

**Caractéristiques mentales :** outre le PSI, les personnages peuvent également subir des dégâts à l'INT ou à l'ÉDU (cette dernière reflétant une perte de mémoire). Sauf indication contraire, chaque caractéristique mentale se guérit à raison d'un point par jour.

## GUÉRISON NATURELLE

Un Voyageur blessé regagne un nombre de points de caractéristique égal à 1D + MD END par jour de repos complet.

Un Voyageur qui doit être opéré ne regagne qu'un nombre de points de caractéristique égal à son MD END par jour de repos, ce qui signifie que le Voyageur ne pourra jamais guérir naturellement et que son état empirera si son MD END est actuellement négatif (et il le sera probablement...).

## INCONSCIENCE

Un Voyageur inconscient peut faire un test d'END toutes les minutes. S'il réussit, il reprend conscience. S'il échoue, il doit attendre une autre minute avant de réessayer, cette fois avec un MD+1 cumulatif pour chaque test précédent raté.

## RENCONTRES

Tout au long de leurs aventures, les Voyageurs ont l'occasion de rencontrer de nombreux animaux étranges, des xéno-espèces, des robots et d'autres créatures potentiellement hostiles. Lorsque l'Arbitre détermine qu'une rencontre a eu lieu, il est important de savoir exactement où se trouvent les ennemis potentiels et à quel moment les Voyageurs en prennent conscience.

Lors des rencontres, un système de Zones de Portée est utilisé pour des raisons de commodité, comme le montre la table des *Zones de Portée*.

### ZONES DE PORTÉE

PORTÉE	DISTANCE À LA CIBLE
Proche	Jusqu'à 5m
Courte	5-10 m
Moyenne	11-50 m
Longue	51-250 m
Très longue	251-500 m
Lointaine	501-5 000 m
Très lointaine	+de 5 km

Lorsqu'une rencontre se produit, l'Arbitre doit lancer le dé sur la table *Distance de rencontre* afin de déterminer à quel moment les Voyageurs peuvent prendre conscience du danger potentiel. Divers modificateurs sont proposés ici afin de refléter des situations spécifiques, mais l'Arbitre est libre de modifier davantage les résultats en fonction des circonstances. Par exemple, si les Voyageurs sont suivis par des tueurs à gages dans une rue bondée, ils ont peu de chances de les repérer à Portée Lointaine (plus de 500 mètres). Cependant, le cas pourrait se présenter si les tueurs à gages ne sont pas à pied mais en aéro/barge au-dessus de la rue...

### DISTANCE DES RENCONTRES

2D	ZONE DE PORTÉE
2 ou moins	Proche
3	Courte
4-5	Moyenne
6-9	Longue
10-11	Très longue
12 ou plus	Lointaine

Appliquer les modificateurs suivants :

Terrain découvert	MD+3
Bois ou forêt	MD-2
Zone peuplée	MD-2
Dans l'espace	MD+4
La cible est un véhicule	MD+2 / 10 tonnes (ou fraction) de Cargaison
Les Voyageurs sont aux aguets	+ comp. la plus élevée en Reconnaissance

Dans des circonstances normales, les Voyageurs repèrent automatiquement la cible et peuvent commencer à prendre les mesures appropriées. Cependant, si la cible tente de rester cachée, de s'approcher avant de lancer une attaque ou simplement de rester sur place pour observer, les Voyageurs devront repérer la cible avant de pouvoir agir contre elle.

Cela se fait par un simple test de Reconnaissance opposé à la Furtivité de la cible. L'utilisation de dispositifs optiques de base par les Voyageurs ou le camouflage de la cible peuvent imposer des modificateurs de MD+1 à +3, à la discrétion de l'Arbitre.

Cependant, dans les univers technologiques de *Traveller*, il est toujours possible d'utiliser des capteurs électroniques sophistiqués, dont certains sont détaillés dans le chapitre *Équipement*.

Lors de l'utilisation de capteurs, la compétence Électronique (capteurs) est utilisée, opposée à la Furtivité de la cible. Des utilisations plus avancées des capteurs et de la Furtivité sont détaillées dans le Manuel des véhicules.

## ANIMAUX

De nombreux mondes de la galaxie sont susceptibles d'abriter la vie et l'évolution (ou le génie génétique) a produit des créatures bizarres, formant des écosystèmes complexes très différents de ceux des mondes auxquels les Voyageurs sont habitués. Les animaux sont définis par quelques caractéristiques comme le montre l'exemple ici, un larker – un insecte massif mais doux que l'on trouve dans les plaines herbeuses sans couvert, où il se nourrit de feuilles allongées.

ANIMAL	PDV	VITESSE
<b>Larker</b>	<b>100</b>	<b>9 m</b>
Compétences	Athlétisme (endurance) 2, Athlétisme (force) 4, Survie 2	
Attaques	Charge (5D)	
Traits	Armure (+12), Grand (+4)	
Comportement	Herbivore, Brouteur	

- **Points de Vie (PdV)** : le nombre de dégâts que l'animal peut subir avant d'être tué. Tous les dégâts sont appliqués aux Points de Vie, plutôt qu'aux FOR, DEX et END comme pour les Voyageurs. Lorsque les Points de Vie d'un animal sont réduits à zéro, il meurt. En option, les animaux sont assommés lorsqu'ils sont réduits à 10 % ou moins de leurs Points de Vie. Une arme étourdissante neutralise un animal si elle lui inflige des dégâts cumulés équivalents à la moitié de ses Points de Vie.
- **Vitesse** : la distance que l'animal peut parcourir en un seul round de combat avec une action mineure.
- **Compétences** : toutes les compétences que l'animal est capable d'exécuter sont listées ici, ainsi que leur MD. Sauf indication contraire, tous les animaux ont Athlétisme 0 et Survie 0.
- **Attaques** : toutes les attaques dont l'animal est capable sont listées ici, ainsi que les dégâts infligés.
- **Traits** : ce sont des règles spéciales que l'animal possède et qui déterminent ses capacités au-delà des Points de Vie, des compétences et des attaques. Certains animaux sont amphibies, par exemple, tandis que d'autres sont très grands.
- **Comportement** : les animaux agissent de manière spécifique en fonction de leur place dans l'écosystème. La section Comportement aidera les Arbitres à déterminer leur manière d'agir. Les comportements des animaux sont détaillés à la page 85.

## TRAITS

Les traits suivants peuvent être appliqués aux animaux créés par l'Arbitre :

**Alarme** : lorsqu'il est paniqué ou menacé, cet animal émet un cri puissant, une odeur ou une image lumineuse, alertant les autres animaux de son espèce du danger. Au choix de l'Arbitre, cela fera fuir tous les animaux du même type dans la zone immédiate ou amènera 2D Animaux supplémentaires au combat.

**Amphibie** : l'animal est aussi à l'aise sur terre que dans l'eau. Il ne suffoque pas lorsqu'il est immergé et ses mouvements ne sont pas affectés sous l'eau.

**Armure (+X)** : l'animal a des couches denses de graisse, des plaques cornées ou une autre forme de protection physique. Il a un niveau de protection égal au chiffre indiqué dans le Trait Armure.

**Bioélectricité (+X)** : l'animal génère naturellement un puissant courant électrique qu'il décharge lorsqu'il attaque. À chaque attaque réussie, l'animal inflige un montant supplémentaire de dégâts avec le Trait Incapacitante. Ce montant est indiqué dans son Trait Bioélectricité.

**Camouflé** : l'animal possède des adaptations physiques qui lui permettent de se fondre dans son environnement, comme une peau caméléon ou un bouclier psionique. Il gagne MD+2 à tous ses tests de furtivité.

**Écholocation** : cet animal possède des organes adaptés à l'émission de sons à haute fréquence, qu'il utilise pour repérer des objets et «observer» son environnement avec une grande précision. Il peut agir normalement dans l'obscurité totale, bien qu'il ne puisse pas distinguer les détails en deux dimensions (comme une écriture sur une page). L'écholocation peut fonctionner dans des environnements bruyants, mais peut être complètement bloquée par des sons fonctionnant à des fréquences élevées similaires.

**Grand (+X)** : l'animal est extrêmement grand et représente une cible énorme. Toutes les attaques à distance effectuées contre l'animal gagnent un MD égal au niveau indiqué dans le trait Grand.

**Malade (Difficulté/Dégâts/Intervalle)** : l'animal est porteur de maladies et infectera toute créature avec laquelle il entrera en contact physique. Au choix de l'Arbitre, le simple fait de se trouver dans la tanière de l'animal peut provoquer une exposition. La difficulté, les dégâts et l'intervalle de la maladie sont notés dans le trait Malade.

**Métabolisme lent (-X)** : l'animal a un métabolisme léthargique et des réactions très lentes. Il subit un MD aux jets d'initiative égal au chiffre indiqué dans le trait Métabolisme lent.

**Métabolisme rapide (+X)** : l'animal a un métabolisme accru et des réactions très rapides. Il gagne un MD aux jets d'initiative égal au chiffre indiqué dans le trait Métabolisme rapide.

**Petit (-X)** : l'animal est très petit et constitue une cible difficile. Toutes les attaques à distance effectuées contre l'animal subissent un MD égal au niveau indiqué dans le trait Petit.

**Poison (Difficulté/Dégâts/Intervalle)** : les attaques de l'animal sont empoisonnées, ce qui les rend beaucoup plus mortelles. La difficulté, les dégâts et l'intervalle du poison sont notés dans le trait Poison.

**Psionique (X)** : l'animal possède une caractéristique PSI égale au niveau indiqué dans le trait Psionique. L'Arbitre doit déterminer les talents auxquels il a accès comme indiqué dans le chapitre Psionique.

**Sens aiguisés** : l'animal a une meilleure ouïe et un meilleur odorat que les humains. Il bénéficie de MD+1 aux tests de Reconnaissance et de Survie qu'il doit effectuer.

**Vision IR/UV** : l'animal voit le monde dans une gamme électromagnétique très étendue, englobant au moins les longueurs d'onde infrarouges ou ultraviolettes, voire davantage. Cela lui permet de voir clairement dans l'obscurité et, au choix de l'Arbitre, il peut remarquer certaines émissions électromagnétiques provenant de l'équipement des Voyageurs.

**Volant (X)** : l'animal possède des ailes, des sacs aériens ou une autre méthode pour prendre de l'altitude et s'élever. Lorsqu'il vole, il peut se déplacer à un Palier de Vitesse (voir page 132) maximum indiquée dans le trait Volant.

## DÉGÂTS AUX ANIMAUX

La caractéristique Points de Vie (PdV) fournit à l'Arbitre une méthode rapide et facile pour savoir si un animal est vivant ou mort. Pour la plupart des rencontres, cela suffira, mais il peut arriver que les joueurs aient besoin d'un peu plus de détails, par exemple lorsqu'ils chassent.

**Effrayé** : au choix de l'Arbitre, un animal peut être chassé et forcé de battre en retraite s'il est réduit à la moitié de ses Points de Vie ou moins.

**Inconscient** : si un animal est réduit à un dixième de ses PdV initiaux ou moins, il devient inconscient (et gravement blessé !).

**Détruit** : si un animal subit suffisamment de dégâts pour réduire ses PdV à une valeur négative égale ou inférieure à ses PdV de départ, son corps est complètement détruit et n'aura que peu ou pas de valeur pour la récolte de peaux, de viande ou d'autres matériaux.

## ANIMAUX DES MONDES XIÉNO

### CARTHUS

Une créature grande et pâle qui vit dans les grottes profondes du désert.

Ses quatre membres et sa colonne vertébrale sont extrêmement flexibles, ce qui lui permet de disloquer les articulations à volonté et de se frayer un chemin dans les fissures et les crevasses de son environnement sombre à la recherche de proies. Une énorme bouche racle le toit des grottes, aspirant l'humidité des champignons et de la mousse. Bien que quasi-aveugle, le carthus possède d'autres sens parfaitement adaptés à la recherche de proies.

ANIMAL	PDV	VITESSE
<b>Carthus</b>	<b>28</b>	<b>13 m</b>
Compétences	Mêlée (naturelles) 3, Reconnaissance 2, Furtivité 2, Survie 2	
Attaques	Morsure (4D)	
Traits	Amphibie, Camouflé, Métabolisme rapide (+2), Sens aiguisés, Grand (+1)	
Comportement	Carnivore, Chasseur	



### ERAKRUUL

Il s'agit d'un ver de mer extrêmement grand qui présente des taches et des marques bioluminescentes sur toute la longueur de son corps. Sa caractéristique la plus remarquable est un grand disque buccal en forme de ventouse, rempli de centaines de petites dents acérées.

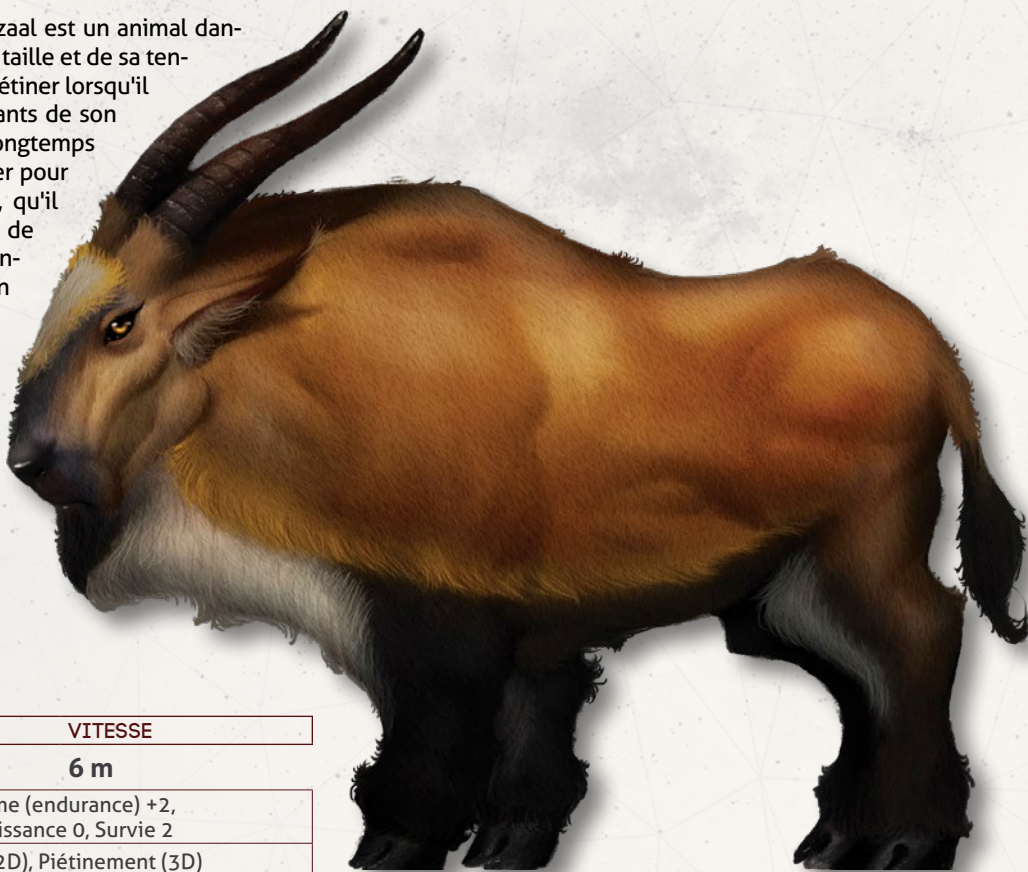
L'erakruul passe la majeure partie de sa vie dans les océans très profonds et d'un noir d'encre de sa planète d'origine, où il se nourrit des cadavres qui coulent au fond de la mer. On ne connaît pas la taille de ces créatures, mais le plus grand spécimen observé à ce jour mesurerait plus de 60 mètres de long.



ANIMAL	PDV	VITESSE
<b>Erakruul</b>	<b>95</b>	<b>5 m</b>
Compétences	Athlétisme (force) 3, Survie 3	
Attaques	Morsure (6D)	
Traits	Bioélectricité (+4D), Sens aiguisés, Grand (+5), Métabolisme lent (-3)	
Comportement	Charognard, Réducteur	

## GAZAAL

À l'état sauvage, le gazaal est un animal dangereux en raison de sa taille et de sa tendance à charger et à piétiner lorsqu'il est menacé. Les habitants de son monde ont depuis longtemps appris à le domestiquer pour leurs propres besoins, qu'il s'agisse d'une bête de somme ou d'une monture personnelle. En effet, bien qu'il ne soit pas un coureur rapide, le gazaal est capable de parcourir de longues distances.



ANIMAL	PDV	VITESSE
<b>Gazaal</b>	<b>36</b>	<b>6 m</b>
Compétences	Athlétisme (endurance) +2, Reconnaissance 0, Survie 2	
Attaques	Cornes (2D), Piétinement (3D)	
Traits	Armure (+2), Sens aiguisés, Grand (+2)	
Comportement	Herbivore, Brouteur	

## TAMIS DE MER KLIAN

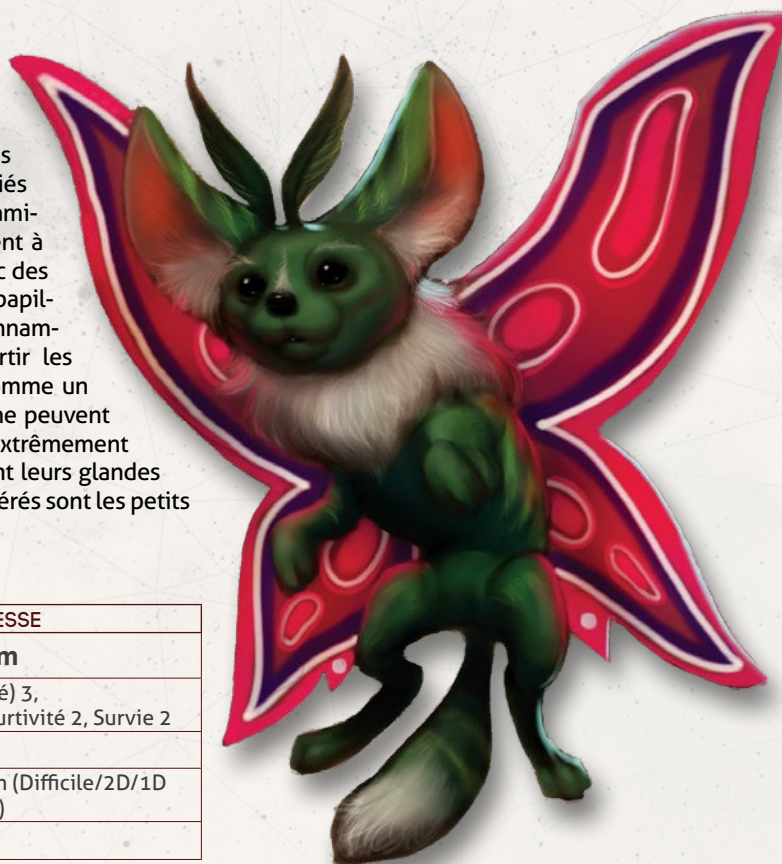
Vivant dans les eaux peu profondes des régions tempérées, le tamis de mer est un petit mammifère aquatique qui passe son temps à fouiller les fonds marins à la recherche de minuscules invertébrés. Au lieu d'une fourrure, sa peau est recouverte de petites plaques articulées qui le protègent contre la plupart des prédateurs qui l'attaquent par le haut pendant qu'il se nourrit.



ANIMAL	PDV	VITESSE
<b>Tamis de mer Klian</b>	<b>6</b>	<b>2 m</b>
Compétences	Reconnaissance 1, Furtivité 0, Survie 1	
Attaques	Griffes (D3)	
Traits	Amphibie, Armure (+4), Camouflage, Petit (-2)	
Comportement	Carnivore, Brouteur	

## NIBBON

Petite créature mignonne qu'on trouve communément dans les forêts de pins et à l'intérieur des troncs d'arbres. Les nibbons sont des animaux de compagnie très appréciés en raison de leur comportement amical et loyal. Les nibbons ressemblent à de petits renards fennecs verts, avec des antennes semblables à celles des papillons de nuit, ainsi que des ailes étonnamment fortes et colorées pour avertir les prédateurs. Autrefois considérés comme un mets de choix sur leur planète, ils ne peuvent être cuisinés que par des chefs extrêmement talentueux qui savent où se trouvent leurs glandes à poison mortel. Leurs aliments préférés sont les petits insectes et les fruits.



ANIMAL	PDV	VITESSE
<b>Nibbon</b>	<b>3</b>	<b>10 m</b>
Compétences	Athlétisme (dextérité) 3, Reconnaissance 3, Furtivité 2, Survie 2	
Attaques	Griffes (D3)	
Traits	Sens aiguisés, Poison (Difficile/2D/1D heures), Volant (lent)	
Comportement	Omnivore, Chasseur	

## RUUTA

Le ruuta est une petite boule recouverte d'un duvet tacheté. Il n'a pas d'yeux apparents ni d'autres caractéristiques, si ce n'est des épines palmées qui dépassent de chaque côté de sa sphère, comme des ailes, qui battent à une vitesse incroyable et font un bruit de bourdonnement grave. Il passe la majeure partie de sa vie dans les nuages supérieurs de sa planète d'origine, se nourrissant de produits chimiques qu'il absorbe par les membranes de ses ailes, et ne revient à la surface que pour pondre des œufs. Les mâles de cette espèce mesurent environ quatre centimètres de diamètre et ont tendance à arborer des couleurs vives afin d'attirer les partenaires, tandis que les femelles mesurent environ huit centimètres de diamètre et ont tendance à être principalement noires, blanches et de différentes nuances de gris.



ANIMAL	PDV	VITESSE
<b>Ruuta</b>	<b>1</b>	<b>0 m</b>
Compétences	Athlétisme (dextérité) 2, Reconnaissance 3, Survie 0	
Attaques	Aucune	
Traits	Métabolisme rapide (+3), Volant (lent), Sens aiguisés, Vision IR/UV, Petit (-4)	
Comportement	Charognard, Filtreur	

## QUELLE EST LA TAILLE DE L'ANIMAL ?

Lorsqu'il crée un nouvel animal pour une rencontre, l'Arbitre doit simplement décider d'un concept pour la créature, lui attribuer un nombre approprié de PdV et d'attaques, puis indiquer toutes les compétences, Traits et Comportements souhaités.

### TAILLE DES ANIMAUX

PDV	Trait	Dégats	Animal
1-2	Petit (-4)	1	Souris ou rat
3-5	Petit (-3)	D3	Chat ou raton-laveur
6-7	Petit (-2)	D3	Blaireau ou chien
8-13	Petit (-1)	1D	Chimpanzé ou chèvre
14-28	—	1D	Humain
29-35	Grand (+1)	2D	Vache ou cheval
36-49	Grand (+2)	3D	Requin
50-70	Grand (+3)	4D	Rhinocéros
71-90	Grand (+4)	5D	Éléphant
91-125	Grand (+5)	6D	Carnosaure
126 ou plus	Grand (+6)	7D	Sauropode ou baleine

Le nombre de Points de Vie et d'attaques qu'un animal peut avoir peut varier considérablement, bien qu'il soit dépendant en général de la taille de l'animal. L'Arbitre n'est pas obligé de s'en tenir à ces suggestions et peut varier les Points de Vie comme il le souhaite. Après tout, une autruche est plus grande qu'un humain, mais elle est relativement légère et aura donc moins de Points de Vie. Un gorille est d'une taille similaire à celle d'un humain, mais il est beaucoup plus corpulent et aurait donc plus de Points de Vie. Toutefois, la table des *Tailles des animaux* donne quelques exemples de Points de Vie et Traits appropriés pour divers animaux sur lesquels l'Arbitre peut baser ses propres créations.

N'oubliez pas qu'il ne s'agit que de lignes directrices. Une méduse géante gazeuse flottante peut être plus grande qu'un dinosaure (Grand +6) mais avoir moins de Points de Vie (peut-être 12 ou 14) qu'un humain moyen.

### COMPORTEMENT

Indépendamment de leur monde d'origine ou de leur biochimie, la majorité des créatures appartiennent aux catégories suivantes : herbivores, omnivores, carnivores et charognards. Ces catégories sont elles-mêmes subdivisées en d'autres catégories, telles que les brouteurs ou les filtreurs. Un carnivore qui chasse en tendant une embuscade à sa proie sera très différent d'un carnivore qui fait partie d'une meute.

Les créatures terriennes qui illustrent ces comportements sont notées entre parenthèses après les descriptions ci-dessous.

Les traits et compétences suggérés sont notés après la description – le niveau exact des compétences varie en fonction de la créature particulière telle que définie par l'Arbitre.

**Accumulateur (raton laveur, chimpanzé) :** les accumulateurs sont des herbivores qui collectent et stockent de la nourriture. Les accumulateurs ont Furtivité.

**Brouteur (antilope) :** les brouteurs se déplacent de source de nourriture en source de nourriture, souvent en grandes bandes. Leur principale forme de défense consiste à fuir le danger.

**Nécrophage (vautour) :** les nécrophages attendent que toutes les autres menaces se soient dispersées avant de commencer. Ils ont la compétence Reconnaissance.

**Chasseur (babouin) :** prédateurs opportunistes qui traquent les proies faciles. Les chasseurs ont Survie.

**Détourneur (lion) :** les créatures qui volent les prises des autres par la force brute ou le poids du nombre sont des Détourneurs.

**Filtreur (ver de terre) :** les herbivores qui font passer leur environnement à travers leur corps sont appelés des filtreurs. Contrairement aux brouteurs, qui se déplacent vers la nourriture, les filtreurs font passer un flux de matière à travers leur corps et filtrent la nourriture.

**Guetteur (chat) :** les guetteurs tuent en traquant et en tendant des embuscades à leurs proies. Les guetteurs ont Furtivité, Reconnaissance et Athlétisme (Dextérité ou Force).

**Intermittent (éléphant) :** herbivores qui ne consacrent pas tout leur temps à la recherche de nourriture.

**Intimidateur (coyote) :** les charognards qui établissent leur droit à la nourriture en effrayant ou en intimidant d'autres créatures. Les intimidateurs ont Persuader.

**Mangeur (fourmi légionnaire) :** les mangeurs dévorent tout ce qu'ils rencontrent, y compris les Voyageurs.

**Piégeur (araignée) :** animal qui permet à sa proie d'entrer dans un piège. En général, toute créature surprise par un piégeur est prise dans son piège.

**Réducteur (vermine) :** les réducteurs sont des charognards qui s'attaquent en permanence à toute la nourriture disponible, dévorant même les restes laissés par d'autres charognards.

**Sirène (dionée attrape-mouche) :** les sirènes créent un leurre pour attirer leurs proies. En général, ce leurre est spécifique à l'espèce dont la sirène se nourrit, mais certains leurres rares sont universels. Les sirènes ont Duperie.

**Traqueur (loup) :** animaux qui tuent leur proie en l'attaquant et en l'épuisant après une poursuite. Les traqueurs possèdent Athlétisme (Dextérité et/ou Endurance).

**Tueur (requin) :** carnivores dotés d'un instinct meurtrier brutal, attaquant de manière frénétique. Les tueurs ont Mêlée.

### RÉACTIONS DES ANIMAUX

Les animaux non domestiqués réagissent généralement aux menaces ou aux provocations en se battant ou en s'enfuyant. Lorsque les Voyageurs dérangent un animal ou attirent l'attention sur eux alors qu'ils se trouvent sur son territoire, lancez 2D et consultez la table Combat ou fuite. Si le résultat est suffisamment élevé pour indiquer

une hostilité, la créature attaque. Si le résultat est suffisamment faible pour indiquer une fuite, la créature s'enfuit, mais peut revenir plus tard. Si le résultat sur la table n'est ni l'attaque ni la fuite, l'animal poursuit son comportement naturel jusqu'à ce qu'il soit provoqué, auquel cas il faut relancer le dé.

## AUTRES PERSONNAGES

Au cours des aventures des Voyageurs, l'Arbitre incarnera une grande variété de personnages : personnel et gardes de l'astropport, commerçants, bureaucrates et nobles impériaux, dangereux criminels, archéologues et scientifiques, officiers de marine, diplomates xéno, courtiers indignes de confiance, tribus primitives, intelligences artificielles dérangées, esprits de ruche xéno et toute autre personne rencontrée par les Voyageurs. La plupart de ces personnages n'apparaîtront que le temps d'une scène, il n'est donc pas nécessaire de détailler un commerçant ou un garde. Il suffit de trouver un ou deux traits de personnalité et un nom, et de les noter. Si un personnage doit apparaître plusieurs fois dans la campagne, l'Arbitre doit alors déterminer des caractéristiques, des compétences et une personnalité plus complète. Bien que le jeu soit toujours centré sur les Voyageurs, les personnages importants n'existent pas uniquement pour servir d'alliés ou d'antagonistes. Ils ont leurs propres objectifs et désirs et poursuivent leurs propres buts. Parfois, leurs plans peuvent même entraîner les Voyageurs dans leur chute !

*Par exemple, Erik a un Contact nommé Tarel Paragi, un diplomate impérial. Erik peut faire appel à Paragi lorsqu'il a affaire à la bureaucratie impériale. Ce qu'Erik ne sait pas, c'est que Tarel est secrètement un espion zhodani et que chaque faveur qu'Erik demande à son ami l'endette davantage auprès d'une puissance étrangère.*

## GÉNÉRER DES PERSONNAGES

Bien que les personnages puissent être créés à l'aide du chapitre *Création d'un Voyageur*, il est généralement plus rapide de noter les caractéristiques et quelques compétences appropriées. Un professionnel qualifié possède deux ou trois niveaux dans les compétences liées à son métier et zéro ou un niveau dans une demi-douzaine d'autres compétences.

Cinq types de personnages sont susceptibles d'apparaître au cours d'une campagne classique : les Alliés, les Contacts, les Rivaux, les Ennemis et les Clients.

**Alliés :** ces personnes sont prêtes à faire des pieds et des mains pour aider les Voyageurs. Un Allié est prêt à risquer sa réputation, son statut et même sa vie pour ses amis, mais il attendra la même considération de la part des Voyageurs.

Les Alliés cherchent activement à faire progresser la carrière des Voyageurs, en leur transmettant des informations utiles et des rumeurs. En général, les Voyageurs peuvent faire appel à l'aide d'un Allié une fois par an sans pénalité, mais s'attendre à plus mettra les ressources de l'Allié à rude épreuve. L'Allié apportera toujours son aide si on le lui demande, mais cela peut lui faire perdre sa position ou son influence.

*L'Allié d'Erik est son ancien commandant de la Marine spatiale, Jan Halos, qui s'est retiré de la Marine spatiale à peu près en même temps qu'Erik. Halos est maintenant un Franc-Marchand itinérant qui possède son propre vaisseau. Par le passé, Halos s'est précipité pour sauver le vaisseau d'Erik d'une attaque et a aidé Erik dans une dangereuse mission de contrebande. Si Erik le demande, Halos est prêt à tout risquer pour lui.*

### COMBAT OU FUITE

TYPE D'ANIMAL	FUITE	ATTAQUE
<b>Herbivore</b>		
Filtreur	5-	10+ si possible
Intermittent	4-	10+
Brouteur	6-	8+
<b>Omnivore</b>		
Accumulateur	7-	9+
Chasseur	5-	Si l'animal est de taille supérieure, attaques sur 6+. Sinon, attaque sur 10+
Mangeur	4-	5+
<b>Carnivore</b>		
Guetteur	S'il est surpris, il s'enfuit	Si l'animal a l'avantage de la surprise, il attaque
Traqueur	5-	Si les Animaux sont plus nombreux que les proies, ils attaquent
Piègier	5-	Si l'animal a l'avantage de la surprise, il attaque
Sirène	4-	Si l'animal a l'avantage de la surprise, il attaque
Tueur	3-	6+
<b>Charognard</b>		
Détourneur	6-	7+
Intimidateur	7-	8+
Nécrophage	7-	11+
Réducteur	7-	10+