



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Polaris > Aides de jeu > Règles & Matos de jeu pour mj >
Nouvelles créatures



Nouvelles créatures

vendredi 6 mai 2005, par [Woulf](#)

Remarque : les caractéristiques sont celles de la 2e édition.

ASKUNDERATJ

AGI

FOR RES GAB RAP CHA VOL INT SG-F INS

24 95 50 85 20 NA 24 21 24 24



Réaction : 11

Perception : 21

Vitesse (35) : 54 m
65 km/h ; 36 nœuds)

Poids portable : 3 t

Seuil d'inconscience : NA Seuil blessure légère : 25

Seuil blessure grave : 51

Seuil blessure critique : 76

Seuil blessure fatale : 153

Seuil de mort : 229 Att. : Palier 7

Esq. : NA

Par. : NA

Equ. : NA

Lutte : 51

Fat. : NA Dég. : 8 +15(Gueule) 4 +15 (corps)

Nbre d'At. : 1(1)

Armure : 80 (Blindage 16)

Spéc. : Territoire

Recul : NA

Act. : 2(1)

Localisation

01-02

03-06

07-10

11-20

21-00 Œil (uniquement en contact)

Corne gauche

Corne droite

Nageoire (une des 14)

Corps

Portée Attaques : contact

Poids : 3 t

Taille : 18 m

Talents : Détection 5, Corps à Corps 7, Maîtrise du Polaris 5, Stratégie (uniquement sur son territoire) 7

Description : L'askundératj, créature légendaire, est évoqué dans de nombreuses rumeurs de comptoirs. Complètement solitaire, on ne connaît pas son mode de reproduction. Apparemment pacifique, cet animal se révèle au contraire extrêmement dangereux si l'on pénètre son territoire. En de tel cas, l'askunderatj déploie une intelligence vicieuse pour traquer et détruire sa proie. On dit qu'il est apparu durant les temps sombres de l'Empire Généticien. Cette créature monstrueuse et massive est recouverte intégralement d'une carapace extrêmement résistante, faites d'os et de pierres. Une autre particularité de cet animal est son surprenant pouvoir : Absorption du Polaris au niveau 6.

D'ailleurs, toutes les créatures porteuses du Polaris ne s'aventure jamais trop sur son territoire. On pense que son système de détection est sensible à la lumière (qu'il exècre) et à certains types d'ondes



répétitif, mais aussi par l'émanation de la force Polaris. Heureusement, ses territoires sont souvent dans des plaines abyssales reculées, à forte profondeur. Tous ceux qui sont encore en vie pour témoigner de l'existence de l'animal parlent d'une bête capable de se fracasser sur un sous-marin, pour garder son territoire.

PSYCHIA



AGI

FOR RES GAB RAP CHA VOL INT SG-F INS

24 17 12 26 20 NA 14 14 12 20

Réaction : 10

Perception : 17

Vitesse (18) : 18 m/t

Poids portable : jusqu'à 200 kg

Seuil d'inconscience : 10 Seuil blessure légère : 6

Seuil blessure grave : 13

Seuil blessure critique : 20

Seuil blessure fatale : 40

Seuil de mort : 60 Att. : Palier 7

Esq. : Palier 4

Par. : NA

Equ. : NA

Lutte : 38

Fat. : 29 Dég. : 2+2/tour

Nbre d'At. : 1(1)

Armure : NA

Spéc. : Rêves

Recul : NA

Act. : 1(1)

Localisation

01-40

41-00 Tête

Tentacules (il y en 9)

Portée Attaques : contact (3 m si Rêves)

Poids : 120 kg

Taille : 1 à 2 mètres de diamètre

Talents : Détection 5, Dissimulation 7, Rêves (par impulsions électriques) 8



Description : On ne trouve cette variété très spéciale de méduse que proche de vastes champs de coraux. La psychia est une énorme méduse se confondant avec les fonds. Elle ne capture que des proies "intelligentes", capables d'émettre des désirs évolués comme les dauphins, les orques, et ... les humains. Mais les psychia sont obligée de se dissimuler pour arriver à leurs fins, elles "endorment" leur proies à coup de pensées ou de rêves envoyés à coup d'impulsions électriques très faibles. Si la victime échoue dans un test de volonté contre la marge de réussite de la créature, elle "voit" alors son désir le plus cher. Cette illusion peut être visible et enregistrée par des capteurs spécifiques, c'est ce qui a sauvé nombre de cultivateurs sous-marins. Quand la psychia est sûre que sa proie est subjuguée, elle devient phosphorescente et sort de sa cache toute proche. Elle enveloppe alors de ses multiples tentacules la malheureuse victime. Une fois revenue dans sa cache, les tentacules perforeront l'armure de la proie de toute part, et la méduse en sucera avidement le contenu. En cas d'attaque, elles vaporiseront un jet d'encre pour se dissimuler, mais elles ne savent pas riposter. Les dauphins et les orques, bien conscient du danger, les attaquent à vue (dommages x 2).

A noter que le gibier se faisant trop rare, les psychia n'hésiteront pas à pratiquer le cannibalisme. Elles ne semblent pas s'organiser en communautés, néanmoins certaines rumeurs parlent de bancs entiers dans certaines parties de champs de la République du corail...