

**Féroce (quadrupède de combat)****110 Giri**

REF	DEX	CON	FOR	PHY	INT	PER	VOL	MV
11	10	8	13	12	2	8	8	12

Un Protecteur puissant et musculeux, ressemblant à un énorme mastiff écailleux à gueule de requin, équipé d'une longue queue dentelée lui servant d'arme.

**Capacités & Attaques :** Ouïe fine, Ecailles (18 PA), Vision nocturne, Odorat, Limier, Mâchoire de requin (9D6), Queue (5D6).

**Arachnoform (insecte gardien)****100 Giri**

REF	DEX	CON	FOR	PHY	INT	PER	VOL	MV
12	12	7	6	6	1	10	5	10

Ce Protecteur ressemble à une sorte de gros arachnide de la taille d'un chien, la carapace chitineuse et pouvant cracher de longs jets d'acide. Ils sont difficiles à dresser, en raison de leur faible intelligence, mais constituent de parfaits gardiens, grâce à leur faculté de se dissimuler et à voir dans l'obscurité complète.

**Capacités & Attaques :** Saut amplifié, Chitine (14 PA), Vision infrarouge, Yeux multiples (12 paires d'yeux), Camouflage naturel, Furtif, Déplacement vertical, Morsure venimeuse (3D6), Crachat acide (1D6).

**Mégaptéro (monture ptérodactyle)****118 Giri**

REF	DEX	CON	FOR	PHY	INT	PER	VOL	MV
10	10	8	16	18	2	8	6	14

Voisin du Ptéro, le Mégaptéro en est la version titanesque. Il mesure plus de 10 mètres d'envergure et peut transporter sans peine deux adultes lourdement chargés, et ce à une vitesse de plus de 300 km/h. Les Mégaptéro servent de montures pour parcourir les grandes distances entre les Villes Flottantes.

**Capacités & Attaques :** Vol rapide, Vision aiguisée, Morsure (bec) (5D6), Chitine (14 PA), Serres (6D6).

**Muratigre (Protecteur)****125 Giri**

REF	DEX	CON	FOR	PHY	INT	PER	VOL	MV
12	12	8	10	6	4	9	8	13

Etrange créature issue du croisement entre une murène et un félin à 6 pattes, le Muratigre figure parmi les plus redoutables Protecteurs du Riptide. Aussi à l'aise sous l'eau que sur terre, sa formidable faculté de dissimulation, sa patience et son intelligence en font une arme très efficace entre les mains d'un Dresseur habile.

**Capacités & Attaques :** Ecailles (18 PA), Vision nocturne, Peau caméléon, Furtif, Déplacement vertical, Pattes multiples, Respiration aquatique, Membres palmés, Morsure (3D6), Grandes griffes (5D6+2), Choc électrique (2D6 + JdS).

**Unicorne (Protecteur quadrupède)****120 Giri**

REF	DEX	CON	FOR	PHY	INT	PER	VOL	MV
11	11	9	12	12	3	9	7	14

Ressemblant à une monture ongulée, l'Unicorne est un Protecteur très fin limier, qui peut également servir de Clef génétique.

**Capacités & Attaques :** Cuir épais (8 PA), Vision infrarouge, Limier, Vision aiguisée, Saut amplifié, Clef génétique, Morsure (3D6), Grandes griffes (5D6+2), Corne (6D6).





**Wasp swarm (nuée d'insectes volants tueurs) 55 Giri/10 insectes**

REF	DEX	CON	FOR	PHY	INT	PER	VOL	MV
11	12	5	1	5*	1	5	2	10

Ces redoutables insectes volants, génétiquement proches des bourdons du Japon sont surtout utilisés par les plus retors des membres du Riptide, en particulier les Dresseurs les plus doués (ces bioforms nécessitent une Compétence de Dressage de 5+). Les gènes des bourdons du Japon ont été initialement utilisés pour constituer ces guêpes au corps caméléonesque. Les Tours qui peuvent être appris par ces bioforms sont très limités, en raison de leur faible intelligence.

(\*) Le PHY indiqué représente 10 animaux. Une de ces guêpes tueuses peut être tuée d'un coup de poing (1 PV), mais un essaim divise par 4 les dommages occasionnés par les armes à feu, les armes blanches et les armes naturelles des autres bioforms, en dehors des lance-flammes et des armes soniques ou à aire d'effet.

Le ND de base pour atteindre un de ses minuscules bioforms insectoïdes est de 22. Atteindre un essaim de 10 se fait avec un ND de 18, un essaim de 20 et au-delà, un ND de 14.

**Capacités & Attaques :** Vision thermique, Yeux multiples (12 paires d'yeux), Peau caméléon, Déplacement vertical, Limier, Résistance au poison, Poison (injecte un poison de forte intensité équivalent à de l'arsenic (5D6 de dommages, réduits de moitié en cas de réussite d'un JdS) la piqûre proprement dite fait 1D2 de Dégâts, mais le bioform vise en particulier les orifices naturels de la cible (la bouche ou les oreilles), Crachat acide (1D6, pour un essaim de 10 insectes).