

CARACTERISTIQUES DES ALIENS

FACE HUGGER

FOR	13
CON	8
TAI	4
INT	3
POU	8
DEX	18
Mouv	8
PV	6
Impact	0

Armes :

- Agripper 35%, dégâts : ½ impact en serrant / aucun (cible immobilisé jusqu'à réussir un jet en opposition basé sur la force).
- Insuffler un gaz paralysant 80% (après avoir agrippé sa cible pendant 2 rounds)
- Crachat d'acide 80% - au contact seulement pour pondre - (1 fois par jour max), dégâts : spécial, comme sang.

Armure : 1p de peau en silicone polarisé

Sort : Aucun

Compétences : Athlétisme 80%, Discrétion 80%, Dissimulation 80%, Vigilance 40%, Surgir de là où on ne l'attend pas 85%

Perte de SAN : 0/1

CHEST BURSTER

FOR	6
CON	6
TAI	3
INT	6
POU	10
DEX	14
Mouv	7
PV	5
Impact	-1D6

Armes :

- Griffure 50%, dégâts : 1D4.
- Crachat d'acide 40% - jusqu'à 2 mètres - (1 fois par combat max), dégâts : spécial, comme sang.
- Morsure 75% si à bout portant, dégâts : 1D8+Impact (1D8-1D6).

Armure : 1p de peau en silicone polarisé

Sort : Aucun

Compétences : Athlétisme 75%, Discrétion 75%, Dissimulation 75%, Vigilance 50%, Déguiser en couinant d'irritation 85%

Perte de SAN : 0/1 - 1/1D6 si observé en train de sortir d'un « hôte ».

GUERRIER ALIEN

FOR	19
CON	18
TAI	19
INT	8
POU	10
DEX	16
Mouv	7
PV	18
Impact	+1D6

Armes :

- Griffure 40%, dégâts : 1D4 + Impact (1D4+1D6 au total).
- Agripper 35%, dégâts : ½ impact en serrant / aucun (cible immobilisé jusqu'à réussir un jet en opposition basé sur la force).
- Coup de queue 35%, dégâts : 1D6+3+Impact (2D6+3 au total).
- Crachat d'acide 30% - jusqu'à 5 mètres - (1 fois par combat max), dégâts : spécial, comme sang.
- Morsure 100% si cible agrippée, 40% si à bout portant, dégâts sur humain sans casque : mort instantanée, dégâts dans une autre configuration : impact (1D6).

Armure : 2p de peau en silicone polarisé

Sort : Aucun

Compétences : Ecouter 50%, Athlétisme 70%, Discrétion 70%, Dissimulation 70%, Vigilance 60 %, coller les pétaches dans un couloir obscur 90%

Perte de SAN : 1/1D6

JEUNE REINE ALIEN

FOR	28
CON	30
TAI	28
INT	14
POU	16
DEX	14
Mouv	6
PV	29
Impact	+2D6

Armes :

- Griffure 40%, dégâts : 1D4 + Impact (1D4+2D6 au total).
- Agripper 35%, dégâts : ½ impact en serrant / aucun (cible immobilisé jusqu'à réussir un jet en opposition basé sur la force).

PERSONNE NE VOUS VERRA SAIGNER...

CARACTERISTIQUES DES ALIENS

- Coup de queue 40%, dégâts : 1D6+Impact (3D6 au total)/si réussite spéciale : Mort instantanée de la cible.
- Crachat d'acide 30% - jusqu'à 10 mètres - (1 fois par combat max), dégâts : spécial, comme sang.
- Morsure 100% si cible agrippée, 40% en combat rapproché, dégâts sur humain sans casque : mort instantanée, dégâts dans une autre configuration : impact (2D6).
- Ruade 50%, dégâts : ½ Impact et chute.

Armure : 4p de peau en silicone polarisé

Sort : Aucun

Compétences : Ecouter 60%, Athlétisme 60%, Discrétion 40%, Dissimulation 40%, Vigilance 70 %, Faire sa star de mauvaise humeur 95%

Perte de SAN : 2/1D8

OEUF ALIEN

FOR -
CON 5
TAI 5
INT -
POU -
DEX -
Mouv -
PV 5
Impact -
Armes : Aucune

Armure : Aucune

Sort : Aucun

Compétences : Vigilance 35% dans les 5 mètres, 0% au-delà, S'ouvrir en ayant l'air décontracté 80%

Perte de SAN : 0

AU SUJET DU SANG ALIEN...

L'acide Alien a des vertus bien particulières, il semble avoir une composition biologique. En cas de contact avec un matériel non Alien, il commence à dissoudre ce dernier.

Les règles sur l'acide sont proposées en P.152 du livre des règles.

L'acide agit pendant 1D4+1 tour pendant lesquels il continue d'infliger les mêmes dégâts chaque tour. L'acide qui rentre en contact avec un corps organique provoque également une douleur vive (P.98 LDR.)

En cours de combat, à chaque fois qu'une blessure est infligé à un organisme Alien sauf les œufs), tous les personnages situés dans un rayon de 5 mètres font un jet de volonté (ancienne caractéristique « Chance »).

- en cas de succès : le personnage concerné n'est pas éclaboussé par le sang Alien.
- En cas d'échec : le personnage est éclaboussé sur une localisation déterminée au hasard, dès le tour suivant et pendant la durée d'effet de l'acide, il encaissera en dégâts la moitié des points de blessure infligé à l'Alien (voir exemple ci-après)
- En cas d'échec critique, le personnage rencontre une mort atroce laissée à votre appréciation.

Si l'acide atteint une protection (casque, gilet par balle etc.), il s'attaque d'abord à ses points de protection (P.87 du livre des règles). Ces derniers seront irrémédiablement perdus.

Exemple : Un PJ situé à 3 mètres d'un Guerrier Alien lui inflige 10 points de dégâts, après pénétration de la peau de l'Alien (protection de 2), il reste 8 points de dégâts.

Le PJ effectue un jet de volonté (Chance) qu'il rate. Le MJ procède à un jet d'1D4+1 pour la durée d'effet de l'acide, il obtient un résultat de 3 (l'acide agira 3 rounds après celui où le sang a giclé). Le MJ procède ensuite à un jet de localisation qui désigne la jambe droite du PJ malchanceux. Au tour suivant, l'acide infligera 4 points (8 ÷ 2) de dégâts à la jambe du PJ (protection de 4) qui sera détruite. Si le PJ n'a pas eu le réflexe ou l'adresse de retirer sa jambe en train de se consumer, pendant les 2 prochains rounds, il subira automatiquement 4 points de dégâts par round et une douleur vive. Mais ce qui est chouette avec le sang Alien, c'est qu'il cautérise les blessures, même pas besoin de désinfectant pour nettoyer ce moignon fumant !

Une dernière chose : si vous trouvez ces règles un peu complexes, considérez que le sang Alien inflige 1D6 points de dégâts pendant 1D6 rounds.

PERSONNE NE VOUS VERRA SAIGNER...