



HABITANTS DE MARS

Cthunund Uleth, Race Inférieure Indépendante

Les Cthunund Uleths sont une horrible race de voyageurs interstellaires. Physiquement, ce sont des êtres amorphes capables de prendre presque n'importe quelle forme en changeant la répartition de leur masse, en produisant des excroissances et en changeant de couleur et de texture. Sous leur forme naturelle, les Cthunund Uleths apparaissent comme des masses de gelée semi-translucide vert-grisâtre. De cette masse dépassent des fouets-tentacules couverts d'aiguilles effilées. Sur le reste de leur corps, des organes semblables à des yeux se déplacent de façon erratique et sont constamment absorbés et expulsés de leur masse corporelle. Les Cthunund Uleths ont des capacités sensorielles légèrement supérieures à celles des humains, excepté qu'ils ne disposent pas d'organe auditif.

Les Cthunund Uleths sont une race interstellaire nomade qui voyage de monde en monde en cherchant des formes de vie inférieures auxquelles s'attaquer. Comme les Mi-Go et certaines autres races, les Cthunund Uleths sont capables de traverser l'espace interstellaire et de survivre dans le vide absolu.

Les Cthunund Uleths sont arrivés sur Mars il y a des éons et ont fait la guerre aux indigènes évolués et pacifiques de ce monde alors fertile. La guerre a fait rage jusqu'à l'éradication des Martiens par les terribles Cthunund Uleths. Après leur victoire, ces derniers se sont installés dans certaines des anciennes villes martiennes et ont commencé à bâtir leurs propres cités souterraines. Ils ont par la suite essayé de lancer des expéditions vers la Terre, mais ils ont été repoussés par les autres races qui y étaient déjà établies. Les Cthunund Uleths ont régné sur Mars pendant une longue période jusqu'à ce que leurs prêtres aient fait venir Vulthoom sur Mars. Le Grand Ancien, connu par les Cthunund Uleths sous le nom de Gsarhoteqga, a eu tôt fait de transformer la planète en une terre stérile et a quasiment exterminé tous les Cthunund Uleths en les dévorant. Les rares survivants sont ceux qui sont tapis dans les ruines des antiques cités ou des serviteurs de Vulthoom qui partagent son cycle de sommeil.

Sous leur forme naturelle, les Cthunund Uleths attaquent les autres espèces avec leurs fouets-tentacules. Ces tentacules n'infligent que peu de dommages, mais ils sont recouverts d'aiguilles qui pénètrent dans la chair des victimes. A la suite d'une attaque de fouets-tentacules, plusieurs de ces aiguilles sont logées dans le corps de la victime et elles y injectent des toxines et divers micro-organismes. Les toxines infligent 1D6 points de dommages supplémentaires et les micro-organismes provoqueront la décomposition accélérée du cadavre, de sorte que le Cthunund Uleth puisse se repaître des restes liquéfiés.

Quand un Cthunund Uleth absorbe les sucs putréfiés d'une victime, il ingère en même temps une partie de son matériel génétique et du contenu de son esprit. Après absorption, un Cthunund Uleth peut transformer son corps en une proche imitation de la victime. Cette réplique peut être percée à jour par ceux qui connaissaient la victime, s'ils réussissent un jet d'Idée (ils remarqueront alors certaines imperfections). Le Cthunund Uleth a également accès à certains des souvenirs de la victime, dont il peut se servir pour que l'imitation soit encore plus convaincante. Pour "se rappeler" une information particulière, le Cthunund Uleth doit réussir un jet sous son INTx5, avec un malus de 5% supplémentaire pour chaque heure passée depuis l'absorption de la victime. Le Cthunund Uleth oubliera donc petit à petit les souvenirs volés à ses victimes. Cependant, il conservera de manière permanente

la capacité de les imiter. Un Cthunund Uleth qui imite une victime peut se servir des armes naturelles (physiques) de cette victime, ainsi que de ses moyens de locomotion. Naturellement, un Cthunund Uleth ne peut imiter que des victimes qui sont de sa TAI ou plus petites (elle peut rendre son corps plus compact pour prendre des formes plus petites que la sienne).

Cthunund Uleths, Scélérats Polymorphes

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	2D6+10	17
CON	3D6+4	14-15
TAI	4D6+4	18
INT	3D6	10-11
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
PV		16-17
Déplacement		6/8 (en volant)
BD		+1D6

Armes	Score	Dommages
Fouet-Tentacule*	45%	1D6 + toxines

* Les Cthunund Uleths peuvent attaquer avec DEX/3 tentacules par round (arrondissez au chiffre supérieur). Les attaques interviennent aux rangs d'initiative selon l'exemple suivant : un Cthunund Uleth avec une DEX de 9 attaque à DEX 9, puis à DEX 6 et enfin à DEX 3.

Armure : Aucune, mais leur matière extraterrestre fait que toutes les armes qui emparent font le minimum de dommages.

Sortilèges : Chaque Cthunund Uleth a une chance égale à INTx2 sur 1D100 de connaître 1D3 sorts.

Perte de Santé mentale : 1/1D10 en voyant un Cthunund Uleth sous sa forme naturelle, probablement moins (mais pas plus) sous d'autres formes.

Martiens (indigènes), Race Inférieure Indépendante

Presque condamnés à l'extinction par les horribles Cthunund Uleths, les rares Martiens indigènes survivants ont survécu grâce aux salles de préservation secrètes où ils se sont cachés en attendant le jour de leur sauvetage par des êtres plus nobles que leurs immondes agresseurs. Physiquement, les Martiens sont de minces et très grands humanoïdes. Ils sont pratiquement dénués de système pileux et possèdent trois paires d'yeux. L'une est placée de chaque côté de leur tête sur de légères protubérances. Ces yeux sont uniquement destinés à la détection des mouvements et ne permettent pas de voir distinctement. La seconde paire d'yeux est approximativement positionnée à la même place que les yeux humains. Leur vision est légèrement inférieure à celle des humains normaux. La troisième paire est placée en dessous de la seconde, juste au-dessus de la bouche. Ces yeux sont uniquement utiles à la vision de près, mais ils sont équivalents à une excellente loupe. La bouche est une fente verticale au bas du visage et elle est garnie de fines dents acérées. Les Martiens possèdent une deuxième série de dents, équivalentes aux molaires humaines, à l'entrée de leur gorge. Le reste de leur corps est à peu près semblable à celui des humains, exception faite de leurs six doigts à chaque extrémité et des fentes respiratoires situées sur leur poitrine. La couleur de leur peau s'étend du brun clair au gris foncé.

La civilisation martienne s'est épanouie durant de nombreux millénaires et les Martiens ont développé des sciences et des arts très avancés. En dépit de leurs grandes connaissances, ils étaient très mal préparés pour le sombre jour où les Cthunund Uleths sont descendus des étoiles pour les massacrer et prendre leurs cités. Sans presque aucune capacité militaire, ni aucune expérience du combat, les pacifiques Martiens ont été jetés hors de leurs villes et la plupart ont péri dans des conditions atroces. Seuls quelques-uns ont pu survivre et ces miraculés reposent en

sommeil artificiel sous une ville martienne dissimulée, au milieu de la somme des connaissances de leur race. Ils attendent le jour où ils pourront reprendre la surface de leur monde natal et reconstruire leur civilisation perdue.

Les Martiens trouvent extrêmement déplaisants le combat au corps à corps et la violence physique, mais ils ont conçu une étrange arme ressemblant à une carabine qui tire de puissantes décharges d'énergie. La ville martienne cachée est remplie de multiples merveilles technologiques, ainsi que d'informations et d'objets d'art représentatifs de leur culture.

Martiens, Dormeurs d'un âge perdu

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	2D6	7
CON	3D6	10-11
TAI	3D6	10-11
INT	4D6	14
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
PV		10-11
Déplacement		8
BD		Aucun
Armes	Score	Dommages
Fusil énergétique	30%	à définir
Autres (sauf corps à corps)	variable	suivant l'arme

Armure : Aucune.

Compétences (bases) : Arts divers 35%, Discrétion 25%, Esquive DEX%, Mécanique 30%, Sciences 20%, Survie 1%, Trouver Objet Caché 20%

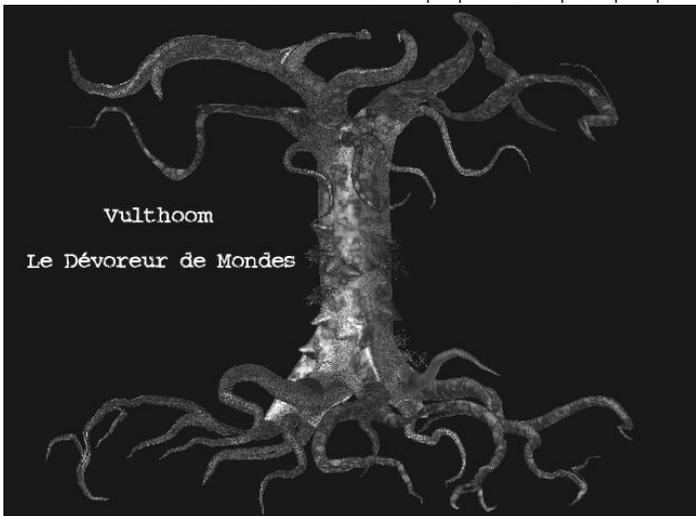
Sortilèges : Aucun.

Perte de Santé mentale : 0/1D6 (uniquement au premier contact si des relations pacifiques en découlent).

Vulthoom
Gsarthotegga, le Dévoreur de Mondes,
Grand Ancien

"En un sens, la chose ressemblait à une plante géante, avec des racines innombrables, pâles et gonflées, qui se ramifiaient à partir d'un tronc bulbaire. Ce tronc, à demi caché à la vue, s'achevait en une coupe vermillon telle une monstrueuse fleur ; et de cette coupe s'élevait une figure féerique d'une teinte nacrée, d'une beauté et d'une symétrie exquises..." – Clark Ashton Smith "Vulthoom".

Vulthoom est une créature terrifiante qui passerait presque pour



une créature végétale. Cependant, sa ressemblance avec les plantes normales n'est qu'une question de similitude de fonctionnement. Alors que les plantes se nourrissent en prélevant de petites mesures de nutriments, d'eau et d'autres matières par leurs racines, l'horreur qu'est Vulthoom en aspire d'énormes quantités des mondes vivants dont il a fait ses proies. Vulthoom extrait aliments précieux, eau et minéraux de la malheureuse planète et aspire également l'essence même de la vie de toutes les créatures assez infortunées pour venir s'empêtrer dans ses pseudo-racines. A la différence des plantes normales, qui restituent à leur environnement les bienfaits qu'elles ont reçus, Vulthoom assèche entièrement les mondes, puis laisse la cosse sans vie pour partir à la recherche d'un monde neuf à dévorer.

Vulthoom est excessivement intelligent, astucieux et (en dépit de ses habitudes alimentaires plutôt grossières) il possède un intellect très sophistiqué et très raffiné. C'est pourquoi il préfère adopter une approche subtile pour obtenir ce qu'il désire. Il utilisera pleinement ses pouvoirs de raisonnement et de persuasion pour se gagner des serveurs, afin de faciliter sa quête de nourriture. Naturellement, il n'est pas non plus hostile à des méthodes plus viles pour satisfaire ses appétits.

Vulthoom possède des sens extrêmement développés et peut étendre son champ de perception par-delà de grandes étendues d'espace et de temps. Ainsi, Vulthoom est capable de voir et d'entendre (et il dispose peut-être d'autres capacités sensorielles qui lui fournissent des informations supplémentaires) à des distances très éloignées spatialement et temporellement. Cependant, Vulthoom n'est pas omniscient et doit concentrer son attention pour avoir conscience d'une région particulière de l'espace et du temps. Bien que Vulthoom puisse parler, il a également le pouvoir de communiquer par télépathie avec tout être conscient à moins de deux kilomètres. La voix mentale de Vulthoom est douce et mélodieuse et elle peut être extrêmement persuasive. Elle possède également des qualités hypnotiques, de telle sorte que ceux qui l'entendent doivent réussir un jet sous leur POUx5 pour ne pas être influencés par Vulthoom (en cas d'échec traiter la cible comme si elle était victime d'un jet de *Baratin* réussi).

La principale méthode de Vulthoom pour s'attacher des serveurs est de produire une drogue douce et parfumée qui altère la conscience. Ceux qui respirent cette substance doivent jeter 1D100 sous leur CON pour éviter d'avoir à subir 1D6 heures de vives hallucinations des splendides et édéniques jardins du monde natal de Vulthoom (jardins qui ont été dévorés il y a bien longtemps). Les victimes qui succombent à la substance doivent réussir un jet sous leur POUx5 pour éviter d'en devenir dépendantes. Ceux qui échouent deviennent extrêmement vulnérables aux suggestions mentales de Vulthoom et ils doivent affronter leur POU à celui de Vulthoom pour ne pas lui obéir (si la victime souhaite résister). Naturellement, comme la drogue provoque une dépendance physique extrêmement forte, la plupart des victimes obéiront pour obtenir leurs "doses". Vulthoom peut produire suffisamment de cette substance pour affecter une zone d'un rayon de deux cents mètres et il possède des plantes de son monde natal capables de diffuser cette substance dans un rayon de vingt mètres (avec le même effet que ci-dessus).

Le cycle de vie de Vulthoom se compose de 1000 ans de sommeil suivis de 1000 ans d'activité. Par l'utilisation de gaz spéciaux qu'il produit, Vulthoom peut octroyer ce même cycle de vie à d'autres êtres, leur accordant pratiquement l'immortalité. Le cycle de vie de Vulthoom lui permet de siphonner autant que possible d'une planète : il se nourrit pendant mille ans, puis il dort pendant que le monde qui l'accueille récupère et alors il s'en nourrit de nouveau. Naturellement, le monde hôte s'épuise inévitablement et devient une terre inculte désolée. Lorsque Vulthoom dort, ses longues vrilles se racornissent. Ainsi, les humains n'ont jamais trouvé le moindre signe de la présence de Vulthoom.

Le corps de Vulthoom se compose d'un tronc central, qui accueille les organes de la pensée et d'autres composants essentiels, duquel jaillissent des milliers de vrilles semblables à des racines qui s'étendent de quelques mètres à des milliers de kilomètres. C'est par l'intermédiaire de ces vrilles que Vulthoom se

nourrit. Les dommages aux vrilles infligent de la douleur à Vulthoom, mais seuls les dommages au tronc le blessent réellement. Si le tronc de Vulthoom est détruit, une vrille distante se développera et donnera naissance à un nouveau tronc, ce qui permettra à Vulthoom de survivre. Cependant, il lui faudra 1000 ans de sommeil avant de pouvoir poursuivre sa vie. La seule façon de détruire Vulthoom est donc de détruire chacune de ses parties, ce qui n'est pas une tâche aisée.

Malgré la grande puissance de Vulthoom, il est incapable de se transporter d'un monde à un autre et il doit trouver des serviteurs pour le conduire sur son nouveau domaine. Il y a bien longtemps, après avoir épuisé un grand nombre de mondes, Vulthoom a été amené sur Mars par les prêtres des Cthunund Uleths, une terrible race qui avait presque exterminé les Martiens indigènes. Les vils Cthunund Uleths adoraient Vulthoom sous le nom de Gsarthotegga, le Dévoreur de Mondes, et leurs prêtres ont été drogués et trompés afin de transporter Vulthoom sur Mars. Là, il a drainé toute vie de la planète, a corrompu l'atmosphère et, d'une manière générale, a provoqué d'énormes ravages. Les Cthunund Uleths se sont retirés dans leurs villes souterraines et finalement leur civilisation s'est effondrée. Ensuite, les 1000 ans de conscience de Vulthoom se sont achevés et il a plongé dans 1000 ans de sommeil au cœur d'une ville martienne. Depuis, il s'est réveillé tous les 1000 ans sans jamais trouver le moyen de quitter Mars. Il attend toujours le jour où il se réveillera et trouvera des êtres pour l'emporter sur un nouveau monde.

En combat, Vulthoom attaque avec ses vrilles et peut frapper chaque attaquant avec 1 à 3 d'entre elles. Elles ont des tailles variables et infligent entre 1D6 et 4D6 points de dommages lorsqu'elles touchent leur cible. Chaque coup draine également 1D4 points de FOR à la victime (à cause de la perte de fluides et de tissus). Avec du repos et les soins médicaux appropriés, les victimes qui survivent aux attaques de Vulthoom peuvent regagner leur force perdue à raison de 1D3 points par jour. Vulthoom peut attaquer partout où s'étendent ses vrilles. Les statistiques ci-dessous sont celles de son tronc, qui est la seule partie véritablement vulnérable.

Vulthoom (Gsarthotegga, Le Dévoreur de Mondes)

Caractéristiques

FOR	25
CON	50
TAI	20
INT	25
POU	25
DEX	6
PV	35
Déplacement	0
BD	Aucun

Armes	Score	Dommages
Vrille	70%	1D6 à 4D6 + drain de 1D4 points de FOR

Armure : Aucune, mais Vulthoom régénère 2D10 points de Vie par round en réabsorbant des vrilles.

Sortilèges : Au gré du Gardien.

Perte de Santé mentale : 1/1D10.