



L'INVOCATEUR

Chacun a eu son ami imaginaire quand il grandissait. Il s'avère que ceux de l'Invocateur étaient un peu moins imaginaires que les autres. Ses capacités psioniques latentes lui ont permis de contacter le monde des esprits et de lier des amitiés avec les entités qui y vivent. Avec du temps et de la pratique, l'Invocateur a appris à aider ses amis à traverser le voile vers son propre monde. Sur Prométhée, où n'importe qui et n'importe quoi conspirent à vous nuire, la possibilité d'appeler à soi de véritables amis vaut plus qu'une tonne d'iridium. Surtout quand ces amis sont équipés de griffes tranchantes et de crocs aiguisés.

VIE. L'Invocateur commence avec 8+Vigueur points de vie et il gagne 4+½Vigueur points de vie supplémentaires à chaque niveau.

ARMURES. L'Invocateur possède la maîtrise des armures légères uniquement.

ARMES. L'Invocateur maîtrise les armes suivantes : *grenades, armes de corps à corps légères et moyennes, pistolets, fusils d'assaut, fusils de précision et fusils de chasse.* Toutes les autres armes reçoivent un malus de -2 à l'attaque.

MATÉRIEL DE DÉPART. L'Invocateur peut noter l'équipement suivant dans son inventaire :

- Fusil d'assaut ou fusil de précision
- Six-coups ou Semi-automatique
- Armure de reconnaissance
- Dague
- Medikit
- Sac de voyageur
- 4 chargeurs
- 2 rations
- \$100

CAPACITÉS DE L'INVOCATEUR

Niveau 1	Vas-y mon gros !
Niveau 2	Talent psi
Niveau 3	Jusqu'au bout !
Niveau 4	Nouveaux pouvoirs
Niveau 5	Instinct de bataille
Niveau 6	Nouveaux pouvoirs
Niveau 7	Ordre rapide
Niveau 8	Nouveaux pouvoirs
Niveau 9	Spécimen prime
Niveau 10	L'Effet Lazare

VAS-Y MON GROS !

Le personnage s'est lié d'amitié avec un certain nombre d'esprits et il peut les invoquer sur le plan matériel en méditant pendant quatre heures. Un esprit invoqué prend la forme d'un animal de son choix (Drak, Shaitar, Skalix, Trelamorphe ou Xorak par exemple). Le personnage ne peut invoquer que des formes animales et aucune forme supérieure (Humain ou S'vra). Par ailleurs, la créature invoquée ne peut pas être de niveau supérieur à 1. Le personnage ne peut avoir qu'un seul esprit invoqué à ses côtés en même temps.

L'esprit-bête apparaît à 2 pas ou moins du personnage et reste jusqu'à ce que sa forme physique soit détruite (réduite à 0 point de vie ou moins) ou jusqu'à ce que le personnage le renvoie dans le monde des esprits au prix d'une manœuvre. Une fois qu'un esprit est renvoyé ou que sa forme physique est détruite, il faut de nouveau quatre heures de méditation pour le rappeler ou en invoquer un autre.

Un esprit-bête a toutes les caractéristiques et les capacités de son équivalent animal, à une exception : il ne peut pas se reproduire ou créer de nouvelles créatures (comme une mère nourricière xorak). Il peut être dirigé par télépathie et suit tous les ordres du personnage à la lettre. Parce qu'il est considérablement plus intelligent que son équivalent animal, l'esprit-bête peut comprendre et accomplir des tâches bien plus complexes. Le personnage peut aussi entendre, voir, sentir par le biais de ses organes sensoriels comme si c'était les siens, bien que toute douleur ressentie par la créature soit adoucie.

Au prix d'une manœuvre, le personnage peut ordonner à l'esprit d'accomplir une action et une manœuvre à son initiative (ou plus tard). Sans manœuvre pour le commander, l'esprit-bête peut se déplacer jusqu'à un endroit désigné mais sans rien accomplir de plus.

Aux niveaux 3, 5, 7 et 9, le niveau de l'esprit-bête que l'on peut invoquer augmente de 1. Par exemple, au niveau 7, il est possible d'invoquer un esprit de niveau 4 ou moins.

TALENT PSI

Le personnage possède 2 Psi, qui alimentent ses talents psi. À chaque niveau au-delà, cette réserve augmente de 1.

Le personnage active un talent psi au prix d'une action et dépense 1 Psi ou plus ; plus l'effet est puissant, plus le coût est élevé. Tout Psi dépensé est perdu même si le talent n'a aucun effet. Le personnage récupère 1 Psi par heure.

Aux niveaux 2, 4, 6 et 8, le personnage apprend à utiliser de nouveaux talents psi, dont voici la liste :

Niveau 2	Passage, Renforts, Soif de sang
Niveau 4	Force spirituelle, Invocation mineure, Peau de rhino
Niveau 6	Lien vital, Vif-argent
Niveau 8	Bombe spirituelle, Invocation majeure

JUSQU'AU BOUT !

La plus grande vertu de l'esprit-bête, c'est qu'il est prêt à mourir pour le personnage. C'est Rintintin, encore et encore et encore. Une fois par tour, si l'esprit est à 1 pas ou moins du personnage quand ce dernier est touché par une attaque, il peut subir les dégâts ou les effets spéciaux à sa place. Ce faisant, l'esprit-bête perd ses prochaines actions et manœuvres. Cette capacité ne fonctionne pas contre les attaques psi ou les attaques de zone.

INSTINCT DE BATAILLE

Quand le personnage est au milieu de la bataille, l'esprit-bête interfère instinctivement avec ses ennemis et les harcèle, les ouvrant aux attaques de son maître. Le personnage gagne un bonus de +2 à l'attaque quand l'esprit est à 1 pas ou moins d'une cible (et qu'il n'est pas immobilisé, contraint ou incapable d'agir). Au niveau 7, quand l'esprit-bête est à 1 pas ou moins d'un adversaire quand celui-ci attaque le personnage, il peut immédiatement effectuer une attaque de corps à corps gratuite contre l'ennemi. Il ne peut utiliser cette capacité qu'une fois par tour.

ORDRE RAPIDE

La pratique permet au personnage de donner des ordres télépathiques à l'esprit invoqué avec seulement quelques pensées fugaces. Il n'a pas besoin d'utiliser sa manœuvre pour cela à condition de réussir un jet d'Intellect SD10. En cas d'échec, l'esprit ne comprend pas les ordres et le personnage doit utiliser sa manœuvre. Chaque jet raté augmente le SD des jets suivants de 1 (SD11 après le premier jet raté, SD12 après le second et ainsi de suite). Le malus disparaît après une heure de repos.

SPÉCIMEN PRIME

Pas de place pour les avortons ! Tous les esprits invoqués sont plus fort et plus solides que leurs équivalents du monde physique. Ils gagnent un bonus de +1 en Vigueur et en Agilité, ainsi que +2 points de vie par niveau (par exemple, un esprit-bête de niveau 4 possède +8 points de vie).

L'EFFET LAZARE

Quand un esprit-bête est tué, le personnage peut choisir de le ramener à la vie au début du tour suivant. L'esprit a ses points de vie maximum, mais il n'est actif que 3 tours, après quoi il repart pour le monde des esprits.

POUVOIRS PSI DE L'INVOCATEUR

BOMBE SPIRITUELLE

Pouvoir psi de niveau 8

Le personnage dépense 3 Psi et fait exploser un esprit-bête à 20 pas ou moins dans une décharge d'énergie spirituelle. Il effectue un unique jet de Volonté contre le Sang-froid de tous les ennemis à 6 pas ou moins (il choisit qui est affecté ou non). Les créatures touchées subissent 1d6 dégâts psioniques, multiplié par le niveau de l'esprit (1d8 si l'esprit avait encore 30 points de vie ou plus). Les autres subissent demi-dégâts. L'esprit-bête est détruit dans le processus.

FORCE SPIRITUELLE

Pouvoir psi de niveau 4

Le personnage dépense 2 Psi pour créer une décharge d'énergie spirituelle. Il peut diriger cette énergie contre un ennemi à 6 pas ou moins de lui ou de l'esprit-bête. Il effectue un jet de Volonté contre le Sang-froid de la cible. Un jet réussi inflige 2d8 dégâts psioniques et étourdit la cible pendant 1d4 tours. Un jet raté inflige 1d6 dégâts psioniques et aucun effet supplémentaire.

INVOCATION MAJEURE

Pouvoir psi de niveau 8

Ce pouvoir fonctionne comme *Invocation mineure*, mais coûte 3 Psi et permet d'invoquer un esprit bête de niveau 3 ou 4.

INVOCATION MINEURE

Pouvoir psi de niveau 4

Le personnage dépense 2 Psi pour invoquer un esprit-bête de niveau 1 ou 2. L'esprit apparaît à 6 pas ou moins de lui et reste sous ses ordres pendant 10 minutes, à moins qu'il ne soit tué plus tôt. À la fin des 10 minutes, le personnage peut dépenser 1 Psi pour étendre la durée de 10 minutes supplémentaires. Ce pouvoir peut être utilisé même si le personnage a déjà invoqué un autre esprit. Il n'a besoin que d'une seule manœuvre pour donner des ordres à toutes les créatures à la fois à son tour.

LIEN VITAL

Pouvoir psi de niveau 6

Le personnage dépense 2 Psi pour créer un lien entre lui et toutes ses créatures invoquées à 200 pas ou moins. Quand le personnage ou n'importe quelle de ses bêtes subit des dégâts, il peut transférer tout ou partie de ces dégâts à lui-même ou à une autre bête. Tous les autres effets de l'attaque affectent la cible d'origine. Le lien est actif durant 10 minutes.

PASSAGE

Pouvoir psi de niveau 2

Ce pouvoir peut être utilisé au prix d'une manœuvre au lieu d'une action. Le personnage dépense 1 Psi pour téléporter un esprit-bête jusqu'à une position en vue à 20 pas ou moins.

PEAU DE RHINO

Pouvoir psi de niveau 4

Le personnage dépense 2 Psi pour améliorer l'armure d'un esprit-bête à 20 pas ou moins. La bête gagne une armure de valeur 6 ou un bonus de +2 à une armure existante – au plus élevé. L'effet dure 1 heure. Si le personnage dépense 1 Psi supplémentaire au moment d'activer le pouvoir, sa propre armure augmente pour égaler celle de la bête.

RENFORTS

Pouvoir psi de niveau 2

Ce pouvoir peut être utilisé au prix d'une manœuvre au lieu d'une action. Le personnage dépense 1 Psi pour rendre 1d8 points de vie à lui-même ou à un esprit-bête à 20 pas ou moins. Celui qui bénéficie des soins reçoit aussi un bonus de +2 à toutes ses défenses jusqu'à la fin du prochain tour.

SOIF DE SANG

Pouvoir psi de niveau 2

Ce pouvoir peut être utilisé au prix d'une manœuvre au lieu d'une action. Le personnage dépense 1 Psi pour rendre frénétique un esprit-bête à 20 pas ou moins. La bête gagne un bonus de +2 à tous les jets d'attaque au corps et inflige +2 dégâts. La frénésie dure 3 tours.

VIF-ARGENT

Pouvoir psi de niveau 6

Le personnage dépense 2 Psi pour hâter un esprit-bête à 20 pas ou moins. Pendant les 3 tours suivants, la bête peut effectuer une action supplémentaire par tour, mais elle perd 3 points de vie pour chacune. Tant que le pouvoir est actif, le personnage gagne un bonus de +2 en initiative.

L'HÔTEL DES AFFAMÉS

DISPARITION À BOGSTEAD

Les personnages se rendent à Bogstead pour enquêter sur la disparition d'un agent de la Coalition, **JORDIANNE MALCOLM-CHANG**. Cette dernière était chargée de la surveillance de la région comprise entre les Marais noirs et Sanctuaire, des Bois Serpents aux Montagnes nues. Une vaste zone où la présence gouvernementale est encore faible mais les problèmes de sécurité nombreux – notamment lorsqu'il s'agit d'y déplacer du matériel ou des troupes. Ni la Coalition, ni le Gouvernement n'y ont, pour le moment, une présence affirmée. C'est un territoire essentiellement sauvage où de nombreux groupes autonomes ou de brigands y ont installé leurs bases.

BOGSTEAD. Ce petit comptoir fortifié, aux limites des Marais noirs, abrite moins de trois-cents habitants. Il est dirigé par le patron du magasin central et chef de la milice locale, **TREVOR McCAMPBELL**.

TREVOR McCAMPBELL est un homme d'une cinquantaine d'année, ancien ingénieur de l'une des transnationales qui finança la colonisation de Prométhée et homme fort que l'Effondrement a révélé à lui-même. McCampbell fait venir des marchandises du nord et de l'est et les échange contre des ressources tirées des Marais ou le butin des brigands – il traite également avec tout le monde. Bogstead est sa création et son domaine. Il n'accepte aucune contestation et réagit avec une certaine violence sinon une certaine cruauté lorsqu'on lui cherche des poux dans la tête.

L'ENQUÊTE. L'enquête que mène les personnages doit être extrêmement discrète ou incroyablement brutale. McCampbell ne laissera pas des investigateurs imprudents poser des questions à tort et à travers, et ne pliera que devant la plus implacable démonstration de force – il préfère toutefois négocier que de mettre en danger son petit empire local, même s'il a également peur des représailles gouvernementales.

LA VÉRITÉ. **JORDIANNE MALCOLM-CHANG** a découvert qu'un convoi du Gouvernement avait fait escale à Bogstead, suite à des problèmes techniques et de la casse mécanique, y laissant une quantité importante de matériels et de ressources aux bons soins de McCampbell et de ses entrepôts. Quelques jours plus tard, une autre colonne de véhicules conduits par des soldats gouvernementaux a émergé des Marais noirs pour venir récupérer la livraison. Jordianne est assez connue des habitants du coin et de la cantina attenante au magasin central. Son discret contact local est une femme nommée **JENNY MUTTON**, manutentionnaire des entrepôts de McCampbell. Jordianne a quitté Bogstead vers les Marais noirs peu de temps après la colonne gouvernementale. Personne ne l'a vue depuis.

LA PISTE DES MARAIS NOIRS

Il n'existe aucune route qui traverse les Marais noirs, surtout vers le sud. Cela signifie que, en dehors d'une direction générale, les personnages n'ont que peu d'indications pour retrouver la piste du convoi gouvernemental. Cependant, cela signifie aussi que le convoi devait aller très lentement, qu'il a peut-être laissé, ici et là, des traces de son passage – même si la nature a tendance à les effacer très rapidement – et que des témoins peuvent avoir vu quelque chose.

TRACES. Les chenillards du Gouvernement laissent quelques traces : végétation écrasée ou dérangée, carcasses d'animaux trop lents pour fuir, empreintes de chenilles déjà recouvertes d'eau stagnante, poubelles jetées par des chauffeurs trop feignant, ainsi que plusieurs lieux où les soldats ont monté des camps (pour refaire le plein, réparer des casses ou simplement passer la nuit).

TÉMOIGNAGES. Les Marais abritent des survivalistes, des brigands, des cueilleurs-chasseurs, tout un tas de créatures plus ou moins carnassières (comme des Draks) et un paquet de maringouins. Il est possible, certainement, de trouver des gens qui ont vu ou entendu quelque chose. Reste à les convaincre de parler.

PÉRIPÉTIES. Les Marais noirs sont dangereux. La maîtresse de jeu ne devraient pas laisser leur traversée sans évènements soudains et problématiques – averses brutales et inondations mortelles, monstres affamés, brigands décidés, S'vra sur le sentier de la guerre. Elle pourra trouver utile de s'inspirer du **JEU DES PÉRIPÉTIES** (<http://legrumph.org/SP/AidesJeuOfficielles/Cartes-PulpEngine.pdf>) pour laisser les joueuses imaginer elles-mêmes les obstacles et problèmes rencontrés.

LES DÉVOREURS DES MARAIS

À un moment quelconque de la traque, les personnages sont attaqués par des créatures particulières et nouvelles pour eux (et pour le monde) : **DES DÉVOREURS.**

Une troupe d'humains dépenaillés, les vêtements humides et tâchés de boue et de sang, jaillissent des brumes du marais. Certains portent des uniformes de l'armée gouvernementale ; d'autres des combinaisons orange. Leurs traits sont déformés, leurs mâchoires distendues, les yeux injectés, leurs muscles couverts de veines turgescents et violettes.

Le combat devrait être difficile, à établir en fonction de la puissance des personnages.

Les créatures, une fois détruites, ne livrent pas beaucoup d'informations sur elles. Elles n'ont pas de loot, pas de matériel. C'était des humains, hommes et femmes, qui semblent avoir muté sous l'effet d'une influence inconnue.

HÔTEL COURAGEUX

Au terme de leur périple, les personnages se sont enfoncé bien au sud du Marais noir. Au détour de la crête d'une éminence fagieuse, ils découvrent un spectacle saisissant : au cœur d'un long cratère d'impact repose la carcasse d'un vaisseau spatial, en grande partie enterrée dans la boue et les eaux du marais, au centre de ce qui est devenu, plus ou moins, une sorte de lac sombre. Sur les flancs du vaisseau, on peut encore lire son nom « Courageous ».

Les environs sont infestés de Draks, ce qui rend l'approche délicate. Le vaisseau lui-même fait plus de deux kilomètres de long. Ses extrastructures ont été partiellement démantelées par l'impact, mais la masse du vaisseau était telle qu'il est resté relativement intact et qu'il s'est enfoncé profondément dans les terres du marais.

Des véhicules sont abandonnés sur une sorte de digue sur les rives du lac. Il n'y a pas trace d'activité autour du vaisseau, ni de lumières visibles. Reste à voir ce que les personnages décident de faire...

LE CAMP ROMEO CHARLIE. Depuis plusieurs années, la carcasse du Courageous sert de camp de rééducation secret du Gouvernement (nom de code *Romeo Charlie*, mais les gardes affectés ici l'appelle *Hôtel Courageux*) qui y envoie opposants et rebelles, à la fois pour les briser, pour utiliser leur force de travail afin d'en dégager les soutes engouties, pour en soutirer des informations et, depuis quelques mois, pour tester des drogues mises au point par **LE PROFESSEUR QUENTIN PERRY** à partir de produits prométhéens. Huit patients, tous des opposants ou des intellectuels dangereux pour le pouvoir, y compris un colonel de la Coalition, y ont subi des injections qui les ont muté – ce sont les **PATIENTS ZÉRO**.

L'ACCIDENT. Quand Jordianne a découvert le vaisseau, elle a tenté de s'y infiltrer et, une chose en entraînant une autre, elle a provoqué une catastrophe quand elle a essayé de libérer le colonel de la Coalition. Trois des Patients zéro se sont échappés. L'un d'entre eux tente de prendre possession du vaisseau ; un autre a quitté l'endroit pour rejoindre la civilisation (avec quelques victimes dont les dévoreurs que les personnages ont déjà rencontrés) ; le troisième, le colonel, guidé par Jordianne, a mis le cap vers l'est pour rejoindre Whitewater.

LA SITUATION. L'Hôtel Courageux abritait une garnison d'une cinquantaine de soldats avec leur hiérarchie, une dizaine de scientifiques et une demi-douzaine de spécialistes du renseignement, pour une centaine de prisonniers dont l'essentiel des journées étaient consacrées au déblaiement des profondeurs du vaisseau (un travail colossal !)

Environ la moitié de ces effectifs ont été transformés en dévoreurs qui hantent les coursives et servent le Patient zéro qui contrôle maintenant le vaisseau (**SERVIO HERNANDEZ**, un professeur de droit constitutionnel et ancien consultant de l'une des grosses corpos investies sur Prométhée) ; l'autre moitié s'est réfugié dans diverses sections protégées par de lourdes portes sécurisées, mais les hommes manquent d'air, d'eau, de nourriture. Leur temps est compté.

Cinq Patients zéro sont encore enfermés dans leurs cellules. Leur libération serait une terrible nouvelle pour Prométhée. Leur destruction est possible sur place, mais sera difficile. Le professeur Perry travaillait à un sérum capable de tuer le virus Dévoreur. Ses notes pratiquement complètes sont encore dans les ordinateurs. Il faut juste parvenir à retrouver le scientifique dans l'une des sections protégées du vaisseau ou se mettre au boulot dans le laboratoire.

LES DÉVOREURS

Le professeur Perry expérimentait un sérum prométhéen dont il pensait qu'il pourrait réduire à zéro la résistance psychologique et mentale des patients. En fait, les victimes des expérimentations ont muté. Leur corps, plus fort, plus rapide, génère maintenant des particules qui peuvent infecter d'autres créatures. Le Patient zéro transforme les personnes de son choix en monstres affamés, les dévoreurs, et les tient, plus ou moins, sous son influence – comme la reine d'une ruche.

Les Patients zéros eux-mêmes ne sont pas intacts et sont désormais animés de pulsions terrifiantes – des désirs sexuels stupéfiants, une faim continuelle et une soif de pouvoir terrible. Contrairement aux autres dévoreurs, les Patients zéro conservent leur intelligence, leur indépendance et une apparence extérieure normale. Du moins tant qu'ils ne démontrent pas l'étendue de leur nouvelle et incroyable puissance !

DÉVOREUR, DENTS-LONGUES

Le Dents-longues ressemble encore à un humain, bien qu'un peu décavé et hébété. Ses dents sont toutefois aiguisées en pointes acérées et ses griffes sont aussi tranchantes qu'un rasoir d'acier.

Niveau 1		Abomination humaine			100XP
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLECT	VOLONTÉ	ESQUIVE	3
6	3	1	2	(ARMURE)	2
POINTS DE VIE		VITESSE	INITIATIVE	RÉSISTANCE	6
12		10	8	SANG-FROID	2

COMBAT

GRIFFES. Attaque +6 (corps à corps). 1d4+3 dégâts physiques. La cible doit effectuer un jet d'Esquive SD12 ou le Dévoreur porte aussi une attaque de dents.

DENTS. Attaque +6 (corps à corps). 1d6+3 dégâts physiques.

DÉVOREUR, LANGUE-BARBELÉE

Le Langue-barbelée possède une énorme langue violacée qui lui déforme la gorge et la bouche. Il peut la projeter jusqu'à plusieurs pas de lui. Hérissee de barbelures, elle déchire et harponne les proies, causant des douleurs effroyables.

Niveau 2		Abomination humaine			200XP
VIGEUR	AGILITÉ	INTELLECT	VOLONTÉ	ESQUIVE	5
4	5	1	2	(ARMURE)	2
POINTS DE VIE		VITESSE	INITIATIVE	RÉSISTANCE	4
12		8	10	SANG-FROID	2

COMBAT

GRIFFES. Attaque +4 (corps à corps). 1d4+2 dégâts physiques.

LANGUE-BARBELÉE. Attaque +5 (distance, 2/5). 1d6+2 dégâts physiques. Sur un coup critique, la cible est étourdie pendant 1d3 tours.

DÉVOREUR, AFFAMÉ GRANDE-BOUCHE

L'Affamé Grande-Bouche démantibule sa mâchoire d'horrible manière, dévoilant des muqueuses noires et puantes. Il peut tout avaler et cherche souvent à engloutir membres, armes et tout ce qui dépasse, laissant une infâme bave acide sur tout ce qu'il touche.

Niveau 4		Abomination humaine			600XP
VIGEUR	AGILITÉ	INTELLECT	VOLONTÉ	ESQUIVE	3
7	3	1	2	(ARMURE)	2
POINTS DE VIE		VITESSE	INITIATIVE	RÉSISTANCE	7
30		20	8	SANG-FROID	2

COMBAT

MORSURE. Attaque +7 (corps à corps). 2D6+4 dégâts acides.

CAPACITÉS ET POUVOIRS

ATTAQUES RAPIDES. L'Affamé peut effectuer deux attaques de morsure par action.

DÉVOREUR, OSSEUX

L'Osseux est bien souvent un dévoreur particulièrement épais et musculeux, mais de ses chairs boursoufflées et purulentes, par une multitude d'entailles et de plaies noires, il fait jaillir des éclats d'os, des morceaux de dents, des ongles et des griffes – restes de ses précédents repas – qu'il projette à grande vélocité sur ses cibles.

Niveau 4		Abomination humaine			600XP
VIGEUR	AGILITÉ	INTELLECT	VOLONTÉ	ESQUIVE	7
6	7	1	2	(ARMURE)	2
POINTS DE VIE		VITESSE	INITIATIVE	RÉSISTANCE	6
20		10	10	SANG-FROID	2

COMBAT

GRIFFES. Attaque +6 (corps à corps). 1D6+3 dégâts physiques.

ESQUILLES D'OS. Attaque +7 (corps à corps). 2D10 dégâts physiques.

CAPACITÉS ET POUVOIRS

ATTAQUES RAPIDES. L'Affamé peut effectuer deux attaques d'Esquille d'os par action.

DÉVOREUR, PATIENT ZÉRO

Il n'existe que huit Patients zéro. Chacun est un puissant Psi capable de contrôler l'esprit de ceux qu'il a infecté de ses cellules aéroportées et de ses phéromones. Ils ont tous l'air parfaitement normaux en apparence et rien n'indique qu'ils ne sont plus tout à fait humains !

Niveau 9		Abomination humaine			2,500XP
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLECT	VOLONTÉ	ESQUIVE	8
8	8	8	8	(ARMURE)	2
POINTS DE VIE		VITESSE	INITIATIVE	RÉSISTANCE	8
80 (régénération 5/tour)		8	8	SANG-FROID	8

COMBAT

GRIFFES. Attaque +8 (corps à corps). 2D8+4 dégâts physiques.

ARME. Variable, selon disponibilité.

CAPACITÉS ET POUVOIRS

PARASITISME. Une fois par heure, le Patient zéro effectue un jet de Volonté contre le Sang-froid de toutes les créatures à 6 pas ou moins. En cas de succès, la créature devient un Dévoreur au bout de 1d6 tours.

PSI. Le Patient zéro possède 5 points de Psi qu'il peut dépenser pour activer les pouvoirs suivants au prix d'une action. Il récupère 1 Psi à la fin de chaque tour où il n'a pas utilisé ses pouvoirs.

Confiance (2 Psi) : le Patient zéro effectue un jet de Volonté contre le Sang-froid des créatures en vue. En cas de réussite, la créature est incapable de considérer le Patient zéro comme une menace et elle ne peut l'attaquer si elle ne l'ignore pas simplement.

Corruption (1 Psi) : le Patient zéro effectue un jet de Volonté contre le Sang-froid d'une créature à 6 pas ou moins. En cas de réussite, celle-ci perd 3 points d'Esquive jusqu'au prochain tour.

Pourriture (2 Psi) : le Patient zéro effectue un jet de Volonté contre le Sang-froid d'une créature à 6 pas ou moins pour lui infliger 3D10 dégâts de feu.

Regain (1 Psi) : le Patient zéro rend 2d12 points de vie à tous les Dévoreurs à 10 pas ou moins.
