

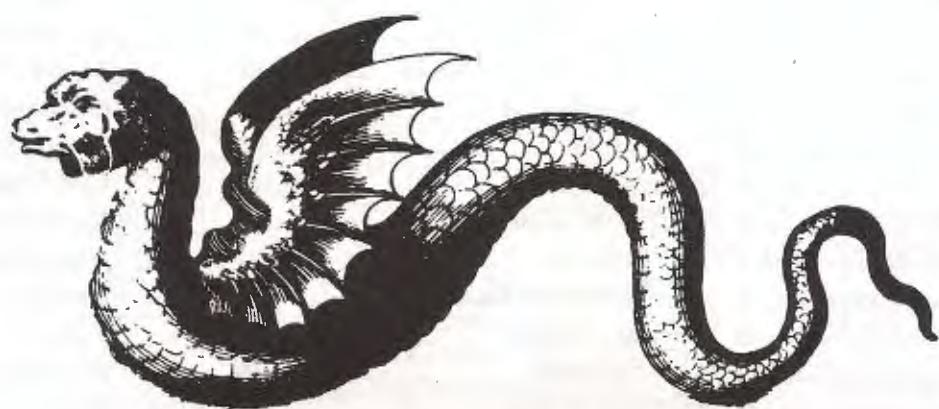
LES MÉTACRÉATURES EUROPEENNES



CARL SARGENT

FPSA
COLLECTION





LES
MÉTACRÉATURES
EUROPEENNES



SOMMAIRE

INTRODUCTION	4	
AVANT-PROPOS	5	
PRÉFACE	6	
Identification	6	
Capacités magiques	6	
Habitudes	6	
Commentaires.....	6	
Pouvoirs	6	
Faiblesses	6	
Caractéristiques	6	
Habitat/Répartition	6	
CRÉATURES ÉVEILLÉES	7	
Afanc	8	
Aigle impérial	10	
Altvaras	12	
Albatros scintillant.....	14	
Barbare à crête	16	
Bayard	18	
Bean Sidhe	20	
Brochet cracheur.....	22	
Castor fouisseur.....	24	
Centaure	26	
Cerbère.....	28	
Chacal de feu.....	30	
Chat de mûres	32	
Corps cadavre.....	34	
Crapaudin	36	
Dakkaryne	38	
Dauphin des tempêtes	40	
Each-uisge	42	
Farfadet.....	44	
Faucon merlin.....	46	
Fenrir	48	
Formoîré	50	
Gargouille européenne	52	
Gobelín	54	
Gorgone	56	
Grand-père élan	58	
Hermine bulldog.....	60	
Hibou oracle	62	
Homard Abrams	64	
Hydre	66	
Jauchekafer	68	
Kludde	70	
Mangouste vif-argent	72	
Meistersinger.....	74	
Métamante	76	
Minotaure sauvage.....	78	
Mouche ghede.....	80	
Nosferatu	82	
Pégase	84	
Peryton.....	86	
Porc-épic mitrailleur	88	
Protéen	90	
Putois géant.....	92	
Salamandre de Nimue	94	
Sanglier d'or	96	
Satyre.....	98	
Scorpyrine	100	
Séide vampirique	102	
Spectre	104	
Spectre de Brocken	106	
Stymphalian.....	108	
Tarentelle	110	
Vipère-chien	112	
APPENDICE 1 : LES FAËS	114	
La nature de l'Éveil.....	114	
Deux cas particuliers	114	
Faës animaux	114	
Faës controversés	115	
La Chasse Sauvage.....	116	
Domovoi.....	118	
FrappEUR (gratteur)	120	
APPENDICE 2 : VARIANTES		
DE MÉTAHUMAINS.....	122	
Variantes.....	122	
Minotaure (troll)	122	
Ogre (ork)	122	
RÈGLES DE JEU.....	123	
POUVOIRS DES ÉVEILLÉS	124	
Définition	124	
Pouvoirs personnels.....	124	
Pouvoirs anti-personnels.....	124	
Pouvoirs indirects.....	125	
Cas particuliers	125	
Un pouvoir à la fois	125	
Pouvoirs opposés	125	
Portée et durée	125	
Perception astrale	126	
Indice de danger	126	
Pouvoirs	126	
Accident.....	126	
Accroissement d'Attributs		
Physiques	126	
Aliénation	126	
Armure Renforcée.....	126	
Aspersion	126	
Aura Enflammée	127	
Aura Glaciale.....	127	
Aveuglement	127	
Chant Hypnotique	127	
Chape d'Ombre	128	
Collage	128	
Coloration Adaptative	128	
Compulsion	128	
Confusion	128	
Contrôle Animalier	128	
Contrôle Météorologique	129	
Dissimulation	129	
Drain d'Essence	129	
Empathie	130	
Engloutissement	130	
Forme Brumeuse	130	
Garde	130	
Garde Magique	130	
Illusion	130	
Imitation	131	
Immunité contre l'Âge	131	
Immunité contre le Feu	131	
Immunité contre le Froid	131	
Immunité contre les Agents Pathogènes	131	
Immunité contre les Armes Normales	132	
Immunité contre les Poisons	132	
Infection	132	
Influence	132	
Initiative Accrue	132	
Manifestation	132	
Mirage	132	
Mouvement	133	
Mouvement Accru	133	
Pestilence	133	
Pétrification	133	
Peur	133	
Projection de Flammes	133	
Projection du Silence	133	
Projection Électrique	134	
Projection Sonique	134	
Psychokinésie	134	
Recherche	134	
Regard Pétifiant	134	
Régénération	134	
Rejet	134	
Résistance à la Magie	134	
Résistance au Feu	134	
Salive Corrosive	135	

Sécrétions Corrosives	135
Sens Accrus	135
Sensibilité Magique	135
Silence	135
Souffle Nocif	135
Toucher (Hurlement) Paralysant ..	136
Venin	136
Pouvoirs des faës.....	136
Charme	136
Disparition	136
Masquage	136
Résistance au contrôle.....	137
Faiblesses	137
Allergie	137
Exigences alimentaires	137

Perte d'Essence	137
Sens réduits	137
Vulnérabilité	137
RÉPARTITION MONDIALE	138
Importation des créatures.....	138
Eveil parallèle	138
Migration des espèces	138
Implantation artificielle	138
Métacréatures de Shadowrun.....	138
Métacréatures nord-américaines en Europe	139
Métacréatures européennes en Amérique	142
Comment utiliser ce supplément ..	144
TABLE DES MÉTACRÉATURES..	146



SHADOWRUN, LES MÉTACRÉATURES EUROPÉENNES sont des marques déposées par FASA Corporation. Copyright © 1997 FASA Corporation. Tous droits réservés.
Marque utilisée par Jeux Descartes sous licence de FASA Corporation.
Imprimé au Portugal par SIG 2685 Camarate
Édition et dépôt légal Novembre 1997 - ISBN : 2-7408-0145-9

Version française éditée par Jeux Descartes
1, rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris Cedex 15

LES MÉTACRÉATURES EUROPÉENNES

Rédaction

Carl Sargent
Matériel supplémentaire
Tom Dowd
Mike Colton

Développement

Tom Dowd

ÉDITION AMÉRICaine

Éditeur principal
Donna Ippolito
Éditeur associé
Sharon Turner Mulvihill
Assistante
Diane Piron

PRODUCTION

Directeur artistique
Jeff Laubenstein
Directeur de projet
Jim Nelson
Maquette de couverture
Jim Nelson
Couverture
Jim Nelson
Illustrations
Joel Biske, Carol Brozman
Earl Geier, Jeff Laubenstein
Mike Nielsen, Jim Nelson
Tony Szczudlo, Susan Van Camp
Plans
Carol Brozman
Mark Ernst
Maquette U.S.
Carol Brozman
Mise en forme U.S.
Ernesto Hernandez

VERSION FRANÇAISE

Traduction
Guillaume Fournier

Directeur de collection
Henri Balczesak

Adaptation - rewriting
Jean-Luc Blaise
Dominique Balczesak

Réalisation technique
Guillaume Rohmer avec
la collaboration de la SARL InEdit

Titre original
Paranormal Animals of Europe

INTRODUCTION

Les Métacréatures Européennes est un supplément pour **Shadowrun**. Il décrit la nature et les pouvoirs des paraespèces propres au continent européen. Ce n'est pas un catalogue exhaustif, mais plutôt un descriptif rapide des créatures les plus susceptibles d'être rencontrées par des shadowrunners au cours d'une aventure.

La **Préface** examine le format de présentation de chaque créature. Vient ensuite une liste d'animaux choisis, présentés par ordre alphabétique. Les **Appendices 1** et **2** fournissent des théories et exemples au sujet de divers faës et autres variantes de métahumanité. Le chapitre des **Règles de jeu** décrit les **Pouvoirs des Éveillés**, le détail de leur **Répartition mondiale**, et donne une **Table des métacréatures** comportant également les caractéristiques de toutes les métacréatures abordées dans les règles de base de **Shadowrun** et dans **Paranormal Animals of North America (Les Métacréatures Nord-Américaines)**.

Le chapitre consacré aux **Pouvoirs des Éveillés** présente des mécanismes de jeu légèrement différents des règles de base. La nouvelle description des pouvoirs est plus précise, afin de satisfaire les maîtres de jeu désireux de s'appuyer sur des règles plus concrètes que celles fournies antérieurement. Il est toutefois recommandé que la liste des pouvoirs et des aptitudes évolue légèrement d'une créature à l'autre, et même d'un spécimen à l'autre d'une même espèce, afin qu'il y ait toujours un effet de surprise sur les joueurs.



LES MÉTACRÉATURES EUROPÉENNES

Par Charles Spencer

Professeur de parabiologie à l'université d'Oxford, Royaume-Uni.

Avec un avant-propos du professeur William Harley



Avant-Propos

Les Métacréatures Européennes présente les principales métaespèces rencontrées dans l'habitat européen. Avec l'assistance de plusieurs collaborateurs du vieux continent, le professeur Spencer a dressé la liste complète des créatures métamorphosées et Éveillées ayant été observées et signalées assez souvent pour que leur existence ne fasse plus le moindre doute.

>>>>[Ce vieux Charley s'exprime parfois de manière assez pompeuse, et il a aussi cette manie du métamouton et assimilé, si bien que nous avons coupé toutes ces bêtises pour ne garder que les informations susceptibles d'intéresser vraiment le "visiteur" (dirons-nous le shadowrunner ?). Autrement dit, la nature à l'état brut : des griffes et des crocs ensanglantés, des carnivores enragés, des monstres psychotiques et autres Choses Que Vous Ne Voudriez Pas Présenter À Votre Grand-Mère.

Naturellement, le langage sonne un peu "européen" par moment, mais on s'y habitue. Quelques amis nous ont aussi donné un coup de main pour les commentaires. Qu'ils en soient ici remerciés.] <<<<

- Juggler (05:42:22/26-SEP-53)

Des appendices du plus grand intérêt suivent le corps du texte de cet ouvrage. Dans le premier, le professeur Spencer aborde d'étonnantes créatures, les faës, qui paraissent spécifiques à l'environnement européen. Il propose une excellente explication de leurs origines et de leurs facultés uniques.

>>>>[Ouais, c'est vraiment l'éclate. Un truc géant, tu vois ce que je veux dire ?]<<<<

- Juggler (05:49:12/26-SEP-53)

Le professeur Spencer s'intéresse ensuite à la distribution européenne des métaespèces décrites dans le célèbre *Guide Paterson des Métacréatures Nord-Américaines*. Il commente également la répartition étrangère des métacréatures européennes.

C'est avec un vif plaisir que je recommande cet ouvrage au lecteur curieux comme à celui soucieux d'approfondir ses connaissances sur le sujet. Je suis convaincu pour ma part que ce livre peut d'ors et déjà être considéré comme un classique.

WILLIAM HARLEY

>>>>[Ouais, tu dis ça parce que Charley est le mari de ta sœur !]<<<<

- Juggler (05:52:03/26-SEP-53)

PR**E**FACE



Avant d'entamer ce travail (qu'il reconnaît ambitieux), l'auteur a consacré un temps et une énergie considérables à mener une recherche des plus exhaustives sur le sujet. La question de savoir sous quelle forme il valait mieux présenter au lecteur non averti le résultat de cette recherche a été résolue après un examen attentif du célèbre *Guide Paterson*. L'auteur de cet admirable ouvrage a su arranger ses informations d'une manière si claire et si concise que nous avons demandé l'autorisation à son éditeur de reproduire ici le même format de présentation. Nous remercions le docteur Paterson pour sa gracieuse coopération et espérons que le lecteur trouvera *Les Métacréatures Européennes* aussi précieux que son modèle.

La description de chacune des métacréatures décrites dans cet ouvrage est organisée selon les catégories suivantes :

IDENTIFICATION

La taille et le poids indiqués correspondent à un spécimen adulte moyen. S'il existe une différence significative entre le mâle et la femelle, le texte en fait mention. Naturellement, on peut rencontrer des variations notables d'un spécimen à l'autre. L'identification comprend le détail de l'apparence, du pelage et autres caractéristiques physiques distinctes.

Note au maître de jeu : La manière de créer des variantes plus grandes ou plus petites d'une créature donnée est indiquée avant la Table des Métacréatures, page 146.

CAPACITÉS MAGIQUES

Bon nombre de créatures Éveillées affichent diverses aptitudes magiques. Cette rubrique fait entrer ces aptitudes dans l'une au l'autre des catégories suivantes :

Aucune : La créature ne possède aucune faculté magique.

Parabiologiques : La créature possède certaines aptitudes naturelles (vision, ouïe, force et ainsi de suite) rendues exceptionnelles par l'effet multiplicateur de ses pouvoirs magiques.

Innées : La créature est capable d'accomplir des actions qui lui seraient impossibles sans l'intervention de la magie (par exemple, voler sans posséder d'ailes ou avec un corps manifestement trop lourd pour s'arracher au sol normalement).

Magiquement active : La créature utilise au moins quelques sorts d'une manière similaire à celle des adeptes, des mages ou des chamans. Ce genre de créature reste rare et ce livre décrit ses talents inhabituels à la rubrique Pouvoirs (voir ci-dessous).

HABITUDES

Cette rubrique aborde les habitudes alimentaires de la créature (carnivore, omnivore, etc.) et son mode de comportement - social ou solitaire, migrateur ou non (et si oui, quelle est sa destination), sa faculté d'adaptation particulière, et ainsi de suite.

COMMENTAIRES

Cette rubrique fournit de brèves notes sur les aspects les moins connus des créatures Éveillées, y compris les hypothèses spéculatives et autres observations de certaines quasi-similitudes non vérifiées.

>>>>[Quasi-similitudes ! Aaaarghh ! Mais où ces tordus de savants apprennent-ils à écrire comme ça ? Pourquoi ne pas reconnaître simplement qu'il ne fait pas plus confiance au rigolo qui lui a transmis les données qu'il ne se sent capable de soulever un éléphant avec une hernie, et tout serait dit ? En tout cas, c'est là que nous pouvons intervenir, les amis. Nos "observations de certaines quasi-similitudes non vérifiées" sont beaucoup plus fiables que celles de ce vieux Charley.] <<<<

- Juggler (01:41:44/11-AOÛ-53)

>>>>[Qui a la hernie ? Charley ou l'éléphant ?]<<<<

- Katarina H (08:11:11/11-AOÛ-53)

>>>>[Quelle différence ça peut bien faire ?]<<<<

- Juggler (00:32:31/12-AOÛ-53)

POUVOIRS

Les pouvoirs propres à chaque espèce apparaissent ici. Comme indiqué à la rubrique Capacités magiques, les pouvoirs d'une créature peuvent être innés, parabiologiques ou magiquement actifs.

FAIBLESSES

Cette rubrique aborde les faiblesses de la créature. La plupart des métacréatures souffrent d'une forme ou d'une autre d'allergie ; on apprend ici à quoi chacune est allergique, ainsi que la gravité de sa réaction aux éléments allergènes.

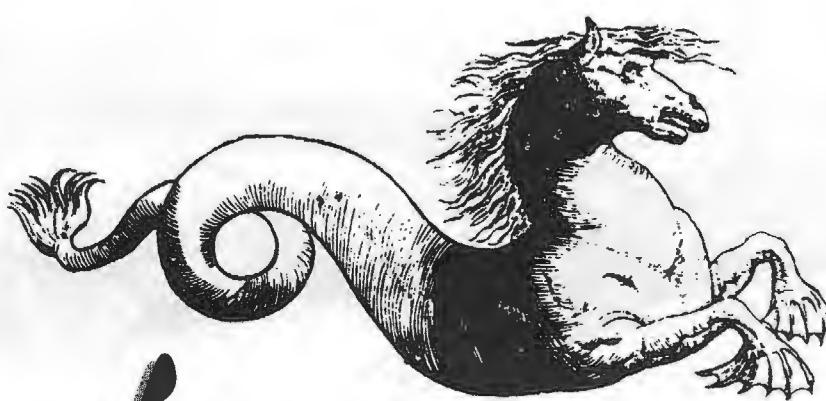
CARACTÉRISTIQUES

Cette rubrique détaille, en termes de jeu, les caractéristiques et les attaques ou pouvoirs spéciaux dont dispose la créature. Le maître de jeu peut modifier légèrement ces informations pour conserver un élément de surprise dans la partie. Toutes les abréviations utilisées sont expliquées avant la Table des Métacréatures, page 146.

HABITAT/RÉPARTITION

Cette rubrique est consacrée à l'habitat ordinaire de la créature, autrement dit au type d'environnement dans lequel elle est le plus susceptible d'être rencontrée. Les métacréatures utilisées comme chiens de garde et celles qui se déplacent beaucoup peuvent, naturellement, se trouver à peu près n'importe où. La répartition s'intéresse exclusivement au continent européen.

◆



CRÉATURES ÉVEILLÉES

—



IDENTIFICATION

La tête, le tronc et la forme générale de l'afanc évoquent ceux du crocodile, à cette différence que sa queue se termine en spatule à la manière d'une queue de castor. Il atteint une taille moyenne de 3 mètres, plus 1,5 mètre de queue, pour un poids moyen de 375 kilos. Ses pattes sont sensiblement plus allongées et plus fortes que celles des autres crocodiliens, ce qui lui permet de soutenir une course plus longue sur la terre ferme. Ses pattes arrière se terminent par de fortes griffes qu'il utilise pour fourir le sol. La coloration de l'afanc est brun-vert, mais certains spécimens tirent parfois vers le gris-vert ou même le brun foncé. L'analyse génétique rattache incontestablement cette créature à l'ordre des crocodiliens.

CAPACITÉS MAGIQUES

Innées.

HABITUDES

L'afanc est un carnivore d'une intelligence et d'une ruse exceptionnelles. Son régime habituel se compose de crabes d'eau douce, de poissons et de mammifères marins tels que les loutres, rats musqués et autres. Cependant, ses sens très affûtés peuvent repérer une proie potentielle sur une grande distance, et des rapports font état d'attaques d'afanc contre des moutons, des vaches, d'autres mammifères de grande taille et même des hommes. La capacité de l'afanc à attirer de

telles créatures dans son territoire de chasse naturel limite nécessairement le nombre de ces rapports, et sa sauvagerie notoire décourage toute étude trop poussée de son comportement.

L'afanc vit en groupes semi-sociaux pouvant compter jusqu'à six membres, mais il se déplace et chasse en solitaire. Un groupe social se définit par une tolérance mutuelle dans le domaine des prétentions territoriales ; chacun coopère pour repousser les agresseurs et les intrus (y compris les autres afancs), mais le groupe chasse rarement en bande. Animal à sang froid, l'afanc est principalement actif durant la journée.

L'afanc n'accorde guère d'attention à l'encadrement de ses petits. La femelle se contente de creuser une sorte de nid dans le sol, où elle dépose ses œufs, qu'elle recouvre ensuite de boue mêlée de végétaux et de viande en putréfaction. La décomposition maintient une chaleur suffisamment élevée pour l'incubation, jusqu'au jour où les petits brisent leur coquille et se frayent un chemin vers l'extérieur. Le fait que le mâle dévore fréquemment ses petits pourrait expliquer la relativement lente propagation de l'afanc dans sa zone de répartition viable.

COMMENTAIRES

L'origine galloise de cette espèce reste sujette à controverse, principalement en raison de sa distribution morcelée à travers toute l'Europe. Aucune sous-espèce

de crocodilien n'existe en Europe avant l'apparition du premier afanc au cours de la troisième décennie de ce siècle, et sa présence dans ces régions pose, aujourd'hui encore, une énigme. L'analyse génétique a confirmé la relation et la position de l'espèce, mais la question de son origine n'est toujours pas tranchée.

POUVOIRS

Accroissement d'Attributs Physiques (Force, trois fois par jours, pendant [Essence] 1D6 tours), Armure Renforcée, Engloutissement, Recherche, Sens Accrus (vision nocturne, odorat).

FAIBLESSES

Aucune.

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[Je ne pique pas. Je veux dire, comment peut-il y avoir un putain de crocodile gallois ? C'est pas précisément courant, les crocos, dans le pays de Galles.] <<<<

- Linnaeus II (01:18:35/20-MAR-53)

>>>>[La bestiole est apparue ailleurs que dans le pays de Galles, quoique sous des noms différents. On l'a signalée en Hongrie et en Pologne, par exemple, mais, bizarrement, pas dans l'Europe de l'Ouest. J'imagine que l'explication se ramène à une de ces histoires de crocodiles-dans-les-égouts-de-New-York, Lin.] <<<<

- Greg Mendel (07:19:00/20-MAR-53)

>>>>[Tu te ficherais pas mal de savoir d'où il vient ou comment on l'appelle si tu en rencontrais un. Comme les crocos et les alligators, cet enfoiré aime se maintenir juste sous la surface de l'eau, avec seulement les yeux et les naseaux qui émergent. Et il peut rester comme ça aussi longtemps que ça lui chante. Il utilise ses pouvoirs pour chercher sa proie et l'attirer dans l'eau, et une fois à sa portée, tu es cuit, point final. Une fois qu'il t'a mordu, rien à faire pour qu'il te lâche, il se contente de secouer cette gigantesque saloperie de queue dans tous les sens jusqu'à ce qu'il t'ait taillé en pièces. Il y en a un énorme dans le Tyne, qui rôde aux alentours de Newcastle - il doit bien faire dix mètres de long. Je te jure - je l'ai vu. Il a choppé un troll aux jambes et l'a coupé en deux avant qu'on ait pu bouger. Si tu te sers d'un pistolet, d'un fusil ou d'une mitrailleuse - laisse tomber. Avec une grenade à fragmentation, tu as tes chances, mais n'y compte pas trop. Certaines de ces bestioles peuvent bouffer une grenade et te lâcher un petit rot avec un grand sourire plein de crocs.] <<<<

- Carol K (22:41:22/22-MAR-53)

>>>>[On dit que les afancs peuvent repérer une proie à environ un kilomètre de leur zone de chasse grâce à leur pouvoir de Recherche/Détection, et qu'ils peuvent l'attirer à eux depuis la même distance. Ne me citez pas. J'ai dit environ.] <<<<

- Juggler (04:09:51/26-MAR-53)

CARACTÉRISTIQUES

Afanc	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
	10/4	4x4	8	-	2/4	4	6	3	10G

Pouvoirs : Accroissement d'Attributs Physiques (Force, trois fois par jour, pendant [Essence] 1D6 tours), Armure Renforcée, Engloutissement, Recherche, Sens Accrus (vision nocturne, odorat)

Faiblesses : Aucune

Note : Si l'afanc réussit une attaque de mêlée (morsure), il peut tenter d'agripper sa victime avec sa mâchoire. Procédez à un test d'opposition entre la Rapidité de la victime contre la Force de l'afanc et la Force de l'afanc contre la Force de sa victime. Si cette dernière obtient au moins un succès de plus que l'animal, elle parvient à se dégager. Dans le cas contraire, l'afanc la maintient entre ses crocs et lui inflige automatiquement des dégâts 12G à la fin du tour de combat suivant. La Puissance de l'attaque augmente ensuite de 1 par tour de combat jusqu'à ce que la victime parvienne enfin à se dégager ou que l'un des deux protagonistes soit tué. Une proie morte ou inconsciente sera délaissée par l'afanc s'il se voit attaqué par d'autres adversaires. Le multiplicateur de Rapidité de l'afanc est de 4 dans l'eau.

AFANC *Crocodylus cymri*

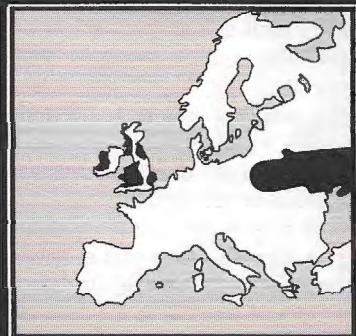
HABITAT

Fleuves et estuaires

RÉPARTITION

Pays de Galles, autres régions du Royaume-Uni, Europe de l'Est

RÉPARTITION

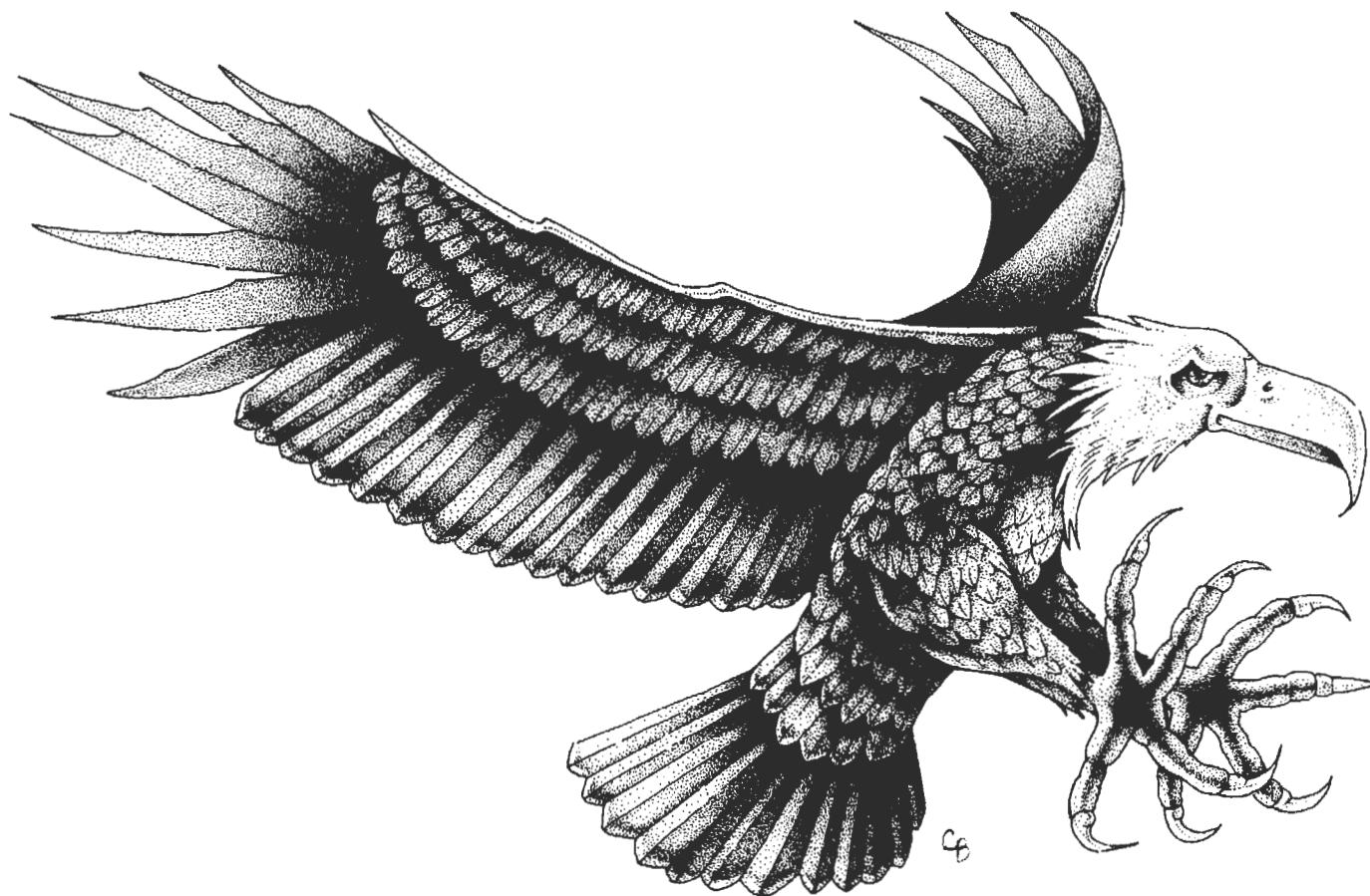


COMPARAISON DE TAILLE



AIGLE IMPÉRIAL

Aquila augustus



IDENTIFICATION

L'aigle impérial (quelquefois désigné par le nom de raptor) est le plus grand rapace européen, atteignant 1 mètre 40 de long pour une envergure d'environ 3 mètres 80. Il pèse 24 kilos. Son corps est couvert de plumes brun foncé, sauf sur la tête, où elles sont d'un jaune d'or éclatant, ainsi que sur le poitrail, où le mâle porte parfois une tache dorée. Son grand bec jaune incurvé permet à l'oiseau de déchirer sa nourriture, et ses pattes se terminent en serres puissantes avec lesquelles il capture ses proies. La femelle est plus petite que le mâle d'environ 10 %. L'analyse génétique identifie l'aigle impérial comme la forme Éveillée de l'aigle royal *Aquila chrysaetos* ; il ne doit pas être confondu avec l'aigle impérial commun, plus petit, qui survit encore en quelques régions d'Europe centrale.

CAPACITÉS MAGIQUES

Innées. (Il semble avoir certaines facultés de contrôle météorologique, même si les témoignages certifiés dans ce sens restent rares. La plupart des parabiologistes considèrent ces récits comme des légendes.)

HABITUDES

L'aigle impérial est un authentique carnivore. Il se nourrit de petits oiseaux, de lézards, de serpents et de rongeurs, et peut capturer sa proie dans les airs, sur terre ou dans l'eau. Il mange également de la charogne, habitude qui renforce la croyance erronée selon laquelle il s'en prendrait au bétail, alors même qu'il attaque rarement une proie d'une taille supérieure à celle d'un agneau nouveau-né. Une conséquence malheureuse de cette erreur est que les paysans continuent à semer des carcasses empoisonnées dans la nature pour essayer de débarrasser leur région de ses aigles impériaux, bien qu'il s'agisse d'une espèce protégée dans bon nombre de pays d'Europe.

L'aigle impérial est un rapace diurne. Il mène une vie solitaire, quoique les couples constitués demeurent ensemble pour toute la saison de la reproduction (du printemps à la fin de l'automne, jusqu'à ce que les aiglons puissent voler et apprendre les rudiments de la chasse). Il résout ses conflits territoriaux par la communication empathique plutôt que par le conflit (du moins est-ce l'avis des observateurs). Un

jeune peut voyager sur une distance considérable pour se trouver et s'installer dans un territoire de chasse qui lui soit propre, et on raconte que les autres aigles impériaux qu'il est amené à croiser sur sa route l'assistent en lui offrant de la nourriture s'il montre des signes de fatigue.

L'aigle impérial s'en prend très rarement à l'homme, et c'est alors presque toujours contre des humains ou des métahumains qui lui tendent des pièges ou qui déposent des appâts empoisonnés à l'intention des rapaces.

L'aigle impérial utilise parfois son pouvoir de Contrôle Météorologique pour éloigner le mauvais temps dans les périodes où la chasse devient vitale (notamment quand les aiglons sont en pleine croissance). Le reste du temps, il évite de s'en servir.

POUVOIRS

Contrôle Météorologique, Empathie (CDV), Influence (CDV), Recherche, Résistance à la Magie, Résistance au Feu, Sens Accrus (perception de l'altitude).

FAIBLESSES

Vulnérabilité (poisons).

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[C'est vraiment un animal majestueux. Il est protégé en Espagne, je suis fier de pouvoir le dire. Ce n'est pas le cas dans d'autres pays d'Europe moins éclairés.] <<<<

- Juan the Man (20:27:12/5- AVR-53)

>>>>[En Grande-Bretagne, les pesticides et les produits toxiques ont eu raison des aigles impériaux et royaux depuis longtemps. Ces salopards d'Italiens les ont éliminés aussi, dans le cadre de leur grand massacre annuel d'oiseaux conduit à l'occasion des migrations de printemps. La Norvège et les pays de l'Est sont les derniers endroits où tu peux encore voir ce magnifique rapace fondre sur sa proie. Cette fierté. Cette majesté dans le mouvement. C'est le roi des oiseaux, tu sais.] <<<<

- Chaka Diva (23:52:56/5- AVR-53)

>>>>[les gens des steppes racontent que les impériaux se rassemblent parfois à la mort d'un très vieil aigle (on murmure que les aigles impériaux d'un âge très avancé sont versés dans les arts de la magie). Ils combinent alors leur influence sur les éléments pour faire lever une grande tempête. Les aitvaras sentent approcher sa puissance et se terrent ; les domovoï le savent également, et eux aussi se cachent, s'enroulant dans leurs couvertures et observant par la fenêtre le ciel qui s'obscurcit pour regarder les aigles jouer avec la foudre. Il tombe alors des gouttes grosses comme le pouce. Au matin, la tempête s'apaise, et les aigles regagnent leurs aires avec leurs compagnes, parfois à plusieurs centaines de kilomètres, et c'est fini.] <<<<

- Anatoly K (11:31:59/6- AVR-53)

>>>>[Anatoly dit vrai. Nous aussi, nous savons quand un Ancien nous quitte. Nous sentons dans nos os approcher la tempête, plusieurs jours à l'avance. Quand nous le pouvons, nous nous rendons sur place pour témoigner notre respect à l'Ancien. Son aire est une loge médecine ; bon nombre d'entre nous s'y sont rendus et ont communiqué avec lui. S'il nous en juge dignes, il arrache une plume de son aile ou de sa queue pour nous l'offrir, et nous la portons avec fierté. Nos frères de l'aigle la reconnaissent immédiatement.] <<<<

- Windwalker (13:16:42/6- AVR-53)

>>>>[Il ne faudrait peut-être pas en faire trop non plus. Je connais une ou deux personnes qui ont été attaquées par un impérial parce qu'elles étaient aventurées sur son territoire en chassant le chevreuil. Dire qu'il n'attaque que ceux qui viennent l'empoisonner me paraît pour le moins exagéré.] <<<<

- Objector (17:15:21/6- AVR-53)

>>>>[Connard !]<<<<

- Anatoly K (18:48:59/6- AVR-53)

>>>>[On dirait que monsieur Objector a touché un point sensible. Pas de réponse de sa part pour l'instant...]<<<<

- Juggler (02:51:11/28- AVR-53)

CARACTÉRISTIQUES

Aigle impérial	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
	3	5x3	3	4	2/4	6	6	4**	5M

Pouvoirs : Contrôle Météorologique, Empathie (CDV), Influence (CDV), Recherche, Résistance à la Magie, Résistance au Feu, Sens Accrus (perception de l'altitude)

Faiblesses : Vulnérabilité (poisons)

Note : **3D6 dés d'Initiative. Le multiplicateur de Rapidité en vol est de 7.

AIGLE IMPÉRIAL

Aquila augustus

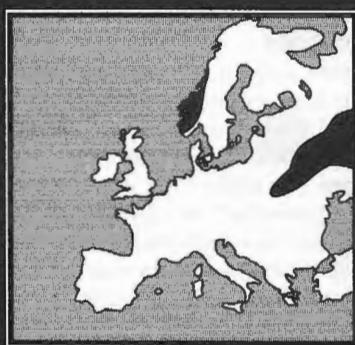
HABITAT

Collines, montagnes, forêts

RÉPARTITION

Europe

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE



AITVARAS

Alutuserpens lithuanii

IDENTIFICATION

L'aitvaras est un serpent au corps léger qui avoisine les 8 mètres de long pour une masse de moins de 40 kilos. La couleur de ses écailles varie du vert au gris ardoise en passant par le brun olivâtre. Sa tête large et diapside (à deux fenêtres) montre la formation dite du "troisième œil", commune à l'espèce lointainement parente du lézard tuatara de Nouvelle-Zélande. Situé au sommet du cerveau et correspondant à un trou dans le crâne, ce troisième œil conserve le souvenir d'une cornée et d'une rétine, mais pas d'iris. Il est relié aux glandes endocrines du cerveau, y compris les glandes pariétale et pituitaire, mais sa photosensibilité demeure un sujet d'intenses débats au sein des zoologistes.

La classification de l'aitvaras dans la sous-espèce des *Alutuserpens* est un second point sujet à controverse. De nombreux parazooologues estiment prématuré de l'identifier à toute autre espèce de serpents à plumes, et ce malgré son pouvoir de voler. Les études effectuées sur des spécimens capturés ne donnent guère de résultats probants, en raison du manque de coopération de l'animal et de sa courte durée de vie en captivité.

CAPACITÉS MAGIQUES

Innées, quoique certains rapports fassent état de sujets magiquement actifs.

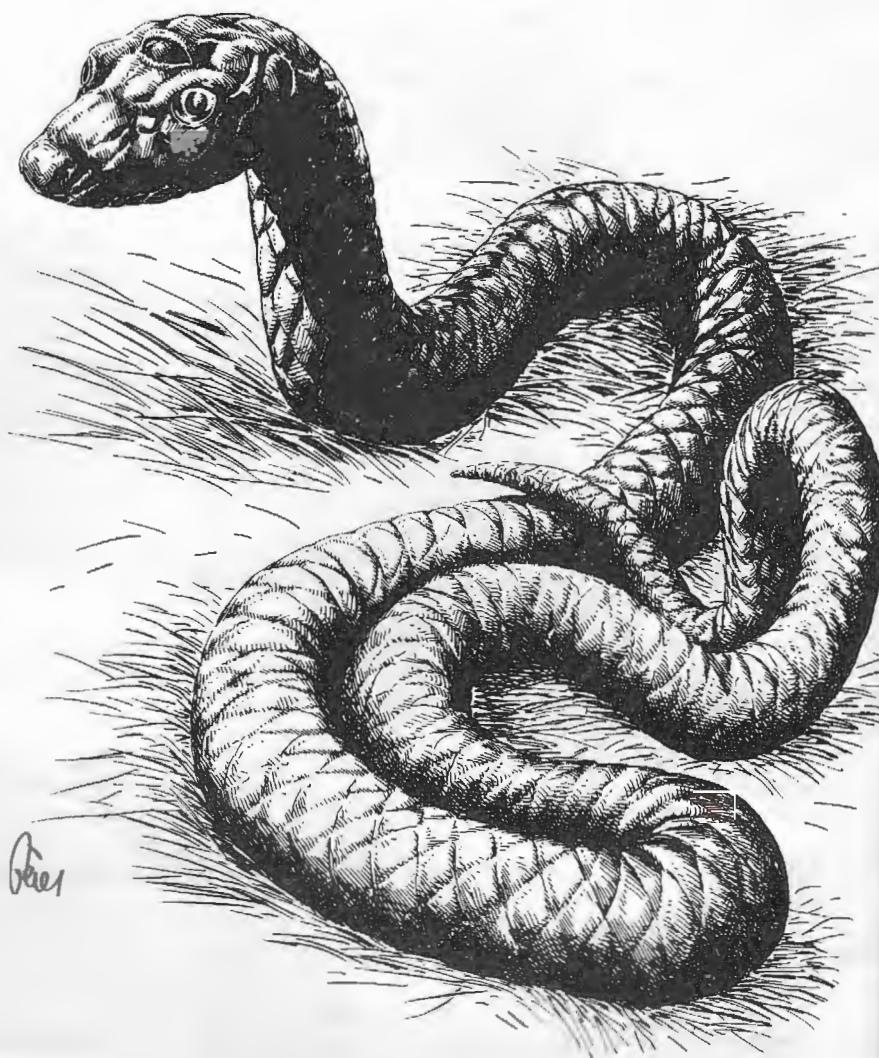
HABITUDES

L'aitvaras est un omnivore et un nécrophage, qui se nourrit principalement de fruits, de grains et de baies. Malgré sa nature reptilienne, il semble pareillement actif à toute heure du jour et en toute saison de l'année, quelle que soit la température. Les rares études de son comportement ayant produit davantage que des données rudimentaires font apparaître que l'aitvaras ne dort qu'à de brefs intervalles et n'a besoin que de très peu de repos. Créature solitaire, on le rencontre rarement en groupes importants. Il n'existe aucune donnée sur ses habitudes de reproduction ou le soin qu'il apporte ou non à l'éducation de ses petits.

L'aitvaras est un sujet qui continue à défier la recherche. En l'état actuel de nos connaissances, il n'existe aucune étude qui permette de le relier aux autres dracromorphes.

COMMENTAIRES

En raison de la rareté des informations scientifiques disponibles, les faits anecdotiques prennent ici davantage de poids qu'il n'est ordinairement acceptable. Les paysans lituaniens affichent un grand respect vis-à-vis de l'animal, qu'ils



considèrent comme un bon augure. Certains rapports suggèrent l'existence d'une relation symbiotique avec des humains dans quelques communautés rurales isolées ; selon eux, le serpent vivrait dans les étables et les maisons, où il recevrait abri et nourriture. En échange, il utiliserait son pouvoir de Contrôle Animalier pour tenir à l'écart les animaux nuisibles et pour régler la vie des animaux de la ferme.

POUVOIRS

Contrôle Animalier (spécial), Dissimulation (personnelle), Empathie (CDV), Immunité contre les Armes Normales, Résistance à la Magie, Venin.

Note : Le pouvoir de Contrôle Animalier de l'aitvaras fonctionne normalement sur les animaux domestiques, les animaux de la ferme et les reptiles. Dans le cas des autres animaux (ours, loups, etc.), la victime a le droit de résister par un test d'opposition entre sa Volonté et l'Essence de l'aitvaras.

FAIBLESSES

Aucune.

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[C'est des drôles de bestiaux, tu peux le dire. Mes associés et moi, nous avions été embauchés pour en capturer un qui avait soi-disant attaqué des chiens de garde sur un site industriel. Je ne vais pas te faire le topo, mais Fuchi-Estonie nous avait menti. Bref, nous nous sommes mis en chasse avec des sonars et des IR et nous avons remonté la piste du serpent jusqu'à un petit village. La population locale au complet nous attendait. Nous avions des armures intégrales, un transport blindé, de l'armement lourd et automatique, et eux avaient des fourches, des bâtons et une pathétique poignée de pistolets de petit calibre, mais tu crois qu'ils nous auraient laissé approcher ? Ils se seraient fait tuer pour défendre leur serpent, oui, jusqu'au dernier. Une foutue symbiose.] <<<<

- Rabid (00:07:18/22-MAR-53)

>>>>[On parle aussi d'une espèce cousine, les zaltsys, qui ne volent pas mais ont à peu près les mêmes pouvoirs.] <<<<

- Wolfgang K (18:22:19/23-MAR-53)

>>>>[Les taxonomistes et l'auteur peuvent tergiverser tant qu'ils veulent, pour ma part j'ai bien l'impression que la bestiole est incontestablement un dracomorphe. L'auteur ne raconte pas toute l'histoire au sujet des aitvaras. Les récits populaires affirment qu'ils apportent de la nourriture aux plus démunis en période de mauvaise récolte, et crois-moi, en Lituanie et dans les autres Etats baltes où vivent ces créatures, les mauvaises récoltes ne manquent pas. On prétend aussi qu'ils guident et protègent les chasseurs, et qu'ils patrouillent à la lisière des bois et aux alentours des agglomérations. Généralement, ils évitent les humains grâce à leur pouvoir de Dissimulation, mais s'ils sont acculés et menacés, ils se défendent avec sauvagerie. La morsure d'un aitvara peut être extrêmement dangereuse.] <<<<

- Anatoly K (22:16:18/25-MAR-53)

>>>>[Son activité magique identifie également l'aitvara comme un dracomorphe. Sous forme astrale, j'en ai vu un utiliser ses pouvoirs de Manifestation et de Psychokinésie pour obstruer un conduit rejetant des déchets toxiques.] <<<<

- Shambanara (23:17:46/25-MAR-53)

CARACTÉRISTIQUES

Aitvaras	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
	4	6x3	3	5	6	5	6	6**	6L, -1 d'Allonge

Pouvoirs : Contrôle Animalier (spécial), Dissimulation (personnelle), Empathie (CDV), Immunité contre les Armes Normales, Résistance à la Magie, Venin

Faiblesses : Aucune

Note : Le modificateur de Rapidité en vol est de 7. **3D6 dés d'Initiative.

AITVARAS

Alutuserpens lithuanii

HABITAT

Collines, forêts, prairies

RÉPARTITION

Lituanie, Lettonie, Estonie, Biélorussie

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE



ALBATROS SCINTILLANT

Diomedea scintillans

IDENTIFICATION

L'albatros scintillant est un gigantesque oiseau marin aux pieds palmés, d'une envergure moyenne de 7 mètres 40 pour un poids de 25 kilos. Ses plumes blanches grisonnent habituellement au bout de ses ailes et autour de son bec gris-brun. À l'équinoxe de printemps, l'apparence du mâle se transforme en 2-5 jours, et le plumage de son dos et de ses ailes prend les couleurs de l'arc-en-ciel. Bien qu'il vole avec une certaine lenteur, profitant des courants d'air chaud, l'albatros scintillant incarne toute la majesté et la grâce du vol.

Généralement considéré comme la forme Éveillée de l'albatros commun *Diomedea exsulans*, il est cependant plutôt apparenté par une minorité de zoologues au *Phœnix aureus*, en raison de son comportement à l'époque de l'équinoxe.

CAPACITÉS MAGIQUES

Innées.

HABITUDES

Oiseau migrateur, l'albatros scintillant parcourt toute l'hémisphère nord, remontant se reproduire à la fin du printemps dans les îles écossaises des Shetlands et des Orkneys ainsi qu'en Norvège et dans les îles Faroës. À cette époque, il dévore avec voracité le poisson qu'il pêche dans l'océan, mais en automne et en hiver, il peut voler pendant des semaines sans jamais s'interrompre pour manger. Il ne montre agressif que lorsqu'on s'approche de son nid. Le mâle devient alors dangereux, surtout pendant la saison des amours, qui a lieu à l'équinoxe vernal. L'albatros scintillant vole généralement seul sur de longues distances, mais fonde des colonies de ponte semi-sociales pouvant rassembler une centaine d'oiseaux, qu'il partage avec d'autres espèces comme les fous de Bassan et de nombreux types de mouettes.

COMMENTAIRES

Les pouvoirs d'altération de la pensée de l'albatros scintillant sont connus et documentés, mais la transformation et le comportement du mâle à l'époque de l'équinoxe demeurent un mystère complet. Durant la brève saison de reproduction, le mâle brûle littéralement, évoluant dans une traînée de feu au-dessus des vagues de la Baltique afin de capter l'attention de la femelle. Cette dernière choisit son compagnon en restant prudemment à distance. Le mâle reprend alors sa forme et son comportement ordinaires, et le couple s'envole vers le nord pour l'accouplement, souvent accompagné



d'une petite formation de mouettes et d'autres oiseaux marins.

L'albatros scintillant évite généralement le conflit grâce à ses pouvoirs de manipulation des émotions. La seule exception à cette règle concerne la période de l'équinoxe, au cours de laquelle il n'hésite pas à s'en prendre aux marins et aux créatures marines qui s'approchent un peu trop de son territoire temporaire. On a pu également observer quelques cas où un mâle, dédaigné par les femelles, volait en direction des terres et attaquait tout ce qui passait à sa portée jusqu'à ce qu'il se fasse tuer ou qu'il meurt de fatigue.

POUVOIRS

Contrôle Animalier (oiseaux marins), Empathie (CDV), Influence (CDV), Sens Accrus (vision nocturne). Pendant 2-5 jours autour de la date de l'équinoxe de printemps, le mâle possède les pouvoirs de Projection de Flammes et d'Immunité

contre le Feu ainsi qu'une forme de Chap d'Ombré si on l'observe à moins de 27 mètres, ou 1350 mètres en pleine lumière. La Vision de ses plumes scintillantes entraîne en effet une cécité momentanée. Les yeux cybernétiques équipés d'anti flash ne sont pas affectés.

FAIBLESSES

Exigences alimentaires (poisson) et manque de précaution.

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[Le vrai mystère de cet oiseau majestueux est sa relation avec le meistersinger, cette drôle de baleine qui chante cul-par-dessus-tête. Régulièrement, l'oiseau et la baleine se retrouvent et les mâles des deux espèces chantent en choeur. Sans blague, je t'assure. Je ne vois pas comment ils arrivent à se synchroniser, à moins que les piafs ne plongent la tête sous l'eau toutes les vingt minutes pour s'accorder avec leurs copains, mais l'analyse sonore des enregistrements ne laisse aucun doute à ce sujet.] <<<<

- Linnaeus II (13:32:16/20-MAI-53)

>>>>[Les deux espèces entretiennent également des relations plus simples. Quand le meistersinger procède à sa fameuse pêche aux bulles, l'albatros plonge récupérer les poissons assommés négligés par son gros copain. Il récupère les miettes de l'opération, quoi.] <<<<

- Wolfgang K (11:43:50/21-MAI-53)

>>>>[Cette collaboration est en réalité beaucoup plus complexe que les deux commentaires précédents ne le laissent entendre. L'examen du parcours circumnavigationnel de l'albatros révèle que le mâle décrit au cours de son existence un motif géométrique d'une similitude stupéfiante avec le mandala Mesocosmus de l'alchimie pétraenne. De ce point de vue occultiste, le vol de l'oiseau présente un isomorphisme métasyntaxique frappant avec le [1,4 Mp effacés par l'opérateur système].] <<<<

- Docteur Martin Wahnsinnige (19:18:32/22-MAI-53)

>>>>[Désolé. Voudriez-vous avoir l'amabilité, messieurs les savants, de vous en tenir à un langage qu'on puisse parler sans être obligé de reprendre son souffle en milieu de mot ? Je veux dire, ce n'est pas qu'on prenne nos lecteurs pour des imbéciles, mais "isomorphisme métasyntaxique", je vous en prie !]<<<<

- Juggler (02:25:21/23-MAI-53)

>>>>[Heu, excusez-moi mais, je croyais que l'albatros était un oiseau de l'hémisphère sud ?]<<<<

- Dodo (04:11:41/23-MAI-53)

>>>>[Une erreur parfaitement naturelle, Dodo (pour une fois). En fait, on signale des albatros dans la région de la Mer du Nord depuis au moins deux cents ans. L'un a même vécu au sein d'une colonie de fous de Bassan des Faroës pendant trente ans, à la fin du XIXème siècle - jusqu'à ce qu'un abruti finisse par le descendre.] <<<<

- Wolfgang K (20:16:19/24-MAI-53)

>>>>[Un petit conseil inspiré d'une expérience vécue au sujet du danger posé par les mâles au moment de l'équinoxe : garde tes distances. Ça peut dire environ un kilomètre et demi entre toi et eux ; à moins, tu risques d'être aveuglé au premier regard sur leur plumage. Ils commencent par t'éblouir, puis fondent sur toi en piqué et te rôtissent les moustaches. On était tranquillement en train de se livrer au commerce indépendant d'un sac en poudre quelconque au large de Copenhague quand cet énorme mâle solitaire est passé au ras du pont, en immolant deux des hommes d'équipage. Quand on les a sortis de la Baltique, ils étaient carbonisés. D'ordinaire, ces oiseaux dégagent un sentiment de paix et d'harmonie étrange, ce qui explique probablement pourquoi les marins répugnent à les tuer. Mais au printemps, putain, faudrait tous les atomiser !]<<<<

- Captain Pugh (15:27:32/26-MAI-53)

CARACTÉRISTIQUES

	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
Albatros scintillant	3	4x3	3	-	2/4	3	6	3	5L

Pouvoirs : Contrôle Animalier (oiseaux marins), Empathie (CDV), Influence (CDV), Sens Accrus (vision nocturne). Pendant 2-5 jours autour de la date de l'équinoxe de printemps, le mâle possède les pouvoirs de Projection de Flammes et d'Immunité contre le Feu, ainsi qu'une forme de Chape d'Ombre si on l'observe à moins de 270 mètres, ou 1350 mètres en pleine lumière. La vision de ses plumes scintillantes entraînent en effet une cécité momentanée. Les yeux cybernétiques équipés d'anti-flash ne sont pas affectés.

Faiblesses : Exigences alimentaires (poisson marin)

Note : Le multiplicateur de Rapidité en vol est de 5.

ALBATROS SCINTILLANT

Diomedea scintillans

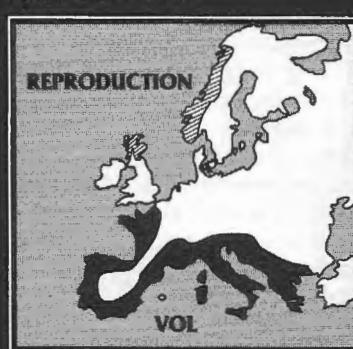
HABITAT

Océans et falaises côtières

RÉPARTITION

Vole partout dans l'ouest et le sud de l'Europe, se reproduit en Écosse et en Norvège

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE



BARBARE À CRÊTE

Macaca cristatus

IDENTIFICATION

Le barbare à crête ressemble à un grand singe, mesurant approximativement 1 mètre 60 et pesant aux alentours de 95 kilos. Son corps est quasi entièrement recouvert d'une épaisse fourrure brune. Un collier de peau orange, ou crête, court le long de sa nuque et s'achève en deux plis pendantes de part et d'autre de sa mâchoire. Le barbare à crête a des canines saillantes et des mains à cinq doigts au pouce opposable. Il se déplace habituellement à quatre pattes, ne se redressant sur ses membres postérieurs que pour donner l'alarme, adopter une posture menaçante ou, plus rarement, pour escalader des rochers. L'analyse génétique et le schéma d'apparition de cet animal, qui montre une diffusion historique à travers l'Espagne et la Méditerranée occidentale, confirment qu'il s'agit d'une forme Éveillée du singe de Barbarie *Macaca sylvana*. Le choix plutôt imaginaire de son nom commun revient à un parazoologue espagnol quelque peu excentrique.

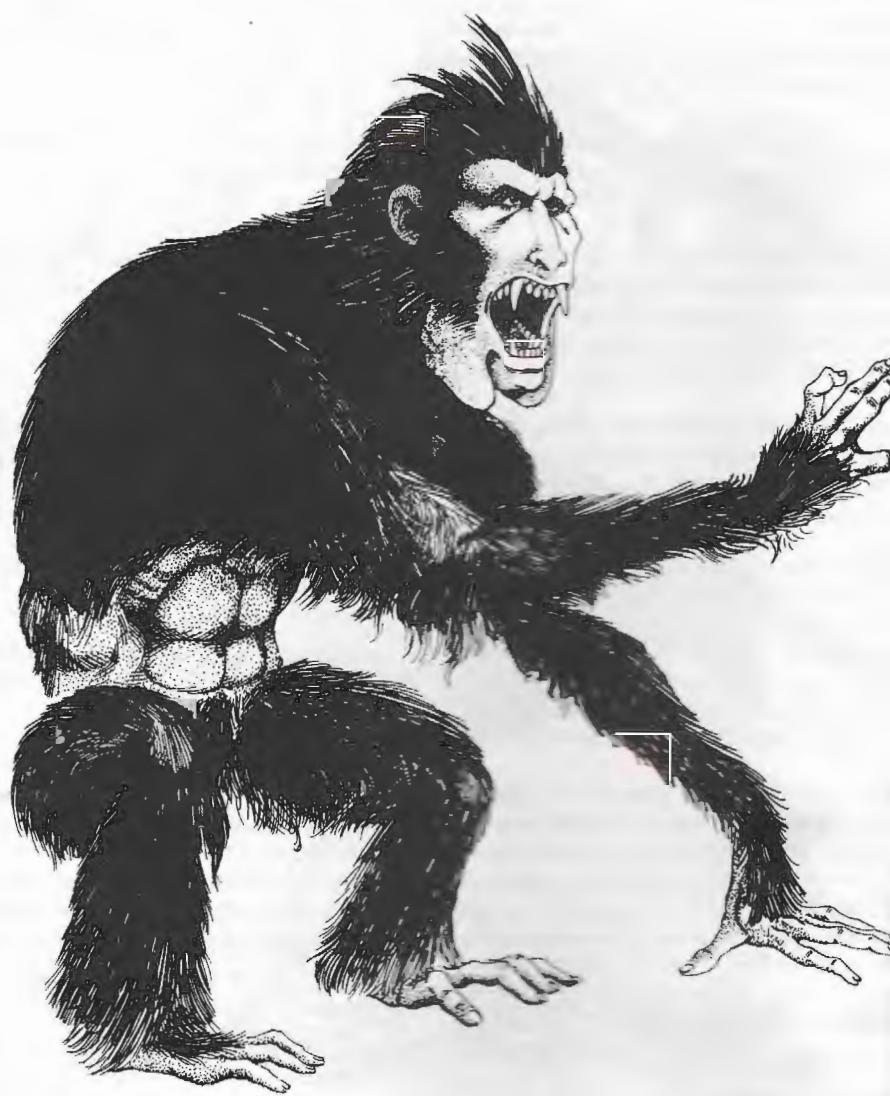
CAPACITÉS MAGIQUES

Innées.

HABITUDES

Cet animal omnivore est capable d'avaler pratiquement n'importe quoi à l'exception de charognes, même s'il marque une nette préférence pour les fruits et les petits mammifères pour le gros de son alimentation. Principalement actif à la nuit tombée, il se réfugie pendant la journée à l'ombre d'une grotte ou d'une forêt pour échapper à la chaleur du soleil méditerranéen. Le barbare à crête est un animal gréginaire, qui vit en groupes de 6 à 15 adultes dirigés par un mâle alpha. Ce dernier ouvre la marche dans les déplacements du groupe et décide de la réaction générale face aux situations de danger ; pour le reste, c'est la plus ancienne femelle du groupe qui répartit les tâches de collecte de la nourriture et qui gère les interactions sociales quotidiennes.

Le barbare à crête, d'une nature ordinairement docile, n'adopte une posture agressive que lorsqu'il est surpris, ou qu'il désire s'amuser ou s'entraîner. Dans ce cas, il gonfle sa crête, qu'un afflux de sang fait virer à l'écarlate. La vision d'un barbare à crête en colère est assez effrayante, sans compter que ceux qu'il met en fuite en oublient trop souvent les dangers du terrain lui-même. L'animal protège farouchement son territoire, particulièrement lorsque son groupe comprend de nombreux jeunes.



COMMENTAIRES

Malgré son statut de créature Éveillée, le barbare à crête ne montre aucun signe d'une intelligence dépassant celle d'un macaque ordinaire. Il n'utilise pas de langage oral, même si les sentinelles préviennent de l'approche des intrus par toute une variété de cris, chaque cri correspondant à un intrus spécifique.

Cette espèce présente un risque majeur en terme de santé publique ; on estime à 17 % la proportion de ses membres porteurs d'un virus similaire dans ses effets au SIVTA III. La morsure du barbare à crête représente donc un danger mortel.

POUVOIRS

Force Accrue (une fois par jour, pour [Essence/2] 1D6 tours), Pestilence (lancez

[D6 : sur un résultat de 6, l'animal possède ce pouvoir), Peur (CDV), Sens Accrus (odorat, vision nocturne).

FAIBLESSES

Aucune

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[Les tout premiers barbares à crête ont débarqué du ferry à Gibraltar pour s'installer en Espagne et n'ont jamais regardé en arrière. On ne leur connaît pas d'ennemi héréditaire ; les autres créatures filent toutes comme des pets sur une toile cirée dès qu'ils entament leur rituel du "je-sauts-sur-place-je-gonfle-ma-crête". Cette capacité à inspirer la terreur a renvoyé plus d'un chasseur au bas de sa falaise ou de sa colline. Chaque crête de barbare rapporte une prime de 300 nuyens en Espagne, de 400 au Portugal, où le gouvernement fait de gros efforts pour se débarrasser de ces dangereuses créatures. Dans les autres pays, je ne sais pas.] <<<<

- Juan the Man (19:25:34/17-MAR-53)

>>>>[Des études médicales semblent indiquer que le barbare à crête est un réservoir virtuel de maladies infectieuses. La nature de son Éveil et sa transformation lui ont conféré un profil immunologique qui lui permet de tolérer et de porter le SIVTA, sans compter que des petites défaillances de sa chimie interne paraissent accélérer la vitesse de mutation de cet effroyable virus. Si tu veux savoir à quoi ressembleront les nouvelles souches de SIVTA, surveille cet animal de près.] <<<<

- Greg Mendel (21:15:51/22-MAR-53)

>>>>[Exact. En particulier, surveille les labos de génétique où il fait office de nouveau rhésus de la recherche biomédicale. Les bouchers en blouse blanche prétendent que le profil immunologique du barbare en fait un meilleur sujet que les autres singes pour la recherche antivirale. Je crois plutôt que, s'il constitue un bon terrain d'expérience pour la recherche d'un vaccin, il est sûrement tout aussi pratique pour tester un nouveau susceptible de décimer la totalité de l'espèce.] <<<<

- Moleman (04:12:34/23-MAR-53)

>>>>[Les laboratoires qui soumettent ainsi des singes captifs à la torture se désignent comme cibles privilégiées d'une action directe.] <<<<

- Rachschtig (07:51:06/24-MAR-53)

>>>>[Ja, fraulein, c'est tout le putain de problème. Le raid contre les labos Cordoba en 2051 a réussi à "libérer" six barbares infectés au stade final, affectés qui plus est d'un sérieux problème d'attitude. Il a fallu dépenser deux millions de nuyens pour embaucher des samouraïs suffisamment suicidaires pour les effacer avant qu'ils aient contaminé toute la population environnante. Le ciel était noir d'hélicoptères de l'armée, ce jour et un des singes n'a jamais été retrouvé.] <<<<

- Rabid (02:21:18/25-MAR-53)

CARACTÉRISTIQUES

Barbare à crête	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
	5	4x4	4	-	2/3	2	6	3	4M

Pouvoirs : Force Accrue (une fois par jour, pour [Essence/2] 1D6 tours), Pestilence (lancez 1D6 ; sur un résultat de 6, l'animal possède ce pouvoir), Peur (CDV), Sens Accrus (odorat, vision nocturne)

Faiblesses : Aucune

BARBARE À CRÊTE *Macaca cristatus*

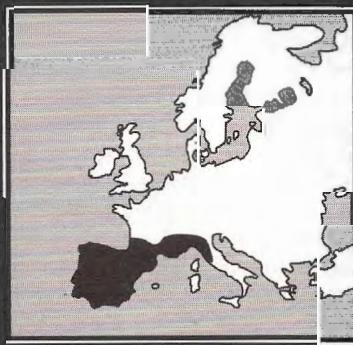
HABITAT

Collines, landes, versants montagneux de basse altitude

RÉPARTITION

Principalement Espagne, mais aussi sud du Portugal, Gibraltar, sud-est de la France, nord-est de l'Italie

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE



IDENTIFICATION

Le bayard est le plus grand spécimen de cheval connu, atteignant 2,2 mètres au garrot et pesant aux alentours de 550 kilos. À la différence des chevaux ordinaires, il possède un sabot à trois branches similaire à ceux des autres *Perissodactyla*. Il a une robe alezane épaisse et lustrée, une abondante crinière et une queue inhabituellement longue et mobile. Les yeux du bayard sont plus grands que ceux des autres chevaux, et il bénéficie également d'un larynx et d'un pharynx plus développés. Rattaché par l'analyse génétique à une forme Éveillée du cheval sauvage *Equus przewalskii*, dont les quelques spécimens connus se trouvent tous en captivité, le bayard descend probablement d'un animal échappé d'un zoo.

CAPACITÉS MAGIQUES

Innées.

HABITUDES

Le bayard a un régime végétarien, composé principalement d'herbe, d'avoine, de fruits et de petits végétaux. À l'état sauvage, il vit en hardes semi-nomades de 10 à 30 adultes dominées par un ou deux mâles alpha. De telles hardes sont devenues de plus en plus rares à mesure que l'homme s'est rendu compte de la valeur du bayard comme animal de monte. Les dernières hardes existantes fuient tout contact avec l'homme, tablant sur leur vitesse, une tactique efficace pour ces animaux qui sont les plus rapides du monde. Les bayards adultes ont le pouvoir de se transformer en brume, mais ont rarement recours à cette extrémité qui leur impose d'abandonner leurs petits. Acculé, le bayard se défend farouchement, décochant des ruades, utilisant son souffle nocif et son cri assourdissant (pour les mâles uniquement). Les étalons forment alors la première ligne de défense de la harde.

Percevant intuitivement l'approche du danger, le bayard sauvage est difficile à capturer, sans compter qu'il est suffisamment intelligent pour ne pas se laisser conduire dans un cul-de-sac, naturel ou construit par la main de l'homme. L'observation à distance semble révéler que les hardes se protègent durant la nuit en établissant des patrouilles tournantes pendant que le reste du groupe dort. Les anecdotes abondent, laissant supposer que le bayard se sert de ses facultés empathiques pour décourager tout sentiment hostile chez ceux qui l'approchent.

COMMENTAIRES

Le bayard sauvage possède un appétit féroce : un adulte peut engloutir 30 kilos



d'herbe, d'avoine et de fourrage en une journée, et une harde peut vider une ferme en quelques semaines. Il existe un marché mineur pour leur capture, aussi bien pour les empêcher de ravager les propriétés qu'en raison de leur vitesse et de leur taille. Le bayard domestique est cependant difficile à dresser ; les études comportementales attribuent cette indiscipline à son intelligence élevée et à sa nature volontaire et obstinée. Le bayard se reproduit mal en captivité, et les croisements avec les chevaux sont toujours stériles. Les résultats de ces croisements n'ont aucun

des pouvoirs de leur parent Éveillé, même si certains approchent sa fantastique vitesse de course.

POUVOIRS

Contrôle Animalier (équidés), Empathie (CDV), Forme Brumeuse (adultes seulement), Mouvement Accru, Projection Sonique (étalons uniquement), Souffle Nocif.

FAIBLESSES

Aucune.

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[Ce sont vraiment des animaux magnifiques. Quand ils courrent, leurs sabots semblent à peine toucher le sol, et ils voyagent avec une vitesse et une grâce incroyables, même les petits. Un poulain d'un jour galope déjà presque aussi vite qu'un adulte. J'ai vu un couple d'étalons, une fois, probablement des jeunes mâles chassés de la harde par les alphas, alors que je faisais la tournée de ce qui restait des vignobles de Bordeaux après l'épidémie de phylloxéra de 2037. Des gugusses corporatistes les pourchassaient à bord d'un Yellowjacket bourré de fusils tranquillisants et tout le toutim. Les étalons ont galopé droit jusqu'à la crête d'une colline basse au sud-est de Montpon-Ménestérol et se sont transformés en brume, qui s'est élevée dans le ciel comme un nuage puis a disparu. Je n'avais rien de vu de semblable de toute ma vie, j'en suis resté baba. Je ne sais pas comment on peut garder de telles créatures en captivité. C'est un crime.] <<<<

- Clareman (03:19:11/14-MAR-53)

>>>>[Belle démonstration du pouvoir empathique que projettent ces bestiaux.] <<<<

- Cynic (05:41:32/15-MAR-53).

>>>>[Quel triste salopard tu fais, Cynic. Une question : comment peuvent garder en captivité des animaux capables de se transformer en brume ? Plutôt difficile de leur imposer le mors et la longe, non ?] <<<<

- Janie Jones (01:11:30/17-MAR-53)

>>>>[Effectivement, c'a été un problème pendant un moment, et c'est ce qui explique que le bayard soit resté à l'état sauvage. Malheureusement, la compagnie Zeta-ImpChem a sorti en 49 une saloperie de produit chimique qui agit sur le processus de vaporisation du bayard afin de le rendre terriblement douloureux. Quand l'animal entame sa transformation, il ressent une souffrance abominable, si bien qu'il s'interrompt. - Jourd'hui, les maquignons français et arabes peuvent matraquer l'animal avec une injection de ce produit huileux une fois par mois et conserver le cheptel bien fourni et docile. Ce qui signifie probablement que les derniers bayards sauvages de France seront capturés au cours de la prochaine décennie, maintenant qu'il est possible de les garder sous contrôle.] <<<<

- Moleman (05:21:07/19-MAR-53)

>>>>[Des travaux sont en cours pour aider ces merveilleuses créatures. Deux hardes modestes ont ainsi pu être persuadées de quitter la France pour s'installer ailleurs en Europe, où elles font l'objet d'une attitude plus éclairée. C'est le résultat des efforts de plusieurs humains et métahumains qui ont établi une communication magique avec les bayards grâce à un simple contact empathique. Une créature aussi pacifique et aussi inoffensive a droit à sa liberté et meurt en étant privée. Le traitement du bayard en France est une ignominie.] <<<<

- Rachsuchtig (00:56:22/21-MAR-53)

>>>>[Qu'est-ce que vous voulez attendre d'autre des Français ? Ces salopards mangent les chevaux !] <<<<

- British Patriot (05:11:21/22-MAR-53)

CARACTÉRISTIQUES

Bayard	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
	10	5x8	8	3	3/5	4	6	5*	7G, +1 d'Allonge

Pouvoirs : Contrôle Animalier (équidés), Empathie (CDV), Forme Brumeuse (adultes seulement), Mouvement Accru, Projection Sonique (émissions uniquement), Souffle Nocif

Faiblesses : Aucune

Note : Le multiplicateur de Rapidité sous forme brumeuse est de 7. *2D6 dés d'Initiative.

BAYARD
Equus maximus

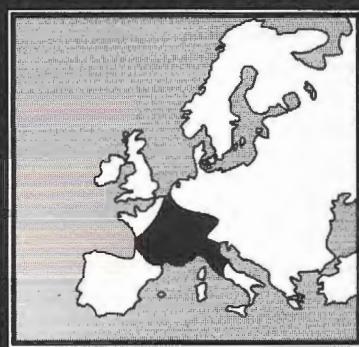
HABITAT

Plaines herbeuses, collines basses

RÉPARTITION

France, limites de la Bavière, nord de l'Italie

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE



BEAN SIDHE

Spectris lamentaris

IDENTIFICATION

La bean sidhe (ou banshee) est une entité spectrale qui se manifeste invariablement sous la forme d'une vieille femme, vêtue de haillons ou de vêtements d'une autre époque, et qui pousse des gémissements lamentables.

CAPACITÉS MAGIQUES

Nombreuses capacités innées. La plupart des bean sidhes sont magiquement actives.

HABITUDES

La bean sidhe apparaît exclusivement parmi les familles d'Écosse ou de Tir Nan Og à forte ascendance celtique et chez lesquelles se rencontre un taux généralement faible d'expressions génétiques inexplicables (EGI). On considère que la bean sidhe fait office de messagère, pleurant les morts et annonçant un décès dans la famille. Les chercheurs ont pu profiter d'un deuxième aspect de son comportement pour effectuer une étude plus complète de sa nature. Certains rapports font en effet apparaître que la bean sidhe tente d'avertir et de venger les morts "injustes", ou les morts violentes. Cette activité plus soutenue a donné le temps aux chercheurs de mieux se documenter sur les pouvoirs de la créature. En tant qu'entité astrale, la bean sidhe n'a besoin d'aucune forme d'alimentation et reste toujours solitaire. Une famille ou un clan connaît rarement plus d'une seule bean sidhe. Nocturne, la créature se manifeste habituellement au crépuscule ou à minuit.

En quelques rares occasions, les bean sidhes se comportent comme des esprits indépendants mentalement dérangés, apparaissant dans un lieu isolé et attaquant le temps d'une nuit toute personne qui a le malheur de passer à proximité. Cependant, leur affiliation avec les clans et les familles distinguent la grande majorité des bean sidhes des banshees proprement dites, qui sont des entités entièrement différentes malgré les similitudes de leur comportement.

COMMENTAIRES

Les éléments de connaissance réunis au sujet de la bean sidhe constituent le noyau de la recherche sur les fantômes et les spectres, même si les études réalisées dans ce domaine restent extrêmement controversées et assez peu utilisables. Pourtant, l'examen comparé de cinq bean sidhes écossaises a permis à Michael McLeish et à son équipe de l'université de Glasgow de déterminer leurs pouvoirs paranaturels de base sans contestation possible. La liste de ces pouvoirs n'est



probablement pas exhaustive, dans la mesure où des rapports issus d'autres sources laissent supposer que certaines bean sidhes utilisent parfois des pouvoirs autres que ceux répertoriés.

POUVOIRS

Aliénation (zone x2), Aura Glaciale (personnelle), Compulsion (zone x2), Drain D'Essence (temporaire), Immunité contre l'Âge, Immunité contre le Froid, Immunité contre les Armes Normales, Immunité contre les Agents Pathogènes, Immunité contre les Poisons, Hurlement Paralysant (zone x2), Manifestation, Projection Sonique, Psychokinésie, Régénération, Sensibilité Magique. Certaines bean sidhes possèdent également un ou plusieurs des pouvoirs suivants : Chape d'Ombre, Confusion (zone x2), Résistance

à la Magie. On connaît également deux bean sidhes de Tir Nan Og qui utilisent des sorts de manipulation.

FAIBLESSES

Allergie (argent, extrême).

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[la plus célèbre histoire de bean sidhes est bien entendu celle du Loch Arkaig, qui remonte à 2044. Toute une partie de la famille Mac-
Gregor avait trouvé la mort dans le loch au cours d'un accident de bateau, dans des circonstances hautement suspectes ; à l'époque, on évoquait
des travaux sous-marins de l'armée britannique. Une bean sidhe est apparue quelques jours plus tard et s'est rendue chaque semaine auprès d'un
soldat britannique de la base, pendant près d'un an. Chacun d'eux est mort dans le mois. L'entité se contentait de leur apparaître à minuit, de
pousser un long gémissement de désespoir, puis de disparaître.] <<<<

- Alisdair MCH (17:32:16/17-MAR-53)

>>>>[Oui ? Et ?]<<<<

- Moleman (19:32:44/17-MAR-53)

>>>>[Ne fais pas attention, c'est typique des Écossais. Ils adorent avoir leur auditoire suspendu à leurs lèvres.] <<<<

- Fiona U (20:16:32/17-MAR-53)

>>>>[On ne peut pas échapper à ces esprits, ils te trouvent où que tu te caches. Pas la peine de compter sur une barrière hermétique ou d'invoquer un esprit pour te prêter main-forte. Aucun esprit ne s'opposera à une bean sidhe agissant dans son bon droit.] <<<<

- Shambanara (05:11:17/19-MAR-53)

>>>>[Non, sans déconner ? Tu ne peux même pas poster un esprit de la nature pour te prévenir de l'arrivée de la vieille ?]<<<<

- Moleman (18:32:29/20-MAR-53)

>>>>[D'après mes sources, non. Pourtant, dans le cas de la bean sidhe des Monaghan, qui était devenue une tueuse folle qui frappait au hasard, un esprit de la forêt et un élémentaire se sont tous les deux dressés contre le spectre. Comme quoi les esprits ont peut-être leur propre sens moral, en fin de compte.] <<<<

- Callistra (21:17:32/20-MAR-53)

>>>>[Pour ça, je n'en sais rien, mais je me suis laissé dire que la banshee du clan se manifestait et poussait sa chansonnette devant n'importe quelle petite amie qu'elle jugeait inadéquate pour son Angus ou sa Fionnghuala chéri(e). Histoire de décourager les importuns, en quelque sorte. Fais attention de ne pas tomber amoureux de n'importe qui.] <<<<

- Janie Jones (03:12:51/21-MAR-53)

>>>>[Bof, c'est un peu valable tout le temps, ça. Ce qui est plus inquiétant, c'est qu'une bean sidhe poussée à la folie meurtrière par un meurtre dans sa famille d'élection pourchasse inlassablement l'assassin. J'ai personnellement connu un shadowrunner paralysé et gelé à mort en Tir Tairngire par un esprit qui l'avait pourchassé depuis Belfast. Une bean sidhe n'oublie jamais.] <<<<

- Juggler (05:31:21/25-MAR-53)

CARACTÉRISTIQUES

bean sidhe	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
	5	5	5	2	3	7	6 (A)	5	Spécial

Pouvoirs : Aliénation (zone x2), Aura Glaciale (personnelle), Compulsion (zone x2), Drain D'Essence (temporaire), Immunité contre l'Âge, Immunité contre le Froid, Immunité contre les Armes Normales, Immunité contre les Agents Pathogènes, Immunité contre les Poisons, Hurlement Paralysant (zone x2), Manifestation, Projection Sonique, Psychokinésie, Régénération, Sensibilité Magique. Certaines bean sidhes possèdent également un ou plusieurs des pouvoirs suivants : Chape d'Ombre, Confusion (zone x2), Résistance à la Magie. On connaît également bean sidhes de Tir Nan Og qui utilisent aussi des sorts de manipulation.

Faiblesses : Allergie (argent, extrême)

BEAN SIDHE *Spectris lamentaris*

HABITAT

Campagne celtique

RÉPARTITION

Écosse et Tir Nan Og

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE



BROCHET CRACHEUR

Esox sputare

IDENTIFICATION

Ce poisson d'eau douce appartient à la famille des salmonidés. Il continue à grandir tout au long de sa vie, atteignant environ 1 mètre à l'âge de cinq ans et 2 mètres 50 à quinze ans. Le plus grand spécimen capturé à ce jour mesurait 3 mètres 71. Le brochet cracheur a un corps puissamment musclé et une large gueule, dans laquelle sont plantées 28 dents sur la mâchoire supérieure et 18 beaucoup plus grosses sur la mâchoire inférieure. Ses yeux remarquables lui permettent d'estimer les distances avec précision, ce qui explique l'étonnante compétence avec laquelle il crache l'acide que produisent ses glandes salivaires surdéveloppées situées immédiatement en avant des branchies. Un aileron dorsal unique pousse à proximité de sa puissante nageoire caudale. Ses nageoires sont d'un vert terne ou brûlant, et son ventre est d'un jaune verdâtre moucheté de brun. Les chercheurs en font la forme Éveillée du brochet commun *Esox lucius*.

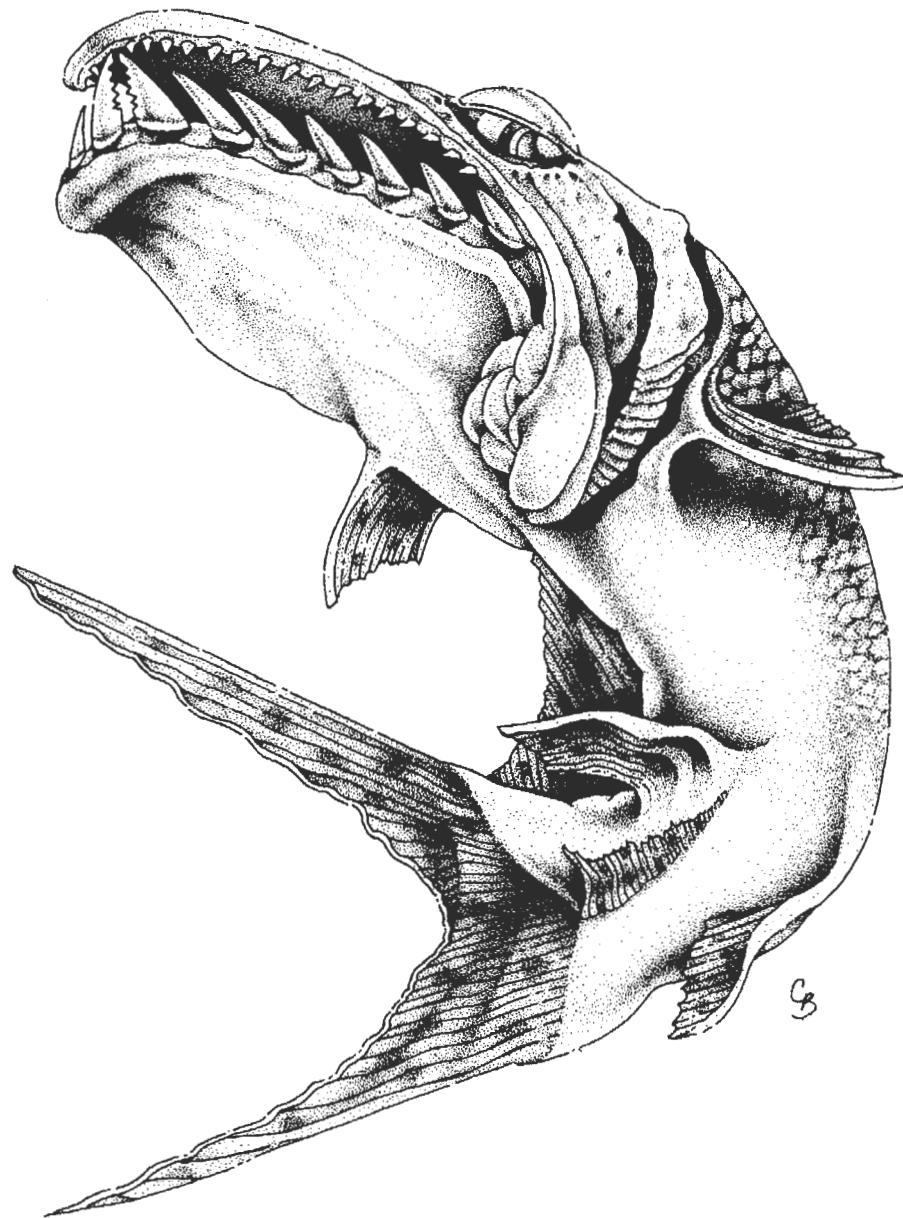
CAPACITÉS MAGIQUES

Innées.

HABITUDES

Carnassier vorace, le brochet cracheur se nourrit principalement de poissons et d'oiseaux trouvés dans ou à proximité de son habitat. Il attend son heure sous la surface de l'eau et, quand il voit s'approcher un oiseau aquatique ou un petit mammifère comme un rat d'eau ou un lapin, il tue sa proie d'un jet de salive bien ajusté. Sa nature insatiable le conduit à tuer bien davantage de proies qu'il ne pourrait en dévorer, et même rassasié, il semble encore trouver du plaisir à déchiqueter une victime à belles dents.

Le brochet cracheur est un poisson solitaire qui défend jalousement son territoire. Il attaque tous ses congénères à vue, et des cas de cannibalisme ont pu être observés au sein de l'espèce. Mâle et femelle ne s'accouplent pas ; le mâle dépose sa semence dans le courant afin qu'elle aille fertiliser les femelles des environs. Principalement actif pendant la nuit, le brochet cracheur chasse dès qu'il a faim. S'il se contente généralement de proies modestes, de nombreux documents rapportent qu'il lui arrive d'attaquer des humains ou des métahumains, qu'il aveugle d'un jet de salive pour les faire tomber à l'eau avant de les achever d'une morsure bien placée dans un endroit vulnérable.



COMMENTAIRES

Sa taille et sa force font du brochet cracheur la cible de prédilection des pêcheurs en eau douce. Ceux qui cherchent à se mesurer à cette créature roublarde portent généralement armure et lunettes de sécurité, et utilisent l'attirail de la pêche au requin ou au tarpon.

POUVOIRS

Engloutissement, Force Accrue (une fois par jour, pendant [Essence] 3D6 tours), Salive Corrosive, Sens Accrus (perception des distances). Voir **Caractéristiques** pour plus d'informations.

FAIBLESSES

Aucune.

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[Je peux raconter un truc ? Depuis que je suis dans la partie, j'ai bousillé du dzoo-noo-qua, du samouraï troll avec canon d'assaut et plus d'implants cybernétiques que de cervelle, du magicien mégalomane à la tête farcie de pouvoirs hermétiques, et même un de ces jolis petits béhé-moths qui donnent envie de les caresser. Mais quand j'ai ferré un brochet cracheur à bord d'une barcasse dans les East Anglian Stinkfens de cette bonne vieille Angleterre, c'est là que j'ai appris ce que c'était que la force et l'endurance. J'ai croché ce salopard au bout d'une haussière en fil d'acier rattachée à un treuil automatique (par sécurité). J'avais appâté avec un rat du diable de trois kilos au bout d'un hameçon à quatre pointes de la taille d'un cul de troll. Bon, nous voilà partis, et le salopard nous fait danser au milieu des souches en décomposition, des vieux bidons de produits chimiques rouillés et des nappes d'huile aussi grasses et poisseuses qu'un membre du Congrès, comme si la barque ne pesait pas plus lourd que du balsa (ce qui, rétrospectivement, n'est pas si éloigné de la vérité). Après une heure et quart de bagarre avec l'haussière, mes bras me font l'impression d'être à moitié arrachés. Je m'envoie un stimulant pour tenir le coup, deux ou trois patchs d'adrénaline dans le creux du coude, que je complète avec du glycogène à action rapide. Le treuil était une perte de temps ; la ligne est si tendue qu'il réussirait simplement à nous envoyer au fond rejoindre le poisson si je l'utilisais, alors l'après-midi s'écoule comme ça, puis le soir. J'ai perdu six kilos ce jour-là, et mon pote anglais a passé son temps à me balancer des seaux d'eau, pour finir par me scotcher un moniteur cardio-respirateur sur la poitrine. Il a aussi assuré le renouvellement des patchs tout au long de la soirée. Le salopard qui fait surface doit bien mesurer dans les quatre mètres, et il jaillit de l'eau pile en avant de l'étrave comme le diable lui-même remontant de l'enfer. Pendant une seconde, tout se fige, et il reste suspendu dans les airs, me regarder droit dans les yeux. Je vois la scène se dérouler au ralenti : il ouvre la gueule, découvrant des dents tranchantes comme des rasoirs, un énorme crachat en sort au moment où le déclencheur automatique de ma cyberarme entre en action. Je me suis évanoui quand le crachat a atteint ; mon pote m'a dit que le brochet avait recraché l'hameçon, secoué la queue et pris la direction de Norfolk, où que ça puisse être. La chirurgie plastique et le remplacement cybernétique ont réparé les dommages faciaux, mais un jour je retournerai finir ce poisson de l'enfer. Je refuse de passer l'arme à gauche avant d'avoir eu sa peau.]<<<<

- Rabid (02:16:37/31-MAI-53)

>>>>[C'est la meilleure histoire façon "j'en-ai-attrapé-un-grand-commeça" que j'ai jamais entendue. On va clore le fichier ici, je ne vois pas ce qu'on pourrait rajouter après ça.]<<<<

- Juggler (01:41:17/6-JUN-53)

CARACTÉRISTIQUES

	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
Brochet cracheur	†	5x5	†	-	1/4	5	6	4*	4M-8M

Pouvoirs : Engloutissement, Force Accrue (une fois par jour, pendant [Essence] 3D6 tours), Salive Corrosive, Sens Accrus (perception des distances). Le brochet peut cracher jusqu'à une portée égale à (Essence) x2 mètres. Pour éviter le crachat, la cible doit réussir un test de Rapièce contre un seuil de difficulté égal à l'Essence du poisson (+1 si le brochet se trouve à une distance, en mètre, inférieure à son Essence). La tête résiste normalement aux dégâts (voir la description du pouvoir de Salive Corrosive, page 135). Le code de dégâts indiqué correspond à la morsure. Le pouvoir d'Engloutissement ne peut être utilisé que contre une victime déjà affectée par la Salive Corrosive.

Faiblesses : Aucune

Note : *2D6 dés d'Initiative.

†Constitution et Force, comme les dégâts de sa morsure, dépendent de la longueur du brochet. Consultez la table suivante pour les déterminer.

Longueur (en mètres)	Constitution	Force	Dégâts
0-1	1	1	4M
1-2	2	2	5M
2-3	4	3	6M
par tranche de 0,5 m supplémentaire	+1 jusqu'à un maximum de 7	+1 jusqu'à un maximum de 6	+2 jusqu'à un maximum de 8M

BROCHET CRACHEUR *Esox sputare*

HABITAT

Lacs et rivières d'eau douce

RÉPARTITION

Europe

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE



CASTOR FOUSSEUR

Castor efforderis



IDENTIFICATION

Sous son épaisse fourrure brune, le corps du castor fouisseur - le plus gros des rongeurs européens - atteint facilement 1 mètre 40, avec une queue d'environ 70 cm, pour un poids moyen de 40 kilos. Lourdement charpenté, l'animal possède un museau aplati et une large queue écaillée en spatule. Ses courtes pattes postérieures, palmées, montrent des griffes démesurées, tandis que ses pattes antérieures se prolongent par des sortes de mains épaisses, propres à pelletter la terre et se terminant par de puissantes griffes kératineuses.

CAPACITÉS MAGIQUES

Parabiologiques.

HABITUDES

Omnivore, le castor fouisseur se nourrit de poissons, d'anguilles, de petits oiseaux marins, d'œufs volés dans des nids, d'écorce et de racines, de vers et de petits mammifères à terrier. C'est un animal nocturne, qui vit en groupes familiaux

étendus pouvant compter jusqu'à une cinquantaine d'individus. Certains habitent toujours des barrages de castors traditionnels, mais la déforestation croissante de leur milieu naturel les oblige, pour la plupart, à s'installer dans des réseaux de tunnels creusés dans les berges des rivières, des lacs et des fjords. Les puissantes griffes du castor fouisseur lui permettent de se tailler ainsi de véritables royaumes souterrains, pouvant s'étendre sur des kilomètres.

Le castor fouisseur est un excellent nageur, capable de rester sous l'eau pendant plusieurs minutes avant de refaire surface pour respirer.

Défendant farouchement son territoire et de nature très agressive, le castor fouisseur sait s'organiser en bandes pour chasser les intrus trop gros pour lui. Les vibrations du sol lui permettent de localiser les créatures qui passent au-dessus de ses tunnels. On a vu des groupes de castors fouisseurs s'embusquer dans la végétation pour jaillir brusquement sur des adversaires beaucoup plus grands qu'eux,

comme des hommes ou des grands cerfs. Des rapports font état d'une hostilité particulière de leur part à l'égard des métahumains, peut-être déclenchée par un stimulus olfactif particulier.

COMMENTAIRES

L'analyse génétique établit sans l'ombre d'un doute la parenté du castor fouisseur avec le castor européen ordinaire, *castor fiber*, avec quelques poches dérivant du castor canadien, *castor canadensis* (introduit en Europe par l'homme) occupant des niches correspondantes. Cependant, sa nature hautement agressive le démarque nettement de ses cousins ordinaires.

POUVOIRS

Dissimulation (personnelle), Mouvement Accru, Sens Accrus (odorat, sonar).

FAIBLESSES

Aucune.

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[Ces bestioles présentent un risque majeur dans la plupart des fjords au nord de Kristiansund, le long de la côte norvégienne en particulier. Elles creusent leurs tunnels à l'intérieur des fjords, mais chassent jusque sur le rivage ; j'en ai vu boulotter la coque d'une barque de pêche pour se farcir les pauvres gars à l'intérieur, qui ramaient comme des possédés pour atteindre la côte. Ce sont vraiment des saloperies.] <<<<

- Wolfgang K (12:16:45/17-MAR-53)

>>>>[Le gouvernement norvégien offre une prime de 50 nuyens pour ces bestiaux. La plupart des chasseurs les descendent au fusil, mais un gros filet en mailles d'acier peut aussi faire l'affaire, sans compter que ça préserve les peaux. Les fusils à filet ne valent rien, les petits salopards ont trop vite fait de se libérer à grands coups de dents.] <<<<

- Bjorn (12:43:57/18-MAR-53)

>>>>[T'as tout faux, Bjorn. Branche un taser sur ton flingue et balance un courant continu dans le filet une fois tiré. Tu verras si ça ne marche pas.] <<<<

- Rabid (17:19:32/22-MAR-53)

>>>>[Hmmm. Faire passer un courant électrique dans un filet dans l'eau. Fais attention à bien rester les pieds au sec, camarade. Ce qui peut poser quelques problèmes, quand une meute de quarante castors te coince sur la berge et fait délibérément s'écrouler le réseau de tunnels sous .] <<<<

- Bjorn Again (20:23:11/22-MAR-53)

>>>>[Quelques suggestions tactiques de la part de quelqu'un qui connaît bien ces bestioles : ne t'aventure jamais en véhicule lourd sur leur territoire. Tu risque d'enfoncer tes roues ou tes chenilles dans le sol percé comme un gruyère et de te retrouver embourré jusqu'aux moyeux. Et ne prend pas d'elle dans ton groupe de chasse. Semblerait que les phéromones des elfes déclenchent chez les castors une sorte de frénésie meurtrière. Emporte des armes lourdes et ne fais pas de quartier.] <<<<

- Juggler (03:16:56/24-MAR-53)

>>>>[Les castors fousseurs norvégiens, heuh ! Ceux de Russie sont deux fois plus gros et beaucoup plus féroces. Ils peuvent tuer un ours en combat singulier et décapiter (0,4 Mp effacée par l'opérateur système).] <<<<

- Anatoly K (11:53:31/24-MAR-53)

CARACTÉRISTIQUES

Castor fousseur	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
	3	4x4	3	-	2/4	2	6	4	4M, -1 d'Allonge

Pouvoirs : Dissimulation (Personnelle), Mouvement Accru, Sens Accrus (odorat, sonar)

Faiblesses : Aucune

Note : Le multiplicateur de Rapidité s'applique à la course comme à la nage.

CASTOR FOUSSEUR

Castor efferdoris

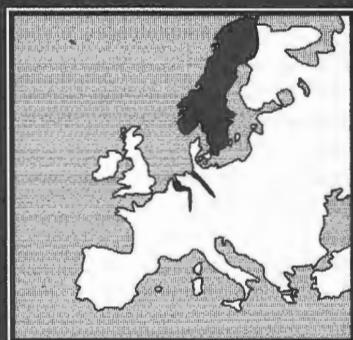
HABITAT

Rivières, lacs et alentours, dans les régions boisées

RÉPARTITION

Norvège, Suède, vallées du Rhin et de l'Elbe (très rares), Russie centrale

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE



CENTAURE

Equus sagittarius

IDENTIFICATION

La partie inférieure du centaure est biologiquement comparable à celle d'un grand cheval, tandis que sa partie supérieure évoque plutôt celle d'un primate. Il mesure approximativement 1 mètre 80 au garrot, pour un poids moyen de 300 kilos. Il se déplace sur ses quatre pattes et utilise ses deux bras puissamment musclés, se terminant par des mains à trois doigts avec pouce opposable, pour accomplir des tâches plus complexes. Son cou allongé de manière démesurée, son crâne et la forme de son visage lui donnent une apparence vaguement équine, à cette différence qu'il affiche un cortex frontal plus large que celui d'un cheval ordinaire. Une crinière épaisse couvre sa tête et, parfois, son cou. Le centaure a 36 dents, y compris de puissantes incisives et des canines parfaitement développées. L'analyse génétique a conclu à la parenté du centaure avec la gent équine, mais son origine demeure sujette à controverse.

CAPACITÉS MAGIQUES

Parabiologiques.

HABITUDES

Le centaure vit aussi bien dans les prairies que dans les collines, et pour un mammifère de sa taille, il montre une capacité extraordinaire à négocier les terrains rocheux et escarpés. Son régime se compose principalement d'herbe, de feuilles, de baies, de fruits et de légumes. Grâce à ses bras, le centaure peut atteindre les branches et cueillir fruits, olives et autres délicatesses que l'on trouve dans les arbres, en se dressant au besoin sur ses puissantes pattes postérieures. Pour faire tomber les fruits hors de son atteinte, il n'hésite pas à secouer le tronc ou bien recourt à des outils rudimentaires. Des observateurs dignes de foi l'ont vu manger de petits mammifères, des poissons et des oiseaux, et il existe des photos le montrant en train d'avaler des œufs volés dans un nid ; autant de preuves qui viennent infirmer la croyance populaire selon laquelle le centaure serait exclusivement végétarien.

Le centaure est actif à divers moments du jour et de la nuit et possède une excellente vision nocturne. Il est à la fois solitaire et capable de voyager en petits groupes, généralement constitués d'un mâle avec une ou plusieurs femelles et plusieurs poulains. Des groupes familiaux plus importants ont été signalés, mais ils restent assez rares.

Le centaure ne témoigne de l'agressivité qu'envers un intrus ouvertement hostile ou qui s'approcherait un peu trop du groupe ou du troupeau. Dans le cas d'un troupeau



de grande taille, quelques centaures patrouillent dans les abords du rassemblement. La rumeur prétend que ces grands troupeaux utilisent beaucoup d'outils et même des armes, mais rien ne permet aujourd'hui de l'affirmer avec certitude.

COMMENTAIRES

Les parazoologues continuent à débattre du quotient d'intelligence du centaure. L'argument le plus décisif en faveur de l'intelligence est sa faculté d'improviser des ustensiles, comme le démontre son usage de pierres en guise de projectiles, et de branches et de bâtons pour atteindre les fruits hors de sa portée. Par ailleurs, il utilise également des sortes de massues pour se protéger. Autre signe d'une forme indéniable d'intelligence, il est connu pour orner sa crinière de fleurs et de feuilles de vignes dans le cadre de son rituel amoureux. Les adversaires de cette théorie rétorquent que son absence de langage et

de représentation symbolique, ainsi que la similitude de ses ustensiles avec ceux des grands singes et des primates apparentés, parlent fortement en défaveur de l'intelligence du centaure. Son goût de l'auto-ornementation demeure néanmoins un facteur inhabituel des plus curieux. Le centaure sauvage alimente encore le débat en coopérant avec le satyre (*Capra satyrus*) pour protéger ses petits et défendre son territoire. Certaines autorités déclarent qu'une coopération sociale aussi étroite entre deux espèces est la marque d'une intelligence authentique, mais la question reste sujette à controverse.

POUVOIRS

Recherche, Sens Accrus (vision nocturne, vision thermographique), Sensibilité Magique.

FAIBLESSES

Aucune.

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[Pourquoi ne va-t-on pas simplement étudier ces nobles créatures dans la nature ? Les centaures utilisent couramment des cordes faites de corde nouées ensemble, puis tressées pour obtenir une meilleure résistance. J'en ai vu dans les montagnes de Macédoine qui fabriquaient des réseaux avec ces cordes pour protéger leur territoire, et un ami à moi a vu des centaures capturer des chacals au lasso avant de les massacrer à coups de gourdins. Et les scientifiques qui continuent à se demander s'ils sont intelligents ou non. Tu parles !]<<<<

- Roberto L (23:05:06/20-MAR-53)

>>>>[Cette histoire de coopération avec les satyres n'est pas moins étonnante. Si la théorie post-darwinienne est juste, ces deux espèces, qui se disputent la nourriture et les ressources dans un même habitat, devraient être rivales. Le gène de l'égoïsme et tout ça, tu vois ? Eh bien, non. Elles vaillent bel et bien ensemble à la protection des jeunes, mais elles apprécient également la vie en commun. En effectuant un travail de photographie dans les régions frontalières de Macédoine, je suis tombée sur une véritable petite communauté de ces créatures. Les satyres sifflaient, et tout juste encore, et dansaient un peu partout. Et, je te le jure sur ma première puce, les centaures mâles se tenaient d'un côté de la clairière, les femelles de l'autre, et les mâles secouaient leur crinière comme n'importe quelle bande de voyous en goguette à un coin de rue. Et je suis damnée si les mâles n'entraient pas danser dans le cercle l'un après l'autre, en décochant des ruades. Ils s'amenaient devant une des filles, sortaient une fleur de leur crinière, et la lui offraient. La femelle faisait des mines, reniflait et hennissait comme si elle parlait d'eux et était de se faire une opinion. Si son prétendant lui plaisait, la femelle dansait avec lui, et puis ils s'éloignaient tous les deux pour faire ce qu'on fait dans ces cas-là, si vous voyez ce que je veux dire. Et les autres jouaient avec les satyres, en leur jetant des fruits et des olives et en s'ébrouant. Jouaient et ils observaient une sorte de rituel. Je dirais que toute créature capable de ces deux choses est définitivement intelligente.]<<<<

- Timora T (03:01:06/21-MAR-53)

>>>>[Tu dois être celle qui a écrit cet article : "J'ai fait l'amour avec un satyre", dans le National Inquisitor.]<<<<

- Cynic (03:18:27/21-MAR-53)

>>>>[Tu es tellement à côté de la plaque que c'en est pathétique. Écoute un peu ça, bonhomme, et dis-moi ce que tu en penses : j'ai vu des centaures armés de lances et portant des armures métalliques et semi-métalliques. Où ça ? En deux endroits : Lake Louise (ouais, chez Dunklezahn) dans le repaire d'un dragon d'Europe de l'Est. À toi de deviner lequel. Réfléchis à ça. Compare avec ce qui se passe ailleurs. Fais le lien. Vaie de voir les similitudes.]<<<<

- Reaper (12:56:31/22-MAR-53)

CARACTÉRISTIQUES

Centaure	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
	10	4x5	7	-	3/5	3	6	4*	6G, +1 d'Allonge

Pouvoirs : Recherche, Sens Accrus (vision nocturne, vision thermographique), Sensibilité Magique

Faiblesses : Aucune

Note : *2D6 dés d'Initiative.

CENTAURE
Equus sagittarius

HABITAT

Prairie, marais, forêts, collines basses

RÉPARTITION

Grèce, Macédoine, sud de l'Albanie

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE





IDENTIFICATION

Le cerbère est un chien à trois têtes mesurant 1 mètre 20 au garrot. Il pèse 110 kilos, avec une musculature particulièrement développée aux épaules et dans l'arrière-train. Animal farouche et vigilant, il ne craint aucun adversaire, quelle que soit sa taille ou sa force. Ses origines demeurent un mystère complet.

CAPACITÉS MAGIQUES

Innées.

HABITUDES

Le cerbère est un animal extrêmement rare, dont l'existence n'a pu être vérifiée que dans une douzaine de cas. Quelques spécimens ont leur antre dans les montagnes du nord de la Grèce, dans des grottes ou autres formations similaires, dont ils ne sortent que pour chasser. Carnivore, le cerbère s'attaque aux daims, aux chèvres, aux moutons et parfois même à l'homme, aux métahumains et à d'autres canidés. Il chasse en solitaire, généralement la nuit, se fiant à ses sens affûtés pour dépister sa proie et à sa force

inlassable pour la traquer sur de longues distances sans se fatiguer.

Le cerbère est un animal solitaire (à l'exception d'un couple d'animaux photographiés en 2049) et ses habitudes restent mal connues des scientifiques. Deux spécimens seulement ont été jusqu'ici capturés à des fins d'étude, et leur agressivité en captivité était telle qu'elle rendait impossible toute analyse significative de leur comportement.

COMMENTAIRES

La fascination qu'exerce le cerbère dans le milieu scientifique tient à sa nature tricéphalique absolument unique. La dissection a montré que chaque tête possède une spécialisation neurale propre, avec un cerveau riche en substance grise, un autre dominé par les fibres nerveuses, ou substance blanche, et le troisième largement composé de tissu cérébelleux. Cependant, les deux spécimens disséqués ne montrent pas les mêmes spécialisations dans les mêmes têtes. Par ailleurs, chaque cerveau contenait 25 % de tissu neural alimenté par un important afflux sanguin. Les

zoologues supposent que ce prototissu serait à même d'assumer toutes les fonctions de n'importe laquelle des trois têtes au cas où l'animal en perdrait une à la suite d'une attaque ou d'un accident. Le scanner révèle également une redondance fonctionnelle extensive entre les différents cerveaux.

POUVOIRS

Dissimulation (personnelle), Force Accrue (trois fois par jour, pendant [Essence] 1D6 tours), Immunité contre le Froid, Immunité contre le Feu, Initiative Accrue (trois fois par jour, pendant [Essence] 1D6 tours), Mouvement Accru, Salive Corrosive Sens Accrus (ouïe, odorat, vision nocturne et vision thermographique).

FAIBLESSES

Aucune.

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[Considère toujours que cette bestiole est en train de garder quelque chose. Quelques potes et moi, on traînait en Méditerranée un été, tu sais, histoire de faire le tour de l'Europe, et on s'est approchés un peu trop de l'île de Limnos. On n'avait pas trop écouté les gars du coin, sans quoi on aurait entendu parler de ce dragon qui était censé habiter par là. On s'était tous un peu torchés à la Domestica, tu vois ? Je peux te dire qu'à côté, la Zinfandel, c'est de la bibine. Bref, on a décidé de faire bronzette sur la plage quand cette énorme saloperie noire nous est tombée dessus en dégringolant la falaise. On s'est dit, bon, sortons un peu les bonnes vieilles H & K, histoire de lui apprendre à vivre. Je crois qu'on a presque réussi à l'atteindre avant qu'elle soit sur nous, ensuite je te jure qu'elle a proprement arraché les deux jambes de Chuck avant qu'on ait compris ce qui se passait. On a tourné casaque et on a décampé fissa. La chose est restée là, à grogner au-dessus du corps de Chuck, et ensuite elle a regagné les collines au galop. Je ne veux plus jamais voir un de ces trucs de ma vie ; j'ai été atteint par sa salive, et j'en porte encore la marque de brûlure sur mon bras pour le prouver.] <<<<

- Smokin' Jo (19:28:35/22-MAR-53)

>>>>[Des rumeurs persistantes attestent de la présence d'un dracomorphe dans les montagnes aux alentours du lac Prespa, à la frontière des Balkans, et deux cerbères ont également été signalés dans la région. Pour ma part, j'ai vu un de ces monstres à trois têtes tirer sur sa chaîne au complexe que possède Fuchi à l'ouest de Katerine, d'où elle importe des produits d'une légalité douteuse en provenance du Moyen-Orient. Le cerbère fait un magnifique chien de garde. Sa nature dueille lui permet de repérer n'importe quel mage en approche dans l'astral, comme de déchiqueter jambes, tête et armure de tout inconscient qui tenterait une intrusion plus conventionnelle.] <<<<

- Roberto L (15:21:32/24-MAR-53)

>>>>[N'écris pas des choses comme ça au sujet de Fuchi. La compagnie pourrait le prendre mal. Même si c'est vrai. Surtout si c'est vrai. La libye n'est pas si loin, après tout.] <<<<

- Moledman (22:16:04/27-MAR-53)

>>>>[Le cerbère le plus célèbre, bien entendu, est l'énorme bâtard qui se trouve en Crète. On l'a mesuré à 1 mètre 60 au garrot et à 2 mètres 40 du museau à l'arrière-train. Il mange deux ânes à son petit déjeuner. C'est-à-dire, quand il ne trouve pas de délicieux touristes bien juteux qui auraient s'approcher un peu trop près de ses ruines de prédilection.] <<<<

- Roberto L (17:41:00/29-MAR-53)

>>>>[L'article du guide me semble un peu court. Une caractéristique importante du cerbère est qu'il est pratiquement impossible à surprendre. C'est comme s'il sentait toujours approcher les intrus, et l'excellence de ses sens n'explique pas tout. Ce n'est pas l'odeur qui trahit la présence d'un hélicoptère superfurtif. Les rapports selon lesquels cet animal serait magiquement actif, en particulier dans le domaine des sorts de détection, doivent être considérés avec le plus grand sérieux.] <<<<

- Callistra (21:25:11/2-avr-53)

>>>>[Oh, et "redondance fonctionnelle extensive entre les différents cerveaux" signifie que tu as beau lui faire sauter une de ses têtes, il continue de foncer droit dessus.] <<<<

- Rabid (01:41:12/3-avr-53)

CARACTÉRISTIQUES

Cerbère	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
	6	4x5	6	-	2/6	4	(6)	5**	8M

Pouvoirs : Dissimulation (personnelle), Force Accrue (trois fois par jour, pendant [Essence] 1D6 tours), Immunité contre le Froid, Immunité contre le Feu, Initiative Accrue (trois fois par jour, pendant [Essence] 1D6 tours), Mouvement Accru, Salive Corrosive, Sens Accrus (ouïe, olfact, vision nocturne et vision thermographique)

Faiblesses : Aucune

Note : **3D6 dés d'Initiative. En raison de ses trois têtes, chaque action complexe du cerbère lui donne droit à trois attaques (mais seulement contre le même adversaire). Woof ! Woof !

CERBÈRE

Canis cerberi

HABITAT

Collines rocheuses, plateaux, montagnes, terres incultes

RÉPARTITION

Grèce, Bulgarie occidentale, sud des Balkans



COMPARAISON DE TAILLE



CHACAL DE FEU

Canis igni

IDENTIFICATION

Avec ses longues pattes et sa large poitrine, le chacal de feu ressemble beaucoup à un loup, mais en plus petit et moins puissant. Son corps atteint 90 centimètres de long, plus 40 centimètres de queue, et pèse aux alentours de 18 kilos. Son pelage fauve pousse particulièrement dru sur son dos et sur ses flancs, et lui fait une queue fourrée. Sur le ventre et le poitrail, il prend des reflets dorés créés par un mélange de poils noirs et de poils bruns. Quant à sa queue, elle est plus rousse que le reste du corps et s'achève par une pointe noire. Le chacal de feu est doté d'incisives, de canines et de molaires particulièrement puissantes. L'analyse génétique identifie cet animal comme la forme Éveillée du chacal sud-européen *Canis aureus*.

CAPACITÉS MAGIQUES

Innées.

HABITUDES

Malgré sa réputation de mangeur d'ordures, le chacal de feu se nourrit ordinairement de petits mammifères, d'oiseaux, d'œufs, de poissons et quelquefois de fruits. Ce n'est qu'à la lisière des villes qu'il vient fouiller dans les décharges à la recherche de nourriture, exactement comme un renard.

Le chacal de feu est un animal relativement craintif. Il fuit toute confrontation avec un adversaire qui lui est égal ou supérieur en taille, ne se résignant au combat que s'il est acculé ou si ses petits sont menacés. Il n'utilise son pouvoir incendiaire qu'à des fins de défense, jamais d'attaque.

Le chacal de feu semble davantage nocturne que le loup ordinaire, et vit en groupes sociaux de 5 à 10 adultes. Il chasse en meute et, quand il est bredouille, s'ingénie parfois à détourner l'attention d'un grand carnassier plus chanceux pour donner l'occasion à ses congénères de lui dérober des bribes de sa proie. Certains observateurs ont même signalé des cas où le chacal de feu avait eu recours à son pouvoir d'auto-immolation pour contraindre des loups ou des chiens sauvages à renoncer à leur proie.

COMMENTAIRES

Le chacal de feu n'est que l'une des espèces canines à déployer des facultés pyrotechniques. L'autre espèce la plus remarquable dans ce domaine est le chien de l'Enfer, *Canis tartari*. L'analyse génétique a révélé un complexe sur le chromosome 12 qui semble réguler le pouvoir pyrotechnique de ces mammifères, ainsi qu'un complexe associé qui paraît responsable



de leur immunité contre le feu. Ceci dit, le chacal de feu et le chien de l'Enfer ne peuvent pas se reproduire entre eux et, en fait, affichent une violente hostilité l'un vis-à-vis de l'autre. Leurs rencontres marquent l'une des rares occasions où le chacal de feu accepte d'affronter un adversaire plus gros que lui.

POUVOIRS

Immunité contre le Feu, Projection de Flammes (forme particulière, voir Note).

Note : Le chacal de feu peut projeter une aura de flammes tout autour de son corps sur une distance de (Essence/2) mètres. Ces flammes, comme celles de ses congénères, ne lui font aucun mal.

FAIBLESSES

Aucune.

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[Ma foi, voilà une raison de plus de ne pas aller en Grèce cette année - à rajouter à la liste après le cerbère, la harpie, la gorgone et la dysenterie.] <<<<

- Bjorn (20:14:19/7-AVR-53)

>>>>[Tu oublies l'hydre.] <<<<

- Nicodemus (23:16:22/8-AVR-53)

>>>>[Franchement, il n'y a pas de quoi s'inquiéter. Ces animaux n'exploseront en flammes que si tu les chasses ou si tu t'approches un peu trop de leurs petits. Après tout, chacun doit protéger les siens, pas vrai ?]<<<<

- Zorba (11:15:01/9-AVR-53)

>>>>[Ce serait chouette de pouvoir se dire que c'est aussi simple, malheureusement ce n'est pas le cas. Le même été où notre pote s'est fait boulotter par le bâtard crachoteur à trois têtes, on est tombés sur un de ces bestiaux dans la banlieue de Kavala. On venait de se taper un shefta - à vite fait, tu sais, ce truc grec à la saucisse qui est chez eux ce qui se rapproche le plus d'un de ces hamburgers qui nous manquent tellement dès qu'on est loin de la civilisation et des Stuffer Shacks. Le chacal farfouillait dans les poubelles derrière chez Stavros et il a vu rouge en nous apercevant, il a explosé en flammes et nous a foncé dessus direct le long de la rue. Putain, ça commençait à bien faire. Les gars de DocVagon™ nous avaient prévenus au sujet de la Grèce, et ils avaient raison.] <<<<

- Smokin' Jo (21:16:15/9-AVR-53)

>>>>[Il peut sembler surprenant que le chacal de feu n'utilise pas plus souvent son talent d'incendiaire pour priver les prédateurs de leur proie, mais peut-être qu'il veille simplement à protéger ses petits. Ce n'est qu'à l'âge de la maturité sexuelle qu'il obtient ses pouvoirs de Projection de Flammes et d'Immunité contre le Feu, et dans la mesure où les jeunes chiots accompagnent fréquemment leurs parents à la chasse, le chacal craint peut-être de les blesser par inadvertance. Alors il se rabat sur la bonne vieille stratégie du harcèlement en meute. En tout cas, c'est l'explication la plus plausible.] <<<<

- Juggler (04:17:24/11-AVR-53)

CARACTÉRISTIQUES

	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
Chacal de feu	3	4x4	3	-	2/4	2	6	4	5L

Pouvoirs : Immunité contre le Feu, Projection de Flammes (forme particulière, voir Note)

Faiblesses : Aucune

Note : Le chacal de feu peut projeter une aura de flammes tout autour de son corps sur une distance de (Essence/2) mètres. Ces flammes, comme celles de ses congénères, ne lui font aucun mal.

CHACAL DE FEU

Canis igni

HABITAT

Steppes, garrigues, collines, franges des zones urbaines

RÉPARTITION

Grèce, Espagne, Balkans (rare)

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE



CHAT DE MÛRES

Felis nigra

IDENTIFICATION

Le chat de mûres a la taille d'un grand chat domestique, en plus robuste, avec un poids moyen de 15 kilos. Sa fourrure est d'un noir de jais, avec parfois des reflets roux à la lueur du soleil. Ses grands yeux ronds ont des pupilles ambrées, et sa grande queue en panache est toujours dressée bien droite dans son dos.

CAPACITÉS MAGIQUES

Innées.

HABITUDES

Le chat de mûres est carnivore et vit dans une grande diversité d'habitats, aussi bien ruraux que (moins fréquemment) urbains. Animal rare, il vit en solitaire sauf lors de l'accouplement de la femelle ; le mâle protège alors sa compagne et ses petits jusqu'à ce que ces derniers atteignent l'âge de six semaines environ. Le chat de mûres opte parfois pour l'existence d'animal domestique, mais semble préférer la vie sauvage. Les chats de mûres sauvages se nourrissent d'oiseaux et de petits rongeurs. À l'instar de leurs cousins domestiques, ils sont principalement actifs pendant la nuit.

Le chat de mûres montre une intelligence et une vivacité extraordinaires. Il est pratiquement impossible de le surprendre, de le piéger ou de le capturer, et la vie domestique ne paraît pas émousser son sens du danger.

COMMENTAIRES

Les savants débattent encore si cette créature appartient à la classification Éveillée du chat sauvage (*Felis sylvestris*) ou s'il serait plus juste de la décrire comme un représentant intermédiaire de l'espèce des faës. L'analyse génétique n'apporte, pour l'instant, aucune réponse définitive à cette question.

Les gens qui ont aperçu un chat de mûres ou croient qu'il s'en trouve un dans leur voisinage entretiennent souvent toutes sortes de superstitions à son sujet. Ainsi, rencontrer un chat de mûres porterait malheur, mais une fortune extraordinaire attendrait celui dont l'animal choisit la maison pour domicile.

Le *Felis nigra* est connu à travers toute l'Europe. Son nom proviendrait, pense-t-on, d'une vieille légende racontant comment Satan, précipité du haut du Ciel jusque dans un buisson de mûres, aurait conduit les gens à associer ces baies à l'idée du mal. Le chat de mûres, traditionnellement considéré comme un animal porte-malheur, à défaut d'être directement maléfique, naîtrait à la fin de la saison des mûres (de novembre à décembre), ce qui



pourrait également justifier son nom. Le fait qu'il se reproduise uniquement en pleine nature interdit toute confirmation ou infirmation de cette théorie de la saison de naissance.

POUVOIRS

Accident (CDV), Aveuglement (CDV), Chape d'Ombre, Coloration Adaptative, Compulsion (CDV), Illusion (CDV), Miaulement Hypnotique (zone x2), Mirage (CDV), Mouvement Accru, Réaction Accrue (pour [Essence] 1D6 tours, 1D6 fois par jour), Sens Accrus (vision nocturne).

FAIBLESSES

Le chat de mûres est irrésistiblement attiré par l'herbe à chat ; s'il en sent à proximité, il doit faire l'objet d'un test de Volonté (6). En cas d'échec, il se dirige droit vers la source de l'odeur. Un chat de mûres au contact d'herbe à chat (qui se roule dedans, se fait asperger par une bombe d'herbe à chat liquide, etc.) subit un modificateur de +2 à tous ses seuils de difficulté pendant 6D6 tours.

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[Ces bestioles sont bizarres - on jurerait qu'elles peuvent pressentir l'avenir. Je connaissais quelqu'un qui en avait un dans sa maison. L'animal ne quittait jamais les lieux, et puis un jour, il s'est levé et il est sorti, une heure avant qu'une micrométéorite ne s'écrase sur la maison et ne tue tous ceux qui se trouvaient à l'intérieur.] <<<<

- Bjorn (16:34:22/13-MAR-53)

>>>>[Les chats de mûres ont également d'incroyables pouvoirs de contrôle mental. La secte des Enfants d'Uranus était très influente en Finlande jusqu'en 48, date à laquelle on s'est aperçu que toute l'histoire était dirigée en sous-main par un de ces gros matous qui se servait de ses pouvoirs de Manipulation et d'Influence. Juste pour s'amuser, apparemment.] <<<<

- Little Brother (23:11:45/17-MAR-53)

>>>>[Ces créatures ne sont pas maléfiques, mais elles peuvent être cruelles, voire dangereuses, chaotiques et destructrices. Ne crois pas toutes ces salades selon lesquelles il est de bon augure d'en avoir une à la maison. À ta place, je passerai la main. En Écosse, en Hongrie et ailleurs, beaucoup de gens considèrent les chats de mûres comme tellement dangereux qu'ils les font brûler vifs. Dans certaines régions, on brûle tous les chats noirs, pour être plus tranquille.] <<<<

- Samarian (20:15:34/20-MAR-53)

>>>>[Tas de malades.] <<<<

- Ailurophile (23:13:21/21-MAR-53)

>>>>[Disons qu'ils essaient. Ça ne marche pas toujours. Une fois, j'ai vu la moitié du clan des McAndrew contrainte de se jeter dans le brasier par un minou à la tête dure qui n'appréciait pas l'idée de se faire roussir le poil.] <<<<

- Sinead H (04:16:53/22-MAR-53)

>>>>[Pour clore définitivement le sujet, j'ajouterais qu'il est inutile de t'en faire pour ces drôles de petites boules de poils, vu qu'elles vivent dans des régions où tu ne mettras jamais les pieds. D'abord, certaines communautés, comme celle des elfes de Gwynedd dans le nord du pays de Galles ou d'autres conclaves semi-humains de l'Europe méridionale ou centrale, entretiennent des relations amicales avec les chats de mûres. Ajoute le pouvoir de ces créatures à la flamme elfique, et tu comprendras pourquoi tu as plutôt intérêt à leur ficher la paix. N'oublie pas non plus qu'un chat de mûres se considère toujours comme chez lui ; où qu'il vive, ne commets pas l'erreur de croire qu'il est domestiqué ! Certains vivent dans ce qui subsiste des anciennes forêts. Bon, ceux-là ne sont pas difficiles à éviter. Mais d'autres, plus jeunes et plus curieux, rôdent souvent à la lisière des villes, où ils s'aperçoivent qu'il est encore plus amusant de se mêler de la vie des hommes que de jouer avec une souris. Sois attentif, sois prudent et montre-toi respectueux si tu en rencontres un.] <<<<

- Juggler (05:15:21/24-MAR-53)

CARACTÉRISTIQUES

Chat de mûres	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
	2	5x5	2	3	3/8	5	(6)	6**	6L, -1 d'Allonge

Avantages : Accident (CDV), Aveuglement (CDV), Chape d'Ombre, Coloration Adaptative, Compulsion (CDV), Illusion (CDV), Miaulement Hypnotique (zone x2), Mirage (CDV), Mouvement Accru, Réaction Accrue (pour [Essence] 1D6 tours, 1D6 fois par jour), Sens Accrus (vision nocturne)

Faiblesses : Herbe à chat (voir texte)

Note : **3D6 dés d'Initiative.

CHAT DE MÛRES *Felis nigra*

HABITAT

Forêts, maisons, collines rocheuses, lisière des zones urbaines.

RÉPARTITION

Partout à travers l'Europe, en particulier dans le Royaume-Uni et dans l'Europe de l'est/centrale.

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE



CORPS CADAVRE

Pas de taxonomie reconnue

IDENTIFICATION

Corps cadavre est la désignation franco-haïtienne d'une espèce de zombie, le corps animé d'un humain ou d'un métahumain mort. Le corps d'une personne décédée depuis peu de temps peut passer pour un être vivant ; à partir d'un certain état de décomposition, cependant, les traits du visage deviennent méconnaissables et un pourcentage considérable de tissu organique, les viscères en particulier, pourrit ou se détache. Le mouvement d'un corps cadavre est toujours lent, saccadé et maladroite.

CAPACITÉS MAGIQUES

Aucune. Étant déjà mort, le corps cadavre est immunisé contre certaines agressions qui pourraient nuire à un vivant, et son existence doit être soutenue magiquement.

HABITUDES

Le corps cadavre ne montre aucun signe de processus métabolique quelconque et ne manifeste, par conséquent, aucun besoin de nourriture, de repos, de sommeil ou de quoi que ce soit. Il n'attache aucune préférence à son logement et apparaît dans toutes sortes d'endroits, y compris en rase campagne et à proximité des cimetières et des sites funéraires. Le corps cadavre n'observe aucun cycle naturel d'activité, mais on le voit le plus souvent à la nuit tombée, et on sait que la lumière du soleil lui est extrêmement pénible.

COMMENTAIRES

De toute évidence, le corps cadavre ne représente pas une espèce particulière au sens où ce terme est couramment accepté. Toutefois, dans la mesure où il existe grâce à des moyens magiques (encore inconnus à ce jour) et montre un certain degré d'autonomie vis-à-vis de son créateur, il apparaît comme un sujet d'étude parfaitement adéquat pour le zoologue et autres scientifiques apparentés.

Les chercheurs ont rarement l'opportunité de pouvoir examiner un corps cadavre. Les principales données dont nous disposons à l'heure actuelle proviennent de l'examen de quatre spécimens sur des périodes de deux semaines ou plus. Des quatre, deux sont restés en état catatonique, s'animant parfois spasmodiquement dans des conditions de laboratoire. Le troisième témoignait d'une programmation rigide, affichant de manière répétée une extrême agressivité envers les chercheuses aux cheveux blonds ou roux. Le quatrième s'était engagé dans un cycle répétitif de mouvements et d'automutilations parsemé



de rares marmonnements gutturaux. Deux des spécimens ont indubitablement reconnu le langage et les représentations symboliques visuelles qui leur ont été présentées et, par conséquent, devaient posséder une certaine forme d'intelligence. Le spécimen agressif était capable d'apprendre son chemin à travers une série d'obstacles pour atteindre les objets de ses tendances homicides. Tous montraient des signes de lente décomposition, et tous ont fini par sombrer dans un état comateux, après une période de 47 jours dans le cas du plus vieux. L'étude a conclu que, malgré le degré d'intelligence qu'il possède, le corps cadavre ne peut pas être considéré comme un être pensant ni même vivant.

Des sources chamaniques affirment que les corps cadavres sont animés par des chamans vaudous franco-haïtiens qui leur assignent différentes tâches, mais ces derniers refusent de coopérer avec l'effort de recherche.

POUVOIRS

Immunité contre les Agents Pathogènes. Immunité contre les Poisons. Immunité contre tous les sorts mana et pouvoirs similaires, notamment l'empathie, le chant hypnotique, l'illusion et ainsi de suite.

Note : Le corps cadavre ne tient aucun compte des malus entraînés par les blessures qu'il peut recevoir. Les blessures ne l'affectent qu'en termes de cumul des dégâts ; lorsque ces dégâts atteignent le niveau d'une blessure Fatale, le corps cadavre est trop endommagé pour continuer à faire quoi que ce soit.

FAIBLESSES

Allergie (soleil, grave).

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[Une illustration de plus de Ce Que Les Scientifiques Ignorent. Le terme "corps cadavre" est assez mal choisi, les chamans vaudous l'utilisant plutôt pour désigner le corps physique habité par le bon ange, l'ombre et l'esprit qui font de nous des êtres vivants. Alors que l'entité à laquelle il est fait référence ici sous le nom de corps cadavre est une simple coquille, abandonnée par tout ce qui nous rend humains, ou métahumains, et qui établit des correspondances à travers les métaplans avec les esprits de l'homme.] <<<<

- Samedi (00:00:00/22-MAR-53)

>>>>[Il me semble qu'on m'a raconté un truc comme quoi ces zombies seraient créés par l'intermédiaire de drogues de contrôle mental et d'un produit similaire au curare.] <<<<

- Dodo (17:11:04/22-MAR-53)

>>>>[Non, ça c'est l'employé corporatiste de base.] <<<<

- Janie Jones (23:23:41/22-MAR-53)

>>>>[Silence, les enfants. La création du corps cadavre s'effectue grâce au détournement de certains sorts de santé et de manipulation, doublés de quelques potions connues depuis longtemps des tontons macoutes. Des institutions corporatistes ont entamé l'étude de ces produits, mais, heureusement pour nous, elles sont pour l'instant incapables de maîtriser les aspects magiques du processus.] <<<<

- Samedi (00:00:00/23-MAR-53)

>>>>[C'est là que tu te goures, mec. N'espère pas que je te donnerai son nom, mais il y a une firme européenne qui fait travailler trois tontons macoutes, avec des punks ramassés dans le caniveau comme sujets d'expérience. Qui remarquerait leur disparition des ruelles d'Ankara ou du désastre qu'est devenu Naples ? Les corps cadavres constituent de parfaits ouvriers corporatistes ; d'une loyauté à toute épreuve, ils ne dorment jamais, ignorent les pauses-déjeuner, se satisfont de n'importe quel climat. Ils font merveille sur les pipelines de Sibérie ou sous le soleil infernal d'un après-midi égyptien. Pour le moment, ils ne sont pas viables économiquement, parce qu'ils finissent invariablement par pourrir sur place, mais si quelqu'un découvrait un moyen de préserver leur chair, tu peux t'attendre à voir grimper en flèche les actions de - non, désolé. Ma peau vaut plus que ça.] <<<<

- Moleman (04:17:47/24-MAR-53)

>>>>[D'après mes informations, ces créatures peuvent être conditionnées pour accomplir quelques tâches modérément simples et effectuer différents choix semi-intelligents afin d'atteindre leurs objectifs. Elles ne sont pas totalement stupides. Mais elles sont trop lentes pour être bien utiles comme, disons, meurtriers ou renifleurs, malgré leur faculté à suivre une piste jour et nuit sans s'arrêter. Tout ça ne vaut pas un bon vieil assassin elle.] <<<<

- Rabid (05:18:32/27-MAR-53)

>>>>[Quelqu'un m'a appelé ?]<<<<

- Slicer (02:15:22/28-MAR-53)

CARACTÉRISTIQUES

	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
Corps cadavre	*	1x2	*	-	1	6	0	1	Humanoïde

Pouvoirs : Immunité contre les Agents Pathogènes, Immunité contre les Poisons, Immunité contre tous les sorts mana et pouvoirs similaires, notamment l'empathie, le chant hypnotique, l'illusion et ainsi de suite

Faiblesses : Allergie (soleil, grave)

Note : Le corps cadavre ne tient aucun compte des malus entraînés par les blessures qu'il peut recevoir. Les blessures ne l'affectent qu'en termes de cumul des dégâts ; lorsque ces dégâts atteignent le niveau d'une blessure Fatale, le corps cadavre est trop endommagé pour continuer à faire quoi que ce soit.

* Constitution et Force demeurent celles du corps d'origine, moins 1 point, jusqu'à un indice minimum de 1.

CORPS CADAVRE

Pas de taxonomie officielle

HABITAT

Pas d'habitat naturel

RÉPARTITION

Sud de la France, nord-est de l'Espagne

RÉPARTITION

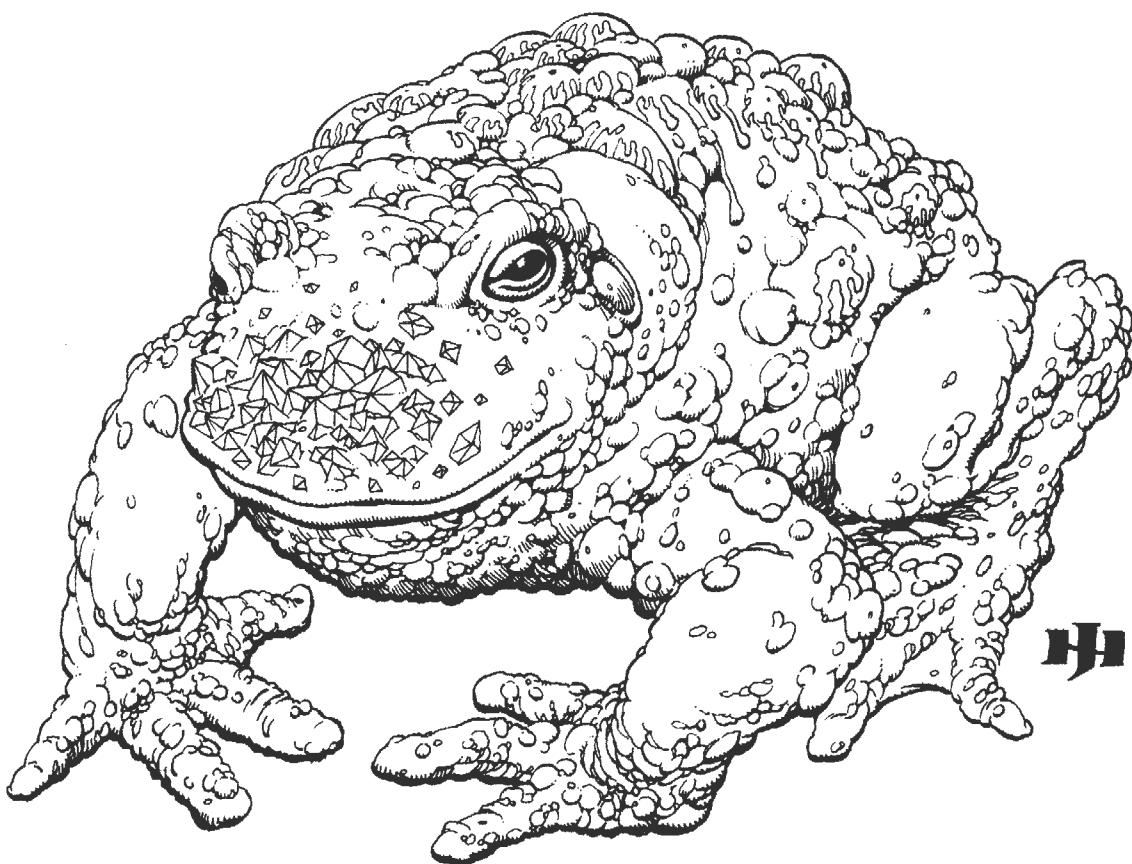


COMPARAISON DE TAILLE



CRAPAUDIN

Bombina invisus



IDENTIFICATION

Le crapaudin est un amphibiens trapu, dépourvu de queue, mesurant environ 30 centimètres et pesant dans les 3 kilos. Un dos plat et une peau plus coriace, ainsi que des pattes relativement courtes (avoisinant les 8-11 centimètre à l'avant comme à l'arrière) le distinguent des grenouilles. Le dos et les pattes antérieures ont une coloration brun-vert, teintée de jaune partout ailleurs. Les nodules sébacés qui sécrètent le dangereux liquide qui caractérise le crapaudin apparaissent sur le dos de l'adulte. Ses yeux ronds ont des pupilles triangulaires et sa cloison nasale retient d'importants dépôts de sel ferreux. Sa langue de 6-8 centimètres est considérée comme courte chez un animal de ce type. Les parabiologistes estiment que le crapaudin est un proche parent du crapaud à ventre jaune *Bombina variegata*, même si l'analyse génétique a révélé également de nombreux points communs avec toutes sortes de crapauds européens.

CAPACITÉS MAGIQUES

Aucune.

HABITUDES

Le crapaudin se nourrit principalement d'insectes et de petits invertébrés, ce qui

le fait considérer comme un carnivore. Il est actif du début du printemps à la fin de l'automne, avec de légères variations en fonction de la température locale. Durant sa période d'activité, il chasse le jour et, dans une moindre mesure, la nuit. Pendant les mois d'hiver, il hiberne en s'enterrant dans la boue. La plupart du temps, il s'enfouit au fond d'un étang ou d'un marais, mais n'importe quel terrain modérément humide lui convient.

Le crapaudin vit seul, mais n'affiche aucun instinct territorial. Il n'apparaît jamais en groupe, mais peut se rencontrer fréquemment dans un terrain favorable. Il se reproduit au printemps, et après l'accouplement, c'est le mâle qui porte les têtards, chose étonnante pour un batracien. Le crapaudin reste alors le plus souvent sur la terre ferme, les têtards accrochés à son dos, récoltant assez d'humidité avec la rosée et en se trempant de temps à autre dans une mare. Au moment approprié, le mâle plonge dans un étang ou un cours d'eau et les têtards se détachent pour nager vers leur destin.

Le crapaudin étant venimeux, ses seuls prédateurs naturels sont les serpents immunisés contre son poison. En règle générale, il n'est pas agressif, mais réagit vivement à la menace ou à la surprise en

faisant sourdre des sécrétions corrosives de ses nodules dorsaux. Ces sécrétions sont dangereuses pour l'homme.

COMMENTAIRES

Humains et métahumains chassent le crapaudin pour deux raisons. Certains magiciens le recherchent pour la valeur de sa pierre (sa cloison nasale ferrugineuse dans les opérations d'enchantement). La science hermétique précise bien que seule la pierre d'un crapaudin sauvage peut remplir cet office et qu'un spécimen domestique ou d'élevage est impropre aux enchantements. D'autres personnes, moins intentionnées, le chassent pour ses sécrétions dermiques (dérivant de la glande parotidie), qu'elles utilisent pour des empoisonnements. Voilà pourquoi le crapaudin reste rare en dehors des parcs naturels.

POUVOIRS

Sécrétions Corrosives (voir **Caractéristiques**, ci-contre).

FAIBLESSES

Aucune.

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[Écoute en quoi consiste la vie d'un crapaudin. Tu restes gentiment accroupi sous une pierre, en songeant à cette histoire de reproduction, jusqu'à ce qu'un taré de magicien s'amène et t'examine dans l'astral afin de voir si tes lobes frontaux ne pourraient pas lui servir dans ses expériences. Voilà, c'est à peu près tout. Et si tu lui échappes pour une raison ou pour une autre, une bande d'allumés se pointe pour te gratter sous le menton afin de s'offrir gratos une tranche de cette bufotenine, vu qu'ils sont trop fauchés pour s'envoyer des BTls et qu'ils n'aiment se défoncer qu'aux substances organiques. Tu sais, le crapaudin a peut-être une sale gueule, mais je ne peux pas m'empêcher de le plaindre.] <<<<

- Antifreak (00:00:01/1-JUN-53)

>>>>[Fais attention avec les crapaudins. Ils ont tendance à en faire un peu trop quand ils sont effrayés ; incapables de bondir à la manière des crapauds, ils doivent être encore plus vigilants. Un simple morceau de peau exposé au contact d'un crapaudin effrayé peut parfois suffire.] <<<<

- Greg Mendel (09:12:43/1-JUN-53)

>>>>[Le conseil de Danse-avec-les-Crapauds : "Lèche la bestiole, tu verras le nirvana".] <<<<

- Jubilator (02:51:11/2-JUN-53)

>>>>[Non, s'il vous plaît, on essaie d'être sérieux, là.] <<<<

- Juggler (02:57:56/2-JUN-53)

>>>>[la chimie de l'épiderme de cette créature est très intéressante. Lorsqu'il est surpris, le crapaudin produit une substance corrosive acide dangereuse pour l'homme comme pour la plupart des prédateurs. À l'inverse, s'il est détendu et repu, une légère stimulation tactile provoque la sécrétion par les glandes sébacées d'un produit apparenté à la bufotenine, qui peut faire office d'hallucinogène. Teste ton crapaud avec un détecteur d'activation musculaire avant d'envisager quoi que ce soit de stupide.] <<<<

- Maskalyne (11:11:41/2-JUN-53)

>>>>[Le crapaudin possède une faculté magique latente centrée dans cet os frontal. Tout magicien digne de ce nom devrait reconstruire son extraction, car en procédant à cette opération il détruit un potentiel qu'il nous reste encore à comprendre.] <<<<

- Shambanara (01:51:32/3-JUN-53)

>>>>[Ah ouais ? Tu es sûr qu'il ne possède pas non plus une compréhension latente du Grand Mystère, face de pixie ? Tout ce que je sais, moi, c'est que je peux en tirer quatre mille nuyens par tête de pipe auprès de rigolos dans ton genre.] <<<<

- Entrepreneur (03:41:22/3-JUN-53)

CARACTÉRIQUES

	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
Crapaudin	1	3x2	0	-	1/4	2	(6)	4	IL, -1 d'Allonge

Pouvoirs : Sécrétions Corrosives. Si le crapaudin est effrayé ou menacé, ce pouvoir fonctionne comme décrit page 135. Ces sécrétions renferment également un hallucinogène. La victime doit réussir un test de Constitution contre l'Essence du crapaudin pour résister à ce produit. En cas d'échec, elle subit les effets du pouvoir d'illusion pendant un nombre d'heures égal à l'Essence du batracien, avec un malus de +2 à tous ses seuils de difficulté pendant cette période. L'esprit de la victime génère des phantasmes reflétant ses préoccupations et ses angoisses (à l'appréciation du maître de jeu) immédiatement antérieures à l'instant qui a précédé l'intervention du produit. Si l'animal n'est pas menacé, le caresser doucement permet d'être affecté par l'hallucinogène seul, sans subir l'agression de l'acide.

Faiblesses : Aucune

Note : Le dépôt osseux sur le crâne du crapaudin représente l'équivalent d'une unité de matériau minéral pour un enchantement (voir **Le Grimoire**, page 21) et réduit de 1 l'un des seuils de difficulté (au choix du maître de jeu) au cours de l'opération d'enchantement. Toute personne assez bête pour manger un crapaudin subit des dégâts internes de code 8G. Le multiplicateur de Rapidité pour la nage est de 3.

CRAPAUDIN *Bombina invisa*

HABITAT

Divers, mais toujours humide

RÉPARTITION

Partout à travers l'Europe, sauf dans les régions sèches ou très chaudes

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE





IDENTIFICATION

La dakkaryne est une créature de la famille des loutres, mesurant environ 1 mètre 30 de long pour un poids moyen de 13 kilos. Sa queue reste peu développée et ses pattes ne sont palmées qu'à la base de leurs doigts aux griffes redoutables. L'épaisse fourrure brune de la dakkaryne comporte deux couches, une extérieure, de longs poils raides, couvrant une mince épaisseur intérieure de petits poils fauves. Des plaques osseuses protègent ses vertèbres ; celles situées entre la cinquième et la douzième vertèbre poussent à travers la peau, formant une sorte de crête hérissée qui court le long du dos de l'animal. La peau et le museau de la dakkaryne sont écailleux et kératineux, et ses grandes dents acérées comportent deux paires de canines opposées. La femelle est plus petite et plus légère que le mâle d'environ 15 %.

CAPACITÉS MAGIQUES

Innées.

HABITUDES

La dakkaryne est un prédateur carnivore, attaquant et dévorant les poissons et les petits mammifères aquatiques, et agressant toute autre créature vivante qu'elle rencontre dans l'eau. Se limitant aux rivières, canaux et lacs au pH faible et au taux de pollution élevé, la dakkaryne semble apprécier un certain niveau général

de dégradation du milieu plutôt qu'une toxine en particulier, même si des rapports signalent des résidus de dioxine dans tous les endroits où sa présence a pu être observée.

La dakkaryne est une créature solitaire, qui ne fréquente les autres membres de son espèce qu'à la saison des amours, au printemps. Encore leur témoigne-t-elle une très forte agressivité. Les mâles s'attaquent à vue et s'en prennent également aux femelles pendant l'accouplement.

La dakkaryne possède des sens d'une acuité exceptionnelle qui lui permettent de repérer sa proie de très loin. Son cycle d'activité paraît totalement irrégulier. Elle peut dormir quatre heures puis chasser pendant dix (soit un cycle de quatorze heures), puis dormir pendant huit heures et chasser seize heures d'affilée (soit un cycle de 24 heures). Chez une majorité de dakkarynes adultes, l'étude biochimique révèle un grave dysfonctionnement des mécanismes homéostatiques et de la régulation endocrine.

La dakkaryne affiche la même agressivité à l'encontre de n'importe quelle créature. Il est fréquent de la voir attaquer l'homme, qu'elle pourchasse parfois pour le plaisir, l'aspergeant d'une sécrétion corrosive avant d'utiliser ses crocs et ses griffes. Quand la dakkaryne s'approche pour attaquer, rien ne peut plus la détourner de sa proie.

COMMENTAIRES

Au contraire de nombreuses créatures Éveillées, les origines de la dakkaryne sont parfaitement documentées. Dans l'espoir de réimplanter la loutre dans les régions d'Europe où elle avait disparue, des généticiens sont intervenus sur des spécimens de *Lutra lutra* (la loutre européenne ordinaire) afin de leur conférer une résistance aux toxines et aux maladies supérieure à la moyenne, continuant à croiser les plus résistants entre eux. La dakkaryne Éveillée s'est développée à partir de cette souche génétique, apparaissant simultanément en Écosse et en Norvège, avant de se multiplier et de se répandre à travers toute l'Europe.

POUVOIRS

Aliénation (zone x3), Engloutissement, Immunité contre les Agents Pathogènes, Immunité contre les Poisons, Recherche Salive Corrosive, Sécrétions Corrosives.

FAIBLESSES

Exigences alimentaires (dioxines, présence uniquement).

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[C'est une triste histoire. Ceux qui ont créé les ancêtres de cette horreur n'avaient que de bonnes intentions. Ils voulaient faire revivre la gentille petite loutre dans les endroits qu'elle avait dû quitter. Et regarde comment ça a fini.] <<<<

- Wolfgang K (20:16:21/11-MAR-53)

>>>>[Ça montre qu'il ne faut jamais jouer à Dieu, que ce soit ou non pour la bonne cause. L'Éveil de cette pauvre créature l'a rendue dépendante de cette même pollution que le Sixième Monde nous donnait l'espoir d'éliminer.] <<<<

- Rachschtig (21:12:52/11-MAR-53)

>>>>[Bon Dieu, ce truc, c'est vraiment la plaie. Elle traque réellement les gens, je veux dire, elle va les chercher et elle tente de les attirer vers l'eau. Elle aime rester là, juste sous la surface, avec seulement les yeux qui dépassent ; quand tu t'approches, elle t'aveugle avec une giclée d'acide et t'entraîne avec elle. Une vraie saloperie.] <<<<

- Bjorn (16:32:44/13-MAR-53)

>>>>[J'ai vu une fois une vieille dakkaryne attirer quelqu'un vers l'eau. Quand le pauvre gars s'est approché, un esprit toxique s'est emparé de lui et l'a noyé. C'était près du lac Hjälmaren, en Suède, il y a deux ans. La dakkaryne et l'esprit travaillaient main dans la main, c'était évident. Plus maintenant, remarque - j'ai vidé mon Uzi sur la bestiole. Que faire d'autre ? Sa fourrure partait en lambeaux, de toute façon. Personne ne t'avertit que ces bestioles peuvent faire joujou avec tes pensées ou tes émotions, mais je me sentais la tête aussi vide que l'estomac d'un petit Africain quand j'ai tiré. Je n'avais pas le choix, c'était ça ou me dissoudre dans l'acide.] <<<<

- Rabid (05:22:34/15-MAR-53)

>>>>[Je dirais que tu as bousillé cette saloperie juste à temps. Son association avec un esprit toxique prouve indiscutablement que les vieilles dakkarynes possèdent des talents chamaniques. N'importe quel mage hermétique s'approchant suffisamment près pour lire leur aura pourrait te le confirmer. Méfie-toi des vieilles dakkarynes : généralement, il ne leur reste pratiquement plus de fourrure, ou bien seulement quelques touffes de poils gris. Elles possèdent le Pouvoir. Et bien évidemment, elles le tournent contre les responsables de leur condition et de leur place dans la Nature. Comment les en blâmer ?] <<<<

- Callistra (04:12:14/17-MAR-53)

>>>>[Ces charmantes petites bêtes ont fendu le barrage de Storsjon, à Ostersund, en 48. Leur acide avait rongé le plastibéton au rabais des arcs-boutants, et des millions et des millions d'hectolitres d'eau se sont déversés dans la nappe phréatique qui alimente la ville et les bases militaires. Aujourd'hui, dans leur eau, les gens boivent des dioxines, des polychlorobiphényles, des produits de dégradation d'hormones de croissance, des résidus d'armes chimiques, et mille et une autres saloperies du même type. Avec suffisamment d'aluminium pour toute une population de petits Alzheimer. Je n'ai rien contre les habitants d'Ostersund, mais je dois reconnaître que les tarés en uniforme n'ont que ce qu'ils méritent. Ce sont eux qui ont déversé dans la nature la moitié des saloperies qu'ils avalent aujourd'hui. Les bestioles se sont vengées, avec les intérêts.] <<<<

- Stormer (01:31:27/19-MAR-53)

CARACTÉRISTIQUES

	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
Dakkaryne	2	4x4	3	-	2/4	4	2	4*	6L, -1 d'Allonge

Pouvoirs : Aliénation (zone x3), Engloutissement, Immunité contre les Agents Pathogènes, Immunité contre les Poisons, Recherche, Salive Corrosive, Sécrétions Corrosives

Faiblesses : Exigences alimentaires (dioxines, présence uniquement)

Note : Le multiplicateur de Rapidité est de 5 pour la nage. *2D6 dés d'Initiative.

DAKKARYNE *Lutra ederis*

HABITAT

Cours d'eau, lacs et canaux pollués (eau douce uniquement)

RÉPARTITION

Partout à travers l'Europe

RÉPARTITION

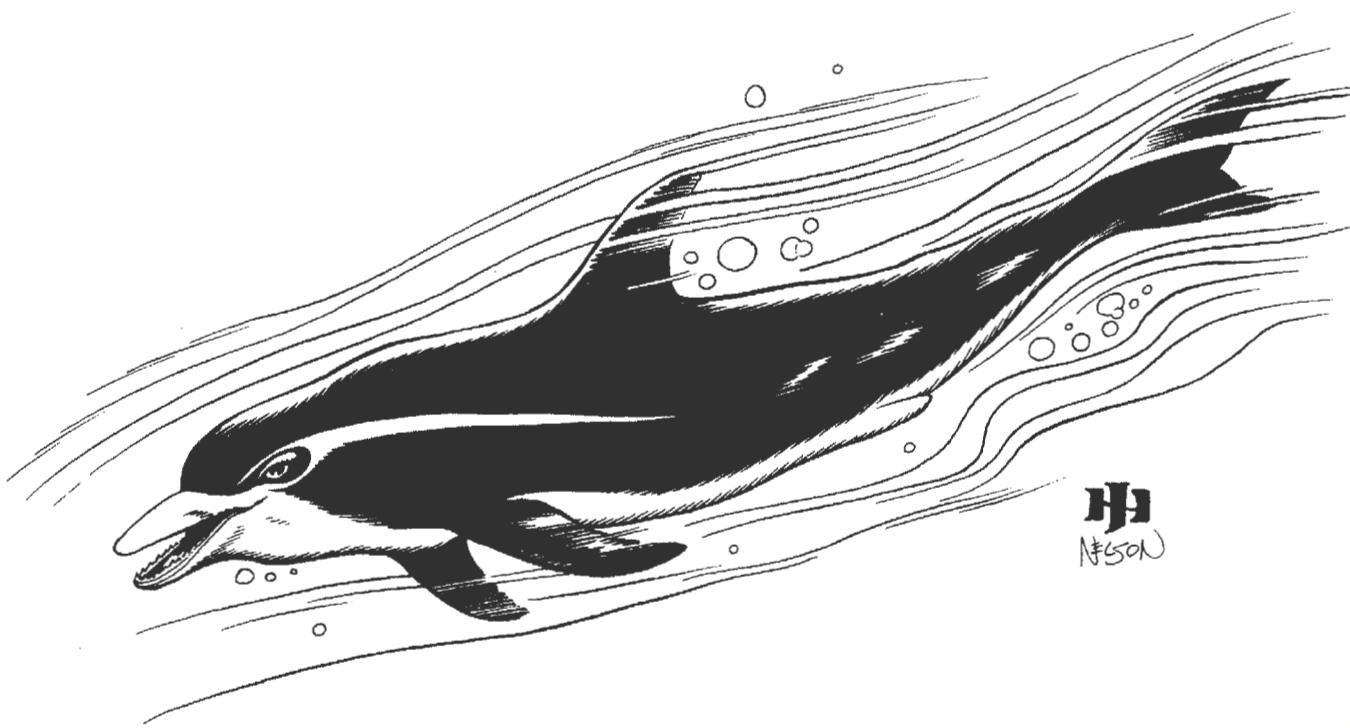


COMPARAISON DE TAILLE



DAUPHIN DES TEMPÈTES

Delphinus periculosis



IDENTIFICATION

Le dauphin des tempêtes est un mammifère aquatique mesurant environ 2 mètres 80 de long et pesant 60 kilos. Son corps fuselé possède les nageoires qui remplacent les membres antérieurs chez les delphinidés, ainsi que des membres postérieurs persistant à l'état rudimentaire. Son "bec" étroit (15-18 centimètres) est séparé du front par un sillon nettement marqué. Bleu-noir sur le dos, le dauphin des tempêtes devient d'un bleu plus clair, moucheté de gris, sur sa surface ventrale. Ses nageoires sont grises, striées de noir. Il a 46 petites dents implantées aussi bien sur la mâchoire inférieure que supérieure. C'est la forme Éveillée du dauphin commun *Delphinus delphis*.

CAPACITÉS MAGIQUES

Innées.

HABITUDES

Le dauphin des tempêtes est un carnassier qui se nourrit de poissons, de petits calmars et de toute une variété de crustacés. Social, il vit en groupes familiaux étendus de 6 à 20 membres, actifs principalement dans la journée. La saison de reproduction s'étend du printemps au début de l'été. La femelle donne naissance à un seul petit. L'espèce souffre d'un taux de fertilité bas et la femelle enfante souvent un petit mort-né, quand elle n'avorte pas spontanément d'un mutant non-viable.

Le dauphin des tempêtes se montre invariablement hostile envers l'homme. Il utilise ses pouvoirs pour attaquer les bateaux, les survivants de naufrages et les victimes de catastrophes aériennes. En deux occasions, d'importants groupes de ces créatures s'en sont pris à des installations pétrolières en Mer d'Irlande et Mer du Nord, déployant à chaque fois une ruse et une intelligence étonnantes dans l'utilisation de feintes et de leurres pour distraire l'attention du gros de leur force. L'animal emploie également ses pouvoirs météorologiques pour réduire la visibilité de ses victimes et ses formidables pouvoirs de manipulation électrique et biomagnétique pour affoler les instruments de navigation.

Bien qu'il communique avec ses congénères au moyen d'un système de vocalisations sophistiqué, le dauphin des tempêtes ne possède pas à proprement parler un langage au sens où on l'entend à l'heure actuelle.

Une controverse subsiste cependant au sujet de la définition du langage, et les défenseurs de la thèse de l'intelligence du dauphin des tempêtes poursuivent leurs tentatives de communication.

COMMENTAIRES

Certains experts suggèrent que l'agressivité du dauphin des tempêtes envers l'homme pourrait représenter la revanche d'une espèce intelligente contre la pollution massive de son habitat. La recherche

hermétique et astrale confirme que cette théorie serait l'explication la plus vraisemblable de cette guerre incessante conduite par l'animal. Toutefois, l'échec répété de toutes les tentatives de communication avec lui donne à penser que le dauphin des tempêtes est dépourvu d'intelligence. Les ramifications complètes de ce sujet controversé sont abordées de manière équitable et éclairée dans l'ouvrage du professeur Jeffrey Landauer, *Les cétaïs meurtriers*.

POUVOIRS

Constitution Accrue (une fois par jour, pendant [Essence] 2D6 tours), Contrôle Météorologique, Empathie (CDV), Engloutissement, Mouvement, Projection Électrique, Résistance à la Magie, Sens Accrus (sonar), Sensibilité Magique.

FAIBLESSES

Aucune (voir cependant les effets des Sens Accrus (sonar) dans les **Caractéristiques**, ci-contre).

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[Hostile, c'est le moins qu'on puisse dire. La Mer du Nord est la plus polluée du monde - Méditerranée mise à part, mais le dauphin des tempêtes y est virtuellement éteint de toute façon. Pas étonnant que les dauphins veulent leur revanche. Malheureusement, leur nombre ne cesse de décroître. C'est probablement un sentiment profond de honte - peut-être même chez ces fous grands hommes qui nous gouvernent - qui nous a empêché jusqu'ici d'ouvrir une campagne d'extermination officielle et de les éliminer tout à fait. Ils choisissent leurs cibles, tu sais, et s'attaquent principalement aux bâtiments militaires. Tu vois, j'ai du mal à leur jeter la pierre.] <<<<

- Deep Green (02:32:34/22-MAI-53)

>>>>[Au fur et à mesure qu'ils se retrouvent moins nombreux, ils deviennent plus subtils. Il y a quelques années, ils invoquaient de grandes tempêtes avec éclairs et tout le tremblement et adoptaient généralement la technique de la blitzkrieg, mais aujourd'hui, ils préfèrent bousiller le sonar des navires après avoir fait se lever une épaisse purée de pois. Il leur a fallu longtemps pour modifier leurs méthodes, mais le naufrage de quelques navires et ferries norvégiens et suédois au cours des deux dernières années montre qu'ils y sont parvenus. Et bien entendu, ils n'aiment pas beaucoup les installations pétrolières. Trop d'entre eux sont morts, système respiratoire obstrué par le pétrole qui baigne dans le bouillon de produits toxiques que sont devenues la plupart des mers d'Europe du nord.] <<<<

- Wolfgang K (02:41:40/24-MAI-53)

>>>>[les dauphins des tempêtes ne s'adonnent pas à la violence gratuite. Ils "examinent" magiquement les intentions de ceux qui pénètrent sur leur territoire. J'ai rencontré à deux reprises ces créatures et, les deux fois, j'ai pu apaiser leur colère, par ailleurs parfaitement justifiée. Lequel d'entre nous se calmerait aussi facilement si la majorité de nos enfants naissaient mort-nés dans un environnement que d'autres auraient salopé et massacré ?]<<<<

- Callistra (03:19:01/24-MAI-53)

>>>>[Il existe à Newcastle une organisation qui partage leur point de vue, mon pote. C'est la raison pour laquelle nous avons fait sauter le sous-secrétaire d'État à l'Environnement en 51, et bousillé à la grenade quatorze membres des psychopathes du Roi dans leur caserne, il y a deux mois. Les dauphins font pareil, j'applaudis des deux mains. Bonne chance à eux.] <<<<

- Carol K (04:00:18/24-MAI-53)

>>>>[Mes amis, s'il vous plaît ! La sympathie envers les dauphins ne peut pas justifier le meurtre. Même le dernier des crétins a une famille quelque part.] <<<<

- Juggler (04:15:21/24-MAI-53)

>>>>[Ah ! J'aurais dû savoir que tu étais un bénit-oui-oui libéral et baveur de muesli, aux genoux tremblants et au cœur d'artichaut, toujours prêt à excuser les assassins et les terroristes de l'Establishment. Les gens comme toi (1,5 Mp effacés par l'opérateur système).] <<<<

- Deep Green (04:17:15/24-MAI-53)

CARACTÉRISTIQUES

	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
Dauphin des tempêtes	4	6x5	3	4	3/6	4	(7)	5	6L

Pouvoirs : Constitution Accrue (une fois par jour, pendant [Essence] 2D6 tours), Contrôle Météorologique, Empathie (CDV), Engloutissement, Mouvement, Projection Électrique, Résistance à la Magie, Sens Accrus (sonar), Sensibilité Magique

Faiblesses : Aucune

Note : Les dauphins des tempêtes communiquent par l'intermédiaire du sonar. La présence de sonars artificiels en activité dans un rayon de 250 mètres perturbe leurs échanges et leur inflige un malus de +2 au seuil de difficulté de tous leurs tests de Perception. Un dauphin des tempêtes peut à son tour perturber le signal émis par un sonar dans une portée de (Essence) x20 mètres, grâce à une forme particulière de projection sonique. C'est alors le seuil de difficulté des tests de Perception de l'opérateur du sonar qui subit un malus de +2. Le multiplicateur de Rapidité indiqué correspond à la nage.

DAUPHIN DES TEMPÈTES

Delphinus periculosis

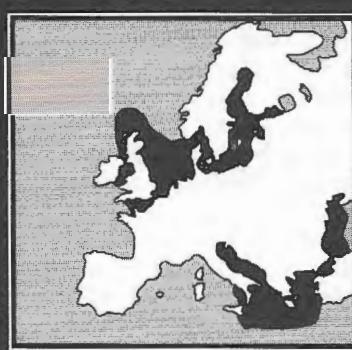
HABITAT

Océans et mers tempérées

RÉPARTITION

Mer du Nord, d'Irlande et Baltique, Atlantique nord, Mer Noire (rare), Méditerranée (très rare)

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE



IDENTIFICATION

L'each-uisge (ek-ouiz-ki) est un mammifère aquatique ressemblant à un cheval, mesurant approximativement 1 mètre 60 au garrot et pesant aux alentours de 385 kilos. Son poil, très court sur l'ensemble du corps, devient long et abondant à la crinière, généralement noire, qui encadre sa tête et flotte derrière sa nuque, ainsi que dans sa queue, typiquement chevaline. Malgré son habitat aquatique, l'each-uisge se déplace sur ses quatre pattes de cheval et peut marcher et galoper sans entrave sur la terre ferme, tout en restant un excellent nageur. Deux cornes, longues et minces, poussent derrière les oreilles du mâle. L'each-uisge secrète dans ses glandes sébacées une substance hydrophobe extrêmement poisseuse, qui le maintient au sec et au chaud dans l'eau et lui confère une meilleure flottabilité. À la différence des autres chevaux, il possède des pieds à quatre orteils aux membres antérieurs et à cinq orteils aux membres postérieurs. Sa dentition est assez inhabituelle ; elle comporte 44 dents, y compris trois paires d'incisives extrêmement tranchantes et de grandes canines saillantes qui ne cessent de pousser et de se régénérer. L'each-uisge mâche fréquemment des morceaux de bois pour garder ses dents affûtées et prévenir une croissance trop importante.

CAPACITÉS MAGIQUES

Innées.

HABITUDES

L'each-uisge est un carnivore, se nourrissant exclusivement de viande humaine et métahumaine. Il refuse catégoriquement la viande de troll et n'accepte d'ingérer de la viande d'ork qu'en l'absence de toute autre nourriture. L'animal peut attirer sa victime vers l'eau et la précipiter avec lui dans les flots en mordant à pleines dents dans sa chair ou ses vêtements, mais il préfère généralement la contraindre à sauter sur son dos, où ses sécrétions gluantes sont les plus abondantes. Le fluide poisseux colle irrémédiablement les jambes et les fesses de la victime au dos de l'each-uisge qui n'a plus qu'à se jeter à l'eau, où il peut rester immergé une dizaine de minutes, pour noyer la malheureuse. Il ne sert à rien de se débattre, mains, bras et armes de la victime restant alors collés à la robe de la créature. Une fois sa proie noyée, l'each-uisge s'en débarrasse en se frottant contre les rochers et la dévore. Il rejette le foie des humains et des métahumains, car cet organe représente un véritable poison pour son organisme ; il se contente donc



de l'arracher et de le laisser dériver au fil de l'eau.

L'each-uisge semble être une créature solitaire et, fort heureusement, peu répandue. Son cycle d'activité est inconnu - les rapports concernant ses attaques laissent supposer qu'il est actif à toute heure du jour et de la nuit. Il s'en prend généralement à une proie faible ou isolée. Son comportement amoureux et social (si ce dernier existe) demeure un mystère complet.

COMMENTAIRES

L'each-uisge occupe une place importante dans la taxonomie parazooologique au titre de l'une des rares occurrences confirmées d'apparition de "faës" ayant suivi l'Éveil en Europe. Il existe diverses variétés d'each-uisge à travers l'Europe, connues sous des noms différents ; les habitants de Tir Nan Og l'appellent aughisky, et on le désigne aussi sous le nom de kelpie, même si le terme écossais demeure le plus largement répandu. Une étude comportementale s'est révélée impossible, mais l'analyse génétique a

montré des éléments de correspondance avec le schéma de l'*Equus* et du *Merhomo*.

POUVOIRS

Compulsion (CDV), Engloutissement, Mouvement Accru, Sens Accrus (vision nocturne, sonar).

Note : La peau de l'each-uisge secrète une substance hautement adhésive. Toute personne qui entre en contact avec elle doit réussir un test de Force contre un seuil de difficulté égal à l'Essence de la créature pour parvenir à se décoller.

FAIBLESSES

Exigences alimentaires (chair humaine ou métahumaine).

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[Beurk. Je vois d'ici le spectacle d'un foie humain rejeté doucement par le courant sur la berge d'un de ces adorables petits lacs écossais. Absolument à dégueuler. Pourquoi est-ce qu'on n'assèche pas les lochs et qu'on ne dessoude pas ces saloperies une bonne fois ?]<<<<
- Timora T (19:21:34/17-MAR-53)

>>>>[Première raison : le prix. Drainer un loch, sachant que beaucoup peuvent atteindre cent brasses de profondeur et plus, coûterait une fortune. Deuxième raison : le type social et la densité de la population affectée. Peu de gens vivent dans les régions sauvages qu'apprecie l'eachuisge et, pour parler franchement, la plupart sont des paysans, des druides, des cinglés du retour à la nature et autres ploucs dont se fichent pas mal ceux qui tiennent les cordons de la bourse. Traite-moi de cynique si tu veux, mais c'est comme ça.]<<<<
- Systemizer (12:16:12/18-MAR-53)

>>>>[D'accord, mais des fois, on tombe sur un canasson qui apprécie la civilisation. J'en ai connu un, rusé comme un renard, qui rôdait autour de la base navale d'Inverness dans le nord-est de l'Écosse pendant l'été 47. La nuit, il choisissait ses victimes parmi le personnel auxiliaire, une par semaine environ, et ça durait depuis près d'un an. Une fois, il s'est fait cueillir par le sonar, et les petits gars de la marine l'ont arrosé au double canon, mais il s'est défilé et il a compris l'astuce. La fois suivante, il a contourné les collines au galop pour éviter le sonar qui couvrait l'estuaire - plus rusé qu'une brassée de samouraïs d'Aztechnology, comme je te le dis. Mais j'ai quand même fini par l'avoir. J'ai placé deux gosses le long de la berge comme appât ; ces saloperies aiment les petites proies, et les gosses constituaient un morceau de choix. J'ai rabattu les filets et basculé le lance-harpon en mode automatique quand l'animal a crevé la surface de l'eau en se pourléchant les babines. Je l'ai terminé aux dum-dum, ce qui traverserait la peau de n'importe qui, collante ou pas. J'ai récolté une bonne prime sur ce coup-là.]<<<<
- Rabid (01:13:32/19-MAR-53)

>>>>[Tu as utilisé des enfants comme appât ? Je te souhaite de choper le SIVTA et de crever lentement, espèce de pauvre malade.]<<<<
- Carol K (01:22:14/19-MAR-53)

>>>>[De quoi tu te plains, ma caille ? Ils étaient assurés. Les parents étaient presque déçus de les voir revenir. De toute façon, j'avais cimenté une cage dans le sol tout autour d'eux. Si la bête avait pu s'approcher, les barreaux seraient sortis et les auraient sauvés. Vraiment, il y a des gens qui ont une sensibilité à fleur de peau.]<<<<
- Rabid (01:35:19/19-MAR-53)

>>>>[Je pense qu'il vaut mieux interrompre ici cette petite conversation, les amis.]<<<<
- Juggler (01:55:17/19-MAR-53)

CARACTÉRISTIQUES

	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
Each-uisge	10/1	4x6	8	-	2/4	3	6	4**	6G, +1 d'Allonge

Pouvoirs : Compulsion (CDV), Engloutissement, Mouvement Accru, Sens Accrus (vision nocturne, sonar)

Faiblesses : Exigences alimentaires (chair humaine ou métahumaine)

Note : La peau de l'each-uisge secrète une substance hautement adhésive. Toute personne qui entre en contact avec elle doit réussir un test de Force contre un seuil de difficulté égal à l'Essence de la créature pour parvenir à se décoller. **3D6 d'Initiative. Le multiplicateur de Rapidité pour la nage est de 5.

EACH-UISGE Pas de taxonomie officielle

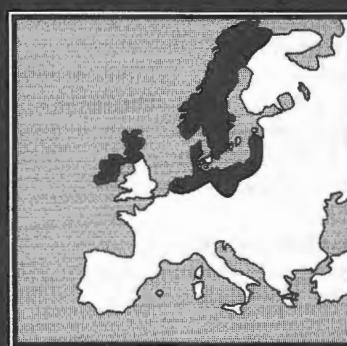
HABITAT

Rivières, lochs, lacs, estuaires et fjords (tolérance à l'eau de mer)

RÉPARTITION

Rare, un peu partout à travers le nord de l'Europe, en particulier en Écosse et en Tir Nan Og

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE



FARFADET

Pas de taxonomie officielle



IDENTIFICATION

Il n'existe virtuellement aucune documentation pour confirmer ou infirmer l'existence et les caractéristiques de cette créature ; seuls trois rapports qui la mentionnent peuvent être considérés comme fiables. Ces rapports décrivent tous les détails suivants. Le farfadet mesurerait approximativement 50 centimètres de haut, avec un poids en proportion. Il aurait un aspect humanoïde avec des attributs aussi bien masculins que féminins. Il pourrait voler grâce à une paire d'ailes translucides irisantes fixées dans son dos, et on en aurait observé des spécimens à la peau brune comme à la peau verte.

On ne dispose d'aucun élément supplémentaire, les observations s'étant toujours effectuées de loin. Sur les trois observateurs, deux ont rapporté que le farfadet portait des vêtements ou quelque chose qui remplissait une fonction similaire.

CAPACITÉS MAGIQUES

On suppose qu'elles sont innées.

HABITUDES

Les trois spécimens connus ayant été observés en captivité, aucune information n'est disponible concernant leur mode de comportement naturel. Certaines preuves indiquent qu'ils utilisent des outils rudimentaires, possèdent les bases du comportement social et forment des couples mâle-femelle. Leur connaissance ou méconnaissance des vêtements est impossible à déterminer de manière certaine à l'heure actuelle.

COMMENTAIRES

Les chercheurs sont divisés quant à la classification du farfadet, les rares paramètres qui nous sont connus pouvant aussi bien les ranger dans la catégorie des parabiologiques standard que dans celle

des esprits ou des "faës". La question reste en suspens.

Tous les experts intéressés par cette créature remarquent sa similitude avec les fées, les pixies et les sprites du folklore européen. Reste à savoir si cette ressemblance constitue en elle-même un indice important concernant le problème de son identification.

POUVOIRS

Dissimulation (personnelle).

FAIBLESSES

Aucune.

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[Sans déconner. Je suis vraiment supposée avaler ça ? Spencer lui-même doute manifestement de l'existence de ce truc, et quand on considère le vide incroyable de ce fichier... Mal documenté ? Tu m'étonnes. C'est carrément une rumeur, ouais.] <<<<

- Sceptic (15:29:20/28-MAI-53)

>>>>[Pensez ce que vous voulez, ma chère. Je peux attester la véracité des dires de Spencer : je suis l'une des sources sur lesquelles il s'appuie. Ne vous donnez pas la peine de chercher à m'identifier, cela ne vous mènera nulle part. J'ai vu trois de ces créatures, un mâle et deux femelles, dans la propriété d'un noble de Tir Nan Og très en vue, dont je ne divulguerai pas le nom. Qu'ils aient été prisonniers, cela ne faisait aucun doute. Qu'ils étaient intelligents et conscients de leur infertile, j'en suis tout aussi convaincu. J'assistais à l'une des excursions périodiques de ce grand seigneur dans la débauche de masse quand, au plus fort de la soirée, il m'a entraîné à l'étage pour me montrer ses "trophées" - de loin. Bien, je reconnais que je suis un mage d'un certain pouvoir. Quand j'ai observé ces malheureuses créatures en vision astrale, il m'est apparu clairement qu'elles n'étaient pas des illusions. Mon hôte a rit et déclaré qu'elles étaient plus précieuses que du feu primordial. Je n'avais aucune idée de ce qu'il pouvait entendre par là, surtout en raison de mon état sur le moment. Ce n'est que beaucoup plus tard que j'ai admis les implications de ce que j'avais vu.] <<<<

- Royal Guest (05:32:48/29-MAI-53)

>>>>[Ouais - tu parles comme t'es crédible. Ton "état sur le moment", hein ? Bourré ou défoncé, je me demande ?] <<<<

- Cynic (16:08:09/29-MAI-53)

>>>>[En fait, il se trouve que je connais Royal Guest, et aussi une autre personne qui a vu ce genre de créatures dans un autre endroit. Il semblerait que les trophées de notre noble anonyme ne soient pas aussi uniques qu'il se l'imagine.] <<<<

- juggler (01:59:51/6-JUN-53)

CARACTÉRISTIQUES

	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
Farfadet	2	10x1	1	3	4/4	4	6	7*	1M

Pouvoirs : Dissimulation (personnelle)

Faiblesses : Aucune

Note : *2D6 dés d'Initiative. Le multiplicateur de Rapidité en vol est de 5.

FARFADET

Pas de taxonomie officielle

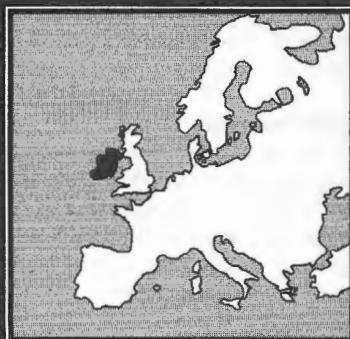
HABITAT

Données insuffisantes

RÉPARTITION

Tir Nan Og

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE



FAUCON MERLIN

Falco velox



IDENTIFICATION

Représentant de taille moyenne de la famille des falconidés, le merlin mesure approximativement 50 centimètres de long pour un poids de 4 kilos. Il a les serres acérées et le bec recourbé caractéristiques des oiseaux de proie, ainsi que de grands yeux ambrés. Mâle et femelle sont d'une couleur différente, le premier ayant un plumage dorsal bleu-gris tandis que les plumes dorsales de la seconde sont brunes. Tous deux ont le poitrail strié de brun rougeâtre. Le mâle change de couleur au printemps, son poitrail prenant une teinte rouge et blanche. Le faucon merlin est la forme Éveillée du faucon commun *Falco columbarius*.

CAPACITÉS MAGIQUES

Magiquement actif.

HABITUDES

Le merlin se nourrit de petits rongeurs et d'oiseaux. Il plane silencieusement dans les airs, puis plonge en piqué à une vitesse extraordinaire pour s'abattre sur la proie qu'il a repérée. Principalement actif pendant la journée, il défend jalousement son territoire et veille à en chasser tous les autres rapaces. Mâles et femelles vivent en couples depuis le début du printemps

jusqu'au commencement de l'hiver, après quoi la plupart émigrent vers le sud. Au printemps, la femelle pond 1 ou 2 œufs habituellement dans un nid construit dans un arbre ou dans un endroit abrité du sci.

S'il défend agressivement son territoire, le merlin use rarement de ses pouvoirs magiques pour nuire, à moins qu'il ne soit gravement provoqué. Les combats internes à l'espèce se manifestent comme un rituel entre mâles au début de la saison des amours, à l'époque où le mâle, paré de rouge et de blanc, se livre à un étonnant ballet aérien pour attirer l'attention de la femelle et régler les conflits territoriaux. Particularité curieuse chez un oiseau, certains rapports indiquent que les parents faucons accompagnent leurs petits à ces exhibitions, qui réunissent parfois une douzaine de merlins.

COMMENTAIRES

La question de l'intelligence de cet oiseau rare reste sujet à controverse, même si les gouvernements français et britannique ont d'ores et déjà déclaré le faucon merlin espèce protégée. À l'heure actuelle, personne n'a réussi à étudier longtemps un de ces oiseaux en captivité. Certains chercheurs estiment que le merlin possède une intelligence et une souplesse

d'esprit évidentes, opinion basée sur l'usage parfaitement délibéré qu'il fait de ses pouvoirs magiques et sa faculté apparente d'anticipation à long terme. Malheureusement, l'interférence avec les populations humaines et métahumaines originaire des régions où il vit freine l'approche méthodique de la question de son intelligence.

POUVOIRS

Le merlin peut employer des sorts de Détection, d'Illusion et de Manipulation avec les caractéristiques suivantes : Magie : 5+1D6, Sorcellerie : 4+1D6, Invocation : 4+1D6 (élémentaires de l'air). Il possède également les pouvoirs de Contrôle Animalier (oiseaux) et de Résistance à la Magie.

FAIBLESSES

Vulnérabilité (armes en bois de saule, poisons).

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[Toute personne ayant volé dans l'astral au côté d'un merlin ne se poserait pas toutes ces questions débiles au sujet de son intelligence. Cet ciseau est beaucoup plus intelligent que pas mal de personnes de ma connaissance.] <<<<

- Shanfaran Ap llewed (19:15:22/17-AVR-53)

>>>>[On n'étudie pas le merlin en captivité pour une raison bien simple. La vie d'un chercheur assez abruti pour emprisonner cet oiseau épris de liberté ne vaudrait pas un nuyen. Le cri du merlin parvient toujours à ceux à qui il offre son amitié, et nous sommes nombreux.] <<<<

- Shambanara (21:16:35/17-AVR-53)

>>>>[Waouh, ces pixies ont l'air de prendre vachement au sérieux le sort de ce gros pigeon bleu. Qu'est-ce qui explique une pareille popularité ?] <<<<

- Dodo (15:52:39/18-AVR-53)

>>>>[Simplement ceci, pauvre imbécile : le merlin est un être intelligent, magique et précieux. Il ressent la terre. Quand il vole, c'est un peu du ciel qu'il apporte à la terre, et avec sa magie il tente de réunir l'en haut et l'en bas, de soigner ce qu'il peut des ravages causés par l'homme. Le merlin est la meilleure part de tout ce que nous chérissons en tant qu'Aigles.] <<<<

- Windwalker (17:25:44/18-AVR-53)

>>>>[Même la tête de pioche la plus irréductible doit sentir l'étrange impression qui se dégage du spectacle de ce petit météore bleu fondant du haut du ciel. J'ai assisté au ballet aérien de deux mâles au-dessus des collines de Brecon Beacon, dans le pays de Galles, il y a deux ans. J'ai tout enregistré sur bande vidéo. Le mage qui m'accompagnait, putain, il a vraiment pété les plombs en observant ce qui se passait dans l'astral. Il ne m'a rien dit de ce qu'il avait ressenti, mais s'est contenté de déliter dans le vague pendant un moment. Bon, je me suis repassé la bande au ralenti un peu plus tard et j'ai suivi leurs trajectoires, et je veux bien être pendu si ces deux oiseaux n'étaient pas en train d'esquisser la silhouette d'un couple de dragons cabrés, prêts à se battre. Le truc le plus bizarre que j'ai jamais vu dans la nature. J'ai transcrit le tracé et je l'ai reproduit, et je me suis fait quelques nuyens avec ça. Mais je ressens toujours comme un pincement chaque fois que je revois cette danse en vidéo.] <<<<

- Spin Doctor (02:17:04/19-AVR-53)

>>>>[Pour apporter un peu de consistance à ces souvenirs quelques peu subjectifs, je précise que le merlin coopère magiquement avec les druides et les bardes du pays de Galles, d'Écosse et de Bretagne ainsi qu'avec certains elfes celtiques. La nature exacte de cette collaboration varie naturellement en fonction des régions et des individus. Par ailleurs, le merlin est tout prêt à tourner son agressivité territoriale contre d'autres espèces que les rapaces ; il s'est notamment rendu complice de certains attentats contre des cibles industrielles du groupe terroriste Deep Green, par exemple. Et il n'apprécie guère les gens qui portent du cyberware.] <<<<

- Juggler (04:35:46/19-AVR-53)

CARACTÉRISTIQUES

	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
Faucon merlin	1	7x3	1	5	4/8	4	(7)	6**	2L, -1 d'Allonge

Pouvoirs : Le merlin peut employer des sorts de Détection, d'Illusion et de Manipulation avec les caractéristiques suivantes : Magie : +1D6, Sorcellerie : 4+1D6, Invocation : 4+1D6 (élémentaires de l'air). Il possède également les pouvoirs de Contrôle Animalier (oiseaux) et de Résistance à la Magie.

Faiblesses : Vulnérabilité (armes en bois de saule, poisons)

Note : **3D6 dés d'Initiative. Le multiplicateur de Rapidité en vol est de 8. Le merlin peut déterminer l'indice d'Essence de toute créature dans un rayon de (Essence) kilomètres autour de lui, et il réagit très négativement à celles dont la caractéristique est inhabituellement basse (- raison d'implants cybernétiques, de drain vampirique et ainsi de suite).

FAUCON MERLIN

Falco velox

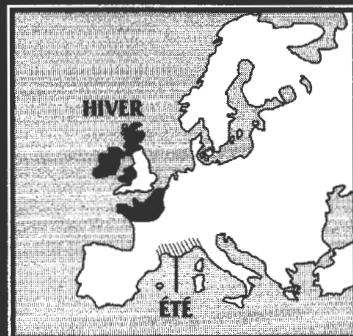
HABITAT

Rase campagne, collines, marais, littoral en hiver

RÉPARTITION

Pays de Galles, Écosse, Tir Nan Og, Bretagne et Normandie en hiver ; sud de la France en été

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE



FENRIR

Canis lupus aesiri



IDENTIFICATION

Le fenrir est le plus grand animal de la famille des loups, atteignant près de 1 mètre 50 au garrot et mesurant en moyenne 2 mètres 20 de long. D'une force et d'une puissance redoutables, le mâle adulte doit peser environ 245 kilos. La femelle est généralement plus petite et plus légère de quelque 10-15 %. La fourrure du fenrir est brune, épaisse et broussailleuse, avec parfois une bande blanche sur le museau du mâle. L'animal possède une tête et une poitrine larges, une queue tombante ronde et fourrée, des oreilles pointues et des incisives et des canines bien développées. L'examen des pattes révèle de grandes griffes kératineuses recourbées de plus de trois centimètres de long. L'analyse génétique montre que le fenrir est la forme Éveillée du loup européen *Canis lupus*.

CAPACITÉS MAGIQUES

Innées.

HABITUDES

Le fenrir est un carnivore nocturne. Il attaque toutes sortes de proies, mais se nourrit principalement de cerfs et d'élan. Il ne craint personne, et on l'a vu disputer sa nourriture à des ours et même à des

gloutons. Inutile de dire qu'il n'hésite pas à s'en prendre à l'homme ou au métahumain, y compris au troll : aucun adversaire n'est de taille à décourager un fenrir qui chasse. Cet animal consomme en moyenne 30 kilos de nourriture par jour, et un adulte affamé peut engloutir jusqu'à 100 kilos (soit un homme de taille respectable) en un seul repas.

À l'instar du loup ordinaire, le fenrir vit en meute comprenant généralement un mâle, une à trois femelles et jamais plus d'une portée de louveteaux. Au printemps, le mâle s'accouple avec les femelles et la portée la plus résistante intègre la meute, tandis que la plus faible est dévorée. Au bout d'un an, les petits sont chassés de la meute. Ceux qui refusent de quitter le groupe sont tués par le mâle. Les cas d'agressions entre fenrirs sont rares ; les meutes se contentent habituellement de s'ignorer. Les mâles peuvent toutefois s'affronter à tout moment, voire systématiquement si'ils sentent des femelles en chaleur.

Les fenrirs passent d'un territoire de chasse à un autre, toujours dans des régions densément boisées. On les a vus creuser des antres et des terriers dans les sous-bois au moyen de leurs énormes griffes.

COMMENTAIRES

Sa prédisposition à s'en prendre à quasiment n'importe quelle créature en vue ainsi que sa grande force et sa ténacité font du fenrir le carnassier le plus redouté d'Europe. Les multiples tentatives de l'armée pour exploiter cet animal comme chien de garde se soldent invariablement par un échec, car le fenrir ne supporte pas la captivité et se révèle virtuellement impossible à dresser, même en recourant à un conditionnement par la douleur et à des implants neuraux.

POUVOIRS

Force Accrue (deux fois par jour, pendant {Essence} 2D6 tours), Peur (zone x3 Résistance à la Magie, Sens Accrus (ouïe / odorat, vision nocturne).

FAIBLESSES

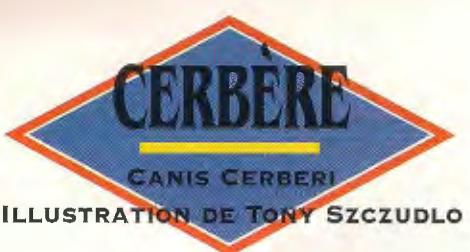
Aucune.

CENTAURE

EQUUS SAGITTARIUS

ILLUSTRATION DE JIM NELSON





CORPS CADAVRE

PAS DE TAXONOMIE OFFICIELLE

ILLUSTRATION DE JEFF LAUBENSTEIN



FAUCON MERLIN

FALCO VELOX

ILLUSTRATION DE SUSAN VAN CAMP



FORMOIRÉ

HOMO FŒDITAS

ILLUSTRATION DE JEFF LAUBENSTEIN



GARGOUILLE EUROPÉENNE

GARGOYLE SAXI SEXUS (EUROPAEUS)

ILLUSTRATION DE JEFF LAUBENSTEIN



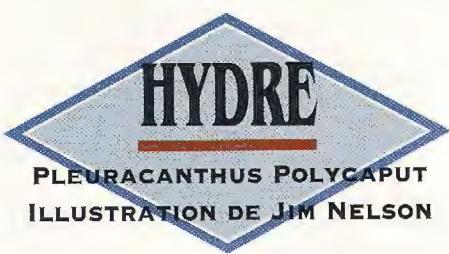
AUBENSTEIN-93

HIBOU ORACLE

BUBO IGNAVUS MATUSCULUS

ILLUSTRATION DE JIM NELSON





COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[Sois heureux que le fenrir ne s'aventure jamais très loin de ses forêts de sapins. C'est vraiment un animal redoutable - à côté de lui, le glouton passe pour un gentil petit chat. Un fenrir peut s'en prendre à un ours à un contre un, et c'est toujours lui qui l'emporte. Quand il mange, il pousse une sorte de grognement sourd en continu du fond de la gorge. Comme il déchiquette sa proie en la projetant de droite et de gauche, il donne l'impression de jouer avec sa nourriture avant de l'engloutir. Qui plus est, il tue souvent sans nécessité. Par Odin, tu parles d'un sacré foutu fils de chienne !]<<<<

- Bjorn (16: 34:19/28-MAR-53)

>>>>[Il en reste quelques-uns en Allemagne, dans ce qui subsiste de la Forêt-Noire et d'autres régions similaires. Probablement pas plus de cinq ou six meutes, et on travaille à les réduire. Ces bestiaux, c'est le mal à l'état pur ; ils ont massacré la quasi-totalité des loups ordinaires, qui n'étaient déjà pas bien nombreux. Il y a une prime de 2 000 nuyens sur la tête de chaque fenrir, et pour une fois, je dois dire que je suis totalement pour la liquidation complète d'une espèce.] <<<<

- Wolfgang K (20:20:17/28-MAR-53)

>>>>[Une tactique efficace que j'ai personnellement appliquée contre cette créature est celle de la chèvre et du piquet. Je sais, c'est un vieux truc, mais ça fonctionne. Le fenrir est rusé et il peut patienter longtemps avant de se jeter sur un appât, mais une fois qu'il a commencé à se gargariser de chair fumante, il en oublie presque tout ce qui l'entoure. C'est là que tu peux l'avoir. Seulement, ne t'approche pas avec un joujou genre véhicule blindé, parce qu'il te sautera dessus droit à travers le pare-brise. Merde, il passera droit à travers la putain de portière. Reste bien en arrière et sers-toi d'un autocanon et d'un laser à infrarouge. Si tu commets l'erreur de le blesser au lieu de le tuer, tu peux utiliser des scanners chi-mosensitifs pour suivre sa piste, mais fais vachement attention. Une fois blessé, il est plus dangereux que jamais.] <<<<

- Rabid (04:13:29/29-MAR-53)

>>>>[Hmmm. Qu'est-ce que tu fais de la tactique dite du chaperon rouge, de la galette et du petit pot de beurre ?]<<<<

- Jubilator (09:16:21/29-MAR-53)

>>>>[Quelle est la position des chamans loups à ce sujet ?]<<<<

- Samarian (23:21:02/29-MAR-53)

>>>>[Pas de réponse de ce côté-là, alors ça part à l'impression.] <<<<

- Juggler (02:16:17/3/JUN-53)

CARACTÉRISTIQUES

	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
Fenrir	10	5x4	9	-	2/5	5	5	4*	10G

Pouvoirs : Force Accrue (deux fois par jour, pendant [Essence] 2D6 tours), Peur (zone x3), Résistance à la Magie, Sens Accrus (ouïe et odo-rat, vision nocturne)

Faiblesses : Aucune

Note : *2D6 dés d'Initiative.

FENRIR
Canis lupus aesiri

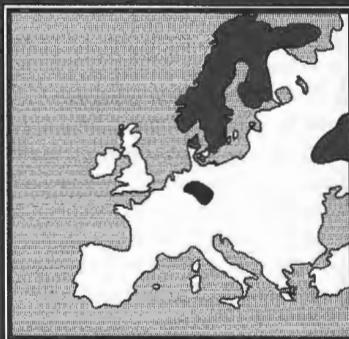
HABITAT

Forêts et régions fortement boisées

RÉPARTITION

Scandinavie, extrémité est de l'Europe, Allemagne (très rare)

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE



IDENTIFICATION

Le formoîré est une forme de troll (*Homo sapiens ingentis*) atteinte par la souche Jarka-Criscione du virus vampirique humain-métahumain (aussi appelé VVHMH-II). Les mutations induites par le virus entraînent des transformations radicales, notamment des bras allongés, la calcification des couches extérieures de l'épiderme, la kératinisation massive des mains et des pieds, et la formation de dépôts sous-cutanés semblables à des châtaignes osseuses. Des complexes de glandes sébacées autour de ces noisettes sécrètent un fluide acide, corrosif, qui baigne en permanence la peau de la créature. Des plaques de kératine couvrent des sortes de branchies grossières de part et d'autre de son cou légèrement allongé et particulièrement musculeux. Le formoîré possède 48 dents, dont six incisives érectiles utilisées pour déchiqueter ses proies. Il mesure environ 3 mètres 20 de haut, pour un poids moyen de 300 kilos. La couleur de sa peau varie du brun au brun-gris en passant par le gris ardoise, avec d'importants dépôts de mélanine noire à la surface de ses châtaignes osseuses. La touche finale à son aspect inimitable est une toison pectorale broussailleuse de poils brun foncé ou noirs.

CAPACITÉS MAGIQUES

Innées.

HABITUDES

Le formoîré est omnivore. Son goût prononcé pour la viande le pousse à chasser n'importe quel mammifère de plus petite taille que lui, y compris l'homme, mais il se nourrit aussi de légumes, de fruits et même, de temps à autre, de charognes. Certains observateurs ont rapporté avoir assisté à des actes de cannibalisme parmi les formoîrés.

Le formoîré est principalement nocturne, quoiqu'il puisse chasser à n'importe quelle heure s'il est suffisamment affamé. Il mène habituellement une existence solitaire, mais on a parfois photographié des groupes d'une douzaine de mâles. Il semble plus spécifiquement coopérer avec ses congénères pour attaquer, tuer et dévorer des groupes de victimes. Apparemment dépourvu de tout instinct territorial, le formoîré ne semble pas surveiller ou marquer d'une odeur particulière son habitat, toujours situé dans les marais ou en forêt. Agressif et vorace, ce prédateur aime chasser pour son seul plaisir.

COMMENTAIRES

Le formoîré présente un intérêt considérable en tant qu'espèce, en raison de sa



parenté contestée avec le troll et le dzoo-noo-qua (*Homo saevitas*). On le différencie notamment du dzoo-noo-qua grâce à sa taille, à ses branchies, à sa toison, à la structure de ses membres ainsi qu'au choix réduit de son habitat.

Les parazoologues s'accordent à dire que le formoîré ne possède aucun vestige d'intelligence. On sait que le VVHMH-II détruit la conscience du sujet, comme dans le cas du dzoo-noo-qua (particularité intéressante, le VVHMH-II n'induit aucune tendance ou faculté vampirique, à la différence de la souche I du virus ; pour le reste, les deux souches sont directement apparentées). La politique officielle du gouvernement de Tir Nan Og interdit de tuer le formoîré dans son habitat naturel, sauf preuve incontestable de comportement agressif de sa part, et ce malgré sa nature incontestablement violente et dangereuse. Dans les

secteurs de Tir Nan Og sous le contrôle de l'Armée de Libération Protestante, la chasse au formoîré est autorisée et fait même l'objet d'une prime, au nom de la sécurité publique.

POUVOIRS

Force Accrue (trois fois par jour, augmentation de [Essence/2] pendant [Essence] 1D6 tours), Résistance à la Magie Sécrétions Corrosives, Sens Accrus (visor thermographique).

FAIBLESSES

Allergie (pollution atmosphérique grave), Allergie (soleil, ennuyeuse).

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[Ce fichier est plus catégorique qu'il ne devrait, et sur la base d'indications douteuses. Le gouvernement de Tir Nan Og n'encourage pas exactement la recherche objective au sujet des formoirés, ni de quoi que ce soit d'autre, d'ailleurs, et les éléments recueillis par les scientifiques proviennent essentiellement de cadavres de formoirés fournis par les Prods ou de documents vidéo ou photos soigneusement retouchés. Il se pourrait aussi que le formoiré soit loin d'être aussi agressif que l'auteur le suggère, attendu qu'il n'a été observé jusqu'ici que dans des situations où il était forcée de se défendre.] <<<<

- Linnaeus II (23:15:19/27-MAR-53)

>>>>[Mon cul. Ces trucs sont des prédateurs dangereux. Ils sont bâtis comme un char d'assaut, et ils adorent démembrer leurs victimes à grands coups de griffes. Si tu veux mon avis, la prime est insuffisante. Le monde serait bien meilleur s'il n'y restait plus aucun formoiré vivant.] <<<<

- Paisleyman (06:11:23/28-MAR-53)

>>>>[Entendre ça de la bouche d'un type qui a collaboré à l'attentat à la bombe de Belfast en 51, qui a fait plus d'une centaine de victimes. Et on dit que les formoirés sont nuisibles. Ouais.] <<<<

- Moleman (04:18:22/29-MAR-53)

>>>>[On trouve des formoirés ailleurs qu'en Tir Nan Og. Il en existe notamment une petite communauté dans les bas-fonds les plus pollués de Londres, au cœur des anciens égouts où se déversent la plupart des déchets industriels toxiques. Ils sont appelés mutaques par leurs voisins plus favorisés des tunnels supérieurs, et ils font des putains de prédateurs.] <<<<

- Janie Jones (02:18:51/2-AVR-53)

>>>>[Cette opinion est fausse et ne repose sur rien. Les mutaques sont très probablement des trolls transformés par le cocktail explosif de poisons et d'agents pathogènes que les corporations londoniennes déversent dans la Tamise (avec la bénédiction du gouvernement des Verts). Assimiler ces créatures à des formoirés est typique de la confusion qui entoure les trolls, les formoirés et les dzoo-noo-qua. Il est bien triste de constater que les membres de certaines races Éveillées tendent à perpétuer une pareille confusion au détriment d'autres espèces.] <<<<

- Stan et Hilda (22:19:32/5-AVR-53)

CARACTÉRISTIQUES

	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
Formoiré	10/3	4x2	11	1	3	4	5	4	9F, +1 d'Allonge

Pouvoirs : Force Accrue (trois fois par jour, augmentation de [Essence/2] pendant [Essence]!D6 tours), Résistance à la Magie, Sécrétions Corrosives, Sens Accrus (vision thermographique).

Faiblesses : Allergie (pollution atmosphérique, grave), Allergie (soleil, ennuyeuse).

FORMOIRÉ *Homo fæditas*

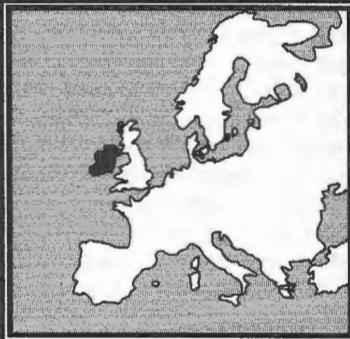
HABITAT

Marais, tourbières, forêts, régions boisées

RÉPARTITION

Tir Nan Og

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE



GARGOUILLE EUROPÉENNE

Gargoyle saxi sexus (Europaeus)

IDENTIFICATION

La gargouille européenne avoisine les 1 mètre 50 de haut et dépasse les 160 kilos. Elle est généralement d'une coloration gris clair, quoique certaines paraissent presque noires. De nombreuses arêtes et plaques dermales symétriques et asymétriques couvrent son corps trapu et massif, lequel n'offre, du même coup, qu'une ressemblance superficielle avec celui de sa cousine la gargouille américaine.

À l'instar de la *Gargoyle saxi sexus* d'Amérique du Nord, la gargouille européenne possède six membres ; deux jambes courtes et musculeuses, deux bras puissants et une paire d'ailes parfaitement capables de la soulever dans les airs. N'étaient les différences dans son aspect extérieur, les parazoologues classeraient la gargouille européenne dans la même espèce que l'américaine.

CAPACITÉS MAGIQUES

Innées.

HABITUDES

La gargouille européenne est carnivore, chassant et tuant ses proies à la manière d'un grand rapace. Elle demeure rarement très longtemps au niveau du sol, préférant fondre sur sa victime du haut d'un immeuble puis regagner les hauteurs avec son repas.

Comme dans le cas de la gargouille américaine, la gargouille européenne semble exister uniquement à l'état de mâle adulte, dans la mesure où personne n'a jamais pu observer de jeunes ou de femelles. On ne la considère pas comme une créature intelligente.

Une récente série d'observations à et autour de Berlin indique la présence d'une gargouille alpha qui exercerait une influence rudimentaire de chef de bande sur toutes les gargouilles de la région. Les conclusions à tirer de ces observations sont pour le moment sujettes à controverse.

COMMENTAIRES

La gargouille est l'une des plus grandes énigmes contemporaines de la parazologie. Au contraire de la plupart des créatures Éveillées, elle ne présente aucun lien génétique avec une quelconque créature pré-Éveil. Même les méthodes d'analyse et de recouplement les plus modernes sont incapables de retracer ses origines. En fait, elles n'arrivent pas davantage à établir un lien entre les différents spécimens de l'espèce. Une étude récente publiée par le docteur William Traupman, de l'Institut Parabiologique Boortin de La Hague, avance l'hypothèse que la structure génétique



de la gargouille est à ce point infusée et contrôlée par la magie qu'aucune analyse basée sur des systèmes exclusivement technologiques ne saurait produire de résultats probants. Dans le même ouvrage, il suggère qu'un nouveau facteur, familièrement surnommé le "gène du chaos", pourrait être à l'origine de l'existence des gargouilles, ainsi que de celle de toutes les autres créatures réputées "impossibles". L'étude du docteur Traupman demeure peu concluante et incomplète, mais elle aboutit à une théorie assez proche de celle, plus abondamment documentée, du réseau génétique gamma FA-16 sur le chromosome 11, qui signale les créatures "faës".

POUVOIRS

Armure Renforcée, Dissimulation (personnelle), Force Accrue (une fois par jour pendant [Essence] 1D6 tours), Soufflé Nocif.

FAIBLESSES

Allergie (soleil, ennuyeuse), Vulnérabilité (fer).

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[Putain, je déteste ces choses. Ce n'est pas que j'ai un lien direct, personnel, familial avec elles (au contraire d'autres que je pourrais citer, qui sont apparentées à d'autres créatures à peine plus présentables), mais je n'arrête pas d'en rencontrer. Disons simplement que mon métier m'entraîne régulièrement plusieurs étages au-dessus du sol. Trop souvent, j'en ai découvert au moins deux ou trois tranquillement assises dans l'ombre. Elles bougeaient à peine, mais juste assez pour révéler leur présence. Chaque fois, on s'est regardés en chiens de faïence pendant un moment, puis elles m'ont suivi des yeux pendant que je me débinais. Depuis, j'ai peur des toits.] <<<<

- Spider Seven (09:12:31/20-MAR-53)

>>>>[Ouais, j'ai vu une émission l'autre soir, sur toutes ces bestioles qui ne sont pas censées pouvoir marcher, voler ou sauter dans le monde actuel. C'est contre toutes les lois de la biologie, qu'ils disaient dans l'émission, et pourtant elles sont bien là. Surprenant. Est-ce que ça pourrait être ce truc du chaos mentionné dans le fichier ?]<<<<

- Tube Boober (03:42:35/21-MAR-53)

>>>>[le bon docteur Traupman et les autres sont des scientifiques pur jus ; ils s'excitent tellement sur les pièces détachées qu'ils en oublient le schéma global. Ils voient les effets, mais ils ignorent les causes, le comment et le pourquoi. Ils voient la trame, mais pas la main qui l'a tissée.]<<<<

- ParaSci (13:51:49/22-MAR-53)

>>>>[La main qui l'a tissée ? Je t'en prie, épargne-nous ce genre d'allusions voilées. Remarque, avec toutes les conneries qu'on peut lire dans ce fichier, j'imagine que je ne devrais pas être surprise de voir le Nouveau Créationisme pointer le bout de son nez. Enfin...]<<<<

- Sister Sven (20:35:35/22-MAR-53)

>>>>[Théologie ? Théologie ? Tu crois que je suis en train de parler de théologie ? Sombre conne. Tu m'érives ce qui t'attend. JE NE SUIS PAS EN TRAIN DE PARLER DE THÉOLOGIE ET C'EST BIEN LÀ LE PUTAIN DE PROBLÈME !]<<<<

- ParaSci (11:31:41/23-MAR-53)

>>>>[Si tu ne te contrôles pas vite fait, le seul problème que tu auras, c'est celui que je vais te poser, non mais sans blague...]<<<<

- Rabid (02:12:51/24-MAR-53)

>>>>[Merci pour cette stimulante conversation. Tous vos arguments ont été entendus et pris en compte. Ce fichier est clos. Encore une fois. Ça devient une habitude.] <<<<

-Juggler (02:41:15/24-MAR-53)

CARACTÉRISTIQUES

	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
Gargouille européenne	10/7	5x3	8	-	2/5	5	6	4*	11G

Pouvoirs : Armure Renforcée, Dissimulation (personnelle), Force Accrue (une fois par jour, pendant 1Essence) 1D6 tours), Souffle Nocif

Faiblesses : Allergie (soleil, ennuyeuse), Vulnérabilité (fer)

Note : Le multiplicateur de Rapidité en vol est de 4. *2D6 dés d'Initiative.

GARGOUILLE EUROPÉENNE

Gargoyle saxi sexus (Europaeus)

HABITAT

Grands immeubles, de préférence délabrés

RÉPARTITION

Rare, un peu partout à travers l'Europe, mais surtout en Tir Nan Og et dans les villes allemandes

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE



IDENTIFICATION

Des tests génétiques récents ont confirmé que le gobelin était en fait un nain (*Homo sapiens pumiliois*) infecté par le virus VVHMH. Ce virus fait perdre au malheureux la totalité de son système pileux et de sa graisse, et augmente la production de ses glandes salivaires.

Le gobelin mesure approximativement 1 mètre 20 pour un poids qui ne dépasse pas les 40 kilos. Son squelette transparaît clairement en raison de sa faible masse corporelle, et sa peau prend fréquemment un lustre maladif, presque brillant. Ses oreilles sont larges, longues et légèrement pointues.

CAPACITÉS MAGIQUES

Innées. Certains rapports mentionnent des gobelins magiquement actifs, mais tous sans exception l'étaient déjà avant leur contamination.

HABITUDES

Le gobelin est omnivore, avec une préférence pour la viande crue. Il a du mal à digérer la nourriture trop élaborée. Il n'est actif qu'à la nuit tombée et vit surtout dans les coins sombres des immeubles abandonnés de la conurb. En rase campagne, il s'établit habituellement dans une grotte ou autre lieu souterrain similaire.

La société gobeline possède une organisation minimaliste fondée sur la supériorité physique. Les tribus de gobelins se constituent souvent par nécessité, pour assurer la nourriture et la protection de chacun, plutôt que par un réel désir de vie en communauté. Ces tribus s'installent généralement dans un secteur bien défini, qu'elles défendent violemment à la plus mince provocation.

Le gobelin est-il intelligent ? Aujourd'hui encore, le débat fait rage. Il utilise un langage oral, même si le VVHMH bloque sa réflexion au niveau du quotient intellectuel d'un enfant de deux ou trois ans. Les détracteurs du gobelin comparent son intelligence à celle des grands primates, ses défenseurs attirent l'attention sur son langage, ses outils et son organisation sociale primitive. Aucun des deux camps n'a jusqu'ici été capable d'emporter l'adhésion de la Commission d'Intelligence Éveillée des Nations Unies. En attendant de nouveaux arguments, la plupart des taxonomistes refusent de se prononcer sur la question.

COMMENTAIRES

Le gobelin est apparu pour la première fois fin 2046, dans le sud de la France. Cette manifestation tardive a conduit les scientifiques à penser que le nain avait



d'abord résisté mieux que les autres au virus VVHMH, avant de finir par y succomber à son tour.

En attendant que les Nations Unies tranchent la question de leur intelligence, les gobelins ont été déclarés espèce protégée par la plupart des nations, qui interdisent de les chasser pour le sport ou pour l'argent. D'autres pays requièrent leur capture et leur internement "pour leur propre protection et celle de la population".

Le folklore dépeint le gobelin comme un être brutal et malfaisant. L'étude de son comportement semble confirmer ce point, même si les causes et les effets en demeurent peu clairs : dans bon nombre de cas, la violence du gobelin semble avoir été provoquée. Sa tendance à vivre et à chasser en groupes entraîne de multiples confrontations entre habitants inquiets et tribus menacées.

POUVOIRS

Drain d'Essence (permanent), Résistance au Feu, Sens Accrus (odorat, goût).

FAIBLESSES

Allergie (soleil, moyenne), Vulnérabilité (fer).

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[Ces gugusses, intelligents ? Mon cul !]<<<<
- Leech (13:15:51/9-AVR-53)

>>>>[Nul doute qu'il soit sorti des bruits beaucoup plus intelligents de ton cul que de ta bouche. Le commentaire précédent est un bel exemple en la matière.] <<<<
- Maybe Mary (19:45:28/9-AVR-53)

>>>>[Oh, ce sont des malins, pas d'erreur. Un pote et moi, on terminait un boulot en pleine forêt, je ne te dirai pas où, quand on s'est retrouvés encerclés par un groupe de chasse de peut-être une vingtaine de ces salopards. Il fallait les voir, tout petits et ratatinés dans leurs haillons et leurs peaux de bêtes. Ils avaient même des armes primitives, tu sais, des lances et des boucliers ornés de symboles débiles. Moi et mon pote, on rigolait si fort qu'on a failli mouiller le pantalon. Je pense que ça a dû vexer le chef (on voyait bien que c'était le chef : c'était lui qui portait la casquette sur la tête), parce qu'il a gueulé un truc et la moitié de ces bâtards ont sorti des flingues et des mitraillettes et ont commencé à nous arroser. Je crois que je n'avais pas entendu siffler autant de plomb depuis le dernier épisode de Lethal Force. Heureusement pour nous, ils tiraient comme ils sentaient, et on a réussi à se carapater. Ça s'est même plutôt bien goupillé. On a laissé derrière le pixie qu'on était supposé emmener faire un tour pour qu'il se ramasse le plomb à notre place.] <<<<
- His Soldier (21:49:37/9-AVR-53)

>>>>[Je sais, il y aurait beaucoup à dire sur ce brillant commentaire, mais je vous en prie, laissez tomber. Merci. Les toilettes sont au fond du couloir.] <<<<
- Juggler (01:23:08/10-AVR-53)

>>>>[Les communautés naines du nord de l'Europe ont été particulièrement touchées par le WWHM. Moi et d'autres qui avons étudié la propagation de ce virus sommes très inquiets. Le WWHM ne possède aucun vecteur de dispersion ; il se transmet directement à chaque individu. Nous craignons que cette épidémie soit planifiée et délibérée.] <<<<
- Plague Mother (15:19:49/10-AVR-53)

>>>>[Une théorie inquiétante, mais qui vaut également dans le cas du dzoo-noo-qua : lui non plus, pas plus que le gobelin, ne peut transmettre le virus qui l'a créé. Il faut chercher le responsable ailleurs. Et ce n'est pas une pensée rassurante.] <<<<
- Killer Clown (18:44:38/10-AVR-53)

CARACTÉRISTIQUES

Gobelins	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
	5	4x2	6	-	1/5	5	6	4*	Humanoïde

Pouvoirs : Drain d'Essence (permanent), Résistance au Feu, Sens Accrus (odorat, goût)

Faiblesses : Allergie (soleil, moyenne), Vulnérabilité (fer)

Note : *2D6 dés d'Initiative.

GOBELIN *Homo bestius*

HABITAT

Lieux souterrains, ruraux ou urbains

RÉPARTITION

Partout à travers l'Europe, mais surtout en Grande-Bretagne et dans le nord de l'Europe, ainsi que dans les régions à forte population naine

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE



GORGONE

Draco odiosus fabulosus

IDENTIFICATION

La gorgone est un dracomorphe d'environ 8 mètres de long, aux membres puissamment musclés et avec une collerette de peau autour du cou et de la gorge. Ses pattes sont palmées et armées de griffes, et une rangée de pointes court le long de sa colonne vertébrale. Mais sa caractéristique la plus étonnante est sans conteste le cercle d'appendices pendulaires charnus, d'approximativement 45 centimètres chacun, qui se projettent en couronne autour de sa tête et s'achèvent sur des petites sphères à la fonction indéterminée. Les 72 crocs de la gorgone poussent en rangs serrés, retroussés en arrière pour la majorité et mesurant entre 2 et 10 centimètres chacun. La gorgone a presque toujours une coloration grise ou anthracite, avec parfois un ventre maculé de taches bleues. Dépourvue d'ailes, elle possède en revanche - chose rare chez un dracomorphe - des branchies soigneusement dissimulées le long de son cou allongé. Comme un seul spécimen a pu être disséqué, et qu'on dispose de très peu de documents photos ou vidéo sur la gorgone, les chercheurs sont incapables de dire s'il existe des variations de structure ou d'aspect dans le reste de l'espèce.

CAPACITÉS MAGIQUES

Innées.

HABITUDES

On sait très peu de choses du comportement naturel de la gorgone, car aucun spécimen n'a jamais pu être capturé vivant ou observé pendant plus de quelques minutes. Cette créature marine peut respirer aussi bien sous l'eau, grâce à ses branchies, qu'à l'air libre, par des poumons qui subsistent chez elle à l'état rudimentaire. Elle est parfaitement capable de rester hors de l'eau pendant plusieurs heures, généralement dans des régions rocheuses isolées. Quand elle est à terre, elle a souvent recours à ses talents d'influence climatique pour faire pleuvoir dans le secteur.

La gorgone est probablement carnivore, à en juger par la nature de sa dentition et le type d'acides et d'enzymes trouvés dans le système digestif du seul spécimen étudié à ce jour. Elle semble être une chasseuse d'hommes, théorie soutenue par la présence des victimes pétrifiées qu'elle abandonne là où elle est passée. La plupart des observations signalées ont eu lieu pendant la journée, mais ce n'est peut-être qu'une coïncidence. Ses cycles d'activité et de reproduction demeurent inconnus. On l'aperçoit le plus souvent seule, et deux observateurs distincts en ont signalé des



groupes de trois. La nature des relations entre les différents membres de l'espèce est également inconnue.

COMMENTAIRES

Classer la gorgone dans la famille des dracomorphes n'a pas été sans susciter de controverse, mais l'analyse génétique conduite par une équipe de l'Université d'Athènes sur des résidus de tissus du spécimen de 51, vérifiée par d'autres scientifiques, paraît avoir tranché la question. Malheureusement, cette équipe de recherche s'est avérée impuissante à déterminer le degré d'intelligence de l'animal, en raison de l'état de dégradation avancé des tissus du cerveau. Les médias populaires ont donné le nom de gorgone à cette

créature en se fondant sur la terrible démonstration de ses pouvoirs pétrifiants telle qu'elle avait été photographiée dans l'*Athens Intelligencer* en juin 2052. Même si ce reptile ne ressemble guère aux trois démi-dées de la légende grecque, les étranges appendices de sa tête évoquent effectivement les serpents qui constituaient la chevelure de ces monstres antiques.

POUVOIRS

Contrôle Météorologique, Pétrification Projection Électrique, Regard Pétrifiant Souffle Nocif, Toucher Paralysant, Venin.

FAIBLESSES

Exigences alimentaires (hydrocarbures)

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[Ces horreurs n'apparaissent que dans les parties les plus polluées de la côte grecque, où le dégazage des pétroliers en haute mer a pratiquement anéanti toute autre forme de vie. À leur manière, elles incarnent la revanche de la nature sur la bêtise humaine.] <<<<

- Roberto L (19:51:22/3-AVR-53)

>>>>[Ça ne doit pas laisser beaucoup de plages libres. La Méditerranée tout entière est une véritable fosse à merde.] <<<<

- Timora T (23:18:26/3-AVR-53)

>>>>[Ils font de leur mieux pour la nettoyer, avec l'appui de la communauté européenne, mais après la désastreuse expérience de la bactérie hydrocarburophage, qui est devenue un parasite pompant toute l'oxygène des eaux côtières, le programme de restauration du milieu marin s'est trouvé interrompu.] <<<<

- Wolfgang K (18:18:56/5-AVR-53)

>>>>J'ai la preuve que le gouvernement grec a délibérément dissimulé des informations au sujet des gorgones. En mars 2047, l'une d'elles a dévasté le village de pêche d'Agnondas, sur l'île de Skopélos. Des rapports d'autopsie que j'ai réussi à dupliquer indiquent que onze personnes ont été pétrifiées, quatorze déchiquetées et dix autres tuées sans qu'il soit possible de déterminer les causes des décès. Naturellement, le gouvernement songe aux rentrées du tourisme ; il préfère vanter le merveilleux Éveil du pégase et autres gentilles petites choses que de parler d'un pareil cauchemar. Si tu te sens des ailes à la console, va donc faire un tour dans la matrice du gouvernement grec, au dossier du mois d'avril 2050. Je n'ai pas pu m'en approcher, mais il se trouve dans une base de données adjacente au fichier de mars 2047, protégé par de la super-glace. J'imagine que le deuxième massacre a dû être encore plus meurtrier que le premier.] <<<<

- Moleman (05:15:56/6-AVR-53)

>>>>[Si tu veux voir une gorgone en action, Newsfield International a inclus quelques séquences du document de l'Intelligencer dans sa compilation BTI Les grands prédateurs du Sixième Monde. Le passage le plus impressionnant, c'est celui où la gorgone s'avance vers le pêcheur qu'elle vient de pétrifier et lui arrache la tête, net et sans bavure. Ensuite l'orage éclate. Je dois admettre, même moi ça m'a choqué.] <<<<

- Cynic (03:42:30/8-AVR-53)

CARACTÉRISTIQUES

Gorgone	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
	11/2	4x4	10	-	2/4	4	(6)	4	8F, +1 d'Allonge

Pouvoirs : Contrôle Météorologique, Pétrification, Projection Électrique, Regard Pétrifiant, Souffle Nocif, Toucher Paralysant, Venin

Faiblesses : Exigences alimentaires (hydrocarbures)

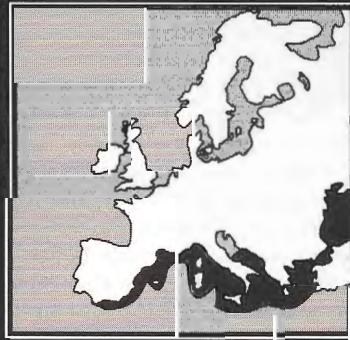
Note : Le multiplicateur de Rapidité pour la nage est de 5.

GORGONE
Draco odiosus fabulosus

HABITAT
Eaux côtières

RÉPARTITION
Méditerranée et Mer Noire

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE



GRAND-PÈRE ÉLAN

Alces alces vetustus

IDENTIFICATION

Le grand-père élan est une sous-espèce de cerf atteignant 2 mètres 30 au garrot et pesant aux environs de 575 kilos. Exclusivement mâle, il déploie de larges bois palmés aux nombreux andouillers, dépassant souvent les 1 mètre 50 de part et d'autre de sa tête. Chez cette variété unique d'élan, le revêtement velouté des bois est d'un blanc de neige, et ils ne tombent jamais. Sa fourrure va du gris-brun au noir sur le haut de son corps en passant par des teintes plus claires sur la tête, le ventre et les pattes. Le grand-père élan a hérité du large museau de son cousin et une sorte de barbe caractéristique tombe sur son poitrail. Il a des sabots fourchus à deux orteils.

CAPACITÉS MAGIQUES

Innées. Certains seraient magiquement actifs.

HABITUDES

Le grand-père élan est un herbivore ruminant qui se nourrit de feuilles, de jeunes pousses et de plantes aquatiques en été. Il passe le plus clair de son temps à proximité de l'eau et fait un excellent nageur. Principalement actif durant la journée, il semble n'avoir besoin que d'un minimum de sommeil. Créature relativement passive, il consacre sa force intérieure à dissuader ses agresseurs potentiels de pénétrer sur son territoire. Migrateur, il vit dans les marais en été et gagne un terrain plus sec, généralement une région boisée, en hiver. Il lui arrive de couvrir des centaines de kilomètres à cette occasion, et certains troupeaux de grands-pères élans se dénombrent par centaines de têtes.

COMMENTAIRES

La taxonomie a fait du grand-père élan une sous-espèce en raison de la nature unique de sa transformation. Peu de spécimens ont pu être étudiés ou disséqués, mais l'analyse génétique a révélé qu'il constituait, en fait, un membre presque normal de l'espèce *Alces alces*, à un détail près, une rare mutation du chromosome X qui interagit avec divers agents vitaux et autres éléments de son processus de croissance peu de temps après sa puberté. Il est impossible de chiffrer avec précision la fréquence de cette mutation chromosomique, mais on estime à environ 0,02 % la proportion de grands-pères élans parmi les élans sauvages. Quand les agents vitaux et hormonaux déclenchent sa transformation cellulaire et organique, l'élan devient un grand-père élan. Son corps grossit approximativement de 80 % par l'élargissement des membres et la croissance rapide de la



peau, des os et des tissus. On a vu d'autres élans apporter sa nourriture à l'animal en mutation, car il s'alimente presque constamment pendant toute la durée du processus (apparemment indolore), à savoir entre dix et vingt jours.

Le grand-père élan mène la harde lors des migrations. Une harde n'en comprend qu'un seul, et lorsqu'il meurt, un autre élan mâle se transforme peu de temps après pour prendre sa place.

POUVOIRS

Contrôle Animalier (élans, cervidés), Empathie (CDV), Garde Magique, Immunité contre l'Âge, Rejet (CDV), Résistance à la Magie, Sens Accrus (vision thermographique).

FAIBLESSES

Aucune.

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[Cet animal présente un cas intéressant, car le processus d'interaction entre une prédisposition génétique, des agents viraux et des catalyseurs endocriniens liés à la puberté se trouve au cœur même du mystère de l'Éveil et de la transformation. Combien de scientifiques rêvent d'avoir un grand-père élan dans leur labo au moment de sa transformation ! Malheureusement pour eux, seuls les autres élans de la harde savent lequel d'entre eux sera le successeur de leur grand-père, et ils le protègent avec la dernière énergie, ce qui le rend impossible à capturer.] <<<<

- Bjorn (18:15:01/16- AVR-53)

>>>>[J'étais en voyage dans le nord-est de la Russie, juste à la frontière estonienne, quand j'ai vu passer une immense harde d'élans en migration. Le grand-père marchait à la tête du troupeau ; majestueux, il humait le vent, des glaçons dans sa barbe, et les autres se figeaient comme un seul homme à son signal. Je l'ai observé tout au long de la colline, jusqu'à ce que la harde disparaîsse dans la forêt. Plus tard dans la soirée, alors que je m'enfilais rasade après rasade d'aquavit, un des vieux Lapons m'a dit que le grand-père élan que j'avais vu rencontrerait le chaman Élan cette nuit sous la pleine lune. Le mince sourire du bonhomme me donnait à penser qu'il était peut-être en train de se moquer de moi, mais je pouvais me représenter la scène et, malgré la chaleur de l'alcool dans mon estomac, je n'ai pas pu m'empêcher de frissonner une seconde. Je ne suis pas sorti vérifier si c'était vrai ; il était tard, j'étais au chaud, il faisait moins 40 dehors, et je me suis dit que ça ne serait pas très poli.] <<<<

- Wolfgang K (23:17:52/18- AVR-53)

>>>>[Pour un peuple en voie d'extinction, ces Lapons comptent une sacrée proportion de chamans, je veux dire, avec le putois et tout.] <<<<

- Dodo (15:26:52/18- AVR-53)

>>>>[C'est surtout le chaman Fenrir qu'il te faut éviter, Dodo. Il est comme les toxiques ; vengeur et meurtrier. Il prêche la destruction de l'esprit humain et métahumain, exactement comme les chamans toxiques prêchent la destruction de la terre. L'Élan est bon, sage, protecteur. Nous suivons des chemins de paix. Toi qui t'actives sans cesse, tu pourrais apprendre quelque chose en marchant pendant des jours dans la neige, sous le soleil et sous la lune, ton haleine gelée par le froid. Tu te sentirais purifié.] <<<<

- Walker (01:10:46/18- AVR-53)

>>>>[Le grand-père élan est presque immortel, mais il a un ennemi héréditaire, le fenrir. J'en ai vu un aussi qui avait été tué par un glouton. Le grand-père élan interdit à sa harde de le protéger de telles attaques. Il sait combien devraient périr pour le sauver, et il sait qu'un autre grand-père viendra après lui, si bien qu'il accepte son destin. Comme l'a dit notre sage, c'est un protecteur.] <<<<

- Bjorn (09:22:12/18- AVR-53)

CARACTÉRISTIQUES

Grand-père élan	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
	9	4x5	7	3	3/6	6	(6)	5	8G, +1 d'Allonge

Pouvoirs : Contrôle Animalier (élans, cervidés), Empathie (CDV), Garde Magique, Immunité contre l'Âge, Rejet (CDV), Résistance à la Magie, Sens Accrus (vision thermographique)

Faiblesses : Aucune

Note : Le multiplicateur de Rapidité concerne la course et la nage.

GRAND-PÈRE ÉLAN

Alces alces vetustus

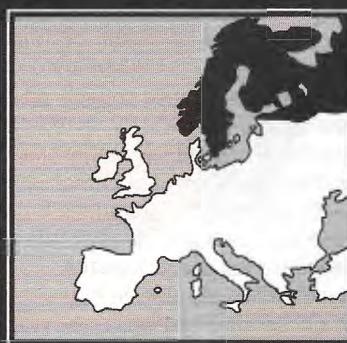
HABITAT

Marais, forêts

RÉPARTITION

Scandinavie (sauf Danemark), nord-ouest et ouest de la Russie, nord de l'Estonie

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE



HERMINE BULLDOG

Mustela stalinii



IDENTIFICATION

L'hermine bulldog est une variante Éveillée de l'hermine ordinaire *Mustela erminea*. Le mâle mesure 1 mètre de long, avec une queue d'approximativement 40 cm, et pèse 6 kilos. La femelle affiche un gabarit plus modeste d'environ un tiers, en poids comme en taille. L'épaisse fourrure de l'hermine bulldog, plus légère sur le ventre, est blanche en hiver et d'un brun roux en été, avec une tache noire au bout de la queue. Ce petit carnassier possède des canines impressionnantes et des incisives bien développées, qui lui sont très utiles pour déchirer la viande. L'hermine bulldog est une créature très agressive et particulièrement dangereuse.

CAPACITÉS MAGIQUES

Parabiologiques.

HABITUDES

Animal principalement nocturne, l'hermine bulldog a un régime carnivore, se nourrissant de petits mammifères, d'oiseaux, de serpents, de grenouilles et de crapauds. Elle s'attaque principalement à des animaux moins rapides qu'elle, y compris des membres d'espèces cousins telles que les hermines ordinaires, les

putois et les belettes. Elle n'hésite pas à battre précipitamment en retraite quand l'adversaire se révèle trop fort pour elle. L'hermine bulldog n'hésite pas à s'en prendre aux moutons et aux chèvres, et peut même attaquer une vache ou un homme. Pour tuer des proies aussi massives, elle accroche ses crocs dans une partie du corps que sa victime ne peut pas atteindre (le cou ou le ventre d'une vache, par exemple), puis se contente d'attendre que la malheureuse se vide de son sang. L'hermine bulldog relâche rarement sa proie une fois qu'elle y a planté ses dents, d'où l'origine de son nom. La taxonomie fait plutôt référence à son principal habitat géographique, à savoir les États russes.

Hormis pendant la saison des amours, au printemps et en été, l'hermine bulldog mène une vie solitaire tout le reste de l'année. Le mâle quitte la femelle après l'accouplement en lui laissant la charge de l'éducation de ses petits. Certains rapports font état de bandes d'hermimes bulldogs fortes d'une centaine de créatures, qui auraient attaqué des troupeaux. En 2039, une telle bande aurait même dévasté une ferme en Lettonie, faisant onze victimes. Mais ces rapports sont rares et d'une authenticité douteuse.

COMMENTAIRES

L'hermine bulldog présente un risque majeur pour le bétail dans de nombreux pays européens. La chasse au moyen de poisons et de virus biogénétiques n'a pu réduire sa population de manière significative. Seule la chasse au collet permet de se débarrasser de ce nuisible si agressif avec un certain succès.

POUVOIRS

Dissimulation (personnelle), Immunité contre les Agents Pathogènes, Immunité contre les Poisons, Rapidité Accrue (deux fois par jour, pendant [Essence] 1D6 tours).

FAIBLESSES

Aucune.

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[Le seul truc bien avec ces petits salopards, c'est qu'ils ne t'aspergent pas de liquide nauséabond comme leur charmant cousin le skunk.] <<<<
- Linnaeus II (06:16:11/19-MAR-53)

>>>>[Peuh ! Le fichier précédent ne rend pas justice à ces magnifiques créatures russes. Naturellement, dans les pays occidentaux, elles sont beaucoup plus petites. Mais en Russie, certaines atteignent plusieurs mètres de long, demande à n'importe quel Sibérien. Elles peuvent te couper en deux d'un seul coup de leur mâchoire de la taille de celle d'un renne et (0,8 Mp effacé par l'opérateur système)] <<<<
- Anatoly K (21:11:11/19-MAR-53)

>>>>[Le secret avec ces bestioles, c'est de les tenir à distance. Une fois qu'elles ont refermé leurs dents sur toi, c'est fichu. Elles ne te lâchent plus jusqu'à ce que tu sois réduit à l'état de viande froide, et elles peuvent te vider proprement de ton sang, sans cesser de s'acharner sur la blessure avec leurs griffes pour s'assurer que tes vêtements ne restent pas dans le passage. Voilà la solution qu'on avait adoptée quand je travaillais dans le service de dératisation ukrainien en 49.]

Installe un appât, deux carcasses de mouton ou de vache bourrées de maladies, par exemple. Laisse les bestioles s'en mettre plein la panse. Habitue-les à être nourries gratos, et puis rassors deux carcasses de plus (quoiqu'un appât vivant et attaché soit encore mieux). Tu vas voir toute la bande rappliquer. Là, quand tu en as un groupe suffisant en train de s'exciter sur le festin, frappe vite et fort avec une belle grosse attaque massive. Le mieux, c'est de disposer de Flammes Infernales ; nous, on se contentait de lance-flammes à large diffuseur, qui faisaient tout aussi bien l'affaire. Ces bestioles sont trop rapides pour les balles, alors pas la peine de gaspiller tes munitions, mec.] <<<<

- Rabid (10:10:16/23-MAR-53)

>>>>[Il faut savoir aussi que ces petites brutes sanguinaires et sans cervelle constituent un parfait service de sécurité pour les installations corporatistes. Elles dorment peu, ne réclament pas d'augmentation de salaire et se jettent sur tout ce qui bouge à portée de leurs crocs. Au minimum, elles font un excellent système d'alarme, de la manière dont elles piaillent et deviennent complètement dingues dès qu'elles sentent approcher une créature à sang chaud. Je me suis laissé dire que la corpo britannique Transys Neuronet avait réussi à en câbler et à en blinder certaines ; son projet consiste à recourir à la manipulation génétique pour créer une hermine bulldog cuirassée en la croisant avec une espèce de tatou. De quoi te ficher les jetons, pas vrai ?]<<<<
- Moleman (02:12:12/24-MAR-53)

>>>>[Tout ça, c'est des conneries. Ce sont de charmantes petites boules de poils, qui font de merveilleux animaux de compagnie tant que tu les nourris correctement. Il suffit de leur ouvrir de temps en temps une boîte de bouffe pour chats et - OH MON DIEU ! NON ! NON ! AAARGHHH !]<<<<
- Animal Lover (06:23:01/25-MAR-53)

>>>>[Très drôle. On va te tracer et te griller le cul, connard.] <<<<

- Juggler (06:23:27/25-MAR-53)

CARACTÉRISTIQUES

	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
Hermine bulldog	2	4x5	3	-	2/4	6	6	4*	6L

Pouvoirs : Dissimulation (personnelle), Immunité contre les Agents Pathogènes, Immunité contre les Poisons, Rapidité Accrue (deux fois par jour, pendant [Essence]1D6 tours)

Faiblesses : Aucune

Note : *2D6 dés d'Initiative. Si une attaque de l'hermine bulldog inflige des dégâts, l'animal se cramponne à la blessure et occasionne automatiquement une nouvelle blessure à chacune de ses actions pendant 3+1D6 tours, après quoi elle décroche, gorgée de sang. La Puissance des dégâts augmente de I à chaque tour (passant à 7L, puis 8L, 9L et ainsi de suite). L'armure protège évidemment contre ces dégâts. L'hermine bulldog reste accrochée à sa victime jusqu'à ce qu'elle-même soit tuée ou qu'elle ait étanché sa soif de sang.

HERMINE BULLDOG

Mustela stalinii

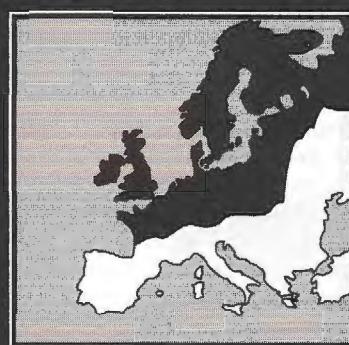
HABITAT

Forêts, haies, prairies, plaines, marais

RÉPARTITION

Tout le nord de l'Europe, surtout dans la partie occidentale

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE



HIBOU ORACLE

Bubo ignavus maiusculus

IDENTIFICATION

Ce rapace nocturne, le plus grand de tous ceux qui existent en Europe, mesure 90 centimètres de haut et pèse 6 kilos 500. Il a les ailes, la queue et le dos bruns et un plumage ventral brun-jaune, avec une touffe de plumes blanches sur la poitrine. La délicatesse de ses plumes de bouts d'ailes rend son vol pratiquement silencieux. Ses grandes oreilles, surmontées de plumes blanches, se dressent de chaque côté de sa tête, et ses petites pattes se terminent par une puissante paire de serres. Il a des yeux regardant vers l'avant, d'une taille impressionnante même pour un hibou, et un grand bec incurvé qui lui permet de tuer sa proie du premier coup. Le hibou oracle est étroitement apparenté au hibou européen *Bubo ignavus*.

CAPACITÉS MAGIQUES

Magiquement actif.

HABITUDES

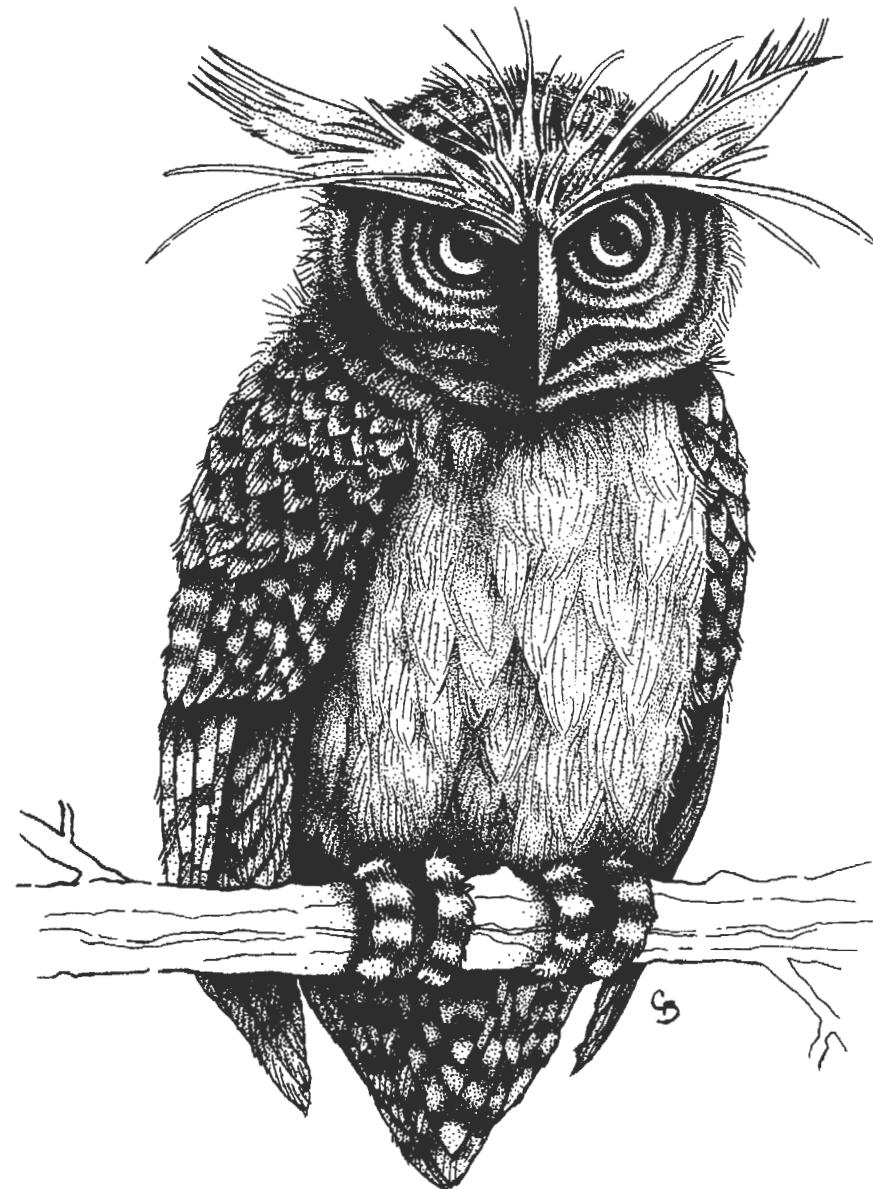
Le hibou oracle, carnivore, se nourrit habituellement de petits mammifères, de lézards et de serpents, allant parfois jusqu'à dévorer des animaux de la taille d'un lapin ou d'un lièvre. Nocturne, il chasse surtout au crépuscule et à l'aurore.

Le hibou oracle défend farouchement son territoire, usant de ses pouvoirs d'Influence et de Contrôle Animalier pour obliger les autres oiseaux de proie des environs à chasser les intrus. De temps à autre, il s'assemble en petits groupes pour protéger les femelles avec des petits ou des œufs au nid. La destruction de son habitat et son taux de fécondité très bas, probablement provoqué par une accumulation de poisons le long de la chaîne alimentaire, se combinent pour en faire un oiseau rare. Du fait du peu d'informations que possèdent les chercheurs au sujet de son comportement amoureux, les tentatives d'appriovisement du hibou oracle se sont, jusqu'ici, révélées infructueuses. La quasi-totalité des pays européens ont passé des lois pour protéger l'espèce.

Certains hiboux oracles ont forgé une relation symbiotique avec des humains ou des métahumains, qu'ils accompagnent dans la vie de tous les jours et préviennent du danger en échange de nourriture et de protection. Quelques parabiologistes soutiennent que le jeune hibou oracle recherche activement ce genre d'alliance lorsqu'il ne parvient pas à se trouver un territoire propre à sa convenance, mais cette théorie reste encore à prouver.

COMMENTAIRES

À l'heure actuelle, la question de l'intelligence du hibou oracle est encore en



débat. D'une manière générale, les personnes liées au hibou par une relation symbiotique le considère comme un être pensant, tandis que les chercheurs traitent cette notion de une conclusion prématuée. L'oiseau et ses partenaires humains se sont jusqu'ici toujours refusés à participer à l'étude scientifique rigoureuse qui pourrait trancher la question.

POUVOIRS

Contrôle Animalier (oiseaux), Empathie (CDV), Recherche, Résistance à la Magie, Sens Accrus (ouïe, odorat, vision nocturne, toucher, vision thermographique), Sensibilité Magique, Silence (zone).

Note : Le hibou oracle peut employer des sorts de détection d'une Puissance égale au double de son Essence, portant jusqu'à une distance en kilomètres égale, elle aussi, au double de son Essence. Son

odorat très affûté lui permet de sentir de faibles concentrations de polluants dans l'air, et son sens du toucher relève les plus faibles secousses sismiques qui annoncent le déclenchement imminent d'un tremblement de terre. Ces facultés, jointes à ses autres sens sophistiqués, expliquent en grande partie la réputation qu'on lui fait de pouvoir prédire l'avenir.

FAIBLESSES

Vulnérabilité (poisons).

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[C'est le piaf que vénèrent les chamans Hiboux. Ils ont acquis une réputation de vieux sages radoteurs à moitié endormis passant leur temps à marmonner des sermons zen indéchiffrables, mais ne t'y laisse pas prendre. Le hibou a de grands yeux, et de grandes serres, aussi.] <<<<

- Linnaeus II (20:53:37/27- AVR-53)

>>>>[On sait très peu de choses au sujet du hibou oracle ou de ses chamans, serviteurs. Une douzaine de ces oiseaux, avec à peu près le même nombre de chamans, vivent dans le grand temple classique de Larissa, en Thessalie, qui s'est relevé spontanément de ses ruines lors de l'Éveil. Même quelqu'un d'à peine sensible à l'astral peut voir les esprits veilleurs qui infestent l'endroit, et sentir que les grands esprits sont plusieurs à traîner dans le coin. C'est un lieu d'une authentique numinosité.] <<<<

- Callistra (02:14:45/28- AVR-53)

>>>>[D'une authentique quoi ?] <<<<

- Dodo (02:22:36/28- AVR-53)

>>>>[Numinosité. Empreint du sentiment de la présence divine. Du latin *numen*, volonté divine. Ça veut dire que n'importe quel individu psychiquement perceptif, ce qui de toute évidence n'est pas ton cas, peut éprouver, s'il s'ouvre à ce qui se passe là-bas, l'équivalent grossier d'un grand coup de poing dans les parties, donné par un troll géant au bras cybernétique équipé de contacts électrochocs. Callistra aurait pu ajouter que la moitié des ministres, armateurs et autres grosses légumes de Grèce vont interroger les oracles à Larissa. En général, les occupants du temple leur répondent, poliment et avec toute la gentillesse dont ils sont capables, d'aller déballer ailleurs leurs préoccupations terre à terre.] <<<<

- Roberto L (03:28:42/28- AVR-53)

>>>>[Le hibou oracle ne réserve pas l'exclusivité de sa gentillesse à ses copains. Un jour, j'en ai rencontré un qui volait au-dessus de la forêt dans les contreforts des Carpates, peu de temps avant l'éruption volcanique surprise de 46. Personne ne s'y attendait, sauf le hibou. Il passait le mot à tout le monde ; aux daims, aux oiseaux, même aux serpents, putain, qui descendaient les pentes en sinuant. Il m'a prévenu, moi aussi. Ouais, ce petit volatile à aigrettes m'a sauvé la vie, et je lui dois plus qu'à la plupart des gens.] <<<<

- Rambling Sid Rumpo (04:52:19/28- AVR-53)

CARACTÉRISTIQUES

Hibou oracle	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
	2	5x2	1	4	3/6	3	(6)	5**	5L

Pouvoirs : Contrôle Animalier (oiseaux), Empathie (CDV), Recherche, Résistance à la Magie, Sens Accrus (ouïe, odorat, vision nocturne, toucher, vision thermographique), Sensibilité Magique, Silence (zone)

Faiblesses : Vulnérabilité (poisons)

Note : **3D6 dés d'initiative. Le multiplicateur de Rapidité en vol est de 6.

Le hibou oracle peut employer des sorts de détection d'une Puissance égale au double de son Essence, portant jusqu'à une distance en kilomètres égale, elle aussi, au double de son Essence. Son odorat très affûté lui permet de sentir de faibles concentrations de polluants dans l'air, et son sens du toucher relève les plus faibles secousses sismiques qui annoncent le déclenchement imminent d'un tremblement de terre. Ces facultés, jointes à ses autres sens sophistiqués, expliquent en grande partie la réputation qu'on lui fait de pouvoir prédire l'avenir.

HIBOU ORACLE *Bubo ignavus maiusculus*

HABITAT

Forêts denses (reculées/sauvages)

RÉPARTITION

Europe méridionale et centrale

RÉPARTITION

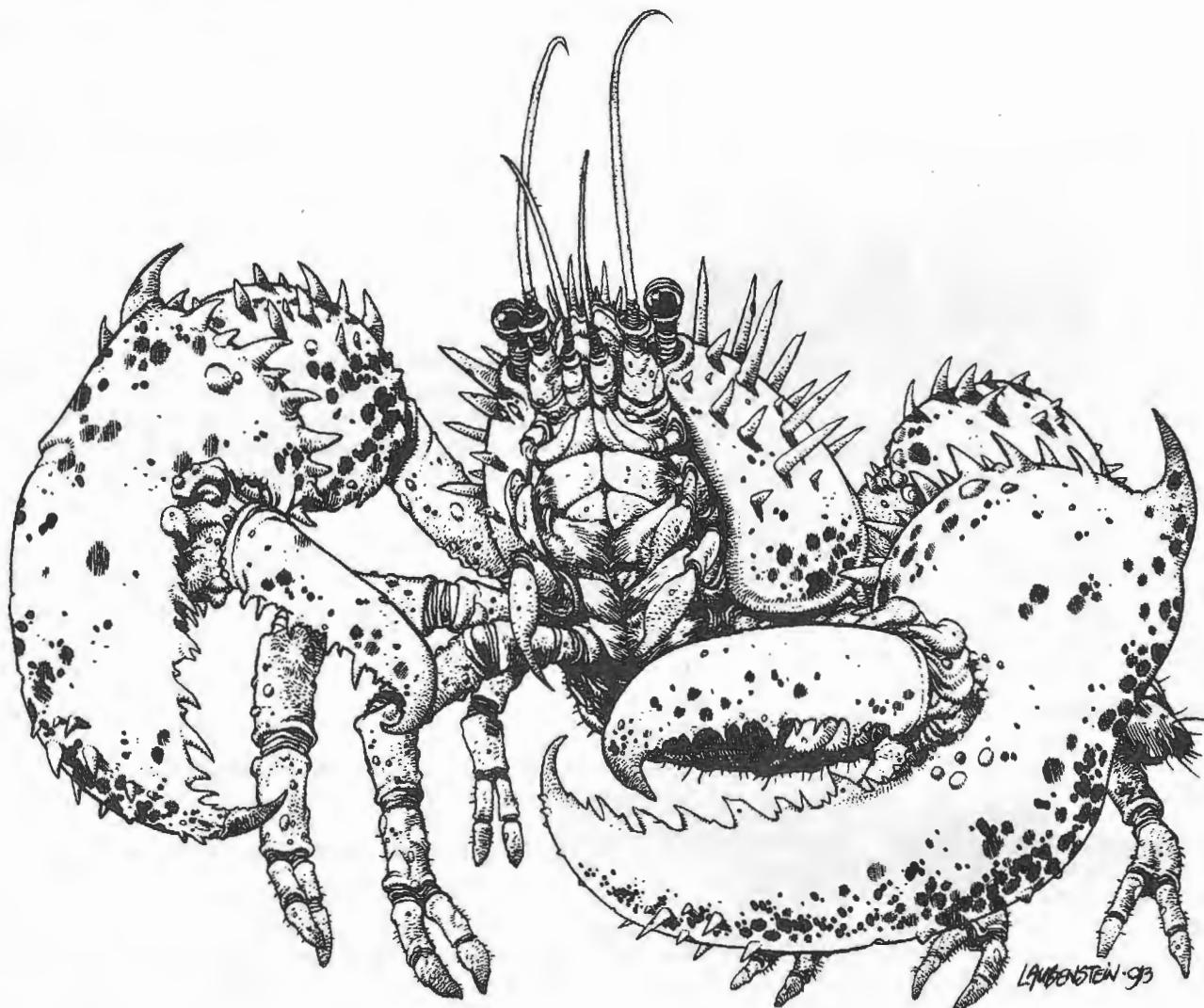


COMPARAISON DE TAILLE



HOMARD ABRAMS

Homarus immanis



IDENTIFICATION

Le homard Abrams est le plus grand crustacé européen. Une carapace calcaire très résistante recouvre son corps et soutient deux paires d'antennes au-dessus de sa tête, quatre paires de pattes et une paire de pinces particulièrement puissantes. Ses branchies sont situées à proximité des pattes locomotrices. Le corps atteint une longueur de 2,50 mètres pour un poids moyen de 100 kilos. La couleur de la carapace va du bleu foncé au bleu-gris en passant par un bleu presque noir.

CAPACITÉS MAGIQUES

Parabiologiques.

HABITUDES

Le homard Abrams se nourrit de poissons et autres animaux marins, poissons plats, crustacés et pieuvres en particulier. À l'occasion, il pille les nids des oiseaux marins pour dévorer leurs œufs, leurs petits et parfois même des adultes, sa carapace le mettant à l'abri des coups de

bec. Très agressif, le homard attaque tout ce qui passe à portée de ses pinces, y compris d'autres représentants de son espèce ; on a pu ainsi observer des combats à mort entre homards Abrams. Représentant un danger permanent pour les baigneurs et les plongeurs, ce crustacé attaque humains et métahumains sur la terre ferme à la moindre provocation.

Le homard Abrams est un animal solitaire vivant dans des anfractuosités rocheuses de la côte sous le niveau de la marée basse. Il lui arrive également de creuser dans une roche friable une sorte de refuge dans lequel il se retire la queue la première, ne laissant dépasser que ses antennes et ses pinces pour sentir l'approche d'éventuels intrus et attaquer si nécessaire. On le rencontre rarement dans les rivières, mais certains ont été aperçus dans différents estuaires et dans quelques grands fleuves. Ces homards d'eau douce creusent alors leur abri dans la berge et le dissimulent sous une couche de roseaux et de brindilles. Le homard Abrams apparaît

comme une espèce particulièrement résistante, capable de survivre dans un environnement pollué déserté par toutes les autres créatures aquatiques.

COMMENTAIRES

Le homard Abrams a été découvert en 2037 grâce aux efforts d'une expédition de recherche océanique anglo-américaine (UCAS), opérant dans la Mer du Nord entre l'Écosse et la Norvège. Il tire son nom du rapprochement comique de ses attaques aveugles et stupides, défendues par une lourde carapace, avec un vieux chant d'assaut américain du siècle dernier notamment inefficace. L'étude génétique a démontré que le homard Abrams descend du homard ordinaire *Homarus vulgaris*.

POUVOIRS

Armure Renforcée, Immunité contre les Poisons, Sens Accrus (sonar).

FAIBLESSES

Aucune.

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[Un homard de cent kilos ? Oh, bon Dieu ! Je veux le plus grand pot de mayonnaise qu'on a jamais vu, et je le veux maintenant !]<<<<
- The Galloping Gourmet (19:32:17/19-MAR-53)

>>>>[Pas si vite, estomac sur pattes. D'abord, ces trucs sont rares. Tu pourrais silloner toutes les zones mortes enrichies au PCB de la Mer du Nord sans en trouver un seul. Ensuite, ce ne sont pas des Mickeys. Si ton filet n'est pas en mailles d'acier, ils te le réduisent en charpie avec leurs pinces. Sans compter qu'ils ont vite fait de t'arracher un bras ou une jambe.] <<<<

- Bjorn (16:41:44/20-MAR-53)

>>>>[Ne tournons pas autour du pot. Ces trucs sont dangereux. Avec quelques potes, on avait été engagés pour aller fouiner un peu du côté d'une installation de la Renraku au nord-ouest d'Uppsala, et on s'est heurtés à une solide protection - douze samouraïs orks à la dizaine à l'intérieur du périmètre électrifié, détecteurs infrarouges tout autour de la grille d'enceinte, le grand jeu. Pas de quoi s'affoler. Mais il y avait aussi ces putains de homards Abrams dans un bassin, qu'on avait entraînés à bondir hors de l'eau - à moins qu'ils aient été câblés avec un genre de sous-programme d'attaque. Les muscles de leur queue sont si puissants qu'ils peuvent les projeter à cinq mètres sans élan. L'un d'eux a jailli pile en dessous d'Andreasson, et une de ses pinces l'a cueilli entre les jambes alors qu'on progressait au ras du bassin sur nos glisseurs. Bon, les femmes prétendent que la douleur de l'enflement est la pire que puisse connaître un être humain, mais laissez-moi vous dire que seul un homme peut comprendre pourquoi le hurlement d'Andreasson nous hantera jusqu'à notre dernier jour.] <<<<

- Olsen (21:17:21/20-MAR-53)

>>>>[Les homards Abrams ont fait l'objet d'intenses recherches scientifiques par les corps en raison de ces caractéristiques primordiales qui sont leur force brute et leur extrême agressivité. Je sais que certains essaient de leur planter des oxygénateurs pour leur permettre de vivre en permanence hors de l'eau, quoiqu'il leur faille quand même regagner le milieu marin pour se reproduire. Quels chiens de gardes ils feraient ! Cependant, contenir ces monstres pose un gros problème de moyens, et leur faculté d'apprentissage avoisine le zéro absolu. Par ailleurs, il est impossible de les câbler, car il faudrait s'appuyer sur un système nerveux par trop rudimentaire. Ces homards sont incapables de marcher et de mâchonner leur poisson en même temps.] <<<<

- Moleman (03:11:37/24-MAR-53)

CARACTÉRISTIQUES

	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
Homard Abrams	5/3	3x4	5	-	1/4	4	6	3	5G, +1 d'allonge

Pouvoirs : Armure Renforcée, Immunité contre les Poisons, Sens Accrus (sonar)

Faiblesses : Aucune

Note : Le homard Abrams utilise une attaque spéciale qui consiste à broyer sa victime entre ses pinces. S'il inflige des dégâts à la suite d'une attaque de mêlée, la victime fait l'objet d'un test de Rapidité (4). En cas d'échec, une des pinces du homard se referme inexorablement sur elle et lui inflige automatiquement des dégâts 6G à la fin du tour suivant et de chaque tour consécutif. Le code de ces dégâts augmente de +1 à chaque tour jusqu'à ce que la victime parvienne à se libérer ou que le homard soit tué. L'armure d'impact ne protège qu'à moitié contre ces dégâts. Un homard accroché à une proie peut encore attaquer un deuxième adversaire (même si le maître de jeu peut réduire sa rapidité en ce qui concerne son déplacement), mais une fois qu'il en tient deux, il ne peut plus rien faire d'autre. Un homard Abrams, même si est attaqué par ailleurs, s'accroche obstinément à sa victime. Même après la mort de cette dernière, il lui faut réussir un test d'Intelligence pour relâcher le cadavre et se tourner vers ses autres adversaires.

HOMARD ABRAMS *Homarus immanis*

HABITAT

Hauts-fonds côtiers, rivages, estuaires

RÉPARTITION

Côtes de la Mer du Nord, Scandinavie

RÉPARTITION

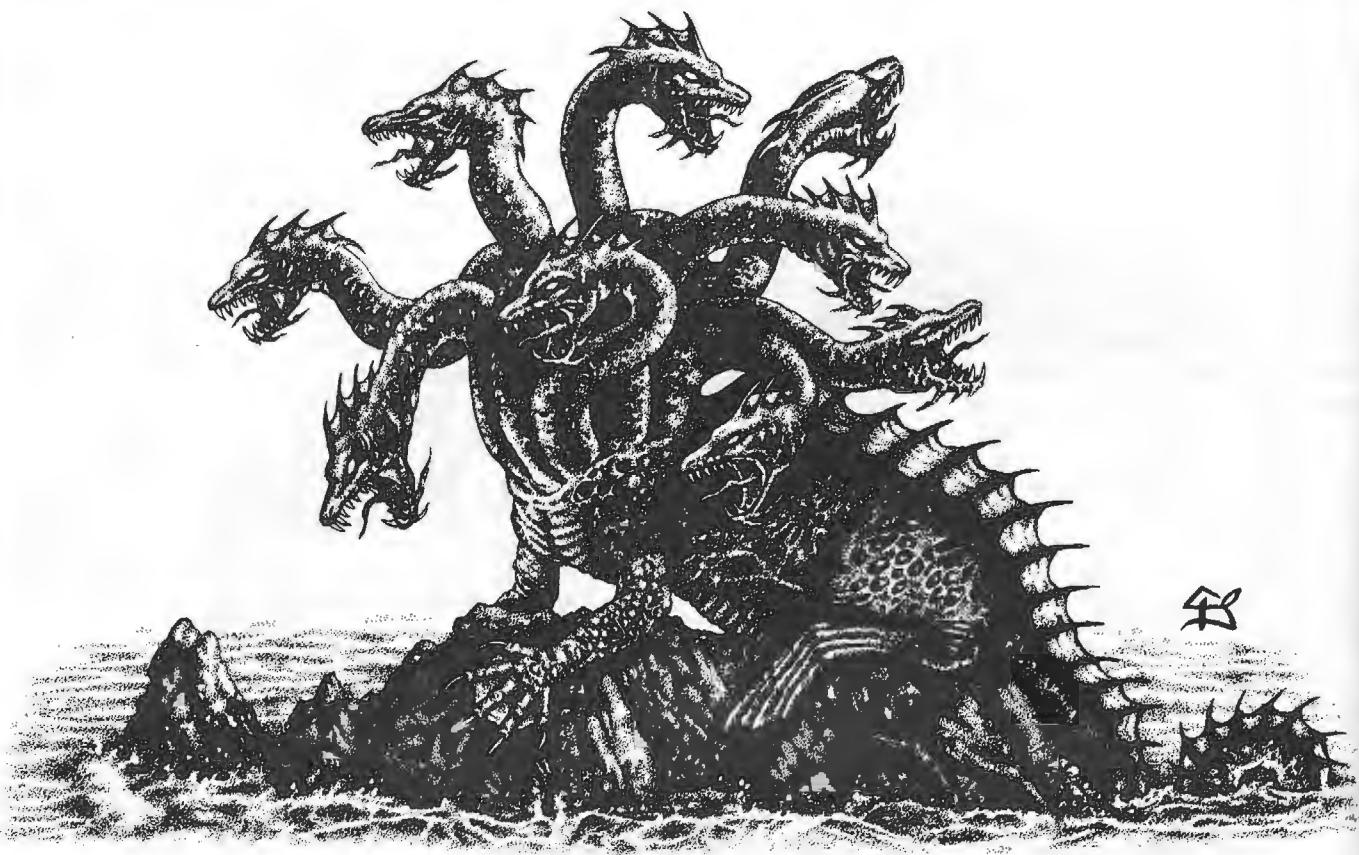


COMPARAISON DE TAILLE



HYDRE

Pleuracanthus polycaput



IDENTIFICATION

L'hydre est un lézard aquatique à neuf têtes. Son corps mesure 4 mètres de long, ainsi que ses coups avec leurs têtes, et sa queue atteint 5 mètres 50. La bête pèse près de 1,4 tonne. Ses écailles ont une teinte qui varie entre le vert olive crasseux et le gris-vert, avec un ventre jaunâtre. Ses pattes antérieures comportent habituellement des plaques chitineuses de couleur bleu-noir ou bleu-vert. Ses têtes sont petites, ne dépassant pas 70 centimètres de long, avec une crête épineuse au sommet du crâne et 36 dents, presque toutes recourbées vers l'intérieur et mesurant jusqu'à cinq centimètres. Le mâle porte sur son dos une crête épineuse de la même couleur que ses pattes avant. Les pattes arrière de l'hydre consistent en larges nageoires en forme d'aviron, qu'elle utilise pour se propulser dans l'eau, tandis que ses pattes avant évoquent plutôt celles d'un lézard, avec de longues griffes aux extrémités de leurs doigts palmés sur pratiquement toute leur longueur. Sur terre, l'animal se déplace un peu à la manière d'un morse.

CAPACITÉS MAGIQUES

Aucune.

HABITUDES

L'hydre est omnivore et se délecte de végétaux d'eau douce et de poissons avec un égal appétit. Le plus souvent, elle va draguer sa nourriture au fond du lac ou de l'estuaire dans lequel elle vit. Sa physiologie aberrante lui permet de survivre à l'air libre pendant plusieurs minutes, et on l'a vue parfois s'en prendre à des animaux terrestres de la taille d'une vache, ou même à des humains. Elle se déplace avec lenteur, somnole pendant de longues périodes et montre un cycle d'activité sans rapport avec la succession du jour et de la nuit. Assez peu agressive, l'hydre présente rarement un danger pour l'homme, sauf lorsqu'elle est dérangée, effrayée ou terriblement affamée.

L'hydre semble être une créature solitaire, probablement parce que son habitat de prédilection ne permettrait pas d'en nourrir plusieurs. C'est certainement la raison de l'agressivité qu'elle témoigne envers ses congénères. On lui suppose une durée de vie de plus d'un siècle. Malgré une observation très poussée, on ne l'a vue faire sa cour et s'accoupler qu'en une seule occasion.

COMMENTAIRES

De tout le règne animal, l'hydre est avec le cerbère, l'un des seuls exemples d'animaux multicéphales. Chacune de ses têtes ne contient guère qu'un ensemble d'organes sensoriels couplés à un système de ganglions nerveux. Le système nerveux central de la bête, un cerveau surdéveloppé situé à la base de la colonne vertébrale, intègre les informations fournies par les différentes têtes et contrôle leurs réactions, leurs mouvements et ainsi de suite. Un second cerveau, dans le plexus solaire, gère la plupart des fonctions internes. Cette partition du système nerveux présente un caractère unique, qui a conduit certains parazozoologues à suggérer une taxonomie radicalement nouvelle pour désigner l'hydre.

POUVOIRS

Aucun.

FAIBLESSES

Aucune.

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[Aucun pouvoir, hein ? Un pacifique herbivore, pas vrai ? Quelle connerie. J'ai vu une de ces bestioles de près un jour, au cours d'une balade en barque sur le lac Volve, au nord d'Apollonia. Aucun danger, nous avaient dit les flics du coin. Bon, on se tape un pique-nique de pitas et de taromasalata et d'un peu de ce truc, le hoummos, et on descend deux bouteilles de retsina qu'on avait laissé pendre dans l'eau le long de la barque. On se paye une haleine de désinfectant pour chiottes, mais on est tous vachement contents. Alors, John envoie sa ligne et, brusquement, il y a ces trois têtes qui jaillissent au-dessus de la barque au bout de ces coussins interminables. Putain, on est saouls comme des Polonais, alors on se contente de regarder en nous exclamant, oh merde, et l'une des têtes m'arrache la pita des mains. Quatre autres têtes font surface, et l'une d'elles décide que le cou d'Amanda fera un bon casse-dalle, et lui sectionne la jugulaire. Et là, l'enfer se déchaîne. La barque chavire, on se retrouve tous en train de borbotez et, le temps que John et moi on atteigne le rivage, trois des têtes ont déchiqueté Tom en petits morceaux - l'une tient un bras dans sa gueule, tandis que les deux autres se partagent le reste. Ses hurlements résonnent sur tout le lac tandis que l'hydre lui ouvre les entrailles, puis la bête replonge sous l'eau en emportant ses proies. Il m'a fallu un an de thérapie pour me remettre de ça.] <<<<

- Smokin' Jo (19:11:48/18-AVR-53)

>>>>[Soit tu inventes, soit tu as vraiment le don de te pourrir les vacances. Je suis surpris qu'il y ait encore des gens qui acceptent de voyager avec toi. Ceci dit, j'aime bien tes histoires gore. Dommage que tu n'as pas enregistré tout ça pour le copier sur BTI.] <<<<

- Almost Zorba (21:16:55/18-AVR-53)

>>>>[le principal problème que posent ces créatures à l'heure actuelle est que celles des estuaires deviennent de plus en plus tolérantes à l'eau de mer et qu'elles se répandent le long de la côte. Ce qui veut dire qu'elles sont en train de gloutonner toutes les autres espèces marines, et si elles parviennent à muter pour supporter le bouillon toxique au lieu d'en crever, la Méditerranée pourrait devenir vraiment infréquentable.] <<<<

- Wolfgang K (15:23:46/19-AVR-53)

>>>>[Elles développent surtout le goût de la chair fraîche, c'est ça, le problème. Ce sont peut-être des herbivores dans les lacs paisibles bordés de roseaux, mais leurs dents trahissent bien leur nature carnassière. Le gouvernement grec offre une prime pour les mangeuses d'hommes, mais il se fait toujours tirer l'oreille au moment de payer. Les corporations réagissent plus énergiquement dès qu'on commence à signaler des incidents à proximité de leurs installations. Moi, ça me convient parfaitement. Je me souviens, c'était en 46, je me suis retrouvé à Thessalonique avec un canon d'assaut et quelques sonars, et [0,2 Mp effacé par l'opérateur système].] <<<<

- Rabid (02:46:27/20-AVR-53)

>>>>[Désolé - je l'ai débranché ici. Je ne me sentais pas d'humeur pour une autre de ses histoires à la comment j'en ai fait de la chair à pâtié, là.] <<<<

- Juggler (02:46:49/20-AVR-53)

CARACTÉRISTIQUES

	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
Hydre	12/2	3x4	9	-	1/3	3	6	3	10M, +2 d'Allonge

Pouvoirs : Aucun

Faiblesses : Aucune

Note : L'hydre peut attaquer toute personne située dans un rayon de 4 mètres autour d'elle (soit la longueur de ses coups) avec 1D6 têtes distinctes, au prix d'une action complexe. Déterminez au hasard quelles têtes frappent. La destruction d'une tête n'affecte en rien la faculté des autres à attaquer. L'hydre ne peut pas effectuer plus de deux morsures par action sur un même adversaire (de taille humaine). Le multiplicateur de Rapidité pour la nage est de 7.

HYDRE

Pleuracanthus polycaput

HABITAT

Lacs et rivières au cours profond, estuaires (rare)

RÉPARTITION

Grèce

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE



JAUCHEKAFER

Lucanus cervus

IDENTIFICATION

Le jauchekafer est un coléoptère géant d'approximativement 80 centimètres de long. Le mâle développe des sortes de bois hypertrophiés (simple prolongement de ses mâchoires, en fait) qui lui rajoutent 40 centimètres, tandis que les mandibules de la femelle restent plus modestes, ne dépassant guère les 10 centimètres. Le mâle pèse en moyenne 10 kilos, et 8 kilos pour la femelle. La tête du jauchekafer comporte des petits yeux composés et un ensemble de chimiorécepteurs autour de la gueule. Le thorax comprend trois segments confondus et l'abdomen sept segments distincts. Les ailes avant sont amalgamées, dures et chitineuses, comme la carapace thoracique ; les élytres dissimulent les ailes arrière, membraneuses, qui développent une envergure de 1 mètre 20. Le corps du jauchekafer est noir, avec des ailes avant brun foncé. Les ailes arrière sont d'un jaune rougeâtre avec un veinage écarlate. Le jauchekafer se déplace sur trois paires de pattes qui se terminent en "pieds" hypertrophiés et duveteux. Il a été identifié comme étant la forme Éveillée du lucane, ou cerf-volant, *Lucanidae cervus*.

CAPACITÉS MAGIQUES

Parabiologiques.

HABITUDES

Le jauchekafer est un omnivore et un mangeur d'ordures, grand consommateur de charognes et de déchets toxiques qui lui permettent de satisfaire ses exigences nutritionnelles. Il chasse également des petits animaux et des oiseaux pour se nourrir, et mange à l'occasion des végétaux en décomposition. Il suit un cycle d'activité irrégulier parfaitement imprévisible, bien qu'il paraisse légèrement plus actif pendant la nuit et que ce soit au crépuscule et à l'aurore qu'on l'observe le plus fréquemment.

Le jauchekafer ne témoigne d'aucune organisation sociale, faisant son nid individuellement dans une végétation en décomposition ou autre milieu similaire. Les mâles se battent entre eux pour les faveurs des femelles, utilisant leurs "bois" à la manière des cerfs, bien qu'ils ne connaissent pas de saison des amours à proprement parler.

En règle générale, le jauchekafer ne s'en prend pas à l'homme, mais il se défend farouchement s'il est surpris ou menacé. Un certain nombre de substances chimiques stimulent aussi son agressivité, parmi lesquelles les polychlorobiphényles (PCB), divers sels de titane (plus communément rencontrés dans les résidus de catalyseurs utilisés dans la fabrication de



plastiques polymérisés) et certains produits chimiques à base d'indole et d'indoline. Comme on retrouve toujours au moins l'une de ces substances dans l'environnement du jauchekafer, ce pourrait bien être un déclencheur chimique, plutôt qu'une tendance agressive naturelle, qui l'encourage à attaquer les humains ou métahumains qui pénètrent sur son territoire. Cette raison seule suffit à considérer le jauchekafer comme dangereux.

COMMENTAIRES

Les organisations qui tentent d'exploiter le jauchekafer pour le nettoyage des décharges polluées et autres zones toxiques similaires rencontrent un succès mitigé. Capable de métaboliser diverses substances toxiques, le coléoptère devrait théoriquement faire un excellent éboueur, mais son comportement agressif, joint à la difficulté de confiner un scarabée volant dans un secteur délimité, soulève encore trop de difficultés.

POUVOIRS

Immunité contre les Agents Pathogènes, Immunité contre les Poisons, Venin

FAIBLESSES

Exigences alimentaires (poisons/toxines à la discréption du maître de jeu).

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[Beurk, c'est immonde, on est vraiment à Drek City, je te jure. Ces trucs se roulent dans les plus répugnantes saloperies qu'on puisse imaginer, et puis ils s'envolent pour venir farfouiller dans tes poubelles. Tu sors balancer ton emballage de hamburger et une vermine d'un mètre de long te saute à la tête. Répugnant.] <<<<

- Janie Jones (22:16:19/11-AVR-53)

>>>>[À l'origine, ces coléoptères géants se rencontraient en Allemagne, dans les zones toxiques qui longent le Rhin, mais ils ont fait du chemin depuis. Une créature volante qui adore se traîner dans la merde n'a que l'embarras du choix en ce bas monde. La Pologne en est infestée, et ils ont même traversé la Manche pour s'établir dans les East Anglian Stinkfens, heureux comme des papes. Plus rien ne les arrête.] <<<<

- Wolfgang K (15:12:38/12-AVR-53)

>>>>[Il est presque impossible de mettre au point un insecticide pour s'en débarrasser, parce qu'ils métabolisent toutes les saloperies connues. En plus de ça, la moitié de ces produits les rend enragés.] <<<<

- Stormer (19:06:06/12-AVR-53)

>>>>[Tu m'étonnes. Quand ils sont shootés, ils volettent partout en bourdonnant furieusement pendant des heures. Je me trouvais à Bayreuth pour la tétralogie de l'Anneau du Nibelung, il y a deux ans, et j'entamais les festivités en me déchirant à la bonne bière blonde allemande, quand le ciel est devenu noir de jauchekafers. Tout le monde s'est précipité à l'abri quand ils se sont abattus, plongeant dans les bistrots, s'infiltrant dans les voitures - on entendait bourdonner leurs ailes à un kilomètre. Ils étaient fous furieux, se jetaient sur les véhicules, les immeubles, les gens. Et quand ces saloperies de mandibules commencent à claquer, je peux te dire qu'il vaut mieux te débiner vite fait. J'ai reçu une morsure à la jambe qui s'est décolorée dans les cinq minutes. Les hôpitaux étaient submergés d'appels, si bien que je n'ai pas pu être soigné tout de suite - j'ai bien failli perdre ma jambe, c'était radical. Les autorités ont dû débourser quatre millions de nuyens pour nettoyer la ville et couvrir les primes d'assurances. Deux compagnies ont fait faillite à la suite de cette histoire.] <<<<

- Siegfried's Sister (23:48:29/12-AVR-53)

>>>>[Je sais de source sûre que les égouts de Brême et de Berlin en sont pleins. Les drones de nettoyage sont équipés d'un hachoir métallique, avec des lames tournoyantes qui réduisent les insectes en bouillie sur leur passage. Beurk !] <<<<

- Wolfgang K (09:55:29/13-AVR-53)

>>>>[Pense un peu à toutes ces mignonnes petites larves douillettement installées dans la chaleur des égouts, attendant qu'un malheureux soulèvre une plaque pour... après tout, non, il ne vaut peut-être mieux pas y penser.] <<<<

- Juggler (05:36:05/16-AVR-53)

CARACTÉRISTIQUES

	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
Jauchekafer	3/2	3x3	2	-	1/3	3	6	2	3L (femelle)/4M (mâle)

Pouvoirs : Immunité contre les Agents Pathogènes, Immunité contre les Poisons, Venin

Faiblesses : Exigences alimentaires (poisons/toxines ; à la discréction du maître de jeu)

Note : Le multiplicateur de Rapidité en vol est de 5.

JAUCHEKAFER *Lucanus firmus*

HABITAT

Terrains pollués (humides et marécageux de préférence)

RÉPARTITION

Un peu partout à travers l'Europe

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE



IDENTIFICATION

Le kludde est un métamorphe capable de revêtir trois formes différentes : canine, avienne et féline. Sous la première, il évoque un grand chien noir d'environ 1 mètre 80 de long de la truffe à la base de la queue, avec une petite queue de 30 centimètres. Son poil pousse très dru au niveau du cou, du ventre et de la queue, et de ses omoplates sort une paire d'ailes membraneuses atrophiées. Ses pattes avant et arrière sont armées de griffes redoutables. Il possède 38 dents, avec des canines et des incisives très développées, et des yeux rouges qui subsistent sous n'importe laquelle de ses formes. Sous forme canine, il marche dressé sur ses pattes de derrière. Sous forme avienne, il ressemble à une sorte de corbeau géant, et à un chat domestique noir sous forme féline. Seule la forme canine a pu être étudiée à ce jour ; les chercheurs savent que, dans ce cas, le kludde pèse 65 kilos, mais se refusent à toute estimation de poids en ce qui concerne les deux autres.

CAPACITÉS MAGIQUES

Innées.

HABITUDES

Le kludde est un carnivore qui chasse les mammifères et les oiseaux sous sa forme canine. Il attaque également les humains et les métahumains, usant de ses pouvoirs pour affaiblir et terroriser sa proie, avant de la tailler en pièces à coups de crocs et de griffes. Bien qu'il ne soit pas classé parmi les espèces intelligentes, le kludde fait preuve d'une ruse étonnante pour surprendre sa proie. Sa forme avienne lui sert à repérer le terrain et à prendre la fuite lorsqu'il se sent en danger. Sa forme féline semble lui servir uniquement à chasser aux abords des communautés urbaines.

Le cycle d'activité du kludde est principalement nocturne, quant à son comportement social et amoureux, cela demeure un mystère. Les quelques rapports existants au sujet des kluddes en parlent comme d'un chasseur solitaire ; à ce jour, personne ne l'a jamais vu opérer en meute.

En captivité, le kludde affiche un comportement dysfonctionnel tout à fait typique, passant rapidement d'une forme à l'autre, se livrant de manière obsessionnelle à l'automutilation et refusant toute nourriture jusqu'à ce que la faim et la fatigue finissent par avoir raison de lui. Un kludde mort revient toujours à sa forme canine. En raison de la détérioration rapide qu'il connaît en captivité, il s'est avéré jusqu'ici impossible de mener une étude



comportementale sérieuse sur cet étonnant animal.

COMMENTAIRES

Bien qu'il soit parfois rangé parmi les *Bestiaforma mutabilis*, l'analyse génétique du kludde n'a révélé que peu de recoulements avec les autres espèces connues de métamorphes. Apparemment, il ne prend jamais forme humaine, par exemple. Cette différence et d'autres conduisent la plupart des experts à considérer le kludde comme une créature faë, et ceci d'autant plus qu'il semble correspondre à un monstre bien connu du folklore belge. L'analyse génétique post-mortem a mis en évidence le réseau gamma FA-16 caractéristique sur le chromosome 11, considéré comme un puissant facteur de classification "faë", sauf que le couplage précis des acides aminés du kludde ne correspond pas à celui observé chez les espèces en question.

POLVOIRS

Aliénation (CDV), Aveuglement (CDV), Chant Hypnotique (zone x4, forme avienne uniquement), Mirage (CDV), Peur (CDV forme canine uniquement), Psychokinésie, Résistance à la Magie, Sensibilité Magique.

FAIBLESSES

Allergie (soleil, ennuyeuse).

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[Vraiment étonnant. Les Belges, je veux dire, il n'y a pas plus terne, quoi, mais pour une fois qu'ils donnent dans le bizarre, ils y vont à fond. Le truc s'appelle kludde parce que sous sa forme de corbeau, il croasse en faisant : "Klu-dde ; klu-dde."] <<<<

- Chaotix (02:03:36/14-AVR-53)

>>>>[J'en ai entendu un moi-même, à Oudenaarde, un peu à l'ouest de Bruxelles [le pays du bureaucrate crapaude]. Ce croassement étrange, éraillé, s'entendait par-dessus les bruits de la circulation, et des piétons aux yeux hallucinés ont quitté le trottoir et se sont engagés dans la rue. Une demi-douzaine d'entre eux ont manqué se faire renverser par des voitures ou par ces vieux tramways à l'ancienne. Les flics faisaient hurler leurs sirènes et hurlaient dans tous les sens, tirant à l'arme lourde par les fenêtres de leurs Saab. Les flics belges possèdent des implants auditifs spéciaux avec interrupteur automatique pour filtrer le cri du kludde avant que le son parvienne à leur cerveau. Moi-même, je ne savais plus trop où j'étais - le croassement me faisait me sentir tout drôle - mais j'ai appris par la suite que la bestiole avait emporté deux gosses en guise de déjeuner avant de s'envoler dans le crépuscule. Personnellement, je ne l'ai même pas aperçue. Mais elle doit présenter un sérieux risque pour que les flics aient jugé bon de s'équiper d'implants spéciaux.] <<<<

- Slicker (19:53:18/14-AVR-53)

>>>>[L'expérience de Slicker est inhabituelle ; le kludde apparaît rarement dans les villes. En général, il chasse plutôt autour des fermes, des petites agglomérations et des villages ; non pas qu'il en reste tellement en Belgique, remarque. C'est un chasseur de l'ombre, un malin ; d'habitude, il croasse juste assez fort pour faire venir à lui une ou deux victimes.] <<<<

- Wolfgang K (21:19:47/14-AVR-53)

>>>>[Les chats et les chiens reconnaissent un kludde sous n'importe quelle forme ; pas la peine de pratiquer la lecture d'aura, mec. les chats sifflent en faisant le gros dos et les chiens aboient comme des fous. Si tu as peur de tomber sur un kludde, emmène ton caniche, il te préviendra.] <<<<

- Roberto L (23:36:49/16-AVR-53)

CARACTÉRISTIQUES

	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
Kludde : avien	3	6x3	2	-	2/4	6	(7)	4**	6L, -1 d'Allonge
Kludde : canin	5	6x6	4	-	2/4	6	(7)	4**	5M
Kludde : félin	2	6x4	2	-	2/4	6	(7)	4**	4L, -1 d'Allonge

Pouvoirs : Aliénation (CDV), Aveuglement (CDV), Chant Hypnotique (zone x4, forme avienne uniquement), Mirage (CDV), Peur (CDV, forme canine uniquement), Psychokinésie, Résistance à la Magie, Sensibilité Magique

Faiblesses : Allergie (soleil, ennuyeuse)

Note : **3D6 dés d'Initiative. Le multiplicateur de Rapidité en vol pour la forme avienne est de 6.

KLUDDE

Pas de taxonomie officielle

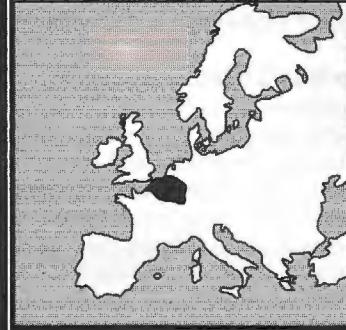
HABITAT

Abords des zones urbaines, plaines, prairies, régions faiblement boisées

RÉPARTITION

Belgique et régions limitrophes

RÉPARTITION

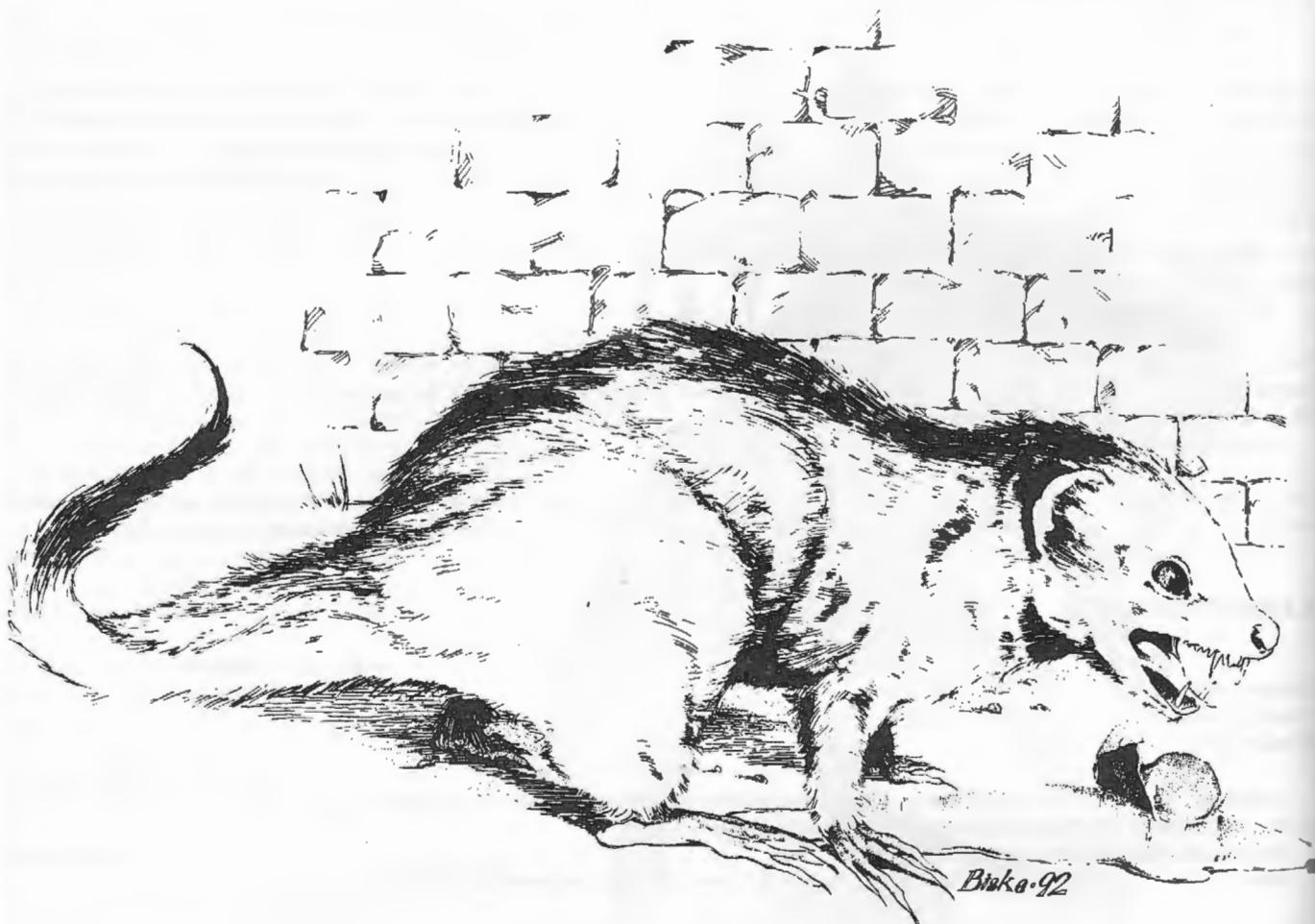


COMPARAISON DE TAILLE



MANGOUSTE VIF-ARGENT

Herpestes illustris



Blake-92

IDENTIFICATION

La mangouste vif-argent, cousine subtropicale de la belette et de la martre européennes, mesure 1 mètre de long, dont 30 centimètres de queue. Son corps fin et vermiforme de 3 kilos 500 est couvert d'un pelage gris-brun, sauf au bout de la queue, où il vire au noir. La mangouste vif-argent descend de la mangouste égyptienne *Herpestes ichneumon*, introduite en Espagne et au Portugal depuis l'Afrique voilà plus de deux siècles. Sur le continent africain, on la trouve partout, de l'Égypte au cap de Bonne-Espérance. Au fil des ans, une migration inverse l'a réimplantée en Afrique du Nord.

CAPACITÉS MAGIQUES /

Innées.

HABITUDES

La mangouste vif-argent est carnivore et se nourrit de petits mammifères, de lézards et d'oiseaux (dont elle gobe les œufs). Elle mange également des coléoptères, des mille-pattes et des vers de terre. Le serpent constitue toutefois son met favori, et elle peut consentir des

efforts considérables pour en débusquer un. Ce penchant lui vient probablement de cette nécessité métabolique d'ingurgiter du venin et des sécrétions hépatiques de serpent. Chasseur essentiellement nocturne, la mangouste vif-argent se fie d'ordinaire à sa vivacité et à son agilité pour capturer sa proie, réservant ses pouvoirs hypnotiques pour les serpents. Bien qu'elle opte habituellement pour une vie solitaire, elle constitue parfois des petits groupes familiaux, en particulier durant sa longue saison de procréation, qui s'étend de février jusqu'à septembre. La femelle met bas une portée de deux à cinq petits qui atteignent l'âge adulte en quatre mois.

COMMENTAIRES

L'industrie du parfum achète à prix d'or la civette sécrétée par la mangouste dans ses glandes odorantes. Des fermes d'élevage se sont constituées dans de nombreux pays d'Europe, mais ses exigences nutritionnelles font de la mangouste vif-argent un animal coûteux à entretenir. À la différence des visons ou des belettes, elle ne projette pas de fluide malodorant par réaction d'autodéfense.

POUVOIRS

Accident (zone), Danse Hypnotique (traitez ce pouvoir comme un Chant Hypnotique, sauf pour la portée ; il est efficace contre les serpents et les autres animaux de moins de 1 mètre de long, queue non comprise), Immunité contre les Poisons (immunité totale contre le venin de serpent - voir **Faiblesses**, ci-dessous), Mouvement Accru.

FAIBLESSES

Exigences alimentaires (venin et enzymes hépatiques de serpent).

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[le plus marrant, avec ces mangoustes, c'est que, quand tu en parles à un dragon, il se met à trembler comme une feuille. Hé ! hé !]<<<<
- Stormer (00:25:47/4-MAI-53)

>>>>[Quoi ? Tu déconnes. C'est pas possible.] <<<<
- Dodo (00:32:55/4-MAI-53)

>>>>[Il se met à trembler comme une feuille et ensuite il t'arrache la tête.] <<<<
- Callistra (01:27:03/4-MAI-53)

>>>>[Pour les dragons, je ne sais pas, mais ces bestioles font de sacrés fous chasseurs. Il n'y a pas un chat qui puisse se mesurer à elles dans la chasse aux souris et aux rats, et quand tu vis avec ta famille dans les bas-fonds de Malaga ou de Séville, c'est ultra-important, parce que les morsures de rats transmettent de sales maladies aux gosses et aux balances, tu vois ? Donc, garde une vif-argent dans ton pucier, pour peu que tu aies de la chance, ce sera une femelle, et elle donnera des petits que tu pourras vendre pour te faire un peu de blé. En plus, ce sont des animaux faciles à dresser et très propres, tout ce qu'il y a de convenable. Elles adorent les jolies choses et passent leur temps à se regarder dans les miroirs, à baguenauder et à danser. Une fois, j'en ai vu une effectuer une piroette après qu'on lui eut noué un ruban rouge autour du cou - elle en était si fière qu'elle est partie faire le tour du quartier, la queue bien droite, comme un matou qui vient de faire valoir ses droits territoriaux. Je craque complètement pour ces mangoustes.] <<<<
- Manuel (01:44:09/4-MAI-53)

>>>>[Tu peux miser les yeux fermés sur la mangouste dans un combat contre un rat du diable, mec. J'en ai vu une se débarrasser d'un de ses petits salopards, la fois où j'ai commis l'erreur de passer mes vacances à Marbella, il y a deux ans. Elle dansait en cercle autour du rat, le pauvre ne savait plus où il en était, et puis elle a fusé comme un éclair et lui a proprement ouvert la gorge. Un spectacle magnifique.] <<<<
- Slicker (02:39:07/4-MAI-53)

>>>>[Ouais, bon, elles ont aussi leurs mauvais jours. Elles peuvent aussi bien te planter leurs dents à travers le pouce juste pour rigoler si tu les caresses comme le font les Espagnols.] <<<<
- Timora T (03:29:39/4-MAI-53)

CARACTÉRISTIQUES

	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
Mangouste vif-argent 1		7x4	1	-	2/5	3	6	5**	3L, -1 d'Allonge

Pouvoirs : Accident (zone), Danse Hypnotique (traitez ce pouvoir comme un Chant Hypnotique, sauf pour la portée ; il est efficace contre les serpents et les autres animaux de moins de 1 mètre de long, queue non comprise), Immunité contre les Poisons (immunité totale contre le venin de serpent), Mouvement Accru

Faiblesses : Exigences alimentaires (venin et enzymes hépatiques de serpent)

Note : Les dégâts de l'attaque passent à 5F si la victime est un serpent hypnotisé avec succès par la mangouste grâce à son pouvoir de Danse Hypnotique, et à 6G contre n'importe quel autre adversaire hypnotisé. **3D6 dés d'Initiative.

MANGOUSTE VIF-ARGENT *Herpestes illustris*

HABITAT

Garrigues et régions boisées

RÉPARTITION

Espagne, Portugal, sud de la France, Sicile, Sardaigne, sud de l'Italie

RÉPARTITION

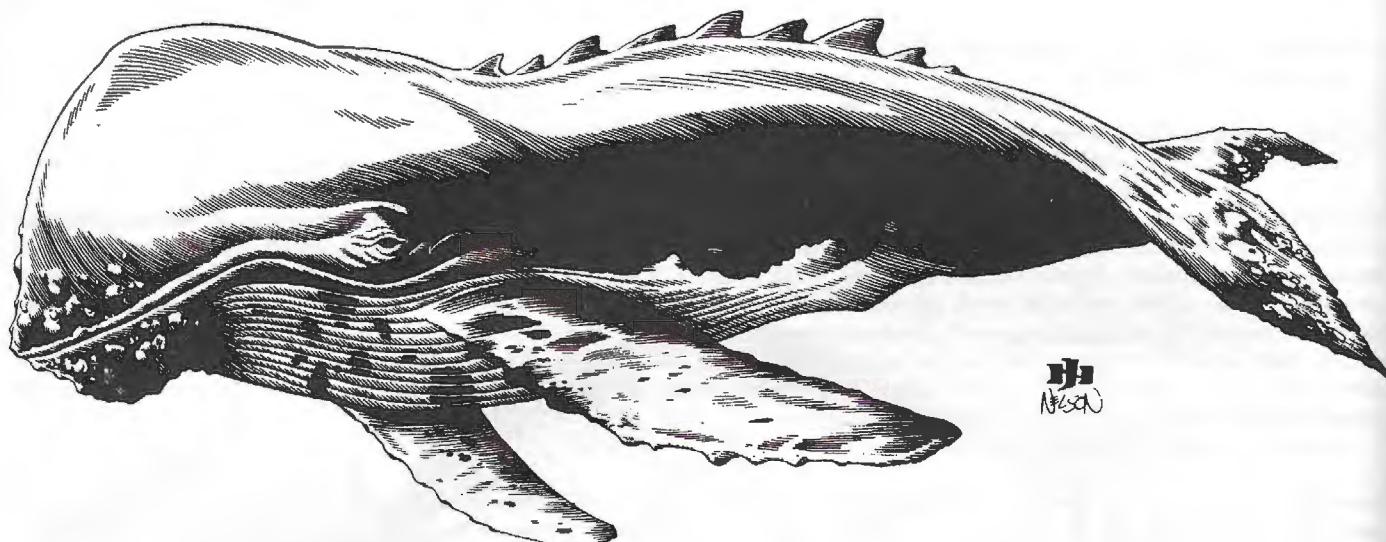


COMPARAISON DE TAILLE



MEISTERSINGER

Megaptera palestrina



IDENTIFICATION

Le meistersinger est un mammifère aquatique semblable à une baleine, d'une longueur approximative de 26 mètres pour un poids pouvant atteindre 55 tonnes. Il possède des nageoires allongées, une série de 7 à 12 petites proéminences dorsales qui remplacent l'aileron dorsal des cétacés ordinaires, et de 40 à 100 cannelures profondes qui lui sillonnent tout le ventre en partant de la gorge. Ses dents sont des fanons osseux tendus entre d'épaisses gencives. Sa tête est plus grande que celle de la plupart des baleines ; son crâne protège un cortex olfactif et un hémisphère cervical droit hautement développés. Le meistersinger est d'une teinte en diverses nuances de gris, avec des touches subtiles de bleu et de noir. C'est la forme Éveillée de la baleine à bosses, *Megaptera novaengliae*.

CAPACITÉS MAGIQUES

Innées. La plupart des meistersingers sont magiquement actifs.

HABITUDES

Animal migrateur, le meistersinger se reproduit dans les Mers du Nord et de la Baltique au printemps et en été. Durant le reste de l'année, il séjourne au nord du cercle arctique où il se nourrit de krill et accessoirement de poisson. En été, il mange exclusivement du poisson. Sa méthode de pêche, dite technique de la "pêche aux bulles", illustre de manière frappante son organisation sociale. Les meistersingers se rassemblent en "nasse" de 5 à 12 adultes où mâles et femelles se retrouvent en proportion égale. Formant d'abord un vaste cercle, ils se rapprochent

ensuite les uns des autres en exhalant d'énormes quantités d'air de leurs poumons, avant de faire surface à la lisière du cercle qu'ils décrivent. Le bouillonement créé par leur respiration ramène le poisson à la surface. Les cétacés n'ont plus qu'à ingurgiter l'eau à la tonne, puis à la recracher par des pseudobranches avant de savourer le poisson resté au fond de leur gueule.

À la saison des amours, le meistersinger mâle chante. Il fait le poirier sous la surface de l'eau, se tenant verticalement la tête en bas, et vocalise de longs messages, pouvant durer jusqu'à 35 minutes, qui montrent très peu de répétitions internes. L'analyse informatique n'a pas encore pu découvrir la nature ou le contenu de ces messages, quoiqu'on pense que, comme ce comportement se limite au mâle, ils puissent être en relation avec la séduction ou la procréation. En tant qu'espèce protégée dont la conduite indique clairement qu'il ne souhaite pas entretenir de contact avec l'humanité, le meistersinger ne peut pas légalement être soumis à une étude forcée. Les études officielles, sur le terrain, n'ont ramené jusqu'ici aucune information concluante quant à la fonction de cet étrange manège.

COMMENTAIRES

On estime la population des meistersingers entre 600 et 900 spécimens uniquement, aussi tous les gouvernements européens protègent-ils l'espèce. Les nombreux rapports de contacts hermétiques avec ces créatures ne font que confirmer leur nature puissamment magique. Une bonne partie de ces rapports reste toutefois d'une authenticité douteuse.

POUVOIRS

Compulsion (zone x5), Contrôle Animalier (poissons, mammifères marins) Empathie (CDV), Engloutissement, Immunité contre les Armes Normales, Influence (CDV), Projection Sonique, Recherche Rejet (zone x5), Sens Accrus (sonar), Sensibilité Magique.

FAIBLESSES

Exigences alimentaires (krill).

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[Quel commentaire d'un pragmatisme désolant. Voilà trois étés de ça, j'ai pris la mer au large de Rostock dans l'espérance d'apercevoir des meistersingers. J'ai été comblé au-delà de toute attente. Je voulais enregistrer leur chant, si bien que notre bateau était équipé d'un matériel d'enregistrement sous-marin, avec filtres pour supprimer le bruit de fond des moteurs et des plates-formes pétrolières. Par une brumeuse matinée de mai, un banc de meistersingers a fait surface juste à côté de notre étrave. J'ai aussitôt enfilé ma combinaison et plongé pour les rejoindre. Ceux qui n'ont jamais communiqué avec ces animaux n'ont pas la plus petite idée de ce que ça représente, mais les autres comprennent de quoi je parle. Ils sont si imposants, si écrasants dans un monde où la force fait loi, et pourtant si paisibles. Ils chantent le temps présent, m'ont-ils dit. Ils chantent leur existence magnifique, l'amour de leurs familles, la délivrance du Sixième Monde. Et pendant ce temps, des salopards les chassent au harpon et des soi-disant scientifiques débattent de leur intelligence.] <<<<

- Rabid (01:13:00/19-AVR-53)

>>>>[Quoi ? ! Ça ne peut pas être le vrai Rabid. C'est forcément un imposteur. Pincez-moi, je rêve.] <<<<

- Sinead H (01:18:30/19-AVR-53)

>>>>[J'ai vérifié. C'est bien le vrai, le seul, l'unique.] <<<<

- Juggler (01:20:11/19-AVR-53)

>>>>[C'est bon, j'aurai vraiment tout entendu. Mais pourquoi les mâles sont-ils les seuls à chanter ?] <<<<

- Sinead H (01:24:01/19-AVR-53)

>>>>[Si j'ai correctement déchiffré leur aura - moi aussi, j'ai nagé avec eux - ils se réincarnent alternativement en mâle et femelle. En tant que femelles, ils absorbent l'histoire et l'expérience, en tant que mâles ils les restituent. Je sais que ça peut sembler un brin sexiste à notre époque, mais je doute qu'ils voient les choses de cette façon. J'imagine de toute façon que le sexism perd beaucoup de son intérêt quand tu passes alternativement par l'un et l'autre sexe.] <<<<

- Shambanara (02:19:05/19-AVR-53)

>>>>[Et comment vous faites pour savoir tout ça, alors que l'analyse informatique des séquences vocales ne donne absolument que dalle ?] <<<<

- Dodo (04:15:38/19-AVR-53)

>>>>[Oh, Seigneur. Écoute, à notre époque, la connaissance révélée fonctionne, d'accord ? Je pensais qu'on avait dépassé cette discussion depuis longtemps.] <<<<

- Callistra (04:22:19/19-AVR-53)

>>>>[La petite dame est trop gentille. Je vais formuler ça en termes plus simples, que Dodo comprendra mieux : va te faire voir, triste incrédule.] <<<<

- Chaka Diva (04:23:32/19-AVR-53)

CARACTÉRISTIQUES

	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
Meistersinger	20/2	5x5	14	8	6	6	(9)	6**	15F, +1 d'Allonge

Pouvoirs : Compulsion (zone x5), Contrôle Animalier (poissons, mammifères marins), Empathie (CDV), Engloutissement, Immunité contre les Armes Normales, Influence (CDV), Projection Sonique, Recherche, Rejet (zone x5), Sens Accrus (sonar), Sensibilité Magique

Faiblesses : Exigences alimentaires (krill)

Note : **3D6 dés d'initiative.

MEISTERSINGER *Megaptera palestrina*

HABITAT

Océans froids/glaciaux

RÉPARTITION

Océan Arctique (automne/hiver), Mer du Nord et Mer Baltique (printemps/été)

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE



MÉTAMANTE

Mantis malus

IDENTIFICATION

Avec sa taille avoisinant les 1 mètre 70 et son poids de 10 kilos, la métamante est le plus grand insecte d'Europe. Le mâle reste dans des proportions beaucoup plus modestes que la femelle, ne dépassant pas 80 centimètres de haut pour un poids de 5 kilos. La métamante utilise ses puissants membres antérieurs dentelés pour saisir et maintenir sa proie. Son thorax et son abdomen ne montrent qu'une très légère segmentation. Sa tête énorme comporte des yeux à facettes qui lui procurent une vision à 360 degrés. Ses petites ailes ne lui permettent que des vols très brefs et occasionnels. La métamante est généralement d'une teinte verte ou vert-brun, avec un ventre jaunâtre, et bien qu'elle puisse modifier sa pigmentation pour se fondre dans la végétation, ce changement reste lent à intervenir. La classification officielle de la métamante en fait une forme Éveillée de la mante religieuse européenne, *Mantis religiosa*.

CAPACITÉS MAGIQUES

Innées.

HABITUDES

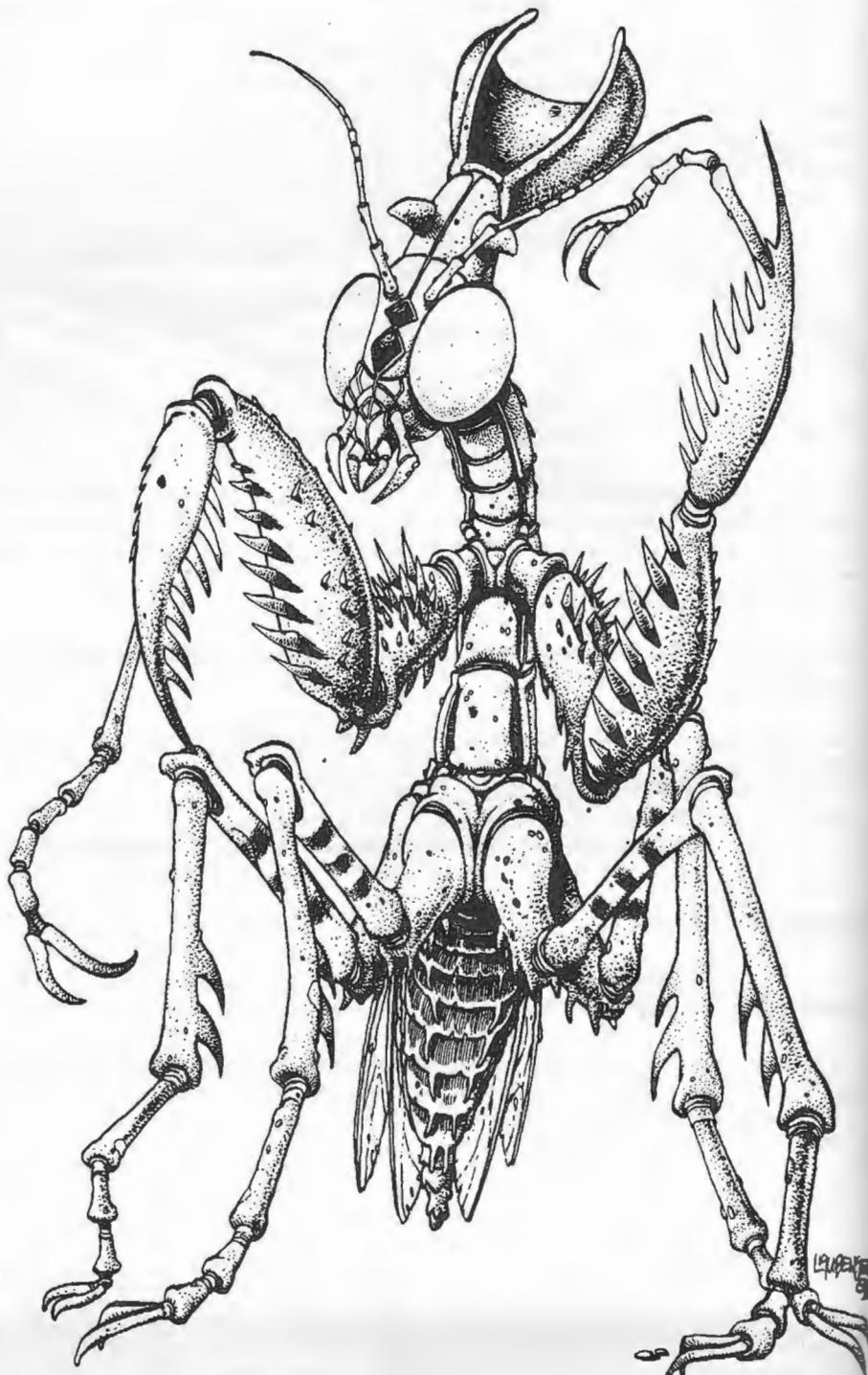
Cet insecte carnivore se nourrit habituellement d'autres insectes, d'oiseaux et de petits mammifères, mais c'est également un grand chasseur d'hommes. Sa technique de chasse favorite consiste à se camoufler, puis à attendre, immobile, qu'une proie passe à sa portée. Il bondit alors sur la malheureuse, l'agrippe dans ses mâchoires et lui administre son venin.

La métamante mène une existence solitaire, la femelle préférant de toute façon manger le mâle plutôt que de s'accoupler à lui, au point qu'elle entreprend parfois de le dévorer avant même la fin de la copulation. En conséquence, le mâle tente de surprendre la femelle et de lui sauter dessus par derrière pour assurer la fécondation. La femelle pond ensuite entre 80 et 100 œufs dans une cavité soigneusement dissimulée sous les feuilles mortes ou dans le sol. La reproduction s'effectue toute l'année.

La métamante chasse à n'importe quelle heure du jour et de la nuit, et son cycle d'activité varie considérablement d'un spécimen à un autre.

COMMENTAIRES

La métamante représente une menace pour l'homme partout où elle se trouve, en particulier au vu de son agressivité et de l'étendue de ses pouvoirs. On la chasse dans presque tous les pays d'Europe, où une prime est offerte pour sa destruction. Malheureusement, elle montre une



incroyable résistance à la plupart des pesticides. Seuls les produits les plus polyvalents et les plus nocifs semblent efficaces contre elle et, par égard pour l'opinion publique, leur usage a été prohibé au nom de considérations écologiques.

POUVOIRS

Coloration Adaptative (sélective), Immunité contre les Poisons, Influence (femelle uniquement, CDV), Rapidité

Accrue (trois fois par jour, pendant [Essence] 1D6 tours), Sens Accrus (vision nocturne), Venin.

FAIBLESSES

Aucune.

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[Ces trucs sont démoniaques. Je n'en ai vues qu'une fois, alors que je chassais dans la Forêt-Noire pour tenter d'échapper à une vie de misère. On a compris qu'il y en avait une dans le coin quand Jurgen s'est mis à gueuler. Ses hurlements ont vite cédé la place à des gargouillis étranglés, et on a vu qu'une gigantesque femelle s'était laissée tomber d'un arbre droit sur lui et avait enroulé ses pattes autour de sa poitrine. Elle bavait en enfonçant ses mandibules dans sa gorge, et le sang a jailli si fort que j'en ai reçu en plein visage. Kristina a tenté de l'écartier avec une matraque électrique, mais la bestiole a simplement sursauté avant de poursuivre comme si de rien n'était. Elle et Jurgen ont roulé au sol, et puis elle lui a ouvert la gorge comme on débouche une canette. L'insecte a essayé de s'envoler avec ses petites ailes ridicules, et ces putains de balles ricochaient sur elle ; Kristina a été touchée au bras par un ricochet. Je l'ai finalement mouchée au lance-flammes. Elle a poussé un hurlement en grésillant, en se tordant et en se débattant dans tous les sens, et on s'est éloignés au pas de course de son corps en flammes. Ces bestioles ont de quoi te donner des cauchemars pendant un bout de temps, tu peux me croire.] <<<<

- Helmut H (11:14:21/14-JUN-53)

>>>>[Il y a mieux. Certaines d'entre elles s'adaptent à la pollution, et même si elles aiment les forêts, elles peuvent tout aussi bien se tailler une niche dans un environnement hautement toxique ou une usine de produits chimiques désaffectée. Ça ne manque pas, en Europe, hélas. Je ne veux même pas imaginer en quoi ces choses vont se transformer après quelques générations d'exposition aux radiations et aux déchets toxiques.] <<<<

- Wolfgang K (16:32:47/14-JUN-53)

>>>>[Sans compter qu'elles reçoivent de l'aide de la part des chamans insectes qui vivent dans les coins les plus sombres. Cours te réfugier dans les jupes de maman, camarade.] <<<<

- Rabid (03:06:01/15-JUN-53)

>>>>[la plupart des pays ont mis à prix la tête de ces saloperies. L'Allemagne offre 2 000 nuyens par tête de pipe, et la Pologne près de 3 000, sauf qu'avec le gouvernement tu ne sais jamais quand tu vas être payé. Les responsables locaux se faisaient un beurre monstrueux avec cette histoire de prime, jusqu'à ce qu'un gros bonnet finisse par calculer que si les versements correspondaient à la réalité, toutes les métamantes d'Europe devraient être mortes quatre ou cinq fois. Encore heureux que ces bestioles ne soient pas plus nombreuses. Si les femelles se montraient un peu plus accueillantes à l'égard des mâles, l'humanité serait dans de beaux draps.] <<<<

- Juggler (04:12:11/15-JUN-53)

>>>>[Ce qui est exactement le but des chamans insectes. L'avenir nous réserve de nombreuses métamantes, et le futur m'appartient...] <<<<

- Stormer (05:00:31/15-JUN-53)

CARACTÉRISTIQUES

Métamante	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
Mâle	1/1	4x4	1	-	1/4	2	6	3	5L
Femelle	2/2	5x4	2	-	2/5	2	6	3	4M

Pouvoirs : Coloration Adaptative (sélective), Immunité contre les Poisons, Influence (femelle uniquement, CDV), Rapidité Accrue (trois fois par jour, pendant [Essence] 1D6 tours), Sens Accrus (vision nocturne), Venin

Faiblesses : Aucune

Note : Le multiplicateur de Rapidité en vol est de 4. La métamante ne peut voler qu'une fois par heure, pendant [Essence] 1D6 tours.

MÉTAMANTE

Mantis malus

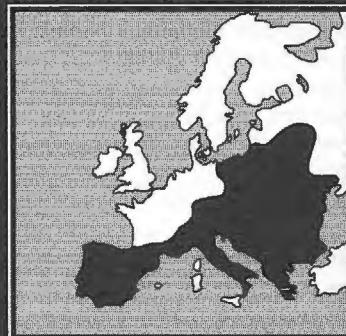
HABITAT

Forêts, régions boisées

RÉPARTITION

Europe centrale et méridionale

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE



MINOTAURE SAUVAGE

Aurochs atrox (contesté)

IDENTIFICATION

Le minotaure sauvage se présente comme un hybride entre un bœuf de très grande taille et un primate de même stature. Il mesure approximativement 3 mètres 60 du museau à la base de la queue, et pèse 850 kilos. Son pelage brun foncé, particulièrement touffu autour de l'encolure et des épaules, lui fait comme une crinière au-dessus du sternum. Ses pattes arrière se terminent en sabots fendus, mais les pieds à trois orteils de ses pattes avant portent de fortes griffes chitineuses pouvant atteindre 30 centimètres de long. Son cou extrêmement puissant supporte une tête massive évoquant celle d'un taureau, surmonté d'une paire de larges cornes incurvées vers l'arrière. Le minotaure possède 48 dents, avec six incisives bien développées sur les mâchoires inférieure et supérieure.

L'animal partage également des points communs avec la famille des ours. Il se déplace à quatre pattes, mais chasse et combat dressé sur son arrière-train.

L'analyse génétique conduite sur une poignée de spécimens n'a pas révélé les correspondances attendues avec la sous-espèce des bovidés, si bien que le minotaure sauvage est considéré provisoirement comme la recrudescence Éveillée de l'aurochs, *Bison bonasus*, dont l'espèce s'est éteinte avec la mort de son dernier spécimen, en Pologne, en 1627.

L'origine du minotaure sauvage continue d'alimenter la controverse en raison des similitudes distinctes qu'il présente avec l'expression méditerranéenne du phénotype troll. Certains chercheurs n'ont pas ménagé leurs efforts pour établir la relation génétique entre le troll et le minotaure sauvage, mais sans résultat jusqu'ici. Ce fichier et son contenu se rangent à la théorie prédominante associant le minotaure sauvage à l'aurochs.

CAPACITÉS MAGIQUES

Innées.

HABITUDES

Le minotaure sauvage est un carnivore nocturne. Il s'en prend au bétail, chèvres, moutons, daims et autres mammifères de même taille, mais sa nourriture de prédilection est la chair humaine et, dans une moindre mesure, métahumaine. Il se fie à sa puissance brute et à sa vitesse pour attraper et tuer sa proie. Des documents photographiques le montrent saisi d'une sorte de frénésie meurtrière, s'appliquant à réduire le corps de sa proie en bouillie en le piétinant sauvagement et en l'éventrant avec ses cornes, avant de dévorer sa chair.



Le minotaure vit sous la terre, s'installant de préférence dans des grottes et des souterrains à l'abandon, comme d'anciens bunkers par exemple. Il semble être un animal solitaire, car il n'existe aucune donnée sur son comportement social ou amoureux. On n'en connaît pour l'instant que des spécimens mâles, ce qui pose évidemment certaines difficultés pour l'étude de la population.

POUVOIRS

Confusion (zone x3), Force Accrue (trois fois par jour, pendant [Essence] 1D6 tours) Sens Accrus (vision nocturne, vision thermographique).

Note : Le minotaure sauvage n'est pas affecté par les sorts d'illusion.

FAIBLESSES

Aucune.

COMMENTAIRES

Heureusement pour nous, le minotaure sauvage reste rare. Les gouvernements de chaque pays dans lequel il a été signalé offrent une récompense pour la mort de ce chasseur d'hommes. Les experts le considèrent comme l'une des formes de vie Éveillées les moins intelligentes de la planète.

Le mystère le plus étonnant de cette espèce est l'absence apparente de toute femelle. Toutes les institutions parabiologiques du monde offrent une prime conséquente pour un corps de minotaure sauvage femelle, et une prime plus grosse encore pour un spécimen vivant.

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[laisse-moi te raconter comment j'ai perdu trois de mes meilleurs potes à cause d'une de ces saloperies (0,6 Mp effacés par l'opérateur système).] <<<<

- Smokin' Jo (21:12:00/18-AVR-53)

>>>>[Désolé, Jo. J'ai inséré une procédure de coupure automatique. Ces histoires de oh-mon-Dieu-mon-pote-s'est-fait-avoir commencent à devenir pesantes. Surtout celles qui se passent en Grèce. Les Grecs vont se demander pour quel genre d'enfer on prend leur pays.] <<<<

- Juggler (02:36:36/19-AVR-53)

>>>>[Ouais, c'était peut-être pas en Grèce, gros malin. Les aurochs ont été aperçus pour la dernière fois en Europe de l'est, et c'est là que le minotaure sauvage apparaît le plus souvent. Tous les maniaques de la gâchette se rendent en Grèce pour le chasser, de toute façon, si bien qu'il est pratiquement éteint là-bas. Non, aujourd'hui faut aller dans un trou paumé comme l'Albanie ou la Roumanie pour trouver un de ces salopards. Emporte quelques canons d'assaut et des lasers, et tous les médikits que tu pourras porter, vu qu'il ne faut pas compter sur une ambulance dans ces coins-là. Ne t'en remets pas uniquement à la technologie, non plus. Moi, j'avais deux sacrés toutous chiens de chasse transylvaniens, et ils ont senti approcher la bête juste à temps. J'ai pu l'aligner à deux reprises avec le Panther, et même comme ça, c'est l'allumage automatique du réacteur dorsal qui m'a sauvée, en me projetant dans les airs avant que le minotaure n'arrive sur moi. Putain, j'étais gonflée à bloc de stimulants, alors j'ai ouvert le feu avec mes deux canons. Ça a faussé ma trajectoire - quand j'ai repris mes esprits, j'étais suspendue la tête en bas dans un arbre, avec les chiens qui remuaient la queue au-dessus des restes du mastodonte. Il a fallu deux rafales de Panther à bout portant dans les entrailles pour le terminer. Yee-ha !] <<<<

- La petite sœur de Rabid (04:05:42/19-AVR-53)

>>>>[Quoi, qu'on ne me dise pas que ce maniaque a une famille ?] <<<<

- Janie Jones (04:52:35/19-AVR-53)

>>>>[Pourquoi est-ce que personne ne relève les similitudes entre ces animaux et les trolls ? Je trouve qu'elles sont pourtant assez évidentes, et puisqu'on offre une prime pour la peau de ces monstres, on devrait en offrir une aussi pour celle de leurs cousins verruqueux.] <<<<

- Manhunter (08:00:01/19-AVR-53)

>>>>[Dis-moi, ducon, pourquoi ai-je cette impression que tu planques une carte de membre permanent d'Alamos 20.000 enfouie dans ton tiroir à chaussettes ? Dépêche-toi de t'en débarrasser avant qu'on n'offre une prime sur la bêtise.] <<<<

- Juggler (01:16:07/20-AVR-53)

CARACTÉRISTIQUES

	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
Minotaure sauvage	12/1	3x5	11	-	1/6	6	4	2	7F, +1 d'Allonge

Pouvoirs : Confusion (zone x3), Force Accrue (trois fois par jour, pendant [Essence]1D6 tours), Sens Accrus (vision nocturne, vision thermographique)

Faiblesses : Aucune

Note : Le minotaure sauvage n'est pas affecté par les sorts d'illusion.

MINOTAURE SAUVAGE

Aurochs atrox (contesté)

HABITAT

Grottes, excavations souterraines

RÉPARTITION

Grèce (très rare), Albanie, Roumanie, Pologne

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE



MOUCHE GHEDÉ

Culex pestilans

IDENTIFICATION

La mouche ghede est un insecte volant d'environ 16 centimètres de long et pesant 3 grammes. Mâle et femelle montrent un extrême dimorphisme sexuel, même si tous deux possèdent les mêmes ailes veinées avec écailles dorsales décoratives, et un corps chitineux et couvert de poils raides, comprenant un large thorax avec trois segments amalgamés et neuf segments abdominaux. Le mâle a le corps noir, et la dernière de ses quatre paires de pattes est si velue qu'on la prenait à l'origine pour une queue, l'insecte ayant l'habitude de la tendre derrière lui. Il développe des mandibules extrêmement dentelées et une trompe longue et mince, et perçoit les sons grâce à deux antennes velues. La femelle a le corps brun-noir et développe les mêmes pattes et mandibules que le mâle, mais sa trompe est renforcée par une carapace chitineuse et se termine par une aiguille qui lui permet de pénétrer la peau de ses victimes afin de leur sucer le sang. Mâle et femelle possèdent des yeux noirs à facettes, qui montrent chez le premier une étonnante complexité.

CAPACITÉS MAGIQUES

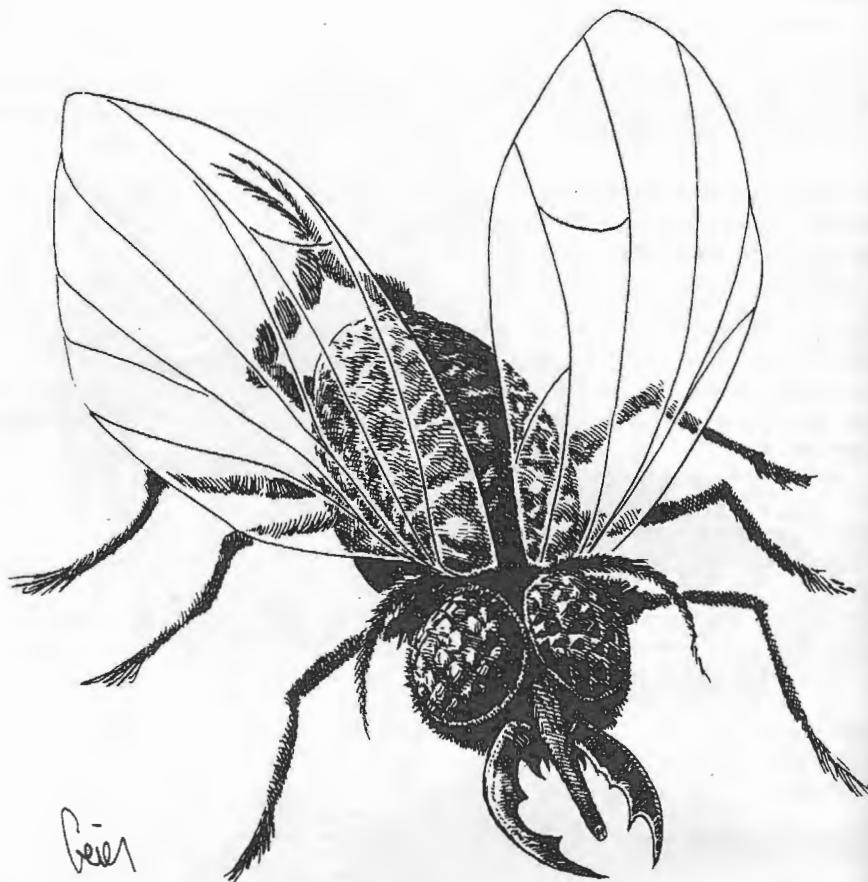
Innées.

HABITUDES

La mouche ghede ne vit que dans les marais, marécages et plans d'eau pollués ou stagnants tels que les canaux, petits lacs et rivières au cours paresseux. Elle se reproduit au printemps, quand la femelle pond ses œufs à la surface de l'eau. Le passage de l'œuf à la larve puis à la mouche adulte, très rapide, s'effectue en une semaine.

Mâle et femelle présentent des métabolismes et des besoins nutritionnels entièrement différents. La femelle a besoin de sang humain et métahumain pour faire parvenir ses œufs à maturité, et se nourrit donc exclusivement de sang. Le mâle, lui, boit du nectar, avec une préférence marquée pour le nectar semi-fermenté, alcoolique de certaines plantes. La mouche ghede est active en permanence ; c'est la saison qui détermine son degré d'activité. À la saison froide et dans les régions tempérées, elle se réfugie dans les grottes, les arbres creux, les maisons abandonnées, les granges et autres endroits similaires. La femelle vit généralement entre un et cinq ans, tandis que le mâle ne vit qu'un an. Fertilisée avant l'hiver, la femelle porte ses œufs en elle en attendant l'heure de la première ponte printanière.

La femelle trouve sa nourriture en détectant le dioxyde de carbone produit par la respiration humaine et en utilisant



sa trompe perforante pour transpercer la peau de ses victimes. Sa salive sécrète un hémolytique, qui permet au sang de passer dans son système digestif, et un anesthésique local. Elle chasse continuellement et avec agressivité. Le mâle utilise la portée plus étendue de ses pouvoirs pour attirer les proies à proximité de la femelle. Il semble retirer une certaine satisfaction de la souffrance éprouvée par les victimes de la femelle, mais ce n'est là qu'une théorie, qu'aucune preuve formelle ne vient étayer.

COMMENTAIRES

L'analyse génétique a rattaché la mouche ghede à la famille des moustiques *Culex*, bien qu'elle soit beaucoup plus grande que n'importe quel autre membre de cette espèce. Les parazozoologues la considèrent comme la forme Éveillée du *Culex pipiens*, le moustique commun européen, mais cette classification demeure sujette à controverse.

Etant donné son rôle de véritable réservoir à maladies, la mouche ghede inquiète aussi bien les gouvernements que les corporations, qui consacrent de gros efforts à son extermination.

POUVOIRS

Mâle :

Chape d'Ombre, Confusion (zone x2), Immunité contre les Agents Pathogènes, Recherche, Sens Accrus (odorat, sonar, vision thermographique), Sensibilité à la Magie.

Femelle :

Drain d'Essence (temporaire), Immunité contre les Agents Pathogènes, Pestilence (lancez 1D6 ; sur un résultat de 6, la mouche possède ce pouvoir).

Note : Les attaques du mâle et de la femelle sont traitées dans les **Caractéristiques**, ci-contre.

FAIBLESSES

Exigences alimentaires (sang humain/métahumain, femelle uniquement).

LA CHASSE SAUVAGE

PAS DE TAXONOMIE OFFICIELLE

ILLUSTRATION DE JIM NELSON





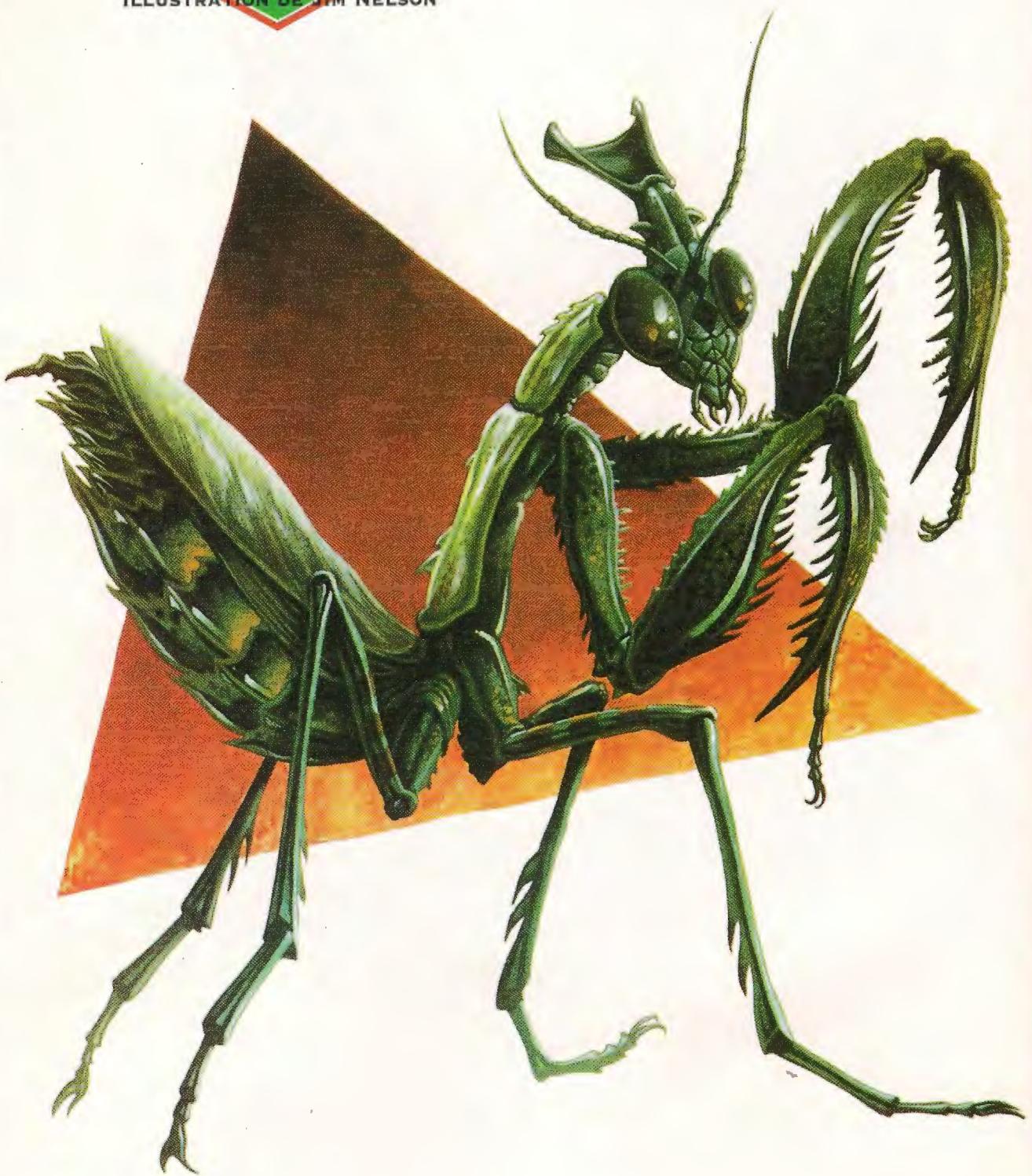
ILLUSTRATION DE JEFF LAUBENSTEIN



FARFADET

PAS DE TAXONOMIE OFFICIELLE
ILLUSTRATION DE SUSAN VAN CAMP





MINOTAURE SAUVAGE

AUROCHS ATROX (CONTESTÉ)

ILLUSTRATION DE JEFF LAUBENSTEIN



PÉGASE

EQUUS VOLATILIS AMPHIUS

ILLUSTRATION DE SUSAN VAN CAMP



SVC

PROTÉEN

ENTAMÈBA IMITATRIX

ILLUSTRATION DE TONY SZCZUDLO





ILLUSTRATION DE SUSAN VAN CAMP



COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[Tu as déjà eu la chance de faire la connaissance d'un chaman Mouche ghede ? Ces types sont plus cinglés que nature. Demande un peu aux gars aux chapeaux noirs qui boivent du rhum près des carrefours dans les villages d'une certaine île des Caraïbes. Ouaip.] <<<<
- Chaotix (01:48:56/3-AVR-53)

>>>>[Pas la peine d'aller chercher si loin, la mouche ghede est déjà bien assez pénible comme ça sur le plan physique. L'Italie, la Grèce, l'Espagne et d'autres pays ont engagé des campagnes d'extermination à grande échelle contre ces porteurs de SIVTA. Le virus transmis par la mouche ghede semble muter particulièrement rapidement, infligeant des symptômes qui tuent moins vite que ceux des autres souches existantes connues. Le malade entre dans un cycle de fièvres et de dépressions chroniques qui reviennent à intervalles irréguliers, et parfois, il peut mettre des années à mourir. Aucun traitement n'est efficace, naturellement.] <<<<
- Roberto L (10:32:42/4-AVR-53)

>>>>[Zeta-ImpChem et quelques-unes des principales corps pharmaceutiques allemandes dominent le marché des antidotes contre la piqûre de ghede, ce qui fait qu'elles ont tout intérêt à ce que personne n'arrive jamais à fabriquer un prédateur capable d'éradiquer cette menace. Sûr, les gros oiseaux gobent les mouches, et les lézards et les poissons dévorent les larves et les œufs comme d'habitude, mais les mâles utilisent leurs pouvoirs pour minimiser les pertes. Seul un arrosage massif d'insecticide permet de diminuer le nombre de ces horreurs à un degré perceptible, et dans ce cas, la solution est presque aussi néfaste que le mal.] <<<<
- Maskalyne (15:11:40/6-AVR-53)

>>>>[Et naturellement, ces insecticides ne font que renforcer la pollution du milieu naturel dans lequel ces saloperies de mouches aiment se reproduire. Ô, merveilles de la technologie...]<<<<
- Jubilator (03:19:47/8-AVR-53)

CARACTÉRISTIQUES

Mouche ghede	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
	1/1	7x2	0	-	1/5	3	6	5*	2L (femelle)/4L (mâle), -2 d'Allonge

Pouvoirs : Mâle : Chape d'Ombre, Confusion (zone x2), Immunité contre les Agents Pathogènes, Recherche, Sens Accrus (odorat, sonar, vision thermographique), Sensibilité à la Magie. **Femelle** : Drain d'Essence (temporaire), Immunité contre les Agents Pathogènes, Pestilence (lancez 1D6 ; sur un résultat de 6, la mouche possède ce pouvoir)

Faiblesses : Exigences alimentaires (sang humain/métahumain, femelle uniquement)

Note : *2D6 dés d'Initiative. Le multiplicateur de Rapidité en vol est de 5. Le mâle attaque avec ses mandibules, la femelle tente de percer la peau de sa victime avec sa trompe. Si elle inflige des dégâts en mêlée, le sang qu'elle aspire ensuite porte la puissance de son attaque à 4L. La femelle qui inflige des dégâts en suçant le sang de sa victime lui draine temporairement 1 point d'Essence par blessure. Chaque point drainé peut lui servir à augmenter de 1 son indice de Constitution pendant (Essence) D6 tours.

La variante de SIVTA transmise par la mouche ghede femelle a une nature cyclique. Lancez 2D6 chaque mois : sur un résultat égal ou supérieur à 10, le malade entame un nouveau cycle de maladie. Appliquez au jet un modificateur de -1 si le malade a une Constitution de 7 ou plus. Chaque cycle de maladie dure 4D6 jours, 3D6 jours dans le cas d'un malade d'une Constitution égale ou supérieure à 7, durant lesquels le malade souffre de fièvre, de palpitations, de troubles de la vision et de dépression. Pendant cette période, tous ses seuils de réussite subissent un malus de +3. À l'issue du cycle, le malade doit réussir un test de Constitution (5) ou mourir. Le traitement médical peut aider à faire disparaître les symptômes.

MOUCHE GHEDÉ

Culex pestilans

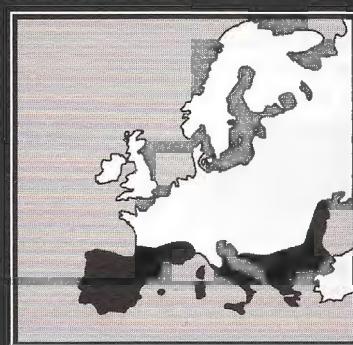
HABITAT

Marais, fondrières, plans d'eau pollués et stagnants

RÉPARTITION

Partout à travers le sud de l'Europe, le sud-ouest en particulier

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE



NOSFERATU

Sanguisuga europa caecus

IDENTIFICATION

Le nosferatu se présente comme un humain aux canines saillantes, à la pilosité rare ou inexistante, et à la peau extrêmement pâle. Une analyse complète de son sang le donne positif aux examens de la série Harz-Greenbaum, et la présence d'anticorps précise qu'il est infecté par la souche Bruckner-Langer du virus vampirique humain-métahumain (VVMH).

Les parabiologistes ne considèrent pas le nosferatu comme une espèce distincte, mais plutôt comme un membre d'une sous-espèce humaine infecté par le virus Bruckner-Langer (qui le différencie du vampire). En l'absence de tout document rapportant l'existence d'un nosferatu métahumain, Bruckner et Langer ont avancé l'hypothèse que la version du virus isolé par leurs soins en 2046 serait mortelle pour les métahumains.

CAPACITÉS MAGIQUES

Toujours magiquement actif, le nosferatu possède un vaste panel de pouvoirs innés.

HABITUDES

Le nosferatu se rapproche et se distingue à la fois du malade contaminé par le virus VVMH qui engendre le vampirisme. Comme lui, il se nourrit de sang, même s'il lui en faut beaucoup moins. Nocturne, il partage son aversion pour le soleil, mais à la différence du vampire, il vit et se comporte d'une manière parfaitement contrôlée, adoptant généralement une attitude glaciale, arrogante et hyperrationnelle. Le nosferatu mène une existence solitaire et prend rarement la peine de s'entourer de serviteurs, même s'il apparaît souvent plus apte que le vampire à dominer son entourage. Parfois, il se joint à un groupe hermétique pour développer d'autres ressources.

COMMENTAIRES

Le nosferatu représente pour l'homme une menace à la fois moindre et plus sérieuse que celle du vampire. Son degré d'intelligence élevé, son rationalisme et son besoin de sang moins exigeant lui permettent de déjouer plus facilement les pièges de ses ennemis et de subsister plus longtemps sans avoir à s'alimenter. Il constitue donc un redoutable adversaire. Mais d'un autre côté, sa nature asociale, sa rareté et, par-dessus tout, sa répugnance à engendrer d'autres monstres à son image, le rendent finalement moins nuisible que son cousin vampirique. D'après ce qu'on sait de lui, il semble que le nosferatu se contente de contaminer les enfants de ses propres frères et sœurs



(lui-même est fréquemment stérile, probablement une conséquence de sa personnalité asociale et schizoïde). Parfaitement satisfait de son sort, le nosferatu veille jalousement à la préservation de sa supériorité.

POUVOIRS

Attributs Physiques Accrus (Force et Constitution, deux fois par jour chacun, pendant [Essence]1D6 tours), Compulsion (CDV), Drain d'Essence (permanent et temporaire), Immunité contre l'Âge, Immunité contre les Agents Pathogènes, Immunité contre les Poisons, Infection, Influence (CDV), Peur (CDV), Régénération, Résistance à la Magie, Sens Accrus (ouïe, vision nocturne, vision thermographique).

Note : À la différence du vampire, le nosferatu peut drainer l'Essence de manière permanente et sans limite (quoiqu'il ne puisse pas augmenter sa propre Essence au-delà du double de son maximum habituel). Magiquement actif, il suit toujours la voie hermétique ; à charge pour le maître de jeu de fignoler les détails à sa guise.

FAIBLESSES

Allergie (soleil, extrême), perte d'Essence (1 point par 1D6+1 mois).

COMMENTAIRES PIRATES

>>>[les vampires ? Des schwächlings, comparés à ces créatures infernales. La plupart des vampires sont rongés par la bête, et c'est une faiblesse que tu peux exploiter, leur faire perdre le contrôle en les jetant dans une frénésie meurtrière. Mais les nosferatus, ils sont froids comme l'immensité de l'espace. Ils aiment prendre leur temps, utiliser leur magie d'illusion et leurs pouvoirs de contrôle de l'esprit pour terroriser leurs victimes et se repaître de leur âme. Tu te souviens du doktor Gansz, de la Waldheim Klinik, en 2041 ? Il avait toute une aile remplie de victimes sous assistance artificielle. Il leur suçait le sang et l'âme, tranquille, il n'en avait tué qu'une cinquantaine en dix ans. Le cauchemar total.] <<<<

- Ludwig le Fou (22:18:31/24-AVR-53)

>>>[Ne te laisse pas non plus avoir par l'image du chauve nocturne et solitaire. Il existe au moins trois groupes hermétiques de nosferatus, sans compter les survivants du cercle Aachen-Koblenz-Wiesbaden, dont la moitié des membres ont été décimés, tandis que les autres sont entrés dans l'obscurité. L'Ordre des Renaissants est le plus sanguinaire du lot : un groupe d'aristos nosferatus antisémites et antimétahumains, avec des appuis dans les populations d'Ukraine et de Pologne, entre autres. Ces gentlemen très influents politiquement détiennent d'importants intérêts financiers chez certaines corporations européennes. Et, crois-moi, mieux vaut que tu continues à ignorer les sinistres rituels magiques auxquels ils se sont.] <<<<

- Wolfgang K (21:11:16/25-AVR-53)

>>>[Les nosferatus savent parfaitement déguiser leur condition. Un peu de fond de teint suffit à masquer leur couleur cadavérique, et pour le faire, ils peuvent toujours se tartiner d'ambre solaire indice maximum et porter un chapeau à large bord - après tout, qui n'essaie pas de se protéger du soleil, de nos jours, avec la quasi-disparition de la couche d'ozone ?]<<<<

- Dieter D (23:21:12/25-AVR-53)

>>>[D'accord, seulement un nosferatu est incapable de rester plus d'une ou deux minutes au soleil, ambre solaire ou pas. Les shadowrunners ont l'habitude de rencontrer leur Johnson dans des lieux discrets, retirés. Mais si tu as peur que ton contact soit l'un de ces monstres, rencontre-le un bel après-midi ensoleillé dans un jardin public. Mieux vaut supporter les pigeons, les gaz d'échappement, les voleurs trolls, les junkies et les mafiosos que prendre le risque de tomber sous l'influence d'un nosferatu.] <<<

- Wolfgang K (23:55:19/25-AVR-53)

CARACTÉRISTIQUES

	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
nosferatu	†	†x5	†	†	†	†	(2D6)	†	Humanoïde

Le nosferatu étant à l'origine un humain comme les autres, il conserve la plupart de ses anciens Attributs (indiqués par un †). Cependant, il ne descend jamais en dessous des minima suivants : Constitution 4, Force 4, Charisme 5, Intelligence 3 et Volonté 5. Son Essence a un indicatif minimum de 7.

Pouvoirs : Attributs Physiques Accrus (Force et Constitution, deux fois par jour chacun, pendant [Essence]1D6 tours), Compulsion (CDV), Gain d'Essence (permanent et temporaire), Immunité contre l'Âge, Immunité contre les Agents Pathogènes, Immunité contre les Poisons, Infection, Influence (CDV), Peur (CDV), Régénération, Résistance à la Magie, Sens Accrus (ouïe, vision nocturne, vision thermographique)

Faiblesses : Allergie (soleil, extrême), perte d'Essence (1 point par 1D6+1 mois)

Note : À la différence du vampire, le nosferatu peut drainer l'Essence de manière permanente et sans limite (quoiqu'il ne puisse pas augmenter sa propre Essence au-delà du double de son maximum habituel).

NOSFERATU

Sanguisuga europa caecus

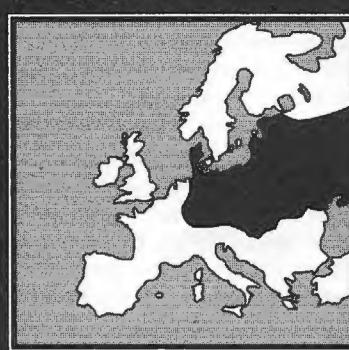
HABITAT

Urbain (comme les humains)

RÉPARTITION

Europe centrale et orientale

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE



PÉGASE

Equus volatilis amplus



IDENTIFICATION

Le pégase est un cheval ailé, mesurant 1 mètre 80 au garrot et pesant 350 kilos. Ses pattes arrière sont plus fines que celles d'un cheval ordinaire, et ses sabots sont d'une seule pièce. Sa robe est habituellement blanche ou rouan, quoiqu'on ait signalé en une occasion un pégase noir. La longue crinière qui flotte derrière sa nuque se hérisse en crête entre les oreilles. Ses ailes aux plumes énormes poussent au niveau de l'épaule, atteignant une envergure de 7 mètres 50. L'analyse génétique a été impuissante à retrouver un quelconque précurseur pré-Éveil du pégase.

CAPACITÉS MAGIQUES

Parabiologiques.

HABITUDES

Animal principalement terrestre, le pégase n'utilise son pouvoir de voler que sur de courts trajets, dépassant rarement les 10-20 minutes de durée. Lorsqu'il prend l'air, c'est généralement pour échapper aux prédateurs ou pour survoler un

obstacle. Profitant habilement des ascensions thermiques, il monte fréquemment jusqu'à une altitude de 3 000 mètres.

Au sol, le pégase sillonne les prairies et autres terrains offrant une végétation suffisante pour satisfaire son appétit considérable. Il se nourrit d'herbe, d'écorces de petits arbres et de jeunes pousses, et même de plantes aquatiques et de joncs. De plus, il raffole d'agrumes et de pommes.

En accédant à l'âge adulte, aux alentours de deux ans, le pégase s'installe en couple pour un nombre indéterminé de saisons de reproduction. Un des membres du couple reste en permanence auprès des poulains, au sol, tandis que l'autre part à la recherche de nourriture. Le poulain sait voler à partir de 6-8 mois. Le pégase enfante et élève ses petits au sol, en formant le plus souvent un troupeau à la structure lâche de 10 à 25 têtes. Passé le nombre normal des saisons de reproduction, le vieux mâle part mener une existence solitaire, passant apparemment de plus en plus de temps dans les airs.

COMMENTAIRES

Capturer et détenir un pégase présente d'énormes difficultés, et cependant il fait l'objet d'un fructueux trafic. Les maquis arabs et français en particulier offrent des sommes considérables pour un jeune pégase. La demande du marché noir et les médiocres résultats des programmes d'élevage en captivité ont réduit la population de pégases sauvages. L'étude comportementale révèle chez le pégase une intelligence équivalente à celle d'un cheval commun. Le croisement du pégase avec le cheval ou le bayard est impossible (quoique le second ait été tenté par quelques éleveurs).

POUVOIRS

Initiative Accrue (trois fois par jour, pendant [Essence] 1D6 tours).

FAIBLESSES

Exigences alimentaires (acide citrique).

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[Bon sang, si je pouvais avoir un de ces bestiaux pour le derby du Kentucky !]<<<<
- Honest Sid (18:43:38/27-AVR-53)

>>>>[Il est possible de les monter ? Est-ce qu'ils acceptent la selle et les rênes ? Ça ne donne pas le mal de l'air ?]<<<<
- Jubilator (21:55:36/27-AVR-53)

>>>>[Je dois reconnaître que, à mon grand regret, certains tordus forcent ces admirables créatures à transporter un fardeau humain, en combinant généralement la bride, les rênes et la selle avec divers implants de manière à leur interdire de voler en dehors des limites fixées ou d'essayer de vider leur cavalier. La plupart des propriétaires envoient de méchantes décharges électriques dans les centres nerveux ; les plus vicieux connectent directement les implants au thalamus.] <<<<
- Juggler (01:17:42/28-AVR-53)

>>>>[Bien qu'il soit déclaré illégal dans la plupart des pays civilisés, le commerce de ces créatures demeure prospère. Ce sont des animaux timides, ombrageux, dont il est toujours très difficile de s'approcher. Aujourd'hui, avec la multiplication des chasseurs qui utilisent des fusils hypothermiques, les pégases prennent la fuite dès qu'ils repèrent un humain. La CEE estime que l'espèce sera pratiquement éteinte d'ici une trentaine d'années. Personnellement, je ne crois pas qu'il leur reste aussi longtemps, à moins qu'on ne trouve un moyen de les persuader de vivre uniquement dans des régions contrôlées par des gens qui se préoccupent vraiment de leur avenir.] <<<<
- Chaka Diva (02:59:15/28-AVR-53)

>>>>[Où disparaissent les adultes plus âgés ? Pourquoi s'arrêtent-ils de copuler après quelques années seulement ? Je veux dire, ils se tirent juste au moment où ça commence à devenir intéressant. Où est-ce qu'ils se rendent quand ils passent de plus en plus de temps en plein ciel ?]<<<<
- Dodo (16:15:13/28-AVR-53)

>>>>[L'imbécile pose des questions auxquelles le sage ne peut pas encore répondre.] <<<<
- Shambanara (03:58:10/29-AVR-53)

>>>>[Eh, eh, on n'arrive pas à catégoriser celui-là non plus, hein ? Je me demande pourquoi ? Allez, mec, quel est le lien ? Le point commun ? C'est là, sous tes yeux, si tu te donnes seulement la peine de te pencher pour le voir.] <<<<
- ParaSci (14:14:51/30-AVR-53)

CARACTÉRISTIQUES

Pégase	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
	9	4x6	7	-	2/5	3	6	5	6G, -1 d'Allonge

Pouvoirs : Initiative Accrue (trois fois par jour, pendant |Essence|1D6 tours)

Faiblesses : Exigences alimentaires (acide citrique)

Note : Le multiplicateur de Rapidité en vol est de 8.

PÉGASE

Equus volatilis amplus

HABITAT

Prairies, plaines

RÉPARTITION

Sud de l'Europe centrale

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE



IDENTIFICATION

Le peryton est un cerf ailé mesurant 1 mètre 60 au garrot et pesant 220 kilos. Son pelage d'été, d'un brun fauve, grisonne et s'épaissit à l'approche de l'hiver. Il a de larges ailes à plumes brunes, rattachées à son corps par une structure osseuse complexe qui intègre la base des épaules avant. Le peryton développe une envergure moyenne de 5 mètres 50. Mâle et femelle portent des bois, larges de 2 mètres 30 chez le premier et de 1 mètre 80 chez la seconde. Les pattes s'achèvent en pieds à quatre orteils avec de fortes griffes. Enfin, le peryton se distingue par de grandes incisives, trait singulier pour un animal proche du cerf.

C'est en raison de sa dentition atypique et d'autres anomalies que certains chercheurs contestent la classification du peryton dans la famille des *Curvidae*. Les analyses génétique et sanguine font clairement apparaître des recoupements, mais sans révéler précisément de quelle espèce commune dérive cet animal Éveillé. En dépit de leurs similitudes, la morphologie du peryton est trop éloignée de celle du cerf pour qu'il soit possible de déterminer ses origines.

CAPACITÉS MAGIQUES

Innées.

HABITUDES

Omnivore, le peryton se nourrit d'écorce, de racines, de pousses, de tubercules déterrés avec ses griffes et de grands mammifères comme des chèvres ou des moutons. À l'occasion, il s'en prend également à l'homme, de préférence aux faibles ou aux blessés. Il attaque en se laissant descendre du ciel le long d'une trajectoire circulaire et en jetant sa proie au sol d'un coup de bois (cette stratégie, vouée à l'échec contre des mammifères de trop petite taille, conditionne sans doute en partie ses habitudes de chasse). Une fois sa victime à terre, il la piétine et la déchire avec ses griffes et ses crocs.

Le peryton est un chasseur diurne qui passe pratiquement toute la journée dans les airs, mais redescend se poser pour la nuit, se perchant habituellement au sommet d'une falaise, d'un bloc rocheux ou de tout autre endroit similaire difficilement accessible. Il mène presque toujours une vie solitaire, quoique quelques rapports signalent des couples ou des petits groupes de chasse. En règle générale, il ne témoigne pas d'un instinct territorial très affirmé, mais peut toutefois devenir hautement agressif et dangereux pendant la saison des amours. Pour mettre bas, la femelle se construit une sorte de niche dans une



grotte, une crevasse ou une ravine, qu'elle jonche d'herbes et de branches pour plus de confort. Le jeune peryton sait voler à l'âge de 3-4 mois.

COMMENTAIRES

La plupart des pays européens ne protègent pas le peryton, qui constitue de ce fait une cible populaire pour les chasseurs. La réputation qui lui est faite de s'en prendre au bétail, aux skieurs et aux alpinistes les encourage d'ailleurs à le traquer, même si aucune prime n'est offerte pour sa dépouille.

POUVOIRS

Accident (zone x3), Sens Accrus (perception de l'altitude), Silence (zone x3).

FAIBLESSES

Aucune.

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[Tu m'étonnes que les gens les chassent. Ces bestiaux sont des tueurs, rusés et trouillards. Ils guettent sur les rochers, hors de portée de tir, et ils pourraient donner des cours de mise à couvert. À la première occasion, ils se servent de leurs pouvoirs pour décrocher une caillasse et te jeter au bas de la corniche pour que tu te casses une patte. Une fois que tu te retrouves par terre, ils se laissent tomber silencieusement sur toi et t'envoient un grand coup de leurs bois dans la figure. Ensuite, mon vieux, qu'est-ce qu'ils te mettent ! J'ai parlé une fois avec un type qui s'était fait piétiner par un peryton dans les Montagnes Noires, et il disait que ces foutus pieds griffus avaient bien failli le transformer en sushi. Après un seul passage de la bestiole, le pauvre gars avait déjà dû se faire greffer une nouvelle rate et un nouveau foie fraîchement clonés. Un grand cerf rouge avec des ailes, hein ? Prévenez-moi quand ils auront inventé un joli chien de chasse volant qui pourra nous donner un coup de main.] <<<<

- Crawler (22:49:53/1-MAI-53)

>>>>[Le peryton expérimente différentes méthodes de chasse. J'en ai vu un essayer de tuer un lièvre en prenant une grosse pierre dans sa gueule et en la lui laissant tomber dessus. Il n'avait pas l'ombre d'une chance, évidemment, le lièvre filait beaucoup trop vite, mais une fois sa cible disparue, le peryton a ramassé sa pierre et l'a lâchée de nouveau, et encore, et encore, comme ça pendant une demi-heure. Le salopard s'entraînait au tir ! Un animal qui s'amuse à ça ne doit pas faire une proie facile.] <<<<

- Stormer (23:52:30/1-MAI-53)

>>>>[Le peryton serait aujourd'hui sacrément rare, s'il n'était pas si foutrement malin, parce que je connais un tas de gens qui aimeraient bien le monter en trophée au-dessus de la cheminée. Rien de tel pour mettre en valeur un de ces vieux châteaux bavarois ou un de ces manoirs anglais si pittoresques.] <<<<

- Cynic (02:18:13/2-MAI-53)

>>>>[Voilà encore une raison de chasser cette créature : le restaurant Brzezinski de Gdansk sert la plus divine des soupes de peryton épiceée avec sauce à l'ail et croûtons à la mozzarella fondue.] <<<<

- The Galloping Gourmet (03:16:50/2-MAI-53)

>>>>[Avec la soupe, je te recommande un pinot noir roumain des vignobles de la Mer Noire. Un peu sucré, peut-être, mais avec toute la charme des (0,3 Mp effacés par l'opérateur système).] <<<<

- Malcolm Merlot (04:24:20/2-MAI-53)

>>>>[Mesdames et messieurs, ceci est un guide de la faune européenne, et non un putain de guide touristique du Bien Manger. Ne donnons pas dans le sybaritisme, je vous en prie. Oh, et Mal, personnellement j'accompagnerais plutôt cette soupe d'un Cabernet Shiraz australien.]

<<<<

- Juggler (04:28:24/2-MAI-53)

CARACTÉRISTIQUES

Peryton	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
	8	4x5	7	-	2/4	3	6	5*	7G, +1 d'Allonge

Pouvoirs : Accident (zone x3), Sens Accrus (perception de l'altitude), Silence (zone x3)

Faiblesses : Aucune

Note : *2D6 dés d'Initiative. Les dégâts indiqués correspondent à un coup de bois. Piétinement et morsure infligent des dégâts 4G. Le multiplicateur de Rapidité en vol est de 7.

PERYTON *Cervus insolens*

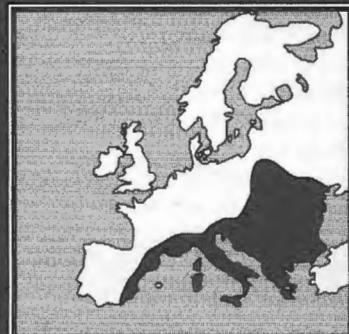
HABITAT

Falaises, collines, avant-monts

RÉPARTITION

Europe méridionale et du centre-est

RÉPARTITION

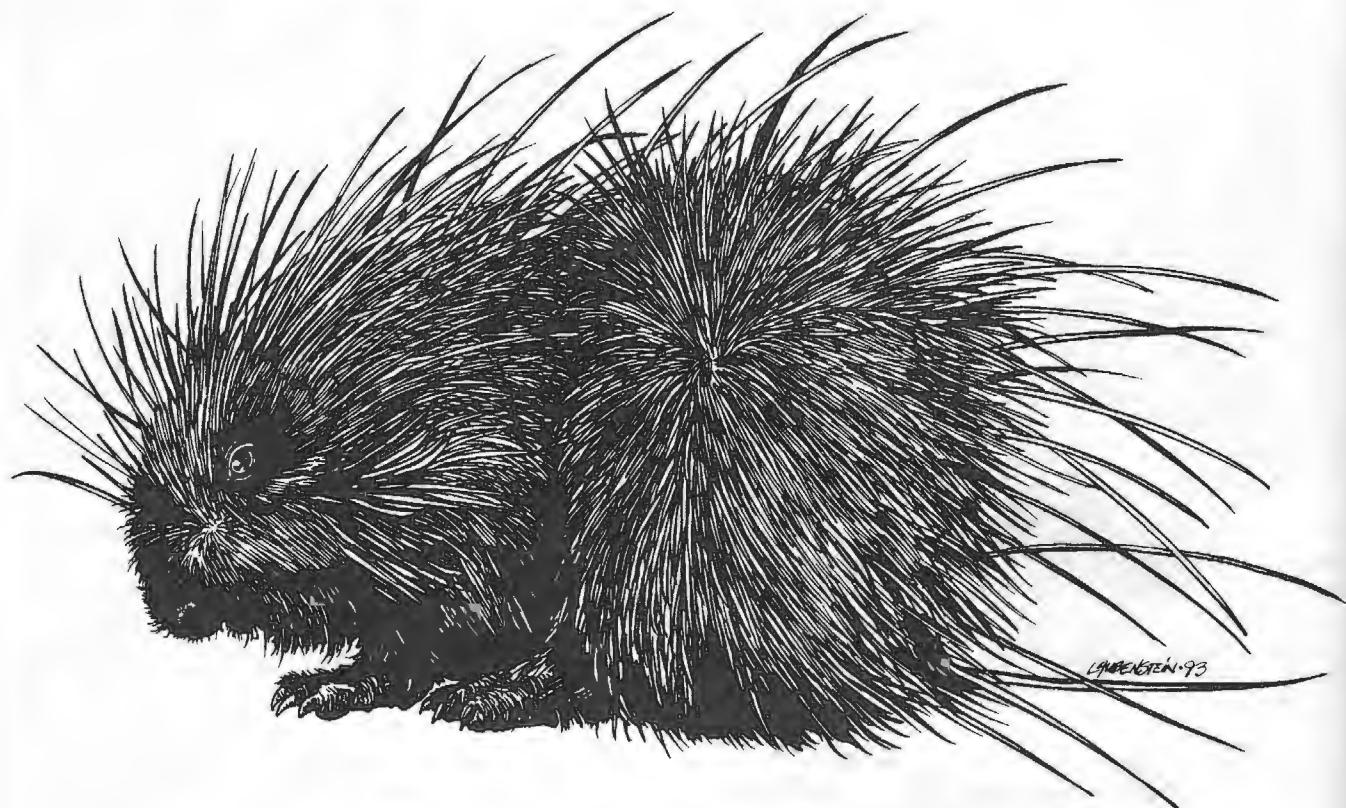


COMPARAISON DE TAILLE



PORC-ÉPIC MITRAILLEUR

Hystrix sagittarius



IDENTIFICATION

Le porc-épic mitrailleur est un gros rongeur mesurant 1 mètre 10 de long avec une queue de 25 centimètres. Il pèse approximativement 14 kilos. Une bande de poils blancs sous sa nuque contraste avec le reste de son pelage brun-noir. Deux types de piquants hérissent son corps : des blancs longs et fins, d'environ 50-60 centimètres, et des noirs et blancs plus courts et plus solides, d'environ 25 centimètres. La tête est petite et les pattes sont courtes, avec des orteils bien développés et de longues et puissantes griffes. Le trait le plus étonnant du porc-épic mitrailleur est commun à d'autres espèces ; il est capable, en effet, d'émettre un musc naufragé grâce à des glandes anales spécialisées. Les parazozoologues font de ce rongeur un parent éloigné du porc-épic nord-africain *Hystrix cristata*, importé en Europe de nombreuses décennies avant ce siècle.

CAPACITÉS MAGIQUES

Parabiologiques.

HABITUDES

Le porc-épic mitrailleur se nourrit de végétaux et de racines diverses pendant l'été, mais en hiver il arrache l'écorce des arbres pour survivre. Les gardes forestiers le considèrent comme un fléau. Bien qu'il

soit rarement agressif envers l'homme, il n'hésite pas à tirer ses piquants et à répandre son musc s'il est menacé ou poursuivi. À la différence des autres porcs-épics, le mitrailleur n'est pas obligé de se ruer sur l'adversaire pour lui planter ses piquants dans le corps ; il possède, en effet, la précieuse faculté de pouvoir les tirer à distance. Ses deux armes défensives le mettent virtuellement à l'abri de tous ses ennemis naturels.

Le porc-épic mitrailleur est essentiellement nocturne et solitaire, même s'il s'en rencontre parfois plusieurs dans un même endroit, tant il est vrai qu'il a peu l'instinct territorial. Il arrive cependant qu'un mâle de grande taille développe un caractère agressif et marque son territoire pour l'interdire aux autres. La reproduction a lieu à la fin du printemps. La femelle met au monde 2 à 4 petits, qui deviennent capables de tirer leurs piquants et d'émettre leur musc vers l'âge de 4-6 mois.

Le porc-épic mitrailleur partage le goût du sel de son cousin du Nouveau Monde le porc-épic forestier, car il sue abondamment au cours de son activité journalière. On a pu ainsi l'observer le museau coincé dans une bouteille en plastique ou en verre, alors qu'il voulait apparemment lécher les résidus de liquide salé qu'elle avait pu contenir.

COMMENTAIRES

Dans certains pays du sud de l'Europe, le porc-épic mitrailleur est chassé activement pour réduire le problème de ses dégradations forestières.

POUVOIRS

Aspersion (portée : 1/4 de la normale).
Sens Accrus (vision nocturne).

FAIBLESSES

Exigences alimentaires (sel).

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[Cette petite bestiole peut être vachement marrant. J'ai fait une course à Izmir, il y a un bail, et j'avais embauché un samouraï turc familier du coin comme agent de liaison. Donc, on arrive sur le site, et je me dis, bon, une grenade à fragmentation devrait nous débarrasser des gardes, mais mon pote turc dit qu'il a une meilleure idée. Il a dressé des porcs-épics pour réagir au logo de la compagnie qui nous intéresse, de manière à ce qu'ils associent la forme du néon avec l'idée du sel. Il en a plein à l'arrière de son camion, garé au sommet d'une petite colline, pas loin. À son signal, des porcs-épics volants dégringolent du ciel, atterrissent de l'autre côté du grillage et commencent à piquer un sprint en direction des gardes, médusés. Les bestioles salivent d'avance à l'idée de tout ce sel qu'elles imaginent à la place de l'enseigne au néon, et puis leur queue se dresse d'un coup ; le samouraï les a câblés avec un truc rudimentaire pour leur chauffer les fesses, si bien qu'elles commencent àasperger tout le monde et à tirer dans tous les coins. Les gardes se retrouvent complètement éclaboussés, les jambes en pelotes d'épingles. Le plus difficile, ensuite, c'a été de finir le boulot en réprimant notre fou rire.] <<<<

- Stormer (19:21:41/9JUN-53)

>>>>[Allez, arrête, des porcs-épics volants ? Qu'est-ce que tu t'imagines, tu nous prends vraiment pour des abrutis ?] <<<<

- Roberto L (21:21:51/9JUN-53)

>>>>[Plus sérieusement, ces animaux font un excellent système d'alarme. Mets une salière dans ton jardin comme on faisait autrefois pour les vaches, avant que les vaches aillent vivre dans des usines, et tu verras bientôt rappliquer un ou deux porcs-épics. Habitue-les à toi, et après un moment tu pourras les approcher sans problème. Comme ils ne répandent pas leur musc à tort et à travers, tu peux les loger chez toi sans être incommodé par l'odeur. C'est un moyen à bon marché de décourager les visiteurs indésirables.] <<<<

- Timora T (08:14:31/11JUN-53)

CARACTÉRISTIQUES

	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
Porc-épic mitrailleur	1	4x2	1	-	1/3	4	6	3	3L

Pouvoirs : Aspersion (portée : 1/4 de la normale), Sens Accrus (vision nocturne)

Faiblesses : Exigences alimentaires (sel)

Note : Le code de dégâts indiqué correspond aux attaques de mêlée (griffes, morsure). En combat au contact, l'adversaire doit réussir un test de Rapidité contre un seuil de difficulté égal à l'Essence du porc-épic pour éviter les piquants. En cas d'échec, il subit des dégâts 6L, auxquels il résiste normalement. Ôtez 1 au seuil du test de Rapidité par point d'Allonge au-dessus de 1 qu'offre l'arme employée par l'adversaire.

Le porc-épic mitrailleur peut également effectuer des attaques à distance avec ses piquants. Il les tire par volées au prix d'une action simple (à moins qu'il ne soit en train d'utiliser son pouvoir d'Aspersion). Au maître de jeu de déterminer combien de cibles peuvent être atteintes simultanément par une volée (en fonction de leur distance à l'animal, de leur écartement, et ainsi de suite). Pour simplifier les choses, considérez que l'animal peut tirer ses piquants selon un arc de 90 degrés dans n'importe quelle direction. La portée et les dégâts de cette attaque sont indiqués plus bas. Le personnage pris pour cible peut éviter les piquants s'il réussit un test de Rapidité contre un seuil de difficulté égal à (Essence de la créature +1).

Portée	Distance en mètres*	Dégâts
Courte	0-(E-1)	6L
Moyenne	E-(2E-2)	6L
Longue	(2E-1)-3E	5L
Extrême	(3E+1)-(4E+2)	5L

* E = Essence de la créature

PORC-ÉPIC MITRAILLEUR *Hystrix sagittarius*

HABITAT

Terrains rocheux, forêts

RÉPARTITION

Pays chauds du sud de l'Europe

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE



PROTÉEN

Entamoeba imitatrix

IDENTIFICATION

À l'origine, le protéen est une masse amorphe de protozoaires, pesant entre 500 grammes et 125 kilos. Sa masse critique semble située entre ces deux extrêmes ; au plus bas, il est incapable de prendre aucune forme que ce soit, au plus haut, il est trop instable pour maintenir celle qu'il aurait pu prendre. Non-transformé, cet amas de cellules individuelles ressemble étroitement à l'amibe histolytique *Entamoeba histolytica*, responsable chez l'homme de la dysenterie amibienne, ce qui a conduit certains chercheurs à penser qu'il dérive de cet organisme par un processus d'Éveil qui aurait incorporé le virus de Boltzmann-Schneider à ses cellules.

CAPACITÉS MAGIQUES

Innées.

HABITUDES

Le protéen est un carnivore qui chasse en se dissimulant ou en camouflant son apparence, puis en attirant sa proie à sa portée, avant de l'engloutir et de la dissoudre dans ses sécrétions acides. Il ne s'en prend jamais à un organisme qui dépasse les limites supérieure ou inférieure de sa propre masse critique. À l'instar des autres bactéries, il demeure constamment actif dans un milieu humide, mais se déplace beaucoup plus laborieusement dans un milieu sec. En raison de sa légère intolérance à la lumière, il préfère se déplacer et chasser de nuit. Le protéen se reproduit par simple fission.

COMMENTAIRES

Le protéen fait preuve de deux facultés extraordinaires : il est capable de maintenir la cohésion d'une masse très supérieure à celle des autres protozoaires, et il peut imiter l'aspect extérieur d'un autre organisme. Plus précisément, il peut revêtir la forme de la dernière créature qu'il a absorbée et assimilée, ce qui le rend particulièrement dangereux.

Les scientifiques pensent que ces deux capacités procèdent de l'Éveil du protéen par l'intermédiaire du virus de Boltzmann-Schneider. Le professeur Andras Szerinsky de l'Université de Moscou propose une interprétation radicale des effets de ce virus, en se basant sur la théorie des champs métamorphogénétiques. Il avance que les organes cellulaires du protéen, transformés par le virus, décoderaienent en fait le champ morphogénétique - dont on pense qu'il détermine la différenciation cellulaire - de l'organisme absorbé. Szerinsky a démontré que des fluctuations du champ électromagnétique interrompaient la transformation du protéen, ce qui suggère une



interaction de ce champ avec les champs morphogénétiques de la créature qui bloquerait sa faculté de duplication. Cette interprétation violemment controversée reste encore à confirmer. À l'heure actuelle, aucune autre théorie n'a su emporter l'adhésion de la communauté scientifique dans son ensemble.

POUVOIRS

Coloration Adaptative (sélective), Engloutissement, Sécrétions Corrosives.

Note : Le protéen peut imiter la forme et l'apparence de n'importe quelle créature qu'il a engloutie et ingérée (pour plus de détails, voyez les **Caractéristiques**, ci-contre), mais il est incapable de reproduire ses traits individuels, personnels. Son Essence fait office de seuil de difficulté aux tests de Perception effectués par les personnages pour détecter la supercherie.

FAIBLESSES

Vulnérabilité (armes chimiques alcalines, modulations électromagnétiques, substances hydrophobes, feu).

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[Qu'est-ce que c'est que cette horreur ? Une amibe de deux cents livres ? C'est absolument immonde !]<<<<
- Janie Jones (01:44:13/2-MAI-53)

>>>>[Non seulement ça, mais c'est dangereux. Un pote samouraï elle et moi, on est tombés sur une de ces saloperies, un jour. Elle se tenait dans un champ, en train de brouter comme la bonne vieille vache bien tranquille dont elle avait l'aspect à ce moment-là. Bon, qui va se méfier d'une vache ? Mon pote Kandalifer l'a tapotée sur la tête en passant à côté et, juste comment ça, il a disparu à l'intérieur. La chose s'est ouverte dans un déchirement abominable et s'est refermée sur lui. Il m'a fallu une seconde pour reprendre mes esprits, et puis j'ai tiré quelques balles percutantes dans le tas. J'aurais aussi bien pu lui jeter des bananes. Des petits morceaux de protovache ont volé et se sont écrasés mollement dans l'herbe avant de ramper pour rejoindre la vache, qui avait commencé à prendre une allure clairement elfique. J'ai finalement réussi à la griller avec un peu de napalm que j'avais sur moi, coup de bol. Le napalm est l'une des méthodes qui permettent de bousiller ces saloperies. Il ne restait pas grand-chose de Kandalifer, mais après un long clonage ultra-ruineux dans une clinique clandestine, ma foi, il arrive à nous faire des petits sœurs depuis son fauteuil roulant.]<<<<

- Stormer (03:26:07/2-MAI-53)

>>>>[Il faut toujours se méfier des vaches. Surtout de celles qui portent des lunettes noires, un chapeau mou et un Uzi.]<<<<
- Jubilator (03:41:43/2-MAI-53)

>>>>[Très drôle. Un conseil, pour le cas où tu te retrouverais en face d'un protéen (parce que là, tu auras besoin de tous les conseils que tu pourras trouver) : oublie les balles et les grenades à fragmentation. Sûr, une grenade va te le faire exploser en mille morceaux, seulement les morceaux vont très vite se recoller. Essaie le feu, l'ammoniaque, les produits qui brûlent ou qui dessèchent, ou encore des alcalis. Si quelqu'un se fait engloutir, oublie-le. Navré, mais il est parti rejoindre Elvis. Le copain de Stormer a eu un pot incroyable de s'en tirer.]<<<<

- Rabid (04:48:39/3-MAI-53)

CARACTÉRISTIQUES

Protéen	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
	†	3x2	†	-	0/2	2	4	2	Spécial

Pouvoirs : Coloration Adaptative (sélective), Engloutissement, Sécrétions Corrosives

Faiblesses : Vulnérabilité (armes chimiques alcalines, modulations électromagnétiques, substances hydrophobes, feu)

Note : † La Constitution du protéen est de 0 pour les moins de 10 kilos, de 1 pour les 10-40 kilos, et de 2 pour les plus de 40 kilos. Sa Force est de 0 pour les moins de 40 kilos, de 1 pour les autres. Une personne engloutie par un protéen subit les dégâts d'un Engloutissement dans l'eau, plus les effets des Sécrétions Corrosives. Les armes d'impact et les projectiles n'affectent pas le protéen. Une attaque massive et soutenue à l'arme automatique peut, à la discréption du maître de jeu, le faire éclater en plusieurs masses plus petites qui vont tenter de se regrouper. Utiliser la Rapidité du protéen pour calculer le temps qu'il leur faudra pour y parvenir. Les armes efficaces contre le protéen comprennent les alcalis, le feu, les agents hydrophobes et déshydratants (comme un bassin de chaux vive, par exemple).

Un protéen peut revêtir l'apparence de ses victimes après un nombre de minutes égal à (60/Essence du protéen). Il ajoute la moitié de leur masse à la sienne propre. Si cela porte sa masse globale au-delà de la limite critique des 125 kilos, il se scinde en deux protéens de taille égale.

La masse du protéen pouvant se situer n'importe où entre 500 grammes et 125 kilos, le maître de jeu devrait la choisir suffisante pour lui permettre de dupliquer l'apparence de n'importe quel shadowrunner susceptible de lui servir de déjeuner. Miam, miam !

PROTÉEN

Entamæba imitatrix

HABITAT

Lacs et rivières acides, marais, tout terrain humide non urbain

RÉPARTITION

Partout à travers l'Europe

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE



PUTOIS GÉANT

Mustela putorius magnus



IDENTIFICATION

Le putois géant est la forme Éveillée du putois commun *Mustela putorius*. Il mesure environ 90 centimètres de long, avec une queue de 40 centimètres, et pèse 8 kilos. Il a une tête blanche et un corps recouvert d'une rude fourrure brun foncé, sous laquelle transparaît un pelage interne doré à l'endroit du ventre, des pattes et du dessous de la queue. Ses quatre pattes se terminent par des griffes acérées, et ses canines saillantes et ses incisives très développées lui sont très utiles pour déchirer ses proies. Ses glandes anales surdéveloppées sécrètent un fluide puissamment musqué qui a fait sa réputation.

CAPACITÉS MAGIQUES

Parabiologiques.

HABITUDES

Le putois géant est carnivore, se nourrissant d'oiseaux et de petits mammifères, de serpents, de lézards, de grenouilles et de crapauds. De nombreuses observations indépendantes ont prouvé qu'il pille régulièrement les nids de toutes sortes d'oiseaux pour dévorer leurs œufs, et les éleveurs de volaille le considèrent comme un nuisible. Principalement nocturne, le putois géant vit en solitaire ou, plus rarement, en couple. Le mâle quitte généralement la femelle après son accouchement, lui abandonnant la charge de leurs petits,

mais il arrive que deux putois géants restent ensemble toute leur vie et partagent un terrier.

Le putois géant creuse le plus souvent son terrier entre deux rochers, entre les racines d'un arbre ou en n'importe quel endroit sauvage ou semi-sauvage qui lui paraît suffisamment sûr. Souvent, il s'installe dans le terrier d'un lapin dont il a fait son déjeuner. Les putois géants qui vivent à la lisière des zones urbaines s'établissent dans les secteurs les plus délabrés qu'ils peuvent trouver (anciennes usines désaffectées, bidonvilles à l'abandon, et ainsi de suite). Loin de témoigner de l'hostilité envers l'homme, le putois géant aurait plutôt tendance à fuir à son approche. Pourtant, ceux qui vivent aux abords de la civilisation se montrent moins farouches et se laissent plus facilement approcher. La principale défense du putois géant reste, bien entendu, sa faculté d'asperger ses agresseurs d'un fluide musqué à l'odeur insoutenable. On ne lui connaît pratiquement aucun ennemi naturel. Seules les créatures les plus agressives, comme le fenrir, ou bien celles qui possèdent le moyen de frapper à distance, comme le porc-épic mitrailleur, prennent le risque de l'attaquer.

COMMENTAIRES

Comme il est fréquent avec les animaux produisant un musc très odorant, les sacs

de fluide du putois géant sont très recherchés dans l'industrie du parfum. Sa fourrure est également appréciée dans le milieu de la fourrure. Des fermiers en font l'élevage, sans oublier de pratiquer l'ablation des glandes anales de l'animal avant sa puberté afin d'éviter tout désagrément. La Suède, la Finlande et la Norvège ont classé le putois géant parmi les espèces protégées et déclaré sa chasse illégale.

POUVOIRS

Aspersion (spécial, 1/4 de la portée normale). Dissimulation (personnelle).

Note : L'Aspersion du putois géant a le pouvoir d'aveugler aussi bien les yeux normaux que les yeux cybernétiques.

FAIBLESSES

Aucune.

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[On retrouve le fumet du putois, entre autres, dans des parfums aux flacons ultramodernes et au prix prohibitif tels que Toxic Shock ou Cyberoticon, cet ignoble mélange couleur puce dans son stupide flacon chromé boudiné avec le diffuseur à déclenchement tactile. Notre civilisation moderne actuelle est pour moi une source permanente d'émerveillement.] <<<<

- Cynic (03:17:22/4-AVR-53)

>>>>[Pour une fois, Cynic fait une remarque intelligente. Ce pauvre animal a pratiquement disparu dans tout le sud de l'Europe à force d'avoir été chassé pour ses glandes et sa fourrure. Nous parvenons bien à libérer quelques animaux d'élevage, mais privés de leurs glandes défensives, les malheureux ne peuvent plus compter que sur leur seul pouvoir de Dissimulation pour se protéger, et généralement ils ne font pas de vieux os en liberté. Beaucoup sont traumatisés par les régimes de contrôle comportemental qu'ils ont subis et sont incapables de subvenir à leurs propres besoins.] <<<<

- Rachsuchtig (11:18:01/5-AVR-53)

>>>>[la situation est tout autre dans les pays du Nord. Parmi les quelques Lapons qui restent, les chamans Putois protègent cette créature, et notre gouvernement condamne à de fortes amendes ceux qui continuent à la chasser. La limite nord de son habitat s'étend plus haut que celle du putois commun, et sa fourrure s'éclaircit en hiver, même si elle ne devient jamais totalement blanche comme celle de l'hermine.] <<<<

- Bjorn (19:22:51/7-AVR-53)

>>>>[Un épisode bizarre au sujet du putois géant, c'est la mode du putois domestique qui a fait fureur en Suisse il y a dix ou douze ans (quand les Suisses lâchent leur tête, ils font les choses en grand ; pas comme ces rigolos qui se contentent de cochons obèses, de chèvres anémiques, de lamas épileptiques et autres toquades animales fin de siècle). Bref, les putois géants, c'est pas ce qui se fait de plus calme comme animal de compagnie - quand la bêcheuse de la haute vient te rendre visite avec son putain de caniche français, tu peux être sûr que l'un des deux va rester le carreau. Après la mode des putois communs et de la version marbrée, il y a donc eu la mode de la version géante. Après ablation des bandes, naturellement, et aussi des incisives et des canines dans le cas des propriétaires vraiment prudents. Je suis sûr que les putois géants qui vont aujourd'hui aux abords des villes d'Europe centrale et méridionale descendent de putois domestiques suisses abandonnés ou perdus.] <<<<

- Ludwig le Fou (06:16:27/9-AVR-53)

>>>>[Dans certaines installations militaires et corporatistes, on utilise le musc de putois géant dans des mini-canons vaporisateurs comme bombe personnelle. C'est un procédé coûteux, car le produit est laborieux à récolter, mais c'est efficace. En particulier pour traquer des intrus qui se sont fait asperger ; tu as beau incinérer tes vêtements et prendre un bain toutes les heures, tu empestes quand même le putois pendant des semaines. Et manque de bol, les rares produits développés pour masquer la puanteur ont tendance à te faire peeler de manière très inesthétique.] <<<<

- Stormer (02:18:32/10-AVR-53)

>>>>[En revanche, si tu découvres que ton bonhomme est attiré par une autre femme et qu'il risque de faire une bêtise, le fait de placer une étoile-ampoule de musc de putois géant concentré dans la pomme de la douche de cette salope peut être un moyen étonnamment efficace de assurer de sa fidélité.] <<<<

- Janie Jones (05:12:11/10-AVR-53)

CARACTÉRISTIQUES

Putois géant	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
	1	5x4	1	-	2/4	3	6	4**	4L, -1 d'Allonge

Pouvoirs : Aspersion (spécial, 1/4 de la portée normale), Dissimulation (personnelle)

Faiblesses : Aucune

Note : L'Aspersion du putois géant a le pouvoir d'aveugler aussi bien les yeux normaux que les yeux cybernétiques. **3D6 dés d'Initiative.

PUTOIS GÉANT

Mustela putorius magnus

HABITAT

Forêts, berge des rivières, lisière des zones urbaines

RÉPARTITION

Partout à travers l'Europe

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE



SALAMANDRE DE NIMUE

Salamandra exaurirus

IDENTIFICATION

Le corps de ce petit amphibié mesure 15 centimètres, plus 10 centimètres de queue, et pèse 150 grammes. Comme la plupart des représentants de la famille des tritons, la salamandre de Nimue possède une large tête légèrement aplatie et de grands yeux globuleux. Presque entièrement noir, son corps affiche toutefois une tache irrégulière de couleur jaune entre les yeux, une bande jaune sur le ventre et de larges bandes orange courant sur ses flancs et le dos de sa queue. La salamandre de Nimue dérive de la salamandre commune européenne, *Salamandra salamandra*.

CAPACITÉS MAGIQUES

Spécial (voir Pouvoirs, plus bas).

HABITUDES

Animal principalement terrestre, la salamandre apprécie cependant les environnements humides où elle fouille le sol pendant la nuit à la recherche de petits invertébrés, vers de terre, scarabées et autres, en agrémentant son menu de quelques végétaux occasionnels. Au printemps, elle retourne dans l'eau pour se reproduire. Elle a réussi à dépasser le stade d'évolution du têtard et la femelle porte ses œufs en elle jusqu'au moment de leur éclosion. Les jeunes émergent alors de leur coquille à la nage. Quand la pollution fait que la femelle ne dispose pas d'eau claire à proximité, elle pond ses œufs sur la terre ferme.

Créature placide, la salamandre de Nimue est la proie des lézards, des serpents et des oiseaux. Cependant, les sécretions particulièrement déplaisantes de son épiderme la rendent odieuse à la plupart de ses prédateurs, et ses couleurs vivaces préviennent les carnivores d'avoir à la laisser en paix.

COMMENTAIRES

Cet animal inhabituel a la faculté de neutraliser ou de drainer la magie des mages hermétiques ou des chamans. Des études expérimentales font apparaître qu'il utilise l'énergie ainsi accumulée pour accroître ses propres facultés, et principalement la vitesse (la fuite restant sa meilleure technique de survie). Aucune étude en laboratoire ou analyse génétique, aussi poussées soient-elles, n'a pu découvrir le code génétique de cette faculté unique. La salamandre de Nimue continue à faire l'objet de recherches intensives.

POUVOIRS

La salamandre de Nimue utilise une forme de drain magique assez particulier :



chaque fois qu'un magicien lance un sort dans un rayon de $([\text{Essence}/2] \times \text{Indice de danger})$ mètres autour d'elle, elle a droit à un test d'opposition mesurant son Essence à la Magie du lanceur. En cas de réussite, la Puissance du sort est réduite d'un montant équivalent au nombre de succès nets obtenus par la salamandre (remarquez que le magicien subit tout de même un Drain équivalent à la Puissance originale de son sort). L'animal peut alors employer l'énergie absorbée pour augmenter n'importe lequel des pouvoirs suivants pendant 1D6 heures : Attributs Physiques Accrus, Mouvement Accru ou Résistance à la Magie. Une fois tous ces pouvoirs augmentés, la salamandre peut continuer à drainer la magie du voisinage, mais sans bénéfice supplémentaire pour elle. En plus des pouvoirs déjà cités, la salamandre de Nimue possède également celui de Sensibilité Magique.

FAIBLESSES

Vulnérabilité (poisons).

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[Maintenant tu sais pourquoi certains établissements corporatistes ont des mares à tritons au milieu de leur pelouse.] <<<<
- Moleman (02:24:01/23-AVR-53)

>>>>[Ce ne sont pas des tritons, mais des salamandres. C'est une sacrée différence, surtout si tu es un têtard. Elles tirent leur nom de la salope d'enchanteresse qui a piégé Merlin pour l'éternité.] <<<<
- Callistra (03:32:35/23-AVR-53)

>>>>[Heureusement pour les magiciens, la salamandre de Nimue est plutôt rare. Elle résiste mal à la pollution qu'on rencontre dans la vie de tous les jours et traîne surtout dans des coins complètement paumés, comme les Alpes, par exemple. Naturellement, elles sont très recherchées comme animaux de compagnie et comme gardiennes, mais elles se reproduisent mal en captivité, ce qui fait qu'on n'en trouve pas facilement. C'est un problème pour les éleveurs; une salamandre se vend entre cinq et six mille nuyens au marché noir, mais ils ne peuvent pas les vendre ouvertement - ça finirait par se remarquer.] <<<<
- Entrepreneur (04:25:45/24-AVR-53)

>>>>[Le problème, quand tu les utilises comme gardiennes, c'est qu'elles drainent toute la magie qui passe à leur portée. Personne n'a jamais vraiment réussi à leur enseigner des subtilités comme, ce-bâtiment-là-bas-n'est-pas-pour-toi. Par ailleurs, quand elles commencent à pomper de l'énergie, leur nature reprend le dessus et elles ont tendance à vouloir se tirer, ce qui ne fait pas les affaires de leur propriétaire.] <<<<
- Shambanara (01:19:27/25-AVR-53)

>>>>[Sauf s'il s'agit d'un chaman Wyrm.] <<<<
- Callistra (02:04:36/25-AVR-53)

>>>>[Un quoi ?] <<<<
- Dodo (15:16:02/25-AVR-53)

>>>>[Putain, c'est pas Dieu-possible d'être aussi bête. Mais d'où sort ce type ? Une dernière chose : les salamandres de Nimue sont impuissantes à perturber les sorts lancés hors de leur portée. Je suppose, sans en être sûr, qu'elles réussissent à court-circuiter d'une manière ou d'une autre l'interface physique-éthérique.] <<<<
- Magester (01:48:17/25-AVR-53)

CARACTÉRISTIQUES

	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
Salamandre de Nimue	1	3x2	0	-	1/2	2	(6)	2	1L, -2 d'Allonge

Pouvoirs : La salamandre de Nimue utilise une forme de drain magique assez particulier : chaque fois qu'un magicien lance un sort dans un rayon de $(\lfloor \text{Essence}/2 \rfloor \times \text{Indice de danger})$ mètres autour d'elle, elle a droit à un test d'opposition mesurant son Essence à la Magie du lancer. En cas de réussite, la Puissance du sort est réduite d'un montant équivalent au nombre de succès nets obtenus par la salamandre (marquez que le magicien subit tout de même un Drain équivalent à la Puissance originale de son sort). L'animal peut alors employer l'énergie absorbée pour augmenter n'importe lequel des pouvoirs suivants pendant 1D6 heures : Attributs Physiques Accrus, Mouvement Accéléré ou Résistance à la Magie. Une fois tous ces pouvoirs augmentés, la salamandre peut continuer à drainer la magie du voisinage, mais sans bénéfice supplémentaire pour elle. En plus des pouvoirs déjà cités, la salamandre de Nimue possède également celui de Sensibilité Logique.

Faiblesses : Vulnérabilité (poisons)

SALAMANDRE DE NIMUE

Salamandra exsauritus

HABITAT

Forêts humides du haut pays, ruisseaux alpins, rivières

RÉPARTITION

Suisse, alentours des Alpes

RÉPARTITION

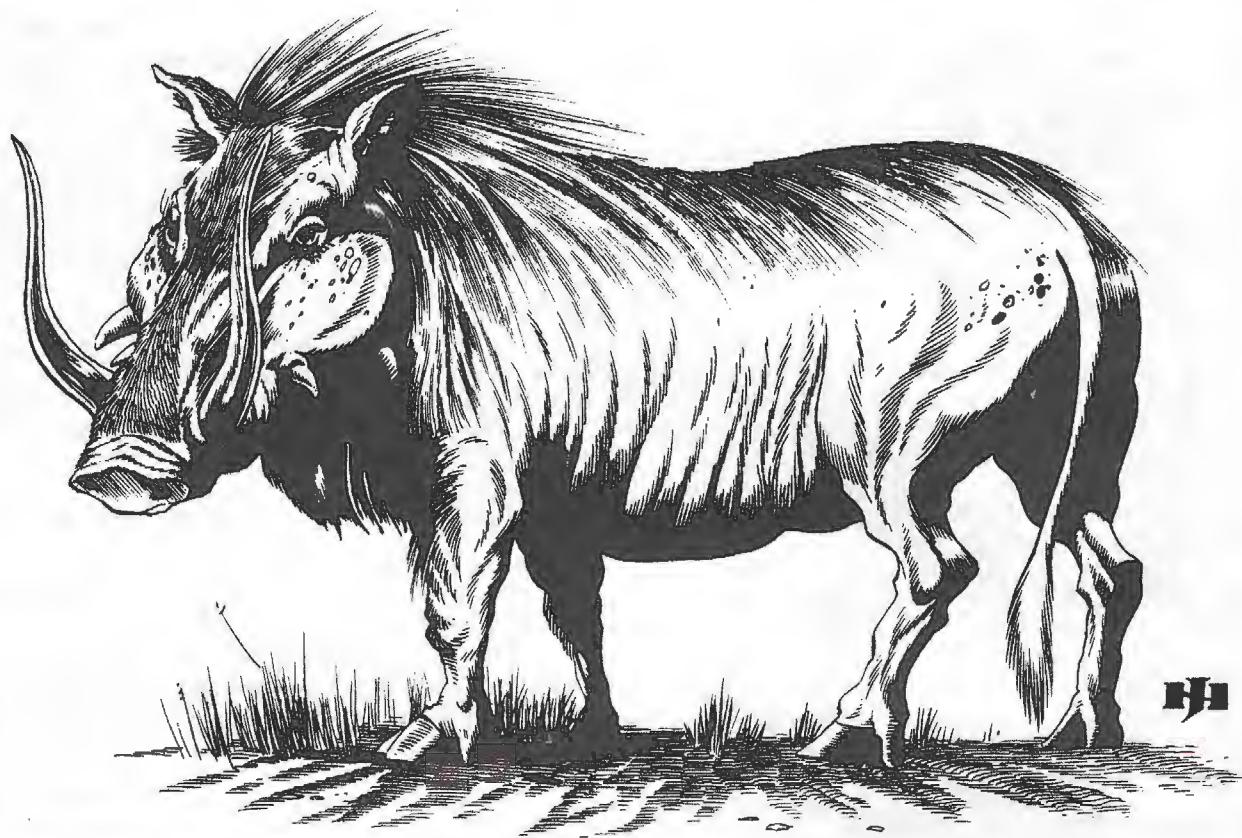


COMPARAISON DE TAILLE



SANGLIER D'OR

Sus aureus



IDENTIFICATION

Le sanglier d'or est un ongulé d'approximativement 2 mètres 20 de long, atteignant 1 mètre au garrot et pesant aux alentours de 170 kilos. Il possède un pelage rude de soies brun-gris ou brun-noir, recouvert d'un fin lustrage de poils roux. Son poids repose entièrement sur les deux orteils intérieurs de ses sabots à quatre orteils. Ses défenses surdimensionnées peuvent atteindre 60 centimètres de long chez le mâle, mais dépassent rarement 20 centimètres chez la femelle. Elles contiennent une importante proportion de matériau ferreux qui explique leur couleur dorée. L'appareil alimentaire du sanglier comporte des molaires massives et un long museau flexible. Le sanglier d'or a été formellement identifié comme la forme Éveillée du sanglier européen *Sus scrofa*, l'ancêtre du porc domestique.

CAPACITÉS MAGIQUES

Innées (ses pouvoirs de Dissimulation et de Régénération semblent constituer sa première ligne de défense contre ses relativement rares ennemis naturels).

HABITUDES

Le sanglier d'or est omnivore, quoique son régime se compose principalement de végétaux, racines, glands, oignons et faines. Il peut manger pratiquement

n'importe quoi, y compris de la charogne. Son penchant prononcé pour les racines pose fréquemment des problèmes aux cultivateurs.

Le sanglier d'or vit dans les bois et les forêts profondes, où il se creuse une souille qu'il jonche de feuilles et de broussailles. Il vit en solitaire ou en groupe familial ; dans ce dernier cas, le mâle est généralement accompagné d'une femelle et de leurs marcassins jusqu'à l'âge d'un an. Principalement actif pendant la journée, le sanglier ne devient agressif que lorsqu'il lui faut protéger sa femelle et ses petits, ou pendant la saison des amours quand il sent une femelle en chaleur à proximité. Il peut alors devenir enragé, chargeant ses adversaires qu'il éventre avec ses défenses avant de les piétiner furieusement. Au combat, le sanglier d'or se défend farouchement jusqu'au bout. La femelle, en revanche, fuit d'ordinaire la confrontation, à moins qu'elle ne soit acculée, blessée, ou que ses petits ne soient menacés.

COMMENTAIRES

De nombreux chasseurs traquent le sanglier d'or malgré son statut d'espèce protégée selon la loi scandinave. Le risque vaut largement la prime offerte par les marchands de talismans pour ses défenses, qui se révèlent très utiles dans

les enchantements. Le sanglier d'or fait partie de la liste des espèces en voie de disparition publiée par la World Wildlife Fund, qui évalue à moins de 800 le nombre de spécimens vivant actuellement en liberté. Cependant, la physiologie extrêmement résistante du sanglier d'or, jointe à ses pouvoirs de camouflage, permet de conserver quelque espoir en sa survie. Il existe une cinquantaine en captivité, mais cette condition leur convient mal et réduit de manière significative leur espérance de vie et leur taux de reproduction.

POUVOIRS

Dissimulation (Personnelle), Rapidité Accrue (une fois par jour, pendant 1D6 jours), Régénération, Résistance à la Magie.

FAIBLESSES

Aucune.

COMMENTAIRES PIRATES

►>>>[Au début de l'année 2050, quelques potes et moi, on chassait ce noble animal dans les Västernorrlands, juste au sud du cercle arctique. C'était la fin du printemps, et on était en motos-neige avec des chiens - des bêtes magnifiques, puissantes et bâties comme des loups, capables de renfler ces gros pères à dix kilomètres de distance. On en a pourchassé un pendant deux jours, pour finir par le coincer dans une ravine. Sa fourre brillait comme de l'or, un effet de cette étrange lumière qu'on aperçoit uniquement au printemps, quand les rayons du soleil frappent de biais la neige et la glace en train de fondre. Bon, on lui a envoyé un coup de taser avec le lance-harpon, en balançant assez de jus pour lui cramer la cervelle, mais il a quand même eu le temps de plonger ses défenses dans notre chien de tête et dans la cuisse droite de Zaminsky. Ces défenses mesuraient plus de soixante centimètres, il y en avait pour dix mille nuyens auprès d'un marchand de talismans. Mais le mieux, c'était la viande. Rich l'a faite rôtir avec une sauce aux cerises noires et au brandy, et bon sang, je n'ai jamais rien mangé de meilleur de toute ma vie. Elle avait goût épicé, léger et subtil, et ce qui la rendait encore meilleure, c'est que je l'avais tuée moi-même.] <<<<

- Rabid (01:51:53/11-AVR-53)

►>>>[Cet individu est l'obscénité incarnée. Le sanglier d'or est une créature rare et magique, qui a autant droit à la vie que cet imbécile meurrier. Plus, même.] <<<<

- Rachsuchtig (11:32:29/14-AVR-53)

►>>>[Malheureusement, il n'est pas seul dans son cas. Dix mille nuyens à l'époque, et les marchands de talismans paient encore plus aujourd'hui. Disons dans les vingt mille, avec la raréfaction de l'animal. La chasse au sanglier d'or est devenue très sophistiquée ; certains, au lieu de tirer à vue, marquent d'abord leur gibier avec des fléchettes à micropuce qui envoient un signal télémétrique dès que l'animal répond à la présence d'un autre. Les salopards n'ont ensuite plus qu'à verrouiller leur tir sur le couple qui s'est constitué pour faire d'une pierre deux coups. L'animal possède une telle vitesse de régénération que les chasseurs n'hésitent pas à recourir à des armes d'une extrême violence, puisque la seule chose qui les intéresse, ce sont les défenses. Certains chasseurs peu scrupuleux utilisent carrément des armes chimiques et biologiques, qui contribuent encore à la dégradation de l'environnement.] <<<<

- Bjorn (18:27:19/15-AVR-53)

►>>>[C'est horrible. Plus jamais je ne pourrai manger un sandwich au bacon.] <<<<

- Rosie Posie (05:24:39/17-AVR-53)

►>>>[C'est ça, chérie. Contente-toi de porc industriel gonflé aux stéroïdes, aux antibiotiques, aux hormones de croissance, aux métabolites neurométrices périphériques, sans oublier cet adorable arôme de cuisine familiale. Disponible dans tous les Stuffer Shack dans le Superstonking Bonwhopper. Idéal pour les enfants en pleine croissance.] <<<<

- Cynic (02:18:58/19-AVR-53)

CARACTÉRISTIQUES

Sanglier d'or	Co 6/1	R 4x5	F 8	Ch	I 2/5	V 6	E (6)	R 4*	Attaques 6M
---------------	-----------	----------	--------	----	----------	--------	----------	---------	----------------

Avantages : Dissimulation (Personnelle), Rapidité Accrue (une fois par jour, pendant [Essence]1D6 jours), Régénération, Résistance à la Magie

Faiblesses : Aucune

Note : *2D6 dés d'Initiative. Une défense de sanglier d'or correspond à 1 unité de matériau d'enchantement, ne nécessitant aucun raffinement et comptant comme un telesma vierge (voir **Le Grimoire**, page 25). Son utilisation pour une opération alchimique réduit de 1 tous les niveaux de difficulté et diminue les temps de base de 20 %, ou d'au moins une étape (1 jour, par exemple). Naturellement, la défense doit revenir au résultat souhaité par l'enchanteur (à la discréption du maître de jeu) ; elle fait un excellent focus de sorts, mais ne saurait constituer une arme magique autre qu'une dague. La défense d'une femelle équivaut à la moitié de celle d'un mâle, il faut donc en employer deux pour bénéficier des avantages décrits plus haut. Les défenses des femelles sont trop petites pour pouvoir faire des armes magiques.

SANGLIER D'OR *Sus aureus*

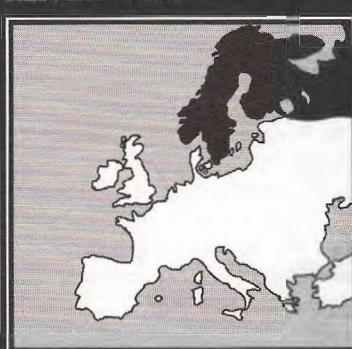
HABITAT

Régions fortement boisées, forêts

RÉPARTITION

Scandinavie, nord-est de la Russie

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE



SATYRE

Capra satyrus

IDENTIFICATION

Le satyre est un humanoïde à l'apparence caprine, mesurant 1 mètre 10 de haut - 1 mètre 50 de long du museau au bout de la queue - et pesant en moyenne 55 kilos. Son poil va du pie au brun foncé. Mâle et femelle ont une petite queue et développent une épaisse toison autour des reins, avec en plus chez le mâle une petite barbe et une toison pectorale. Deux petites cornes creuses (de 8 à 11 centimètres en moyenne) poussent juste en avant de leurs oreilles pointues. Le satyre possède de puissantes pattes arrière, et ses quatre membres se terminent par des sabots à quatre orteils, sensiblement plus tendres à l'avant qu'à l'arrière. La chèvre sauvage *Capra aegagrus* est l'animal pré-Éveil qui s'en rapproche le plus.

CAPACITÉS MAGIQUES

Innées.

HABITUDES

Herbivore pacifique de nature, le satyre se nourrit d'olives, de fruits, de tubercules, de jeunes pousses, d'écorce tendre et de diverses herbes et plantes à fleurs. Des photos le montrent en train de boire le nectar de certaines fleurs et de le régurgiter dans une pierre creuse ou autre récipient similaire qu'il laisse reposer dans un lieu frais, après avoir éventuellement écrasé quelques fruits dans le liquide. Une enzyme présente dans sa salive en active la fermentation, et il revient le boire après quelques jours. Le satyre montre un penchant prononcé pour ce breuvage alcoolisé.

Le satyre vit seul ou en groupe sans chef de 5 à 12 têtes. Sexuellement actif tout au long de l'année, il n'observe aucune saison de reproduction particulière, même si le cycle hormonale de la femelle l'empêche de tomber enceinte tant qu'elle allaite encore ses petits (généralement jusqu'au milieu de l'hiver) et pendant quelques mois après le sevrage. La femelle accouche d'un ou deux petits, généralement au cours des premiers mois de l'été.

Parfaitement adapté aux collines rocheuses dans lesquelles il vit, le satyre est un excellent grimpeur. Il peut escalader pratiquement n'importe quelle falaise, usant de ses puissantes pattes arrière pour s'ancre dans le rocher et de ses pattes avant pour se hisser vers le haut. De nombreux documents le montrent en train de se tenir debout et de marcher sur de courtes distances en position droite ou légèrement voûtée.

COMMENTAIRES

Le satyre emploie toute une gamme de sifflements pour alerter ses congénères



d'un danger, risque de pollution et autres. Très vulnérable à la plupart des produits toxiques, c'est un animal relativement rare.

POUVOIRS

Accident (zone x2), Dissimulation (personnelle), Initiative Accrue (trois fois par jour, pendant {Essence}!D6 tours).

Note : Le satyre témoigne d'une extrême sensibilité à la pollution de l'eau. Ses tests de Perception pour détecter ce genre de pollution s'effectuent avec son Essence, et non son Intelligence, et bénéficient d'un bonus de -2 au seuil de difficulté. Par ailleurs, ses talents de grimpeur lui permettent de bénéficier d'un même bonus à tous ses tests d'escalade.

FAIBLESSES

Vulnérabilité (poisons).

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[Ma foi, merci pour ces fascinantes informations sur les talents de siffleur et de cracheur du satyre. Si on parlait de la vraie raison qui l'a rendu célèbre - comment se fait-il que la campagne ne soit pas submergée par d'immenses hordes de petits satyres folâtres ?]<<<<
- Janie Jones (02:16:29/18-MAI-53)

>>>>[Troupeaux, chérie, on dit troupeaux. Leur sensibilité bien connue aux polluants les cantonnent dans les plus hautes collines du sud de l'Europe, où se trouvent les dernières sources et bassins épargnés par les PCB, dioxines, benzène, toluène et autres délices que nous sommes habitués à trouver dans l'eau du robinet. Alors, même s'ils aiment bien s'envoyer en l'air, pour parler vulgairement, ils contrôlent sagement leur population (quand une jeune Grecque se montre un peu trop légère, les gens disent qu'il lui faudrait un satyre comme mari).]<<<<
- Roberto L (11:14:21/18-MAI-53)

>>>>[Conneries sexistes.]<<<<
- Rachschtig (13:19:51/18-MAI-53)

>>>>[Personnellement, j'ai une dette envers les satyres. Je me suis fait salement allumer, il y a deux ans, quand une corpo a décidé que je m'approchais un peu trop près de ses installations au nord de Larissa. J'ai réussi à semer mes poursuivants, mais je savais que la chaleur finirait par avoir ma peau. Et puis, j'ai vu un satyre sortir d'une grotte qu'il venait de quitter, et je me suis traîné à l'ombre à l'intérieur. La grotte dissimulait un bassin d'eau, fraîche et pure, qui m'a maintenu en vie jusqu'à ce que mes potes me ramassent deux jours plus tard. Si cette eau avait été bouillie, elle m'aurait probablement achevé. Ami satyre, c'est quand tu veux pour aller boire un verre de jus de fruits fermenté.]<<<<
- Stormer (02:41:44/19-MAI-53)

>>>>[Ben, si tu comptes vraiment y retourner pour dire merci, emporte des bananes. Ils adorent ça, curieusement, vu que la banane n'est pas vraiment une spécialité locale en Grèce.]<<<<
- Roberto L (13:21:07/19-MAI-53)

>>>>[Au diable toutes ces bêtises. Moi, ce que je préfère, c'est un bon satyre kebab dans une pita bien chaude avec des olives fraîches et une bouteille de retsina. Hé ! hé ! Non, je déconne. Je t'assure.]<<<<
- Rabid (04:01:14/20-MAI-53)

CARACTÉRISTIQUES

Satyre	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
	2	4x5	2	-	2/4	3	6	3	5L

Pouvoirs : Accident (zone x2), Dissimulation (personnelle), Initiative Accrue (trois fois par jour, pendant [Essence]1D6 tours)

Faiblesses : Vulnérabilité (poisons)

Note : Le satyre témoigne d'une extrême sensibilité à la pollution de l'eau. Ses tests de Perception pour détecter ce genre de pollution effectuent avec son Essence, et non son Intelligence, et bénéficient d'un bonus de -2 au seuil de difficulté. Par ailleurs, ses talents de grimpeur lui permettent de bénéficier d'un même bonus à tous ses tests d'escalade.

SATYRE *Capra satyrus*

HABITAT

Collines rocheuses et avant-monts

RÉPARTITION

Grèce, sud des Balkans

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE



SCORPYRINE

Euscorpius igneus

IDENTIFICATION

Le scorpyrine est un arachnide de près de 40 centimètres de long pour un poids d'environ 500 grammes. Son corps segmenté comporte une paire de pinces puissantes, similaires dans leur forme et leur fonction à celles d'un homard. Le thorax compte quatre segments, portant chacun une paire de pattes. L'abdomen en comporte six et se termine par un dard incurvé, équipé de deux grosses glandes à venin internes. Des plaques chitineuses protègent le dos et les pinces de la créature. Le scorpyrine est noir, avec des pattes d'un brun vert. C'est la forme Éveillée du scorpion commun européen *Euscorpius flavicaudus*.

CAPACITÉS MAGIQUES

Innées.

HABITUDES

Le scorpyrine est un carnivore nocturne qui chasse et se nourrit d'insectes, de vers, d'araignées et, à l'occasion, d'oiseaux et de petits mammifères comme les souris, les musaraignes et les campagnols. Il tue généralement ses proies avec ses pinces, réservant son venin pour celles qui lui résistent trop longtemps ou dont la taille dépasse largement la sienne. S'il est provoqué par l'homme, il s'accroche à lui avec ses pinces et le pique avec son dard.

Le scorpyrine mène une vie solitaire sans considération de territoire. Il ne connaît pas de saison de reproduction particulière et communique par stridulations, frottant la base de ses pinces contre ses pattes pour produire un bourdonnement sourd. Mâle et femelle utilisent ce système pour attirer un compagnon ou une compagne, et le mâle produit un son légèrement différent pour effrayer les intrus et éloigner ses rivaux.

Un scorpyrine sur la défensive baisse ses pinces devant sa tête. Lorsqu'il est en posture d'attaque, il les ouvre au contraire et les brandit bien haut.

Le scorpyrine a besoin de très peu d'eau et peut survivre dans un milieu extrêmement salin ou sous une température extrêmement élevée. Des rapports en signalent certains en train de chasser dans les cendres volcaniques et autres terrains a priori hostiles. Malgré une croyance populaire bien ancrée dans les esprits, aucun document scientifique sérieux ne crédite le scorpyrine d'une quelconque faculté à cracher du feu ou à utiliser le feu comme une arme.

COMMENTAIRES

Plus grand que n'importe quel autre scorpion européen, le scorpyrine est responsable chaque année d'un nombre de



décès égal à celui provoqué par les morsures de serpent. Cependant, en raison de sa nature peu agressive, il représente un moindre danger pour l'homme. Son venin est hautement acide, et les traces de ses piqûres développent très vite une nécrose des tissus lorsqu'elles ne sont pas soignées rapidement. Le scorpyrine peut supporter un taux de pollution impressionnant et développe alors un venin riche en toxines, qui ne fait que le rendre encore plus redoutable.

POUVOIRS

Immunité contre le Feu, Venin.

FAIBLESSES

Aucune.

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[Un moindre danger pour l'homme, hein ? On voit que ce type n'a jamais été piqué par un scorpyrine. Quand une de ces saloperies se sent menacée par un truc de la taille d'un homme, elle saute la posture menaçante et passe directement à la piqûre, te privant des quelques secondes qui t'auraient suffi pour l'écrabouiller. En général, elle t'agrippe un bras ou une jambe avec ses pinces, s'y accroche comme à ses économies et te plante ce petit crochet dans la peau. Si elle te pique au mollet, par exemple, ta jambe gonfle comme un zeppelin en moins de trois minutes, et le venin atteint le système cardio-vasculaire et respiratoire à peu près dans le même délai. La victime claque habituellement cinq minutes après avoir été piquée. Le scorpyrine n'est peut-être pas agressif mais, si tu lui fais peur, il te refroidit d'abord, et pose les questions ensuite.] <<<<

- Roberto L (21:22:09/28-MAI-53)

>>>>[C'est toujours la meilleure politique.] <<<<

- Rabid (02:06:41/29-MAI-53)

>>>>[les scorpyrines sont populaires dans les périmètres corporatistes, comme tu peux t'y attendre. Comme ils se fichent de la chaleur ou de la pollution, ils constituent des gardiens rêvés. les costards ont même imaginé un moyen de compenser leur nature timide : ils leur frottent une espèce de saloperie alcaline sur la queue. Ça les rend hyper agressifs, prêts à piquer tout ce qui se présente. Alors, chaque matin, les empoisonneurs (comme on surnomme affectueusement ces gorilles en tenue de cosmonautes) sortent arroser les scorpyrines à la chaux vive afin de les mettre dans disposition d'esprit idéale pour accueillir le premier shadowrunner qui franchira la grille. Des petites créatures bien pratiques.] <<<<

- Stormer (03:11:51/29-MAI-53)

>>>>[Les chercheurs peuvent aussi les entraîner grâce à des agents déclencheurs chimiques d'une nature plus subtile. Ils les conditionnent pour adopter une posture agressive dans laquelle ils oublient l'approche pince-en avant pour utiliser directement leur dard. Comme ça, la compagnie a plus besoin d'envoyer les gros bras. Non pas qu'elle se soucie d'un tueur de plus ou de moins, c'est simplement qu'un bon conditionnement coûte moins cher que les combinaisons de survie et les primes d'assurance.] <<<<

- Skinner (11:18:17/30-MAI-53)

>>>>[Et moi qui croyais n'avoir à m'inquiéter de ce genre de trucs que dans les déserts d'Afrique et dans les endroits comme ça.] <<<<

- Dodo (14:11:32/30-MAI-53)

CARACTÉRISTIQUES

	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
Scorpyrine	2/1	5x2	1	-	1/4	2	6	3	4L, -1 d'Allonge

Pouvoirs : Immunité contre le Feu, Venin

Faiblesses : Aucune

Note : Au prix d'une action complexe, un scorpyrine peut effectuer deux attaques sur la même cible : une avec ses pinces (dégâts 4L), et une avec son dard (dégâts 5G). Le maître de jeu peut, à son gré, augmenter les dégâts du dard à 7G ou même 4F si les shadowrunners rencontrent la créature dans un environnement toxique. Les substances toxiques augmentent en effet la virulence de son venin. Si les pinces infligent des dégâts, procédez à un test de Rapidité (4) pour la victime. En cas d'échec, le scorpyrine s'est accroché à elle et ne la lâche plus. Il continue à frapper avec sa deuxième pince et son dard, infligeant des dégâts qui passent respectivement à 5L pour la première et à 6G ou 7G pour le second.

SCORPYRINE *Euscorpius igneus*

HABITAT

Divers (préférence pour les rochers, la rocallie, les murs de pierres et les bâtiments)

RÉPARTITION

Sud de l'Europe, avec des apparitions occasionnelles dans les villes portuaires du nord

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE



SÉIDE VAMPIRIQUE

Pas de taxonomie officielle

IDENTIFICATION

La grande majorité des séides vampiriques sont des humains ou des métahumains que seule l'analyse biochimique distingue d'individus normaux. De nombreux experts proposent d'utiliser une diversité de signes pseudo vampiriques comme indicateurs de classification du séide, mais même les théories les plus fumeuses se sont montrées jusqu'ici incapables de définir l'espèce. La meilleure piste pour son identification demeure encore l'analyse biochimique : le séide est dépendant des enzymes et autres protéines du sang d'un vampire ou d'un nosferatu. À défaut d'un apport régulier de ces protéines, il devient léthargique, tombe dans le coma et finit par mourir. Cette dépendance biochimique paraît beaucoup plus grave que n'importe quelle toxicomanie connue. De plus, l'étude des rares séides vampiriques disponibles pour la recherche montre qu'il n'existe aucun facteur commun d'accoutumance. Des formes différentes de protéines du sang peuvent provoquer la dépendance chez différents séides.

CAPACITÉS MAGIQUES

Innées.

HABITUDES

Le séide ne vit que pour se procurer le sang vampirique qui lui est vital. Celui qui le lui fournit se sert de sa dépendance pour contrôler ses actions. Bien que certaines indications donnent à penser que le sang de vampire altère la membrane des neurones et, par là même, le fonctionnement cérébral, le séide ne manifeste aucune perte de talent ou de compétence lorsqu'il devient l'esclave de son maître vampirique. Son cycle d'activité varie de manière identique à celui de la plupart des humains ou des métahumains.

COMMENTAIRES

Peu de vampires - mais davantage de nosferatus - sécrètent les enzymes nécessaires à l'asservissement d'un séide vampirique. L'étude de certains cas semble montrer que des alcaloïdes, des préparations virales et autres substances peuvent servir à renforcer le phénomène d'accoutumance, mais cette théorie reste encore à confirmer. Tout de même, la recherche a pu établir que pour créer un séide, le vampire ou le nosferatu devait faire ingérer un peu de son sang à une victime fraîchement drainée juste avant que cette dernière ne succombe.

Vampires et nosferatus utilisent les séides pour effectuer des tâches qui leur seraient pénibles ou impossibles, comme sortir en plein jour, déplacer des objets



auxquels ils sont allergiques, et ainsi de suite.

POUVOIRS

Immunité contre l'Âge, Immunité contre les Armes Normales.

FAIBLESSES

Exigences alimentaires (Essence de nosferatu ou de vampire), perte d'Essence (environ 1 point tous les 3 mois ; lancez 1D6 chaque mois : sur un résultat de 1 ou 2, le séide perd 1 point d'Essence).

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[Tout une dissertation pour bien peu de chose. Moi, je les appelle simplement des Igor.] <<<<
- Cushing (00:00:00/6-JUN-53)

>>>>[La création d'un authentique séide, et non la simple domination d'un esclave par la crainte, est un art qui n'est pas donné à tout le monde. La victime doit être drainée jusqu'à l'extrême limite, puis recevoir quelques gouttes du sang de son nouveau maître, afin qu'elle lui doive désormais la vie. Le séide reste faible pendant plusieurs jours après sa création, et son maître s'occupe de lui, recourant souvent à des drogues et à la magie pour accroître sa dépendance. Par la suite, le séide ne peut continuer à vivre que s'il est nourri régulièrement avec le sang de son maître. La disparition de ce dernier signifie pour lui un sort pire que la mort.] <<<<

- Wolfgang K (17:21:18/7-JUN-53)

&>>>>[Débarrasse-toi du cliché du colosse bossu tirant la carriole noire avec les cercueils remplis de terre. Deux vice-présidents extrêmement efficaces ont dirigé l'Institut Eissler à Cologne pendant près de quinze ans, durant lesquels personne, y compris les médias, n'a jamais vu le président de l'Institut. Les VP étaient des séides vampiriques, comme c'est devenu évident lorsqu'une brillante recherche génétique conduite par Richard Jager et son équipe a établi que le président Konrad Eissler était un nosferatu. Les séides ne sont pas nécessairement des majordomes ou des gros bras.] <<<<

- Dieter D (22:16:47/7-JUN-53)

>>>>[La biochimie du séide est fascinante. Il semble y avoir deux agents actifs distincts, agissant tous les deux sur les centres nerveux périphériques et centraux. Le peu d'indications en notre possession désignent un agent viral conjugué à des séroprotéines pour former un ensemble pénétrant dans la cellule et capable d'altérer toute une variété de fonctions cellulaires. Ce virus ressemble étroitement au VVHMH, mais la conjugaison de séroprotéines semble propre à chaque individu, ce qui complique singulièrement le développement d'un antidote ou d'un vaccin.] <<<<

- Maskalyne (14:02:11/7-JUN-53)

CARACTÉRISTIQUES

Séide vampirique	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
	C	C	C†	C	C	C†	††	C	Humanoïde

Pouvoirs : Immunité contre l'Âge, Immunité contre les Armes Normales

Faiblesses : Exigences alimentaires (Essence de nosferatu ou de vampire), perte d'Essence (voir plus bas)

Note : C = attribut du personnage avant qu'il ne devienne un séide. C† = attribut original du personnage, avec un minimum de 4 en Force de 5 en Volonté. †† = l'Essence reste dans les limites normales propres au personnage, mais ne peut être obtenue qu'auprès du maître, vampire ou nosferatu. Quand il est rencontré en situation de jeu, le séide a une Essence de 1D6, avec un minimum de 2.

Un vampire ou un nosferatu crée un séide en drainant l'Essence d'une victime jusqu'à 0 avant de lui faire avaler quelques gouttes de son sang ; le processus ramène l'Essence du malheureux à 1 mais le laisse comateux pendant 1D6+6 jours. Pendant cette période, le vampire a recours à la magie, à l'hypnose, à une ingestion minimale de sang et à des drogues alcaloïdes pour renforcer la dépendance de son séide. Par la suite, ce dernier ne peut plus gagner d'Essence qu'en buvant le sang de son maître. Un vampire qui nourrit son séide perd 1 point d'Essence, mais lui en fait gagner 1D6 (jusqu'au maximum normal pour son espèce). Le séide perd son Essence de manière irrégulière ; lancez 1D6 chaque mois : sur un résultat de 1 ou 2, il perd 1 point d'Essence. Si son Essence est réduite à 0, il perd 1 point par semaine dans tous ses attributs, devenant de plus en plus comateux et léthargique, finissant par mourir quand sa Constitution tombe à 0. Seule l'ingestion du sang de son maître peut prévenir ou inverser ce processus.

Peu de vampires ou de nosferatus savent créer des séides, mais ceux qui possèdent ce savoir le transmettent aux générations suivantes, afin que leurs esclaves puissent continuer à servir leurs descendants.

SÉIDE VAMPIRIQUE *Pas de taxonomie officielle*

HABITAT

Selon le lieu d'habitation du maître

RÉPARTITION

Partout à travers l'Europe

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE



IDENTIFICATION

Le spectre apparaît comme un esprit amorphe de couleur noir ou gris foncé, prenant essentiellement deux types de forme. La première, visible dans l'espace astral, est celle d'un nuage de fumée ou de brume d'approximativement 1 mètre de diamètre, qui semble comme éclairé de l'intérieur par une lumière noire et se déplace par à-coups en envoyant sa masse, volute après volute, dans la direction voulue.

Dans le monde physique, le spectre se manifeste, soit sous sa forme vaporeuse, soit sous son deuxième aspect, celui d'une silhouette anthropomorphe drapée dans des robes déchirées. Une faible lueur (là encore, dans la gamme des ultraviolets) brille à l'intérieur de son capuchon, mais sans révéler les traits d'aucun visage. Des observateurs ont rapporté que le spectre pouvait parfois faire des signes, sortant une main de la brume pour cette occasion.

CAPACITÉS MAGIQUES

Innées.

HABITUDES

Le spectre représente une anomalie dans la famille des esprits et il n'est pas facile à classer parmi eux. Celui qui s'en rapproche le plus est probablement l'esprit nomade (*Umbra mortis*), une rare entité astrale possédant des facultés parasitaires.

Les documents en notre possession à l'heure actuelle montrent que le spectre apparaît presque exclusivement à proximité d'une scène de violence, mais la recherche n'a pu déterminer si c'était la violence qui l'attirait ou s'il en était le facteur déclenchant. Dans un cas comme dans l'autre, le spectre semble tirer une sorte de pouvoir de l'événement.

Le spectre se manifeste généralement seul. Cependant, durant les émeutes de Barcelone de 2051, deux ont été aperçus simultanément dans la ville. Cette exception pourrait toutefois être imputable à une confusion des observateurs.

COMMENTAIRES

Tous les efforts d'identification du plan d'origine du spectre se sont jusqu'ici avérés vains. Ses caractéristiques et ses facultés magiques paraissent uniques et sans aucun point commun avec les autres esprits répertoriés. Il semble obéir à des motivations qui lui sont propres et se montre insensible aux tentatives de domination de type invocatoire. Personne n'a encore réussi non plus à communiquer avec lui, bien qu'il donne les signes incontestables d'une haute intelligence.



L'influence et le contrôle exercés sur l'homme par le spectre sont apparemment limités au plan physique, puisqu'il doit se manifester pour utiliser ces pouvoirs - il opte alors le plus souvent pour sa forme de silhouette encapuchonnée. Il n'a jamais été établi de rapport direct entre le spectre et les événements violents dont il se nourrit : l'esprit semble préférer agir par le truchement d'intermédiaires et de pantins. Il évite toute confrontation directe en se réfugiant dans l'espace astral.

POUVOIRS

Confusion (zone x2), Immunité contre les Agents Pathogènes, Immunité contre les Poisons, Influence (zone x2), Manifestation, Peur (zone x2), Résistance à la Magie, Sensibilité Magique.

FAIBLESSES

Aucune.

COMMENTAIRES PIRATES

►>>>[Je me trouvais à Barcelone pendant les émeutes, malheureusement, et j'ai vu un spectre. J'essayais de me glisser hors du secteur des affrontements quand j'ai aperçu, à travers la fumée d'un minibus en flammes, ce qu'ils appellent dans le fichier une "silhouette encapuchonnée". Au début, j'ai cru que j'avais des visions, mais quand je me suis approché pour mieux voir, j'ai compris que ce n'était pas ça. La chose se tenait une dizaine de mètres d'un carrefour où la police se heurtait à des émeutiers dans une rencontre d'une violence inouïe. Elle était partiellement dissimulée dans une ruelle obscure, près d'un escalier, mais de toute évidence elle surveillait la confrontation. Tandis que je l'observais, de nouveaux émeutiers ont déboulé sur le carrefour en jetant des cocktails Molotov contre les forces de l'ordre. Quelques flics ont pris feu et ont commencé à battre en retraite, et ce putain de spectre m'a fait l'impression de devenir un peu plus gras et plus brillant. Et puis, il a eu comme un geste, et les flics se sont regroupés, certains encore partiellement en flammes, et ils ont ouvert le feu à tir tendu sur les émeutiers. Le spectre devenait trop brillant pour qu'on puisse continuer à le regarder. J'ai décidé que ça commençait à suffire, et je lui ai balancé le plus gros sort de Flammes Infernales que j'ai pu constituer. Tout ce que je sais, c'est que, quand les débris sont retombés dans la ruelle, le spectre avait disparu et que les affrontements se sont rapidement arrêtés.] <<<<

- Son of Cid (12:53:29/2JUN-53)

►>>>[Ce sont effectivement des esprits étranges. Il est difficile d'expliquer comment ceux d'entre nous qui en ont le talent et la capacité peuvent identifier les différents types d'esprits, mais disons pour simplifier que chacun possède une "odeur" qui lui est propre. Ainsi, les élémentaires ne sentent pas la même chose que les esprits de la nature, les alliés ou les veilleurs. Les spectres n'entrent dans aucune catégorie connue. Les autres esprits semblent être d'une certaine manière un reflet de l'humanité (d'où le grand débat métaphysique au sujet de leur origine), mais pas ceux-là. Constituent-ils une espèce entièrement nouvelle apportée par l'Éveil ? Seul l'avenir le dira.] <<<<

- Mage XX (07:24:49/3JUN-53)

►>>>[Je vais te dire où j'en ai vu la plus grosse concentration : à Tenochtitlan, en Aztlan. Je n'irai pas jusqu'à dire qu'ils sont fréquents autour de bonne vieille Mexico, mais j'ai croisé beaucoup de spectres et d'autres choses dans les coins sombres de cette ville tragique. Je pense qu'ils sont attirés par les activités des magiciens d'Aztechnology. Dieu sait qu'il est souvent presque impossible de regarder cette pyramide dans l'astral.] <<<<

- Mask (11:56:39/5JUN-53)

►>>>[Tuez ces horreurs chaque fois que vous en avez l'occasion. Elles sont le Mal, si une telle chose existe. Il est impossible de discuter ou de négocier avec elles. Elles n'existent que pour se nourrir. Elles représentent notre futur, à moins que nous ne puissions faire quelque chose pour les arrêter.] <<<<

- H (05:41:17/6JUN-53)

CARACTÉRISTIQUES

Spectre	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
	10	12x3	6	4	7/7	10	12 (A)	7	Spécial

Pouvoirs : Confusion (zone x2), Immunité contre les Agents Pathogènes, Immunité contre les Poisons, Influence (zone x2), Manifestation, Peur (zone x2), Résistance à la Magie, Sensibilité Magique

Faiblesses : Aucune

Note : Le spectre se comporte comme un esprit indépendant (voir **Le Grimoire**, page 71) et possède donc une Énergie Spirituelle. Elle débute généralement à 0, puis augmente de 1 par point (case) de dégâts étourdissants ou physiques infligé par une victime sous son emprise ou être vivant ou à un objet inanimé. L'Énergie Spirituelle du spectre ne peut pas excéder le double de son Essence.

SPECTRE *Umbra meticulosus*

HABITAT

Lieux de violence, ruraux ou urbains

RÉPARTITION

Partout à travers l'Europe

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE



SPECTRE DE BROCKEN

Pas de taxonomie officielle

IDENTIFICATION

L'existence même du spectre de Brocken fait encore aujourd'hui l'objet d'une polémique farouche. Les partisans de son existence décrivent l'entité comme une silhouette indistincte, d'apparence humaine et d'une taille variable (comprise entre 2 et 5 mètres de haut, plutôt 4 ou 5 mètres en moyenne). Les témoins de ses apparitions l'identifient d'après les facteurs suivants : sa forme indistincte, sa présence sur certains sites uniquement, le minutage précis de ses apparitions et le déploiement de toute une gamme de pouvoirs magiques bien définis.

CAPACITÉS MAGIQUES

Innées. Certains rapports non confirmés attestent l'existence de spécimens magiquement actifs.

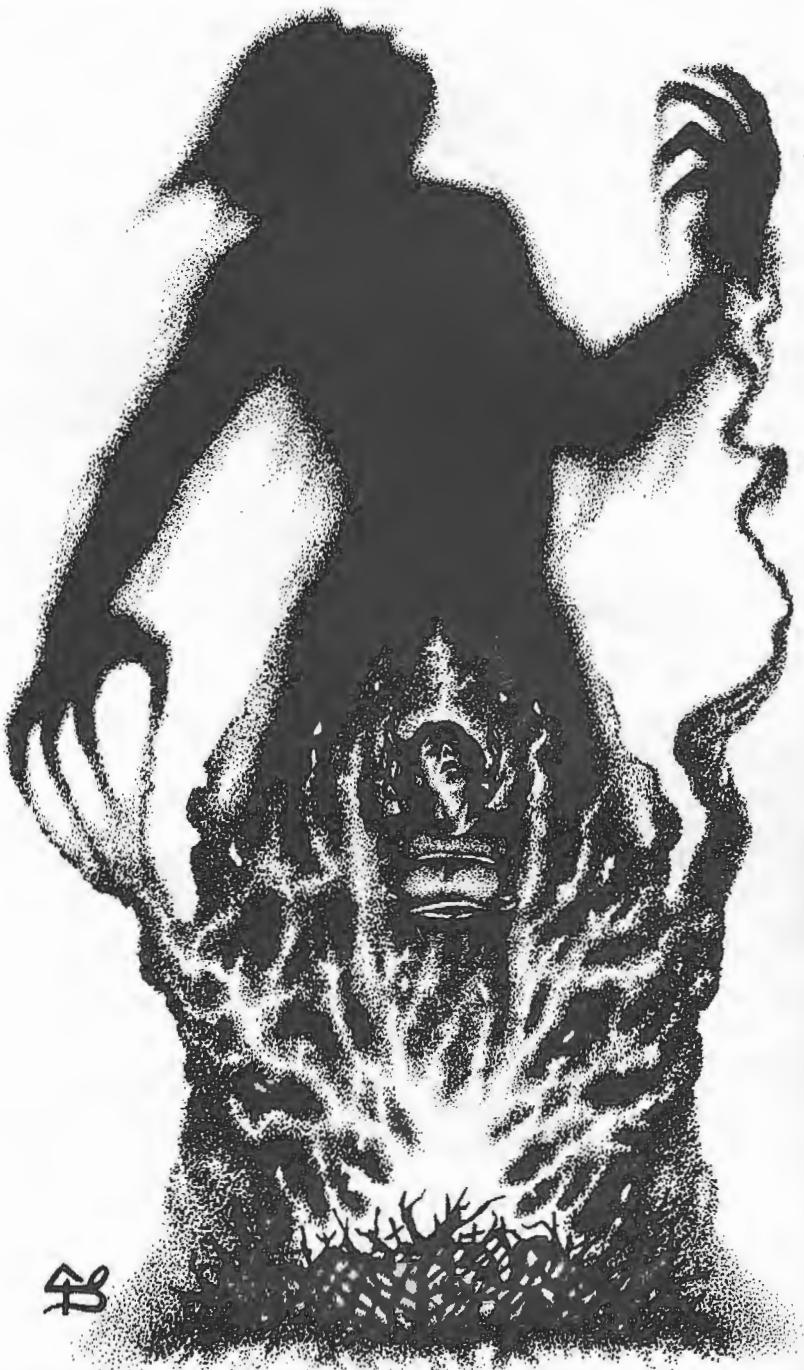
HABITUDES

Les spectres de Brocken sont spécifiquement liés aux sites des anciens procès de sorcières et des grands sabbats européens, à savoir principalement la région du sud-ouest de la France (dans une zone de 50 kilomètres autour de Chambéry), la Bavière et la vallée du Rhin en Allemagne, et la Saxe, d'où provient le nom du spectre (le Brocken étant le plus haut sommet des monts Harz). Le spectre de Brocken se manifestera le jour anniversaire des grandes immolations par le feu, à la date des anciens sabbats et en d'autres occasions spécifiques dont la signification reste généralement indéterminée (par exemple, le jour anniversaire de la mort sur le bûcher d'une sorcière inconnue). Ceux qui croient en son existence soulignent que la répartition du spectre est limitée aux sites saturés par la sauvagerie des atrocités médiévales perpétrées par l'Inquisition. L'entité n'apparaît pas sur des sites de procès mineurs.

Le spectre de Brocken se manifeste peu après la tombée de la nuit aux dates fatidiques et demeure actif jusqu'aux premières lueurs de l'aube. Dans l'intervalle, il bat la campagne en quête de victimes, pourchassant les hommes et usant de ses pouvoirs pour saper leur énergie et ralentir leur fuite. Étant une créature astrale et solitaire, le spectre de Brocken n'a besoin d'aucune forme de nourriture.

COMMENTAIRES

Qu'une activité magique et spirituelle prenne place à certaines dates en certains lieux est bien établi par les hermétiques les plus sérieux, ce n'est pas ce qui est remis en question. Les sceptiques discutent plutôt de la classification de ces phénomènes, la description des pouvoirs mis



en cause demeurant trop floue pour satisfaire une investigation impartiale.

POUVOIRS

Aliénation (zone x2), Aura Glaciale (personnelle), Chape d'Ombre, Drain d'Essence (permanent et temporaire), Immunité contre l'Âge, Immunité contre le Froid, Immunité contre les Agents Pathogènes, Immunité contre les Armes Normales, Immunité contre les Poisons, Manifestation, Mouvement, Peur (zone x2), Toucher Paralysant.

Note : Tous les spectres de Brocken possèdent le pouvoir de Drain d'Essence.

Pour déterminer les pouvoirs de chaque spécimen de spectre, lancez 1D6 pour chacun des autres pouvoirs ; un résultat de 1 indique que le spectre ne le possède pas. Le pouvoir d'Aura Glaciale peut être étendu à une victime dans une portée de (Essence) D6 mètres, au prix d'une action complexe.

FAIBLESSES

Allergie (soleil, grave), Perte d'Essence (1 point tous les 10 ans), Vulnérabilité (feu).

COMMENTAIRES PIRATES

[>>>[Écoute, je me fous pas mal des savants et de leur taxonomie. Je vais juste te raconter ce que je sais. J'avais dix-huit ans quand j'ai escaladé le Brocken. On s'est fait surprendre en haut, moi et mes trois compagnons, et il a fallu entamer la descente au crépuscule. Un cercle de nuages entourait le sommet, nimbés d'argent par un mince croissant de lune, quand brusquement un grand humanoïde noir a surgi au milieu des nuages et s'est laissé glisser le long de la paroi. Il descendait droit sur nous, et personne n'arrivait plus à placer ses mains et ses pieds correctement, on se contentait de pendre au bout de nos cordes et de dévaler cette paroi à pic avec cette saloperie de chose qui fondait sur nous. On avait l'impression qu'elle ne nous atteindrait jamais, comme si elle se déplaçait au ralenti, mais elle se rapprochait sans cesse. Les mains de Franz sont devenues bleues sur sa corde, comme je te le dis, et il s'est mis à tournoyer au bout, retenu par son mousqueton, en grognant de douleur. La chose a rejoint Erszébet alors qu'elle arrivait sur une corniche ; la pauvre s'est figée sur place, puis a commencé à basculer en arrière, très lentement. Raide comme une planche, elle a dégringolé la pente, une chute de soixante-dix mètres, avant de se casser le cou dans une ravine. J'ai tiré sur la chose ; j'avais emporté un pistolet de gros calibre au cas où on aurait croisé des ours, mais j'aurais aussi bien pu lui balancer des edelweiss. Lors j'ai couru, et je ne me suis pas retourné. Les sauveteurs n'ont retrouvé qu'un seul cadavre, celui de Wilhelm, gonflé comme un noyé. Je l'oublierai jamais cette ascension. Elle tourne sans arrêt dans ma tête, et j'en fais encore des cauchemars.] <<<<

- Reynhard (19:14:43/19-MAR-53)

[>>>[Merde. C'est moche. Est-ce que ces trucs attaquent n'importe qui, qui a le malheur de se trouver là au mauvais moment ? Est-ce qu'ils sont maléfiques ? Est-ce que les objets sacrés les tiennent à distance ? Je veux dire, je comptais faire un peu d'escalade dans la Saxe, un de ces jours. Me demande si c'est vraiment une bonne idée.] <<<<

- Bjorn (20:53:07/22-MAR-53)

[>>>[les chasseurs de spectres disent que ces trucs s'en prennent à n'importe qui. Maléfiques ? Eh bien, certains voyants affirment que la haine consomme ces esprits a pour origine un très ancien ressentiment à l'égard de ceux qui ont fait brûler des innocentes lors des procès de sorcières. On a brûlé plus de 100 000 personnes, tu sais. Apparemment, ils se disent : "Bon, vous nous avez brûlés pour rien, maintenant au moins vous allez avoir une raison de nous détester". Peut-être qu'ils ont le sentiment d'exercer une certaine forme de justice.] <<<<

- Stormer (15:29:05/23-MAR-53)

[>>>[Quant aux reliques sacrées, autant brandir les chaussettes du pape à la figure d'un spectre de Brocken, tu verras comme ça va le faire. Après tout, ce sont les gars qui avaient les mitres et un sérieux problème avec les femmes qui sont à l'origine des tortures et des bûchers. Des gens bénis par eux ne risquent pas de te servir à grand-chose.] <<<<

- Juggler (06:12:12/28-MAR-53)

CARACTÉRISTIQUES

	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
Spectre de Brocken	5	5	5	2/6	2	5	7(A)	6	Spécial

Pouvoirs : Aliénation (zone x2), Aura Glaciale (personnelle), Chape d'Ombre, Drain d'Essence (permanent et temporaire), Immunité contre l'Age, Immunité contre le Froid, Immunité contre les Agents Pathogènes, Immunité contre les Armes Normales, Immunité contre les Poisons, Manifestation, Mouvement, Peur (zone x2), Toucher Paralysant.

Faiblesses : Allergie (soleil, grave), Perte d'Essence (1 point tous les 10 ans), Vulnérabilité (feu)

Note : Tous les spectres de Brocken possèdent le pouvoir de Drain d'Essence. Pour déterminer les pouvoirs de chaque spécimen de spectre, lancez 1D6 pour chacun des autres pouvoirs ; un résultat de 1 indique que le spectre ne le possède pas. Le pouvoir d'Aura Glaciale peut être étendu à une victime dans une portée de (Essence) D6 mètres, au prix d'une action complexe.

SPECTRE DE BROCKEN

Pas de taxonomie officielle

HABITAT

Collines et montagnes, régions isolées

RÉPARTITION

Sud-est de la France, Allemagne (Bavière, vallée du Rhin, Saxe)

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE



STYMPHALIAN

Ardea foedus

IDENTIFICATION

Le stymphalian ressemble à un héron géant d'approximativement 2 mètres 80 de haut, un tiers de cette taille étant représenté par les pattes, avec une envergure pouvant atteindre 7 mètres 50. Son poids avoisine les 40 kilos. Ses pieds à quatre orteils comportent des griffes rétractiles de 3 à 4 centimètres, et son bec dentelé, particulièrement dur, mesure 30 centimètres. Dans les plumes grises de ses ailes sont intercalées des plumes-flèches rouges plantées dans le métacarpe ; le reste de son corps est noir. L'oiseau articule son long cou en forme de S lorsqu'il vole ou qu'il marche. Le stymphalian est un proche parent du héron pourpre *Ardeidae purpurea*.

CAPACITÉS MAGIQUES

Parabiologiques.

HABITUDES

Le stymphalian se nourrit de poissons et de charognes, et chasse également le lapin, le lièvre, le renard et d'autres petits mammifères similaires. Il attaque sa proie en lui tirant ses "plumes-flèches", en réalité des dards fortement calcifiés bordés d'un léger empennage, lui permettant de la suivre facilement jusqu'à ce qu'elle s'épuise ; il ne lui reste plus alors qu'à se poser et à la plonger dans l'inconscience avec son souffle nocif. Ce dernier émane des gaz de viande en décomposition, partiellement digérée, conduits dans ses parabronches par un diverticule intestinal, qui fournit également le gaz nécessaire au tir des plumes-flèches. Une fois sa proie inconsciente, le stymphalian la déchiquette avec son bec et ses serres.

Le stymphalian vit en groupes sociaux de 10-25 adultes et petits. La femelle pond entre 1 et 3 œufs au début du printemps. Dès l'âge de six semaines, les oisillons savent voler, et à partir de quatre mois ils sont capables de chasser seuls et de subvenir à leurs besoins. Les stymphalians chassent toujours en groupes d'au moins 3 à 5 oiseaux. Ils montrent à cette occasion une ingéniosité remarquable, volant en formation serrée le temps de localiser leur proie avant de se disperser pour fondre sur elle de tous les côtés, généralement après l'avoir encerclée pour minimiser le risque de la voir leur échapper. Le stymphalian chasse pendant la journée et regagne son nid, toujours situé en hauteur (arbre ou falaise, par exemple), à la tombée de la nuit.

COMMENTAIRES

Le stymphalian s'en prend rarement à l'homme, sauf provocation de sa part, mais une intrusion dans son territoire ou la faim



peuvent le rendre agressif, comme ce fut le cas récemment après la pollution du littoral méditerranéen. Il devient surtout dangereux lorsqu'il tient une proie blessée ; il tente toujours d'achever sa victime. Du fait de son ouïe extrêmement fine, il est particulièrement sensible au son, et un bruit amplifié constitue souvent le meilleur moyen de le repousser.

POUVOIRS

Sens Accrus (ouïe), Souffle Nocif.

FAIBLESSES

Vulnérabilité (agressions sonores, voir **Caractéristiques**, ci-contre).

COMMENTAIRES PIRATES

►►►►[Je vais te dire ce qui est vraiment chaud. C'est d'avoir un vol de ces satanés piafs qui te tirent dessus depuis le ciel pendant qu'un porc-épic mitrailleur t'allume depuis le sol. Tu ne sais plus où donner du flingue.] <<<<

- Stormer (22:12:24/1JUN-53)

►►►►[Ils défendent leur territoire avec beaucoup d'obstination et d'intelligence ; les groupes de chasse te plongent dessus le long de trajectoires différentes de manière à t'arroser de projectiles provenant de toutes les directions possibles et imaginables. Heureusement, c'est difficile de rater quand tu tire sur des trucs de cette taille. Évite simplement de le surprendre au nid.] <<<<

- Roberto L (00:16:10/2JUN-53)

►►►►[Certaines grosses légumes qui possèdent un domaine sur leur petite île personnelle en Méditerranée aiment avoir quelques stymphalians chez elles en liberté. Elles les tiennent à l'écart de leur villa par une émission d'ultrasons et les encouragent à installer leur nid à l'autre bout de l'île pour chasser les lapins et les chèvres. Les oiseaux "gagnent leur pain", pour ainsi dire, en signalant naturellement l'approche d'éventuels intrus par leur formation d'attaque en cercle. Le seul inconvénient, c'est d'empêcher tes invités d'aller faire bronzer sur les mauvaises plages.] <<<<

- Timora T (03:33:52/3JUN-53)

►►►►[Le guano de stymphalian est précieux, particulièrement riche du fait de son régime poisson-viande. Et vu sa taille, il en produit un paquet. Les ultrasons très violents constituent le meilleur instrument de récolte, parce que ça éloigne les oiseaux et ça ramollit le guano. Tu n'as qu'à te pencher pour le ramasser. Ensuite, tu peux le vendre comme engrais.] <<<<

- Maskalyne (15:59:31/3JUN-53)

►►►►[Est-ce qu'il y a un type de sons plus efficace qu'un autre ? Bruit de fond, bande sonore de films X ?] <<<<

- Dodo (21:22:01/3JUN-53)

►►►►[Passe simplement une cassette de deathcore ou d'electroslam, et mets le volume à fond, mec.] <<<<

- Janie Jones (03:51:15/4JUN-53)

CARACTÉRISTIQUES

	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
Stymphalian	3	4x3	2	-	2/4	4	6	3	5L

Pouvoirs : Sens Accrus (ouïe), Souffle Nocif

Faiblesses : Les agressions sonores ont un effet négatif sur le stymphalian. Un niveau de bruit supérieur à 90 décibels l'oblige à un test de Résistance (Constitution) contre des dégâts de code 3L, ainsi qu'à un test de Volonté (4). En cas d'échec à ce second test, l'oiseau bat en retraite devant la source du bruit. Le maître de jeu peut infliger un malus à tous les seuils de réussite des personnages qui ne portent pas de protection auditive adéquate si le niveau sonore est vraiment excessif (supérieur à 110 décibels).

Note : Le multiplicateur de Rapidité en vol est de 7. Le code de dégâts indiqué correspond aux attaques de mêlée (bec, griffes). Le code de dégâts des plumes-flèches est de 4L. Utilisez la table suivante pour déterminer leur portée.

Portée	Distance en mètres*
Courte	0-E
Moyenne	(E+1)-2E
Longue	(2E+1)-4E
Extrême	(4E+1)-6E

* E = Essence du stymphalian

STYMPHALIAN *Ardea foedus*

HABITAT

Marais, estuaires, cours d'eau, littoral

RÉPARTITION

Disséminé à travers tout le sud de l'Europe

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE



TARENTELLE

Lycosa saltator

IDENTIFICATION

La tarentelle ressemble à une tarentule géante. La femelle développe une taille de 20 centimètres de corps, 35 centimètres avec les pattes, pour un poids moyen de 35 grammes. Le mâle est plus petit d'environ 25 %. Le corps de la tarentelle montre une légère segmentation. Son large abdomen porte de grandes filières postérieures qui lui servent à filer sa toile. Ses pattes articulées se terminent en "pieds" à quatre griffes. Une rangée de pointes poussent sur son dos chitineux, et elle possède de longues mandibules. La couleur de la tarentelle va du brun foncé au brun presque noir. Les parazoologues font de l'araignée une proche parente de la tarentule européenne, *Lycosa narbonensis*.

CAPACITÉS MAGIQUES

Parabiologiques.

HABITUDES

La tarentelle est une carnassière principalement active à la nuit tombée, qui se nourrit de vers, d'insectes, de petits oiseaux et de lézards. Elle tisse d'immenses toiles, pouvant atteindre 2 mètres 50 de large, pour capturer oiseaux et pucerons, et chasse ses autres proies en se servant de sa vision thermographique. Elle se fie généralement à sa vitesse et à son agilité, mais elle sait également surprendre ses victimes en se camouflant derrière une pierre ou sous les feuilles mortes.

Les femelles se réunissent parfois en groupe pour élever leurs petits, qui restent avec elles jusqu'à ce qu'ils aient atteint la moitié de leur taille d'adultes, mais en règle générale, la tarentelle mène une vie solitaire. Il n'y a pas de saison des amours particulière. Le processus d'accouplement commence par une danse de séduction complexe, effectuée par le mâle pour attirer la femelle. Cette dernière dévore habituellement son partenaire après la fécondation.

La tarentelle se montre assez peu agressive dans la nature, mais elle n'hésite pas à piquer si elle est surprise, agacée ou menacée. En règle générale, seuls les enfants, les personnes âgées et les individus à la santé fragile succombent à son venin.

COMMENTAIRES

De nombreuses légendes populaires font référence à la fameuse danse censément accomplie par les victimes d'une morsure de tarentule. On disait que les malheureuses dansaient jusqu'à épuisement total et finissaient par en mourir. On prétendait aussi que le seul spectacle de



cette danse poussait irrésistiblement les témoins à entrer dans la ronde fatale. Le folklore attache aujourd'hui ces légendes à la tarentelle, et ce pour deux raisons. Tout d'abord, la tarentelle elle-même effectue une sorte de danse, aussi bien lors de son rituel d'accouplement que dans le déplacement latéral en crabe qu'elle adopte pour approcher les proies capturées dans sa toile. Ensuite, parmi les symptômes d'empoisonnement qu'affichent les victimes de son venin, se trouvent des mouvements spasmodiques, à l'allure de chorégraphie grotesque, résultant d'une interruption des transmissions chimiques neuromusculaires périphériques.

On pratique l'élevage de la tarentelle pour la récolte de sa soie, d'une qualité remarquable.

POUVOIRS

Sens Accrus (vision thermographique Venin (avec des effets particuliers ; voir Caractéristiques, ci-contre).

FAIBLESSES

Aucune.

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[On élève aussi la tarentelle pour son venin, tout aussi remarquable. Il peut supporter une certaine chaleur sans rien perdre de ses propriétés, si bien que tu peux le glisser sans problème dans le goulasch ou les brownies. Avec le bon dosage, le pauvre type qui l'ingère ne s'en aperçoit pas tant qu'il n'est pas en situation de stress et ne désire pas bouger ou agir d'une certaine façon. C'est seulement là qu'il se rend compte que ses muscles ne fonctionnent plus trop bien, que ses jambes sont animées de spasmes et que ses mains tremblent de manière incontrôlable. Très pratique pour les occasions mondaines où tu tiens à te réserver un sérieux avantage sur tes invités.] <<<<

- Gloria (16:32:19/4JUN-53)

>>>>[Certes, mais il n'est pas si facile de calculer la dose adéquate. Un poil de venin en trop et l'effet se traduit immédiatement et spontanément par un léger tremblement des mains et des troubles de l'élocution. Il existe des poisons beaucoup plus subtils et plus efficaces. Les personnes intéressées par les apports de la chimie moderne peuvent contacter le (0,1 Mp effacé par l'opérateur système).] <<<<

- Maskalyne (18:32:21/4JUN-53)

>>>>[Vous connaissez les règles. Pas de publicité.] <<<<

- Juggler's Autosecretary (18:33:01/4JUN-53)

>>>>[En général, la tarentelle ne présente pas un danger, sauf si tu te promènes en donnant des coups de pied dans les cailloux, mais si tu portes une arme qui produit une signature thermique, tu perturbes la perception thermographique de la bestiole, qui ne comprend plus rien à ce qui se passe. Ça lui donne envie de mordre tout ce qui se présente à sa portée. Si tu déclenches la colère de toute une nichée de femelles avec leurs petits, comme j'ai eu le malheur de le faire une fois en Sardaigne, tu es bon pour passer un sale quart d'heure.] <<<<

- Rabid (04:27:03/4JUN-53)

>>>>[Vous êtes en train de faire à la pauvre petite créature une réputation injustifiée. La tarentelle fait un délicieux animal de compagnie. Quand elle est bien nourrie, tu peux la caresser doucement le long de l'abdomen et elle frotte ses petites pattes poilues de contentement. C'est adorable.] <<<<

- Samantha (04:51:32/4JUN-53)

>>>>[Moi aussi, j'en garde quelques-unes à la maison. Elles apprécient particulièrement l'atmosphère humide de la salle de bain, mais bien sûr, nous arrivons de perdre un invité dans la douche de temps en temps. Quelle tragédie.] <<<<

- Mrs Medici (05:12:44/4JUN-53)

CARACTÉRISTIQUES

Tarentelle	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
	1	4x4	0	-	1/3	2	6	3	Spécial, -1 d'Allonge

Pouvoirs : Sens Accrus (vision thermographique), Venin. La tarentelle utilise les règles habituelles du pouvoir de Venin mais avec un code de dégâts (Essence) M et -1 d'Allonge en combat. Le venin entraîne également des effets secondaires. Effectuez pour la victime un test de Constitution contre un seuil de difficulté égal à l'Essence de l'araignée. En cas d'échec, ses mouvements deviennent spastiques et non coordonnés pendant (Essence de la tarentelle) D6 tours. Cette "danse" grotesque inflige des dégâts 6L Étourdissement et elle se répète jusqu'à ce que la victime obtienne au moins 1 succès à son test de Constitution ou s'écroule d'épuisement.

Faiblesses : Aucune

TARENTELLE *Lycosa saltator*

HABITAT

Large variété de terrains humides

RÉPARTITION

Majeure partie du sud de l'Europe

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE



VIPÈRE-CHIEN

Vipera pseudocanis aspis

IDENTIFICATION

La vipère-chien est un serpent d'environ 2 mètres de long, pesant approximativement 3,25 kilos. Une zébrure très foncée, se détachant nettement sur le gris pâle des écailles, marque le dos du mâle. Les écailles de la femelle tirent légèrement vers le brun, avec une zébrure moins accentuée, généralement à peine plus sombre que le reste du corps et beaucoup plus étroite que chez le mâle. Environ 5 % des vipères-chiens sont noires comme du jais. Son museau retroussé distingue la vipère-chien des autres vipères, même si elle partage les mêmes pupilles verticales, les mêmes petites écailles sur la tête et les mêmes crocs érectiles à l'extrémité de la mâchoire. La vipère-chien est la forme Éveillée de la vipère européenne *Vipera aspis*, et c'est aussi l'un des rares serpents d'Europe qui soit véritablement dangereux, soit la proportion naturelle de moins de 1 % des espèces de reptile encore existantes à ce jour.

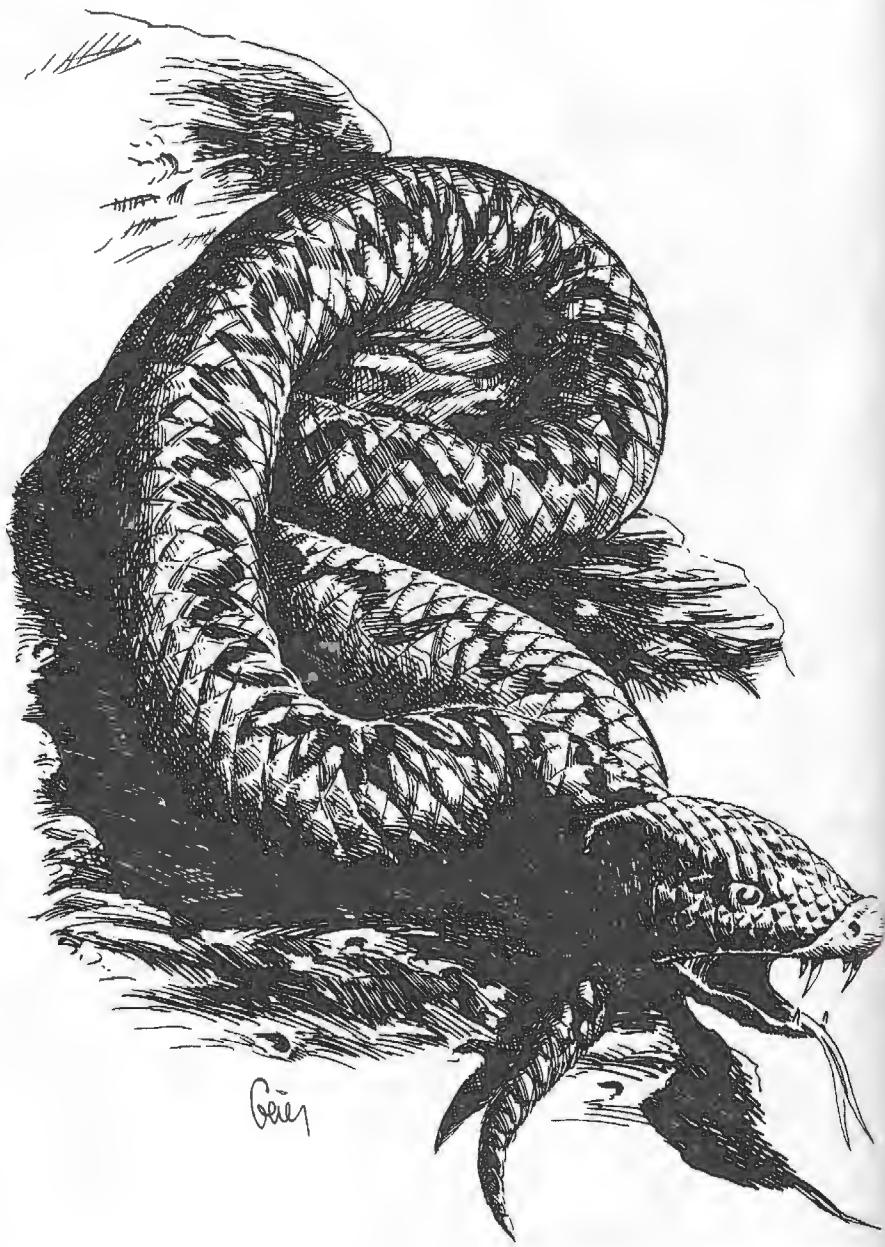
CAPACITÉS MAGIQUES

Innées.

HABITUDES

La vipère-chien se nourrit de petits mammifères, de lézards et d'oiseaux et se contente habituellement d'ignorer l'homme. Dans certaines circonstances, notamment la destruction brutale de son habitat de reproduction estivale, elle devient au contraire très agressive. Pour attaquer l'homme, elle a recours à cette faculté singulière, voire carrément bizarre, qui lui permet d'imiter l'abolement d'un chien ; elle attire ainsi sa proie à sa portée, puis se détend brusquement à une vitesse foudroyante pour lui planter ses crocs venimeux dans la chair. Cet abolement permet également à la vipère-chien de faire fuir ses ennemis, principalement la mangouste vif-argent et le chat sauvage, qui sont tous les deux friands de serpents.

La vipère-chien, active pendant la journée, se niche pratiquement n'importe où, dans l'herbe, dans les sous-bois ou même dans les collines de rocallle. Sous des climats plus froids, elle se construit un nid de végétaux en décomposition pour se tenir au chaud et en éveil. Reptile essentiellement terrestre, la vipère-chien est cependant une bonne nageuse et on la voit parfois chasser le rat d'eau le long des rivières. Des documents très rares la montrent en train d'escalader des arbres pour dévorer des oisillons au nid, même si elle mange rarement les œufs, que ses mâchoires dissociées ne lui permettent pas de briser.



Il n'existe à ce jour aucune indication permettant d'affirmer que la vipère-chien se nourrit de ses propres congénères.

COMMENTAIRES

Le trait le plus frappant de ce serpent demeure, naturellement, son incroyable faculté d'imitation. La dissection révèle un larynx et un pharynx allongés et surdéveloppés, couplés à de pseudo cordes vocales créant des vibrations de résonance lors des expirations du serpent. L'air expiré simule, à s'y méprendre, l'abolement et le hurlement d'un chien. Cette étonnante capacité est avant tout un moyen de défense, mais peut également servir à attirer une proie dans une embuscade, où la vipère-chien n'aura plus qu'à s'en remettre à sa vitesse et à son venin.

POUVOIRS

Dissimulation (personnel), Imitation (spécial), Sens Accrus (vision thermographique), Venin.

Note : Le pouvoir d'Imitation peut affecter l'auditeur à la manière d'un Chant Hypnotique ; il suffit que la vipère-chien change légèrement de ton (voir **Pouvoirs des Éveillés**, page 124).

FAIBLESSES

Aucune.

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[C'est autre chose qu'un crotale, pas vrai, les gars ? En plus, les vipères-chiens sont rapides comme l'éclair et elles savent se camoufler. Le meilleur moyen de les éviter, c'est encore d'aller prendre ses vacances ailleurs qu'en France ou en Italie.] <<<<

- Linnaeus II (22:16:11/2- AVR-53)

>>>>[Ce que je veux savoir, c'est comment ces bestioles savent que les [métal] humains sont responsables de la destruction massive de leur habitat ? Je veux dire, elles devraient simplement remarquer que la bonne herbe tendre se fait plus rare et que les rongeurs sont moins nombreux au menu. Pourquoi s'en prendre à l'homme ? Est-on vraiment sûr que ce comportement ne relève pas d'une simple coïncidence ?]<<<<

- Cynic (03:18:20/3- AVR-53)

>>>>[Aucun doute à ce sujet. J'ai mené une analyse statistique de la fréquence des décès par morsure de vipère-chien parmi les ouvriers du bâtiment dans l'Italie du nord, et une analyse séparée des attaques. Dans chaque cas, les premiers travaux de terrassement étaient suivis de plusieurs jours d'accalmie relative, puis les vipères-chiens montaient une attaque coordonnée. J'ai interrogé des ouvriers présents sur le terrain et découvert que bon nombre d'entre eux avaient dû suivre un traitement contre la phobie des chiens. Dès qu'ils entendaient un chien aboyer, ils plongeaient à couvert. J'ai fait ma thèse de doctorat là-dessus.] <<<<

- Docteur Luigi (15:21:31/3- AVR-53)

>>>>[L'industrie du bâtiment dans l'Italie du nord, hein ? C'est pas la région des types avec les boîtes à violon qui laissent des têtes de chevaux portés dans le lit des gens ?]<<<<

- Dodo (19:41:15/3- AVR-53)

>>>>[Non, ça, ce serait plutôt Naples. Pour en revenir au sujet, la vipère-chien est en fin de compte un animal assez lent, contrairement à ce qui a été dit plus haut. Un compagnon a généralement le temps de l'écartier du nid de la créature avant qu'elle en sorte pour te plonger ses crocs dans la jambe. Elle n'est pas aussi venimeuse que ça non plus, à vrai dire. Elle ne présente de risque sérieux que pour les promeneurs solitaires.] <<<<

- Juggler (01:30:26/4- AVR-53)

>>>>[Va dire ça aux ouvriers. Ils ont eu beau faire les trois huit, onze d'entre eux sont quand même morts le temps qu'ils aient fini de construire le complexe Holiday Suites - et ça malgré les antidotes dont ils se bourraient pratiquement en permanence.] <<<<

- Docteur Luigi (17:11:04/5- AVR-53)

>>>>[Ah, s'ils construisaient un Holiday Suites, je dirai qu'il faudrait entendre la version des vipères-chiens.] <<<<

- Juggler (03:14:22/6- AVR-53)

CARACTÉRISTIQUES

Vipère-chien	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
	1	4x4	1	-	2/4	2	6	3*	3L, -1 d'Allonge

Pouvoirs : Dissimulation (personnel), Imitation (spécial), Sens Accrus (vision thermographique), Venin

Faiblesses : Aucune

Note : Le pouvoir d'Imitation peut affecter l'auditeur à la manière d'un Chant Hypnotique ; il suffit que la vipère-chien change légèrement de ton (voir **Pouvoirs des Éveillés**, page 124). *2D6 dés d'Initiative.

VIPÈRE-CHIEN

Vipera pseudocanis aspis

HABITAT

Très varié, de la montagne à la côte, avec une préférence pour la rase campagne

RÉPARTITION

France et Italie, nord de l'Espagne, en particulier les Alpes et les Pyrénées

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE



APPENDICE 1

LES FAËS

L'éventail des espèces, élargi par l'Éveil, laisse le champ libre à une catégorie hautement controversée de créatures : ces entités qu'on appelle "faës". Les nombreux témoignages concernant leur apparition semblent se limiter presque sans exception au cadre européen. Cet ouvrage se contente d'aborder les faës appartenant à des espèces (relativement) bien documentées.

LA NATURE DE L'ÉVEIL

Le processus de l'Éveil, tel qu'il s'applique au monde animal, demeure encore un mystère. Les théories officielles expliquant l'existence et les facultés des créatures paranaturelles sont révisées sans arrêt pour intégrer de nouveaux éléments, parmi lesquels la découverte incessante de nouvelles métaspèces. À cet égard, les différences observables entre l'Europe et l'Amérique, où l'essentiel de la recherche a été conduit et rendu disponible, ne fait qu'ajouter à cette énigme scientifique.

La différence de développement des deux côtés de l'Atlantique s'explique en partie par la spécificité de la faune de chaque continent. Le meilleur exemple en est l'abondance de métaserpents en Amérique, avec notamment le serpent cerceau, le devil jack diamond et le serpent appeau, tandis qu'en Europe, où les ophidiens étaient déjà rares avant l'Éveil et constituaient moins de 1 % des espèces de reptiles connues, ils ne sont guère représentés que par la vipère-chien (apparentée ou non au serpent appeau).

La similitude entre la vipère-chien et le serpent appeau semble indiquer que l'Éveil a transformé les deux espèces de la même manière sur les deux continents. Ces deux reptiles ont développé des pouvoirs d'imitation similaires, même s'ils les utilisent de manière légèrement différente. Ce seul exemple pourrait conduire à penser que l'Éveil fut un événement uniforme au moins en Amérique du Nord et en Europe, sinon dans le reste du monde. Cependant, d'autres différences plus importantes doivent être prises en compte.

Par exemple, les métacréatures européennes semblent avoir développé indépendamment davantage de pouvoirs que leurs contreparties américaines. Il apparaît clairement, au vu du *Guide Paterson*, que par comparaison avec les métacréatures nord-américaines, celles d'Europe ne se contentent pas de deux ou trois facultés paranaturelles. Certains experts avancent l'hypothèse que cette plus grande polyvalence des métacréatures européennes n'est que

le reflet des conditions de survie plus difficiles qu'elles doivent affronter dans cet environnement plus réduit. Hormis les terres gelées inhospitalières de Scandinavie et les sommets des Alpes et des Pyrénées, force est de reconnaître que l'Europe ne compte plus beaucoup de régions à l'état sauvage. Les mêmes experts ajoutent que les métacréatures pourraient avoir un "seuil critique", celles originaires d'Europe nécessitant une plus grande variété de pouvoirs pour affronter les prédateurs, l'homme et la pollution, que les métaspèces d'Amérique. La vérification de cette hypothèse est toutefois difficile, car elle exigerait des données claires concernant le niveau de dégradation de l'environnement sur les deux continents. Ces informations sont souvent tenues secrètes par les gouvernements concernés.

>>>>*[C'est vrai, Charley, mon gars. Même après un demi-siècle, il est presque impossible d'estimer combien de décharges polluantes, de zones de déversement de produits toxiques et de sites de retraitement de déchets nucléaires infestent à l'heure actuelle la campagne européenne. Une partie de ce manque d'informations peut être attribuée à la censure gouvernementale, spécialement en Grande-Bretagne et en Pologne, probablement les deux cas les plus graves. L'autre partie est le fruit d'une compétence notoire, notamment dans les anciens États soviétiques et les Balkans, où plus personne ne sait où se trouvent les données, à supposer qu'elles aient jamais existé.] <<<<*

- Moleman (05:11:23/23JUN-53)

Une autre différence majeure entre l'Éveil des métacréatures nord-américaines et européennes est l'importance des légendes et du folklore. Des facteurs mythologiques à la fois généraux et locaux jouent manifestement un rôle dans l'Éveil, quoique davantage pour certaines espèces que pour d'autres.

D'un côté, nous avons des métaspèces comme les dracomorphes, la chimère, le basilic et le cocatrix qui apparaissent en des endroits très éloignés les uns des autres à peu près au même moment, même là où ils ne relèvent pas du folklore local. Les dragons, par exemple, sont apparus sur toute la surface du globe approximativement le même jour, et bien qu'ils appartiennent aux légendes européennes comme aux contes orientaux, ils sont totalement étrangers au folklore américain. On pourrait donc en conclure que l'importance du folklore local reste minime dans l'émergence des créatures Éveillées.

D'un autre côté, plusieurs métaspèces uniques affichent ou reflètent clairement leur origine mythologique. Ainsi, l'oiseau-tonnerre constitue un exemple frappant d'emprunt au folklore amérindien. L'Europe possède davantage de métacréatures liées directement aux légendes locales, probablement parce que son folklore est beaucoup plus ancien et plus riche. C'est pourquoi sa faune semble dominée par des espèces d'origine clairement mythologique, comme le fenrir, la gorgone, le minotaure, le formoîtré, le pégase, le bayard, le peryton, le chat de mûres et ainsi de suite, au moins en termes de pourcentage.

>>>>*[Ouais ! On avance vraiment sur une pente savonneuse, ici. D'abord, Spencer semble plutôt réticent à aborder franchement l'éternelle question de l'œuf et de la poule. Les métaspèces sont-elles issues des mythes et des légendes, ou bien ces derniers se sont-ils développés parce qu'un jour, quelqu'un aurait perçu la potentialité de l'existence des métacréatures ? Ou encore les mythes sont-ils l'héritage d'une période ancienne dont nous refusons aujourd'hui d'accepter la réalité ? Qui pourrait le dire ? Charlie reste dans le flou - des fois, il parle de métacréatures "issues" des mythes, à d'autres, il écrit qu'elles sont reflétées dans les mythes. En fait, il n'en sait pas plus que moi sur la question.] <<<<*

- Juggler (02:53:31/24JUN-53)

DEUX CAS PARTICULIERS

Alors que de nombreuses métacréatures légendaires ou mythologiques continuent d'alimenter la controverse par leur refus de se laisser enfermer dans des catégories connues, les origines de deux races Éveillées, les elfes et les leschy, sont fermement établies dans le camp scientifique comme dans le camp mythologique. Tout deux, les elfes en particulier, sont abondamment représentés dans le folklore européen et, cependant, leur appartenance au genre humain et leur intelligence ne sauraient être remises en cause. À l'instar des dragons, les elfes sont apparus simultanément sur toute la planète. L'origine des leschy est moins claire, mais eux aussi sont intelligents, conscients et répartis sur la totalité du globe. Ces deux races Éveillées constituent un exemple éclatant de créatures basées sur le folklore qui transcendent leurs origines.

FAËS ANIMAUX

Une partie au moins des parazoologues classent plusieurs des créatures décrites dans cet ouvrage parmi la famille de ce qu'on appelle les faës. L'eachuisge, le

cheval marin des légendes celtes, en offre un bon exemple. Son aspect et son comportement correspondent étroitement à ce que le folklore nous en dit, y compris et jusque dans le détail macabre du foie rejeté au fil de l'eau. Confirmation supplémentaire de cette classification unique, aucune espèce animale commune ne représente un ancêtre plausible de l'eachuisge.

Conséquence des efforts accomplis pour aboutir à une définition plus scientifique des faës, la recherche génétique a récemment identifié chez l'eachuisge et le kludde un marqueur génétique, le réseau Fl6-gamma sur le chromosome 11, comme signe distinctif d'appartenance à cette catégorie de créatures. Les chercheurs espèrent découvrir ce marqueur chez d'autres faës dans un proche avenir.

FAËS CONTROVERSÉS

Les faës qui ne sont pas positivement identifiés comme tels posent encore plus de problèmes à la taxonomie. La majeure partie d'entre eux sont des esprits qui n'obéissent pas aux critères de définition établis par les savants hermétiques. Vous en verrez deux exemples dans les pages suivantes : le frappeur, équivalent du kobold germanique, et la Chasse Sauvage, un groupe complexe d'entités diverses. Tout deux relèvent du folklore européen ; mais le frappeur possède le pouvoir de Disparition, spécifiquement faë, et la Chasse Sauvage celui de Charme, tout aussi révélateur. Certains spécialistes suggèrent de s'appuyer sur ces deux facultés pour classer parmi les faës toute une série de créatures, celles, en fait, qui échappent à la compréhension des parazoologues.

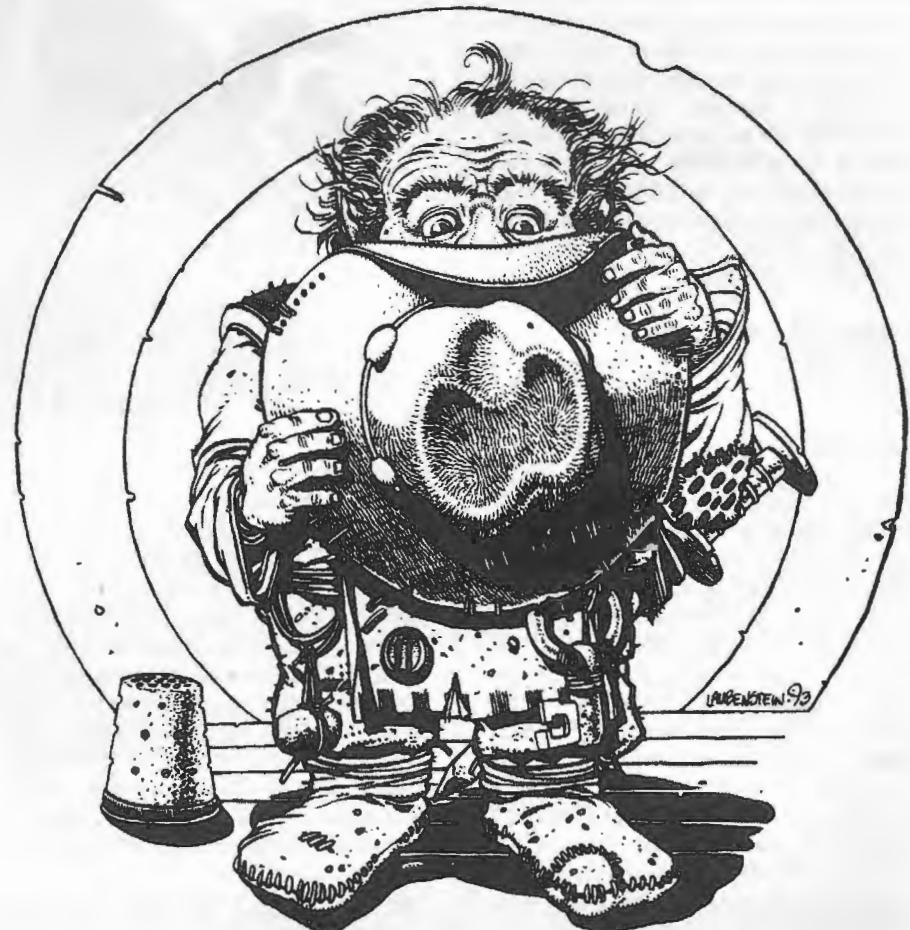
>>>>[Bon, tout ce beau discours intello, c'est bien joli, mais à quoi ça rime ? Soit ces trucs existent, soit non. Et si oui, on doit pouvoir les étudier et les analyser. À quoi bon couper les cheveux en quatre ?]<<<<

- Mister Impatient
(16:32:19/24JUN-53)

>>>>[Ah, si seulement c'était aussi simple. Voici quelques-unes des questions soulevées par l'existence de ces créatures. La Chasse Sauvage réunit de très puissants esprits. Seuls les plus grands chamans parviennent, dit-on, à l'invoquer, et cependant il lui arrive de se manifester sans qu'on

l'appelle. Quel est son but ? Sa relation avec les métaplans ? Que se passe-t-il lorsqu'elle disparaît sans la moindre trace astrale ? Et pourquoi sommes-nous incapables de détecter les frappeurs - qui apparaissent dans le folklore de presque tous les pays européens -, que ce soit astralement, au sonar ou par n'importe quel autre moyen magique ou technologique ? L'existence de ces esprits ne fait aucun doute, mais nous ne savons absolument rien de la nature de cette existence ni de leurs objectifs. Voilà ce qui suscite l'intérêt (et la perplexité) des scientifiques.]<<<<

- Greg Mendel (17:32:01/26JUN-53)



LA CHASSE SAUVAGE

Pas de taxonomie officielle

IDENTIFICATION

La Chasse Sauvage est un ensemble d'esprits prenant une forme différente selon les cultures. Certains spécialistes avancent l'hypothèse que cette différenciation visuelle est le résultat des croyances de l'observateur - chacun voyant ce qu'il s'attend à voir. Appelée Chasse Macchabée, Chasse d'Arthur ou Mesnie Hellequin en France, Meute Furieuse ou Enragée en Allemagne, Meute de Noël en Islande, et par beaucoup d'autres noms dans d'autres pays, elle se manifeste la plupart du temps selon le même schéma. La Chasse Sauvage se compose habituellement d'une meute de grands chiens, menée par un esprit qui prend la forme d'un humanoïde sans visage drapé dans une cape noire, portant fréquemment des bois de cerf sur la tête. Dans certaines versions, des chasseurs escortent le meneur, chevauchant de grands destriers aux yeux de braise qui crachent le feu et la fumée par les naseaux. L'apparition de la Chasse Sauvage s'accompagne toujours de la clamour terrifiante des chiens, du son des cors et du martèlement des sabots.

CAPACITÉS MAGIQUES

Diverses (innées et magiquement actives).

HABITUDES

La Chasse Sauvage est une force magique d'un immense pouvoir, et les concepts de cycle d'activité, de comportement social et d'habitudes sont inadéquats pour la décrire. Elle n'apparaît que rarement, et seulement à la nuit tombée. On ignore quelles sont les raisons de sa venue, quoique certains pensent qu'elle pourrait répondre à une invocation chamanique. La Chasse Sauvage pourrait ainsi traquer et abattre les ennemis de l'invocateur, ou se contenter de semer le trouble et la terreur sur son passage ; l'objectif ultime de ce phénomène est très difficile à déterminer. La poignée de chamans qu'on prétend capable d'appeler la Chasse Sauvage a toujours refusé d'en parler.

COMMENTAIRES

La Chasse Sauvage occupe une place importante dans le folklore européen. Elle représente une force terrifiante, irrésistible ; ceux qui la croisent en perdraient la raison (de fait, les rapports médicaux concernant les témoins de son passage diagnostiquent un fort syndrome traumatique doublé de complications chroniques).

Bien qu'elle soit définie comme une entité astrale douée du pouvoir de Manifestation, la Chasse Sauvage ne se conforme pas aux principes connus de



l'organisation et de l'expression astrale métaplanaire. Néanmoins, les traces résiduelles du pouvoir de Charme qu'elle laisse derrière elle tendraient à la faire classer parmi les créatures faës, suggestion renforcée par son importance dans le folklore. En raison de la réticence bien compréhensible des magiciens à ouvrir leur esprit pour examiner magiquement une force aussi puissante, les études hermétiques de la Chasse Sauvage demeurent rares et très espacées. L'examen scientifique, pour sa part, s'est avéré très difficile ; il est impossible de prévoir à l'avance les apparitions de la Chasse Sauvage et son passage provoque l'affolement de tous les appareils de mesures.

POUVOIRS

En tant qu'entité collective, la Chasse Sauvage possède les pouvoirs suivants : Aliénation (zone x5), Charme (zone x5, effectuer un test de résistance contre un seuil de [2 x Essence de la plus puissante créature de la Chasse] pour annuler ses effets), Confusion (zone x5), Disparition, Immunité contre l'Âge, Immunité contre le Feu, Immunité contre le Froid, Immunité contre les Agents Pathogènes, Immunité contre les Poisons, Immunité contre les

Projectiles Normaux, Manifestation, Peur (zone x2), Recherche, Résistance à la Magie, Résistance au Contrôle, Sens Accrus (vision nocturne, vision thermographique), Sensibilité Magique.

Les chiens possèdent les pouvoirs de Projection Sonique et de Sens Accrus (odorat). Les chevaux ont les pouvoirs de Projection de Flammes et de Souffle Nocif. Le meneur de meute a les pouvoirs supplémentaires d'Aura Glaciale (personnel), Contrôle Animalier (animaux ordinaires), Contrôle Météorologique, Projection Électrique et Toucher Paralysant. Les autres chasseurs possèdent le pouvoir de Force Accrue (une fois par nuit, pendant [Essence x Essence] tours). Certains témoignages laissent supposer que le meneur de meute utiliserait aussi des sorts de combat, avec une compétence et un indice de Magie égaux à son Essence. Aucune créature de la Chasse Sauvage ne peut être affectée négativement par les pouvoirs de ses compagnes ; la Projection de Flammes des chevaux, par exemple, reste sans effet sur les chasseurs ou sur les chiens.

FAIBLESSES

Allergie (soleil, extrême).

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[Ouais, ben, ça me donne pas envie de les croiser un soir au fond de mon jardin. Je voudrais pas courir le risque qu'ils me confondent avec un renard.] <<<<

- Rambling Sid Rumpo (18:23:11/9JUL-53)

>>>>[Brane Deigh et sa Cour Lumineuse savent comment appeler la Chasse. Il existe un arrangement entre les elfes et les Prods paramilitaires du New Ulster ; les Prods s'en tiennent aux armes conventionnelles, et Lady Deigh retient la meute. Le terrorisme marche suffisamment bien pour tout le monde sans qu'il soit nécessaire de sortir la grosse artillerie. Et dans ce domaine, on ne fait pas mieux que la Chasse Sauvage.] <<<<

- Sinead H (05:07:40/10JUL-53)

>>>>[Qui sont les chamans capables d'invoquer la Chasse ?] <<<<

- Jubilator (22:15:07/10JUL-53)

>>>>[Ce n'est pas moi qui te le dirai, mais je peux quand même apporter quelques éclaircissements. Appeler la Chasse est un processus laborieux ; c'est principalement de la sorcellerie rituelle, qui nécessite un petit groupe de chamans. On ne peut l'appeler qu'en certains lieux situés sur des méridiens magiques, où le champ magique est suffisamment élevé. Le drain magique de l'opération est terrifiant, si bien que les chamans qui participent au rituel sont tous des experts en orientation, bardés d'autant de focus de pouvoir qu'ils peuvent en réunir. Ces focus sont fréquemment détruits par l'opération, et les chamans eux-mêmes ne s'en sortent pas toujours indemnes. Les ignorants taxent une magie de cette amplitude de "Danse-Fantôme". Une fois invoquée, la Chasse est livrée à elle-même ; les chamans ne peuvent ni la commander ni la suivre, quoi qu'ils soient apparemment en mesure de l'observer sans être distraits par son charme.] <<<<

- Shambanara (07:13:50/11JUL-53)

CARACTÉRISTIQUES

	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
La Chasse Sauvage									
Chiens	4	6x8	4	-	2/6	6	(6)	5**	7G
Chevaux	9	8x8	9	-	2/6	6	(6)	5**	6F, +1 d'Allonge
Meneur de meute	10	8x8	10	-	7	10	(12)	10**	12F
Chasseurs	8	7x8	8	-	6	8	(10)	8**	10G

Pouvoirs : En tant qu'entité collective, la Chasse Sauvage possède les pouvoirs suivants : Aliénation (zone x5), Charme (zone x5, effectuer test de résistance contre un seuil de [2 x Essence de la plus puissante créature de la Chasse] pour annuler ses effets), Confusion (zone x5), Disparition, Immunité contre l'Âge, Immunité contre le Feu, Immunité contre le Froid, Immunité contre les Agents Pathogènes, Immunité contre les Poisons, Immunité contre les Projectiles Normaux, Manifestation, Peur (zone x2), Recherche, Résistance à la Magie, Résistance au Contrôle, Sens Accrus (vision nocturne, vision thermographique), Sensibilité Magique.

Les chiens possèdent les pouvoirs de Projection Sonique et de Sens Accrus (odorat). Les chevaux ont les pouvoirs de Projection de Flammes et de Souffle Nocif. Le meneur de meute a les pouvoirs supplémentaires d'Aura Glaciale (personnel), Contrôle Animalier (animaux ordinaires), Contrôle Météorologique, Projection Électrique et Toucher Paralysant. Les autres chasseurs possèdent le pouvoir de Force Accrue une fois par nuit, pendant [Essence x Essence] tours. Certains témoignages laissent supposer que le meneur de meute utiliserait aussi des sorts de combat, avec une compétence et un indice de Magie égaux à son Essence. Aucune créature de la Chasse Sauvage ne peut être affectée négativement par les pouvoirs de ses compagnes ; la Projection de Flammes des chevaux, par exemple, reste sans effet sur les chasseurs sur les chiens.

Faiblesses : Allergie (soleil, extrême)

Note : Le multiplicateur de Rapidité s'applique au déplacement (habituellement en vol) sur n'importe quel type de terrain. La Chasse Sauvage est insensible à la magie qui pourrait directement affecter sa vitesse de déplacement. Le meneur de meute est invulnérable aux sorts d'Illusion. **3D6 dés d'Initiative.

LA CHASSE SAUVAGE

Pas de taxonomie officielle

HABITAT

Aucun habitat naturel

RÉPARTITION

Partout à travers l'Europe

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE



IDENTIFICATION

Le domovoi est un esprit de l'homme. Il se manifeste sous la forme d'un individu de petite taille (rarement plus de 60 centimètres), barbu et chevelu, vêtu le plus souvent de simples habits de paysans ou de haillons.

CAPACITÉS MAGIQUES

Innées.

HABITUDES

Le domovoi est un esprit domestique autonome. Il élit domicile dans un coin retiré d'une habitation humaine (ou, plus rarement, métahumaine), presque toujours en milieu rural (on n'a jamais vu de domovoi dans une grande ville), généralement dans la grange, la cave, le grenier ou autre endroit similaire. Actif pendant la nuit, il effectue quelques menus travaux domestiques, comme le ménage ou le rangement. Il utilise également ses pouvoirs pour protéger son foyer d'adoption et alerter la maisonnée d'un péril imminent par un quelconque incident inexplicable (une assiette qui tombe et se brise toute seule, par exemple), évoquant en cela l'activité d'un poltergeist.

Le domovoi a une peur bleue des chats et des chiens et pour rien au monde il ne s'installera dans une maison qui abrite l'un ou l'autre. Il est tout à fait apte à chasser lui-même les rats et les souris, qu'il abat avec de petites armes de sa confection ou qu'il prend au piège.

En récompense de sa peine et de sa vigilance, le domovoi attend des maîtres de lieux qu'ils lui fournissent sa nourriture. Il est particulièrement friand de lait chaud, accompagné d'un peu de bière et de pain, même si son métabolisme ne nécessite aucune alimentation de ce genre. Le domovoi est une créature timide et il évite de se montrer aux humains, en particuliers aux chamans et aux magiciens.

COMMENTAIRES

Le nom de "domovoi" est d'origine russe et slave, mais l'existence d'autres esprits domestiques similaires est attestée ailleurs : le brownie de nombreuses légendes européennes et le gruagach semblent être la même créature, sous un nom différent. Pourquoi le domovoi forme-t-il cette relation symbiotique avec l'homme (au bénéfice considérable de ce dernier) ? Le mystère subsiste. En attendant, le folklore fait du domovoi une bénédiction mitigée. C'est un heureux présage que d'en avoir un chez soi, mais s'il est aperçu par les occupants des lieux, il part souvent s'installer ailleurs. La croyance populaire selon laquelle mieux vaut ne pas se mêler



de ses affaires, à laquelle s'ajoutent sa timidité et la quasi-impossibilité d'en capturer un, complique singulièrement l'étude de ses habitudes et de sa nature.

Toutefois, les chercheurs s'accordent à penser qu'il n'est pas un véritable faë, mais plutôt un esprit de l'homme. Il lui manque des pouvoirs spécifiquement faës, et, bien qu'il possède certaines qualités inhabituelles chez un esprit de l'homme (comme sa vitesse de déplacement ou de réaction), les parazoologues ne considèrent pas ces anomalies comme

suffisamment concluantes pour justifier un changement de taxonomie.

POUVOIRS

Accident (domaine, foyer), Chape d'Ombre, Dissimulation (personnel), Garde, Influence (CDV), Manifestation, Rapidité Accrue (quatre fois par jour, pendant [Essence x Essence] tours), Recherche, Sens Accrus (vision nocturne).

FAIBLESSES

Aucune.

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[Ce sont de curieux petits bonshommes. Effectuer des tâches domestiques simples semblent être leur seul but dans l'existence. Les gens qui en hébergent un feraienr n'importe quoi pour s'assurer leur fidélité - et on les comprend. Pour le paysan roumain ou sibérien qui rentre chez lui après une journée de douze heures à trimer dans le froid derrière sa charrue tirée par des bœufs, savoir que le domovoi nettoiera le plancher et fera la vaisselle pendant la nuit, c'est une sacrée bénédiction.] <<<<

- Valenskaia (09:21:51/1JUL-53)

>>>>[Le domovoi ne se contente pas de faire les carreaux. Il peut aussi protéger farouchement son territoire. Il tend des pièges aux intrus, ou les écarte grâce à ses pouvoirs qui lui permettent de provoquer des accidents ou de susciter chez eux la crainte de mettre les pieds là où ils ne devraient pas. Les domovoi qui se manifestent sous l'aspect d'individus âgés sont souvent magiquement actifs et utilisent des sorts de manipulation. Un domovoi témoigne souvent d'un amour profond pour son foyer d'élection, surtout s'il y habite depuis longtemps. C'est peut-être un petit bonhomme, mais qui ne s'effraie pas facilement.] <<<<

- Wolfgang K (15:26:03/1JUL-53)

>>>>[Bon, mais moi je croyais que les brownies étaient des petits lutins qui vivaient dans la forêt. C'est pas vraiment le même genre de truc.]

<<<<

- Dodo (18:20:06/4JUL-53)

>>>>[Le brownie est sans aucun doute un esprit de l'homme, avec des pouvoirs très similaires, s'ils ne sont pas identiques, à ceux du domovoi. La différence tient à ce que le brownie passe beaucoup plus de temps à l'extérieur que le domovoi, plus casanier, mais lui aussi s'installe souvent dans une maison ou une grange. C'est presque certainement le même genre de créature.] <<<<

- Wolfgang K (14:44:13/5JUL-53)

CARACTÉRISTIQUES

Domovoi	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
	3	4x5	1	4	3/5	2	(6)	5	5L, -1 d'Allonge

Pouvoirs : Accident (domaine, foyer), Chape d'Ombre, Dissimulation (personnel), Garde, Influence (CDV), Manifestation, Rapidité Accrue quatre fois par jour, pendant [Essence x Essence] tours), Recherche, Sens Accrus (vision nocturne)

Faiblesses : Aucune

Note : Le domovoi utilise son pouvoir d'Influence pour éloigner les visiteurs indésirables en provoquant chez eux un sentiment de malaise, la crainte de s'introduire dans un endroit potentiellement dangereux et l'impression diffuse que des pièges et des dangers les guettent à chaque coin de la maison. Il se sert également de son pouvoir d'Accident pour les décourager, ainsi que pour prévenir la maisonnée d'une menace imminente (souvent détectée grâce à son pouvoir de Recherche).

DOMOVOI
Anima mansuetas

HABITAT

Maisons en milieu rural

RÉPARTITION

Partout à travers l'Europe (surtout en Europe de l'est)

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE



FRAPPEUR (GRATTEUR)

Pas de taxonomie officielle

IDENTIFICATION

Les rapports concernant l'existence de cette créature qu'on appelle frappeur, ou gratteur, en fournissent différentes descriptions. Celle qui revient le plus souvent parle d'un humanoïde de petite taille (d'environ 80 centimètres de haut) avec des bras puissants, de larges épaules et des pectoraux bien développés. Elle précise parfois que la créature est velue comme un singe, ou qu'elle se déplace les épaules voûtées, et ainsi de suite. On possède peu de preuves de son existence, et même les rares documents vidéo disponibles ne fournissent pas suffisamment d'éléments pour établir clairement son apparence.

CAPACITÉS MAGIQUES

Innées.

HABITUDES

Le frappeur est une créature souterraine que l'on suppose nocturne ou constamment active. Mineur par nature, le frappeur hante les grottes et les mines, creusant sans cesse de nouveaux tunnels et se livrant à des explorations inexplicables aux yeux des observateurs. On ignore tout de sa physiologie ou de son comportement social ; le folklore lui attribue une société rigide et hiérarchique, presque militaire, et le prétend capable d'accomplir de véritables tours de force et des prouesses d'endurance sans presque s'alimenter.

Le frappeur évite les créatures pensantes. Il repousse ceux qui pénètrent sur son territoire en recourant à la force physique comme à ses pouvoirs magiques. Son pouvoir de Charme notamment, qui lui permet de dissimuler l'emplacement de ses tunnels, complique singulièrement la tâche des chercheurs. La riposte la plus efficace imaginée par ces derniers consiste à utiliser des sonars pour localiser le théâtre des opérations du frappeur. L'analyse géologique n'a révélé aucune préférence particulière en matière de terrain, mais la légende fait du frappeur un chercheur d'or et de métaux précieux (éléments plutôt rares en Europe).

COMMENTAIRES

Le frappeur apparaît partout à travers l'Europe, quoique sous des noms différents. L'Allemagne a ses kobolds, la Grande-Bretagne et Tir Nan Og leurs gratteurs (communs en Cornouailles), et le barbegazai alpin en est également une variante, comme diverses familles de gnomes du folklore européen. La présence de cette créature dans l'ensemble du folklore européen, ainsi que ses pouvoirs de Disparition et de Charme fermement



établis, permettent de la classer sans ambiguïté parmi les faës.

Le degré d'intelligence du frappeur reste encore à déterminer. La créature continue de déjouer toutes les tentatives d'étude en demeurant extrêmement difficile à observer ou à capturer. Les deux seuls spécimens jamais attrapés ont utilisé leur pouvoir de Disparition avant d'avoir révélé quoi que ce soit de concret. L'exploration spéléologique des sites présumés de leur passage récent montre des signes indubitables de leurs activités, mais la nature de leurs opérations minières diffère d'un lieu à l'autre.

POUVOIRS

Accident (zone), Attributs Physiques Accrus (Force et Constitution, quatre fois par jour pendant [Essence x Essence] tours), Charme (zone x4, effectuer un test de résistance contre un seuil de $(3 \times \text{Essence})/2$ pour annuler ses effets), Disparition, Masquage, Résistance à la Magie,

Résistance au Contrôle, Sens Accrus (vision nocturne, vision thermographique), Sensibilité Magique.

FAIBLESSES

Allergie (soleil, grave).

COMMENTAIRES PIRATES

>>>>[Pourquoi ne pas interroger les nains au sujet de ces créatures ?]<<<<

- Dodo (16:29:51/7JUL-53)

>>>>[Écoute, tête de noeud, les crétins dans ton genre qui s'imaginent qu'on sort de la mine à la fin de la journée avec notre capuchon sur la tête, en chantant tous en cœur : "Ailli, aillo, on revient du boulot", et en rentrant chez nous avec nos pelles et nos pioches sur l'épaule, ça commence à bien faire. Sans parler de ces soi-disant journalistes du National Inquisitor et autres tabloïdes de merde qui écrivent des récits d'horreur en titrant : "Les nains sont-ils en train de conquérir le monde par en dessous ?" On n'a rien de commun avec ces bestioles.] <<<<

- Thumper (17:21:19/7JUL-53)

>>>>[J'ai entendu dire que Rhiannon Glendower, comtesse de Snowdonia, ferait travailler des frappeurs dans ses mines d'orichalque. Évidemment, on dit que l'orichalque ne se rencontre pas à l'état naturel, si bien que je vois mal comment il pourrait y en avoir des mines, mais d'un autre côté personne ne sait rien sur les frappeurs non plus, alors je suppose que tout est possible.] <<<<

- Janie Jones (03:11:42/8JUL-53)

>>>>[Ah ! J'ai entendu toutes sortes d'histoires sur Rhiannon, mais je ne suis pas assez stupide pour y croire. Et tu sais, ce n'est pas parce que deux trucs ne veulent rien dire, pris indépendamment, qu'il suffit de les rapprocher pour leur donner du sens.] <<<<

- Moleman (04:17:11/8JUL-53)

>>>>[Quand même, j'ai l'impression que ces bestioles préparent quelque chose. Je trouve également curieux qu'on ne signale aucune trace de frappeurs aux alentours des antres de dragons. On dirait que les Vers les repoussent. Je me demande ce qu'ils craignent de les voir découvrir ?]<<<<

- Stormer (08:41:32/8JUL-53)

CARACTÉRISTIQUES

Frappeur	Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
	4	3x3	4	2	3/5	6	6	3	6L, -1 d'Allonge

Pouvoirs : Accident (zone), Attributs Physiques Accrus (Force et Constitution, quatre fois par jour pendant [Essence x Essence] tours), Charme (zone x4, effectuer un test de résistance contre un seuil de $[3 \times \text{Essence}] / 2$ pour annuler ses effets), Disparition, Masquage, Résistance à la Magie, Résistance au Contrôle, Sens Accrus (vision nocturne, vision thermographique), Sensibilité Magique

Faiblesses : Allergie (soleil, grave)

Note : Les frappeurs tiennent à éviter tout contact avec l'homme et ne ménagent pas leurs pouvoirs pour y parvenir. Le Charme leur permet de dissimuler et de camoufler leurs territoires, l'Accident bloque les accès à leurs galeries (à grands renforts de chutes de pierres sur la tête des intrus), et divers autres pièges et obstacles achèvent de décourager les visiteurs. Un certain nombre d'entre eux doivent posséder des pouvoirs chamaniques, parce que les esprits de la terre, et plus spécifiquement des montagnes, se montrent actifs partout où vivent et traillent des frappeurs.

FRAPPEUR (GRATTEUR)

Pas de taxonomie officielle

HABITAT

Intérieur des montagnes et des collines, intérieur des mines

RÉPARTITION

Partout à travers l'Europe

RÉPARTITION



COMPARAISON DE TAILLE



APPENDICE 2

VARIANTES DE MÉTAHUMAINS

Les premières expressions métahumaines sont apparues en 2021, et les parabiologistes ont observé avec un intérêt extrême le pourcentage en progression rapide de la population métahumaine qui continue de manifester des différences radicales en termes d'apparence physique. Non contentes de se cantonner à des variations mineures de l'*Homo sapiens ingentis* (troll) et de l'*Homo sapiens robustus* (ork), les deux espèces accusent aujourd'hui des différences régionales marquées. Des variantes d'expressions locales étaient déjà répertoriées en 2021, mais leur pourcentage n'est devenu significatif qu'avec l'accession à l'âge adulte de la génération actuelle.

VARIANTES

Depuis le début de l'expression génétique inexplicée (EGI), en 2011, les différences ethniques ont toujours été frappantes chez les elfes et les nains. Dans chaque cas, la personne se développe en accord avec son phénotype tout en conservant les caractéristiques raciales mineures représentatives de la population locale. C'est ainsi qu'on peut voir des elfes négroïdes, asiatiques, hispaniques ou aborigènes ; ce phénomène étant moins accusé chez les nains. Des différences modiques dans la couleur des cheveux et des yeux, la taille, les proportions du corps et ainsi de suite reflètent la moyenne statistique des habitants humains de la région d'origine. Cette diversité n'a pas de quoi surprendre, puisque l'enfant qui s'exprime en métahumain hérite naturellement de certaines caractéristiques physiques de ses parents, comme n'importe quel enfant ordinaire.

À l'inverse, les différences d'expression parmi les trolls et les orks atteignent des extrêmes inattendus, représentant près de 10 % de la population globale de ces deux races. Les deux principales variantes européennes sont le minotaure (troll) et l'ogre (ork).

MINOTAURE (TROLL)

Courant dans le bassin méditerranéen, le minotaure a toutes les caractéristiques physiques du troll commun et ne s'en distingue que par son apparence. Pesant approximativement le même poids, il est plus petit de cinquante bons centimètres, ce qui lui donne une carrure beaucoup plus trapue et massive. Sa tête carrée, évoquant celle d'un taureau, est surmontée de



deux cornes de forme variable. Une mince toison de poils courts recouvre son corps d'un pelage allant du noir au brun clair. Comme chez le troll commun, ses mains sont parfaitement formées et utilisables.

La ressemblance du minotaure avec le minotaure sauvage (*Aurochs atrox*) continue à alimenter périodiquement le débat académique houleux concernant la classification de la créature. À l'heure actuelle, les seules explications de la similitude entre les deux espèces relèvent de la pure spéulation.

OGRE (ORK)

L'orque représente la variante européenne de l'ork (*Homo sapiens robustus*). Comme dans le cas du minotaure, il est plus petit et plus massif que l'ork, tout en conservant la même moyenne de poids. Sa peau est beaucoup plus lisse que celle de l'ork, et son visage est plus large, avec une mâchoire plus prononcée. L'orque a également tendance être complètement chauve et glabre, et il affiche une musculature plus accentuée que celle de l'ork.

L'orque semble constituer, pour le moment, la forme d'ork la plus courante en Europe, même si on assiste à une forte progression de la population sur le continent eurasien.

Note au maître de jeu : L'orque et le minotaure utilisent les mêmes caractéristiques que l'ork et le troll, ainsi que les mêmes modificateurs raciaux et facultés spéciales. Seul leur aspect est différent.

RÈGLES DE JEU



POUVOIRS DES ÉVEILLÉS

Ouais, ben, je ne sais peut-être pas ce que ce truc peut faire - mais si on reste plantés là, à discuter, on va pas tarder à le découvrir !
- Big Jim Bog, chasseur

DÉFINITION

Étudiez attentivement ce chapitre, camarades. De ces clarifications de règles dépend peut-être votre survie.

Les pouvoirs décrits plus loin reprennent tous ceux déjà présentés dans **Shadowrun** ainsi que dans **Paranormal Animals of North America**, plus quelques inédits. Ce chapitre les détaille plus en profondeur et clarifie leur utilisation dans le jeu. Plus précisément, il fournit davantage de spécifications concernant les tests de réussite, la portée, la durée des effets et ainsi de suite. Ces précisions devraient satisfaire les joueurs et les maîtres de jeu qui apprécient des règles précises et minutieuses. Pour ceux qui préfèrent utiliser les règles à titre indicatif seulement, la description des pouvoirs telle qu'elle est fournie dans les ouvrages précédemment cités devrait parfaitement suffire.

En tant que maître de jeu, n'hésitez pas à adapter les seuils de difficulté, les codes de dégâts ou même les effets des pouvoirs au type de parties que vous désirez faire jouer. Ce genre d'intervention a le mérite de maintenir les shadowrunners dans une incertitude rafraîchissante vis-à-vis de ce que chaque créature peut faire ou ne pas faire. Certains spécimens d'une espèce peuvent parfaitement posséder un ou deux pouvoirs supplémentaires, ou se montrer plus forts ou plus rusés que la moyenne. À l'inverse, toutes les créatures ne disposent pas nécessairement de la gamme complète des pouvoirs qui leur sont normalement attribués, et certaines peuvent s'en servir avec moins d'efficacité ou d'intelligence que d'autres antérieurement rencontrées. Utilisez les caractéristiques comme un format général ; tâchez de ne pas vous en écarter au point de faire perdre son identité à la créature, mais souvenez-vous qu'elles ne sont pas gravées dans la pierre. Malgré tout, si l'aventure doit opposer les shadowrunners à une mégacréature incroyablement puissante, donnez-leur une chance de se renseigner et de découvrir ce qui les attend. Sans quoi, vous risquez de vous retrouver au final face à une équipe de shadowrunners morts, et à des joueurs plutôt irrités.

POUVOIRS PERSONNELS

De nombreux pouvoirs permettent à une créature d'augmenter ses attributs, de



se déplacer plus vite, de changer de forme et ainsi de suite. L'usage de ces pouvoirs ne nécessite aucun test de réussite. Leur effet dure aussi longtemps que la créature le désire, sauf limite de temps spécifiée dans leur description. Si aucune limite de temps n'est indiquée, le pouvoir fonctionne en permanence. C'est notamment le cas des immunités et des résistances diverses.

POUVOIRS ANTI-PERSONNELS

De nombreux pouvoirs permettent aussi à la créature de faire subir toutes sortes d'avaries aux shadowrunners (ou à quiconque se met en travers de son chemin). Ils se répartissent en deux catégories : ceux qui infligent des dégâts physiques à leur victime et ceux qui s'en prennent à son esprit, son essence, ses réflexes, sa perception et ainsi de suite.

Dans le cas des pouvoirs qui infligent des dégâts physiques, comme la projection électrique, la projection de flammes et ainsi de suite, on effectue pour la créature un test de succès contre le seuil de difficulté correspondant à la distance. Résolvez ce test comme une attaque de combat à distance (**Shadowrun**, page 87), en appliquant tous les modificateurs appropriés. Pour plus d'informations sur la portée des pouvoirs, voir **Portée et durée**, page 125.

Test de résistance

Pour réduire le montant des dégâts subis, la victime a droit à un test de résistance, qui s'effectue généralement avec sa Constitution. Suivez la procédure habituelle du combat à distance (**Shadowrun**, page 87). Utilisez le code de dégâts correspondant au pouvoir en question, comparez le nombre de succès obtenus pour la créature et pour sa victime, et modifiez le niveau des dégâts en conséquence.

Test d'opposition

Quand une créature effectue une attaque mentale, sauf indication contraire, procédez à un test d'opposition (**Shadowrun**, page 68) opposant l'Essence de la créature à la Volonté de sa cible, chacun prenant l'indice de l'autre comme seuil de difficulté. Par exemple, si une créature d'Essence 4 souhaite utiliser un pouvoir contre une victime possédant une Volonté de 6, lancez 4 dés contre un seuil de 6 pour la première et 6 dés contre un seuil de 4 pour la seconde. Si la créature n'obtient aucun succès net, sa tentative est un échec et son pouvoir reste sans effet ; si, au contraire, elle en obtient au moins un, alors la victime succombe à son pouvoir. D'ordinaire, un succès suffit, mais parfois le nombre de succès nets obtenus détermine le degré d'efficacité du pouvoir employé. Il en est

alors fait mention dans la description de ce dernier.

À la discréption du maître de jeu, les chamans, mages et certains adeptes (lorsque c'est approprié) peuvent se servir de leur attribut de Magie au lieu de leur Volonté dans ces tests d'opposition. Les pouvoirs des métacréatures procèdent du même Éveil qui a amené la magie en ce monde, il paraît donc naturel que les magiciens soient mieux armés que les autres pour résister à leurs effets. Évidemment, cela signifie aussi que les initiés seront encore moins vulnérables que les magiciens aux pouvoirs des paranaturels ; cette décision doit être soigneusement pesée par le maître de jeu s'il ne veut pas risquer d'assister à une escalade de la puissance des personnages. Une solution peut consister à ne réduire la sensibilité des magiciens qu'aux pouvoirs les plus mystiques.

POUVOIRS INDIRECTS

Les pouvoirs aux effets indirects ne donnent lieu à aucun test d'opposition. Ainsi, le pouvoir d'Accident utilise l'environnement immédiat de la victime pour affecter, en la faisant par exemple trébucher sur une branche ou un câble, ou en lui retournant une tarte à la crème sur la figure. Dans chacun de ces cas, la magie du pouvoir n'affecte pas directement la cible, que ce soit mentalement ou physiquement ; elle agit sur quelque chose qui, à son tour, affecte la victime. D'autres types de tests de réussite peuvent parfois permettre de limiter ou d'éviter les effets de ce genre de pouvoirs, comme un test de Rapidité pour esquiver un obstacle. Chaque fois que c'est permis, la description du pouvoir mentionne les tests possibles (voir **Accident**, page suivante).

CAS PARTICULIERS

Certains pouvoirs mentaux affectent directement leur victime sans lui donner la moindre chance de résister (c'est le cas notamment de Contrôle Animalier). Il est alors inutile de procéder à un test d'opposition. Ces situations sont spécifiquement précisées dans la description des pouvoirs.

D'autres pouvoirs, comme Sécrétions Corrosives, représentent en fait des facultés innées, dont l'emploi ne nécessite pour la créature aucun test de réussite. En revanche, la victime potentielle a droit à un test de résistance pour esquiver ou réduire les dégâts. Comme indiqué plus haut, on procède alors à un test de Constitution quand il s'agit de dégâts physiques, ou d'opposition pour les autres types de dégâts. Chaque cas individuel est clairement détaillé dans la description des pouvoirs.

UN POUVOIR À LA FOIS !

Une créature ne peut normalement employer qu'un pouvoir par action complexe pour attaquer activement une victime. Les exceptions sont notées dans la description des pouvoirs, mais disons qu'en règle générale, l'utilisation active d'un pouvoir nécessite une action complexe.

POUVOIRS OPPOSÉS

Certains pouvoirs ont des effets diamétralement opposés (tels que Garde et Accident). Lorsqu'ils sont employés simultanément sur une même cible, procédez à un test d'opposition entre les indices de chacun d'eux pour déterminer lequel l'emporte. Le pouvoir qui obtient le plus de succès affecte la cible avec une puissance égale au nombre de ses succès nets.

PORTEE ET DURÉE

Les pouvoirs qui fonctionnent à distance ont une portée spécifique, tout comme les armes à feu ou les armes de trait, qui dépend de l'Essence et de l'indice de Danger de la créature. Résolvez les attaques effectuées au moyen de ces pouvoirs selon la procédure habituelle du combat à distance (**Shadowrun**, page 87), en vous reportant à la table suivante pour déterminer les seuils de réussite de base.

TABLE DE PORTEE DES POUVOIRS DES MÉTACRÉATURES

Seuil de réussite	Portée	Distance en mètres
4	Courte	0-Yx2
5	Moyenne	Jusqu'à Yx5
6	Longue	Jusqu'à Yx20
9	Extrême	Jusqu'à Yx50

Dans cette table, "Y" représente l'Essence de la créature multipliée par son indice de Danger. La portée des pouvoirs d'une métacréature avec une Essence 6 et un indice de Danger de 2 se décomposeraient ainsi en tranches de 0-24, 60, 240 et 600 mètres.

Dans la plupart des cas, la créature utilisant un pouvoir à distance (généralement dans un but offensif) doit d'abord être en mesure de détecter sa cible. Cette détection requiert le plus souvent un aperçu visuel ; l'odorat seul n'est pas suffisamment précis pour permettre de cibler une attaque à distance. Cette restriction ne concerne pas les pouvoirs à effets de zone comme Chant Hypnotique, avec lesquels une ligne de mire n'est pas indispensable (en fait, une créature dotée d'un tel pouvoir peut parfaitement chanter pour son

seul plaisir, et toucher les personnages par le plus grand des hasards ; regrettable, mais ce sont des choses qui arrivent). Une créature qui possède le pouvoir de Recherche peut naturellement détecter et localiser sa cible les yeux fermés. Cette faculté de frapper à distance sans même nécessiter de contact visuel rend certaines métacréatures particulièrement redoutables, et le maître de jeu devra veiller à toujours laisser aux shadowrunners au moins une chance de lutter pour leur salut.

Il existe des créatures qui ne peuvent utiliser certains pouvoirs que dans des limites géographiques spécifiques (les esprits, par exemple, sont généralement incapables d'utiliser leurs pouvoirs en dehors de leur domaine). Au maître de jeu de décider exactement où commencent et finissent ces limites. Les créatures à l'instinct territorial très affirmé seront circonscrites à une zone clairement définie, mais d'autres, plus mobiles (notamment celles qui ont la faculté de voler) ne se laisseront pas enfermer si facilement. Dans les cas litigieux, le maître de jeu peut décider qu'un pouvoir lié à une question de territoire cesse d'opérer quand la créature bat en retraite, se désintéresse de sa victime ou meurt (les morts n'ont pas de territoire). Naturellement, une créature peut aussi décider d'interrompre à tout moment l'utilisation d'un de ses pouvoirs.

Tous les terrains n'ont pas une zone de démarcation bien tranchée. Le domaine d'un esprit de la montagne, par exemple, soulève quelques questions. Où finissent les contreforts et où commence la montagne à proprement parler ? Pour résoudre ce genre de dilemmes, vous pouvez recourir au concept de "terrain secondaire", une zone autour de la montagne dans laquelle l'esprit peut encore exploiter ses pouvoirs, mais à puissance réduite, soit qu'il subisse des malus de +1 ou +2 à tous ses seuils de réussite, soit que ses victimes bénéficient d'un bonus équivalent, à la discréption du maître de jeu. Avec cette règle optionnelle, certaines créatures useront de ces pouvoirs réduits pour tenir les intrus à distance tandis que d'autres, plus vicieuses, attendront qu'ils soient profondément enfouis dans leur territoire pour frapper avec toute leur énergie.

La description des pouvoirs inclut la portée de leurs effets. Les quatre portées possibles sont les suivantes :

Personnelle

Un pouvoir personnel n'affecte que la créature qui l'utilise. Ceux qui diffusent leurs effets, comme l'Aura Glaciale, s'étendent autour de la créature sur un nombre de centimètres égal à son Essence. La

description des différents pouvoirs d'aura inclut diverses suggestions sur la manière d'utiliser leur dégagement.

Zone

Un pouvoir de zone s'étend autour de la créature dans un rayon, en mètres, égal à son Essence multipliée par son indice de Danger. Certaines zones étendues sont notées Zone x2, Zone x3 et ainsi de suite. Remarquez qu'en général, la créature doit détecter la localisation précise de sa cible dans la zone concernée avant de pouvoir utiliser son pouvoir contre elle. Une fois la victime aperçue, il n'est pas nécessaire qu'elle reste dans le champ de vision de la créature pour continuer à être affectée.

CDV (champ de vision)

La créature doit être en mesure de voir sa cible, d'une manière ou d'une autre, si elle veut l'attaquer.

Domaine

Les esprits de la nature peuvent affecter les êtres et les objets animés et inanimés présents dans leur domaine, à savoir le terrain sur lequel leurs pouvoirs fonctionnent à pleine puissance. Pour davantage d'informations au sujet des domaines, voir **Shadowrun**, page 140, et **Le Grimoire**, page 61. Comme dans le cas des pouvoirs de zone, la créature doit détecter la présence et la localisation précise de sa cible avant de pouvoir utiliser son pouvoir contre elle. Une fois la victime aperçue, il n'est pas nécessaire qu'elle reste dans le champ de vision de la créature pour continuer à être affectée.

PERCEPTION ASTRALE

Un magicien peut examiner astralement n'importe quel pouvoir utilisé par une créature. La réussite d'un test de Perception astrale lui permet de reconnaître l'influence d'un pouvoir tel qu'Aliénation, Chant Hypnotique ou autre, sur un personnage. Ce test de Perception prend pour seuil de difficulté l'Essence de la créature à l'origine de l'influence. Le nombre de succès obtenus par le magicien détermine la quantité d'informations retirées de l'examen. Un succès, par exemple, apprend simplement au magicien que la personne observée se trouve victime d'un pouvoir de contrôle de l'esprit ; deux succès lui permettent de comprendre qu'elle manifeste une absence inhabituelle de volonté, trois succès précisent qu'elle est hypnotisée. Au maître de jeu de décider quelles informations le magicien retire de l'observation astrale, en fonction des circonstances et de l'environnement.

INDICE DE DANGER

Comme indiqué dans les règles de **Shadowrun**, chaque créature possède un indice de Danger qui lui offre des dés supplémentaires dont elle peut user à tout moment à des fins offensives ou défensives. À la différence des réserves de dés, ces dés n'ont pas besoin de se renouveler, car ils ne s'épuisent jamais ; ils sont disponibles pour tous les tests de réussite de la créature. Notez cependant qu'ils ne peuvent pas être utilisés pour l'Initiative.

Cet indice de Danger permet au maître de jeu d'équilibrer la puissance d'une créature face au groupe des personnages. En le grossissant un peu, même au milieu d'un combat, il muscle une créature trop facilement dominée ; en le diminuant, il révise à la baisse les capacités d'un adversaire qui se révèle trop coriace pour les personnages.

POUVOIRS

Les créatures Éveillées possèdent des pouvoirs aussi divers que multiples. La compilation suivante ne saurait en dresser une liste exhaustive. Créatrice capricieuse, Dame Nature nous réserve certainement de nombreuses surprises dans sa manche.

ACCIDENT

Ce pouvoir confère à la créature la faculté de provoquer des accidents apparemment normaux. Selon la nature du terrain environnant, ces accidents peuvent avoir des conséquences embarrassantes ou ridicules jusqu'à potentiellement mortelles. Une chute, par exemple, ne présente pas de risques trop sérieux pour quelqu'un qui glisse sur un trottoir, mais devient beaucoup plus dangereuse si la personne se trouve au sommet d'une falaise.

La nature exacte de l'accident dépend de la créature qui utilise le pouvoir et du terrain environnant. Un exemple typique est le cas de la personne qui se prend les pieds dans un rouleau de corde ou une branche qui traîne, glisse et rate ce qu'elle était en train de faire, ou se heurte à quelque chose qui ne lui fait pas vraiment mal mais la gêne ou lui fait perdre du temps. Ce genre d'accidents fait toujours perdre au moins une action simple ou complexe à la personne qui en est victime.

Pour en déterminer la gravité, le maître de jeu doit effectuer pour la victime un test de Rapidité ou d'Intelligence (la plus haute des deux) contre un seuil de réussite égal à l'Essence de la créature perturbatrice. En cas de succès, le personnage évite les désagréments de l'accident (il se baisse instinctivement sous la branche qui lui revient dans la figure, se rattrape de

justesse au moment de tomber, et ainsi de suite). En cas d'échec, il en subit toutes les conséquences.

ACCROISSEMENT D'ATTRIBUTS PHYSIQUES

Ce pouvoir permet à la créature d'ajouter son Essence à l'un ou plusieurs de ses attributs physiques. L'effet est généralement de courte durée. Chaque créature qui possède ce pouvoir l'emploie à sa manière, aussi lisez attentivement sa description individuelle, car les différences peuvent être de taille.

ALIÉNATION

Ce pouvoir permet à la créature d'envelopper ses victimes dans une aura les rendant invisibles aux yeux des autres. Considérez cela comme un sort d'Invisibilité d'une Puissance et d'une durée en heures égales à l'Essence de la créature. Les effets de l'Aliénation diffèrent de ceux d'un sort d'Invisibilité standard de la manière suivante.

Ce pouvoir n'est pas conçu pour bénéficier à ses victimes, mais seulement pour les rendre intangibles, inaudibles, inodorables et (le cas échéant) indétectables par la vision thermographique comme par la vision normale. À défaut de réussir un test de Perception pour détecter leur présence, leur entourage ne leur prête plus aucune attention et peut parfaitement leur rouler dessus sans ralentir ou tirer à travers elles vers d'autres cibles.

L'utilisation de ce pouvoir donne lieu à un test d'opposition mesurant l'Essence de la créature à la Volonté de la victime (voir **Pouvoirs anti-personnels**, page 124). Si la créature l'emporte, la victime est aliénée et son entourage doit réussir un test de Perception contre un seuil égal à l'Essence de la créature, plus 1 pour chaque succès net obtenu au test d'opposition, pour prendre conscience de sa présence.

ARMURE RENFORCÉE

Les créatures qui disposent de ce pouvoir jouissent d'un exosquelette offrant la même protection qu'un blindage de véhicule (voir **Shadowrun**, page 108, pour plus d'informations).

ASPERSION

Ce pouvoir permet à la créature de projeter un fin nuage de mucus nauséabond à partir de glandes odorantes situées dans son arrière-train (généralement des glandes anales ou placées à la base de la queue). La portée maximale de l'Aspersion est égale au double de l'Essence de la créature, en mètres. La projection peut couvrir un arc de 60 degrés autour de la

créature en un tour de combat ; le nombre de cibles touchées dépend de sa portée et de la taille des victimes, à l'appréciation du maître de jeu. Pour échapper au produit, il faut réussir un test de Rapidité (8). Une victime aspergée ne peut plus effectuer aucune action jusqu'à la fin du tour hormis se défendre, se laisser tomber à plat ventre ou s'accroupir. Tous ses seuils de réussite sont augmentés de +1 pendant Essence de la créature) D6 tours. Une victime aspergée à plusieurs reprises cumule les malus jusqu'à un maximum de +4. Pour se débarrasser de l'odeur, elle n'a pas d'autre choix que de faire incinérer ses vêtements extérieurs, y compris son armure si elle la portait par-dessus ses habits. Les armes en métal et autres équipements similaires peuvent pour leur part être nettoyés. Un filtre respiratoire permet d'ignorer les effets de l'Aspersion mais pas de sauver sa garde-robe.

AURA ENFLAMMÉE

Le corps de la créature qui possède ce pouvoir se couvre de flammes qui brûlent tout ce qu'elles touchent ou qui s'approche. La zone d'effet porte sur un nombre de centimètres égal à l'Essence de la créature. Une poche d'air surchauffé, elle aussi potentiellement dangereuse, entoure la créature sur une distance variable autour de l'Aura Enflammée proprement dite. À l'intérieur de l'Aura même, le bois peut éclater et le plastique fondre d'un coup ; même le métal peut se ramollir et se tordre, après une exposition suffisamment longue.

Une attaque de mêlée contre la créature expose l'agresseur aux dégâts des flammes, de code (Essence) M, auxquels il peut résister normalement. La Puissance de ces dégâts est réduite de 1 par point d'Allonge de l'arme de l'attaquant, et augmentée de 2 si la créature a réussi une attaque de mêlée contre lui dans le même tour. L'armure d'impact protège efficacement contre les dommages de l'Aura Enflammée.

La seule proximité d'une créature dégageant une Aura Enflammée suffit à infliger des dégâts (à un personnage inconscient ou incapable de bouger, par exemple), lesquels sont réduits normalement par un test de Constitution. En règle générale, considérez que toute personne à portée d'arme de mêlée (qu'elle soit ou non en mesure de frapper) est sensible à l'Aura Enflammée.

AURA GLACIALE

Les créatures possédant le pouvoir d'Aura Glaciale peuvent produire un froid extrême qui se dégage de leur corps sur



une distance en centimètres égale à leur Essence. La température de la zone de froid, qui descend aux alentours de -100°C, suffit à geler la plupart des liquides instantanément et à rendre le métal cassant après une exposition prolongée.

Comme l'Aura Glaciale s'entoure elle-même d'une zone de froid intermédiaire, toute personne qui tente une attaque de mêlée contre la créature subit les dégâts de la température ambiante (peu importe que l'attaque soit réussie ou non, le seul fait de s'approcher suffit pour ressentir la morsure du froid). Ces dégâts sont de code (Essence de la créature) M et l'attaquant peut les réduire normalement par un test de Constitution. Il bénéficie d'un bonus de -1 au seuil de réussite par point d'Allonge de son arme, mais subit un malus de -2 à ce même seuil si la créature a réussi une attaque de mêlée contre lui au cours de ce tour de combat. L'armure d'impact protège contre ces dégâts, de même que les vêtements chauds, qui peuvent apporter 1, 2 ou 3 points de protection, à la discréption du maître de jeu.

La seule proximité d'une créature dégageant une Aura Glaciale suffit à infliger des dégâts (à un personnage inconscient ou incapable de bouger, par exemple), lesquels sont réduits normalement par un test de Constitution. En règle générale, considérez que toute personne à portée d'arme de mêlée (qu'elle soit ou non en mesure de frapper) est sensible à l'Aura Glaciale.

AVEUGLEMENT

Comme son nom l'indique, ce pouvoir provoque la cécité chez une victime.

Cette dernière a droit à un test de résistance sur sa Volonté contre un seuil de difficulté égal à l'Essence de la créature. En cas d'échec, elle est totalement aveuglée pendant 1D6 tours de combat. Ce pouvoir affecte également les yeux cybernétiques.

CHANT HYPNOTIQUE

Le Chant Hypnotique permet à la créature d'influencer les pensées de tous ceux qui l'entendent. Traitez le Chant comme une attaque infligeant des dégâts de code (Essence) M. Étourdissement, auxquels la victime résiste par un test d'opposition (voir **Pouvoirs anti-personnels**, page 124). Une fois remplies toutes les cases étourdissement de son moniteur de condition, la victime, fascinée, s'immobilise et devient incapable de la moindre action physique, mentale ou magique tant que le Chant se poursuit. Les oreilles cybernétiques équipées d'amortisseurs de son réduisent le code de dégâts à (Essence) L. Des boules Quies peuvent avoir le même effet ou réduire simplement les dégâts à (Essence-1) M ou (Essence-2) M, à la discréption du maître de jeu.

Si elle est attaquée, la victime hypnotisée a droit à un nouveau test d'opposition, cette fois entre sa Volonté et l'Essence de la créature. En cas de réussite, l'effet hypnotique est interrompu. Même chose si la chanson s'arrête. La victime subit encore un malus de +2 à tous ses seuils de réussite pendant le tour qui suit, le temps de redescendre sur terre et de reprendre ses esprits. Une victime soumise à plusieurs

Chants Hypnotiques simultanés ne fait qu'un seul test d'opposition, quel que soit le nombre de voix qu'elle entend. Traitez les chansons multiples comme une seule et unique attaque.

Ce pouvoir a un rayon d'action égal, en mètres, à l'Essence de la créature multipliée par son indice de Danger.

CHAPE D'OMBRE

Ce pouvoir entoure la créature d'un voile d'ombre qui-lui permet de se fondre dans les ténèbres. Inefficace en plein jour ou sous une lumière trop forte, et redondante dans le noir total, la Chape d'Ombre rend la créature extrêmement difficile à détecter dans n'importe quelle autre condition d'éclairage. Appliquez les modificateurs suivants à tous les tests de Perception visant à la repérer dans les conditions correspondantes.

Lumière faible	+2
Lumière faible et indirecte	+4
Lumière éblouissante	-1

Bien qu'elle agisse contre la vision thermographique et le sonar, la Chape d'Ombre est inopérante contre le radar.

COLLAGE

Ce pouvoir permet de faire adhérer une victime à une surface d'un matériau spécifique, comme la terre, le béton, le sable, et ainsi de suite. Il est naturellement limité par le terrain environnant ; au beau milieu du Sahara, il sera difficile de faire coller une victime à du béton. Ce pouvoir donne lieu à un test d'opposition entre l'Essence de la créature et la Volonté de la victime (voir **Pouvoirs anti-personnels**, page 124). Pour s'arracher à la surface sur laquelle elle est engluée, la victime doit réussir un test de Force contre un seuil de difficulté égal à l'Essence de la créature. Utilisé contre une personne étendue face contre terre, ce pouvoir a des effets particulièrement dévastateurs.

La créature peut également choisir de coller ensemble deux parties du corps de sa victime, mais uniquement si cette dernière possède des membres, ailes ou autres appendices susceptibles de se prêter à cette opération (inutile, donc, d'essayer sur un esprit toxique de la terre ou sur une méduse). La malheureuse, si le Collage est un succès, doit là encore réussir un test de Force contre l'Essence de son tourmenteur pour parvenir à se dégager et recommencer à bouger normalement.

COLORATION ADAPTATIVE (SÉLECTIVE)

La forme la plus courante de Coloration Adaptative affecte la bande visible du

spectre électromagnétique, y compris celle qui correspond à la vision thermographique naturelle des nains, trolls et autres. Ce pouvoir autorise la créature à réfracter la lumière de manière à devenir pratiquement invisible. Quand elle reste immobile, le seuil de réussite pour la détecter passe à 10 ; lorsqu'elle est en mouvement, ce seuil tombe à 8. Ce pouvoir perturbe gravement la perception du relief de l'observateur, qui subit un malus de +2 à son seuil de réussite s'il essaie de tirer sur la créature. La Coloration Adaptive affecte la vision thermographique naturelle ou cybérnétique, mais reste sans effet contre les sens autres que visuels, tels que le sonar, le radar ou le pistage à l'odeur.

Des formes moins courantes de Coloration Adaptive peuvent réfléchir les ondes sonores, les micro-ondes radar, ou être limitées à une bande plus restreinte du spectre. Les créatures décrites dans ce supplément possèdent, sauf indication contraire, la version commune de ce pouvoir.

COMPULSION

Une créature possédant le pouvoir de Compulsion peut obliger sa victime à exécuter une action physique spécifique, comme par le biais d'un sort de Contrôle des Actions. Toute tentative d'utilisation d'une compétence sous l'effet de la Compulsion s'effectue avec un malus de +4 au seuil de difficulté. Ce pouvoir donne lieu à un test d'opposition mesurant la Volonté de la victime à l'Essence de la créature (voir **Pouvoirs anti-personnels**, page 124). Chaque tranche de deux succès nets obtenus par la créature lui permet d'imposer une action à la victime. Ces actions ne sont pas implantées dans l'inconscient de la victime mais doivent intervenir immédiatement après l'application du pouvoir. La Compulsion n'affecte que les gestes de la victime, pas sa conscience.

CONFUSION

Confusion donne à la créature le pouvoir d'égarer ses victimes et de leur faire oublier leur destination, si bien qu'elles se mettent à errer au hasard sur le terrain qu'elle contrôle. Ce pouvoir donne lieu à un test d'opposition (voir **Pouvoirs anti-personnels**, page 124). Ses conséquences sont extrêmement variables. Utilisée par un esprit du foyer, la Confusion peut vous faire vous cogner dans les murs ou prendre la porte d'un placard pour la sortie, mais dans le domaine d'un esprit de la montagne, elle peut parfaitement vous faire basculer du haut d'une falaise.

Chaque tranche de deux succès nets obtenus par la créature au test d'opposition inflige un malus de +1 au seuil de réussite de tous les tests de sa victime. De plus, chaque fois que cette dernière doit prendre une décision, elle doit réussir un test de Volonté contre un seuil de difficulté égal à l'Essence de la créature, sans quoi elle demeure incapable de mettre de l'ordre dans ses pensées. En fonction de la situation, cette indécision peut avoir des conséquences variables, selon que la victime reste sans réaction ou, à la discréption du maître de jeu, poursuive imperturbablement l'action démarrée avant de succomber à la Confusion. La violence d'une attaque ou les cris de ses compagnons peuvent lui donner droit à un nouveau test de Volonté pour tenter de reprendre ses esprits. Livrée à elle-même, la victime confuse finit inévitablement par sortir de la zone d'influence de la créature, à la suite de quoi ses idées se clarifient. Le pouvoir de Confusion n'opère que dans les limites du territoire de la créature qui l'utilise.

CONTRÔLE ANIMALIER

Certaines métacréatures possèdent une empathie supérieure avec les animaux, souvent limitée à une espèce particulière, comme les chats, les reptiles ou les loups. Ce pouvoir leur permet d'empêcher ces animaux d'attaquer, de donner l'alerte, et ainsi de suite. Par simple concentration (qui leur interdit toutefois d'entreprendre quoi que ce soit d'autre), elles peuvent contrôler un ou plusieurs animaux, percevoir le monde à travers leurs sens et diriger leur comportement. Elles restent néanmoins incapables de leur faire accomplir des gestes sortant de leurs habitudes, comme de leur faire utiliser une compétence qu'ils ne possèdent pas (pas de singes au volant d'une voiture) ou d'adopter un comportement contre nature (pas de chats se jetant sauvagement sur des trolls) ou parfaitement stupide (pas de chiens sautant du haut d'une falaise dans l'espoir de s'envoler).

Le nombre de petits animaux (chats, rats et autres) que ce pouvoir permet de dominer est égal au Charisme de la créature multiplié par ID6. La créature peut également diriger un nombre de gros animaux (loups, lions, chiens et autres) égal à son Charisme. Si elle ne possède pas de Charisme, considérez qu'elle a un indice de 1 en ce qui concerne les applications de ce pouvoir. Les animaux affectés par le Contrôle Animalier sont incapables d'y résister. En revanche, les esprits occupant une forme animale sont immunisés contre lui, de même que les autres



esprits et entités métamorphosés ou transformés d'une manière ou d'une autre en animaux.

CONTRÔLE MÉTÉOROLOGIQUE

Ce pouvoir permet à la créature de provoquer certains changements météorologiques. Ces derniers doivent rester plausibles en fonction de la région (pas de blizzard dans la Vallée de la Mort ou de vague de chaleur en Islande, par exemple) et nécessitent des conditions préalables favorables (une zone de basse pression doit exister pour que la créature puisse déclencher un orage). Le changement intervient graduellement, pour finir par se concrétiser au bout de 1D6 heures. Pour raccourcir ce délai, le maître de jeu doit tenter pour la créature un test d'Essence 8 ; chaque succès accélère d'une heure le processus, en respectant un délai minimum d'une heure. Si le maître de jeu estime que la créature bénéficie de conditions déales (un ciel couvert pour provoquer une pluie fine), il peut diminuer le seuil de difficulté de ce test. Les conditions déclenchées par ce pouvoir ne restent pas sous le contrôle direct de la créature. Cette dernière ne peut pas diriger les éclairs d'un orage qu'elle aurait provoqué, par exemple.

DISSIMULATION

Ce pouvoir reflète l'aptitude d'une créature à se cacher dans le moindre recoin, davantage qu'un véritable pouvoir d'invisibilité. La créature peut l'utiliser pour se protéger, elle ou son invocateur s'il s'agit d'un esprit de la nature), ainsi que ses compagnons. Le pouvoir peut également lui servir à camoufler des objets. Au contraire de l'invisibilité, la dissimulation permet aux amis qu'elle affecte de continuer à se voir les uns les

autres normalement (l'invocateur ne devient pas invisible aux yeux de l'esprit qui l'a dissimulé, et réciproquement). Pour ceux qui tentent de repérer les personnes ou objets dissimulés, le pouvoir ajoute l'indice d'Essence de la créature au seuil de réussite de tout test de Perception autorisé par le maître de jeu.

DRAIN D'ESSENCE

Ce pouvoir permet à une créature d'absorber l'Essence d'une autre, en additionnant les points dérobés à son propre indice. Ce pouvoir prend deux formes, permanente ou temporaire, qui fonctionnent chacune différemment.

Permanent

La créature ne peut drainer l'Essence de manière permanente que si la victime éprouve à son égard une émotion violente et irrésistible, telle que la passion amoureuse, la terreur panique ou la rage impuissante. Par ailleurs, il lui faut absorber un peu de la substance physique de sa victime, même si ce n'est qu'en très faible quantité (du sang pour un vampire, de la chair pour un wendigo, et ainsi de suite).

Une résistance farouche de la part de la victime rend impossible le Drain permanent de son Essence. Elle doit se plier volontairement à l'opération ou bien y être contrainte par la magie ou par la force. Le stimulus psychique créé par le contact de la créature quand elle utilise ce pouvoir (la morsure d'un vampire, par exemple) établit un lien empathique entre elle et sa victime et fait naître chez cette dernière un sentiment euphorique pouvant entraîner un phénomène d'accoutumance. La première fois qu'elle est drainée, la victime résiste par un test de Volonté contre un seuil de difficulté de 2,

mais ce seuil augmente de +1 chaque fois qu'elle répète l'expérience avec le même type de créature. De plus, en cas d'échec, la victime devient dépendante et coopère de bonne grâce aux drains suivants. Il se peut même qu'elle recherche activement l'opportunité de se faire drainer. Ce comportement la conduit généralement à la perte de la totalité de son Essence et à sa mort.

Deux créatures possédant ce pouvoir peuvent se drainer l'une ou l'autre de manière permanente sans qu'il leur soit indispensable de ressentir une émotion violente, à condition de maintenir le contact suffisamment longtemps. L'opération requiert un test d'Essence (4) pour chacune des deux créatures. Le vainqueur draine au vaincu un nombre de points d'Essence égal aux succès nets qu'il a obtenus. Par exemple, deux vampires d'Essence 5 chacun tentent de se drainer l'un l'autre. Le premier obtient 1 succès, le second en obtient 4 ; le second vampire draine 3 points d'Essence au premier. Un vampire dont l'Essence tombe en dessous de 0 de cette façon meurt immédiatement et pour toujours.

Les points d'Essence absorbés de manière permanente peuvent porter l'indice de la créature jusqu'au double du maximum autorisé pour son type. Les créatures humanoïdes, par exemple, ne peuvent pas dépasser 12. Un Drain réussi rapporte à la créature un nombre de points compris entre 1 et l'Essence totale de sa victime.

Parfois, il peut être important de savoir combien de temps dure une opération de Drain d'Essence (quand un groupe de shadowrunners roule à tombeau ouvert dans les rues de Prague pour tenter de récupérer un ami dans l'hôtel particulier d'un vampire avant qu'il ne soit trop tard...). Pour simplifier, considérez que le drain de chaque point d'Essence réclame une durée en minutes égale à la moitié (arrondie à l'entier supérieur) de l'Essence actuelle de la créature. Un vampire démarrant avec une Essence de 5, par exemple, qui draine une victime d'Essence 5, absorbe le premier point en trois minutes, le second trois minutes après, puis le troisième en quatre minutes, le quatrième en quatre minutes également et le cinquième et ultime (dont la perte signifie la mort de la victime) après cinq dernières minutes, pour une durée totale de dix-neuf minutes.

Temporaire

Certaines créatures ont le pouvoir de Drainer l'Essence temporairement seulement. Procédez à un test d'opposition standard entre l'Essence de la créature et la Volonté de la victime (voir Pouvoirs

anti-personnels, page 124). En cas de victoire, la créature draine 1 point d'Essence à sa victime et l'ajoute à son propre indice. L'effet reste de courte durée (un tour de combat par point d'Essence de la créature) et ne peut porter l'indice du bénéficiaire que jusqu'au double du maximum autorisé pour son type. La victime dont l'Essence est réduite à 0 de cette manière tombe évanouie comme par suite de dégâts étourdissants, et le Drain cesse de l'affec-ter. Elle récupère son Essence perdue au rythme de 1 point par minute. Le Drain temporaire ne nécessite aucun contact physique ni émotion particulière ou autre lien empathique entre l'agresseur et sa victime.

Toutes les créatures des suppléments antérieurs qui possèdent le pouvoir de Drain d'Essence en ont la version permanente. Dans ce supplément, la distinction entre formes permanente et temporaire est spécifiée dans la description individuelle de chaque créature.

EMPATHIE

Ce pouvoir autorise la créature à connaître les émotions et l'humeur dominante d'une cible spécifique à sa portée. Il lui permet également de projeter chez elle un état émotionnel de son choix. L'établissement de cette liaison empathique nécessite de réussir un test d'Essence contre un seuil de difficulté égal à la Volonté de la cible.

Pour briser ce lien empathique, la victime doit remporter un test d'opposition mesurant sa Volonté à l'Essence de la créature. Les succès obtenus à ce test par le joueur s'accumulent au fil des tentatives effectuées par la créature, tant que l'intervalle qui sépare ces tentatives ne dépasse pas une durée, en minutes, égale à la Volonté du personnage.

ENGLOUTISSEMENT

Engloutissement donne à la créature le pouvoir d'absorber sa victime en elle-même (dans le cas d'un élémentaire du feu, par exemple) ou dans le terrain ou l'élément approprié à sa nature (comme dans le cas de certaines créatures aquatiques). La proie est sujette à tous les effets de l'immersion, le moindre étant généralement la suffocation.

Effectuez un test d'opposition entre la Volonté de la victime et l'Essence de la créature (voir **Pouvoirs anti-personnels**, page 124). Si la créature l'emporte, sa victime pénètre dans la substance choisie et commence à se noyer, à brûler ou à subir toute autre conséquence appropriée. Elle demeure incapable de s'échapper tant que la créature continue à exercer son

pouvoir contre elle. Si la créature attaque un autre adversaire, que ce soit par magie, physiquement ou par l'entremise d'un de ses pouvoirs, son attention se détourne de sa première victime, qui se trouve automatiquement libérée de l'Engloutissement.

Les esprits utilisent ce pouvoir à la manière d'une attaque de mêlée. Ils se servent de leur Rapidité pour toucher leur cible, qui peut tenter de leur échapper en ripostant selon les règles normales du combat au contact (**Shadowrun**, page 100). Si elle est engloutie, la victime en subit les conséquences, qui diffèrent en fonction de l'élément dans lequel elle se trouve plongée. Dans chaque cas, elle doit effectuer, à chaque action de l'esprit, un test de Constitution pour résister aux dégâts appropriés.

Engloutissement dans le feu : Dégâts (Essence) M. Le pouvoir d'Aura Enflammée ajoute un bonus de +2 à la Puissance des dégâts. L'armure d'impact peut aider la victime, mais pas l'armure balistique. À la discrétion du maître de jeu, les vêtements et équipement peuvent brûler, exploser ou fondre selon les cas lorsqu'ils sont engloutis dans le feu.

Engloutissement dans l'eau : Dégâts (Essence) M. Étourdissement à la première action. La Puissance des dégâts augmente ensuite de +1 à chaque action consécutive jusqu'à atteindre le double de l'Essence de la créature. L'Engloutissement dans l'eau est plus vicieux que la noyade ordinaire ; la perte de conscience ne met pas fin à la pression de l'esprit, et la victime peut continuer à subir des dégâts physiques, jusqu'à en mourir.

Engloutissement dans la terre : Dégâts (Essence) G. L'armure d'impact peut aider la victime, mais pas l'armure balistique.

Engloutissement dans l'air : Dégâts (Essence) G. Étourdissement, comme par l'effet d'un Souffle Nocif. La victime a droit à un test de résistance utilisant indifféremment sa Constitution ou sa Volonté, au choix. L'esprit étant capable de s'insinuer à travers n'importe quel équipement respiratoire ou autre système de défense similaire, ce genre de matériel n'offre aucune protection. Une fois évanouie, la victime continue à encaisser des dégâts physiques et finit par mourir.

La personne engloutie peut tenter de s'arracher à l'étreinte magique pendant qu'elle est encore consciente. Chaque action lui donne droit à un test d'opposition entre sa Force et l'Essence de la créature. Si elle l'emporte, elle parvient à se libérer et peut essayer de se mettre à l'abri (en s'éloignant des flammes ou en

regagnant la berge, par exemple). Malheureusement, quitter la zone affectée ne suffit pas toujours à garantir son salut. Il lui faut parfois nager sur une longue, longue distance avant d'atteindre au rivage...

FORME BRUMEUSE

La créature est capable de transformer son corps physique en brume en contrôlant la cohésion moléculaire de ses cellules. Cette brume peut s'infiltrer à travers n'importe quelle fente qui ne soit pas imperméable à l'air, et même s'insinuer dans les systèmes de filtration à l'épreuve des gaz et de la pollution. Elle est cependant arrêtée par les systèmes conçus pour filtrer les bactéries et les virus.

Sous Forme Brumeuse, la créature est immunisée contre les armes normales, y compris celles auxquelles elle se montre d'ordinaire particulièrement vulnérable, mais pas contre la magie. L'exposition à une substance allergène l'oblige à réintégrer sa forme corporelle. La lumière solaire constitue l'agent le plus facilement applicable. Pour les autres, il faut recourir à un procédé quelconque de vaporisation directe sur la brume. Le passage d'une forme à l'autre requiert une action complexe, sauf cas de réintégration forcée de la forme physique, qui s'effectue instantanément.

GARDE

Ce pouvoir autorise la créature à prévenir les accidents, qu'ils soient dus à des causes naturelles ou magiques. Il permet donc de contrer le pouvoir d'Accident, mais ne garantit pas contre les imprudences ou les maladresses qui accompagnent l'échec d'un test de compétence, de Rapidité ou autre.

GARDE MAGIQUE

Ce pouvoir offre aux personnes gardées un nombre de dés de Défense Magique égal à l'Essence de la créature. La créature peut appliquer ce pouvoir à elle-même ou bien l'étendre à un nombre de bénéficiaires ne dépassant pas son indice d'Essence.

ILLUSION

L'Illusion permet à la créature de projeter des images ou des impressions directement dans l'esprit de la victime, qui doit se trouver dans son champ de vision. Ce pouvoir agit exactement de la même manière que le Mirage, sauf que la Puissance de son effet est limitée à l'Essence de la créature, quel que soit le nombre de succès nets obtenus au test d'opposition. Il autorise la créature à faire naître n'importe quelle illusion, et non pas uniquement celles en rapport avec les désirs intimes de la victime.



IMITATION

Ce pouvoir permet à la créature d'imiter différents sons, parmi lesquels le cri de nombreux prédateurs. La reproduction est presque parfaite, à tel point que le seuil de réussite du test permettant de reconnaître la supercherie est égal à (Essence de la créature +3). Ce seuil descend à (Essence de la créature) pour les représentants de l'espèce dont le cri est imité. Ce pouvoir ne permet pas à la créature de comprendre la signification des bruits qu'elle imite, et ne peut donc pas l'autoriser à converser avec ceux qu'elle plagie. L'Imitation ne peut pas non plus reproduire les effets des pouvoirs liés au son ; la reproduction de la voix d'une harpie, par exemple, n'exerce aucune attraction hypnotique.

IMMUNITÉ CONTRE L'ÂGE

Ce pouvoir bloque le vieillissement biologique de la créature (bien qu'il lui permette, le cas échéant, de parvenir à son développement adulte). Elle ne peut plus mourir que des suites d'un accident, d'une maladie ou d'une cause violente. Les créatures pensantes ou intelligentes qui possèdent ce pouvoir tout en restant conscientes de leur propre mortalité prennent parfois des mesures extrêmes pour se prémunir contre les seuls risques qu'elles craignent encore.

IMMUNITÉ CONTRE LE FEU

Une créature qui possède ce pouvoir bénéficie d'un nombre de dés supplémentaires égal au double de son Essence dans tous les tests d'opposition contre les attaques basées sur le feu, magiques ou naturelles (voir **Pouvoirs anti-personnels**, page 124). Notez que ce pouvoir ne fonctionne pas exactement de la même façon que l'Immunité contre le Froid.

IMMUNITÉ CONTRE LE FROID

Ce pouvoir rend la créature insensible au froid naturel, aussi intense soit-il. Dans tous les tests de résistance contre les agressions magiques basées sur le froid, elle bénéficie d'un nombre de dés supplémentaires égal au double de son Essence.

IMMUNITÉ CONTRE LES AGENTS PATHOGÈNES

Ce pouvoir confère à la créature un nombre de dés supplémentaires égal au double de son Essence dans tous ses tests de résistance à l'infection ou la maladie. L'Immunité contre les Agents Pathogènes ne protège pas contre les poisons.

Les esprits, les créatures dont la caractéristique Essence est suivie d'un (A) et toutes celles qui possèdent le pouvoir de Manifestation (voir page suivante) sont



automatiquement immunisés contre les agents pathogènes.

IMMUNITÉ CONTRE LES ARMES NORMALES

Ce pouvoir donne à la créature un indice d'Armure égal au double de son Essence pour résister aux dégâts de n'importe quelle arme ordinaire. Il est en revanche inefficace contre les armes magiques. L'effet est réduit de moitié contre les dégâts dus aux éléments (feu, vide, acide, canon à eau et ainsi de suite), et la créature ne bénéficie donc plus que d'un indice d'Armure égal à son Essence.

IMMUNITÉ CONTRE LES POISONS

Ce pouvoir confère à la créature un nombre de dés supplémentaires égal au double de son Essence dans tous ses tests de résistance au poison ou à la drogue. Il ne fonctionne pas toujours à son avantage - il l'empêche notamment de bénéficier des effets des drogues neuroactives destinées à accélérer les réflexes, repousser la fatigue ou accroître la vigilance. De telles drogues interféreraient avec la chimie interne de la créature, et son Immunité joue contre elles comme contre d'autres substances plus directement nocives.

Les esprits, les créatures dont la caractéristique Essence est suivie d'un (A) et toutes celles qui possèdent le pouvoir de Manifestation (voir plus loin) sont automatiquement immunisés contre les poisons.

INFECTION

Certaines créatures dotées du pouvoir de Drain d'Essence permanent possèdent également la faculté plus rare d'Infection. Quand elles réduisent à 0 l'Essence de leur victime, cette dernière s'étoile et affiche tous les signes extérieurs de la mort, mais bien vite, elle revient à la vie sous les traits

d'une créature semblable à sa meurtrière. L'être nouveau-né possède une Essence de 0. Il présente un risque énorme pour qui-conque a le malheur de croiser sa route, car son instinct encore mal contrôlé le pousse à satisfaire sa soif d'Essence par tous les moyens. Une victime infectée est toujours contrôlée par le maître de jeu, même si elle était auparavant le personnage d'un joueur. Ce supplément présente un exemple d'une telle créature, le séide vampirique (voir page 102).

INFLUENCE

L'Influence permet à une créature de glisser des suggestions dans l'esprit de sa victime pour la prédisposer à une émotion, une action ou une réaction spécifique. Procédez à un test d'opposition entre l'Essence de la créature et la Volonté de la victime (voir **Pouvoir anti-personnels**, page XX). La subtilité de ce pouvoir affectant quelque peu son efficacité, la victime bénéficie d'un bonus de -1 à son seuil de difficulté, tandis que la créature subit au contraire un malus de +1.

La diversité des applications possibles compense largement la relative faiblesse de ce pouvoir. Si elle est moins susceptible que la Peur d'induire une terreur panique chez sa victime, par exemple, l'Influence utilisée à bon escient débouche sur une utilisation plus large. Elle peut ainsi inspirer non seulement la crainte, mais également la réaction qui l'accompagne (et qui peut être tout autre que la simple fuite entraînée par le pouvoir de Peur). Le nombre de succès nets obtenus par la créature au test d'opposition détermine la Puissance de l'effet. Pour une indication du degré d'Influence correspondant à cette Puissance, voyez **Peur**, page suivante.

Le maître de jeu doit veiller à utiliser l'Influence avec prudence, car elle procure

à la créature un pouvoir considérable sur sa victime. Ce qu'elle fait de ce pouvoir dépend généralement des circonstances et de facteurs tels que son Intelligence.

INITIATIVE ACCRUE

Ce pouvoir permet à la créature d'ajouter la moitié de son Essence (arrondie à l'entier inférieur) à sa Réaction. À la discréption du maître de jeu, l'effet peut être limité dans le temps ou en nombre d'utilisations.

MANIFESTATION

Une créature sous forme astrale possède des attributs équivalents à son Essence, ou sa Puissance dans le cas d'un esprit ; quand elle se manifeste, elle retrouve les indices détaillés dans ses caractéristiques. Les esprits qui choisissent de se manifester deviennent vulnérables aux dommages physiques.

Une attaque avec une arme ordinaire dirigée contre un esprit manifesté s'effectue par un test de Volonté au lieu du test de compétence habituel. Face à un esprit, une détermination inflexible est plus importante que la force brute ou la dextérité manuelle. Les attaques magiques ou utilisant un focus d'armes et toutes les agressions exploitant une vulnérabilité particulière de l'esprit échappent à cette règle.

De plus, les esprits manifestés bénéficient d'une Immunité contre les Armes Normales dans les combats à distance, car les projectiles ne sont pas soutenus par toute la force de la volonté de l'attaquant. Contre les armes à feu, les esprits possèdent une "Armure" égale au double de leur Puissance. Ils perdent cette protection dans les combats de mêlée, toutefois. Une personne suffisamment cinglée pour engager un esprit au corps à corps possède indubitablement toute la détermination et le courage qu'on peut souhaiter.

Enfin, les esprits sous forme astrale bénéficient d'un modificateur de +20 à leur Réaction, bonus qui descend à +10 quand ils se manifestent.

MIRAGE

Le pouvoir de Mirage autorise la créature à connaître le désir le plus intime d'une cible à sa portée et de générer dans son esprit des illusions en rapport avec lui. La créature elle-même peut se présenter sous la forme d'un aspect inoffensif ou séduisant de ces illusions, si elle le souhaite ; les faës sont ainsi passés maîtres dans l'art de travestir leur apparence. L'utilisation de ce pouvoir donne lieu à un test d'opposition confrontant l'Essence de la créature à la Volonté de sa victime (voir **Pouvoirs**

anti-personnels, page 124). En cas de défaite de cette dernière, considérez-la comme sous l'effet d'un sort de Spectacle d'une Puissance égale à l'Essence de la créature. Chaque tranche de 2 succès nets obtenus par la créature augmente de 1 la Puissance effective du Mirage.

À la différence d'un sort de Spectacle, cependant, le Mirage ne nécessite aucunement le consentement de sa victime. Une attaque, une blessure, les cris ou les gifles de ses compagnons peuvent offrir à la victime l'occasion d'un autre test d'opposition contre l'Essence de la créature. Mais qu'elle soit seulement livrée à elle-même, et elle s'abandonne à ses phantasmes (la manipulation d'un créditube ou d'un matériel inépuisable, la strangulation de son ennemi juré, le délassement entre les bras d'un partenaire sexuel de rêve, et ainsi de suite), jusqu'à ce que la lassitude l'entraîne hors de la zone contrôlée par la créature.

MOUVEMENT

Avec ce pouvoir, la créature peut, dans les limites de son terrain, multiplier ou diviser la vitesse de déplacement de sa victime par un facteur inférieur ou égal à sa propre Essence. Les victimes non-consentantes ont droit à un test d'opposition entre leur Volonté et l'Essence de la créature pour garder le contrôle de leur vitesse (voir **Pouvoirs anti-personnels**, page 124). Une victime contrainte de se déplacer à une allure dangereusement élevée peut tenter un autre test d'opposition chaque fois que son imprudence involontaire l'amène à subir des dommages, ou lorsqu'elle est sur le point de mourir d'épuisement. La créature peut contrôler simultanément la vitesse d'un nombre de victimes égal au triple de son Essence.

MOUVEMENT ACCRU

Une créature qui possède ce pouvoir est en mesure de multiplier sa propre vitesse de déplacement par un facteur égal à son Essence. Le Mouvement Accru est conçu pour un déplacement ininterrompu sur un terrain dégagé. Il n'opère pas en situation de combat, à une exception près : le maître de jeu peut autoriser la créature à s'en servir pour prendre la fuite, sous réserve qu'elle ne soit pas engagée en mêlée avec un adversaire et qu'aucun obstacle majeur tel qu'un grillage ou un mur ne vienne bloquer sa course. L'accélération du mouvement s'accomplit progressivement, tour après tour. Une créature dotée d'une Essence de 5, par exemple, peut bouger au double de sa vitesse au deuxième tour de fuite, au triple le troisième tour, au quadruple le quatrième et à sa

vitesse maximale au cinquième tour et suivants.

PESTILENCE

Une créature qui possède ce pouvoir transmet à sa victime une maladie similaire au SIVTA-3 (ou toute autre forme d'infection détaillée dans sa description individuelle). Pour éviter la contamination, le sujet doit réussir un test de Constitution contre un seuil égal à (Essence de la créature +2). L'armure ne sert à rien contre la Pestilence. Pour plus de détails concernant les maladies, voir **Shadowrun**, page 186.

PÉTRIFICATION

Ce pouvoir très puissant permet à la créature de transformer une victime en statue de pierre. Procédez à un test d'opposition entre son Essence et la Volonté ou la Constitution de sa victime (l'indice le plus élevé). En cas de défaite, la victime est pétrifiée. Généralement et sauf indication contraire, l'effet dure aussi longtemps que la créature reste en vie. Le nombre maximum de victimes pouvant être pétrifiées par la créature correspond à son indice d'Essence.

Si la victime est endommagée sous sa forme minérale, ces dégâts prennent effet dès que le pouvoir se dissipe ou que la créature la rend à son état premier. Leur gravité et leur code précis sont laissés à l'appréciation du maître de jeu. Seuls les dés de Constitution peuvent servir à réduire ces dégâts, qui rentrent le plus souvent dans l'une ou l'autre des catégories suivantes :

Légers : Éraflures et entailles mineures ;

Modérés : Fissures et chocs plus sérieux ;

Graves : Perte d'un petit morceau, comme un doigt ou un orteil ;

Fatals : Perte d'un membre ou autre bris majeur.

La Puissance des dégâts est de 1 point par tranche de 6 heures passées sous forme minérale par la victime. Même si le test de Constitution parvient à les réduire en totalité, il ne restitue pas les morceaux du corps perdus.

La technique métamagique de Contremagie peut briser l'effet pétrifiant. Considérez le pouvoir comme un sort de Puissance égale à l'Essence de la créature. En cas d'échec de la Contremagie, la victime se brise en mille morceaux et meurt instantanément.

PEUR

Ce pouvoir induit chez la victime une terreur panique de la créature ou du terrain qu'elle occupe et l'envoie se précipiter ventre à terre vers l'endroit manifestement

le plus sûr qu'elle peut trouver à proximité. Pour déterminer le degré de terreur générée, procédez à un test d'opposition entre l'Essence de la créature et la Volonté de la victime (voir **Pouvoirs anti-personnels**, page 124). Un succès net à l'avantage de la créature, et la victime prend ses jambes à son cou. Deux, elle fuit sans se retourner. Quatre, et elle se met à trembler comme une feuille dès qu'il est fait mention de l'objet de sa terreur. Six succès nets ou plus et la victime se voit affligée d'une phobie durable et prononcée.

PROJECTION DE FLAMMES

Ce pouvoir permet à la créature de cracher du feu, généralement sous la forme d'un souffle incendiaire. Non contente de carboniser sa cible, la Projection de Flammes risque de faire sauter les munitions ou les explosifs qu'elle transporte. Elle inflige des dégâts (Essence) M auxquels la victime résiste normalement, avec la protection de son armure d'impact. La portée maximale du pouvoir est limitée à une distance en mètres égale à l'Essence de la créature, parce que les flammes doivent jaillir directement de son corps (de sa gueule, par exemple, dans le cas d'un souffle enflammé).

La créature peut maintenir la Projection pendant plusieurs actions, auquel cas elle noie dans les flammes une surface en mètres carrés égale à son Essence. Toute personne prise dans la zone concernée subit des dégâts à chaque action de la créature. Le maintien en continu d'un pouvoir aussi épaisant inflige cependant à chaque action à la créature un Drain de code (Essence) G, assez semblable à celui que connaissent les magiciens.

Leur Essence élevée permet aux draconmorphes d'utiliser ce pouvoir d'une manière plus terrifiante encore, avec une portée égale au carré de leur Essence et une zone d'effet d'un nombre équivalent de mètres carrés. Par ailleurs, les dragons bénéficient d'un bonus de -2 au seuil de difficulté de tous leurs tests de Drain.

PROJECTION DU SILENCE

Ce pouvoir opère de manière similaire au Silence, à ceci près que la créature peut projeter la zone d'effet n'importe où dans les limites de son territoire (pour protéger un compagnon ou un allié, par exemple). Elle peut maintenir au maximum un nombre de bulles de silence égal à son Essence. La créature est la seule à pouvoir dissiper librement les effets du silence ; une personne soumise contre son gré à la Projection du Silence doit, si elle veut se faire entendre, remporter un test d'opposition entre sa Volonté et l'Essence de la

créature (voir **Pouvoirs anti-personnels**, page 124).

PROJECTION ÉLECTRIQUE

Ce pouvoir permet à la créature de frapper une cible avec une violente décharge électrique. Aucune esquive ou défense n'est possible contre une telle attaque, qui constitue de ce fait un pouvoir redoutable. La Projection Électrique inflige des dégâts (Constitution ou Essence) M, auxquels la victime peut résister normalement, en bénéficiant de la protection de son armure d'impact.

En sus des dommages indiqués, la décharge provoque également une grave désorientation pendant un nombre de tours de combat égal à l'Essence de la créature. Une victime désorientée est pratiquement incapable d'effectuer quoi que ce soit, hormis se défendre ; encore subit-elle un malus de +4 au seuil de réussite de ses actions défensives. Ses tests de Perception ou de résistance aux dégâts subissent des malus de +2 au seuil de réussite. Une personne désorientée ne peut pas employer la magie.

La Projection Électrique entraîne également des effets dévastateurs sur l'équipement de la victime. Les armes ordinaires ne craignent rien, mais les scanners, appareils de sécurité, de communication et autres implants cybernétiques risquent de griller un fusible. Une décharge qui inflige au moins une blessure (M) odérée affecte 1D6 appareils de ce type ; voyez le **Catalogue du samouraï des rues** ou **Shadowtech** pour plus de précision sur l'endommagement du matériel. Pour chaque appareil atteint par la décharge, le joueur lance 3 dés contre un seuil égal à la Puissance des dégâts. S'il obtient au moins 1 succès, l'appareil en réchappe indemne. Si le maître de jeu considère que tel ou tel équipement bénéficie d'une isolation spéciale ou d'une garantie particulière contre les surtensions (fusibles, par exemple), il peut accorder au joueur quelques dés supplémentaires. En cas d'échec, cependant, la surcharge électrique détruit l'équipement en question. Pas de chance, bonhomme.

PROJECTION SONIQUE

La Projection Sonique est un cri capable d'infliger une douleur physique à ceux qui l'entendent, provoquant généralement la terreur ou la rage des victimes animales. Les humains ou métahumains qui échouent à se boucher les oreilles d'une manière ou d'une autre subissent un malus de +2 à tous leurs seuils de réussite, du déclenchement du cri jusqu'à la fin du tour. Ce cri n'affecte évidemment pas les actions entreprises avant qu'il ait été

poussé. Le malus ne concerne pas les personnages équipés d'amortisseurs de son, mais il grimpe à +3 pour tous ceux dotés d'implants haute-fréquence. La victime a droit à un test d'opposition entre sa Volonté et l'Essence de la créature (voir **Pouvoirs anti-personnels**, page 124) ; chaque succès net qu'elle obtient réduit de 1 le malus qu'elle subit.

Certaines créatures émettent leur Projection Sonique à une fréquence inaudible pour une ouïe humaine ou métahumaine normale. Dans ce cas, le pouvoir n'affecte que les personnes équipées d'un matériel adéquat (des implants haute-fréquence, par exemple). La description individuelle de chaque créature précise les éventuelles restrictions de son pouvoir de Projection Sonique.

PSYCHOKINÉSIE

Ce pouvoir permet à la créature d'engendrer une énergie psychokinétique similaire à celle du sort de Doigts Magiques, avec une Puissance égale à son Essence.

RECHERCHE

Ce pouvoir autorise la créature à chercher n'importe quelle personne, lieu ou objet dans les limites de son territoire, avec un indice de détection égal au double de son Essence. Cet indice est confronté dans un test d'opposition à l'Intelligence de la cible lorsque cette dernière est une personne ou une créature quelconque (voir **Pouvoirs anti-personnels**, page 124). En cas de victoire de la créature, ses recherches aboutissent. Si elle sait exactement ce qu'elle veut trouver ("Attends seulement que je mette la patte sur ce putain de mage elfe au manteau bleu !"), son seuil de difficulté est réduit de 1. Quand la Recherche concerne un objet, bien entendu dépourvu d'Intelligence, le test de détection s'effectue contre un seuil de 4 (ou moins, si le maître de jeu considère qu'il s'agit de quelque chose d'aisément repérable).

Pour plus d'informations sur le pouvoir de Recherche, consultez **Le Grimoire**, page 61.

REGARD PÉTRIFIANT

Le Regard Pétrifiant est une variante du pouvoir de Pétrification qui nécessite pour la créature de croiser le regard de sa victime. Toute personne dans le champ visuel de la créature court le risque d'être affectée. Un test d'Intelligence contre un seuil égal à l'Essence de la créature lui permet néanmoins de détourner les yeux à temps. Par contre, en cas d'échec, la victime est transformée en statue.

Une créature possédant ce pouvoir peut pétrifier un nombre de personnes égal à son Essence. Quand elle dépasse ce quota, la plus ancienne de ses victimes retourne à son état normal.

RÉGÉNÉRATION

Ce pouvoir fait de la créature un formidable adversaire, en la rendant pratiquement invulnérable aux blessures qui n'affectent pas gravement ses organes vitaux (son cerveau, sa colonne vertébrale, et ainsi de suite). Chaque fois que la créature reçoit une blessure physique Fatale ou que le total des dégâts physiques cumulés dans un même tour atteint le niveau d'une blessure Fatale, lancez 1D6. Un résultat de 1 indique qu'elle est effectivement morte, ou mourante. Tout autre résultat entraîne pour conséquence la disparition de tous les dégâts accumulés à l'issue du tour de combat.

REJET

Le pouvoir de Rejet fait naître un sentiment de gêne et d'inconfort dans l'esprit de sa victime. Son emploi donne lieu à un test d'opposition mesurant l'Essence de la créature à la Volonté de la cible (voir **Pouvoirs anti-personnels**, page 124). En cas de défaite, la victime se fait l'impression d'être une intruse et ressent un malaise croissant aussi longtemps qu'elle reste sur le territoire de la créature. Chaque action significative pour elle se rapprocher de la créature ou s'enfoncer un peu plus profondément dans son domaine (se ruer vers elle, explorer son antre, etc.) donne lieu à un nouveau test d'opposition similaire au premier. En cas d'échec, la victime du Rejet se découvre incapable d'effectuer l'action envisagée. Trois échecs de ce type, et elle ne songe plus qu'à quitter le territoire de la créature. Rien ni personne ne peut la convaincre de s'y aventurer plus loin. Au maître de jeu d'apprécier quelles actions ou situations appellent ces tests d'opposition, en fonction des circonstances, des objectifs de la victime et autres facteurs comparables.

RÉSISTANCE À LA MAGIE

Une créature possédant ce pouvoir ajoute à sa Constitution ou à sa Volonté (selon le cas) un bonus égal à son Essence lorsqu'il s'agit de résister à un sort. Si elle est prise pour cible simultanément par plusieurs magiciens dans le même tour de combat, ce bonus intervient dans tous ses tests de résistance.

RÉSISTANCE AU FEU

Ce pouvoir rend la créature totalement invulnérable au feu non-magique, quelle

que soit la température des flammes. Contre un feu magique, il opère à la manière du pouvoir d'Immunité contre le Feu décrit dans les pages précédentes.

SALIVE CORROSIVE

Les créatures capables de cracher de la Salive Corrosive constituent de redoutables adversaires. Leur acide a tôt fait de ronger les armures et inflige des dégâts considérables à la chair sans protection. Chaque fois qu'elles sont engagées dans une attaque de mêlée, elles peuvent cracher simultanément un jet de salive sur une cible plausible, c'est-à-dire qui soit à leur portée et dans leur champ de vision. L'attaque se résout comme un tir ordinaire, à ceci près que la cible effectue son test de résistance aux dégâts avec sa Rapidité au lieu de sa Constitution (elle conserve la possibilité de puiser dans les dés de sa Réserve de Combat). Chaque succès obtenu par la créature réduit de 1 point les indices balistique et d'impact de l'armure de la victime, sans que cette réduction puisse dépasser l'indice de Constitution de la créature. Une armure dont les indices de protection sont ramenés à 0 est totalement détruite. La victime dépourvue d'armure doit résister à des dégâts de code (Constitution de la créature) L, dont la Puissance est augmentée de 1 point par tranche de 2 succès obtenus par la créature.

SÉCRÉTIONS CORROSIIVES

Les créatures dotées de ce pouvoir exsudent un fluide épidermique dangereusement corrosif. Le simple fait d'entrer en contact avec elles inflige des dégâts. Toute attaque de mêlée réussie contre une de ces créatures endommage les armures exactement comme dans le cas de la Salive Corrosive. Si l'adversaire est dépourvu d'armure, chaque attaque de sa part lui inflige des dégâts de code (Essence de la créature) L, auxquels il peut résister normalement. La Puissance de ces dégâts est diminuée de 1 par point d'Allonge que procure l'arme de l'attaquant. En revanche, une attaque réussie de la part de la créature augmente de 2 la Puissance des Sécrétions Corrosives.

Ces sécrétions acides présentent un sérieux risque pour les implants les plus fragiles, comme les récepteurs subdéraux des interfaces d'armes, par exemple. Si le personnage engagé en mêlée n'obtient aucun succès à son test de résistance aux dégâts, son cyberware est endommagé et nécessite une réparation dont le coût équivaut à la moitié de son prix d'origine. Comme pour les attaques de mêlée, la Puissance des dégâts est

diminuée de 1 par point d'Allonge que procure l'arme de l'attaquant.

SENS ACCRUS

Beaucoup de créatures possèdent des sens particulièrement affûtés, comme les organes de détection de la chaleur, le sonar, l'ouïe et l'odorat améliorés, la vision nocturne et thermographique, la détection de mouvement ou de distorsions du champ électromagnétique, et ainsi de suite. Ces améliorations sont généralement opérantes en permanence. La description individuelle de chaque créature concernée précise quels sont les Sens Accrus dont elle bénéficie.

SENSIBILITÉ MAGIQUE

Ce pouvoir est l'équivalent du pouvoir de Détection de Mana décrit dans *Paranormal Animals of North America*. Il permet à la créature de sentir la présence de la magie. Pour remarquer une personne ou un objet chargé de magie, elle doit réussir un test d'Essence (2), en appliquant les modificateurs suivants.

Une créature dotée de Sensibilité Magique voit ses seuils de difficulté diminuer d'un montant égal à la moitié de son Essence (arrondie à l'entier inférieur) lors de ses patrouilles astreiales (voir *Le Grimoire*, page 86).

MODIFICATEURS À LA SENSIBILITÉ MAGIQUE

Conditions	Modificateur
Distance de la cible (en mètres)	
inférieure à l'Essence	0
jusqu'à Essence x2	+1
jusqu'à Essence x3	+2
jusqu'à Essence x4	+4
jusqu'à Essence x5	+6
jusqu'à Essence x6	+8

Terrain environnant	
dégagé (esplanade, champs)	-4
normal (rase campagne)	-2
limité (forêt entretenue, grande rue)	0
restreint (forêt dense, labyrinthe urbain)	+2
complexe (intérieur de bâtiment)	+4
champ magique	+ niveau
Personne sous l'effet d'un sort ou d'un objet magique	-1 par tranche de 2 points de Puissance*
Personne sous forme astrale	-1 par tranche de 2 points d'indice de Magie*
Présence d'un esprit aux côtés de la personne	-1 par tranche de 2 points de Puissance

* Sauf Camouflage (voir *Le Grimoire*, page 42).

SILENCE

Avec ce pouvoir, la créature est en mesure de s'entourer d'une zone de silence total dont le diamètre, en mètres, correspond à son Essence. Dans les limites de cette bulle, aucun son n'est plus perceptible, que ce soit par la créature ou par quelqu'un d'autre. Les bruits qui sont produits à l'intérieur sont étouffés à la source, et personne ne peut les entendre.

SOUFFLE NOCIF

Les effets nauséens du souffle de la créature sont assez forts pour étourdir ou même provoquer la perte de conscience de quiconque le reçoit dans la figure. La



victime a droit à un test de Volonté ou de Constitution, au choix, pour réduire les dégâts de code (Essence de la créature) G. Étourdissement. L'armure ou les plaques dermales sont inutiles, mais un filtre respiratoire fait descendre le code des dégâts à (Essence-2) L.

TOUCHER (HURLEMENT) PARALYSANT

Tout contact avec la créature (y compris ses attaques de mêlée, même celles qui ne causent aucun dommage) provoque une paralysie graduelle. Procédez à un test d'opposition entre l'Essence de la créature et la Volonté de la victime (voir **Pouvoirs anti-personnels**, page 124). Chaque succès net obtenu par la créature réduit de 1 la Rapidité de la victime pendant un nombre de minutes égale à son Essence. Des contacts répétés cumulent leurs effets. Une victime dont la Rapidité tombe à 0 ne parvient plus à bouger un muscle ; rien que pour continuer à respirer, elle doit réussir à chaque minute un test de Volonté contre l'Essence de la créature. En cas d'échec, sa respiration s'interrompt et elle meurt en un nombre de minutes égal à sa Constitution, à moins que l'effet paralysant ne se dissipe dans l'intervalle ou que des premiers soins lui soient prodigues. La victime survivante récupère progressivement ses moyens au rythme de 1 point de Rapidité toutes les 10 minutes.

La forme orale de ce pouvoir, le Hurlement Paralysant, opère presque exactement de la même manière, à ceci près qu'il ne nécessite aucun contact physique entre la créature et sa victime.

VENIN

L'attaque de la créature est empoisonnée et inflige, sauf indication contraire, des dégâts de code (Essence) G. Traitez cela comme une toxine (**Shadowrun**, page 186) agissant en 1 tour.

POUVOIRS DES FAËS

Les pouvoirs suivants semblent être spécifiques aux faës.

CHARME

Ce redoutable pouvoir permet au faë d'altérer les perceptions de quiconque pénètre sur son domaine de manière à donner à ce dernier l'aspect qui lui convient. Ainsi, un marais peut présenter l'apparence trompeuse d'un sol ferme, un pilier de métal rouillé celle d'un arbre verdoyant et un gouffre vertigineux celle d'une rivière au cours paresseux enjambée par un solide pont de pierre.

Beaucoup plus puissant que le pouvoir

d'illusion, le Charme affecte toutes les créatures qui se trouvent sur le terrain au lieu d'une seule personne à la fois. Par ailleurs, il conduit ses victimes à ignorer les avertissements extérieurs. Si tous les sens d'une victime charmée lui affirment qu'elle se trouve dans une ravissante petite clairière, elle ne tiendra aucun compte des signaux paniqués de son toximètre ou de son compteur Geiger lui hurlant qu'elle est, en fait, au beau milieu d'une décharge de déchets toxiques, par exemple. Elle interprétera de travers toute information en contradiction avec le Charme, concluant par exemple à une défaillance de son équipement ou refusant purement et simplement de percevoir les signaux d'alerte. Pour dissiper les effets du Charme, la victime peut tenter un test d'opposition entre sa Volonté et l'Essence du faë (voir **Pouvoirs anti-personnels**, page 124), mais avec un seuil de réussite souvent supérieur à l'Essence du faë. Contre certains faës particulièrement puissants, ce seuil peut atteindre le double de l'Essence de la créature, ce qui fait du Charme un pouvoir difficile à vaincre.

Les faës se servent toujours du Charme pour donner à leur terrain l'apparence illusoire d'une nature sauvage : forêt, clairière,

marais, toundra, versants rocheux et bien d'autres. Faculté unique, le Charme peut affecter l'observateur depuis n'importe quelle distance. Ses effets englobent la totalité du domaine du faë ; peu importe la distance qui sépare l'observateur et le terrain ensorcelé.

DISPARITION

Ce pouvoir permet au faë de disparaître à la fois du monde astral et du monde physique, rendant sa présence et son esprit totalement indétectables. Cette Disparition peut être instantanée ou (plus fréquemment) s'étaler graduellement sur une brève période de temps. Ni les mages hermétiques ni les moyens technologiques les plus avancés n'ont réussi jusqu'ici à trouver un moyen de l'empêcher. Les esprits faës qui possèdent ce pouvoir, comme les domovoïs, s'évanouissent purement et simplement dans la nature, sans laisser la moindre trace derrière eux. Aucune forme de contention ou de barrière magique ordinaire efficace contre les esprits n'est capable de les retenir. Même paralysé, un faë peut toujours disparaître ; la mobilité physique ne semble pas une condition requise. Ce pouvoir est toujours utilisé comme ultime moyen de défense du faë.



MASQUAGE

Ce pouvoir rend le faë extrêmement difficile à détecter ou à identifier par des moyens magiques, y compris l'examen astral. Un magicien qui dirige un sort de détection contre le faë afin de déterminer sa nature doit réussir un test d'opposition entre sa Magie et le double de l'Essence de la créature. En cas de défaite, il ne retire aucune information de son sort ou de son examen astral. Même en cas de victoire, et quel que soit le nombre de succès nets qu'il obtient, il n'apprend que des informations parcellaires (une lecture d'aura réussie, par exemple, révèle simplement que la magie de la créature présente un caractère inhabituel).

RÉSISTANCE AU CONTRÔLE

Ce pouvoir protège le faë contre les sorts ou les pouvoirs susceptibles de contrôler son esprit. Les pouvoirs des métacréatures tels que Compulsion, Chant Hypnotique, Mirage, Influence, Peur et autres sont sans effet sur lui. À la discréption du maître de jeu, cette immunité peut ne pas s'appliquer aux sorts et pouvoirs utilisés contre le faë par un autre faë plus puissant, ou par un grand dragon.

FAIBLESSES

ALLERGIE

De nombreuses créatures réagissent négativement à certaines substances ou conditions extérieures. Normalement, la réaction ne dure qu'aussi longtemps qu'elles sont soumises au contact de l'allergène (les dommages reçus à cette occasion guérissent normalement, quoique pas immédiatement après interruption du contact). Les substances et facteurs allergènes les plus fréquemment rencontrés comprennent le fer, l'argent, le plastique, les produits polluants, la lumière du soleil et les objets sacrés (qui semblent induire une réaction essentiellement psychosomatique). Le degré de gravité de l'allergie est important dans la détermination de ses effets sur la créature.

Ennuyeuse : Déclenche une simple irritation, sans conséquence véritable en termes de jeu.

Légère : Provoque un certain malaise, qui distrait la créature (+1 à tous ses seuils de réussite).

Grave : En plus des effets d'une allergie légère, le seul contact de la substance est douloureux et constraint souvent la créature à battre en retraite. Le maître de jeu peut effectuer pour elle un test de Volonté contre un seuil de difficulté de son choix afin de déterminer sa réaction. Une arme faite ou recouverte d'une substance aller-

gène ajoute 1 à sa Puissance contre toutes les créatures concernées.

Extrême : En plus des effets d'une allergie grave, le moindre contact avec la substance provoque un violent malaise et une douleur des plus vives. Tout contact avec une arme faite de cette substance inflige automatiquement une blessure Légère aux créatures concernées, en plus des dégâts normaux entraînés par l'attaque.

EXIGENCES ALIMENTAIRES

Le régime de la créature doit impérativement comporter certaines substances, souvent des minéraux en quantités infimes, mais parfois des éléments plus exotiques, sans quoi elle finit par tomber malade et s'affaiblit jusqu'à mourir.

PERTE D'ESSENCE

La créature ne possède aucune Essence inhérente. Elle n'en acquiert qu'en consommant régulièrement celle d'autrui, et la perd au rythme de 1 point par mois. Si son indice d'Essence est réduit à 0, la créature meurt dans le mois qui suit. Durant cette période, elle se montre particulièrement dangereuse car le désespoir en fait un prédateur affamé, prêt aux pires extrémités pour se gorger d'Essence fraîche.

SENS RÉDUITS

L'acuité d'un ou plusieurs des sens de la créature est sévèrement limitée. Généralement, un sens réduit ne fonctionne qu'avec la moitié de son efficacité ou indice.

VULNÉRABILITÉ

Le métabolisme de certaines créatures est parfois terriblement sensible à une substance ou à une forme d'attaque particulière. Les dégâts de ce genre d'agression augmentent d'un niveau contre elles. Par exemple, un gourdin (dégâts 2L) inflige des dégâts 2M à une créature vulnérable au bois. Contre une créature vulnérable au feu, une Boule de Feu qui provoque habituellement des dégâts graves devient une arme fatale. Si la forme d'attaque provoque déjà des dégâts fatals (comme dans le cas d'un sort de Flammes Infernales), c'est leur Puissance qui est augmentée de 2. Cependant, les dommages causés par ces attaques guérissent tout à fait normalement. Le contact de la substance provoque chez la créature une simple réaction allergique ennuyeuse. Si on réussit à la lui faire avaler, en revanche, elle déclenche une réaction allergique extrême.

Hormis le bois, les vulnérabilités les plus fréquentes concernent le feu, le poison, certains métaux, et ainsi de suite.



RÉPARTITION MONDIALE

Ce chapitre précise la distribution des créatures détaillées dans **Shadowrun** et **Paranormal Animals of North America** sur le continent européen, ainsi que la distribution des métacréatures européennes sur le continent nord-américain. Les informations fournies n'ont qu'une valeur indicative ; des variations locales peuvent intervenir, à la discrétion du maître de jeu. Il peut décider par exemple qu'une région n'abrite plus aucun représentant d'une espèce habituellement très présente parce qu'une corpo y teste une nouvelle maladie virale de sa conception, tandis qu'une autre région ordinairement déserte grouille de créatures rares échappées d'un laboratoire, d'un zoo ou de l'autre d'un inventeur fou.

IMPORTATION DES CRÉATURES

La brève liste donnée dans ce chapitre risque de paraître une justification un peu légère aux joueurs éberlués par la soudaine apparition de créatures inconnues dans des lieux familiers. La plupart se montreront sans doute sceptiques si le ciel de Seattle se remplit brusquement de jauchekafers, de créatures dont les shadowrunners n'ont jamais entendu parler auparavant, et que le maître de jeu se contente de leur dire : "Il y en a toujours eu. Regardez, c'est écrit ici, dans le dernier chapitre des **Métacréatures Européennes**." Pour désamorcer ce genre de situation, les possibilités suivantes fournissent des suggestions sur la manière de faire passer des métacréatures européennes en Amérique et vice-versa. Le maître de jeu intéressé par les métacréatures européennes, mais qui n'a aucune intention de faire traverser l'Atlantique à ses shadowrunners, pourra ainsi préparer en douceur l'apparition de ces espèces sur le Nouveau Monde. La même technique lui permettra, à l'inverse, d'importer des créatures nord-américaines en Europe, même si leur description individuelle ne précise pas qu'elles peuvent s'y trouver.

ÉVEIL PARALLÈLE

L'une des façons d'introduire des créatures de ce supplément en Amérique consiste à créer des créatures Éveillées conservant les mêmes caractéristiques, mais dérivant d'une espèce commune plus spécifiquement américaine. Les jauchekafers ? Des cafards géants Éveillés. Le grand-père élan ? Un grand-père orignal. Les dakkarynes et les castors fousseurs ? Aucun problème. Cette approche fonctionne principalement avec les métacréatures qui descendent d'une espèce ordinaire.

Pour celles qui appartiennent davantage au folklore, comme le loup fenrir, un Éveil parallèle paraît moins vraisemblable, mais après tout l'Amérique compte également sa part de dragons, de basilics et de griffons, toutes créatures sans aucune relation avec le folklore nord-américain, si bien que ce problème ne devrait pas poser de difficultés insurmontables. Les créatures dont l'origine reste mystérieuse peuvent également apparaître comme le résultat d'un Éveil parallèle.

MIGRATION DES ESPÈCES

Dans de nombreux cas, l'immensité de l'Océan Atlantique rend impraticable la solution de la migration des espèces. Les animaux marins comme le dauphin des tempêtes ou (plus vraisemblablement) le meistersinger peuvent néanmoins faire le voyage d'un continent à l'autre. Les oiseaux migrateurs tels que l'albatros scintillant ou le stymphalian peuvent également se laisser emporter assez loin pour parvenir jusqu'en Amérique, mais de façon ponctuelle ou par très petits groupes.

D'un autre côté, le trafic maritime, aérien et suborbital peut facilement expliquer la migration de quelques spécimens européens, une tarantelle égarée dans une cargaison de fruits, par exemple, ou une hermine bulldog qui aurait poursuivi un rat à bord d'un cargo.

IMPLANTATION ARTIFICIELLE

L'introduction artificielle de créatures en Amérique du Nord concerne les spécimens de zoos, les sujets d'expériences des laboratoires, les chiens de garde corporatistes, les méta-animaux de compagnie recherchés par quelques originaux, les espèces implantées de bonne foi par des administrations mal informées pour se débarrasser d'un nuisible local, et ainsi de suite. Ce genre de choses arrive. Par exemple, le vison a d'abord été introduit en Europe pour sa fourrure, avant de devenir un véritable fléau. Particulièrement en Grande-Bretagne, où il s'est multiplié à l'envie. Plusieurs espèces animales européennes ont connu un développement spectaculaire en Australasie, où les Britanniques les avaient introduites comme nourriture et gibier (les lapins en constituent le meilleur exemple, ainsi que le merveilleux crapaud des joncs importé au milieu du XXI^e siècle).

Les circonstances détaillées plus haut peuvent déboucher aussi bien sur une large répartition des espèces que sur une implantation locale très spécialisée. Dans ce domaine, le maître de jeu a carte blanche, à charge pour lui d'imaginer une explication plausible à la présence de la

créature qu'il souhaite importer. Par exemple, un couple de cerbères pourrait se retrouver livré à lui-même dans le Middle-West après la destruction d'un complexe Fuchi par un raid de samouraïs. Un troupeau de bayards, importés de France dans le vain espoir de réussir un croisement avec des chevaux américains, pourrait s'échapper sous forme de brume et vivre libre et heureux en Tir Tairngire, où il s'agrandirait petit à petit. Le porc-épic mitrailleur, un temps très en vogue comme animal de compagnie, pose aujourd'hui une réelle menace en territoire salish-shidhe. Et ainsi de suite.

Par ailleurs, et c'est peut-être l'occurrence la plus inquiétante, de nombreux nobles de Tir Tairngire ont importé des métacréatures européennes (illégalement dans la plupart des cas) avant de les relâcher délibérément dans la nature, soit à des fins de défense, soit pour tenter de protéger l'espèce. Naturellement, ces animaux se fichent bien des frontières humaines ou métahumaines, et se répandent à qui mieux mieux dans tout le pays.

MÉTACRÉATURES DE SHADOWRUN

Voici la distribution européenne des métacréatures détaillées dans **Shadowrun**.

Banshee : Cette créature rare se retrouve un peu partout en Europe, souvent à proximité des zones à forte population elfique, comme à Gwynedd dans le pays de Galles, ou en Tir Nan Og.

Barghest : Présent dans les régions désertiques du nord et de l'est de l'Europe.

Basilic : Très rare, il n'apparaît que dans les forêts des bords de la Méditerranée.

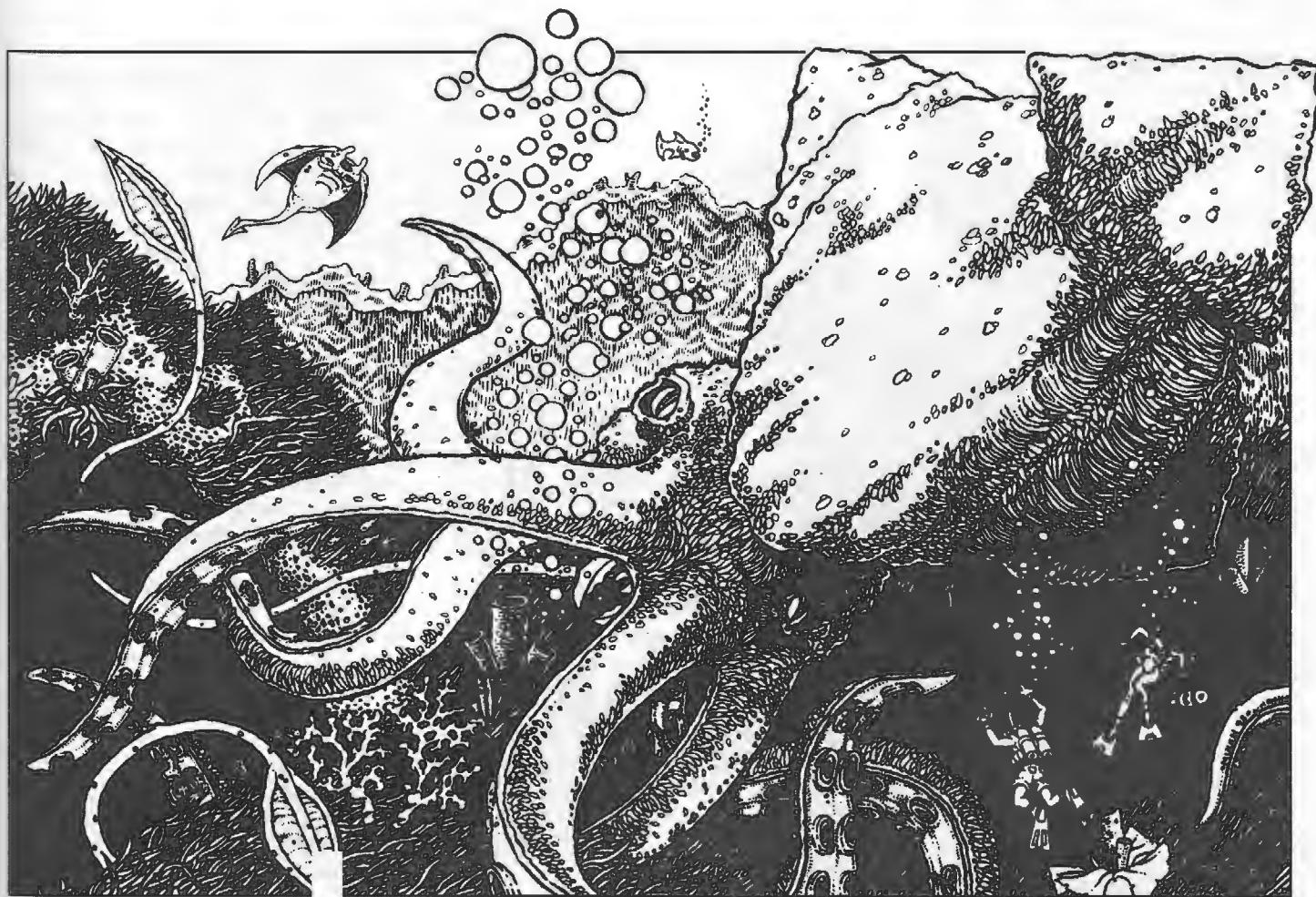
Cocatrix : Existe dans toute l'Europe. La plupart des spécimens en liberté se sont échappés d'installations corporatistes ; une évasion particulièrement massive en a fait un véritable fléau dans le sud de la France.

Dracomorphes

Serpent à plumes : Extrêmement rare ; distribution inconnue.

Dragon occidental : Le plus courant des dracomorphes européens, particulièrement représenté dans le pays de Galles.

Grand dragon : Les trois spécimens recensés en Europe vivent tous dans le pays de Galles. Celedyr, le grand dragon de Caerleon, est le plus connu et paradoxalement le plus paranoïaque. D'autres grands dragons européens seront détaillés dans de futurs suppléments et aventures.



Esprits de la nature : Présents dans toute l'Europe. Particulièrement nombreux et actifs en certains endroits, et notamment dans les régions druidiques d'Angleterre et de France, et en Laponie et en Ukraine.

Esprits élémentaires : Présents dans toute l'Europe.

Fantôme : Plus courant en Europe qu'en Amérique du nord, avec nombre de maisons hantées offrant un terrain favorable à des apparitions beaucoup plus fréquentes. La question de l'authenticité des fantômes de personnes mortes longtemps avant l'Éveil n'est pas prête d'être tranchée.

Foudreil : Inconnu en Europe.

Goule : Présente dans toute l'Europe.

Griffon : Très présent dans le sud et le sud-est de l'Europe, où il est plus courant qu'en Amérique du nord. L'opinicus, ou faux griffon (dépourvu d'ailes) vit dans les mêmes régions.

Harpie : Vit dans toute l'Europe non-arctique, mais surtout en Grèce et dans les Balkans. Partout ailleurs, les programmes d'extermination gouvernementaux ou corporatistes l'ont virtuellement éliminée.

Kraken : Présent dans l'Océan Arctique et dans l'Atlantique ouest, ainsi qu'une espèce cousine dont les membres sont plus petits d'environ 30 %.

Leshy : Très présent en Tir Nan Og, et aussi dans les forêts d'Europe occidentale et de Russie.

Licorne : Rare, mais présente dans toute l'Europe non-arctique.

Naga : Émigré depuis l'Afrique sous-saharienne sur le littoral de l'Europe méridionale.

Oiseau-tonnerre : Inconnu en Europe.

Phénix : Vit sur les côtes méditerranéennes, ayant émigré d'Afrique du nord.

Sasquatch : Espèce étrangère à l'Europe. Quelques spécimens s'y rendent en touristes.

Triton : Présent uniquement aux abords des côtes du nord de l'Écosse, de la Norvège, du Danemark, de la Suède et de la Finlande. En Méditerranée, la pollution et les prédateurs ont eu raison de l'espèce.

Vampire : Présent dans toute l'Europe, quoique rare sous les climats méditerranéens.

Wendigo : Espèce étrangère à l'Europe. Quelques spécimens font parfois le voyage.

Zoocanthropes : L'Europe abrite davantage de zoocanthropes que l'Amérique du Nord, dont beaucoup prennent des formes particulièrement surprenantes (voir le **Kludde**, page 70). Les principaux zoocanthropes européens comprennent le cygne, le héron, la chouette et le cheval. Dans certains pays, et en particulier en Europe de l'Est, ils traînent une réputation sulfureuse et doivent mener une existence clandestine.

MÉTACRÉATURES NORD-AMÉRICAINES EN EUROPE

Voici la distribution européenne des métacréatures détaillées dans **Paranormal Animals of North America**.

Aardloup (aardwolf) : Une poignée de spécimens répartis à travers l'Europe, descendant pour la plupart d'animaux échappés d'un zoo.

Agropeltier : Inconnu en Europe.

Aiglon-tonnerre (lesser thunderbird) : Inconnu en Europe.

Annis noir (black annis) : Malgré son nom qui dérive du folklore écossais, cette créature est inconnue en Europe.



Bandersnatch : Espèce cousine du sasquatch, créature étrangère à l'Europe, et donc inconnue sur le Vieux Continent.

Bandit : Inconnu en Europe, quoiqu'on ait signalé l'existence d'une version Éveillée du putois marbré *Vormela peracusa*, aux caractéristiques identiques.

Béhémoth : Inconnu en Europe.

Bison blanc (white buffalo) : Inconnu en Europe.

Bogie : Présent dans toute l'Europe, un autre représentant des détestables molosses Éveillés qui abondent dans ce supplément.

Bombardier : Il existe une forme Éveillée de l'écureuil roux européen *Sciurus vulgaris* en Scandinavie, Écosse et Tir Nan Og, mais le bombardier proprement dit, qui dérive du petit gris, n'existe pas en Europe. La raison pour laquelle l'Éveil a choisi de se manifester à travers une espèce indigène et non transplantée a retenu l'intérêt de nombreux parazoo-ologues.

Boobrie : Inconnu en Europe.

Chat talis (talis cat) : Présent dans toute l'Europe, en particulier aux abords des zones urbaines. Cohabitation extrêmement difficile avec le chat de mûres ; toute rencontre avec cet autre félin tourne invariablement à la fuite éprouvée ou à la mort du chat talis.

Chauve-souris pétrifiante (stonebin-der) : Il existe un équivalent européen à cette créature, possédant les mêmes caractéristiques, présent dans toute l'Europe sauf dans les régions arctiques. La version européenne descend de la pipistrelle *Pipistrellus pipistrellus*.

Chien de Gabriel (Gabriel hound) : Présent dans toute l'Europe, surtout aux abords des villes, dans les bidonvilles et les banlieues crasseuses.

Chien de l'Enfer (hell hound) : Courant dans les régions sauvages de Grande-Bretagne et de l'est de la France, ainsi que dans la plupart des endroits où l'on trouve des bogies.

Chien de l'ombre (shadowhound) : Présent dans toute l'Europe.

Chimère (chimera) : Présence signalée dans les régions les plus polluées du sud et du sud-est de l'Europe.

Corneille des tempêtes (stormcrow) : Présente dans toute l'Europe, cet oiseau dispute âprement son espace vital aux autres espèces de corbeaux.

Crotale foudroyant (deathrattle) : Inconnu en Europe.

Devil Jack Diamond : Inconnu en Europe.

Dor : Aucune identification officielle, mais sa présence aurait été rapportée dans ce qui reste des collines boisées d'Allemagne, de Pologne, de Biélorussie et d'autres régions plus loin à l'est.

Dragon de feu (firedrake) : Cette créature rare se rencontre uniquement dans le nord de l'Italie et dans les Balkans.

Dragon des glaces (icedrake) : Signalé dans le nord de la Norvège, de la Suède, de la Finlande et le nord-est de la Russie.

Dragon marin (sea drake) et serpents (de mer, d'eau douce) : Présents partout en Europe, ces métacréatures y sont même plus nombreuses qu'en Amérique du nord. En particulier, moult serpents d'eau douce célèbres vivent dans les lochs d'Écosse et de Tir Nan Og, et les côtes norvégiennes, suédoises et finlandaises regorgent de serpents de mer.

Dzoo-noo-qua : Bien que rare, le dzoo-noo-qua est présent dans toute l'Europe. Cependant, les formoirés de Tir Nan Og et les mutaquas de certaines villes de Grande-Bretagne et du reste de l'Europe sont souvent pris pour des dzoo-noo-quas.

Élan des neiges (snow moose) : Inconnu en Europe.

Esprit toxique de la terre/de l'eau : Présent partout, mais surtout dans les régions hautement polluées que sont l'East Anglia (Grande-Bretagne), la vallée du Rhin (allant de l'Allemagne à l'Europe de l'est), la majeure partie de la Pologne, la Roumanie, la Russie industrielle, l'Albanie et la Bulgarie.

Étoffeur (embracer) : Inconnu en Europe ; l'espèce dont il provient en est absente également.

Fidéial : Présente dans la plupart des mers du sud de l'Europe, elle constitue une menace sérieuse en Méditerranée et le long des côtes portugaises et espagnoles. En été, elle remonte par bancs entiers vers la France et le sud de l'Angleterre.

Furet du siècle (century ferret) : Aurait été présent autrefois en Europe centrale, mais l'hermine bulldog et d'autres prédateurs ont eu raison de l'espèce.

Gargouille (gargoyle) : La sous-espèce *Gargoyle saxi sexus* a été signalée en

RÉPARTITION MONDIALE

quelques occasions en Europe centrale et en Pologne (voir dans ce supplément la gargouille européenne, plus fréquente, abordée page 52).

Gila demon : Inconnu en Europe.

Cyre : Inconnu en Europe.

Hellbender : Inconnu en Europe.

Hibou du crépuscule (gloaming howl) : Réparti dans toute l'Europe du nord et centrale. Certains rapports donnent à penser que la version européenne posséderait davantage de pouvoirs que son cousin américain, et notamment le pouvoir d'illusion.

Homme des bois (man-of-the-woods) : De nombreuses cultures européennes connaissent des esprits similaires à l'homme des bois amérindien dans leur relation unique avec la société et la nature dans lesquelles ils vivent. Certains pays d'Europe de l'est, en particulier ceux qui connaissent le domovoi, utilisent le terme d'homme des bois pour désigner des esprits de la nature, mais ces derniers diffèrent grandement de l'esprit algonquin originaire d'Amérique du nord.

Homme-oiseau (birdman) : Présent dans toute l'Europe, sauf dans les régions arctiques. Bien qu'il conserve les mêmes caractéristiques que son cousin américain, il dérive d'un autre chiroptère, probablement le *Myotis myotis*.

Incube (incubus) : Présent dans toute l'Europe, avec une préférence pour les sous-sols urbains, égouts et autres habitats similaires.

Jagernath (juggernaut) : Inconnu en Europe.

Léviathan : Vit dans l'Océan Arctique.

Lézard des rochers (rock lizard) : Inconnu en Europe.

Lézard Lambton (Lambton lizard) : Malgré son nom dérivé du wyrm de Lambton, en Grande-Bretagne, aucun rapport digne de foi n'a jamais signalé ce reptile en Europe.

Loup-garou : Présent dans toute l'Europe, surtout en France et en Belgique, d'où provient peut-être la variante du virus VVHM à l'origine de sa transformation.

Lumicorps (corpselight) : Apparaît la plupart du temps dans les East Anglian Stinkfens de Grande-Bretagne et dans les marais empoisonnés de Pologne et de Russie centrale.

Lynx des brumes (mist lynx) : Plutôt rare, cette paracréature n'apparaît qu'en Espagne et en Scandinavie. C'est une forme Éveillée du lynx européen *Felis lynx*.

Martichoras : Plus connue en Europe sous le nom de manticore, cette créature ne vit que dans les régions les plus orientales de Russie et aux frontières de l'Ukraine.

Mégalodon : Présent dans toutes les mers profondes, sauf en Méditerranée ou dans les mers plus modestes comme la Caspienne ou la Mer Noire.

Métaglouton (greater wolverine) : Présent en Suède, Finlande, dans la partie est des États baltes et en Russie.

Métalicorne (greater unicorn) : Pratiquement inconnue en Europe, sauf dans les contreforts des Pyrénées et des Alpes.

Milan rouge (blood kite) : Présent un peu partout en Europe dans ce qui subsiste de son habitat naturel.

Munchkin : Très répandu en Tir Nan Og, parfois signalé en Grande-Bretagne. Cette répartition inhabituelle jette le trouble sur son origine ; le singe araignée dont il descend est étranger à cette partie de l'Europe.

Néosanglier (new boar) : Présent uniquement en Scandinavie et en Russie. Quelques rares spécimens vivent peut-être dans la forêt allemande.

Neotortue (new leatherback) : Inconnue en Europe.

Nomade (nomad) : Présent dans toute l'Europe. Des rumeurs persistantes affirment que des groupes hermétiques allemands, siciliens et peut-être italiens

auraient découvert un moyen de l'employer dans leur magie rituelle.

Novopossum : Inconnu en Europe.

Oiseau de feu (firebird) : Signalé en Italie, Albanie et Grèce. S'aventure parfois plus au nord.

Ondine (mermaid) : Les derniers spécimens à avoir survécu aux ravages de la pollution vivent dans le sud de la Méditerranée et le long de la côte sud-ouest de l'Espagne.

Petit roc (lesser roc) : Des populations migratrices existent en Tir Nan Og, dans la région ouest du pays de Galles et dans le sud de l'Angleterre. Les experts soupçonnent qu'elles se seraient égarées, malgré leur instinct bien connu qui les ramènent d'ordinaire au bercail.

Plasma : Des ours Éveillés européens similaires au plasma (inférieurs de 30 % en taille et en poids) ont été signalés en Scandinavie, Russie et, plus rarement, en Écosse.

Poisson-diable (devilfish) : Inconnu en Europe.

Poisson-licorne (unicorn fish) : Présent dans l'Océan Arctique.

Pricuricu : Très répandu dans le nord de l'Europe centrale en été, cet oiseau émigre en Afrique sub-saharienne en hiver.





Les chasseurs français et italiens en ont considérablement réduit la population.

Rat du diable (devil rat) : Présent dans toute l'Europe, en particulier dans les bidonvilles et dans les régions sous-développées de Roumanie, de Turquie et de Bulgarie.

Requin torpille (torpedo shark) : Inconnu dans les eaux européennes.

Salamandre (salamander) : Rare partout à travers l'Europe.

Serpent appeau (mimic snake) : Inconnu en Europe, mais la vipère-chien (voir page 112) présente certaines caractéristiques similaires.

Serpent cerceau (hoop snake) : Une version Éveillée de la vipère européenne commune *Vipera berus* présente les mêmes caractéristiques que le serpent cerceau, mise à part la bande sombre en zigzag le long de son dos. Elle vit en différentes régions, avec une préférence pour les landes du nord de l'Europe et les collines et les montagnes plus au sud.

Serpent des neiges (snow snake) : Inconnu en Europe.

Sirène (siren) : Signalée dans les montagnes d'Europe centrale.

Tachypus : Inconnu en Europe.

Tatou géant (greater armadillo) : Inconnu en Europe, mis à part quelques spécimens dispersés dans les îles de l'est de la Méditerranée et qui descendent probablement d'animaux abandonnés par un riche original après la destruction de sa villa à la roquette et aux missiles en 2042.

Tigre à dents de sabre (saber-tooth cat)

Existe uniquement dans l'extrême est de la Russie (hors de la zone visible sur la carte).

Troglodyte : Inconnu en Europe.

Ver des rochers (rockworm) : Vit dans les collines et les montagnes du nord de l'Europe continentale.

Vouivre (wyvern) : Plus courante en Europe qu'en Amérique du nord, la vouivre est présente partout, et les gens la confondent souvent avec un dragon. Des rapports dignes de foi indiquent que certaines sont magiquement actives, et parfois beaucoup plus grandes que leurs cousines américaines (modifiez les caractéristiques comme suit : Constitution 10, Force 9, Attaques 12G, +1 d'Allonge). L'identification taxonomique distincte d'*Alatuserpens pili melior* a été proposée pour la vouivre européenne.

Wodewose : Inconnu en Europe.

MÉTACRÉATURES EUROPÉENNES EN AMÉRIQUE

Bien que le maître de jeu puisse se servir de l'une quelconque ou même de toutes les suggestions d'explication proposées en début de chapitre pour introduire des créatures européennes en Amérique du nord, les conseils suivants, mieux adaptés à chaque cas, lui seront certainement précieux.

Ativaras : On ignore tout des relations de cette créature avec les autres dracromorphes. Le voyage astral lui permet peut-être d'entretenir des contacts avec certains dracromorphes d'Amérique du nord - après tout, l'Ancien et le Nouveau Continent ont tous deux leur comptant de dragons occidentaux.

Bean Sidhe : Une famille américaine d'origine irlandaise ou écossaise peut parfaitement posséder sa propre bean sidhe racleuse de chaînes, en particulier dans une communauté étroitement soudée.

Centaure : Cette créature peut facilement s'intégrer en Tir Tairngire ou en territoire salish-shidhe.

Cerbère : Cet animal doit rester rare. Tout spécimen rencontré en Amérique du nord se sera vraisemblablement échappé d'une base militaire ou corporatiste.

Chat de mûres : Les habitudes et les pouvoirs de cette créature sont tout à fait spécifiques au folklore européen et se transposeraient vraisemblablement assez mal en Amérique.

Each-uisge : Autre créature typiquement européenne, similaire aux faës, l'each-uisge devrait probablement rester sur le Vieux Continent, quoiqu'il puisse peut-être apparaître en certains endroits de Tir Tairngire.

Farfadet : La manifestation de cette créature en Amérique ne peut être que la conséquence d'une manigance de quelques puissants nobles de Tir Tairngire.

Faucon merlin : Les pouvoirs magiques de cette minuscule créature fonctionnant uniquement dans le cadre des traditions celtiques de Grande-Bretagne, de Tir Nan Og et de Bretagne, son introduction en Amérique du nord gâcherait le plaisir de ses apparitions.

Fenrir : Cette créature européenne appartient en propre au folklore nordique ; mieux vaut la laisser à sa place.

Formoîré : La confusion entre cette créature et un troll et un dzoo-noo-qua rend facile son introduction dans une aventure en Amérique du nord.

Gargouille européenne : C'est peu vraisemblable, mais quelqu'un pourrait délibérément importer cette créature, en particulier en Tir Tairngire.

Gobelins : Les gobelins ont récemment commencé à faire leur apparition en Amérique du nord.

Gorgone, hydre : Ces créatures sont très peu nombreuses dans le Sixième Monde. En raison de cette rareté et de leur taille gigantesque, le maître de jeu aura probablement du mal à justifier leur transposition sur le continent américain. Un Éveil parallèle serait encore l'explication la plus plausible.

RÉPARTITION MONDIALE

Kludde : Mieux vaut éviter de faire voyager ce très exotique métamorphe européen.

Mangouste vif-argent : Cette créature peut parfaitement avoir été importée pour aider à lutter contre les serpents venimeux, beaucoup plus nombreux en Amérique qu'en Europe. À moins qu'une corpo n'ait tenté, dans le même but, de produire un animal similaire à grands renforts de manipulations génétiques.

Métamante : Les chamans insectes pourraient bien essayer d'incorporer cette créature à la faune nord-américaine. Une perspective fort inquiétante...

Minotaure sauvage : Cette créature n'est véritablement crédible qu'en Grèce. Des trolls-minotaures ont récemment commencé d'apparaître en Amérique du nord, cependant.

Mouche ghede : Ce méta-insecte serait certainement très à son aise dans ce qui subsiste des Everglades (à savoir, pas grand-chose).

Nosferatu : Ce vampire asocial a horreur de voyager. Si le maître de jeu souhaite l'introduire en Amérique, le motif de sa venue exceptionnelle doit probablement constituer le thème central de l'aventure. Les nosferatus sont de redoutables adversaires. Ils n'apparaissent pas à des milliers de kilomètres de chez eux sans une putain de bonne raison.

Porc-épic mitrailleur : Le prétexte de l'Éveil parallèle fonctionne à merveille avec cette créature. Le porc-épic américain peut tout à fait s'être Éveillé lui aussi, et peut-être avoir développé une membrane prolongeant ses flancs, comme les écureuils volants. De cette façon, vous pourrez avoir des escadrilles de porcs-épics volant qui aspergent et mitraillent tout ce qui passe à leur portée. Faites-les attaquer à l'aube, tombant du haut des collines comme des hordes de lemmings fuyant le déboisement de leur habitat...

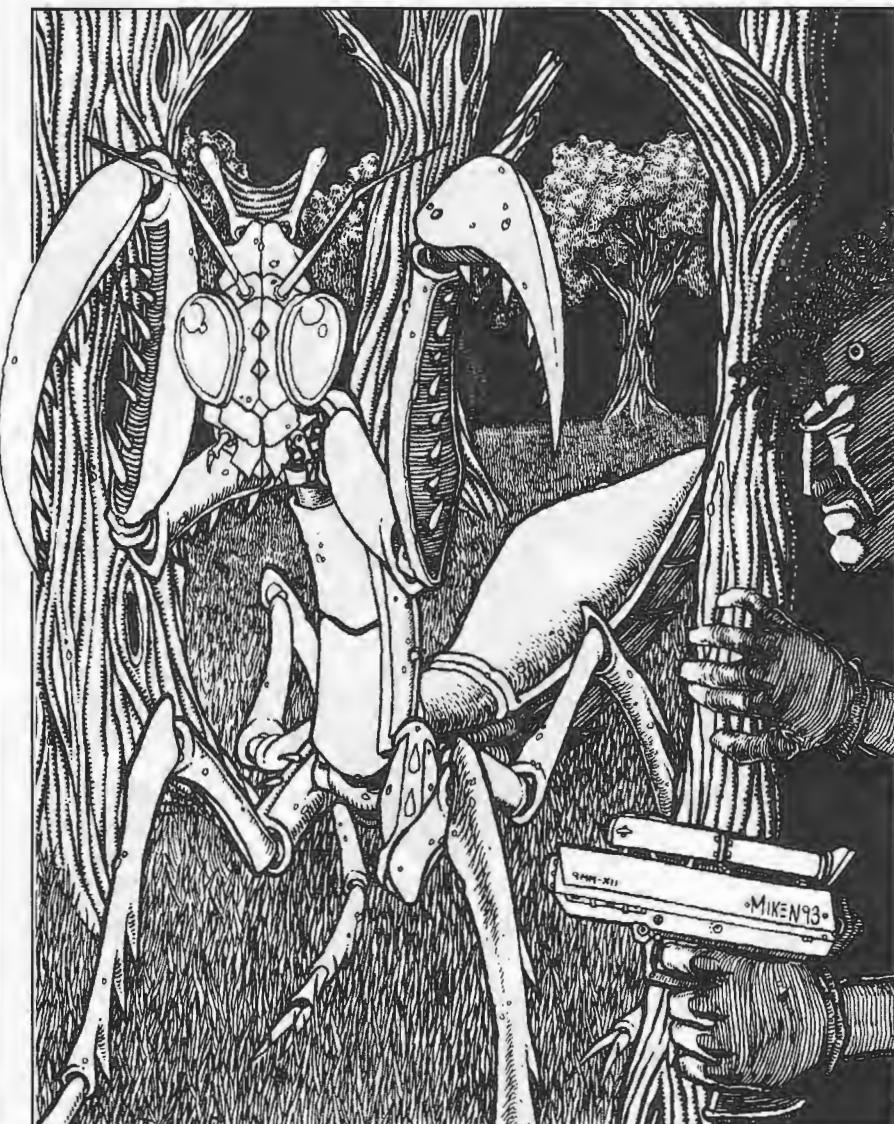
Satyre : Le satyre ne constitue pas une créature américaine plausible.

Spectre : Il y a certainement des spectres en Amérique du nord (oh-oh...).

Spectre de Brocken : Comme pour le chat de mûres, les motivations et l'origine de cette créature typiquement européenne peuvent difficilement se transposer en Amérique (quoique, en considérant l'histoire des sorcières de Salem... mais le maître de jeu devrait alors trouver un autre nom au spectre).

Tarentelle : Sa petite taille la rend facile à introduire dans les villes portuaires de la côte Est et les régions environnantes. Elle peut aisément avoir franchi l'Atlantique par bateau.





COMMENT UTILISER CE SUPPLÉMENT

Certaines créatures sont simplement destinées à faire office de chair à canon. Le fenrir, par exemple, n'est qu'un concentré de violence aveugle. Mais de temps à autre, il est bon d'offrir à ses samouraïs de joueurs une chance de se sortir les tripes - ou de les répandre sur le macadam...

Bon nombre des créatures détaillées dans ce supplément, cependant, présentent un intérêt plus large que celui de pigeons d'argile (même s'il y a de bonnes chances pour qu'elles finissent ainsi de toute manière). Toutes ne sont pas officiellement pensantes, mais la plupart font preuve d'intelligence et sont sans aucun doute animées d'intentions bien précises.

Les métacréatures européennes a délibérément choisi de se pencher sur des créatures puissamment magiques, (comme le faucon merlin, le meistersinger, le dauphin

des tempêtes et d'autres) ou dont les caractéristiques et les facultés précises demeurent dans le vague. Le maître de jeu est ainsi libre de déterminer lui-même l'étendue de leurs pouvoirs, ainsi que la manière dont elles les utilisent pour parvenir à leurs fins. Pourquoi les aitvaras et les chats de mûres recherchent-ils à ce point la compagnie des humains ? Les dakkarynes et les dauphins des tempêtes sont-ils animés par une soif de vengeance aveugle, ou peuvent-ils s'allier à d'autres créatures, chamans ou esprits afin d'élaborer des stratégies beaucoup plus subtiles et dangereuses ? La description de chaque créature fournit suffisamment de pistes pour permettre au maître de jeu d'envisager tous les aspects de la question.

Imaginez un chaman Chat avec un chat de mûres en laisse. Quand il prend la parole, est-ce lui ou l'animal qui parle ? Qui crée les corps cadavres ? Et quels peuvent être les objectifs d'un dragon ?

L'univers de **Shadowrun** abonde en manifestations magiques. Il a bien autre chose à offrir que des samouraïs bardés de flingues et des crétins en costume trois-pièces. Les métacréatures en font partie, alors pourquoi s'en priver ?



TABLE DES MÉTACRÉATURES

La table des métacréatures dresse la liste complète des créatures Éveillées dont l'existence dans le Sixième Monde a pu être avérée et confirmée. Elle regroupe les créatures décrites dans **Shadowrun, Paranormal Animals of North America** et dans ce supplément.

Les caractéristiques fournies correspondent à un spécimen adulte typique de chaque espèce. D'un spécimen à l'autre, l'indice des attributs mentaux et physiques peut être supérieur ou inférieur de 50 % à cette moyenne (jamais plus faible, sauf cas d'un animal blessé ou malade). En revanche, l'Essence, l'Allonge, le type d'attaques, le multiplicateur de mouvement et les dégâts restent généralement constants chez tous les représentants de l'espèce. Les rares exceptions sont mentionnées le cas échéant dans la description individuelle de la créature.

Les tableaux suivants vous permettront de faire varier aléatoirement la taille et les attributs des métacréatures. En certains cas, vous aurez peut-être intérêt à ne modifier que les indices des attributs physiques.

TABLE DE LA TAILLE DES MÉTACRÉATURES

2D6	Taille
2	-50 %
3-4	-20 %
5-7	-
8-9	+10 %
10-11	+20 %
12	+50 %

TABLE DE VARIATION DES ATTRIBUTS

2D6	Total des Indices d'attributs
2	-4
3-4	-2
5-7	-
8-9	+2
10-11	+4
12	+8

LÉGENDES DE LA TABLE DES CARACTÉRISTIQUES DES MÉTACRÉATURES

Co : Constitution. Le premier nombre indique l'indice, le second correspond à l'éventuelle "armure" de la créature. Cette armure protège d'ordinaire contre les dommages balistiques et les dommages d'impact ; dans tous les autres cas, la distinction sera faite à la rubrique **Pouvoirs**.

R : Rapidité. Le premier nombre indique l'indice, le second est le multiplicateur de vitesse en course (ou en nage ou en vol, dans le cas d'une créature respectivement aquatique ou volante). Les **notes** précisent les variations particulières éventuelles du multiplicateur de vitesse.

F : Force. Quand la créature est en mesure d'attaquer physiquement et qu'aucune forme d'attaque n'est spécifiée pour elle, le code de dégâts qu'elle inflige est de (Force) M. Si elle est dotée de griffes ou d'autres appendices similaires potentiellement dangereux, ce code passe à (Force +2) M. Si la créature ne peut que ruer ou donner des coups de tête (et qu'elle est dépourvue de cornes), le code tombe à (Force -2) M. N'utilisez ces chiffres que si les caractéristiques de la créature ne précisent pas d'autres formes d'attaque.

Ch : Charisme. Les créatures non-pensantes ou celles dépourvues de personnalité active n'ont pas d'indice de Charisme.

I : Intelligence. Le premier nombre est l'indice de base, employé dans les actions réfléchies, la résistance à certains sorts ou les efforts de réflexion. Le second est l'indice de Perception, employé dans les tests de détection faisant appel aux meilleurs sens de la créature - le sonar pour les chauves-souris, par exemple, ou l'odorat pour les chiens. Si un seul indice est donné, il s'applique aussi bien à l'Intelligence qu'à la Perception.

V : Volonté.

E : Essence. Si l'indice apparaît entre parenthèses, la créature a une nature duelle et existe à la fois dans le monde matériel et sur le plan astral. Si l'indice est suivi d'un A majuscule, la créature existe principalement dans l'espace astral et ne devient véritablement dueille que lorsqu'elle se manifeste physiquement.

R : Réaction. Chez certaines créatures, cet indice découle d'autres attributs, généralement la Rapidité et l'Intelligence. Chez d'autres, il est fixé arbitrairement. Sauf indication contraire, c'est l'indice utilisé pour les tests d'attaque. Les créatures dont l'indice de Réaction est suivi d'un astérisque reçoivent 2D6 pour leurs jets d'Initiative. Celles qui ont deux astérisques obtiennent 3D6. Celles qui n'ont aucun astérisque se contente du 1D6 standard.

Attaques : Cette rubrique donne le code de dégâts des créatures non-pensantes ou mentionne simplement "humanoïde" pour celles capables d'employer des armes, qui se conforment alors aux règles de combat standard des personnages. Elle indique aussi les éventuels modificateurs d'Allonge.

Pouvoirs : Cette rubrique dresse la liste des pouvoirs de la créature. Les variantes des pouvoirs standard comportent la mention "spécial" entre parenthèses et renvoient au corps du texte.

Faiblesses : Cette rubrique précise les faiblesses de la créature. Les variantes des faiblesses standard comportent la mention "spécial" entre parenthèses et renvoient au corps du texte.

Note : Cette rubrique mentionne l'existence des éventuelles facultés spéciales et renvoie alors au corps du texte. Elle indique également les divers multiplicateurs de vitesse. Elle précise enfin dans quel livre apparaît la créature. **SRII** signifie **Shadowrun, Deuxième Édition, P/NA** désigne **Paranormal Animals of North America** et **ME** fait référence à ce supplément, **Les Métacréatures Européennes**.

Autres symboles :

- * = 2D6 dés d'Initiative.
- ** = 3D6 dés d'Initiative.
- † = Informations supplémentaires à la rubrique **Note**.
- Sp = attribut déterminé selon des règles spéciales. Voir description individuelle de la créature.
- (A) = Créature existant principalement dans l'espace astral (voir **Essence**, plus haut).

TABLE DES MÉTACRÉATURES

NOMS DES MÉTACRÉATURES	CO	R	F	CH	I	V	E	R	ATTAQUES
Aardloup (Aardwolf)	3	4x5	3	-	2/4	2	6	4*	4M
	Pouvoirs : Dissimulation (personnel) Faiblesses : Allergie (polluants, légère) Note : *2D6 dés d'Initiative. P/NA								
Afanc	10/4	4x4	8	-	2/4	4	6	3	10G
	Pouvoirs : Accroissement d'Attributs Physiques (Force, trois fois par jours, pendant [Essence] 1D6 tours), Armure Renforcée, Engloutissement, Recherche, Sens Accrus (vision nocturne, odorat) Faiblesses : Aucune Note : Morsure spéciale (voir texte). Le multiplicateur de vitesse est de 4 dans l'eau. ME								
Agropelte	2	4x3	3	-	3/4	2	6	4*	3M ou humanoïde
	Pouvoirs : Sens Accrus (ouïe, odorat, vision nocturne) Faiblesses : Aucune Note : Le multiplicateur de Rapidité est de 4 dans les arbres. *2D6 dés d'Initiative. P/NA								
Aigle Impérial	3	5x3	3	4	2/4	6	6	4**	5M
	Pouvoirs : Contrôle Météorologique, Empathie (CDV), Influence (CDV), Recherche, Résistance à la Magie, Résistance au Feu, Sens Accrus (perception de l'altitude) Faiblesses : Vulnérabilité (poisons) Note : **3D6 dés d'Initiative. Le multiplicateur de Rapidité en vol est de 7. ME								
Aiglon-Tonnerre (Lesser Thunderbird)	3	6x2	3	-	2/5	3	(6)	6	6L
	Pouvoirs : Contrôle Météorologique (orages magnétiques), Projection Électrique (électromagnétique), Sens Accrus (vision nocturne) Faiblesses : Aucune Note : Le multiplicateur de Rapidité en vol est de 4. P/NA								
Altvaras	4	6x3	3	5	6	5	6	6**	6L, -1 d'Allonge
	Pouvoirs : Contrôle Animalier (spécial), Dissimulation (personnelle), Empathie (CDV), Immunité contre les Armes Normales, Résistance à la Magie, Venin Faiblesses : Aucune Note : Le modificateur de Rapidité en vol est de 7. **3D6 dés d'Initiative. ME								
Albatros Scintillant	3	4x3	3	-	2/4	3	6	3	5L
	Pouvoirs : Contrôle Animalier (oiseaux marins), Empathie (CDV), Influence (CDV), Sens Accrus (vision nocturne). Pendant 2-5 jours, à l'équinoxe de printemps, le mâle possède les pouvoirs suivants : Chape d'Ombre (spécial), Immunité contre le Feu, Projection de Flammes Faiblesses : Exigences alimentaires (poisson marin) Note : Le multiplicateur de Rapidité en vol est de 5. ME								
Annis Noir (Black Annis)	9	4x5	10-	2/3	4	(5)	4*	8G	
	Pouvoirs : Force Accrue (une fois par jour, pendant [Essence] 1D6 tours), Influence (dépression, CDV), Initiative Accrue, Sens Accrus (vision nocturne) Faiblesses : Allergie (soleil, légère) Note : *2D6 dés d'Initiative. P/NA								

TABLE DES MÉTACRÉATURES

NOMS DES MÉTACRÉATURES	CO	R	F	CH	I	V	E	R	ATTAKES
Bandersnatch	8	3x4	7	-	2/4	4	(6)	4**	8G, +1 d'Allonge
	Pouvoirs : Coloration Adaptative, Imitation Faiblesses : Aucune Note : **3D6 dés d'Initiative. P/NA								
Bandit	2	4x3	2	4	3/5	2	6	5	3L
	Pouvoirs : Sens Accrus (ouïe, odorat, vision nocturne) Faiblesses : Aucune Note : P/NA								
Banshee	3	4x5	3	5	3	3	2D6	3	Humanoïde
	Pouvoirs : Drain d'Essence, Forme Brumeuse, Immunité (âge, agents pathogènes, poisons), Peur (CDV), Régénération, Sens Accrus (vision nocturne, ouïe, odorat) Faiblesses : Allergie (soleil, grave), Perte d'Essence, Vulnérabilité (bois, argent) Note : SRII								
Barbare à Crête	5	4x4	4	-	2/3	2	6	3	4M
	Pouvoirs : Force Accrue (une fois par jour, pour [Essence/2] 1D6 tours), Pestilence (lancez 1D6 ; sur un résultat de 6, l'animal possède ce pouvoir), Peur (CDV), Sens Accrus (odorat, vision nocturne) Faiblesses : Aucune Note : ME								
Barghest	7	6x4	5	-	3/6	3	(6)	6*	9G
	Pouvoirs : Hurlement Paralysant (zone x3), Peur (CDV), Sens Accrus (sonar) Faiblesses : Aucune Note : *2D6 dés d'Initiative. SRII								
Basilic	4/2	2x3	7	-	1/3	2	(6)	2	6M, -1 d'Allonge
	Pouvoirs : Regard Pétifiant Faiblesses : Allergie (à son propre regard, grave) Note : SRII								
Bayard	10	5x8	8	3	3/5	4	6	5*	7G, +1 d'Allonge
	Pouvoirs : Contrôle Animalier (équidés), Empathie (CDV), Forme Brumeuse (adultes seulement), Mouvement Accru, Projection Sonique (étalons uniquement), Souffle Nocif Faiblesses : Aucune Note : Le multiplicateur de Rapidité sous forme brumeuse est de 7. *2D6 dés d'Initiative. ME								
Bean Sidhe	5	5	5	2	3	7	6(A)	5	Spécial
	Pouvoirs : Aliénation (zone x2), Aura Glaciale (personnelle), Compulsion (zone x2), Drain D'Essence (temporaire), Immunité contre l'Âge, Immunité contre le Froid, Immunité contre les Armes Normales, Immunité contre les Agents Pathogènes, Immunité contre les Poisons, Hurlement Paralysant (zone x2), Manifestation, Projection Sonique, Psychokinésie, Régénération, Sensibilité Magique Faiblesses : Allergie (Argent, extrême) Note : ME								
Béhémoth	10/4	4x3	25	-	2/2	5	6	3	7F
	Pouvoirs : Armure Renforcée Faiblesses : Aucune Note : P/NA								

TABLE DES MÉTACRÉATURES

NOMS DES MÉTACRÉATURES	CO	R	F	CH	I	V	E	R	ATTAQUES
Bison Blanc (White Buffalo)	9	4x4	7	5	2/4	5	6	3	6F, +1 d'Allonge
	Pouvoirs : Contrôle Animalier (bisons), Immunité contre les Agents Pathogènes, Recherche, Sens Accrus (ouïe, odorat) Faiblesses : Allergie (polluants, grave) Note : P/NA								
Bogle	3	5x4	4	-	2/4	3	(6)	4	4M
	Pouvoirs : Accident (zone), Initiative Accrue, Mouvement Accru, Peur (CDV), Sens Accrus (ouïe, odorat, vision nocturne, détection de mouvement) Faiblesses : Allergie (aconit ou rafort, grave) Note : P/NA								
Bombardier	1	4x4	1	-	2/3	2	6	4	2L
	Pouvoirs : Aucun Faiblesses : Aucune Note : P/NA								
Boobrie	2	3x5	2	-	2/3	2	6	4	4L, +1 d'Allonge
	Pouvoirs : Pestilence Faiblesses : Aucune Note : Le multiplicateur de Rapidité dans l'eau est de 3. P/NA								
Brochet Cracheur	Sp	5x5	Sp	-	1/4	5	6	4*	4M-8M
	Pouvoirs : Engloutissement, Force Accrue (une fois par jour, pendant [Essence] 3D6 tours), Salive Corrosive, Sens Accrus (perception des distances) Faiblesses : Aucune Note : Les attributs notés Sp sont déterminés selon une règle spéciale (voir texte). *2D6 dés d'Initiative. ME								
Castor Fouisseur	3	4x4	3	-	2/4	2	6	4	4M, -1 d'Allonge
	Pouvoirs : Dissimulation (personnel), Mouvement Accru, Sens Accrus (odorat, sonar) Faiblesses : Aucune Note : Le multiplicateur de Rapidité s'applique à la course comme à la nage. ME								
Centaure	10	4x5	7	-	3/5	3	6	4*	6G, +1 d'Allonge
	Pouvoirs : Recherche, Sens Accrus (vision nocturne, vision thermographique), Sensibilité Magique Faiblesses : Aucune Note : *2D6 dés d'Initiative. ME								
Cerbère	6	4x5	6	-	2/6	4	(6)	5**	8M
	Pouvoirs : Dissimulation (personnel), Force Accrue (trois fois par jour, pendant [Essence] 1D6 tours), Immunité contre le Froid, Immunité contre le Feu, Initiative Accrue (trois fois par jour, pendant [Essence] 1D6 tours), Mouvement Accru, Salive Corrosive, Sens Accrus (ouïe, odorat, vision nocturne et vision thermographique) Faiblesses : Aucune Note : Morsure spéciale (voir texte). **3D6 dés d'Initiative. ME								
Chacal de Feu	3	4x4	3	-	2/4	2	6	4	5L
	Pouvoirs : Immunité contre le Feu, Projection de Flammes (spécial) Faiblesses : Aucune Note : ME								

TABLE DES MÉTACRÉATURES

NOMS DES MÉTACRÉATURES	CO	R	F	CH	I	V	E	R	ATTAKUES
Chat de Mûres	2	5x5	2	3	3/8	5	(6)	6**	6L, -1 d'Allonge
Pouvoirs : Accident (CDV), Aveuglement (CDV), Chape d'Ombre, Coloration Adaptative, Compulsion (CDV), Illusion (CDV), Miaulement Hypnotique (zone x2), Mirage (CDV), Mouvement Accru, Réaction Accrue (pour [Essence] 1D6 tours, 1D6 fois par jour), Sens Accrus (vision nocturne)									
Faiblesses : Herbe à chat (voir texte)									
Note : **3D6 dés d'Initiative. ME									
Chat Tails (Tails Cat)									
Forme Chat domestique	1	4x4	1	-	2/4	4	(6)	5*	2L, -1 d'Allonge
Forme Guépard	7	9x4	7	-	2/4	(6)	5**	8L	
Pouvoirs : Accroissement d'Attributs Physiques (Constitution, Rapidité, Force), Initiative Accrue, Mirage (CDV, guépard uniquement), Mouvement Accru, Sens Accrus (vision nocturne)									
Faiblesses : Aucune									
Note : *2D6 dés d'Initiative. **3D6 dés d'Initiative. P/NA									
Chauve-Souris Pétriflante (Stonebinder)	2	4x4	1	-	1/4	2	(6)	4	3L
Pouvoirs : Immunité contre les Poisons, Pétrisfaction, Sens Accrus (sonar), Venin									
Faiblesses : Allergie (soleil, grave)									
Note : P/NA									
Chien de Gabriel (Gabriel Hound)	3	4x4	3	-	2/3	4	(5)	4*	3M
Pouvoirs : Accroissement d'Attributs Physiques (Force ou Rapidité, une fois chacun par jour, pendant [Essence] 1D6 tours), Compulsion (immobilité, CDV), Dissimulation (personnelle), Initiative Accrue, Mouvement Accru, Sens Accrus (vision thermographique)									
Faiblesses : Allergie (soleil, légère)									
Note : *2D6 dés d'Initiative. P/NA									
Chien de l'Enfer (Hell Hound)	4	4x4	5	-	3/4	3	(6)	6**	6M
Pouvoirs : Immunité contre le Feu, Projection de Flammes, Sens Accrus (ouïe et odorat, vision nocturne)									
Faiblesses : Aucune									
Note : **3D6 dés d'Initiative. P/NA									
Chien de l'Ombre (Shadow Hound)	4	4x4	5	-	2/4	3	6	4**	5M
Pouvoirs : Chape d'Ombre, Initiative Accrue, Sens Accrus (vision nocturne), Silence (zone x2)									
Faiblesses : Allergie (soleil, grave)									
Note : **3D6 dés d'Initiative. P/NA									
Chimère (Chimera)	5/4	3x3	4	-	1/3	4	(5)	2	4M, -1 d'Allonge
Pouvoirs : Dissimulation (personnelle), Immunité contre les Poisons, Venin									
Faiblesses : Vulnérabilité (fer)									
Note : P/NA									
Cocatrix	3	5x3	4	-	2/3	2	(6)	4	8M
Pouvoirs : Immunité contre son propre Contact, Toucher Paralysant									
Faiblesses : Aucune									
Note : SRII									

TABLE DES MÉTACRÉATURES

NOMS DES MÉTACRÉATURES	CO	R	F	CH	I	V	E	R	ATTAQUES
Cornelle des Tempêtes (Stormcrow)	2	6x2	1	-	3/4	3	(6) 6	4*	3L
	Pouvoirs : Contrôle Météorologique (en groupe uniquement), Sens Accrus (ouïe) Faiblesses : Aucune Note : Créature duelle en groupe uniquement, à partir de six corneilles ou plus. *2D6 dés d'Initiative. P/NA								
Corps Cadavre	*	1x2	*	-	1	6	0	1	Humanoïde
	Pouvoirs : Immunité contre les Agents Pathogènes, Immunité contre les Poisons, Immunité contre tous les sorts magiques Faiblesses : Allergie (soleil, grave) Note : Le corps cadavre ne tient pas compte des malus entraînés par ses blessures, mais se soucie uniquement du cumul des dégâts ; lorsque ces derniers atteignent le niveau d'une blessure Fatale, le corps cadavre est détruit. * Constitution et Force demeurent celles du corps d'origine, moins 1 point, jusqu'à un indice minimum de 1. ME								
Crapaudin	1	3x2	0	-	1/4	2	(6)	4	1L, -1 d'Allonge
	Pouvoirs : Sécrétions Corrosives (spécial) Faiblesses : Aucune Note : La partie avant du crâne du crapaudin peut servir aux enchantements. Le multiplicateur de Rapidité pour la nage est de 3. ME								
Crotale Foudroyant (Deathrattle)	3	3x4	3	-	1/5	2	6	5**	4L, +1 d'Allonge
	Pouvoirs : Immunité contre les Poisons, Sens Accrus (vision thermographique), Venin Faiblesses : Aucune Note : **3D6 dés d'Initiative. P/NA								
Dakkaryne	2	4x4	3	-	2/4	4	2	4*	6L, -1 d'Allonge
	Pouvoirs : Aliénation (zone x3), Engloutissement, Immunité contre les Agents Pathogènes, Immunité contre les Poisons, Recherche, Salive Corrosive, Sécrétions Corrosives Faiblesses : Exigences alimentaires (dioxines, présence uniquement) Note : Le multiplicateur de Rapidité est de 5 pour la nage. *2D6 dés d'Initiative. ME								
Dauphin des Tempêtes	4	6x5	3	4	3/6	4	(7)	5	6L
	Pouvoirs : Constitution Accrue (une fois par jour, pendant [Essence] 2D6 tours), Contrôle Météorologique, Empathie (CDV), Engloutissement, Mouvement, Projection Électrique, Résistance à la Magie, Sens Accrus (sonar), Sensibilité Magique Faiblesses : Aucune Note : La créature est très sensible au sonar, qui peut facilement la perturber (voir texte). ME								
Devil Jack Diamond	5/3	3x5	5	-	1/3	4	6	4**	8G
	Pouvoirs : Aucun Faiblesses : Aucune Note : **3D6 dés d'Initiative. P/NA								
Dour	5	4x3	5	3	2/4	3	5	5	4M, +1 d'Allonge ou humanoïde
	Pouvoirs : Sens Accrus (vision nocturne) Faiblesses : Allergie (soleil, ennuyeuse) Note : P/NA								
Dragon de Feu (Firedrake)	4	4x4	4	-	2/4	3	(6)	5	3M
	Pouvoirs : Immunité contre le Feu, Projection de Flammes, Sens Accrus (ouïe sur de larges fréquences) Faiblesses : Aucune Note : P/NA								

TABLE DES MÉTACRÉATURES

NOMS DES MÉTACRÉATURES	CO	R	F	CH	I	V	E	R	ATTAQUES
Dragon des Glaces (Icedrake)	4	4x4	4	-	2/3	3	(6)	5	3M
Pouvoirs : Aura Glaciale, Immunité contre le Froid, Sens Accrus (vue)									
Faiblesses : Allergie (feu, légère)									
Note : P/NA									
Dragon Marin (Sea Drake)	4	4x4	4	-	2/3	3	(6)	5	3M, +1 d'Allonge
Pouvoirs : Rapidité Accrue (une fois par jour, pendant [Essence] 1D6 tours), Sens Accrus (vision nocturne)									
Faiblesses : Aucune									
Note : P/NA									
Dzoo-Noo-Qua	9/4	5x2	10	1	3/3	4	(5)	4	7G, +1 d'Allonge
Pouvoirs : Drain d'Essence, Résistance à la Magie, Sens Accrus (vision thermographique)									
Faiblesses : Allergie (soleil, légère)									
Note : P/NA									
Each-Uisge	10/1	4x6	8	-	2/4	3	6	4**	6G, +1 d'Allonge
Pouvoirs : Compulsion (CDV), Engloutissement, Mouvement Accru, Sens Accrus (vision nocturne, sonar)									
Faiblesses : Exigences alimentaires (chair humaine ou métahumaine)									
Note : La peau de l'each-uisge secrète une substance hautement adhésive (voir texte). **3D6 d'Initiative. Le multiplicateur de Rapidité pour la nage est de 5. ME									
Élan des Neiges (Snow Moose)	11/1	4x4	9	-	2/4	3	(6)	4	6G
Pouvoirs : Immunité contre le Froid, Rapidité Accrue, Sens Accrus (vue, vision nocturne), Silence (zone x2)									
Faiblesses : Aucune									
Note : P/NA									
Esprit Toxique de la Terre	8	2x2	8	1	4	4	(4) A	5	5G, +1 d'Allonge, spécial
Pouvoirs : Aliénation (domaine), Dissimulation (domaine), Manifestation, Peur (domaine), Sécrétions Corrosives, Souffle Nocif									
Faiblesses : Aucune									
Note : P/NA									
Esprit Toxique de l'eau	6	4x2	4	1	4	4	(4) A	8	6F Étourdissement
Pouvoirs : Accident (domaine), Aliénation (domaine), Engloutissement, Manifestation, Mouvement, Peur (domaine), Recherche, Sécrétions Corrosives									
Faiblesses : Aucune									
Note : P/NA									
Étouffeur (Embracer)	8	4x3	8	-	2/3	3	(6)	5	7G, +1 d'Allonge
Pouvoirs : Immunité contre le Feu, Mouvement (ralentissement), Sécrétions Corrosives									
Faiblesses : Allergie (froid, légère)									
Note : P/NA									
Fantôme	1	1	1	2	2	5	6A	5	Spécial
Pouvoirs : Manifestation, Peur (zone x2), Psychokinésie. Parfois : Compulsion (CDV), Souffle Nocif, Toucher Paralysant									
Faiblesses : Aucune									
Note : SRII									

TABLE DES MÉTACRÉATURES

NOMS DES MÉTACRÉATURES	CO	R	F	CH	I	V	E	R	ATTAQUES
Farfadet	2	10x1	1	3	4/4	4	6	7*	IM
	Pouvoirs : Dissimulation (Personnelle) Faiblesses : Aucune Note : *2D6 dés d'Initiative. Le multiplicateur de Rapidité en vol est de 5. ME								
Faucon Merlin	1	7x3	1	5	4/8	4	(7)	6**	2L, -1 d'Allonge
	Pouvoirs : Le merlin peut employer des sorts de Détection, d'Illusion et de Manipulation avec les caractéristiques suivantes : Magie : 5+1D6, Sorcellerie : 4+D16, Invocation : 4+1D6 (élémentaires de l'air). Il possède également les pouvoirs de Contrôle Animalier (oiseaux) et de Résistance à la Magie Faiblesses : Vulnérabilité (armes en bois de saule, poisons) Note : **3D6 dés d'Initiative. Le multiplicateur de Rapidité en vol est de 8. Tous les faucons merlins sont magiquement actifs (voir texte). ME								
Fenrir	10	5x4	9	-	2/5	5	5	4*	10G
	Pouvoirs : Force Accrue (deux fois par jour, pendant [Essence] 2D6 tours), Peur (zone x3), Résistance à la Magie, Sens Accrus (ouïe et odorat, vision nocturne) Faiblesses : Aucune Note : *2D6 dés d'Initiative. ME								
Fideal	4	3	3	-	1/3	2	4	4	3M, +1 d'Allonge
	Pouvoirs : Engloutissement, Invisibilité (non-magique), Régénération, Sécrétions Corrosives, Sens Accrus (détectio du mouvement) Faiblesses : Vulnérabilité (feu) Note : Le mouvement sur la terre ferme est de 1. P/NA								
Formoîtré	10/3	4x2	11	1	3	4	5	4	9F, +1 d'Allonge
	Pouvoirs : Force Accrue (trois fois par jour, augmentation de [Essence/2] pendant [Essence] 1D6 tours), Résistance à la Magie, Sécrétions Corrosives, Sens Accrus (vision thermographique) Faiblesses : Allergie (pollution atmosphérique, grave), Allergie (soleil, ennuyeuse) Note : ME								
Foudroëil	7	4x3	7	-	3/4	3	(6)	4	6G
	Pouvoirs : Projection Électrique, Sens Accrus (ouïe, vision nocturne) Faiblesses : Aucune Note : SRII								
Furet du Siècle (Century Ferret)	2	4x4	2	-	2/4	2	(6)	5	2M
	Pouvoirs : Rapidité Accrue (une fois par jour, pendant [Essence] 1D6 tours), Sens Accrus (ouïe, odorat, vision nocturne, vision thermographique), Sensibilité Magique Faiblesses : Allergie (mana, légère) Note : P/NA								
Gargouille (Gargoyle)	10/3	4x3	8	-	2/4	4	(5)	3*	8G
	Pouvoirs : Armure Renforcée, Dissimulation (personnelle), Force Accrue (une fois par jour, pendant 5D6 tours), Souffle Nocif Faiblesses : Vulnérabilité (fer) Note : Le multiplicateur de vitesse en vol est de 4. *2D6 dés d'Initiative. P/NA								

TABLE DES MÉTACRÉATURES

NOMS DES MÉTACRÉATURES	CO	R	F	CH	I	V	E	R	ATTAQUES
Gargouille Européenne	10/7	5x3	8	-	2/5	5	6	4*	11G
	Pouvoirs : Armure Renforcée, Dissimulation (personnelle), Force Accrue (une fois par jour, pendant [Essence] 1D6 tours), Souffle Nocif								
	Faiblesses : Allergie (soleil, ennuyeuse), Vulnérabilité (fer)								
	Note : Le multiplicateur de Rapidité en vol est de 4. *2D6 dés d'Initiative. ME								
Gila Demon	4/1	4x3	4	-	1/4	3	6	3	4L
	Pouvoirs : Sens Accrus (odorat, vision), Venin								
	Faiblesses : Aucune								
	Note : P/NA								
Gobelin	5	4x2	6	-	1/5	5	6	4*	Humanoïde
	Pouvoirs : Drain d'Essence (permanent), Résistance au Feu, Sens Accrus (odorat, goût)								
	Faiblesses : Allergie (soleil, moyenne), Vulnérabilité (fer)								
	Note : *2D6 dés d'Initiative. ME								
Gorgone	11/2	4x4	10	-	2/4	4	(6)	4	8F, +1 d'Allonge
	Pouvoirs : Contrôle Météorologique, Pétrification, Projection Électrique, Regard Pétrifiant, Souffle Nocif, Toucher Paralysant, Venin								
	Faiblesses : Exigences alimentaires (hydrocarbures)								
	Note : Le multiplicateur de Rapidité pour la nage est de 5. ME								
Goule	7	5x4	6	1	4	5	(5)	4	Humanoïde
	Pouvoirs : Sens Accrus (ouïe et odorat)								
	Faiblesses : Allergie (soleil, légère), Sens réduits (cécité)								
	Note : SRII								
Grand-Père Élan	9	4x5	7	3	3/6	6	(6)	5	8G, +1 d'Allonge
	Pouvoirs : Contrôle Animalier (élans, cervidés), Empathie (CDV), Garde Magique, Immunité contre l'Âge, Rejet (CDV), Résistance à la Magie, Sens Accrus (vision thermographique)								
	Faiblesses : Aucune								
	Note : Le multiplicateur de Rapidité concerne la course et la nage. ME								
Griffon	9	7x2	9	-	3/5	4	(7)	6	9G, +1 d'Allonge
	Pouvoirs : Aucun								
	Faiblesses : Aucune								
	Note : Le multiplicateur de Rapidité en vol est de 5. SRII								
Gyre	4	4x5	4	-	2/5	3	(6)	4	4G
	Pouvoirs : Immunité contre les Agents Pathogènes, Immunité contre les Poisons, Influence (désespoir), Sens Accrus (vue)								
	Faiblesses : Allergie (pollution, grave)								
	Note : P/NA								
Harpie	4	8x2	4	-	2/3	2	(4)	5	4M
	Pouvoirs : Aucun								
	Faiblesses : Aucune								
	Note : Le multiplicateur de vitesse en vol est de 6. SRII								

TABLE DES MÉTACRÉATURES

NOMS DES MÉTACRÉATURES	CO	R	F	CH	I	V	E	R	ATTAQUES
Hellbender	3	3x2	3	-	1/3	2	6	4	6L
	Pouvoirs : Immunité contre les Poisons, Sens Accrus (déttection du mouvement), Toucher Paralysant Faiblesses : Allergie (eau pure, légère), sens réduits (vue) Note : Le multiplicateur de vitesse dans l'eau est de 5. P/NA								
Hermine Bulldog	2	4x5	3	-	2/4	6	6	4*	6L
	Pouvoirs : Dissimulation (personnel), Immunité contre les Agents Pathogènes, Immunité contre les Poisons, Rapidité Accrue (deux fois par jour, pendant [Essence] 1D6 tours) Faiblesses : Aucune Note : Attaque spéciale (voir texte). *2D6 dés d'Initiative. ME								
Hibou du Crénuscle (Gloaming Howl)	3	5x4	3	-	2/4	2	(6)	4	5L
	Pouvoirs : Aveuglement (CDV), Peur (CDV), Sens Accrus (vision nocturne, vision thermographique), Silence (non-magique) Faiblesses : Allergie (soleil, légère) Note : P/NA								
Hibou Oracle	2	5x2	1	4	3/6	3	(6)	5**	5L
	Pouvoirs : Contrôle Animalier (oiseaux), Empathie (CDV), Recherche, Résistance à la Magie, Sens Accrus (ouïe, odorat, vision nocturne, toucher, vision thermographique), Sensibilité Magique, Silence (zone) Faiblesses : Vulnérabilité (poisons) Note : **3D6 dés d'initiative. Le multiplicateur de Rapidité en vol est de 6. Peut employer des sorts de détection (voir texte). ME								
Homard Abrams	5/3	3x4	5	-	1/4	4	6	3	5G, +1 d'allonge
	Pouvoirs : Armure Renforcée, Immunité contre les Poisons, Sens Accrus (sonar) Faiblesses : Aucune Note : Attaque spéciale (voir texte). ME								
Homme des Bois (Man-of-the-woods)	10	6x2	7	5	5	5	5A	10/15	4G
	Pouvoirs : Accident (domaine), Confusion (domaine), Contrôle Météorologique, Dissimulation (domaine), Garde Magique, Immunité contre les Armes Normales, Manifestation, Mouvement, Peur (domaine) Faiblesses : Aucune Note : P/NA								
Homme-Oiseau (Birdman)	2	5x4	1	-	1/5	3	6	5*	3L
	Pouvoirs : Projection Sonique, Sens Accrus (ouïe, sonar) Faiblesses : Allergie (soleil, légère), Sens réduits (vue) Note : *2D6 dés d'Initiative. P/NA								
Hydre	12/2	3x4	9	-	1/3	3	6	3	10M, +2 d'Allonge
	Pouvoirs : Aucun Faiblesses : Aucune Note : Attaques multiples (voir texte). Le multiplicateur de Rapidité pour la nage est de 7. ME								
Incube (Incubus)	6	2x2	9	3	3/5	4	(6)	4	5G, +1 d'Allonge
	Pouvoirs : Illusion, Mirage, Sens Accrus (vision nocturne) Faiblesses : Allergie (soleil, grave) Note : P/NA								

TABLE DES MÉTACRÉATURES

NOMS DES MÉTACRÉATURES	CO	R	F	CH	I	V	E	R	ATTAQUES
Jaggermath (Juggernaut)	15/8	4x3	42	-	1/3	9	7	4	10F
Pouvoirs : Armure Renforcée, Immunité contre le Froid, Immunité contre le Feu, Immunité contre les Agents Pathogènes, Immunité contre les Poisons, Peur (CDV), Rapidité Accrue (une fois par jour, pendant [Essence x2] 1D6 tours), Sens Accrus (ouïe et odorat, détection du mouvement)									
Faiblesses : Aucune									
Note : P/NA									
Jauchekafer	3/2	3x3	2	-	1/3	3	6	2	3L (femelle)/ 4M (mâle)
Pouvoirs : Immunité contre les Agents Pathogènes, Immunité contre les Poisons, Venin									
Faiblesses : Exigences alimentaires (poisons/toxines)									
Note : Le multiplicateur de Rapidité en vol est de 5. ME									
Kludde									
forme avienne	3	6x3	2	-	2/4	6	(7)	4**	6L, -1 d'Allonge
forme canine	5	6x6	4	-	2/4	6	(7)	4**	5M
forme féline	2	6x4	2	-	2/4	6	(7)	4**	4L, -1 d'Allonge
Pouvoirs : Aliénation (CDV), Aveuglement (CDV), Chant Hypnotique (zone x4, forme avienne uniquement), Mirage (CDV), Peur (CDV, forme canine uniquement), Psychokinésie, Résistance à la Magie, Sensibilité Magique									
Faiblesses : Allergie (soleil, ennuyeuse)									
Note : **3D6 dés d'Initiative. Le multiplicateur de Rapidité en vol pour la forme avienne est de 6. ME									
Kraken	12/3	5x3	20	-	3	6	(6)	7	12F, +2 d'Allonge
Pouvoirs : Pestilence									
Faiblesses : Aucune									
Note : SRII									
Leshy	3	4x4	3	4	3	3	(8)	3*	Humanoïde
Pouvoirs : Confusion (CDV)									
Faiblesses : Aucune									
Note : *2D6 dés d'Initiative. SRII									
Léviathan	11/2	5x3	10	-	2/4	3	6	5	10F
Pouvoirs : Imitation, Sens Accrus (sonar)									
Faiblesses : Aucune									
Note : P/NA									
Lézard des Rochers (Rock Lizard)	3	3x4	3	-	1/3	3	6	5	6L
Pouvoirs : Immunité contre les Poisons, Venin									
Faiblesses : Aucune									
Note : P/NA									
Lézard Lambton (Lambton Lizard)	7/2	4x2	5	-	1/4	3	5	3	4G, +1 d'Allonge
Pouvoirs : Toucher Paralysant									
Faiblesses : Aucune									
Note : Le multiplicateur de vitesse dans l'eau est de 4. P/NA									

TABLE DES MÉTACRÉATURES

NOMS DES MÉTACRÉATURES	CO	R	F	CH	I	V	E	R	ATTAQUES
Licorne	8	5x6	8	-	3/4	4	(9)	5	8M, +1 d'Allonge
	Pouvoirs : Garde Magique, Immunité contre les Agents Pathogènes Faiblesses : Allergie (polluants, grave) Note : SRII								
Loup-Garou	4 (6)	4x4	7 (9)	-	3/4	4	5	4 (6)	3M (6M)
	Pouvoirs : Force Accrue (une fois par jour, pendant [Essence] 1D6 tours), Sens Accrus (vision thermographique) Faiblesses : Allergie (soleil, aconit, raifort, grave) Note : Les caractéristiques entre parenthèses correspondent à la créature au plus bas de sa forme. P/NA								
Lumicorps (Corpselight)	5	10	-	-	2	5	2D6/A	5*	3M, -1 d'Allonge
	Pouvoirs : Drain d'Essence, Immunité contre les Armes Normales, Manifestation, Mouvement (ralentissement, en marais), Psychokinésie, Régénération Faiblesses : Perte d'Essence Note : P/NA								
Lynx des Brûmes (Mist Lynx)	4	5x4	5	-	2/4	3	(6)	4**	4G
	Pouvoirs : Forme Brumeuse, Sens Accrus (vision nocturne) Faiblesses : Aucune Note : **3D6 dés d'Initiative. P/NA								
Mangouste Vif-Argent	1	7x4	1	-	2/5	3	6	5**	3L, -1 d'Allonge
	Pouvoirs : Accident (zone), Danse Hypnotique (spécial), Immunité contre les Poisons (spécial), Mouvement Accru Faiblesses : Exigences alimentaires (venin et enzymes hépatiques de serpent) Note : **3D6 dés d'Initiative. ME								
Martichoras	8	6x4	8	-	3/4	3	6	6	7G, +1 d'Allonge
	Pouvoirs : Sens Accrus (vision nocturne), Venin Faiblesses : Allergie (pollution, légère) Note : P/NA								
Mégalodon	15/2	5x4	13	-	1/3	3	6	5	10F
	Pouvoirs : Régénération, Sens Accrus (odorat) Faiblesses : Aucune Note : P/NA								
Meistersinger	20/2	5x5	14	8	6	6	(9)	6**	15F, +1 d'Allonge
	Pouvoirs : Compulsion (zone x5), Contrôle Animalier (poissons, mammifères marins), Empathie (CDV), Engloutissement, Immunité contre les Armes Normales, Influence (CDV), Projection Sonique, Recherche, Rejet (Zone x5), Sens Accrus (sonar), Sensibilité Magique Faiblesses : Exigences alimentaires (krill) Note : **3D6 dés d'initiative. ME								
Métaglouton (Greater Wolverine)	7	4x5	4	-	2/4	2	6	5*	5G
	Pouvoirs : Initiative Accrue, Rapidité Accrue (une fois par jour, pendant [Essence] 1D6 tours), Sens Accrus (odorat) Faiblesses : Sens réduits (vue) Note : P/NA								

TABLE DES MÉTACRÉATURES

NOMS DES MÉTACRÉATURES	CO	R	F	CH	I	V	E	R	ATTAQUES
Métallicorne (Greater Unicorn)	8	4x5	8	4	3/4	4	(6)	5*	8M, +1 d'Allonge
Pouvoirs : Empathie (CDV), Immunité contre les Agents Pathogènes, Immunité contre les Poisons, Rapidité Accrue, Recherche, Résistance à la Magie									
Faiblesses : Aucune									
Note : P/NA									
Métamante									
Mâle	1/1	4x4	1	-	1/4	2	6	3	5L
Femelle	2/2	5x4	2	-	2/5	2	6	3	4M
Pouvoirs : Coloration Adaptative (sélective), Immunité contre les Poisons, Influence (femelle uniquement, CDV), Rapidité Accrue (trois fois par jour, pendant [Essence] 1D6 tours), Sens Accrus (vision nocturne), Venin									
Faiblesses : Aucune									
Note : Le multiplicateur de Rapidité en vol est de 4. La métamante ne peut voler qu'une fois par heure, pendant [Essence] 1D6 tours. ME									
Milan Rouge (Blood Kite)	1	5x5	1	-	1/4	2	6	5	2L
Pouvoirs : Sens Accrus (vue, vision thermographique)									
Faiblesses : Aucune									
Note : P/NA									
Minotaure Sauvage	12/1	3x5	11	-	1/6	6	4	2	7F, +1 d'Allonge
Pouvoirs : Confusion (Zone x3), Force Accrue (trois fois par jour, pendant [Essence] 1D6 tours), Sens Accrus (vision nocturne, vision thermographique)									
Faiblesses : Aucune									
Note : Le minotaure sauvage n'est pas affecté par les sorts d'Illusion. ME									
Mouche Ghede	1/1	7x2	0	-	1/5	3	6	5*	2L (femelle)/ 4L (mâle), -2 d'Allonge
Pouvoirs : Mâle : Chape d'Ombre, Confusion (zone x2), Immunité contre les Agents Pathogènes, Recherche, Sens Accrus (odorat, sonar, vision thermographique), Sensibilité à la Magie.									
Femelle : Drain d'Essence (temporaire), Immunité contre les Agents Pathogènes, Pestilence (voir texte)									
Faiblesses : Exigences alimentaires (sang humain/métahumain, femelle uniquement)									
Note : La femelle utilise son Drain d'Essence pour accroître temporairement ses attributs. Piqûre spéciale (voir texte). *2D6 dés d'Initiative. Le multiplicateur de Rapidité en vol est de 5. ME									
Munchkin	3	4x4	6	-	4/5	5	5	5	3M ou Humanoïde
Pouvoirs : Sens Accrus (vision thermographique)									
Faiblesses : Exigences alimentaires (molybdène)									
Note : P/NA									
Naga	5/1	2x3	6	3	3	4	(8)	4	5M, -1 d'Allonge
Pouvoirs : Garde, Garde Magique, Venin									
Faiblesses : Aucune									
Note : SRII									
Néosanglier (New Boar)	4	4x6	4	-	2/3	3	6	4	4M
Pouvoirs : Force Accrue (une fois par jour, pendant [Essence x3] 1D6 tours), Sens Accrus (ouïe, odorat)									
Faiblesses : Aucune									
Note : P/NA									

TABLE DES MÉTACRÉATURES

NOMS DES MÉTACRÉATURES	CO	R	F	CH	I	V	E	R	ATTAQUES
Néotortue (New Leatherback)	8/3	3x2	5	-	2/4	3	(6)	3	3M
	Pouvoirs : Engloutissement, Mouvement, Résistance à la Magie Faiblesses : Allergie (mercure, grave), Vulnérabilité (mercure) Note : Le multiplicateur de vitesse dans l'eau est de 5. P/NA								
Nomade (Nomad)	6	3x3	0	6	1/6	6	9A	5	Spécial
	Pouvoirs : Compulsion (spécial : penchant homicide), Drain d'Essence (spécial), Immunité contre les Armes Normales, Manifestation Faiblesses : Aucune Note : P/NA								
Nosferatu	Sp	Sp x5	Sp	Sp	Sp	Sp	(2D6)	Sp	Humanoïde
	Pouvoirs : Accroissement d'Attributs Physiques (Force et Constitution, deux fois par jour chacun, pendant [Essence] 1D6 tours), Compulsion (CDV), Drain d'Essence (permanent et temporaire), Immunité contre l'Âge, Immunité contre les Agents Pathogènes, Immunité contre les Poisons, Infection, Influence (CDV), Peur (CDV), Régénération, Résistance à la Magie, Sens Accrus (ouïe, vision nocturne, vision thermographique) Faiblesses : Allergie (soleil, extrême), Perte d'Essence (spécial) Note : Les attributs notés Sp sont déterminés selon une règle spéciale (voir texte). Tous les nosferatus sont magiquement actifs. ME								
Novopossum	3	4x4	3	-	2/4	2	6	4	6L
	Pouvoirs : Salive Corrosive, Sens Accrus (vision nocturne) Faiblesses : Aucune Note : P/NA								
Oiseau de Feu (Firebird)	2	5x3	2	-	2/3	3	(6)	4*	5L
	Pouvoirs : Résistance au Feu Faiblesses : Aucune Note : *2D6 dés d'Initiative. P/NA								
Oiseau-Tonneur	4	7x2	8	-	2/4	3	(6)	5	6M
	Pouvoirs : Projection Électrique (avec aire d'effet) Faiblesses : Aucune Note : Le multiplicateur de vitesse en vol est de 5. SRII								
Ondine (Mermaid)	4	6x4	6	-	2/4	3	6	4	6G
	Pouvoirs : Rapidité Accrue (une fois par jour, pendant [Essence x2] 1D6 tours), Sens Accrus (ouïe) Faiblesses : Exigences alimentaires (mercure) Note : P/NA								
Pégase	9	4x6	7	-	2/5	3	6	5	6G, -1 d'Allonge
	Pouvoirs : Initiative Accrue (trois fois par jour, pendant [Essence] 1D6 tours) Faiblesses : Exigences alimentaires (acide citrique) Note : Le multiplicateur de Rapidité en vol est de 8. ME								
Peryton	8	4x5	7	-	2/4	3	6	5*	7G, +1 d'Allonge
	Pouvoirs : Accident (zone x3), Sens Accrus (perception de l'altitude), Silence (zone x3) Faiblesses : Aucune Note : *2D6 dés d'Initiative. Les dégâts indiqués correspondent à un coup de bois. Piétinement et morsure infligent des dégâts 4G. Le multiplicateur de Rapidité en vol est de 7. ME								

TABLE DES MÉTACRÉATURES

NOMS DES MÉTACRÉATURES	CO	R	F	CH	I	V	E	R	ATTAQUES
Petit Roc (Lesser Roc)	4	5x4	4	-	2/4	2	6	4	3M
	Pouvoirs : Immunité contre les Agents Pathogènes, Immunité contre les Poisons, Sens Accrus (vue, vision nocturne) Faiblesses : Aucune Note : P/NA								
Phénix	3	5x4	4	-	2/4	2	(6)	3	4M
	Pouvoirs : Aura Enflammée Faiblesses : Aucune Note : SRII								
Plasma	11/2	4x5	13	-	2/4	4	6	4*	9F, +1 d'Allonge
	Pouvoirs : Accroissement d'Attributs Physiques (Force ou Rapidité, une fois chacun par jour, pendant [Essence x2] 1D6 tours), Initiative Accrue, Sens Accrus (vision thermographique, ouïe sur de larges fréquences) Faiblesses : Allergie (soleil, ennuyeuse) Note : *2D6 dés d'Initiative. P/NA								
Poisson-Diable (Devil-Fish)	9	3x5	10	-	2/3	4	(6)	4	5M
	Pouvoirs : Peur, Venin Faiblesses : Aucune Note : P/NA								
Poisson-Licorne (Unicorn Fish)	7	5x4	9	-	2/4	3	(6)	4	7G, +1 d'Allonge
	Pouvoirs : Immunité contre les Agents Pathogènes, Résistance à la Magie Faiblesses : Aucune Note : P/NA								
Porc-Épic Mitrailleur	1	4x2	1	-	1/3	4	6	3	3L
	Pouvoirs : Aspersion (portée : 1/4 de la normale), Sens Accrus (vision nocturne) Faiblesses : Exigences alimentaires (sel) Note : Peut effectuer des attaques à distance (voir texte). ME								
Pricuricu	1	4x4	0	-	1/4	1	6	4	1L
	Pouvoirs : Projection Sonique (haute-fréquence), Sens Accrus (vision nocturne) Faiblesses : Allergie (soleil, légère) Note : P/NA								
Protéen	Sp	3x2	Sp	-	0/2	2	4	2	Spécial
	Pouvoirs : Coloration Adaptative (sélective), Engloutissement, Sécrétions Corrosives Faiblesses : Vulnérabilité (armes chimiques alcalines, modulations électromagnétiques, substances hydrophobes, feu) Note : Les attributs notés Sp sont déterminés selon une règle spéciale (voir texte). ME Le protéen possède également un pouvoir de mimétisme unique (voir texte). ME								
Putols Géant	1	5x4	1	-	2/4	3	6	4**	4L, -1 d'Allonge
	Pouvoirs : Aspersion (spécial, 1/4 de la portée normale), Dissimulation (personnelle) Faiblesses : Aucune Note : **3D6 dés d'Initiative. ME								

TABLE DES MÉTACRÉATURES

NOMS DES MÉTACRÉATURES	CO	R	F	CH	I	V	E	R	ATTAQUES
Rat du Diable (Devil Rat)	2	5x3	1	5	2/5	3	(4)	5	4L, -1 d'Allonge
	Pouvoirs : Contrôle Animalier (rats communs), Dissimulation (personnelle), Immunité contre les Agents Pathogènes, Immunité contre les Poisons Faiblesses : Allergie (soleil, légère) Note : P/NA								
Requin Torpille (Torpedo Shark)	7/2	5x4	6	-	1/3	3	6	5	9G
	Pouvoirs : Rapidité Accrue (trois fois par jour, pendant [Essence -2] 1D6 tours), Sens Accrus (odorat) Faiblesses : Aucune Note : P/NA								
Salamandre (Salamander)	5	6x3	2	4	4	4	(4) A	10/51	4G
	Pouvoirs : Aura Enflammée, Engloutissement, Garde, Immunité contre le Feu, Manifestation, Projection de Flammes, Psychokinésie, Résistance à la Magie Faiblesses : Vulnérabilité (eau) Note : P/NA								
Salamandre de Nimue	1	3x2	0	-	1/2	2	(6)	2	1L, -1 d'Allonge
	Pouvoirs : Drain Magique (spécial) Faiblesses : Vulnérabilité (poisons) Note : ME								
Sanglier d'Or	6/1	4x5	8	-	2/5	6	(6)	4*	6M
	Pouvoirs : Dissimulation (personnelle), Rapidité Accrue (une fois par jour, pendant [Essence] 1D6 jours), Régénération, Résistance à la Magie Faiblesses : Aucune Note : *2D6 dés d'Initiative. Ses défenses peuvent être utilisées à des fins d'enchantement (voir texte). ME								
Sasquatch	8	3x4	7	3	3	2	(6)	4	Humanoïde, +1 d'Allonge
	Pouvoirs : Aucun Faiblesses : Aucune Note : SRII								
Satyre	2	4x5	2	-	2/4	3	6	3	5L
	Pouvoirs : Accident (zone x2), Dissimulation (personnelle), Initiative Accrue (trois fois par jour, pendant [Essence] 1D6 tours) Faiblesses : Vulnérabilité (poisons) Note : Le satyre témoigne d'une extrême sensibilité à la pollution de l'eau et se révèle un excellent grimpeur (voir texte). ME								
Scorpyrine	2/1	5x2	1	-	1/4	2	6	3	4L, -1 d'Allonge
	Pouvoirs : Immunité contre le Feu, Venin Faiblesses : Aucune Note : Les dégâts indiqués correspondent aux pinces (voir texte pour les autres attaques). ME								
Séilde Vampirique	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	Humanoïde
	Pouvoirs : Immunité contre l'Âge, Immunité contre les Armes Normales Faiblesses : Exigences alimentaires (Essence de nosferatu ou de vampire), perte d'Essence (spécial) Note : Les attributs notés Sp sont déterminés selon une règle spéciale (voir texte). ME								

TABLE DES MÉTACRÉATURES

NOMS DES MÉTACRÉATURES	CO	R	F	CH	I	V	E	R	ATTAQUES
Serpent Appeau (Mimic Snake)	4	4x3	8	-	2/4	2	6	4*	5M
Pouvoirs : Imitation, Sens Accrus (vision nocturne) Faiblesses : Aucune Note : *2D6 dés d'Initiative. P/NA									
Serpent Cerceau (Hoop Snake)	3	3x4	4	-	2/3	3	6	4*	6L, -1 d'Allonge
Pouvoirs : Venin Faiblesses : Aucune Note : Le multiplicateur de vitesse en roulade est de 5. *2D6 dés d'Initiative. P/NA									
Serpent des Neiges (Snow Snake)	2	3x3	2	-	1/4	2	(6)	3*	4L
Pouvoirs : Immunité contre le Froid, Rapidité Accrue, Sens Accrus (odorat, vision nocturne), Venin Faiblesses : Vulnérabilité (feu) Note : *2D6 dés d'Initiative. P/NA									
Serpents									
D'eau douce (Freshwater)	12/1	4x3	7	-	1/3	3	6	3	5G, +1 d'Allonge
De mer (Saltwater)	10/2	4x4	18	-	1/4	4	6	4	8G, +1 d'Allonge
Pouvoirs : Rapidité Accrue (deux fois par jours, pendant [Essence] 1D6 tours) Faiblesses : Aucune Note : P/NA									
Sirène (Siren)	3	8x2	4	-	3/5	5	(5)	5	4M
Pouvoirs : Chant Hypnotique (zone x4), Immunité contre les Agents Pathogènes, Immunité contre les Poisons, Sens Accrus (vision nocturne) Faiblesses : Aucune Note : P/NA									
Spectre	10	12x3	6	4	7/7	10	12 (A)	7	Spécial
Pouvoirs : Confusion (zone x2), Immunité contre les Agents Pathogènes, Immunité contre les Poisons, Influence (zone x2), Manifestation, Peur (zone x2), Résistance à la Magie, Sensibilité Magique Faiblesses : Aucune Note : ME									
Spectre de Brocken	5	5	5	2/6	2	5	7(A)	6	Spécial
Pouvoirs : Aliénation (zone x2), Aura Glaciale (personnel), Chape d'Ombre, Drain d'Essence (permanent et temporaire), Immunité contre l'Âge, Immunité contre le Froid, Immunité contre les Armes Normales, Immunité contre les Agents Pathogènes, Immunité contre les Poisons, Mouvement, Peur (zone x2), Toucher Paralysant Faiblesses : Allergie (soleil, grave), Perte d'Essence (spécial), Vulnérabilité (feu) Note : ME									
Stymphalian	3	4x3	2	-	2/4	4	6	3	5L
Pouvoirs : Sens Accrus (ouïe), Souffle Nocif Faiblesses : Vulnérabilité (agressions sonores, voir texte) Note : Le multiplicateur de Rapidité en vol est de 7. Le code de dégâts indiqué correspond aux attaques de mêlée (bec, griffes). Le code de dégâts des plumes-flèches est de 4L. ME									

TABLE DES MÉTACRÉATURES

NOMS DES MÉTACRÉATURES	CO	R	F	CH	I	V	E	R	ATTAQUES
Tachypus	2	4x6	2	-	2/4	3	(6)	6	4M
	Pouvoirs : Mouvement Accru, Rapidité Accrue (quatre fois par jour, pendant [Essence] 1D6 tours) Faiblesses : Aucune Note : P/NA								
Tarentelle	1	4x4	0	-	1/3	2	6	3	Spécial, -1 d'Allonge
	Pouvoirs : Sens Accrus (vision thermographique), Venin (spécial) Faiblesses : Aucune Note : Le venin inflige des dégâts (Essence) M. Voir texte pour le détail de ses effets secondaires. ME								
Tatou Géant (Greater Armadillo)	4/4	3x3	3	-	1/3	2	6	4	2M, -1 d'Allonge
	Pouvoirs : Armure Renforcée, Immunité contre les Poisons, Sens Accrus (odorat) Faiblesses : Sens réduits (vision) Note : P/NA								
Tigre à Dents de Sabre (Saber-Tooth cat)	5	5x4	5	-	2/4	2	6	4**	5G
	Pouvoirs : Sens Accrus (vision nocturne, vision thermographique) Faiblesses : Aucune Note : **3D6 dés d'Initiative. P/NA								
Triton	5	7x4	7	3	3	3	(6)	5	Humanoïde
	Pouvoirs : Aucun Faiblesses : Aucune Note : SRII								
Troglodyte	3	3x4	2	2	3/4	3	6	3	Humanoïde
	Pouvoirs : Dissimulation, Sens Accrus (vision thermographique) Faiblesses : Allergie (soleil, légère) Note : P/NA								
Vampire	C	Cx5	C+E	C	C	C	2D6	C*	Humanoïde
	Pouvoirs : Accroissement d'Attributs Physiques, Drain d'Essence, Forme Brumeuse, Immunité contre l'Âge, Immunité contre les Agents Pathogènes, Immunité contre les Poisons, Infection, Régénération, Sens Accrus (ouïe, odorat, vision thermographique) Faiblesses : Allergie (soleil, grave), sommeil induit (manque d'air), perte d'Essence, vulnérabilité (bois) Note : Un vampire étant à l'origine un personnage, il conserve une bonne part des attributs de ce dernier, désignés par un C. Sa Force est celle du personnage à laquelle est ajoutée sa propre Essence. *2D6 dés d'Initiative. SRII								
Ver des Rochers (Rockworm)	2/1	4	2	-	1/2	3	3	2	2M
	Pouvoirs : Immunité contre les Agents Pathogènes, Immunité contre les Poisons, Régénération, Salive Corrosive Faiblesses : Aucune Note : Le multiplicateur de vitesse sous terre est de 0,25 pour un sol tendre, de 0,125 pour un sol dur. P/NA								
Vipère-Chien	1	4x4	1	-	2/4	2	6	3*	3L, -1 d'Allonge
	Pouvoirs : Dissimulation (personnelle), Imitation (spécial), Sens Accrus (vision thermographique), Venin Faiblesses : Aucune Note : *2D6 dés d'Initiative. ME								

TABLE DES MÉTACRÉATURES

NOMS DES MÉTACRÉATURES	CO	R	F	CH	I	V	E	R	ATTAQUES
Vouivre (Wyvern)	9	3x2	8	-	2/4	4	(6)	4*	9G, +1 d'Allonge
Pouvoirs : Immunité contre les Poisons, Influence (crainte), Sens Accrus (vision nocturne), Venin Faiblesses : Aucune Note : Le multiplicateur de vitesse en vol est de 6. *2D6 dés d'Initiative. P/NA									
Wendigo	6	2x5	5	4	3	3	2D6	4	Humanoïde
Pouvoirs : Accroissement d'Attributs Physiques, Drain d'Essence, Immunité contre l'Âge, Immunité contre les Agents Pathogènes, Immunité contre les Poisons, Infection, Influence (CDV), Peur (CDV), Régénération, Sens Accrus (ouïe, odorat, vue, vision nocturne) Faiblesses : Allergie (soleil, grave), perte d'Essence, vulnérabilité (métaux ferreux) Note : SRII									
Wodewose	2	4x4	6	-	2/4	3	6	4	3M, +1 d'Allonge
Pouvoirs : Immunité contre l'Âge, Immunité contre les Agents Pathogènes, Immunité contre les Poisons, Pestilence, Sens Accrus (odorat) Faiblesses : Aucune Note : P/NA									
Zoocanthrope									
Forme Humaine	5	4x5	5	5	3	3	(8)	5*	Humanoïde
Forme Animale	A+2	(A+1) x(A+1)	A+2	5	3	3	(8)	5*	(A+1) A
Pouvoirs : Accroissement d'Attributs Physiques sous forme animale, Régénération Faiblesses : Allergie (argent, grave), vulnérabilité (argent) Note : Les attributs du zoocanthrope sous forme animale correspondent à ceux d'un animal normal, plus les modificateurs indiqués. *2D6 dés d'Initiative. SRII									
ESPRITS ÉLÉMENTAIRES (SRII) (note : P = Puissance)									
Air	P-2	(P+3) x4	P-3	P	P	P	(P) A	P+2	
Attaques : Selon ses pouvoirs Pouvoirs : Engloutissement, Manifestation, Mouvement, Psychokinésie, Souffle Nocif Faiblesses : Confinement possible, Vulnérabilité (terre)									
Eau	P+2	Px2	P	P	P	P	(P) A	P-I	
Attaques : (P) G Étourdissement comme une attaque de Combat à Mains Nues (P) Pouvoirs : Engloutissement, Manifestation, Mouvement Faiblesses : Vulnérabilité (feu)									
Feu	P+1	(P+2) x3	P-2	P	P	P	(P) A	P+1	
Attaques : (P) M comme une attaque de Combat à Distance (P+1) ; portée = Px2 mètres Pouvoirs : Aura Enflammée, Engloutissement, Garde, Manifestation, Mouvement, Projection de Flammes Faiblesses : Vulnérabilité (eau)									
Terre	P+4	(P-2) x2	P+4	P	P	P	(P) A	P-2	
Attaques : (P) G comme pour une attaque de Combat à Mains Nues (P-2) ; +1 d'Allonge Pouvoirs : Engloutissement, Manifestation, Mouvement Faiblesses : Vulnérabilité (air)									

TABLE DES MÉTACRÉATURES

NOMS DES MÉTACRÉATURES	CO	R	F	CH	I	V	E	R	ATTAQUES
ESPRITS DE LA NATURE (SRII)									
(note : considérez tous les pouvoirs appropriés comme des pouvoirs de domaine ; P = Puissance)									
- de l'Homme	P+1	(P+2) x3	P-2	P	P	P	(P) A	P+1	
Esprit des Champs									
Pouvoirs : Accident, Dissimulation, Garde, Recherche									
Esprit des Cités									
Pouvoirs : Accident, Aliénation, Confusion, Dissimulation, Garde, Peur, Recherche									
Esprit du Foyer									
Pouvoirs : Accident, Aliénation, Confusion, Dissimulation, Garde, Recherche									
- de la Terre	P+4	(P-2) x2	P+4	P	P	P	(P) A	P-2	
Esprit des Déserts									
Pouvoirs : Dissimulation, Garde, Mouvement, Recherche									
Esprit des Forêts									
Pouvoirs : Accident, Confusion, Dissimulation, Garde, Peur									
Esprit des Montagnes									
Pouvoirs : Accident, Dissimulation, Garde, Mouvement, Recherche									
Esprit des Prairies									
Pouvoirs : Accident, Aliénation, Dissimulation, Garde, Mouvement, Recherche									
- des Vents	P-2	(P+3) x4	P-3	P	P	P	(P) A	P+2	
Esprit des Brumes									
Pouvoirs : Accident, Confusion, Dissimulation, Garde, Mouvement									
Esprit des Tempêtes									
Pouvoirs : Confusion, Dissimulation, Peur, Projection Électrique									
- des Eaux	P+2	Px2	P	P	P	P	(P) A	P-1	
Esprit des Lacs									
Pouvoirs : Accident, Engloutissement, Garde, Mouvement, Peur, Recherche									
Esprit des Marais									
Pouvoirs : Accident, Collage, Confusion, Dissimulation, Engloutissement, Garde, Mouvement, Peur, Recherche									
Esprit de la Mer									
Pouvoirs : Accident, Aliénation, Confusion, Dissimulation, Engloutissement, Garde, Mouvement, Peur, Recherche									
Esprit des Rivières									
Pouvoirs : Accident, Dissimulation, Engloutissement, Garde, Mouvement, Peur, Recherche									
DRACOMORPHES (SRII)									
Pouvoirs : Armure Renforcée, Sens Accrus (vision nocturne, sens thermique, ouïe sur de larges fréquences). Certains possèdent : Contrôle Animalier (reptiles), Influence (CDV), Projection de Flammes, Souffle Nocif, Venin									
Faiblesses : Aucune Note : *2D6 dés d'Initiative									
Serpent à Plumes	12/8	6x2	30	4	4	8	(2D6)	7*	12F, +2 d'Allonge
Note : Le multiplicateur de vitesse en vol est de 4.									
Dragon Occidental	15/8	7x3	40	4	4	8	(2D6)	5*	14F, +2 d'Allonge
Dragon Oriental	14/8	8x3	35	5	4	8	(2D6)	6*	14F, +2 d'Allonge

TABLE DES MÉTACRÉATURES

NOMS DES MÉTACRÉATURES	CO	R	F	CH	I	V	E	R	ATTAQUES
Grand Dragon	+10/12	+3	+10	+5	+5	+5	12	+3	16F, +3 d'Allonge
Note : Ces caractéristiques ne sont que des estimations et peuvent varier fortement d'un spécimen à l'autre.									
FAËS (ME)									
La Chasse Sauvage									
Chiens	4	6x8	4	-	2/6	6	(6)	5**	7G
Chevaux	9	8x8	9	-	2/6	6	(6)	5**	6F, +1 d'Allonge
Meneur de meute	10	8x8	10	-	7	10	(12)	10**	12F
Chasseurs	8	7x8	8	-	6	8	(10)	8**	10G
Pouvoirs : En tant qu'entité collective, la Chasse Sauvage possède les pouvoirs suivants : Aliénation (zone x5), Charme (zone x5, effectuer un test de résistance contre un seuil de [2 x Essence de la plus puissante créature de la Chasse] pour annuler ses effets), Confusion (zone x5), Disparition, Immunité contre l'Âge, Immunité contre le Feu, Immunité contre le Froid, Immunité contre les Agents Pathogènes, Immunité contre les Poisons, Immunité contre les Projectiles Normaux, Manifestation, Peur (zone x2), Recherche, Résistance à la Magie, Résistance au Contrôle, Sens Accrus (vision nocturne, vision thermographique), Sensibilité Magique.									
Les chiens possèdent les pouvoirs de Projection Sonique et de Sens Accrus (odorat). Les chevaux ont les pouvoirs de Projection de Flammes et de Souffle Nocif. Le meneur de meute a les pouvoirs supplémentaires d'Aura Glaciale (personnel), Contrôle Animalier (animaux ordinaires), Contrôle Météorologique, Projection Électrique et Toucher Paralysant, et peut aussi utiliser la magie (voir texte). Les autres chasseurs possèdent le pouvoir de Force Accrue (une fois par nuit, pendant [Essence x Essence] tours).									
Faiblesses : Allergie (soleil, extrême)									
Note : Le multiplicateur de Rapidité s'applique au déplacement sur n'importe quel type de terrain. Le meneur de meute est invulnérable aux sorts d'Illusion. **3D6 dés d'Initiative.									
Domovol	3	4x5	1	4	3/5	2	(6)	5	5L, -1 d'Allonge
Pouvoirs : Accident (domaine, foyer), Chape d'Ombre, Dissimulation (personnel), Garde, Influence (CDV), Manifestation, Rapidité Accrue (quatre fois par jour, pendant [Essence x Essence] tours), Recherche, Sens Accrus (vision nocturne)									
Faiblesses : Aucune									
Note : Voir texte au sujet de l'utilisation de ses pouvoirs.									
Frappeur	4	3x3	4	2	3/5	6	6	3	6L, -1 d'Allonge
Pouvoirs : Accident (zone), Accroissement d'Attributs Physiques (Force et Constitution, quatre fois par jour pendant [Essence x Essence] tours), Charme (zone x4, effectuer un test de résistance contre un seuil de [3 x Essence]/2 pour annuler ses effets), Disparition, Masquage, Résistance à la Magie, Résistance au Contrôle, Sens Accrus (vision nocturne, vision thermographique), Sensibilité Magique									
Faiblesses : Allergie (soleil, grave)									
Note : Voir texte au sujet de l'utilisation de ses pouvoirs.									







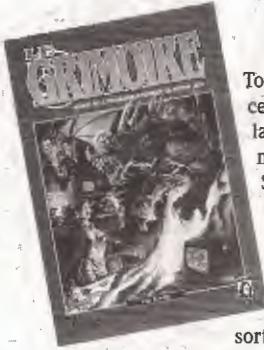
Écran

Affichant toutes les tables nécessaires à la conduite des parties, cet écran en trois panneaux est livré avec un panneau additionnel amovible, un livret de 40 pages de "contacts" (déscrits en détail) et de fiches de personnage à photocopier, ainsi qu'avec une feuille de figurines en carton à découper, avec leurs socles en plastique. S501

Le Grimoire

Tout, absolument tout ce qu'il faut savoir sur la magie dans le monde de Shadowrun. Il contient des nouvelles règles optionnelles, permettant, entre autres, de créer de nouveaux sorts. Il dit tout sur les

élémentaires, l'initiation, les groupes magiques, les quêtes astrales et les métaplans, les esprits toxiques, les esprits insectes, etc. 144 pages.



Le Guide de Seattle

Ce supplément décrit en détail Seattle et sa banlieue, donnant toutes les informations (officielles ou non...) nécessaires pour conduire une campagne dans cette ville fantastique. Y sont inclus aussi des chapitres sur son histoire, sur son organisation économique et politique, ainsi que sur les organisations criminelles, la police, etc. 176 pages.



le guide néo-anarchiste de l'Amérique du Nord

Ce supplément détaille les principales nations d'Amérique du Nord dans les années 2050.

De nombreuses références sont annotées par des deckers locaux et autres sources sujettes à caution ou, pour le moins, subjectives. De nombreuses cartes.

Les Nations des Américains d'Origine

Une source inépuisable de renseignements sur l'histoire, les traditions, l'économie, le droit, l'organisation, la culture et tous les aspects



Il est rédigé à la façon d'un document informatique issu de ce monde imaginaire. L'information de base fournie sur Tir Tairngire provient principalement

d'une source

unique, subjective dont la véracité n'est pas garantie à 100 %. Ce point de vue subjectif laisse toute latitude au Maître de Jeu pour décliner quelles informations seront véridiques, trompeuses ou erronées dans le cadre de sa propre campagne.

Shadowrun France

Un guide d'origine française décrivant en détail et dans le respect scrupuleux de l'esprit de Shadowrun, ce qu'est devenue la France dans le monde du jeu.



Tir Tairngire

Ce supplément détaille la nation elfe du même nom recouvrant le territoire de l'Oregon actuel.



Horrible. Étrange. Merveilleux.

Des créatures grotesques et fabuleuses, issues des plus belles légendes comme des cauchemars les plus abominables, hantent l'Europe de 2054. Gargouilles et gobelins se faufilent dans l'ombre des ruelles parisiennes.

Centaures et satyres battent la campagne. C'est tout une ménagerie aussi surprenante que dangereuse qui vient désormais étoffer le paysage européen.

LES MÉTACRÉATURES EUROPÉENNES est un supplément décrivant en détails et à grand renfort d'illustrations plus d'une centaine de créatures Éveillées de L'EUROPE DE SHADOWRUN.

Du sang neuf et de l'air frais pour injecter un peu de paranaturel dans vos campagnes !

SHADOWRUN®, LES MÉTACRÉATURES EUROPÉENNES™ sont des marques déposées de FASA Corporation.

Copyright © 1997 FASA Corporation. Tous droits réservés.

Version française éditée sous licence par : JEUx DESCARTES, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15.

192 F - S518

9 782740 801451

ISBN : 2-7408-0145-9

