d'une couleur précise par point en Instinct pour chaque personnage.
- 4D6 d'une couleur unique par personnage présent.

SORTIR DU NID

De moins en moins nombreux, les éclaireurs apportent des informations. En se renseignant auprès d'eux, ils en apprendront plus sur les environs et notamment, sur une zone à l'odeur intense, effaçant toutes les autres, où personne ne veut aller, et qui s'étend de plus en plus (c'est là où l'homme a fait sa colonie à grand renfort de lance-flammes).

Tout autour de la ruche s'étend une jungle immense où de nombreuses espèces animales cohabitent, proies comme prédateurs.

En explorant les zones encore vertes, ils pourront croiser ces animaux exotiques, et peut-être quelques espèces belliqueuses cherchant à défendre leur territoire.

S'ils s'aventurent sur le territoire des hommes ils pourront tout d'abord rencontrer de petits groupes de scientifiques récoltant des échantillons, puis se frotter à quelques marines en patrouille. S'ils traînent, leur exploration pourrait être interrompue par l'arrivée d'un vaisseau ou le décollage de ce dernier depuis la base.

Rappelez-vous qu'il s'agit d'une première rencontre. L'homme ne sait pas non plus à quoi il a affaire.

- *Entrer sur le territoire des hommes sera déroutant au début. Les odeurs seront bien différentes et pourraient les déstabiliser.*
- *les créatures peuvent rencontrer un groupe d'explorateurs peu armés qui se seraient perdus, ou pisteraient les créatures.*
- *en cherchant le nid des hommes, les créatures pénétreront peut-être sur le territoire de chasse d'un prédateur ou d'un gros herbivore agressif qui le défendra.*

INFILTRER LA BASE

S'ils s'approchent de la base humaine, ils verront qu'elle est bâtie aux abords d'un marais et que d'immenses oiseaux, crachant des flammes vont et viennent depuis une plate-forme (des vaisseaux spatiaux apportent des cargaisons).

L'entrée de la base est gardée par des hommes en carapaces (les marines), tenant de drôles de bâtons (leurs fusils). Les carapaces sont colorées et certaines portent des marques de naissances blanches et jaunes très symétriques (les galons pour les gradés ou les croix rouges des médecins).

Une fois dans la base ou très proche de l'entrée, une présence mentale particulière, comme Maman, se fera sentir dans l'esprit des créatures. C'est la chose qu'il faut ramener.

Il s'agit d'un psyker, un humain capable de manipuler des énergies mentales à faible niveau et dont l'essence intrigue Maman. Cette créature, comme le pré-tiré «Le Bulbe» est capable de manifester des capacités psychiques à partir de la CC et de ses compétences personnelles. C'est à dire, qu'il va consommer la CC des personnages pour lancer ses pouvoirs. Les joueurs devront agir vite, discrètement ou non, pour tuer cette menace ou la ramener vivante en l'assommant ou autre chose...

***Assommer** est une opposition de Corpulence. Il suffit à la créature d'annoncer qu'elle souhaite assommer sa victime. Si elle obtient plus de succès que sa cible, alors elle assommera sa victime pour une durée secrète choisie par le MJ (selon la qualité de la réussite). Attention de ne pas utiliser ses griffes ou sa mâchoire. Autrement dit, c'est une attaque n'inflige pas de dégâts.*



FIN DE LA MISSION

Les créatures découvrent l'humanité autant que le monde qui les entoure. La menace est grande pour ces dernières, leur intelligence, qui égale celle de l'homme, pourra les aider à vaincre. Pour l'instant, Maman est satisfaite. Ses petits se sont bien comportés et ont protégé la ruche. L'étrange créature qu'ils ont apportée à Maman la rend fébrile. Après quelques secondes de contemplation, Maman entre dans un profond mutisme. Des ouvrières viennent ramasser l'être humain pour le conduire au plus profond de la ruche, dans un lieu d'où même les personnages seront repoussés psychiquement. Il est clair qu'elle leur cache quelque chose et personne ne sait quand elle sortira de sa torpeur.

Contact

Les créatures ne sont qu'un élément de la biodiversité de leur monde.

Elles ont des proies, des prédateurs et leurs besoins se limitent à ce qui est nécessaire à la survie de la colonie. C'est la première fois que l'homme rencontre les créatures, il pensera tout d'abord qu'il s'agit d'animaux et tentera peut être de communiquer, d'appâter ou de les faire fuir (comme on le ferait avec un fauve ou un grand lézard).

Devant l'intelligence des créatures (si des survivants peuvent en témoigner), ils s'affoleront et sonneront l'alerte. Ils pourraient aussi s'organiser pour espionner le nid ou l'attaquer.



CONSEILS GÉNÉRIQUES

- Décrire pour les créatures: par l'odorat, la vue troublée, les couleurs principales, les phéromones, les mouvements. Donner des descriptions courte et rudimentaires que vous étofferez au fil des parties. Utilisez un vocabulaire simple, déshumanisé.
- Jouer une famille soudée ou des assassins froids et implacables.
- Le rythme est un élément primordial, les créatures doivent sentir une pression psychique sur leur esprit. Elle les pousse à ne pas rentrer bredouille.



ET ENSUITE ?

Dans sa version complète, le jeu proposera un système de points d'expérience basé sur des mutations connectées sur un arbre technologique.

Le scénario se termine ici. L'homme abandonnera la planète et le calme reviendra. Quelques questions subsisteront peut-être :

- Quelles sont les intentions de Maman ?
- Aura-t-on une récompense ?
- Les humains reviendront-ils ?
- Quelle est l'ampleur de cette menace ?
- Trouvera-t-on d'autres alliés sur cette planète ?

Les points d'expérience sont remplacés par des éléments génétiques consommables servant de base à l'évolution des créatures. La Biomasse (Pb).

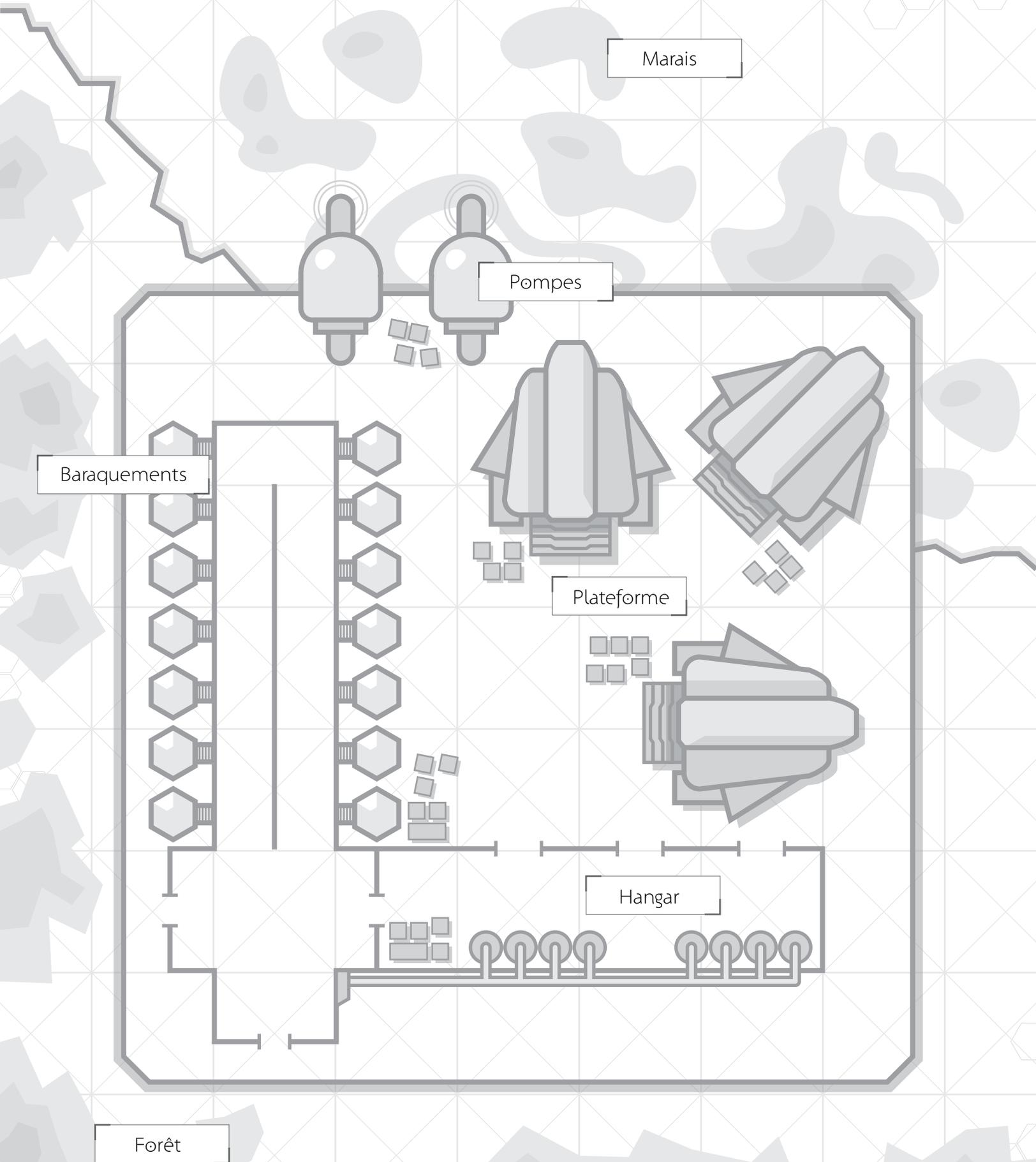
Les joueurs auront la responsabilité de la récolter de l'utiliser et de la partager. Ces points auront d'autres intérêts dans le jeu et se raréfieront avec l'avancement de l'assimilation.

La création de personnage sera une phase commune où les joueurs devront se coordonner pour créer leur personnage comme la synergie du groupe.

Enfin le livre final d'environ une centaine de pages contiendra des compléments de règles pour gérer la croissance des créatures, leur développement intellectuel et des ingrédients pour tenir une campagne de ruche si caractéristique à ces créatures.

Vous trouverez **Maman** sur les réseaux sociaux sous le pseudonyme de **@XenoMother**

BASE COLONIALE - LE PLAN



Avant d'infiltrer la base, voici quelques alternatives pour compléter l'aventure :

LES BALISES

Tout au long de leur route, les créatures feront la découverte d'étranges tiges de métal émettant un léger bourdonnement. De loin, bien avant d'être vues, ces tiges produisent une puissante impulsion psychique rappelant celle de Maman. Ils sentiront cette présence bien avant de les voir ou de les sentir. Il s'agit d'émetteurs psychiques, posés par l'homme pour dérouter les créatures. Les personnages trouveront des éclaireurs immobiles à leurs pieds. Les marines s'en servent pour tendre un piège aux créatures.

Comme les personnages sont des indépendants, ces balises n'ont aucun effet sur eux, seule la sensation étrange qu'elles procurent fera peut-être germer des interrogations. Une balise n'a que 1 PV.

ATTAQUE DU NID

Pendant que les personnages sont occupés à explorer, des marines peuvent infiltrer le nid et causer de sérieux dégâts. Au moment qui vous semblera judicieux, les personnages recevront un appel psychique étouffé en provenance de Maman. Il contiendra une seule consigne «revenez!».

Aux joueurs de décider ce qui est important de faire. Maman est certainement en mesure de s'occuper de la menace, même si on ne sait rien de celle-ci.

QUELQUES PROFILS

Animaux et humains n'ont que **2 actions** par tour. Ils peuvent utiliser une arme ou un outil une fois par tour.

• **Animaux sauvages**

I : 2, V : 3, C : 2, PV : 4, Ar : 0

Griffes : +1D6

De grands fauves parcourent la forêt et peuvent s'en prendre aux créatures isolées.

• **Herbivore géant solitaire**

I : 1, V : 1, C : 4, PV : 10, Ar : 2

Cornes : +2D6 en charge

Chassés de leur territoire et désorientés, ces colosses attaquent à vue.

• **Civils et chercheurs**

I : 2, V : 2, C : 2, PV : 2, Ar : 0

Pistolet : +2D6, couteau : +1D6

Mous, lents, effrayés, des proies faciles. Se méfier, certains peuvent être armés.

• **Marines**

I : 2, V : 2, C : 3, PV : 3, Ar : 1

Fusil d'assaut : +3D6 (I)

Plus résistant et mieux armés. Une menace très dangereuse, surtout en groupe.

• **Psyker**

I : 3, V : 2, C : 2, PV : 2, Ar : 0

Psyker : 2

Aussi mou que les civils, son esprit ressemble à celui de Maman.

*la capacité **Psyker** permet d'ajouter 2D6 au lancement d'un pouvoir psychique.*

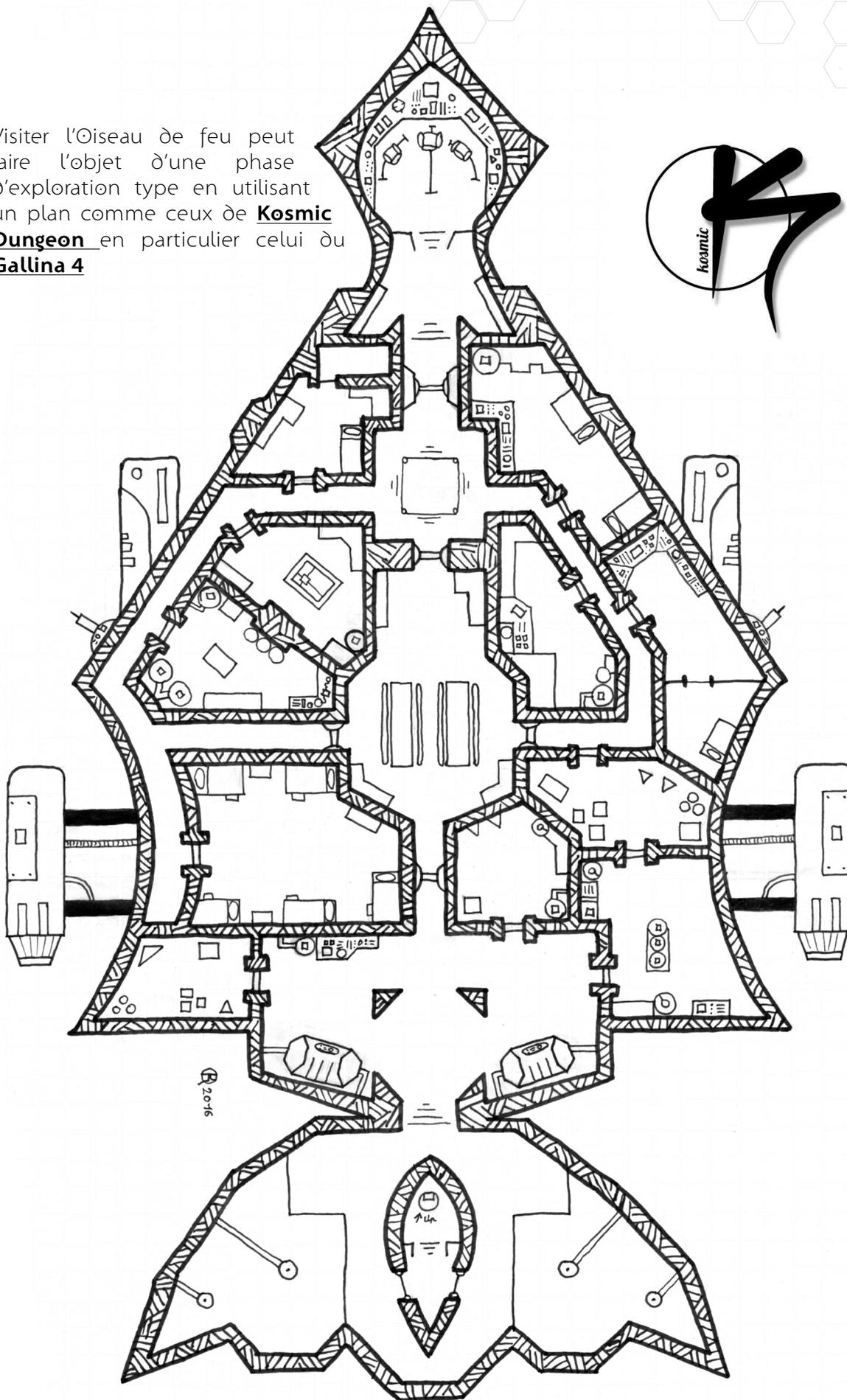
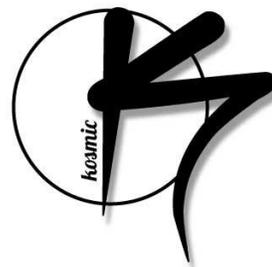
Les autres dés (Instinct) sont sélectionnés aléatoirement dans la CC des PJ. Il a les mêmes capacités que le pré-tiré : Le Bulbe

LES OISEAUX DE FEU

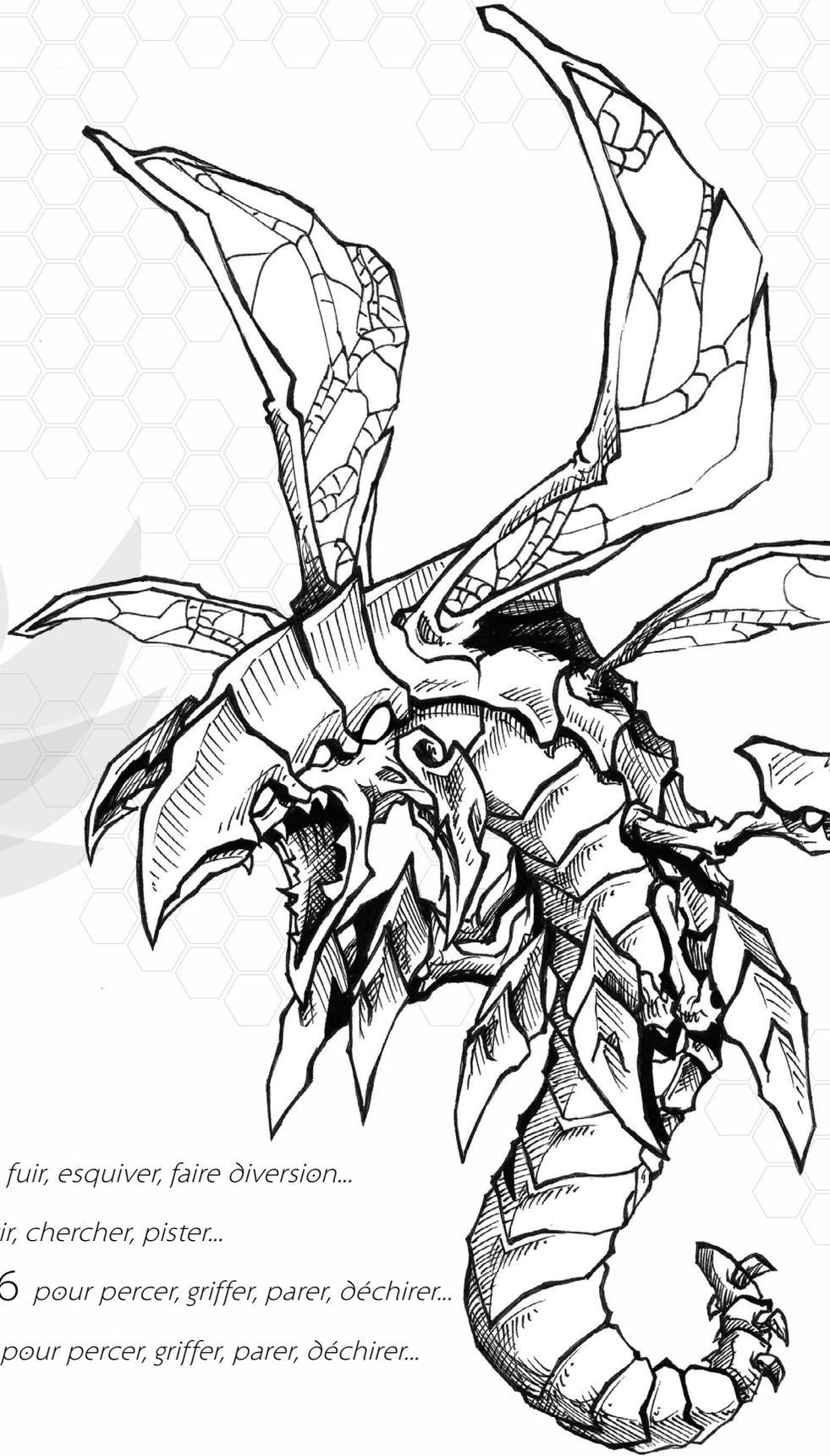
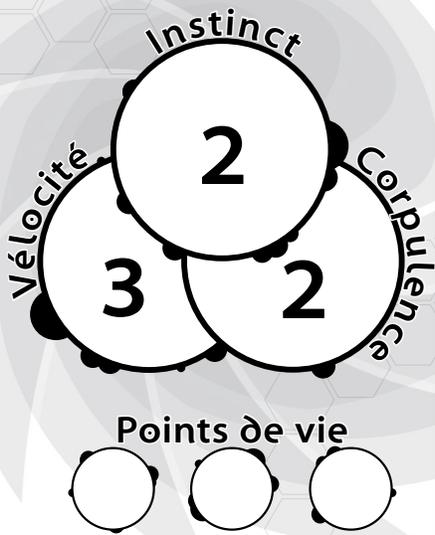
Ces animaux n'en sont pas, il s'agit, des vaisseaux de transport qui vont et viennent de la base humaine. Depuis quelques jours ces derniers survolent le nid, l'un d'eux pourrait passer au-dessus des créatures alors qu'elles s'aventurent au-dehors. Ils ne sont pas armés (mais peuvent l'être). Ils transportent des scientifiques et des techniciens qui après l'atterrissage feront des prélèvements avant de repartir. L'arrivée des créatures causera la panique à bord des premiers vaisseaux. Si l'alerte est donnée, d'autres vaisseaux, plus armés et chargés de marines viendront porter secours aux infortunés. Contrairement à un militaire, un civil réagira différemment. Au lieu de maintenir la gâchette de son arme enfoncée, les individus civilisés peuvent :

- s'effondrer de peur et se lamenter
- tenter de se défendre à main nue (surtout les costauds)
- faire diversion avec un objet bruyant
- agiter les bras pour communiquer et attirer l'attention
- offrir de la nourriture (barre de céréales, ration...)

Visiter l'Oiseau de feu peut faire l'objet d'une phase d'exploration type en utilisant un plan comme ceux de **Kosmic Dungeon** en particulier celui du **Gallina 4**



LE VIF



Mutations

- Ailes fines : +2d6 *pour voler, fuir, esquiver, faire diversion...*
- Sens accru : +2d6 *pour sentir, chercher, pister...*
- Griffes Antérieures : +1d6 *pour percer, griffer, parer, déchirer...*
- Griffes médianes : +1d6 *pour percer, griffer, parer, déchirer...*

LE BULBE



Mutations

- Bulbe de soutien : +2d6 à un test psy (I)
- Ganglio Kinesis
pour déplacer les objets par la pensée. Jusqu'à 5 m, Diff = Pv de la cible
- Ganglio Praesidium
Annule 1dg par succès. Jusqu'à 5 m. Peut se manifester en réaction (V)

Tares

- Atrophié
Les actions physiques obtiennent un succès sur 5-6
- Collectionneur :
Ne peux t'empêcher de ramasser des objets. Coûte 1CC à annuler.



LE CALME



Mutations

- Grimpeur : +1d6
pour escalader, contourner, esquiver...
- Lame caudale : +3d6
pour trancher, perforer, parer...
Les dés de bonus de cette mutation peuvent être répartis sur une, deux ou trois tirs dans le même tour, une caractéristique différente à chaque fois.

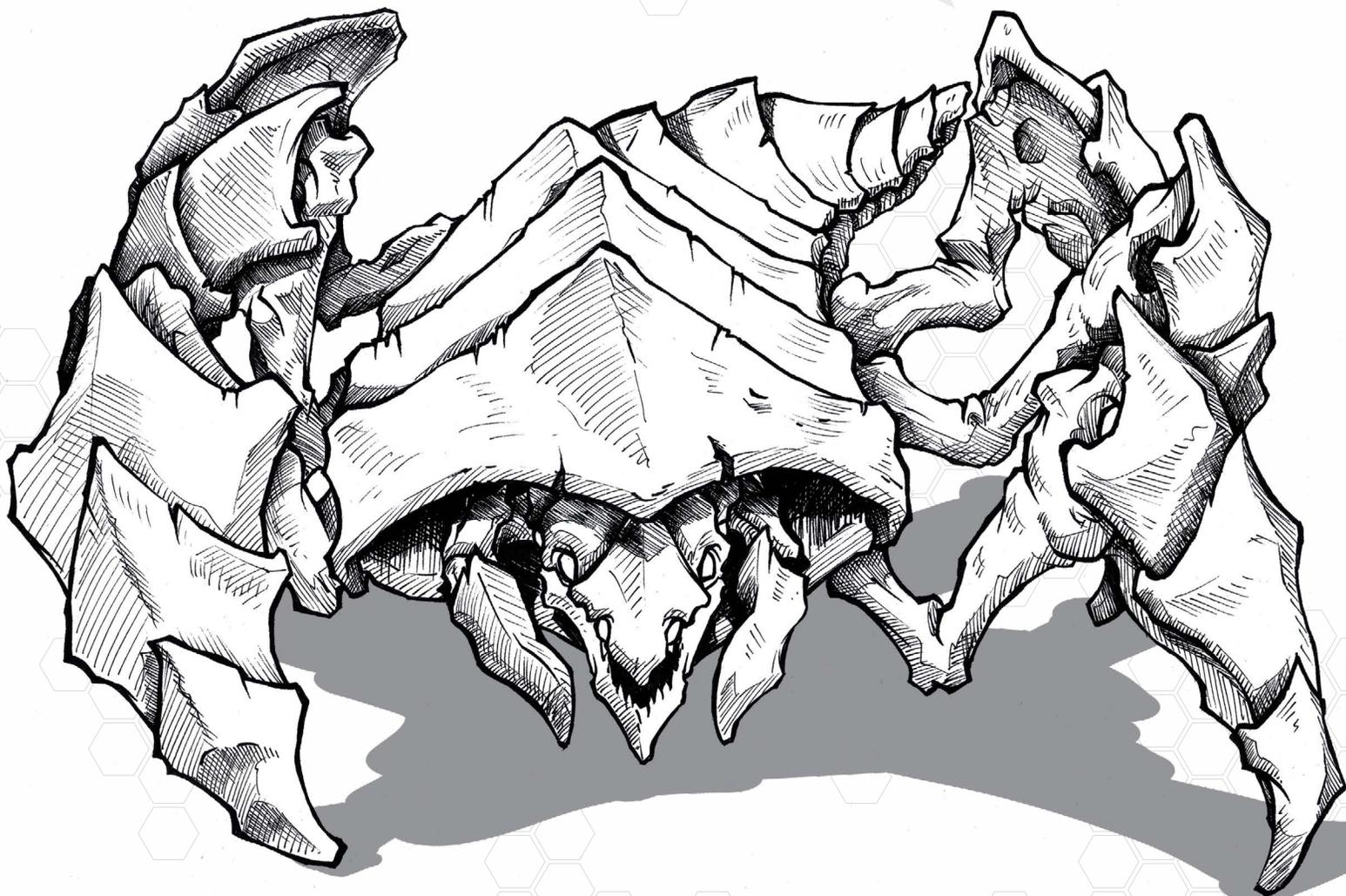
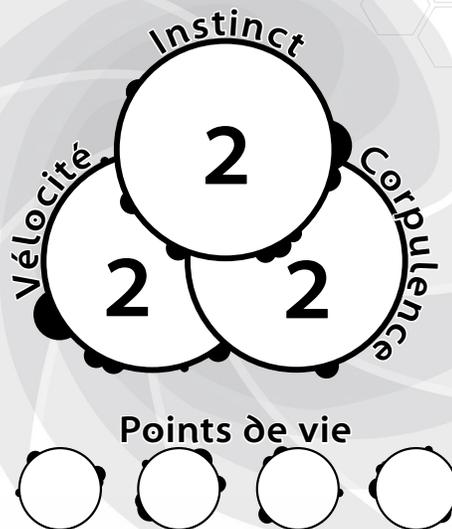
Tare

- Sang phosphorescent
Difficile de se cacher après une blessure.
Laisse des traces au sol.

LE GROS

Mutations

- Carapace : *Annule 1dg pour chaque coup reçu*
- Mâchoire puissante : **+2d6**
pour mordre, attraper, tirer, brayer, tenir...
- Poche à biomasse *peut stocker un objet qu'il peut déglutir puis régurgiter.*



LE SALE

Mutations

- Salive acide

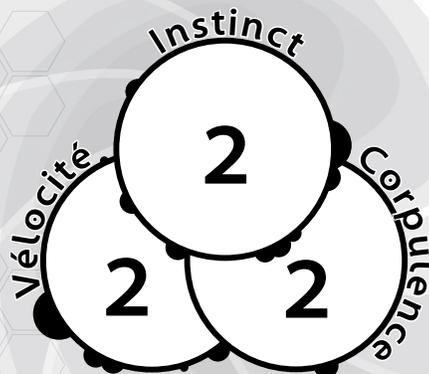
*Peut être craché jusqu'à 5 m
Réduit de 1pt l'armure
de la cible ou lui inflige
une blessure.*

- Muqueuses de soins

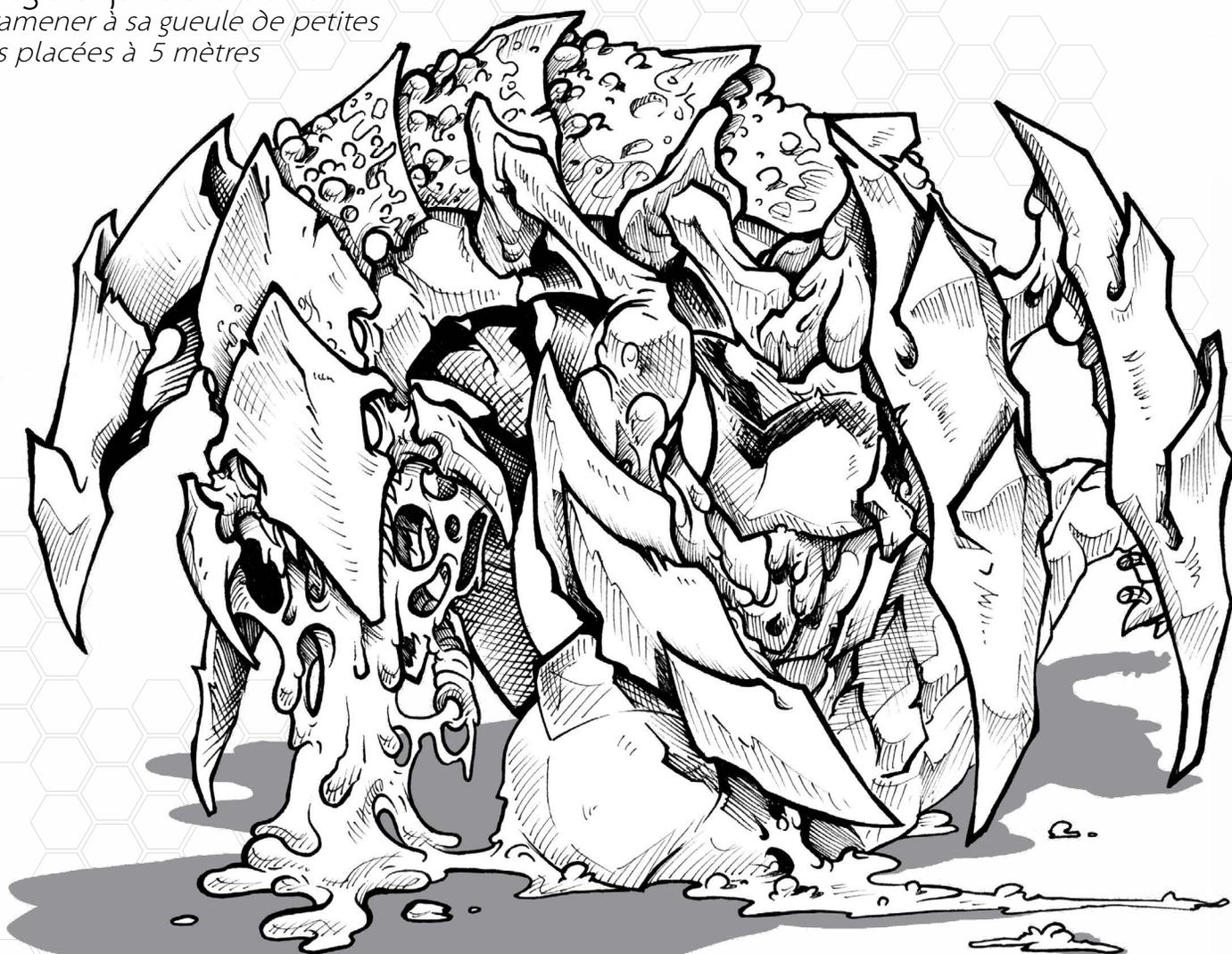
*pour soigner un camarade ou soi même.
Porte 6 charges, chacune soigne 1 pv.
Pour une action, un autre personnage peut
venir en lécher une. Le porteur peut aussi
se frotter aux autres pour une action.*

- Langue protractile

*pour ramener à sa gueule de petites
choses placées à 5 mètres*



Points de vie



ÉPINE

Mutations

- Lance-épines: +3d6
pour mitrailler, jusqu'à 100m
Les dés de bonus de cette mutation peuvent être répartis sur une, deux ou trois tirs dans le même tour, une caractéristique différente à chaque fois.
- Queue préhensile
pour attraper, tenir, s'accrocher...

Tare

- Boulimique
S'il peut manger, il restera sur chaque source de nourriture pendant 2 tours.
Il peut réagir normalement.
Coûte 1CC à annuler.

