

# Les ombres d'Equinoxe 2

## *Le navire Fantôme*

Seconde partie

### UN SCENARIO CASUS BELLI POUR POLARIS (CASUS 103)

Ce scénario fait suite aux "ombres d'Equinoxe", paru dans le livre de base (1ère édition). Il conviendra à un groupe d'aventuriers peu expérimentés, désireux de découvrir le jeu. Joueurs et maître de jeu peuvent être de tous niveaux d'expérience.

## Sommaire

Sommaire _____	1	Gains pour l'aventure _____	4
Briefing _____	1	Les PNJ _____	4
Le "FNH Cerbère" _____	1	Drones _____	4
Les événements _____	3	Karl Lembarch (hôte du virus) _____	4
Récupération de matériel _____	4	Les commandos adverses _____	4
		Le virus vampirique _____	5

## Briefing

**Année 567** : Récemment, les services spéciaux du culte du Trident, grâce à l'intervention d'un petit groupe d'individus, ont mis la main sur des données concernant un certain Karl Lembarch. Cet individu présente d'intéressantes particularités. Les chercheurs du culte ont en effet découvert que ses cellules pouvaient, en théorie, stopper et même faire régresser la dégénérescence génétique. Certains envisagent même de faire progresser les recherches sur le phénomène, à condition de parvenir à mettre la main sur son corps. Le seul problème est que Karl était un criminel hégémonien condamné à 20 ans d'emprisonnement.

Cinq ans plutôt, au cours de son transfert vers la prison de Hierro, le navire pénitencier qui le transportait, ainsi que plusieurs centaines d'autres détenus, s'est abîmé dans une fosse abyssale située au nord du territoire d'Equinoxe, dans les eaux internationales. Le FNH Cerbère, ses 600 membres d'équipage et ses 1170 prisonniers, n'avaient jamais pu être localisés jusqu'à aujourd'hui. Il y a quelques jours, une sonde a découvert, par le plus grand des hasards, que l'épave était échouée dans la fosse de Tenerife (récemment découverte dans la plaine abyssale des Canaries), à 20000 mètres de profondeur.

Si les aventuriers sont indépendants (mercenaires ou ayant leur propre communauté), ils sont contactés sur Equinoxe par une Orphée du culte du Trident. S'ils travaillent pour un État quelconque, ils sont convoqués par un responsable des services d'espionnage de leur nation. Ils sont chargés de pénétrer à l'intérieur de l'épave et de ramener le corps de Karl Lembarch, quel que soit son état.

Si les PJ ne sont pas équipés de tenues de plongée grande profondeur, le Culte leur prête des armures Typhon modifiées, pouvant atteindre -20000 mètres. On leur fournit également un petit transport civil Triam, capable d'atteindre la même profondeur. Le groupe sera transporté sur place par

un navire des Veilleurs, un croiseur Achille de 200 000 tonnes, l'Equinus. Ils sont largués au sommet de la paroi abyssale de Tenerife. Celle-ci est située au sud d'Equinoxe, dans la plaine abyssale des Canaries. Elle est large de 350 mètres et profonde de 21 600 m. On y accède à une profondeur de -9 600 m. Les PJ devront donc plonger de 12 000 m pour atteindre l'épave, qui est échouée sur une corniche à -20 000 m.

## Le "FNH Cerbère"

Le Cerbère est un croiseur pénitencier de 60 000 tonnes. Ces modèles sont assez rares, et surtout utilisés par l'Hégémonie, qui n'en possède que six. L'engin fait 150 m de long, il est large de 18 m et haut de 30m. Une étude de l'épave révèle les informations suivantes.

Pour une raison inconnue, le navire a percuté la paroi de la fosse, ce qui a pulvérisé sa proue. Il a alors lentement glissé le long de la paroi, jusqu'à ce que sa poupe heurte la corniche sur laquelle il repose désormais.

Des 12 tranches du bâtiment, 4 à l'avant et 3 à l'arrière ont été détruites. Ce ne sont plus maintenant que des amas de tôles tordues. Le côté gauche du Cerbère est inaccessible, car il est collé à la paroi. Les deux sas de sortie de véhicules, situés sous la coque, sont également hors d'atteinte. On ne peut accéder au bâtiment que par les deux sas du château, les deux sas latéraux ou par les décombres à l'avant et à l'arrière, qui permettent d'accéder aux sas installés entre chaque tranche.

Le Cerbère n'étant pas prévu pour atteindre une telle profondeur, les parois externes sont déformées à plusieurs endroits. Certaines sections ont apparemment cédé, et d'autres sont extrêmement fragilisées. Il serait suicidaire de percer la coque pour entrer dans le bâtiment.

Les sonscons permettent de déterminer qu'il n'y a aucune trace de vie à bord, que le réacteur à fusion de secours est actif, que le générateur d'oxygène est encore opérationnel et que plusieurs sections sont encore intactes dans les tranches non détruites.

### ZONES D'ACCES

Si les PJ tentent de pénétrer dans le bâtiment par la proue ou par la poupe, ils doivent se frayer un chemin dans les décombres. L'avant est la zone la plus dégagée. Le labyrinthe de tôles broyées permet d'accéder aux sas inter tranches.

Sur ces seize sas, seuls quatre peuvent être débloqués : les deux permettant d'accéder au 3ème pont, un qui donne sur le 6ème pont et un qui ouvre sur le 9ème pont. Les autres sont trop endommagés pour être utilisables. Pour ouvrir un sas interne, il faut effectuer un test de Mécanique (6) ou d'Electronique (8). Le sas s'ouvre alors lentement. Une seule personne à la fois peut pénétrer dans le bâtiment. Elle doit refermer le sas extérieur, purger l'eau, équilibrer la pression, ouvrir le sas intérieur et le refermer. Tout cela prend 3 minutes par personnage.

L'accès par l'arrière du bâtiment n'est possible que par un seul sas, celui qui permet d'atteindre le 4ème pont. Tous les autres sont inaccessibles à cause de la ferraille ou totalement bloqués. Laissez les aventuriers tester chaque sas ; s'ils se découragent avant d'avoir découvert le bon, ils se rabattront sans doute vers l'avant, où les attend une petite surprise. En effet, un charmant serpent murène s'est réfugié dans les ruines de la proue. Il se fera une joie d'ajouter quelques PJ à son menu.

Si les aventuriers veulent avoir accès au bâtiment par les quatre sas extérieurs, il faut qu'ils ouvrent les panneaux situés à côté des sas et qu'ils y connectent un brise code pour neutraliser la serrure électronique autonome, l'ordinateur de bord du navire ne contrôlant plus grand-chose. Les sas ont une Sécurité de 14.

### L'INTERIEUR

Les tranches 5 à 9 du bâtiment sont encore accessibles. Chacune est constituée de 8 ponts, à l'exception de la tranche 7 qui en compte 10. Les plafonds de toutes les tranches sont à 2,50 m.

**Pont 1.** C'est la passerelle de commandement. Elle est constituée d'une seule section. La plupart des consoles de commande ont été détruites. L'ascenseur du bâtiment est coincé ici. On ne peut pas le remettre en marche. L'éclairage de secours est encore actif. La passerelle est jonchée de squelettes, une vingtaine en tout. L'ordinateur central est partiellement en état de marche. Il commande encore les filtres à gaz carbonique, le générateur d'air, les systèmes de survie et de pressurisation, le blocage des sas des ponts 1, 2, 3, 6, 7, 9, 10, l'éclairage de secours, le système tactique holographique, le contrôle des cellules d'hibernation des prisonniers et les drones de défense des cellules. L'ordinateur a une Sécurité de 6, un programme de Défense de 4 et un programme de Contre attaque de 8. Si l'on prend le contrôle de l'ordinateur, on peut lui demander de reconstituer les événements qui ont provoqué la destruction du bâtiment. La seule information intéressante que l'on peut en tirer est qu'il y a eu une violente explosion dans la salle des machines, juste avant que le nez de l'appareil ne percute la paroi. On peut aussi lui demander la liste de tout l'équipage et de tous les

prisonniers. Cela permet de savoir que Karl était détenu sur le 6ème pont, 8ème tranche, bloc D.

Les communications internes du bâtiment fonctionnent encore.

**Pont 2.** Salle des sonscons. Le centre de détection de l'appareil est presque entièrement anéanti. Il ne reste qu'un seul sonar passif en état de marche. On y dénombre 6 squelettes. Deux intercoms sont encore opérationnels. Si les personnages ont l'idée d'utiliser le sonar, ils ont une chance de repérer les assassins (voir ci-dessous), si ces derniers n'ont pas encore atteint le bâtiment.

**Pont 3.** Il comprend le quartier des officiers (tranche 5), une salle de repos inondée et isolée par les sas, les parois externes s'étant rompues (tranche 6), le quartier des sous-officiers (tranche 7), une section infirmerie et anti-incendie (tranche 8), un mess et des cuisines (tranche 9). Tout y est ravagé. Il y a des corps décomposés un peu partout. On peut trouver dans l'infirmerie 6 medkits, un caisson hyperbare et plusieurs types de patchs. Il y a un intercom dans chaque tranche. La chambre du commandant Terellbaum contient pour 6 000 sols d'objets de troc transportables. Ce sont des reliques du temps passé, comme des compas, des boussoles, etc. On peut aussi y trouver ses documents personnels. Si les personnages se débrouillent pour faire parvenir ses affaires à sa famille, celle-ci leur sera reconnaissante. Ils disposeront ainsi d'un contact en Hégémonie. La femme du commandant occupe un poste important dans la société hégémonienne Sea-Star.

**Pont 4.** Il comprend un quartier d'équipage (tranche 5), l'armurerie et le PC sécurité (tranche 6), une salle de repos inondée et isolée (tranche 7), une section infirmerie et anti-incendie (tranche 8), un mess et des cuisines (tranche 9). Il y a un intercom dans chaque tranche. L'infirmerie et la section anti-incendie ont été entièrement dévastées par les flammes.

**Ponts 5 à 7.** Ce sont les prisons. Ils ne forment qu'une seule salle de trois étages où l'on peut circuler sur des passerelles grillagées. Chaque pont comporte 26 blocs de détention, renfermant chacun trois prisonniers placés dans une cellule d'hibernation. Ils sont allongés sur des couchettes fermées par une vitre en verre moléculaire d'1 cm d'épaisseur. Il y a trois couchettes superposées par bloc de 2 m de large. Les intercoms sont tous intacts. Les aventuriers pourront constater que tous les prisonniers sont morts, sauf deux qui n'ont pas été tués par Karl (voir ci-dessous). Ils ont tous les deux la particularité d'avoir dans les veines un sang bleu, le résultat d'une mutation assez rare. L'un est un robuste quadragénaire, l'autre une femme d'une trentaine d'années. Certains cadavres de prisonniers ne sont que des squelettes, d'autres sont à peine en état de décomposition. Les cadavres les plus récents ont tous la gorge percée de cinq trous de chaque côté, comme si on leur avait enfoncé des lames légèrement courbes dans le cou (les ongles de Karl). Des armes drones sont installées un peu partout. Karl, à son réveil, les a placés en mode automatique. Il porte sur lui la commande de désactivation.

Elles ouvrent le feu sur tout ce qui entre dans leur champ d'action.

**Pont 8.** Identique au pont 4, mais les tranches 7 et 8 sont inondées et isolées.

**Pont 9.** Il comprend les systèmes de survie (tranche 5 et 8), le centre de stockage du gaz carbonique (tranche 6), la centrale d'énergie de secours (tranche 7), les systèmes de pressurisation (tranche 9).

**Pont 10.** Il comprend le hangar à armures de plongée (tranche 5), les machines (tranches 6 à 8), le hangar des véhicules (tranche 9). Il ne reste que trois armures Exo-1 en état, les autres sont détruites. Le hangar à véhicules contient un petit engin de transport, qui est encore suspendu au-dessus du sas d'évacuation, et huit petits navires à deux places dans un piètre état.

### LE CERBERE, BLOC PAR BLOC :

- A - Quartier des officiers
  - 1 - Echelle
  - 2 - Ascenseur
- B - Passerelle
  - 1 - Système tactique holographique
  - 2 - Carte de route
  - 3 - Fauteuil du commandant
- C - Bloc de détention
  - 1 - Passerelle grillagée
  - 2 - Cellules
- X - Armes drones
- D - Stockage CO2
  - 1 - Colonne d'air
- E - Salle de détente, infirmerie, mess
- F - Salle de détection
- G - Salle des machines
- H - Hangar
  - 1 - Hangar (véhicules ou armures)
  - 2 - Bassin de départ

### TIRS ET EXPLOSIONS

Tout tir ou explosion pouvant affecté une des parois du navire, à l'exception de la passerelle et du centre de détection, risque d'endommager suffisamment la structure pour que celle-ci cède. Considérez que les parois ont un blindage de 4, un seuil de structure de 6 et 5 cercles de structure. Si une paroi cède, les sas de cette section se referment automatiquement, s'ils sont encore contrôlés par l'ordinateur.

### SAUVER LES PRISONNIERS :

Pour activer les commandes de réveil, il faut réussir un test d'Électronique (2) ou d'intelligence (12). Le processus dure huit minutes. Les deux prisonniers réveillés sont à moitié aveugles et tiennent à peine debout pendant une vingtaine de minutes.

Le premier survivant est un homme d'une quarantaine d'années, qui se fait appeler Brad Cromwell. Il appartient à la confrérie de la Licorne, un groupe de pirates sévissant près du royaume de l'Indus. C'est un solide gaillard de 1,89m, chauve et borgne. De nature très amicale, il sera extrêmement reconnaissant envers les aventuriers. Ses principales aptitudes sont la lutte, le combat à l'arme blanche et le maniement des armes lourdes.

La prisonnière est relativement séduisante et, de plus, elle était l'une des espionnes de Telkran Raljik, le célèbre commandant de l'Argonaute, en Hégémonie. Le fameux corsaire saura apprécier que l'on libère un membre de son organisation. Laélia est une personne relativement réservée,

mais très intelligente et qui sait jouer à merveille de son charme. C'est aussi une experte dans l'art de l'assassinat et dans le maniement du couteau.

Tous deux deviendront des relations utiles pour les aventuriers. Brad se rend fréquemment sur Équinoxe. Laélia sera certainement affectée à l'espionnage dans une autre nation, mais elle peut aussi se rendre sur la station des prêtres du Trident (voire y résider en permanence).

## Les événements

Karl est toujours en vie, et erre dans le Cerbère. Il connaît le vaisseau par cœur, ce qui lui donne un avantage sensible. L'épave est pleine de recoins sombres... Karl est infecté par le virus vampirique (voir Les PNJ), et cela en fait un adversaire redoutable. Il tente de tuer tous les intrus un par un. Il ne fait pas de différences entre les PJ et les assassins (dont il va être question dans un instant). Les personnages devraient pouvoir le récupérer, mort ou vif, mais ce sera un véritable défi... d'autant qu'ils ne sont pas seuls à vouloir sa peau. Sans qu'ils en soient conscients, le temps est compté pour les aventuriers. Environ deux heures après eux, quatre plongeurs arrivent par l'arrière du bâtiment. Leur véhicule de transport est posé sur une autre corniche, à 6 milles de l'épave. Deux des plongeurs fixent des charges explosives sous le bâtiment pendant que les deux autres y entrent. Au bout de 15 minutes, les charges sont mises en place et les deux saboteurs rejoignent leurs camarades. Ils ont alors quinze minutes pour évacuer avant que l'explosion ne précipite le bâtiment au fond de l'abîme. Le but de ce commando d'assassins (pour ceux ayant joué le scénario de base de Polaris, ce sont les mêmes) est, si possible, de s'emparer du corps de Karl. Sinon, ils se contentent de détruire le Cerbère.

Le premier objectif des assassins est de se rendre au 9ème pont pour détruire les systèmes de survie. S'ils y parviennent, l'alarme se déclenche dans tout le bâtiment. Espérant attirer les aventuriers ou Karl dans ce secteur, ils leur préparent une embuscade. Ils placent aussi une charge explosive sur le système de pressurisation, qu'ils ne comptent activer qu'à leur départ ou si les choses tournent mal. Si elle saute, les parois du navire seront pulvérisées en 5 minutes.

Si les aventuriers tentent de désamorcer les charges explosives, il leur faut environ dix minutes. Il y a 10 charges au total. Il faut 10 tours pour désamorcer une charge, moins la marge de réussite. Le test de Démolition a une difficulté de 6.

En cas d'échec critique, la charge explose (base de dommages 40).

Si les PJ mettent les assassins en fuite, puis les suivent, ils les verront regagner leur petit engin de transport, puis remonter la faille sur 30 milles nautiques avant d'aborder un croiseur comparable à celui des Veilleurs, mais d'un type qui leur est inconnu. Il est dissimulé dans une zone rocheuse. Dès qu'ils seront à bord, l'engin s'éloignera lentement. Si les PJ insistent trop, ils finiront par être détectés et se retrouveront avec quelques torpilles aux trousses. S'ils préviennent les Veilleurs, ces derniers refuseront de s'approcher du bâtiment inconnu, leur navire n'ayant pas été affrété pour cela. Les PJ n'ont plus qu'à remonter, avec ou sans Karl.

## Récupération de matériel

Les personnages peuvent récupérer les armures kevlar dont sont vêtus les membres de la sécurité. Ils peuvent en trouver dans les déférentes salles. Il en reste une dizaine en bon état. Les armes qui équipent les forces hégémoniques sont des fusils d'assaut Krar 56 (dgt : 5, coût : 3800, rareté : 9, cad. : 1 à 8, mun. : 28, portée : 30/80/140/280 m, poids : 3,2 kg) et des pistolets lourds Négra (dgt : 4, coût : 1200, rareté : 4, cad. : 1 à 3, mun. : 10, portée : 10/40/80/160 m, poids : 1,8 kg). On peut en trouver une vingtaine de chaque modèle, répartis sur tout le bâtiment, principalement dans les zones de sécurité. Les I.D. de chaque membre d'équipage peuvent être récupérés et revendus au marché noir (ils font d'excellentes bases pour de faux papiers). Les PJ peuvent aussi récupérer beaucoup de composants électroniques et quelques systèmes, s'ils en ont le temps et les moyens. Le MJ est libre de décider ce qu'ils peuvent prendre ou ne pas prendre.

## Gains pour l'aventure

Le culte du Trident remet à chaque personnage une somme de 30 000 sols s'ils ramènent le corps de Karl, 10000 s'ils ne ramènent que des informations. De plus, le culte fera appel à eux pour d'autres missions. Tous les blessés seront soignés dans les meilleurs hôpitaux de la cité. Tous les frais de réparation des équipements endommagés seront couverts. L'aventure rapporte 20 points de talents (ceci correspond à l'expérience de la 1ère édition, à vous d'adapter à votre convenance pour la 2ème édition), 1 point d'influence, 1 point de célébrité et 1 point de réputation positif (dans toutes les communautés). Même si leurs actions n'ont pas été publiques, tout se sait un jour ou l'autre. Ils gagnent cependant 4 points négatifs auprès du mystérieux groupe qui a envoyé les assassins, si ceux-ci sont tués.

Si les aventuriers préfèrent tenir un compte précis de leur célébrité, leur influence et leur réputation par rapport à des communautés et des organisations très précises, ils gagnent en plus 1 point d'influence et 2 points de réputation positive auprès du culte du Trident.

Si les aventuriers ont sauvé les prisonniers, ces derniers leur en seront éternellement reconnaissants. Ils gagnent donc 1 point d'influence et 2 points de réputation positive dans la confrérie de la Licorne ainsi qu'auprès de l'équipage de l'Argonaute.

Si le navire n'a pas été détruit, aux yeux des autorités, il ne présente plus aucun intérêt. Les aventuriers ont la possibilité de revenir le piller tranquillement ou de vendre sa position à un groupe de charognards. Non seulement ils en tireront un bon prix (environ 20000 sols en argent ou en objets de troc ou en services), mais en plus, ils gagneront 1 point d'influence et 2 points de réputation positive dans la communauté des charognards.

## Les PNJ

### Drones

(Gérés par l'ordinateur central)

Systèmes électroniques :

Réactif : palier 7

Détection : palier 8

Analyse : palier 6

Calculateur : palier 7

Mitrailleuse à double canon : dégâts 8, cadence 6 (chance de toucher + 30%), munitions 360, portée 30/90/180/360 m, programme d'attaque 5.

## Karl Lembarch (hôte du virus)

Poids : 40 kg, Taille : 1 mètre 88, Age : officiellement 58 ans

AGI.	23	FOR.	38
RES.	30	GAB.	18
RAP.	21	CHA.	4
VOL.	26	INT.	15
SG-FD.	12	INST.	40

Réaction 10, perception : 27, bonus corps à corps : +16, lutte : 26, dégâts : 2+16, course : 41, poids portable : 330 kg, fatigue : 31.

**Seuils** : inconsciente. : n.a., légère. : 12, grave. : 25, critique. : 37, fatale. : 74, mort : 111.

**Talents principaux** : Corps à corps 6, Acrobatie 8, Armes d'épaule 3, Armes de poing 4, Discrétion 7, autres talents à 4.

**Équipement** : Kevlar, 1 Négra et deux chargeurs, 1 Krar 56 avec 1 chargeur, et la commande de neutralisation des drones de défense.

**Mutations** : Régénération vampirique.

**Description** : Karl a subi une mutation qui lui permet de régénérer ses blessures extrêmement rapidement. Son vieillissement est également interrompu. Les caractéristiques données ci-dessus sont celles qu'il aura au moment de l'arrivée de PJ. Il s'est placé en sommeil artificiel en attendant le jour où quelqu'un découvrirait l'épave. Dès que les PJ s'approchent du Cerbère un signal automatique le tire de son sommeil. Son premier objectif est de manger puis de s'emparer d'un appareil quelconque qui lui permettra de rejoindre une zone habitée

## Les commandos adverses

Ils sont équipés d'armures Assassin (voir le scénario d'introduction du jeu 1ère ed). Ils ont aussi amené avec eux un caisson hyperbare.

Poids : 50 kg, Taille : 1 mètre 68.

AGI.	14	FOR.	11
RES.	16	GAB.	12
RAP.	18	CHA.	10
VOL.	16	INT.	12
SG-FD.	16	INST.	12

Réaction : 8, perception : 12, bonus corps à corps : +1, lutte : 12, course : 17, poids portable : 55 kg, fatigue : 14.

**Seuils** : inconsciente. : n.a., légère. : 7, grave. : 15, critique. : 22, fatale. : 44, mort : 66.

**Talents principaux** : Armes blanches 6, Armes de poing 5, Défense 6, Armure 6, Corps à corps 5, Discrétion 7, autres talents à 4.

**Équipements** : Kevlar, pistolet Scorpion, dague.

**Description** : Ces assassins sont très légers pour des gens de leur taille et de leur constitution. S'ils sont plongés dans l'inconscience, ils meurent automatiquement. En effet, ils sont munis d'un appareil implanté dans le crâne, qui se déclenche en cas d'inconscience et qui a pour effet de leur "brûler" le cerveau. Si on les étudie, ils ont tous le même visage et ont tous subi une opération de chirurgie esthétique.

Leurs pistolets sont d'un modèle inconnu.

**PISTOLET SCORPION :**

Marque inconnue. Dégâts : 4, Coût : n.a., Rareté : n.a., Cadence : 5, Munitions : 15, Portée :10/40/80/160 m, Poids : 800 g.

**Le virus vampirique**

Un individu contaminé par le virus vampirique subit quelques changements. Sa résistance, sa force et son instinct sont multipliés par 2. Il n'a plus de seuil d'inconscience il est immunisé contre les poisons, les gaz et le vieillissement.

Sa masse est réduite de moitié, son organisme régénère toute blessure légère instantanément, une blessure grave en 1 tour, une blessure critique en 2 tours, une blessure fatale en 4 tours et une blessure mortelle en 8 tours. La pression ne le tue pas, mais le place en léthargie.

Pour neutraliser un tel être, il faut pouvoir lui infliger des dégâts supérieurs à son seuil de mort tous les 8 tours, ou le soumettre à une pression fatale à un être humain, qui le placera en léthargie. Il est presque impossible de le détruire totalement. Le seul moyen de tuer définitivement l'une de ces créatures est de la faire mourir de faim. Placée en léthargie, elle n'a pas besoin de se nourrir ; en revanche, si elle subit des dommages en continu pendant un nombre de jours suffisant pour amener une de ses caractéristiques à 0, elle meurt.

Pour survivre, il faut qu'un individu contaminé se nourrisse. Pour cela, il doit neutraliser sa victime (pas la tuer), puis passer quelques minutes à drainer son essence vitale. Il plante ses ongles soit dans le cœur soit dans la gorge de sa proie. Cela lui permet d'augmenter sa Résistance, sa Force, son Agilité, sa Rapidité et son Charisme d'un nombre de points égal à 10% de ceux de sa victime. Il ne peut augmenter ses caractéristiques de plus de deux fois ses caractéristiques de base (n'oubliez pas que pour la Force et l'Instinct, la caractéristique de base est déjà doublée). S'il ne mange pas, la créature perd 1 point de Résistance, d'Agilité, de Force et de Rapidité par jour Elle perd 2 points de Charisme par jour. Sa Volonté et son Instinct sont augmentés de 2 points par jour Dès qu'elle a mangé, la volonté et l'Instinct redeviennent normaux. Si une caractéristique, à part le Charisme, tombe à 0, elle meurt.

Ces êtres infligent 2 points de dommages au corps à corps et doublent le bonus de Force. Il est extrêmement rare qu'ils épargnent une victime. S'ils n'ont pas le temps d'achever leur proie, celle-ci peut être contaminée.

À chaque période égale à sa Résistance en jours, la victime effectue un test de Volonté, modifié par une intensité de 20. Chaque échec réduit la Résistance pour ce jet de 1 point. Un échec critique indique que le personnage subit immédiatement la transformation. Une réussite critique implique que le virus est neutralisé. Lorsque la Résistance tombe à 0, le personnage se transforme en l'une de ces créatures.

Une personne affectée par le virus est capable d'hypnotiser ses victimes. Celles-ci doivent croiser son regard. Même si elle est protégée par une visière, la proie effectue un test de Volonté, modifié par la moyenne de la Volonté et du Charisme du monstre. Une réussite critique immunise la victime contre le pouvoir de cette créature particulière. Si elle échoue, la proie obéit aux ordres du monstre pendant 1 tour. Un échec critique indique que la victime sera toujours dominée par cette créature spécifique. Une victime peut tenter à chaque tour de se débarrasser du contrôle mental, en réussissant un nouveau test.