

DISSOLVEUR DE L'ESSAIM

FP
11

PX
12800

Humanoïde monstrueux de taille G, CM

Init +3 ; **Sens** perception aveugle (vibration) à 9 m, vision dans le noir à 18 m ; **Perception** +20

DÉFENSE PV 180

CAE 24, **CAE** 26

Réf +13, **Vig** +15, **Vol** +12

Capacités défensives esprit de l'Essaim ; **Immunité** acide, effets de terreur ; **Résistances** feu 10

ATTAQUE

VD 6 m, escalade 3 m

Corps à corps coup, +28 (4d6 + 19 C ; critique de poussée^{Ar} 3 m)

Distance crachat corrosif, +23 (3d8+11 A & feu ; critique de corrosion 2d4)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m

Capacités offensives bourrasque des ailes

STATISTIQUES

For +8, **Dex** +3, **Con** +5, **Int** +1, **Sag** +0, **Cha** -2

Compétences Acrobaties +20, Athlétisme +25 (+33 pour escalader)

Langues shirren ; télépathie à 30 m

ÉCOLOGIE

Environnement tous

Organisation duo ou meute (1-2 plus 3-8 créatures de l'Essaim)

POUVOIRS SPÉCIAUX

Bourrasque des ailes (Ext). Les ailes vestigiales du dissolveur possèdent une puissance étonnante. Par une action simple, il peut battre rapidement des ailes pour créer une violente bourrasque dans un cône de 9 m. Toutes les flammes non magiques présentes dans ce cône s'éteignent et toutes les créatures de taille M ou inférieure doivent réussir un jet de Réflexes DD 18, sinon elles sont poussées de 3 m à l'opposé du dissolveur et tombent à terre.

Crachat corrosif (Ext). Le dissolveur peut cracher un jet de substance corrosive sur une distance de 9 m. Cette attaque possède les propriétés spéciales de ligne et d'arme peu maniable.

XERSK

FP
16

PX
76800

Humanoïde monstrueux de taille M, CM

Init +3 ; **Sens** perception aveugle (vibration) à 9 m, vision dans le noir à 18 m, *détection de l'invisibilité* ; **Perception** +33

DÉFENSE PV 255

CAE 29, **CAE** 30

Réf +16, **Vig** +14, **Vol** +21

Capacités défensives esprit de l'Essaim ; **Immunité** acide, effets de terreur

ATTAQUE

VD 9 m, escalade 6 m, vol 9 m (Ext, déplorable)

Corps à corps griffes, +25 (6d8+19 T)

Capacités offensives regard démoralisant (18 m, Vol DD 24), siphonner la peur

Pouvoirs magiques (NLS 16)

1/jour – *assaut mental* (niv 6, DD 26), *infliger la souffrance de groupe* (DD 26)

3/jour – *brise-crâne* (DD 25), *débilité* (DD 25), *injonction suprême* (DD 25), *pulsation synaptique majeure* (DD 25)

STATISTIQUES

For +3, **Dex** +3, **Con** +5, **Int** +7, **Sag** +10, **Cha** -1

Compétences Acrobaties 28 (+20 pour voler), Athlétisme +28 (+36 pour escalader), Psychologie +33

Langues shirren ; télépathie à 30 m

ÉCOLOGIE

Environnement tous

Organisation solitaire ou culte (1 plus 5-30 créatures de l'Essaim)

POUVOIRS SPÉCIAUX

Regard démoralisant (Sur). Les nombreux yeux du Xersk ne cillent pas et sèment le doute dans l'esprit des créatures qui croisent leur regard. Si une créature n'appartenant pas à l'Essaim et située dans un rayon de 18 m autour du xersk rate un jet de Volonté DD 24, elle est secouée pendant 1 round. C'est un effet mental.

Siphonner la peur (Sur). Par une action simple, le xersk peut établir un lien psychique parasitaire avec une unique créature affectée par l'état secoué, effrayé ou paniqué. La cible doit réussir un jet de Volonté DD 24, sinon le xersk établit un lien mental avec elle et commence à siphonner sa peur. Si la créature a obtenu cet état à cause d'une capacité ou d'un sort du xersk, elle subit un malus de -2 au jet de sauvegarde. Au début de son tour, la cible affectée subit 2d6 points de dégâts tandis que le xersk récupère un nombre de points de vie égal à la moitié de ce montant (1 au minimum). Un xersk peut se lier ainsi à un nombre de victimes égal à la moitié de son modificateur de Sagesse (qui est de 5 pour la plupart des xersks de l'Essaim). Une créature affectée a droit à un nouveau jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours pour briser lien psychique et mettre un terme aux effets de ce pouvoir. Les effets de siphonner la peur se terminent automatiquement si l'état qui affligeait la créature disparaît. C'est un effet mental.

Vaisseau spatial féérique de taille Gig, NM

Vitesse 10 ; **Manœuvrabilité** moyenne (virer 2)

CA 29 ; **IV** 29

PV 400 ; **SD** 10 ; **SC** 80

Boucliers lourds 420 (Proue 105, Bâbord 105, Tribord 105, Poupe 105)

Attaque (Proue) morsure (5d12 plus engloutir un vaisseau)

Attaque (Tourelle) déflagration de photons (2d10×10)

Attaque (Tourelle) filet à gravitons (10d6)

Réacteur cœur de gwahled (500 UE) ; **Propulseur Drift** aucun ;

Systèmes armure mk 8, défenses mk 9 ; **Compartiments** aucun

Autres capacités aura dévoreuse de peur, vaisseau vivant, astrogation paranormale, adaptation au vide

Actions d'équipage

Ingénieur (1 action) Ingénierie +31 (15 rangs)

Canonnière (2 actions) Canonnage +22 (15 rangs)

Pilote (1 action) Pilotage +26 (15 rangs)

ÉCOLOGIE

Environnement vide

Organisation solitaire

POUVOIRS SPÉCIAUX

Astrogation paranormale (Sur). Un gwahled peut traverser l'espace à une vitesse incroyable et arriver en n'importe quel point de la galaxie en 10d6 jours. Il est rare qu'il le fasse, à moins d'être affamé, sinon il semble le faire sans objectif précis.

Aura dévoreuse de peur (Sur). Une créature qui commence son tour dans un rayon de 20 hexagones autour du gwahled et le voit (ou est engagée dans un combat spatial avec lui) doit réussir un jet de Volonté DD 22, sinon elle est effrayée. Une créature qui rate ce jet de 5 ou plus est paniquée à la place. Une créature qui réussit ce jet ne peut plus être affectée par l'aura dévoreuse de peur de ce gwahled pendant 24 h.

Déflagration de photons (Ext). La déflagration de photons du gwahled a une portée moyenne. Contre un vaisseau spatial dépourvu de boucliers fonctionnels, cette arme dispose de la propriété IEM en plus d'infliger des dégâts.

Engloutir un vaisseau (Ext). Si le gwahled maintient un vaisseau plus petit que lui en place, il peut l'engloutir à condition de réussir une attaque de morsure contre lui. Son estomac peut contenir un vaisseau TG, deux G, quatre M, huit P ou seize TP. Lors de la phase de canonnage, le gwahled peut faire une action pour tenter d'incinérer les vaisseaux qu'il a avalés. Il leur inflige alors 5d12 points de dégâts (à répartir à parts égales entre tous les arcs, en commençant par l'arc de proue et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre). Il applique également la propriété IEM. Un vaisseau englouti peut toujours attaquer. Les entrailles du

gwahled ont CA 25, IV 25, SD 5. Cependant, les armes du vaisseau infligent la moitié de leurs dégâts à ce dernier, à cause d'un mélange de retour de tir et de réactions physiques du gwahled. Si un vaisseau englouti inflige 100 points de dégâts à l'intérieur du gwahled, il perce un trou suffisant pour tenter de sortir. Lors de la phase de manœuvre, le pilote du vaisseau englouti s'enfuit s'il réussit un test de Pilotage DD 32 si le gwahled a un trou, sinon le DD est de 37. En cas d'échec, le vaisseau reste dans le gwahled.

Filet à gravitons (Sur). Le filet à gravitons du gwahled a une portée courte et les propriétés système de défense rapproché (+12) et faisceau tracteur.

Morsure (Ext). Le gwahled peut utiliser sa morsure contre tout vaisseau spatial situé dans un hexagone adjacent. Si cette attaque lui permet d'infliger des dégâts à un vaisseau de la même taille que lui ou plus petit, il le maintient en place. Le pilote du vaisseau mordu peut utiliser une action pour se dégager des mâchoires du gwahled avec un test de Pilotage DD 32. Tant que le gwahled tient un vaisseau dans sa gueule, il ne peut pas se déplacer ni virer, mais il peut attaquer avec sa déflagration de photons et son filet à gravitons ou bien tenter de mordre de nouveau le vaisseau mordu ou de l'engloutir. Le gwahled et le vaisseau qu'il retient ont un malus de -2 à la CA et l'IV, ainsi qu'aux tests de Pilotage pour déterminer l'ordre de déplacement dans une bataille spatiale.

Vaisseau vivant (Ext). Le gwahled est une créature vivante tellement grande qu'elle fonctionne comme un vaisseau spatial (et mène donc seulement des combats spatiaux). Elle n'a pas d'équipage, mais peut tout de même effectuer des actions d'ingénieur, de canonnière et de pilote en utilisant les bonus, rangs et niveaux indiqués. Les modificateurs liés à sa taille, sa vitesse et sa manœuvrabilité figurent déjà dans son profil. Utilisez le tableau ci-dessous lorsque le gwahled subit des dégâts critiques. Son cerveau ne peut pas subir l'état détruit.

D100	SYSTÈME	EFFET
1-30	Armement	L'état s'applique à toutes les actions des canonnières.
31-60	Centres de gravité	L'état s'applique à toutes les actions du pilote et aux actions des canonnières avec des attaques autres que la morsure.
61-90	Cœur	L'état s'applique à toutes les actions de l'ingénieur sauf le bricolage et les réparations du cœur.
91-100	Cerveau	L'état s'applique à toutes les actions.