

STARFINDER[®]

The cover art features a central figure, a large, purple-skinned, insect-like creature with a complex, metallic, and organic body. It has a large, circular blue eye on its chest and is holding a large, futuristic, purple and silver weapon. To its right, a smaller, dark, insect-like creature with a glowing yellow eye and wings is perched on a rock. In the foreground, a small, white, furry creature with large ears and a wide, toothy grin is looking up, holding a small black device. The background is a dramatic, purple and blue sky with a large, glowing orb and a cityscape in the distance.

XÉNO-ARCHIVES 2

INVASION EXTRATERRESTRE

Le cosmos regorge d'espèces extraterrestres, certaines amicales et d'autres vraiment malfaisantes ! Les Xéno-archives Starfinder 2 vous proposent une foule de nouvelles créatures conçues pour être utilisées avec le jeu de rôle Starfinder. Des tashtaris au souffle laser et protozoaires stellaires dévoreurs de vaisseaux aux mantas de la poussière en passant par les soldats osseux morts-vivants, les créatures de ce codex mettront au défi les aventuriers, quels que soient les mondes étranges qu'ils décideront d'explorer. De plus, quantité de créatures bénéficient de règles qui permettront non seulement aux joueurs de les combattre mais aussi de les incarner ! Dans ce livre, vous trouverez :

- ⊗ Plus de 100 formes de vie étranges, certaines classiques et d'autres nouvelles, depuis les féroces akatas et quorlus au corps de silicium jusqu'aux démons pluprex radioactifs et aux vermines peuplant le vide spatial.
- ⊗ Plus d'une dizaine de races accompagnées de règles complètes qui vous permettront de jouer toutes sortes de choses, d'un ours exhaussé à une limace consciente.
- ⊗ De nouvelles technologies extraterrestres pour donner un avantage à votre personnage, notamment des armures, des armes, des objets magiques et des sorts.
- ⊗ Un solide système de création de PNJ pour permettre aux meneurs de jeu de créer des extraterrestres ou des créatures tout droit sortis de leur imagination.
- ⊗ De nouvelles règles pour la polymorphie magique, des greffes d'archétypes environnementales pour modifier des créatures et les adapter à n'importe quel monde à la volée, et bien plus encore !



STARFINDER

XÉNO-ARCHIVE 2



Responsables du développement • Joe Pasini, Chris Sims et Owen K.C. Stephens

Auteurs • Alexander Augunas, Kate Baker, John Compton, Adam Daigle, Brian Duckwitz, Eleanor Ferron, Amanda Hamon Kunz, James Jacobs, Mikko Kallio, Jason Keeley, Lyz Liddell, Ron Lundeen, Robert G. McCreary, Mark Moreland, Matt Morris, Adrian Ng, Joe Pasini, Lacy Pellazar, David N. Ross, Stephen Rowe, Chris Sims, Owen K.C. Stephens, James L. Sutter et Russ Taylor

Illustration de la couverture • Remko Troost

Illustrations intérieures • Alexandur Alexandrov, David Alvarez, Helge C. Balzer, Leonardo Borazio, Alberto Dal Lago, Jorge Fares, Rodrigo Gonzalez Toledo, Matthias Kinnigkeit, Roman Roland Kuteynikov, Victor Manuel Leza Moreno, Raph Lomotan, David Melvin, Alexander Nanitchkov, Mirco Paganessi, Mary Jane Pajaron, Ainur Salimova, Firat Solhan et Matias Tapia

Directeurs de création • James Jacobs, Robert G. McCreary et Sarah E. Robinson

Directeur de la conception du jeu • Jason Bulmahn

Développeurs responsables • Adam Daigle et Amanda Hamon Kunz

Développeur responsable du jeu organisé • John Compton

Développeurs • Eleanor Ferron, Crystal Frasier, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Joe Pasini, Michael Sayre, Chris Sims et Linda Zayas-Palmer

Responsable de la conception Starfinder • Owen K.C. Stephens

Développement de la Starfinder Society • Thurston Hillman

Chargé de conception • Stephen Radney-MacFarland

Concepteurs • Logan Bonner et Mark Seifert

Gestion de la rédaction • Judy Bauer

Rédacteur principal • Christopher Carey

Rédacteurs • Janica Carter, James Case, Leo Glass, Avi Kool, Lyz Liddell, Adrian Ng, Kate O'Connor, Lacy Pellazar, Rep Pickard, Eric Prister, Tom Squier et Jason Tondro

Directeur artistique • Sonja Morris

Concepteurs graphiques principaux • Emily Crowell et Adam Vick

Responsable de la franchise • Mark Moreland

Responsable du projet • Gabriel Waluconis

Éditeur • Erik Mona

PDG Paizo • Lisa Stevens

Directeur des opérations • Jeffrey Alvarez

Directeur financier • John Parrish

Directeur technique • Vic Wertz

Directeur des ventes • Pierce Watters

Adjoint aux ventes • Cosmo Eisele

Vice-président Marketing & Licence • Jim Butler

Coordinateur marketing • Dan Tharp

Gestion de la licence • Glenn Elliott

Gestion des relations publiques • Aaron Shanks

Coordinateur du jeu organisé • Tonya Woldridge

Responsable des ressources humaines • Megan Gilchrist

Comptable • Christopher Caldwell

Opérateur de saisie • B. Scott Keim

Responsable de la production digitale • Chris Lambertz

Développeur principal des logiciels • Gary Teter

Coordinateur du magasin en ligne • Rick Kunz

Équipe du service clientèle • Sharaya Copas, Katina Davis, Sara Marie, Samantha Phelan et Diego Valdez

Équipe des entrepôts • Laura Wilkes Carey, Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand et Kevin Underwood

Équipe du site internet • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith et Andrew White

Et pour Black Book éditions

Directeur de publication • David Burckle

Traduction • Guilhem Arbaret, Clément Bouilly, Alizée Guimmarà

Relecture • Sélène Meynier

Mise en page VF • Laurent Royer

L'Équipe de Black Book Éditions • Thomas Berjoan, Éric Bernard, Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno, Julien Collas, Damien Coltice, Jonathan Duciv, Marie Ferreira, Romano Garnier, Laura Hoffmann, Justine Largy, Céline Munoz, Ninon Oldman, Aurélie Pesseas et Gabriela Tagle



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com



Black Book Éditions
50 rue Jean Zay
69800 St Priest
black-book-editions.fr

Édité par Black Book éditions. Dépôt légal : Septembre 2020. Imprimé en UE.
ISBN : 978-2-36328-946-9 / ISBN (PDF) : 978-2-36328-947-6

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with Starfinder or the Pathfinder Roleplaying Game.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(i), and are not Open Game Content: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc., as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artworks, characters, dialogue, locations, plots, storylines, trade dress, the historical period called the Gap, the terms kishalee, sivv, skyfire, Dreamer (the official Open Game Content term for which is "dreaming barathru"), and the Drift (the official Open Game Content term for which is "hyperspace"). (Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous Open Game Content, or that are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Game Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(i). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

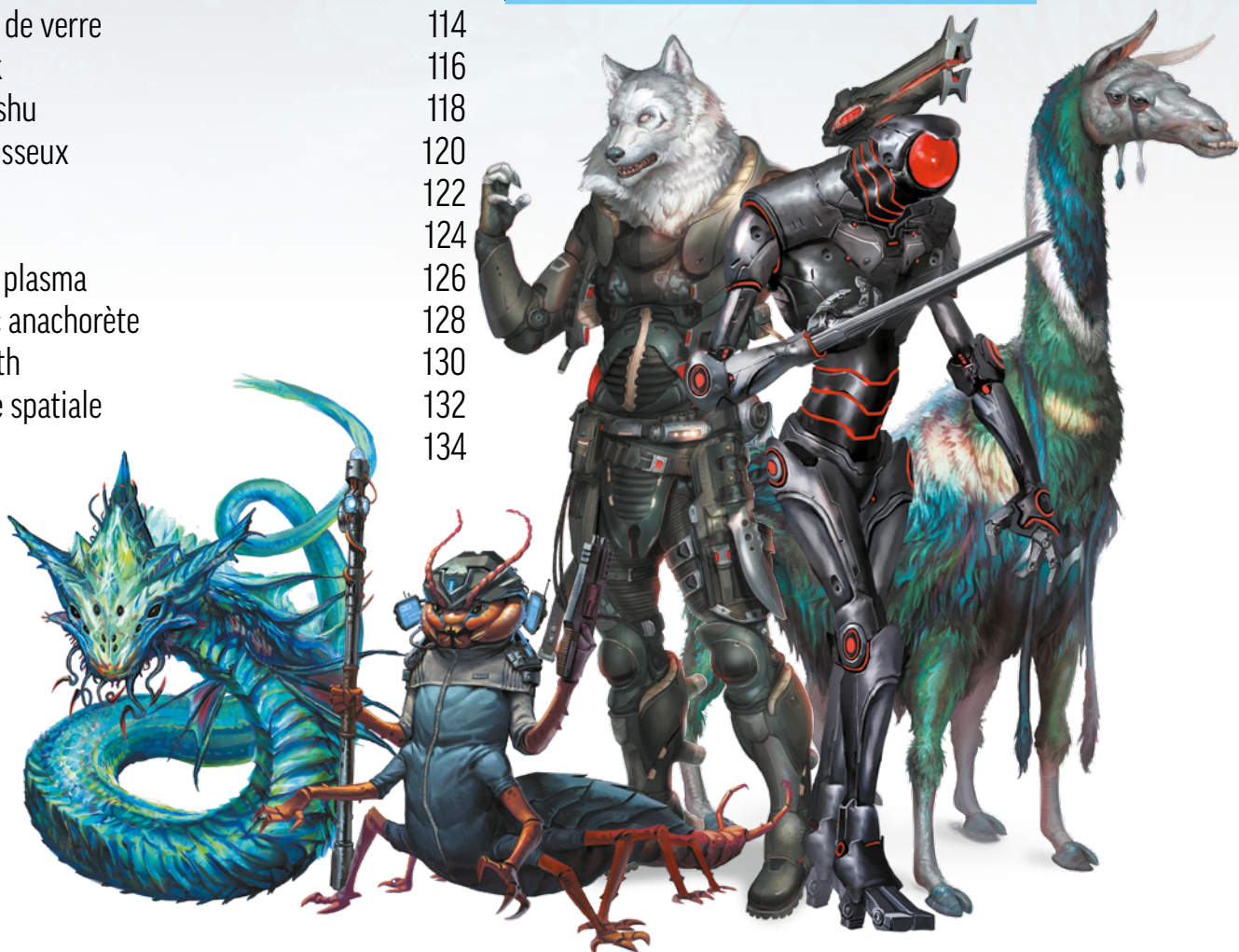
Starfinder Alien Archive 2 © 2018, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc. Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip Tiles, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	4
Akata	6
Anacite	8
Animal grégaire	10
Apocalypse vivante	12
Azata, Tritidair	14
Bolida	16
Cadavéreux	18
Calecor	20
Champignon cérébré	22
Couleur tombée du ciel	24
Damaï	26
Démon, Pluprex	28
Diabte belliciste	30
Dinosaure	32
Dragon extérieur	34
Dragon métallique	36
Écnard	38
Embri	40
Émotivore	42
Éon, Tékhoinos	44
Fantôme	46
Feu follet solaire	48
Fleur-de-lune	50
Formien	52
Garaggakal	54
Gazelle d'Arquand	56
Géant	58
Ghoran	60
Golem	62
Goule	64
Gremlin, virus	66
Haeshi-shaa	68
Hashukayak	70
Héritier des plans	72
Hobgobelin	74
Khéfak	76

L'Essaim	78	ANNEXES	136
Limon voleur de corps	80	Annexe 1 : greffes de sous-type de créature	136
Manta de la poussière	82	Annexe 2 : greffes environnementales	138
Mi-go	84	Annexe 3 : polymorphie	141
Nacelle cérébrale	86	Annexe 4 : règles universelles de créatures	148
Nyssholora	88	Annexe 5 : créatures par FP	155
Oni	90	Annexe 6 : créatures par type	155
Orque	92	Annexe 7 : créatures par terrain	156
Osharu	94	Annexe 8 : greffes d'archétype	157
Ours, exhaussé	96	Annexe 9 : règles optionnelles	157
Pahtra	98	Annexe 10 : caractéristiques générales	158
Phentomite	100	Annexe 11 : races jouables	159
Prédateur	102		
Protozoaire stellaire	104		
Quorlu	106		
Ravai	108		
Rêveur	110		
Robot	112		
Serpent de verre	114		
Shantak	116		
Shotalashu	118		
Soldat osseux	120		
Tashtari	122		
Trox	124		
Vase de plasma	126		
Velstrac anachorète	128		
Vermelith	130		
Vermine spatiale	132		
Vlaka	134		

Vous trouverez dans ces pages des références à plusieurs autres produits Starfinder, mais ils ne sont pas indispensables pour profiter pleinement de cet ouvrage. Les lecteurs intéressés peuvent consulter gratuitement les règles intégrales de ces livres en se connectant au site sfrd.info.



INTRODUCTION

Vous n'êtes pas seuls dans l'univers. Dans le jeu de rôles Starfinder, d'étranges créatures et civilisations attendent votre groupe d'aventuriers sur chaque nouvelle planète et station spatiale. Que vous entrepreniez une mission commerciale de routine dans les secteurs les plus connus des Mondes du Pacte ou que vous exploriez des planètes jusqu'alors inconnues dans les étendues mystérieuses du Vaste, Starfinder est un jeu basé sur les extraterrestres : vous pouvez les incarner, les combattre ou entretenir avec eux différents types de relations.

Les *Xéno-archives Starfinder 2* présentent un échantillon de ces extraterrestres conçus aussi bien pour que le MJ s'en serve afin de concocter des rencontres palpitantes mais aussi pour les joueurs afin qu'ils les utilisent pour façonner leurs personnages. C'est aussi une mine d'informations et de détails culturels sur le melting-pot des différents mondes qui constituent la galaxie Starfinder. Afin de profiter pleinement des créatures de ce codex, vous aurez besoin du *Livre de règles Starfinder*, mais vous pourrez également trouver des informations vous permettant de créer vos propres adversaires extraterrestres ou d'autres PNJ dans les *Xéno-archives Starfinder*. Vous pouvez consulter gratuitement les règles de Starfinder sur le site sfrd.info.

Ce livre ne contient qu'un échantillon de la myriade de créatures rencontrées dans l'univers de Starfinder. Vous pourrez en découvrir d'autres dans les campagnes Starfinder, *Les Mondes du Pacte* et les autres suppléments de la gamme. Vous pouvez également et très simplement utiliser des monstres tirés des différents *Bestiaires Pathfinder* dans vos aventures Starfinder en utilisant les règles présentées dans le chapitre L'héritage Pathfinder du *Livre de règles*. L'annexe 1 : greffes de sous-type de créature propose des greffes permettant d'utiliser certains des extraterrestres présentés dans cet ouvrage, mais également des greffes d'archétypes basées sur des environnements afin que les MJ puissent peupler une infinité de mondes avec des créatures adaptées.

Mais les *Xéno-archives 2* ne se limitent pas aux créatures. Parmi les différentes espèces présentées ici, vous trouverez des tonnes de technologies extraterrestres, comme des armures, des objets magiques, des armes et bien plus, qui constituent autant de récompenses ou de moyens de personnaliser les personnages. L'annexe 3 : polymorphie propose aux lanceurs de sorts des règles pour changer de forme et se transformer en presque toutes les créatures imaginables.

Une galaxie entière n'attend que vous, et elle regorge de créatures amicales aussi bien qu'hostiles. Êtes-vous prêt ?

TRAITS RACIAUX ET PJ EXTRATERRESTRES

Cet ouvrage s'inscrit dans la tradition de Starfinder de proposer aux joueurs une multitude d'espèces extraterrestres parmi lesquelles choisir au moment de créer leur personnage. Consultez la page 159 pour voir la liste d'espèces jouables présentées dans ce livre. Comme toujours, c'est au MJ de décider s'il accepte qu'un joueur interprète un membre d'une espèce donnée au cours de la partie qu'il mène. S'il existe une majorité d'extraterrestres non humanoïdes dotés d'une étrange morphologie, toutes les races jouables sont considérées comme ayant deux mains afin de pouvoir

manier des armes et d'autres pièces d'équipement (sauf indication contraire). De même, tout extraterrestre jouable peut acheter et utiliser l'équipement présenté dans les différents livres Starfinder, peu importe les spécificités de sa physiologie. Cela dit, un personnage devra peut-être ajuster une armure créée pour un membre d'une race différente avant de pouvoir en bénéficier pleinement ; vous pourrez trouver les règles permettant d'ajuster les armures en page 196 du *Livre de règles*. À la discrétion du MJ, ces règles peuvent servir de modèle à l'ajustement d'autres pièces d'équipement pour des motifs similaires. Le MJ peut aussi décider de considérer les races non humanoïdes comme des humanoïdes pour tout ce qui a trait aux sorts et aux autres pouvoirs.

COMMENT LIRE UN PROFIL

La section suivante vous explique comment lire les statistiques d'une créature, que l'on appelle également son profil. Ces entrées ne concernent pas nécessairement toutes les créatures. Si un monstre possède des caractéristiques qui ne sont pas expliquées ici, ou qui diffèrent des aptitudes de classe normales ou d'autres règles associées aux personnages et présentées dans le *Livre de règles de Starfinder*, elles seront détaillées à la fin de leur profil sous l'intitulé Pouvoirs spéciaux, dans l'Annexe 4 : Règles universelles des créatures, ou encore dans le descriptif de la greffe qui permet de les obtenir (il peut s'agir du sous-type d'une créature, de sa classe ou d'un archétype : consultez la page 126 des *Xéno-archives Starfinder* pour en apprendre plus sur les greffes).

Nom et FP. Le nom de la créature ainsi que son facteur de puissance (FP), qui est une représentation chiffrée de sa puissance relative. Vous trouverez une explication de ce qu'est le FP en page 389 du *Livre de règles*. En règle générale, les PJ peuvent affronter des monstres dont le FP est égal au niveau moyen des personnages du groupe. Si le FP est trop élevé, cela risque d'être trop difficile et, s'il est trop faible, cela ne représentera pas un défi intéressant.

PX. Le nombre total de points d'expérience que les PJ remportent s'ils triomphent de la créature. Notez qu'il s'agit du total gagné par le groupe, pas par chaque personnage !

Race et greffes. Toutes les créatures ont une race, mais certaines possèdent également une greffe de classe ou d'archétype qui leur confère des pouvoirs supplémentaires. S'il est indiqué ici le mot « variante », la créature est alors une version modifiée de la créature de base, ce qui signifie que les différences vont au-delà de pouvoirs spéciaux supplémentaires ou d'une greffe de classe. S'il est indiqué « unique », la créature est la seule en son genre.

Type, sous-type, taille et alignement. L'alignement indiqué représente la norme pour la majorité de ces créatures. L'alignement d'un individu peut cependant varier selon les besoins de votre campagne. La taille d'une créature détermine l'espace qu'elle occupe et son allonge. Certaines capacités innées sont associées à son type et à son sous-type.

Init, Sens et Perception. C'est ici que sont indiqués le modificateur d'initiative de la créature et ses sens spéciaux (si rien n'est indiqué, la créature n'en possède pas). Le modificateur de Perception est indiqué ici et non dans l'entrée consacrée aux compétences (voir en page 5).

Aura. Si la créature possède une aura magique ou exceptionnelle, elle est indiquée ici avec son rayon d'effet centré sur la créature et le DD du jet de sauvegarde pour résister à ses effets, le cas échéant. C'est également sur cette ligne que sont indiquées certaines règles universelles de créatures, comme présence effrayante.

PV et PP. Vous trouverez ici le nombre de points de vie et de persévérance (si elle en utilise) de la créature.

CAE et CAC. La classe d'armure énergétique et la classe d'armure cinétique de la créature sont indiquées ici.

Réf, Vig et Vol. Vous trouverez ici les modificateurs aux jets de Réflexes, de Vigueur et de Volonté de la créature, suivis des ajustements liés à différentes situations.

Capacités défensives, RD, immunités, résistances et RM. Si la créature en possède, ses capacités défensives, sa réduction de dégâts (RD), ses immunités, ses résistances et sa résistance à la magie (RM) sont indiquées ici.

Faiblesses. Cette section présente les faiblesses de la créature, si elle en possède.

VD. La vitesse de déplacement de la créature, ainsi que les vitesses et modes de déplacement supplémentaires qu'elle possède éventuellement. Si la créature possède une vitesse en vol, ce qui lui permet de voler est également indiqué (un pouvoir extraordinaire, surnaturel, ou issu d'une autre source, comme un objet) ainsi que sa manœuvrabilité.

Corps à corps. Les attaques de corps à corps de la créature, chacune commençant sur une nouvelle ligne. Le modificateur au jet d'attaque apparaît après le nom de l'attaque, suivi des dégâts qu'elle inflige, du type de dégâts et des effets des coups critiques entre parenthèses. La règle universelle de créatures armes naturelles (voir en page 149) s'applique aux créatures qui possèdent des attaques naturelles au corps à corps ou à distance (comme crachat acide, morsure ou griffe).

Attaques multiples. Si la créature peut faire plus de deux attaques au corps à corps par une action complexe (souvent avec différentes armes), les attaques et les modificateurs aux jets d'attaque sont indiqués ici, suivis des dégâts infligés par chaque attaque, ainsi que leur type et les effets des coups critiques entre parenthèses.

Distance. Cette entrée présente les attaques à distance de la créature avec un format identique aux attaques au corps à corps.

Espace et allonge. L'espace occupé par la créature et son allonge sont notés ici si ces valeurs sont différentes d'une case de 1,5 m de côté et d'une distance de 1,5 m (les valeurs par défaut pour une créature de taille Moyenne). Une allonge spéciale (associée à une arme ou autre) est indiquée entre parenthèses.

Capacités offensives. Les pouvoirs que la créature a de grandes chances d'utiliser pour attaquer.

Pouvoirs magiques. Après le niveau de lanceur de sorts associé aux pouvoirs magiques d'une créature (et ses modificateurs aux jets d'attaque à distance ou au corps à corps, s'ils sont nécessaires pour des sorts), vous trouverez ici une liste des pouvoirs magiques de cette créature (et le DD des jets de sauvegarde associés, le cas échéant), classés en fonction de leur nombre d'utilisations quotidiennes.

Sorts connus. Si la créature peut lancer des sorts (généralement grâce à une greffe de classe de mystique ou de technomancien), son niveau de lanceur de sorts est indiqué ici, suivi de la liste des sorts qu'elle connaît (et du DD des jets de sauvegarde associés, le cas échéant) et du nombre de fois où elle peut les lancer chaque jour. Souvent, seuls ses sorts les plus puissants sont notés ici.

SYMBOLES DE RÉFÉRENCE DES MONSTRES

Ce supplément fait appel aux symboles suivants pour aider le MJ à déterminer rapidement comment une créature peut être utilisée efficacement en combat. Ils l'aident également à repérer des créatures qui peuvent remplir certains rôles donnés lors de la préparation d'une rencontre. Si un symbole n'apparaît qu'une fois dans la marge alors que plusieurs profils de créatures y sont présentés, c'est qu'il s'applique à toutes les créatures.



COMBATTANT

Ces créatures sont particulièrement efficaces en combat physique, que ce soit pour des attaques à distance, des attaques au corps à corps ou les deux.



EXPERT

Ces créatures ont tendance à utiliser diverses compétences avec beaucoup d'efficacité.



LANCEUR DE SORTS

Ces créatures utilisent principalement des sorts et des pouvoirs magiques.

Modificateurs des valeurs de caractéristiques. Il s'agit des modificateurs de caractéristiques de la créature (plutôt que de ses valeurs de caractéristiques).

Compétences. Les compétences de la créature apparaissent ici, par ordre alphabétique, accompagnées de leurs modificateurs et, entre parenthèses, des modificateurs applicables dans certains contextes ou conditions précises. On part du principe que les créatures disposent des outils nécessaires pour faire appel aux compétences indiquées (comme Ingénierie) sans malus.

Dons. Seuls les dons conférant des bonus situationnels ou permettant d'appliquer des tactiques de combat spéciales figurent dans le profil d'un monstre. Ceux qui confèrent un bonus fixe à la créature (comme Science de l'initiative) sont déjà inclus dans ses statistiques et ne sont donc pas cités.

Langues. Les langues les plus couramment parlées et comprises par la créature ainsi que tout autre moyen de communication particulier dont elle peut disposer (comme la télépathie). Vous pouvez remplacer certaines de ces langues par d'autres de votre choix si cela s'avère nécessaire.

Autres capacités. Vous trouverez ici les capacités générales et les autres pouvoirs qui ne figurent pas dans les autres entrées.

Équipements et augmentations. L'équipement et les augmentations de la créature sont présentés ici. Vous pouvez les modifier selon vos besoins.

Environnement. Le type de régions et de climats où l'on a le plus de chances de rencontrer la créature. Vous êtes cependant libre de l'utiliser dans n'importe quel autre environnement.

Organisation. Cette entrée indique si cette créature se rencontre plutôt seule ou en groupe et si ces groupes incluent d'autres types de créatures.

Pouvoirs spéciaux. Tous les pouvoirs inhabituels de la créature qui ne sont pas décrits ailleurs sont présentés ici.

AKATA



AKATA
FP1
400 PX

ZOMBIE DU VIDE
FP1
400 PX

AKATA

FP1

400 PX

Aberration de taille M, N

Init +6 ; **Sens** perception aveugle (vie) 3 m, perception aveugle (odorat) 18 m, vision dans le noir 16 m ; **Perception** +5

DÉFENSE

PV 18

CAE 12 ; CAC 13

Réf +3 ; Vig +3 ; Vol +3

Immunités froid, maladies, poison, faim ; **Résistances** feu 5

Faiblesses vulnérable à l'eau salée

ATTAQUE

VD 12 m, escalade 6 m

Corps à corps morsure, +8 (1d6+2 P plus morsure du vide)

STATISTIQUES

For +1 ; **Dex** +2 ; **Con** +4 ; **Int** -4 ; **Sag** +1 ; **Cha** +0

Compétences Acrobaties +5, Athlétisme +5 (+13 pour escalader), Discrétion +10

Autres capacités sourd, hibernation, ne respire pas

ÉCOLOGIE

Environnement tous

Organisation solitaire, paire, meute (3-11) ou colonie (12-30)

POUVOIRS SPÉCIAUX

Hibernation (Ext). Les akatas peuvent entrer en hibernation pour une durée indéterminée quand la nourriture vient à manquer.

Au bout de trois jours ou plus sans manger, un akata peut sécréter une matière fibreuse et former un cocon dense qui se solidifie pour devenir le métal stellaire appelé le noqual. Le cocon a une solidité de 30 et 30 points de vie et est immunisé contre les dégâts contondants et de feu. Tant que le cocon reste intact, l'akata qu'il contient ne peut pas être blessé. L'akata reste en hibernation jusqu'à ce qu'il se trouve exposé à une chaleur extrême ou sente la présence d'une créature vivante à l'aide de sa perception aveugle. Il passe alors 1d4 minutes à s'extraire grâce à ses griffes et abandonne les fragments de cette enveloppe derrière lui.

Morsure du vide (Ext). Dans la gueule des akatas se trouvent des centaines de larves microscopiques, des rejetons parasites que ces créatures implantent dans des hôtes par leur morsure. Les humanoïdes sont les seules créatures susceptibles de servir d'hôtes aux jeunes akatas. Les créatures des autres types sont immunisées contre cette infection parasitaire. Cette affliction est appelée la mort du vide.

Sourd (Ext). Les akatas ne peuvent pas faire de tests de Perception pour entendre et sont immunisés aux effets associés à l'audition.

Vulnérable à l'eau salée (Ext). Un akata subit 1d6 dégâts s'il est éclaboussé d'eau salée et il subit 4d6 dégâts par round s'il se trouve entièrement immergé.

MORT DU VIDE

Type maladie (blessure) ; **JdS** Vigueur DD 10

Échelle physique ; **Fréquence** 1/jour

Effet pas d'état latent/de porteur ; une créature infectée qui meurt revient sous forme de zombie du vide 2d4 heures plus tard.

Guérison 2 JdS consécutifs

ZOMBIE DU VIDE

FP1

400 PX

Mort-vivant de taille M, NM

Init +2 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; **Perception** +5

DÉFENSE

PV 22

CAE 11 ; CAC 15

Réf +3 ; Vig +3 ; Vol +3

Immunités immunités des morts-vivants

Faiblesses vulnérable à l'eau salée

ATTAQUE

VD 12 m

Corps à corps coup, +8 (1d6+5 C) ou

vrille d'alimentation, +8 (1d6+5 P plus absorption de sang)

STATISTIQUES

For +4 ; **Dex** +2 ; **Con** - ; **Int** - ; **Sag** +0 ; **Cha** +0

Compétences Athlétisme +10

Autres capacités dénué d'intelligence, non vivant

ÉCOLOGIE

Environnement tous

Organisation n'importe laquelle

POUVOIRS SPÉCIAUX

Absorption de sang (Ext). Si un zombie du vide frappe une créature vivante avec sa vrille d'alimentation,





AKATA

il absorbe une partie du sang de la créature et lui inflige un affaiblissement temporaire de 2 points de Force avant que la vrille se détache.

Vulnérable à l'eau salée (Ext). Voir en page 6.

Les akatas sont de terrifiants prédateurs qui vivent dans le vaste vide de l'espace. Ils s'installent sur des astéroïdes dénués de vie, des comètes et des planètes mourantes, où ils hibernent dans des cocons faits de métal stellaire pendant de longs siècles. Un akata a une apparence similaire à celle d'un lion, mais sa peau est glabre, caoutchouteuse et bleue et son épaisse crinière est composée d'épais tentacules cinglants. Sa face se résume essentiellement à une paire d'yeux luisants dont la couleur change constamment et à une gueule bardée de crocs. Deux longues queues tentaculaires émergent de son arrière-train musculieux. Un akata typique fait un peu plus d'un mètre au garrot et pèse environ 200 kilos.

Les akatas sont dénués d'organes auditifs, de poumons et de cordes vocales, et ils ne peuvent ainsi pas entendre ni vocaliser quoi que ce soit. Ils communiquent entre eux par la vision et l'odorat. Les akatas peuvent donner à leurs yeux plus d'un millier de nuances de couleurs différentes, et ils conjuguent cette capacité avec de complexes mouvements de leurs queues afin de communiquer visuellement. Ils possèdent également des glandes odorifères au niveau du cou, juste derrière l'os maxillaire, capable de relâcher de nombreuses odeurs que les autres akatas peuvent « goûter » avec leur langue.

Les akatas vivent en colonies qui peuvent compter jusqu'à trente individus. Les colonies les plus importantes sont dirigées par des individus imposants appelés des akatas alphas. Ces colonies sont généralement installées sur de petits astéroïdes ou météores qui traversent l'espace à toute allure. Les akatas peuvent hiberner pendant des siècles, protégés dans des cocons faits d'un mélange d'une résine excrétée par leur peau et de noqual. Quand une météorite abritant une colonie akata s'écrase sur une planète ou un autre objet astronomique capable d'abriter la vie, les akatas s'éveillent et sortent de leurs cocons. Ils dévorent généralement les restes de leur cocon au réveil. Cependant, il est possible de récolter 1 volume de noqual d'une valeur de 500 crédits parmi les résidus d'un cocon d'akata (rendez-vous en page 67 de *l'Arsenal Starfinder* pour plus d'informations sur le noqual). Une fois éveillés, les akatas partent à la recherche d'hôtes adéquats pour leurs rejetons et représentent ainsi une menace terrible pour la population de la planète concernée.

ZOMBIE DU VIDE

Les akatas se reproduisent en implantant leurs larves parasites dans des hôtes humanoïdes. Ces larves microscopiques causent une infection appelée la mort du vide, qui se comporte comme une maladie. Ceux qui succombent à la mort du vide se transforment en zombies du vide. Un zombie du vide ressemble à un cadavre putréfié ambulante. On peut le reconnaître à la grande langue bleue (la queue dotée de crocs de la larve qui le parasite) caractéristique qui pend de son crâne brisé, là où devrait se trouver sa mâchoire.

Une fois que l'hôte humanoïde succombe à la mort du vide, la plus forte des larves d'akata qui infestent le corps s'insinue dans le cerveau de l'hôte, où elle subit une première gestation de rapide qui dure 2d4 heures. Lors de cette croissance accélérée, la tête couverte de tentacules de la larve, qui a alors l'aspect d'un énorme têtard, se fixe à la base du cerveau de sa victime et insuffle

une nouvelle énergie dans l'organe mourant. Elle en prend alors le contrôle et transforme l'hôte en zombie du vide.

Une larve d'akata doit subir une seconde gestation de 1d4 semaines avant d'achever sa transformation en adulte. Un zombie du vide porteur d'une larve d'akata sur le point d'émerger cherche un endroit discret où vomir la créature dans un trou ou une crevasse peu profonde. Le zombie du vide « meurt » alors et s'effondre par-dessus la larve qu'il vient d'expulser. À peine 2d6 heures plus tard, un akata adulte émerge, généralement après avoir fait du cadavre putréfié son premier repas.

GREFFE D'ARCHÉTYPE DE ZOMBIE DU VIDE (FP 1+)

Un humanoïde qui succombe à la mort du vide contractée par la morsure du vide d'un akata se transforme en hôte mort-vivant dénué d'intelligence abritant un akata à l'état larvaire.

Type de créature nécessaire : mort-vivant.

Catégorie suggérée : Combattant.

Traits : absorption de sang, dénué d'intelligence, vulnérable à l'eau salée ; vitesse au sol augmentée de 3 m ; gagne une attaque au corps à corps de vrille d'alimentation qui inflige des dégâts perforants ; Int modifiée en – ; gagne Athlétisme comme compétence maîtrisée.

Modificateur de caractéristique suggéré : Force.



AKATA

HOBGOBELIN



**FANTASSIN
HOBGOBELIN**
FP1
400 PX

**LIEUTENANT
HOBGOBELIN**
FP7
3200 PX

FANTASSIN HOBGOBELIN**FP1**

400 PX

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M, LM

Init +4 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; **Perception** +5**DÉFENSE****PV** 20**CAE** 11 ; **CAC** 13 ; +1 contre les manœuvres offensives**Réf** +5, **Vig** +3, **Vol** +1**Capacités défensives** endurci**ATTAQUE****VD** 9 m (7,5 m en armure)**Corps à corps** fouet tactique standard, +5 (1d4+3 T non léta)**Distance** fusil laser azimuth, +8 (1d8+1 F ; critique - combustion 1d6) ou grenade collante I, +8 (explosion [3 m, enchevêtré 2d4 rounds, DD 10])**Espace** 1,5 m ; **Allonge** 1,5 m (3 m avec fouet tactique standard)**STATISTIQUES****For** +2 ; **Dex** +4 ; **Con** +1 ; **Int** +0 ; **Sag** +0 ; **Cha** +1**Compétences** Athlétisme +5, Discrétion +10, Intimidation +5**Langues** commun, gobelin**Équipement** armure anelée lashunta I, fusil laser azimuth avec 2 batteries (20 charges chacune), fouet tactique standard, grenades collantes I (2)**ÉCOLOGIE****Environnement** tous**Organisation** solitaire, paire, unité avancée (3-6 plus 1 commando kanabo [voir page 90]), escouade (3-12), bande de guerre (4-16 plus 1 lieutenant hobgobelin).**POUVOIRS SPÉCIAUX****Endurci (Ext).** Les hobgobelins sont formés au combat dès leur plus jeune âge, et ils apprennent vite qu'un ennemi peut faire bien pire que simplement vous blesser. Les hobgobelins reçoivent un bonus racial de +1 contre les manœuvres offensives.**LIEUTENANT HOBGOBELIN****FP7**

3 200 PX

Soldat hobgobelin

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M, LM

Init +5 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; **Perception** +14**DÉFENSE****PV** 105**CAE** 19 ; **CAC** 21 ; +1 contre les manœuvres offensives**Réf** +7, **Vig** +9, **Vol** +8**Capacités défensives** endurci**ATTAQUE****VD** 9 m (7,5 m en armure)**Corps à corps** épée longue frittée, +14 (2d8+13 T)**Distance** fusil laser corona, +18 (2d6+7 F ; critique - combustion 1d6) ou grenade collante II, +17 (explosion [4,5 m, enchevêtrement 2d4 rounds, DD 15])**Capacités offensives** style de combat (guérilla), combattant furieux, aisance au combat, première salve**STATISTIQUES****For** +4 ; **Dex** +5 ; **Con** +2 ; **Int** +0 ; **Sag** +0 ; **Cha** +1**Compétences** Athlétisme +14, Discrétion +19, Intimidation +14**Langues** commun, gobelin**Équipement** armure golem III, fusil laser corona avec 2 batteries haute capacité (40 charges chacune), épée longue frittée, grenades collantes II (2)**ÉCOLOGIE****Environnement** tous**Organisation** solitaire, petit commandement (1-2 plus 4-10 fantassins hobgobelins), unité de commandement (3-6 plus 1 ja noi [voir page 90])**POUVOIRS SPÉCIAUX****Combattant furieux (Ext).** Quand un lieutenant hobgobelin obtient un coup critique contre un ennemi, le hobgobelin peut faire un test d'Intimidation pour démoraliser cet ennemi au prix d'une réaction.**Endurci (Ext).** Voir plus haut.



HOBGOBELIN

Les hobgobelins sont une espèce militariste et impitoyable qui s'organise vite, se reproduit rapidement et s'adapte bien aux conditions changeantes. Leur apparence est similaire à celle des gobelins, mais ils sont sensiblement plus grands et plus musclés. Mais si les gobelins sont anarchiques et joyeusement destructeurs, les hobgobelins sont extrêmement organisés et ne font rien sans but.

La plupart des sociétés hobgobelines sont des sociétés paramilitaires, sans distinction entre le gouvernement et la chaîne de commandement. Cela peut se limiter à l'équipage d'un vaisseau spatial, ou s'étendre à tout un monde conquis. Cependant, ces gouvernements n'accordent rien qui ne soit mérité à un hobgobelin, et seuls ceux qui montrent une aptitude pour des connaissances plus avancées y ont accès. Les jeunes sont considérés comme des soldats juniors à part entière dès l'âge de 14 ans, mais certains reçoivent une éducation secondaire pour devenir techniciens, espions ou ingénieurs à 16 ans.

On pense que les hobgobelins sont originaires du monde perdu de Golarion. Cela dit, à la fin de la Faille, les hobgobelins habitaient déjà dans de nombreux systèmes solaires, ce qui laisse à penser qu'ils auraient pu se lancer dans de dangereux vaisseaux générationnels ou des expéditions d'expansion en animation suspendue, ou qu'ils auraient eu accès à une puissance magique de transport interstellaire.

Si de nombreuses sociétés ont été perturbées et secouées par la Faille, les nations hobgobelines, disparates et disséminées, ne furent pratiquement pas affectées, et dans certains cas elles en ressortirent même plus fortes du fait des effets de l'amnésie. Quand la Faille prit fin, tous les hobgobelins connaissaient encore leur nom et celui de leurs supérieurs, leur rang militaire et leur poste, le fait qu'ils avaient gagné ce rang par le mérite, et que de la même façon leurs supérieurs méritaient leur position. Cela forgea une solide attitude commune qui permit à de nombreux groupes de hobgobelins de coopérer, tirant parti de la confusion et la consternation de leurs voisins pour mener des guerres d'expansion aussi rapides que brutales contre des régions encore aux prises avec la Faille.

En outre, la plupart des sociétés et groupes hobgobelins analysèrent immédiatement les différents facteurs tels que leurs religions et leurs codes sociaux, et se débarrassèrent de tout ce qui ne faisait pas immédiatement sens. Par exemple, de nombreuses sociétés hobgobelines se rendirent compte qu'elles obéissaient à des règles strictes interdisant la poursuite de savoir occulte et l'utilisation de la magie, mais cette interdiction leur parut inutilement contraignante après la Faille. De même, de nombreux hobgobelins ne voyaient pas l'intérêt de vénérer leurs anciens dieux. Par exemple, bien des compagnies mercenaires hobgobelines qui travaillent pour le Veskarium ont adopté le culte de Damoritosh.

En revanche, d'autres antiques interdits demeurent à ce jour, même si leurs origines se sont perdues dans la Faille. Chaque fois que les hobgobelins et les elfes se croisèrent dans les années qui vinrent après la Faille, cela s'acheva inmanquablement dans la violence. Individuellement, les hobgobelins ne vouent pas tous une haine particulière aux elfes, mais dans l'ensemble de la race, les elfes sont considérés comme des créatures méprisables et sournoises qui ne sont même pas dignes d'un travail d'esclave.

Un gobelin classique mesure 1,5 m et pèse 80 kg.

TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques. Dex +2.

Points de vie : 6.

Taille et type. Les hobgobelins sont des humanoïdes de taille M du sous-type gobelinoïde.

Effrayant. Les hobgobelins reçoivent un bonus racial de +2 aux tests d'Intimidation.

Endurci. Voir page 74.

Furtif. Les hobgobelins reçoivent un bonus racial de +2 aux tests de Discrétion.

Vision dans le noir. Les hobgobelins voient dans le noir à 18 m.



L'ESSAIM



**ÉCORCHEUR
D'ESPRIT
DE L'ESSAIM**
FP 7
3 200 PX



**LANCIER DE
L'EFFROI
DE L'ESSAIM**
ÉCHELON 11

ÉCORCHEUR D'ESPRIT DE L'ESSAIM FP 7

3 200 PX

Humanoïde monstrueux de taille M, CM

Init +4 ; **Sens** perception aveugle (vibration) 9 m, vision dans le noir 18 m, **détection de l'invisibilité** ; **Perception** +19**DÉFENSE PV 90****CAE** 18 ; **CAC** 19**Réf** +8, **Vig** +6, **Vol** +12**Capacités défensives** esprit de l'Essaim ; **Immunités** acide, terreur**ATTAQUE****VD** 9 m ; escalade 6 m**Corps à corps** pieu de bras, +14 (1d8+8 P ; critique - chancelant [DD 17])**Capacités offensives** trépanation**Pouvoirs magiques** (NLS 7)1/jour – *lenteur* (DD 20), *rapidité*3/jour – *guérison mystique* (niveau 2), *image miroir*, *infliger la souffrance* (DD 19), *projection de force* (DD 19)À volonté – *assaut mental* (niveau 1, DD 18)Constant – *détection de l'invisibilité***STATISTIQUES****For** +1 ; **Dex** +4 ; **Con** +2 ; **Int** +1 ; **Sag** +5 ; **Cha** -1**Compétences** Athlétisme +14 (+22 pour escalader), Discrétion +14, Mysticisme +19**Langues** shirren ; télépathie 30 m**Autres capacités** analyse de trépanation**ÉCOLOGIE****Environnement** tous**Organisation** solitaire, paire ou meute (1-2 plus 3-6 corrovoxes de l'Essaim)**POUVOIRS SPÉCIAUX**

Analyse de trépanation (Sur). Un écorcheur d'esprit qui a utilisé son pouvoir de trépanation pour extraire de la matière cérébrale peut analyser les souvenirs qui y sont stockés. Cela fonctionne comme *communication avec les morts*, si ce n'est que l'écorcheur d'esprit dispose d'une heure après l'extraction des souvenirs pour poser les six questions, qu'il n'est pas obligé de poser en une seule fois. Poser une question prend une action complexe. Un seul écorcheur d'esprit peut extraire des souvenirs d'une créature donnée. Un écorcheur d'esprit ne peut retenir qu'un seul ensemble de souvenirs à la fois. S'il utilise sa capacité trépanation sur une autre créature, toute la matière cérébrale stockée précédemment est perdue.

Esprit de l'Essaim (Ext). Les membres de l'Essaim sont reliés entre eux en un esprit de ruche singulier par un mélange de phéromones exsudées, de mouvements imperceptibles des antennes et des membres, de champs électrostatiques et de communication télépathique. Toutes les créatures de l'Essaim à 9 m ou moins les unes des autres sont en communication constante. Si l'une d'elles est consciente d'une menace, elles le sont toutes (une telle conscience peut se répandre le long d'une « chaîne » de créatures de l'Essaim dans des circonstances appropriées, ce qui pourrait alerter des créatures de l'Essaim très éloignées). En outre, une fois par round, quand elle se trouve à 9 m ou moins d'une autre créature de l'Essaim, une créature de l'Essaim peut lancer deux fois le dé est garder le meilleur des deux résultats lors d'un jet de sauvegarde contre un effet mental.

Pieu de bras (Ext). Un pieu sort de l'une des mains de l'écorcheur d'esprit. L'écorcheur d'esprit ne peut pas manier d'arme avec cette main, et on ne peut pas le désarmer de ce pieu.

Trépanation (Ext). Au prix d'une action complexe, un écorcheur d'esprit peut utiliser son pieu de bras pour percer le crâne d'une créature sans défense. L'écorcheur d'esprit porte une attaque avec son pieu de bras, et obtient un coup critique si l'attaque réussit. Si l'attaque tue la cible, l'écorcheur d'esprit siphonne une partie de la cervelle de la cible en même temps qu'une impression des souvenirs de la créature. Un écorcheur d'esprit peut également utiliser ce pouvoir pour extraire de la matière cérébrale et des souvenirs des restes d'une créature tuée dans l'heure précédente. Ce pouvoir ne peut être utilisé que sur des créatures vivantes ou récemment tuées et dotées d'un cerveau ou d'un équivalent biologique proche.



L'ESSAIM

LANCIER DE L'EFFROI DE L'ESSAIM ÉCHELON 11

Humanoïde monstrueux spatial de taille TG, CM
 VD 6 ; Manœuvrabilité **moyenne (virer 2)** ; Drift 1
 CA 72 ; IV 24
 PV 230 ; SD 5 ; SC 46

Boucliers lourds 240 (proue 60, bâbord 60, tribord 60, poupe 60)

Attaque (proue) super canon à plasma (3d6×10)

Attaque (bâbord) batterie micro-missiles (2d6)

Attaque (tribord) batterie micro-missiles (2d6)

Attaque (tourelle) faisceau à particules (8d6)

Réacteur Nova Ultra (300 UE) ; **Propulseur** Drift Signal Basic ;

Systèmes détecteurs moyenne portée évolués, quartiers de l'équipage (communs), ordinateur tetranode mk 2, défenses mk 6, blindage mk 8 ; **Compartiments annexes** quartiers passagers (2, communs), aire de lancement

Modificateurs +2 à 4 tests au choix par round

Autres capacités esprit de flotte, vaisseau vivant, adaptation au vide

ACTIONS D'ÉQUIPAGE

Ingénieur (2 actions) Ingénierie +20 (11 rangs)

Canonnières (3 actions) Canonage +16 (niveau 11)

Pilote Pilotage +21 (11 rangs)

Officier scientifique (2 actions) Informatique +20 (11 rangs)

ÉCOLOGIE

Environnement le vide

Organisation solitaire, paire ou masse (3-8)

POUVOIRS SPÉCIAUX

Esprit de flotte (Ext). Comme les composants de l'Essaim individuels, les vaisseaux de l'Essaim sont liés entre eux par un esprit de ruche singulier en un mélange de communications radio, quantiques et télépathiques. Tous les vaisseaux de l'Essaim à 10 hexagones ou moins les uns des autres sont en communication constante. Si l'un d'eux est conscient d'une menace, tous le sont (une telle conscience peut se répandre le long d'une « chaîne » de vaisseaux de l'Essaim dans des circonstances appropriées, ce qui pourrait alerter des créatures de l'Essaim très éloignées). Les navires de l'Essaim peuvent aussi communiquer par télépathie avec toutes les créatures de l'Essaim à 10 hexagones ou moins.

Vaisseau vivant (Ext). Un lancier de l'effroi est une colonie de créatures symbiotiques si gigantesque qu'elle fonctionne comme un vaisseau spatial (et ne peut donc participer qu'à des combats spatiaux). Quatre cerveaux centraux (représentés par un ordinateur tetranode) contrôlent une cohorte de composants de l'Essaim produits par bio-ingénierie, qui se comportent comme un organisme unifié. Ces cerveaux permettent au lancier de l'effroi d'entreprendre des actions d'équipage en utilisant les bonus de compétences, les rangs et le niveau indiqués dans Actions d'équipage ci-dessus. Les modificateurs découlant de la taille du lancier de l'effroi, de sa vitesse et de sa manœuvrabilité sont déjà pris en compte dans son profil. Les dégâts critiques aux systèmes de survie touchent à la place les cerveaux centraux, et les effets indiqués s'appliquent aux actions de canonage, en plus des éventuels malus dus aux dégâts critiques aux matrices d'armement. Les dégâts critiques à l'équipage n'ont aucun effet sur le lancier de l'effroi, grâce aux facultés d'adaptation de ses composants.

Les innombrables composants de l'Essaim agissent comme un collectif doté d'un seul esprit qui consomme et intègre les autres formes de vie. Les composants individuels de l'Essaim ne peuvent être détournés de leur mission, et sont prêts à se sacrifier si nécessaire. L'Essaim n'a aucun intérêt pour les armes manufacturées, et préfère greffer de la biotechnologie sur des individus ou engendrer de nouvelles sous-ruches. Une mutation constante a doté l'Essaim de nombreuses formes spécialisées, depuis les parasites microscopiques aux vaisseaux spatiaux bio-organiques. Les deux composants de l'Essaim détaillés ici font partie des évolutions de l'Essaim les plus spécialisées.

Les écorcheurs d'esprit sont des composants de récupération de renseignements dont la méthode de récolte des informations n'a rien de subtil : ils pratiquent des interrogatoires mortels en utilisant une bio-arme en forme de pieu, qu'ils plantent dans le cerveau de la victime dont ils extraient des tissus nerveux. Une fois qu'un écorcheur d'esprit dispose de cette matière cérébrale, il peut passer une heure à en extraire des connaissances. En combat, les soldats de l'Essaim soutiennent les écorcheurs d'esprit dans leur mission. Agissant rarement seuls, les écorcheurs d'esprit renforcent leurs alliés tout en neutralisant leurs ennemis par de douloureuses impulsions psychiques. Les écorcheurs d'esprit demeurent des unités du collectif, mais ils démontrent davantage d'esprit d'initiative et de facultés d'adaptation. Les meutes de l'Essaim qui comptent des écorcheurs d'esprit dans leurs rangs utilisent des tactiques plus complexes que les autres.



Les lanciers de l'effroi de l'Essaim sont des colonies de composants de l'Essaim qui forment un vaisseau vivant construit autour d'une bio-arme à plasma. Les quatre cerveaux du vaisseau permettent à un lancier de l'effroi de se réparer seul, pour peu qu'il dispose de temps et des matériaux nécessaires. Ces cerveaux peuvent s'autodétruire en cas de capture, et ils peuvent éliminer un cerveau démontrant des tendances déviantes.

Les composants internes d'un lancier de l'effroi ne sont pas des combattants, mais il peut transporter un contingent de troupes pour repousser les abordages et exécuter des missions extravéhiculaires. Il contient également une navette de transport de l'Essaim. Utilisez le profil du Vagabond Ringworks (*Livre de règles de Starfinder* p. 310) pour cette navette, si ce n'est qu'elle possède aussi les pouvoirs spéciaux esprit de flotte et vaisseau vivant. La navette possède les rangs et bonus indiqués, et il peut exécuter une action d'ingénieur, de canonier et de pilote (une de chaque, lors des phases appropriées). Il ne peut pas exécuter d'actions de capitaine.

LIMON VOLEUR DE CORPS



**LIMON
VOLEUR DE CORPS**
FP 3
800 PX

**AUTOCRATE
VOLEUR DE CORPS**
FP 10
9600 PX

LIMON VOLEUR DE CORPS**FP 3****800 PX**

Vase de taille P, N

Init +3 ; **Sens** vision aveugle (vibrations) 18 m ; **Perception** +8**DÉFENSE****PV 33****CAE** 14 ; **CAC** 14**Réf** +2 ; **Vig** +4 ; **Vol** +4**Capacités défensives** partage de corps ; **Immunités** immunités des vases**ATTAQUE****VD** 6 m, escalade 6 m**Corps à corps** coup, +9 (1d4+5 C plus étroite)**Capacités offensives** vol de corps**STATISTIQUES****For** +2 ; **Dex** +3 ; **Con** +2 ; **Int** -3 ; **Sag** +0 ; **Cha** -1**Compétences** Athlétisme +8 (+16 pour escalader), Déguisement +8, Discrétion +13 ; voir assimilation neuronale**Langues** voir assimilation neuronale**ÉCOLOGIE****Environnement** toutes les zones terrestres**Organisation** solitaire ou volée (2-5)**POUVOIRS SPÉCIAUX**

Assimilation neuronale (Sur). Quand il se trouve dans un hôte, un limon voleur de corps assimile les fonctions neuronales d'une créature. Le limon peut parler et comprendre une langue connue par son hôte, utiliser les maîtrises martiales de ce dernier et utiliser trois des compétences avec formation de son hôte avec un bonus total de +8.

Au bout de 24 h passées dans un corps, un limon voleur de corps doit réussir un jet de Vigueur DD 14 ou se trouver éjecté de force hors du corps de l'hôte et dans l'impossibilité de l'infester de nouveau pendant 24 h. S'il réussit son jet de sauvegarde, il peut continuer d'infester cette créature pendant 24 h supplémentaires. Une créature adjacente à un hôte immobilisé ou sans défense peut, par une action complexe, faire un test de Médecine DD 15 afin de forcer le limon à quitter son hôte et à se déplacer sur une case adjacente.

Le vol de corps est un effet de coercition qui fonctionne sur le corps d'une créature vivante ou sur le cadavre intact d'une créature vivante. Le cadavre peut alors faire des jets de sauvegarde comme si la créature était encore vivante.

Partage de corps (Ext). Tout dégât infligé à l'hôte d'un limon voleur de corps est partagé entre l'hôte et le limon. Si un limon voleur de corps subit 16 dégâts ou plus quand il habite un hôte, il quitte celui-ci et se reforme sur une case adjacente. Il ne peut pas réinfester cet hôte pendant 24 h.

Vol de corps (Ext). Si un limon voleur de corps commence son tour en étreignant une créature vivante de taille Petite, Moyenne ou Grande, le limon peut se répandre dans le corps de cette créature par une action rapide (Vigueur DD 14 annule). Quand il infeste une créature ainsi, un limon voleur de corps bénéficie d'un abri total et ne peut pas effectuer d'action. Le limon contrôle alors les actions de la créature infestée (l'hôte) : il peut utiliser son équipement et ses armes (en utilisant le bonus à l'attaque du limon) ; choisir les bonus aux jets de sauvegarde (le plus élevé entre ceux du limon et de l'hôte) ; utiliser les pouvoirs extraordinaires de l'hôte ; et utiliser au choix les attaques naturelles du limon ou de l'hôte.

AUTOCRATE VOLEUR DE CORPS**FP 10****9 600 PX**

Vase de taille M, N

Init +5 ; **Sens** vision aveugle (vibrations) 18 m ; **Perception** +19**DÉFENSE****PV 140****CAE** 23 ; **CAC** 23**Réf** +8 ; **Vig** +11 ; **Vol** +11**Capacités défensives** partage de corps ; **Immunités** immunités des vases**ATTAQUE****VD** 6 m, escalade 6 m**Corps à corps** coup, +20 (2d8+14 C plus étroite)**Capacités offensives** vol de corps**STATISTIQUES****For** +4 ; **Dex** +5 ; **Con** +5 ; **Int** -1 ; **Sag** +2 ; **Cha** -1**Compétences** Athlétisme +19 (+27 pour escalader), Bluff +24, Déguisement +19, Discrétion +24 ; voir assimilation neuronale**Langues** voir assimilation neuronale

ÉCOLOGIE

Environnement toutes les zones terrestres

Organisation solitaire

POUVOIRS SPÉCIAUX

Assimilation neuronale (Sur). Ce pouvoir fonctionne comme le pouvoir du limon voleur de corps, mais le bonus de compétence est de +19.

Partage de corps (Ext). Ce pouvoir fonctionne comme celui du limon voleur de corps, mais l'autocrate quitte son hôte seulement après avoir subi 70 dégâts ou plus.

Vol de corps (Ext). Ce pouvoir fonctionne comme le pouvoir du même nom du limon voleur de corps, mais l'autocrate est capable d'infester une créature de taille Moyenne, Grande ou Très Grande (Vigueur DD 19 annule). L'autocrate peut également utiliser les pouvoirs surnaturels de son hôte. Il faut réussir un test de Médecine DD 25 pour expulser un autocrate de son hôte, qui subit 2d6 dégâts à chaque fois que ce test échoue.



Les limons voleurs de corps, des organismes parasites qui prennent le contrôle de créatures et appréhendent le monde par le biais de leurs sens, seraient nés des suites d'une expérience malavisée menée pendant la Faille. À la différence de la plupart des vases, ces limons possèdent un complexe réseau neuronal qui, bien qu'informe, leur confère la capacité d'apprendre, de se souvenir et de raisonner. Ces neurones peuvent également s'associer au système nerveux d'un hôte afin de permettre une communication presque instantanée entre les deux créatures. Des études suggèrent que les limons répliquent et absorbent des copies des neurones de leurs hôtes et donc qu'un limon particulièrement actif pourrait devenir plus intelligent au fil du temps.

Dans la plupart des cas, cependant, la taille d'un limon voleur de corps reste limitée et il peut être contenu dans un cube de quelques dizaines de centimètres de côté. La réplification de neurones permet au limon de mieux contrôler sa forme et de grandir en continuant de coordonner ses mouvements et son métabolisme. Par contre, les limons les plus gros ont plus de mal à se cacher dans les corps de leurs hôtes sans que la bouffissure qui en résulte risque de trahir leur présence parasitique. En outre, les réseaux neuronaux modifiés d'un limon sont susceptibles de développer des personnalités multiples qui cherchent chacune à s'approprier les ressources et le contrôle du limon. Une telle créature finit généralement par se scinder en deux limons qui commencent chacun par reconstituer les vastes réserves de connaissance et de neurones perdues lors du processus. De temps à autre, un limon réussit à contrôler son développement mental et évite ainsi la scission. Ces rares autocrates voleurs de corps se montrent plus sélectifs dans le choix d'hôtes et ont une prédilection pour ceux qu'ils déterminent être puissants.

Tout comme les cerveaux des humanoïdes, le réseau neuronal d'un limon a besoin de brûler de nombreuses calories pour fonctionner correctement. Quand il infeste un hôte, le limon tire les nutriments nécessaires du corps et du système digestif de son hôte. Ce processus donne une légère odeur citronnée à la sueur et aux excréments de ce dernier. Même sans hôte, un limon voleur de corps reste capable d'absorber une grande variété de nourriture, mais il a une prédilection pour les aliments riches en calories, comme le sucre ou la chair. En

l'absence de nourriture, un limon entre en hibernation et il est alors capable d'attendre pendant plusieurs mois qu'une proie convenable se présente.

Les limons voleurs de corps ne sont pas malveillants, mais ils sont insidieux. Quand on les questionne à ce sujet, ils semblent véritablement stupéfaits que l'on puisse penser que le vol de corps soit un acte répréhensible. Cela peut peut-être s'expliquer par leur physiologie et psychologie assez simples et par les limites du développement de leur pensée complexe et de la conscience de soi. Cela étant, plus un limon voleur de corps passera de temps dans des hôtes et grandira, plus il deviendra ambitieux, ce qui suggère que le développement de l'intelligence ne va pas nécessairement de pair avec celui d'une moralité.

Embarqués clandestinement sur d'innombrables vaisseaux, les limons se sont répandus à travers les Mondes du Pacte, le Veskarium et au-delà. Des officiers des Intendants ont fait état de plusieurs cas d'individus frappés d'amnésies prolongées et se comportant étrangement sur la Station Absalom. Malgré plusieurs interventions qui ont permis d'identifier et d'éliminer des limons voleurs de corps, ce genre de rapports continue d'arriver. Les autorités chargent de plus en plus souvent des mercenaires indépendants d'éliminer ces limons, car ils ont en effet appris à reconnaître et éviter les Intendants. Il n'est pas rare de croiser des limons sur Verces, où des hôtes ont répandu ces parasites dans tout l'Anneau des nations. Plusieurs cohortes d'Augmentés ont également déclaré ne pas considérer les limons voleurs de corps comme des ennemis, mais une biotechnologie intelligente qu'ils acceptent d'implanter dans leur corps de leur plein gré.

IMPLANTS VOLEURS DE CORPS

Les bio-ingénieurs sont en mesure de produire une version diluée des produits chimiques qui permettent à un limon voleur de corps de contrôler un hôte. Ces produits peuvent servir à endormir des patients dans un cadre médical et à inhiber l'activité neurologique. Combinée avec une glande biotechnologique spéciale, cette même technologie peut protéger son utilisateur contre des attaques mentales.

CONTRE-MESURES CÉRÉBRALES

SYSTÈME
Cerveau

AUGMENTATION BIOTECH

NIVEAU 6

PRIX 4 200

Une contre-mesure cérébrale est une minuscule glande qui surveille en permanence vos ondes cérébrales et réagit à tout pic d'activité caractéristique d'une attaque mentale. Par une réaction, avant de faire un jet de sauvegarde contre un effet mental, vous pouvez ordonner à la glande de relâcher des protéines qui bloquent et perturbent ces assauts, en surchargeant les récepteurs chimiques qui réagissent normalement à ce type d'attaques. Vous obtenez ainsi un bonus de circonstances de +2 à votre jet de Volonté contre les effets mentaux jusqu'à la fin de votre prochain tour. Cependant, ce mode de défense vous déstabilise et vous empêche de vous concentrer normalement et vous subissez un malus de -2 à vos tests basés sur l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme jusqu'à la fin de votre prochain tour.



une portée de 9 m et peut être annulé par un jet de Volonté ; l'effet exact varie d'un velstrac à l'autre. Tous les velstracs sont immunisés à ce pouvoir. C'est un effet mental de terreur.

Vlaka

Ce sous-type s'applique aux vlakas et aux créatures qui leur sont apparentées.

Traits. Résistance 5 au froid ; si le PNJ est de race vlaka (voir page 134), il gagne également les traits raciaux réconforter, coopération, instruit et sens vlakans, ainsi que Perception et Psychologie comme compétences maîtrisées.

ANNEXE 2 : GREFFES ENVIRONNEMENTALES

Les greffes environnementales sont une forme de greffes d'archétype : des modifications appliquées à une créature pour la transformer d'une certaine façon. Cette annexe décrit des greffes environnementales qui vous permettent de changer une créature en une nouvelle créature adaptée à un nouvel environnement ou un nouveau terrain. Ces greffes d'archétype peuvent s'appliquer à n'importe quel type de créature, mais les profils des dinosaures, des animaux grégaires et des prédateurs sont spécifiquement conçus pour bien fonctionner avec ces règles, et l'application de ces greffes environnementales aux humanoïdes, humanoïdes monstrueux et extérieurs pourrait exiger des ajustements supplémentaires.

Conseils

Vous pouvez ajouter tout ou partie des compétences et pouvoirs mentionnés dans une greffe environnementale pour adapter une créature à l'environnement correspondant. Si vous le désirez, vous pouvez également retirer les pouvoirs qui ne sont pas nécessaires dans cet environnement – si vous désirez transformer une créature fouisseuse en une créature aquatique, elle n'aura probablement plus besoin du creusement (mais si vous voulez un monstre marin qui peut également creuser dans les plages sablonneuses, vous pourriez conserver le pouvoir creusement). Les conseils suivants vous montrent également comment ajuster les attaques naturelles, les compétences, les pouvoirs spéciaux, la vitesse et les types de déplacement, et les sens quand vous adaptez une créature à un nouvel environnement. Vous pouvez également utiliser ces conseils pour faire des ajustements ad hoc quand vous les adaptez sans pour autant utiliser une greffe d'archétype.

Attaques naturelles

Vous pouvez toujours modifier les attaques naturelles d'une créature pour qu'elles correspondent à une anatomie différente. Si vous désirez utiliser le profil d'une créature qui dispose d'un coup de queue pour une créature qui dispose à la place de griffes acérées, il est facile de modifier le nom de l'attaque et faire passer le type de dégâts de contondant à tranchant.

Compétences

Les compétences mentionnées dans chaque greffe environnementale sont obtenues en tant que compétences convenables si la créature ne les possède pas déjà. Si la créature possède déjà la compétence indiquée en tant que compétence convenable, elle devient une compétence maîtrisée. Certaines compétences sont suivies de la mention (maîtrisée) : on les obtient toujours en tant que compétences maîtrisées. Si ces compétences bénéficient couramment de certains ajustements, ils sont mentionnés ensuite. Ces ajouts ne sont

pas comptabilisés dans le nombre de compétences convenables et maîtrisées dont bénéficie la créature (mais encore une fois, vous pouvez souhaiter retirer certaines compétences qui ne correspondent pas au nouveau concept de votre créature). Vous pouvez toujours ajuster les compétences convenables et maîtrisées d'une créature pour mieux traduire une morphologie différente.

Pouvoirs spéciaux

En plus des changements précisés dans une greffe environnementale, vous pouvez ajouter ou remplacer des pouvoirs extraordinaires à une créature pour traduire une nouvelle morphologie ou la faire agir de manière différente en combat. Vous pouvez également étudier les pouvoirs spéciaux dont disposent des créatures existantes et vous en servir pour créer de nouvelles créatures qui remplissent des rôles similaires. Par exemple, le profil du dinosaure (page 32) mentionne le ptérosaure (avec le don Attaque éclair), le droméosaure (avec le bond), le cératopsidé et le sauropode (tous deux avec le piétinement) et le théropode (avec l'engloutissement). Un moyen de modifier ces profils afin de représenter de nouvelles créatures consiste à modifier ces pouvoirs spéciaux. Imaginons que vous vouliez créer une nouvelle créature en vous basant sur le profil du sauropode, mais que vous vouliez le doter de huit tentacules : vous pourriez sélectionner le pouvoir étreinte dans les règles universelles de créature et remplacer l'attaque de queue et le pouvoir piétinement par une attaque de tentacule (avec le même bonus d'attaque et les mêmes dégâts) et une étreinte. Autrement, vous pourriez décider qu'il a d'énormes pointes sur la queue, et qu'il balance sa queue par-dessus sa tête comme une lance quand il charge, et lui donner le pouvoir de bond du droméosaure à la place du piétinement.

Sens

Certaines créatures ont des sens aiguisés, ce qui peut se traduire en faisant passer la Perception de convenable à maîtrisée quand un sens particulier est impliqué. D'autres sens plus aiguisés que la norme humaine se traduisent généralement par des pouvoirs gratuits (*Xéno-archives Starfinder* p. 142). Elles possèdent la vision nocturne par défaut, mais cette inclusion est optionnelle. De nombreuses espèces, en particulier celles qui opèrent dans des environnements où la vue n'est pas particulièrement fiable, ont une perception aveugle liée à l'odorat, au son ou aux vibrations. Les créatures qui chassent fréquemment des proies à sang chaud, comme les serpents, ont une perception aveugle liée à la chaleur. Une perception aveugle d'une portée de 9 m ou moins est très courante. Une créature dotée d'une vision nocturne particulièrement aiguisée pourrait prétendre à la vision dans le noir à une distance de 18 m, mais une telle vision est souvent associée au trait aveuglé par la lumière.

Certaines espèces possèdent des sens spéciaux encore plus aiguisés. Un prédateur doté de perception aveugle (odorat) pourrait également posséder pistage (odorat), par exemple. D'autres créatures, comme les dauphins, ont la vision aveugle (son) grâce à un sonar ou d'autres capacités similaires. La portée d'un tel pouvoir peut être assez étendue, jusqu'à 36 m. Une telle acuité dans un sens peut être associée à une faiblesse dans un autre. Certaines créatures dotées de perception aveugle ou de vision aveugle ou une vision médiocre et pourraient avoir le trait aveugle.

Vitesse et types de déplacement

Modifier l'environnement dans lequel opère une créature implique souvent une modification de ses modes de déplacement et de sa vitesse. Vous pouvez augmenter la vitesse d'une créature jusqu'à la



ANNEXE 11 : RACES JOUABLES

Voici la liste de toutes les créatures de ce livre qui possèdent des traits raciaux que les joueurs peuvent utiliser pour créer des personnages appartenant à ces races.

Race	Page
Aasimar	73
Bolida	17
Damai	27
Embri	41
Ghoran	61

Hobgobelin	75
Kanabo	91
Orque	93
Osharu	95
Ours exhaussé	97
Pahtra	99
Phantomite	101
Quorlu	107
Tieffelin	73
Trox	125
Vlaka	135

Open Game License Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or

distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Starfinder Core Rulebook © 2017, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Amanda Hamon Kunz, Jason Keeley, Robert G. McCreary, Stephen Radney-MacFarland, Mark Seifter, Owen K.C. Stephens, and James L. Sutter, with Alexander Augunas, Judy Bauer, John Compton, Adam Daigle, Crystal Frasier, Lissa Guillet, Thurston Hillman, Erik Mona, Mark Moreland, Jessica Price, F. Wesley Schneider, Amber E. Scott, and Josh Vogt.

Starfinder Alien Archive 2 © 2018, Paizo Inc.; Authors: Alexander Augunas, Kate Baker, John Compton, Adam Daigle, Brian Duckwitz, Eleanor Ferron, Amanda Hamon Kunz, James Jacobs, Mikko Kallio, Jason Keeley, Lyz Liddell, Ron Lundeen, Robert G. McCreary, Mark Moreland, Matt Morris, Adrian Ng, Joe Pasini, Lacy Pellazar, David N. Ross, Stephen Rowe, Chris Sims, Owen K.C. Stephens, James L. Sutter, and Russ Taylor.

Xéno-Archive 2. Black Book Éditions. French translation © 2020, Paizo Inc.

GARE AUX INSECTES !



STARFINDER

L'ATTAQUE DE L'ESSAIM!
CAMPAGNE EN DEUX VOLUMES



DISPONIBLE !



Paizo, Paizo Inc., and the Paizo golem logo, are registered trademarks of Paizo Inc. Starfinder and the Starfinder logo are trademarks of Paizo Inc.

paizo.com