

TABLE DES SEUILS DE RÉUSSITE			
Difficulté	Seuil de réussite	Difficulté	Seuil de réussite
Simple	2	Difficile	6 – 7
Routine	3	Ardue	8
Moyenne	4	Extrême	9
Compiquée	5	Presque impossible	10 +

TABLE DES RÉSERVES DE DÉS	
Réserve de dés	Formule (toujours arrondir à l'entier inférieur)
Combat astral	(INT + CHA + VOL)/2
Combat	(RAP + INT + VOL)/2
Contrôle	Réaction (modifiée par l'ICV)
Matricielle	(INT + MPCP)/3
Magie	(INT + VOL + MAG)/3

TABLE DES ARMES DE MÊLÉE		
Armes tranchantes	Allonge	Dégâts
Lames d'avant-bras	0	(For)M
Katana	1	(For + 3)M
Couteau	0	(For)L
Couteau de survie	0	(For + 2)L
Épée	1	(For + 2)M
Armes d'hast/bâtons		
Hache de combat	2	(For)G
Arme d'estoc/Poinçon	0	(For + 2)L
Arme d'hast	2	(For + 3)G
Bâton	2	(For + 2)M Étourd.
Armes contondantes		
Massue	1	(For + 1)M Étourd.
Matraque	0	(For + 2)M Étourd.
Électro-matraque	1	6G Étourd.
Cyberware		
Lame de poing	0	(For + 3)L
Lames digitales	0	(For)L
Lame de poing améliorée	0	(For + 2)L
Griffes	0	(For)M
Autres		
Gant énergétique	0	(For - 1)M + 7G Étourd.
Mains nues	0	(For)M Étourd.
Ossature renforcée au plastique	0	(For + 2)M
Ossature renforcée à l'aluminium	0	(For + 3)M
Ossature renforcée au titane	0	(For + 4)M
Fouets/Fléaux		
Fouet	2	(For)L
Fouet mono filament	2	10G

TABLE DES ARMES DE TRAIT		
Type	Force minimum	Code de dégâts
Arc standard	1 +	(For + 2)M
Flèches	NA	idem arc
Arbalète légère	3	6L
Arbalète moyenne	4	6M
Arbalète lourde	5	6G
Couteau de lancer	NA	(For)L
Shuriken	NA	(For)L

TABLE DES ROQUETTES/MISSILES			
Type	Code de dégâts	Réduction indice de Puissance	Distance de dispersion
REH/MHE	-1 par mètre	2D6 mètres	
RAP/MAP	16F	-2 par mètre	2D6 mètres
RAV/MAV	16F	-8 par mètre	2D6 mètres

TABLE DES MODES DE TIR			
Type d'arme à feu	Modes de tir possibles	Type d'arme à feu	Modes de tir possibles
Pistolets petit calibre	Coup par coup ou semi-automatique (selon l'arme)	Pistolets légers	Semi-automatique uniquement
Pistolets-mitrailleurs	Semi-automatique et par rafales	Fusils Sniper	Semi-automatique uniquement
Mitrailleuses légères/moyennes/lourdes		Canons d'assaut	Coup par coup uniquement
Pistolets lourds	Automatique	Tasers	Coup par coup
Shotguns	Coup par coup ou semi-automatique (selon l'arme)	Fusils de sport	Semi-automatique uniquement
	Semi-automatique ou par rafales (selon l'arme)	Fusils d'assaut	Semi-automatique, par rafales et/ou automatique (selon l'arme)

TABLE DE PORTÉE DES ARMES				
Seuils de réussite	4	5	6	9
	Courte	Moyenne	Longue	Extrême
Armes à feu				
Pistolet petit calibre	0 – 5	6 – 15	16 – 30	31 – 50
Pistolet léger	0 – 5	6 – 15	16 – 30	31 – 50
Pistolet lourd	0 – 5	6 – 20	21 – 40	41 – 60
Pistolet-mitrailleur	0 – 10	11 – 40	41 – 80	81 – 150
Taser	0 – 5	6 – 10	11 – 12	13 – 15
Shotgun	0 – 10	11 – 20	21 – 50	51 – 100
Fusil de sport	0 – 100	101 – 250	251 – 500	501 – 750
Fusil Sniper	0 – 150	151 – 300	301 – 700	701 – 1 000
Fusil d'assaut	0 – 50	51 – 150	151 – 350	351 – 550
Armes lourdes				
Mitrailleuse légère	0 – 75	76 – 200	201 – 400	401 – 800
Mitrailleuse moyenne	0 – 80	81 – 250	251 – 750	751 – 1 200
Mitrailleuse lourde	0 – 80	81 – 250	251 – 800	801 – 1 500
Canon d'assaut	0 – 100	101 – 300	301 – 900	901 – 2 400
Lance-grenades*	*5 – 50	51 – 100	101 – 150	151 – 300
Lance-missiles*	*20 – 150	151 – 450	451 – 1 200	1 201 – 3 000
Armes de trait				
Arc	0 – For	For x 10	For x 30	For x 60
Arbalète légère	0 – For x 2	For x 8	For x 20	For x 40
Arbalète moyenne	0 – For x 3	For x 12	For x 30	For x 50
Arbalète lourde	0 – For x 5	For x 15	For x 40	For x 60
Couteau de lancer	0 – For	For x 2	For x 3	For x 5
Shuriken	0 – For	For x 2	For x 5	For x 7

* Le seuil de réussite de la portée longue d'un lance-grenades et d'un lance-missiles est 8.

TABLE DE PORTÉE DES GRENADES			
	Standard	Aérodynamique	Lance-grenades
Seuils de réussite			
4 - Courte	0-For x 3	0-For x 3	5-50
5 - Moyenne	For x 3 à For x 5	For x 3 à For x 5	51-100
8 - Longue	For x 5 à For x 10	For x 5 à For x 20	101-150
9 - Extrême	For x 10 à For x 20	For x 5 à For x 30	151-300
Dispersion	1D6 mètres	2D6 mètres	3D6 mètres

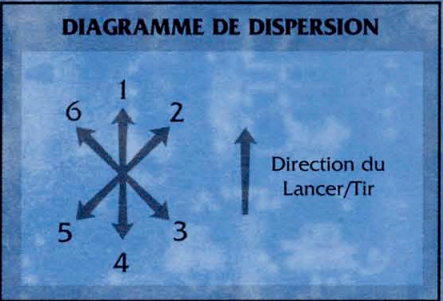


TABLE DES DÉGÂTS DES GRENADES		
Type	Code de dégâts	Réduction indice de Puissance
Offensive	10G	-1 par mètre
Défensive	10G	-2 par mètre
Concussion	12M (Étourdissement)	-1 par mètre

- SÉQUENCE DU TOUR DE COMBAT**
- Renouvellement de toutes les réserves de dés
 - Détermination de l'initiative (Réaction + dés d'initiative)
 - Actions des personnages dans leur phase de combat (Les personnages accomplissent leurs actions l'un après l'autre par ordre décroissant d'initiative)
 - Déclaration des actions
 - Résolution des actions
 - Déclarations et résolution des actions des autres personnages
 - Calcul de la passe d'initiative suivante en soustrayant 10 au score d'initiative de tous les personnages)

- RÉSOLUTION DU COMBAT À DISTANCE**
(Étape 3B du tour de combat)
- Déterminer la distance de tir
 - Tenir compte des modificateurs de situation (SR basé sur la table de portée des armes)
 - Test de réussite de l'attaquant (compétence + réserve de combat contre SR)
 - Résolution du test d'Esquive (optionnel : dés de la réserve de combat uniquement contre Puissance de l'arme)
 - Test de Résistance aux dégâts de la cible (Constitution + réserve de combat contre SR de Puissance de l'arme - Armure)
 - Déterminer le résultat de l'attaque (dégâts de l'arme après réajustement)
 - Appliquer les dégâts (Retour à l'étape 3C du tour de combat)

- RÉSOLUTION DU COMBAT AU CONTACT/ASTRAL**
(Étape 3B du tour de combat)
- Test de l'attaquant (compétence + réserve de combat contre SR 4)
 - Test du défenseur (compétence + réserve de combat contre SR 4)
 - Comparaison du nombre de succès (personnage ayant le plus de succès inflige des dégâts, une égalité bénéficie à l'attaquant)
 - Calcul des dégâts (Le vainqueur augmente les dégâts infligés à hauteur de 1 niveau de dégâts tous les 2 succès obtenus de plus que le défenseur; au-delà de F, la Puissance de l'arme est augmentée de 1 point par tranche de 2 succès)
 - Test de Résistance aux dégâts (Constitution + réserve de combat contre SR égal à Puissance de l'arme – armure) (Retour à l'étape 3C du tour de combat)

- SÉQUENCE DU TOUR DE COMBAT D'UN VÉHICULE**
- Déterminer les distance et vitesse de départ (au premier tour de combat uniquement)
 - Début du tour de combat (les étapes 3, 4 et 5 se déroulent avant le jet d'initiative)
 - Déterminer les points de Véhicule, de Terrain et de Vitesse de chaque véhicule
 - Répartir les dés de la réserve de contrôle
 - Déterminer les points de Pilote et calculer le score de Manœuvre final pour le tour de combat
 - Début d'un tour de combat standard à l'étape 2
 - Déterminer les changements de vitesse, de distance ou de terrain au début du nouveau tour de combat (fin du tour de combat)

- RÉSOLUTION DU LANCEMENT DE SORTS**
(Étape 3B du tour de combat)

- Préparation (choisir le sort, la Puissance, les dés de la réserve de magie, la cible, etc.)
- Test de Sorcellerie (Sorcellerie + réserve de magie, SR déterminé par le sort)
- Test de Résistance aux sorts (Attribut de la cible contre Puissance du sort)
- Effets du sort (nombre de succès après Réajustement; avantage à la cible en cas d'égalité)
- Test de Résistance au Drain (Volonté + réserve de magie contre code de drain du sort) (Retour à l'étape 3C du tour de combat)

TABLE DES MODIFICATEURS AU COMBAT À DISTANCE	
Situation	Modificateur
Recul, semi-automatique	+1 pour le second coup au cours de cette phase de combat
Recul, tir en rafale	+3 par rafale au cours de cette phase de combat
Recul, tir automatique	+1 par cartouche déjà tirée au cours de cette phase de combat
Recul, arme lourde	2 x recul non compensé
Tir en aveugle	+8
Couverture partielle	+4
Visibilité réduite	Voir Table de visibilité
Cibles multiples	+2 par cible supplémentaire au cours de cette phase de combat
Cible en pleine course	+2
Cible immobile	-1
Attaquant en combat rapproché	+2 par adversaire
Attaquant en pleine course	+4
Attaquant en pleine course (terrain difficile)	+6
Attaquant en train de marcher	+1
Attaquant en train de marcher (terrain difficile)	+2
Attaquant blessé	Voir Table des modificateurs de dégâts
Interface câblée (avec arme appropriée)	-2
Lunettes interfacées (avec arme appropriée)	-1
Visée laser	-1
Utilisation d'une seconde arme	+2
Coup Ajusté	-1 par action simple
Viser	-4
Amplificateur d'images	Spécial
Compensateur de recul	Diminue les pénalités dues au recul
Gyro Stabilisateur	Diminue les pénalités dues au recul ou au mouvement

TABLE DES MODIFICATEURS DE MÊLÉE	
Situation	Modificateurs
Viser	+4
Amis luttant aux côtés du personnage	-1 par ami (-4 maximum)
Amis luttant aux côtés de l'adversaire	+1 par ami de l'adversaire (+4 maximum)
Visibilité réduite	Consultez la Table de visibilité
Personnage blessé	Modificateur dû à la blessure
Allonge de l'arme	-1 par point de du personnage supérieur*
Allonge de l'arme du personnage	+1 par point de moindre*
Cibles multiples	+2 par cible attaquée
Personnage au-dessus de son adversaire	-1
Adversaire à terre	-2

* On ne peut appliquer qu'un seul de ces modificateurs, soit celui qui affecte l'attaquant, soit celui qui affecte le défenseur.

TABLE DES INDICES DE BARRIÈRE	
Matériel	Indice
Verre commun	2
Matériau de faible qualité/Pneus ordinaires	3
Matériau de moyenne qualité/Verre Balistique	4
Matériel résistant	6
Verre renforcé ou blindé	8
Matériau fabriqué	12
Matériau manufacturé résistant	16
Matériau résistant/blindé	24
Matériau durci	32

TABLE DES ACTIONS PAR DÉFAUT		
Valeur utilisée par défaut	Modificateur du seuil de réussite	Réserve de dés
Spécialisation	+3	= à 1/2 de l'indice de la spécialisation par défaut = à 1/2 de l'indice de la compétence par défaut
Compétence	+2	Aucune réserve de dés autorisée
Attribut	+4	

TABLE DES ATTRIBUTS INHÉRENTS AUX COMPÉTENCES		
ATTRIBUTS PHYSIQUES	ATTRIBUTS MENTAUX	Volonté
Constitution	Intelligence	Invocation*
Athlétisme	Lecture d'Aura	Sorcellerie*
Plongée	Explosifs	ATTRIBUTS SPÉCIAUX
Force	Artillerie	Réaction
Armes Tranchantes	Armes de Lancement	Motos
Massues	Informatique	Voitures
Armes d'hast/Bâtons	Électronique	Hovercrafts
Armes Cyber-implantées	Biotech	Bateaux à Moteur
Combat à Mains Nues	Construction/Réparation	Navires
Armes de Jet	Compétences de connaissances	Bateaux à Voiles
Armes de Trait	Compétences de langues	Avions
Armes Lourdes	Compétences de langues	Hélicoptères
Combat Sous-Marin	Charisme	Appareils à Poussée Vectorielle
Rapidité	Étiquette	Aérostats
Pistolets	Instruction	Sous-Marins
Pistolets-Mitrailleurs	Interrogation	
Fusils	Intimidation	
Fusils d'Assaut	Leadership	
Shotguns	Négociation	
Armes Laser		
Fouets		
Furtivité		

TABLE DES SUCCÈS DE PERCEPTION	
Succès	Résultat
1	Il y a quelque chose, là.
2	Il y a bien quelque chose là, et l'observateur a une petite idée de ce dont il s'agit.
3	L'observateur sait de quel genre de chose il s'agit et a une petite idée quant à sa nature exacte.
4 +	L'observateur sait de quoi il s'agit, mais n'a de détails précis qu'en l'examinant attentivement ou en disposant d'informations supplémentaires.

TABLE DES MODIFICATEURS AUX TESTS DE PERCEPTION	
Situation	Modificateur
Observateur distrait	+2
Vue	
Objet très petit	+6
Objet partiellement caché	+2
Objet aux couleurs vives	-2
Action évidente	-4
Action discrète	+4
Modificateurs de visibilité - Consultez la Table de visibilité	
Ouïe	
Coup de feu isolé	-2
Coup de feu isolé avec silencieux	0
Tir de rafale	-4
Tir de rafale avec atténuateur de son	-2
Tir automatique continu	-6
Tir automatique continu avec atténuateur de son	-4
Explosion de grenade	-8
Cri d'une personne	-2
Son à plusieurs pièces de distance	+2
Son au même étage	+4
Son à plusieurs étages de distance	+6
Observateur possédant des améliorations auditives actives	indice ou -2
Odorat	
Odeur évidente	-4
Présence d'autres odeurs	+2
Toucher	
Température extrême (froid ou chaud)	-4
Observateur équipé de gants	+2
Goût	
Goût évident	-4
Observateur enrhumé	+2

* Quand les modificateurs du seuil sont séparés par une barre diagonale, le premier chiffre s'applique à la vision cybernétique-ment améliorée et le second à la vision naturelle.

TABLE DE VISIBILITÉ			
Condition	Normale	Nocturne	Thermographique
Obscurité totale	+8	+8/+8	+4/+2
Faible lumière	+6	+4/+2	+4/+2
Lumière partielle	+2	+1/0	+2/+1
Lumière aveuglante	+2	+4/+2	+4/+2
Brume	+2	+2/0	0
Brouillard/Pluie/Fumée légers	+4	+4/+2	0
Brouillard/Pluie/Fumée denses	+6	+6/+4	+1/0
Brouillard thermal	+4	+4	+8/+6

TABLE D'ANALYSE ASTRALE	
Succès	Informations obtenues
0	Aucune
0 – 2	Vous connaissez : <ul style="list-style-type: none">L'état de santé général du sujet (en bonne santé, mala- de, blessé, etc.) et la présence d'implants cybernétiques.Son état émotionnel général (heureux, triste, en colère).La nature d'une entité magique (élémentaire de feu, sort de manipulation, focus de pouvoir, etc.).Le statut d'Éveillé ou d'Ordinaire d'un sujet.Si vous avez déjà vu l'aura du sujet par le passé, vous la reconnaissez immédiatement, quel que soit le déguise- ment ou les altérations physiques de cet individu.
3 – 4	Vous connaissez tout ce qui précède, plus : <ul style="list-style-type: none">Si les attributs Magie ou Essence du sujet sont supé- rieurs, inférieurs ou égaux aux vôtres.L'emplacement approximatif des implants installés sur le sujet.Le diagnostic général de toute maladie (naturelle ou due à la présence de toxines) dont souffre le sujet.Son état émotionnel.Si sa Puissance est supérieure, inférieure ou égale à votre indice de Magie.Toute signature astrale présente sur le sujet.
5 +	Vous connaissez tout ce qui précède, plus : <ul style="list-style-type: none">Les valeurs exactes de l'Essence, de la Puissance et de l'attribut Magie du sujet.L'emplacement exact de tout implant.Le diagnostic très précis de toute maladie ou toxine dont souffre le sujet.La cause ayant mené à son état émotionnel actuel, par exemple un meurtre, une émeute, une cérémonie reli- gieuse, etc.La source générale d'une signature magique (un sort de combat, un esprit du foyer, etc.).

CODES DE DÉGÂTS DES ATTAQUES ASTRALES	
Type d'attaque	Code de dégâts
Attaque sans arme	(Charisme)M
Attaque à l'arme	(Charisme) + Dommages de l'Arme
	Focus
Créature duale	(Force)M ou fonction du type
Esprit, focus ou barrière	(Puissance)M

TABLE DES TESTS DE CONDUITE	
Conditions	Modificateur du seuil de réussite
Véhicule peu familier	+1
Situation non-stressante	-1
Situation stressante	À la discrétion du MJ
Grand véhicule	+2
Très grand véhicule	+3
Conditions météorologiques	
Mauvaises	+2
Épouvantables	+4
Terrain	
Libre	-1
Normal	0
Limité	+1
Restreint	+3
Action réalisée durant un combat	+2
Conducteur non-interfacé utilisant un datajack	-1
Interfacé aux commandes	-indice de l'ICV

TABLE DE PORTÉE DES FLUX	
Indice de Flux	Portée
0	250 mètres
1	1 km
2	2 km
3	4 km
4	6 km
5	9 km
6	12 km
7	16 km
8	20 km
9	25 km
10 +	(Flux x 2) + 10 km

TABLE DES MODIFICATEURS DE PORTÉE	
Conditions	Modificateur
Position élevée	+4
CCME active	- Indice du transmetteur/2
Orage électrique	-2
Codage actif	-0.5
Air humide	-0.5
Environnement urbain	-1

TABLE D'INDICE DE FLUX	
Appareil	Indice de Flux
Deck de commande à distance	2
Senseurs et CME	Indice d'Appareil x 1,5 (arrondir à l'entier supérieur)
Autres transmetteurs électroniques (comme les radios)	Indice d'Appareil
Cyberware	0

TABLE DES SEUILS DE RÉUSSITE EN CYBERCOMBAT		
Code de sécurité du serveur	Seuil de réussite pour toucher une icône Intruse	Seuil de réussite pour toucher une icône accréditée
Bleu	6	3
Vert	5	4
Orange	4	5
Rouge	3	6

TABLE DES DÉGÂTS DES CI	
Code de sécurité du serveur	Niveau de dégâts des CI
Bleu	Moyen
Vert	Moyen
Orange	Grave
Rouge	Grave

TABLE D'INITIATIVE DES CI	
Code de sécurité du serveur	Initiative
Bleu	1D6 + indice de la CI
Vert	2D6 + indice de la CI
Orange	3D6 + indice de la CI
Rouge	4D6 + indice de la CI

TABLE DE RÉSISTANCE DES OBJETS	
Catégorie	Seuil de réussite
Objets naturels (Arbres, sols, eau non traitée)	3
Objets et matériaux manufacturés de faible technologie (Brique, cuir, plastiques usuels)	5
Objets et matériaux manufacturés de haute technologie (Plastiques performants, alliages, équipement électronique)	8
Objets fortement traités (Ordinateurs, silos de produits toxiques)	10 +

LES MÉTACREATURES

UN SUPPLÉMENT POUR SHADOWRUN



© David DeVries '97





TABLE DES MATIÈRES

LES MÉTACRÉATURES.....4
Comment utiliser cet ouvrage.....5
Les créatures duales.....5
Les esprits.....5
Combat des métacratures.....5
Initiative.....5
Actions.....5
Réserves de dés des métacratures.....5
Le cyberware pour métacratures..6
Pouvoirs des éveillés.....6
Accident.....7
Accroissement d'Attributs
Physiques.....7
Armure Astrale.....7
Armure Renforcée.....7
Aspersion.....7
Aura Enflammée.....8
Aura Glaciale.....8
Aveuglement.....8
Chant Hypnotique.....8
Chape d'Ombre.....8
Charme.....8
Collage.....8
Coloration Adaptative.....8
Compétences Magiques.....9
Compulsion.....9
Confusion.....9
Contrôle Animalier.....9
Contrôle Météorologique.....9
Disparition.....9
Dissimulation.....9
Dissipation.....9
Drain d'Essence.....9
Drain d'Essence (Temporaire).....10
Empathie.....10
Engloutissement.....10
Forme de Brume.....10
Garde.....11
Imitation.....11
Immunité.....11
Infection.....11
Influence.....11
Matérialisation.....11
Mirage.....11
Mouvement.....11
Pestilence.....12
Peur.....12
Possession.....12
Projection Sonique.....12
Psychokynésie.....12
Réaction Accrue.....12
Recherche.....12
Regard Pétrifiant.....12
Régénération.....13
Résistance à la Magie.....13
Salive Corrosive.....13
Sécrétions Corrosives.....13
Sens Accrus.....13
Sensibilité Magique.....13
Silence.....14
Sort Inné.....14
Souffle Nocif.....14
Toucher/hurlement Paralysant.....14
Venin.....14

Faiblesses des éveillés.....14
Allergie.....14
Exigences alimentaires.....14
Perte d'Essence.....14
Sens Réduits.....15
Vulnérabilité.....15
Créatures mutantes.....15
Altération de la taille.....15
Caractéristiques physiques.....16
Attributs et facultés renforcés.....16
Facultés paranormales.....16
Création de créatures mutantes..16
Les métacratures toxiques.....16
Utilisation des métacratures
toxiques.....17
LES MÉTACRÉATURES ÉVEILLÉES.....18
Caractéristiques des
métacratures.....18
Description des caractéristiques
des métacratures.....18
Les métacratures.....19
Aardloup.....19
Abeille sibérienne.....19
Afanc.....19
Agropelter.....20
Aigle impérial.....21
Aiglon-tonnerre.....21
Aitvaras.....21
Annis noir.....21
Anwuma Bavole.....21
Asonwu.....21
Baba Yaga.....22
Bandersnatch.....22
Bandit.....22
Banshee.....22
Barbare à crête.....22
Barghest.....22
Basilic.....23
Bean sidhe.....23
Béhémoth.....23
Bogie.....23
Brochet cracheur.....23
Centaur.....24
Cerbère.....24
Cerf shasta.....24
Chacal de feu.....24
Chat de mûres.....24
Chat talis.....24
Cheval à bosses.....25
Chien de Gabriel.....25
Chien de l'enfer.....25
Chien de l'ombre.....25
Chimère.....25
Chupacabras.....25
Cockatrix.....26
Corneille des tempêtes.....26
Corps cadavre.....26
Créature-araignée.....26
Dauphin des tempêtes.....26
Domovoi.....26
Dour.....27
Dragons.....27
Dragon de feu.....27
Dragon des glaces.....27
Dzoo-noo-qua.....27
Each-uisge.....28
Ekyelebenle.....28

Élémentaires.....28
Enwontzane.....29
Esprits de la nature.....29
Étreignoir.....30
Farfadet.....30
Faucon merlin.....30
Fenrir.....30
Fideal.....30
Formoître.....31
Foudroël.....31
Frappeur.....31
Gargouille.....31
Gargouille européenne.....32
Gelée royale.....32
Gobelin.....32
Gomatia.....32
Gorgone.....32
Goule.....32
Griffon.....33
Harpie.....33
Hibou oracle.....33
Homard abrams.....34
Homme des Bois.....34
Homme-oiseau.....34
Hydre.....34
Incube.....34
Jaggernath.....35
Jauchekafer.....35
Kludde.....35
Kraken.....35
Leshy.....35
Léviathan.....35
Lézard Lambton.....35
Licorne.....36
Lieur de pierres.....36
Loup-garou.....36
Lumicorps.....36
Mami wata.....36
Mammoth laineux.....36
Mangouste vif-argent.....37
Manticore.....37
Meistersinger.....37
Métalicorne.....37
Métamante.....37
Milan rouge.....37
Minotaure sauvage.....38
Mouche ghede.....38
Naga.....38
Nomade.....38
Nosferatu.....38
Nutria.....39
Oiseau de feu sibérien.....39
Oiseau-tonnerre.....39
Ondine.....39
Pégase.....39
Peryton.....39
Phénix.....40
Piasma.....40
Poisson-diable.....40
Porc-épic mitrailleur.....40
Protéen.....40
Rat du diable.....40
Salamandre.....41
Salamandre de nimue.....41
Sanglier d'or.....41
Sangsue de mer.....42
Sasquatch.....42

Satyre.....	42
Scorpion nova.....	42
Scorpyrine.....	43
Séide vampirique.....	43
Serpent de mer.....	43
Sirène.....	43
Spectre.....	43
Spectre de brocken.....	44
Stymphalien.....	44
Tigre à dents de sabre.....	44
Triton.....	44
Troglodyte.....	44
Tungak.....	44
Vampire.....	45
Ver des rochers.....	45
Vouivre.....	45
Wendigo.....	45
Wodewose.....	46
Zoocanthrope.....	46

CRÉDITS

Écrit et compilé par

Robert Boyle
Stephen Kenson
Michael Mulvihill

Animaux et pouvoirs paranormaux originaux par

Rob Boyle, Jennifer Brandes, Bob Charrette, Tom Dowd, Nigel Findley, Chris Hepler, Paul Hume, Steve Kenson, Lori Methany, Mike Mulvihill, Carl Sargent, Brian Schoner et Jordan Weisman

Superviseur de la gamme Shadowrun

Michael Mulvihill

Rédaction

Directrice de la rédaction
Donna Ippolito
Rédactrice en chef
Sharon Turner Mulvihill
Rédactrice adjointe
Diane Piron-Gelman
Assistants de rédaction
Robert Boyle
Tara Gallagher

Publication

Sharon Turner Mulvihill
Diane Piron-Gelman

Illustrations et production

Directeur artistique
Jim Nelson
Maquette
Jim Nelson et Fred Hooper
Illustration de couverture
Dave DeVries

Illustrations

Fred Hooper
Jeff Laubenstein
Jim Nelson
Mark Nelson
Ron Spencer

Titre original : CRITTERS

Shadowrun® est une marque déposée de FASA Corporation. Critters™ est une marque de FASA Corporation.
Copyright © 2000 FASA Corporation.
Tous droits réservés. Marque utilisée par JEUX DESCARTES sous licence de FASA Corporation.

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

Visitez FASA et JEUX DESCARTES sur
Internet aux adresses suivantes :

<http://www.FASA.com>

<http://www.jeux-descartes.fr>

VERSION FRANÇAISE

Traduction

Léonidas Vesperini

Directeur de collection

Henri Balczesak

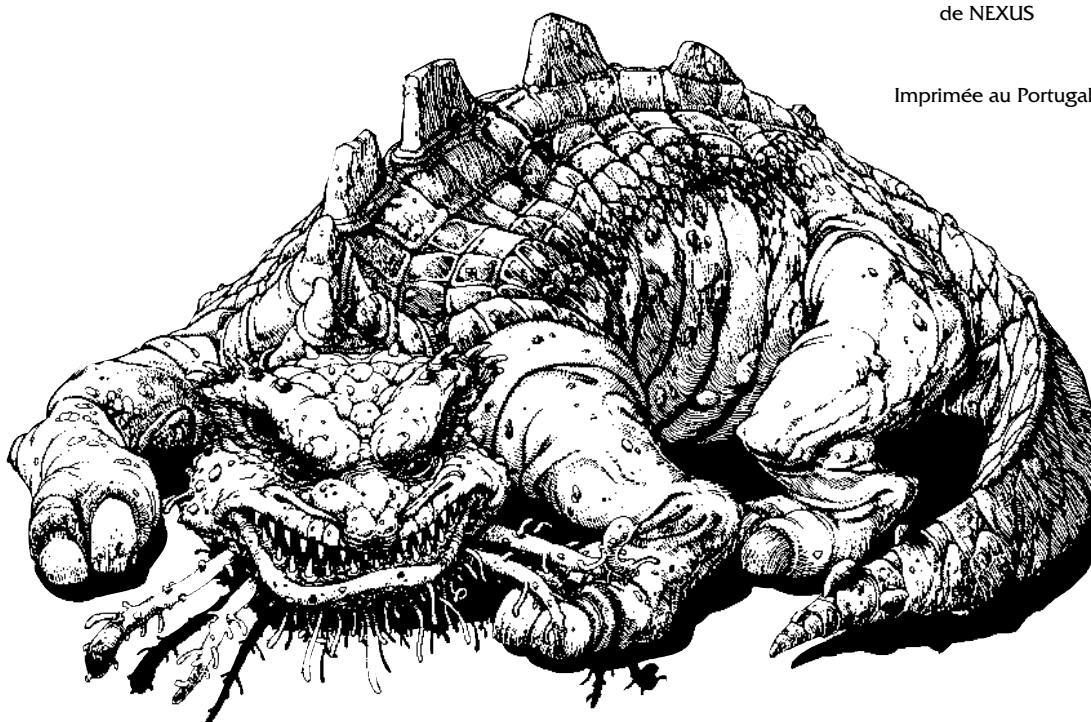
Adaptation et rewriting

Henri et Dominique Balczesak

Réalisation technique

Guillaume Rohmer avec la collaboration
de NEXUS

Imprimée au Portugal par SIG Camarate



LES MÉTACRÉATURES

La terre abrite une gigantesque diversité d'animaux. Même à l'ère pénible de la fin du XX^e siècle et du début du XXI^e, on découvrit encore de nouvelles espèces alors que d'autres disparaissaient. Au moment de l'Éveil, l'*homo sapiens* ne fut pas la seule espèce à subir l'Expression Génétique Inexpliquée (EGI). Partout dans le monde, des animaux commencèrent à manifester les effets du retour de la magie, d'autres donnant naissance à des rejetons modifiés tandis que d'autres se transformèrent en monstres des mythes et légendes. Griffons, harpies, chiens des enfers et même dragons se mirent à peupler le monde du XXI^e siècle.

L'explosion de formes de vie nouvelles et différentes conduisit au développement de plusieurs champs d'études scientifiques jusqu'alors inexplorés, souvent qualifiés dans leur globalité de "surnaturalisme". Les surnaturalistes sont spécialisés dans les espèces apparues après l'an 2000 et nombre d'entre eux s'intéressent à des aspects particuliers du domaine, comme la parabiologie, la parasociologie (tout particulièrement parmi les divers métahumains et les espèces reconnues comme intelligentes) et la biotechnologie surnaturelle. Certains chercheurs ont même commencé à étudier les archives fossiles pour trouver la preuve de l'existence passée de métaespèces.

La plupart des métaespèces semblent être l'expression singulière de l'ADN mis en présence de niveaux élevés d'énergie magique. Au sein de ces espèces, une génération donne naissance à de jeunes métacratures mais reste elle-même naturelle. Au fil du temps, les espèces naturelles disparaîtront et seront remplacées par les métaespèces.

Dans certains cas, toutes les espèces naturelles (ou une partie seulement) subissent une transformation lorsque la marée montante qu'est la magie atteint un niveau précis. À moins que toute l'espèce ne soit affectée, l'espèce naturelle poursuit son évolution (comme pour les humains), mais engendre parfois des individus de la métaespèce. De temps en temps, un sujet apparemment normal exprime des caractéristiques ou capacités paranormales peu avant l'âge adulte.

Quelques espèces engendrent régulièrement des petits apparemment normaux, mais qui sont victimes de l'EGI à l'âge adulte. Du fait de cette transformation, la plupart d'entre eux deviennent hostiles et violents.



COMMENT UTILISER CET OUVRAGE

Ce livret offre un vaste récapitulatif de toutes les créatures apparues dans les précédents suppléments de *Shadowrun*, avec une brève description de chaque métacréature accompagnée de ses caractéristiques de jeu. En outre, cette partie traite des différentes règles nécessaires à la bonne gestion des métacréatures dans le jeu et dévoile une liste exhaustive de tous leurs pouvoirs.

Les métacréatures constituent un véritable plus dans toute campagne, qu'elles servent d'animaux de garde ou qu'elle apparaissent aléatoirement en milieu urbain comme rural. En raison des opérations de contrebande et des besoins de la recherche et de l'expérimentation (licite ou illicite), on peut trouver les métacréatures n'importe où dans le monde. Qu'une métamante puisse attaquer un groupe de runners dans les rues du centre-ville de Seattle semble difficile à croire, cela n'en reste pas moins un point de départ parfaitement plausible pour une *Shadowrun* visant à interrompre une opération de contrebande montée par un groupe d'esprits clandestins se livrant à des expériences sur ladite métamante.

Lorsque le meneur de jeu choisit d'inclure une métacréature dans son scénario ou sa campagne, il doit passer en revue ses pouvoirs et songer à la manière dont elle pourrait s'en servir lors des différentes rencontres. Gardez à l'esprit que, contrairement aux personnages, les métacréatures naissent dotées de leurs pouvoirs et qu'elles s'en servent avec une efficacité meurtrière, en particulier lors de combats à mort. Ensuite, le meneur de jeu doit monter un "plan d'attaque" pour la créature, relire les règles de combat des métacréatures, s'assurant ainsi d'appliquer les bonnes réserves de dés et de Karma (voir page 6). Les choses sérieuses peuvent alors commencer!

LES CRÉATURES DUALES

La plupart des créatures surnaturelles sont capables de manipuler et de canaliser le mana afin d'alimenter leurs différents pouvoirs. Certaines créatures sont à ce point en harmonie avec le flux de mana que le plan astral leur est ouvert en permanence ; elles coexistent donc en même temps sur les plans astral et physique. Ces métacréatures ont la capacité de percevoir et d'interagir avec le plan astral comme les personnages usant de la Perception Astrale (voir Perception Astrale, page 170 de *SR3*).

Contrairement aux personnages magiques, les créatures duales sont toujours conscientes d'un point de vue astral. La condition naturelle de telles métacréatures est de rester continuellement conscientes des plans physique et astral, aussi ne peuvent-elles pas "couper" leur lien au plan astral. Cela signifie qu'elles sont capables d'agir en même temps sur les deux plans. Cela signifie également qu'elles peuvent être affectées en même temps par les plans physique et astral. Comme la Perception Astrale est une de leurs facultés naturelles, les créatures duales ne sont pas victimes du modificateur de réussite de +2 dont est touchée toute activité non magique utilisée conjointement avec la Perception Astrale.

Les créatures duales douées de pouvoirs magiques sont capables de se livrer à des projections astrales. Elles peuvent séparer leur corps astral de leur corps physique, comme le font les magiciens complets. Dans ce cas, leur corps physique tombe en transe, mais la forme astrale peut vagabonder dans l'espace astral. Les attributs de la forme astrale de la créature sont basés sur ses attributs Mentaux, comme pour les personnages qui opèrent une projection astrale.

Les divers pouvoirs des créatures duales affectent les cibles physiques et astrales, comme les sorts (voir Détermination des cibles, page 180 de *SR3*). Seuls les pouvoirs basés sur le mana qui affectent l'esprit plutôt que le corps physique peuvent affecter les formes astrales.

LES ESPRITS

Certains êtres paranormaux ne vivent que sur le plan astral et n'ont pas de corps physique. Ces êtres sont dans leur ensemble appelés "esprits". Certains esprits ont la faculté (voire la volonté) de se créer une forme matérielle en utilisant le pouvoir de Matérialisation (voir page 11). Un esprit sous forme astrale agit et est traité comme un personnage qui effectue une projection astrale. Un esprit qui adopte une forme matérielle est traité comme un être dual (voir ci-dessus). Pour plus d'informations sur les esprits et leurs interactions avec l'espace astral, reportez-vous au chapitre *Magie*, page 187 de *SR3*.

COMBAT DES MÉTACRÉATURES

Les personnages risquent de croiser le chemin de métacréatures hostiles et dangereuses, le plus souvent quand elles font office d'animaux de garde pour des corporations. Qu'une métacréature soit dressée à l'attaque ou protège tout simplement son petit ou son territoire, lorsqu'elle attaque une équipe de runners, on utilise les règles de combat normales figurant aux pages 100 à 129 de *SR3*, sauf précision contraire comme ci-dessous.

INITIATIVE

La description de chaque métacréature inclut ses dés d'initiative. Pour ce qui concerne les métacréatures non décrites, déterminez-les à l'aide des règles d'initiative normales. Pour calculer le score d'initiative d'une métacréature, lancez les dés d'initiative et ajoutez le résultat obtenu à la Réaction de l'animal.

Les créatures duales engagées en combat astral utilisent leur initiative normale.

Les métacréatures qui se projettent dans l'astral ajoutent 20 à leur initiative.

ACTIONS

Les créatures intelligentes peuvent se livrer aux mêmes actions que les personnages joueurs, en admettant qu'elles ont les moyens physiques ou surnaturels de le faire. Le meneur de jeu devra faire preuve de bon sens quant aux capacités des métacréatures en se basant sur les informations déjà publiées à leur sujet.

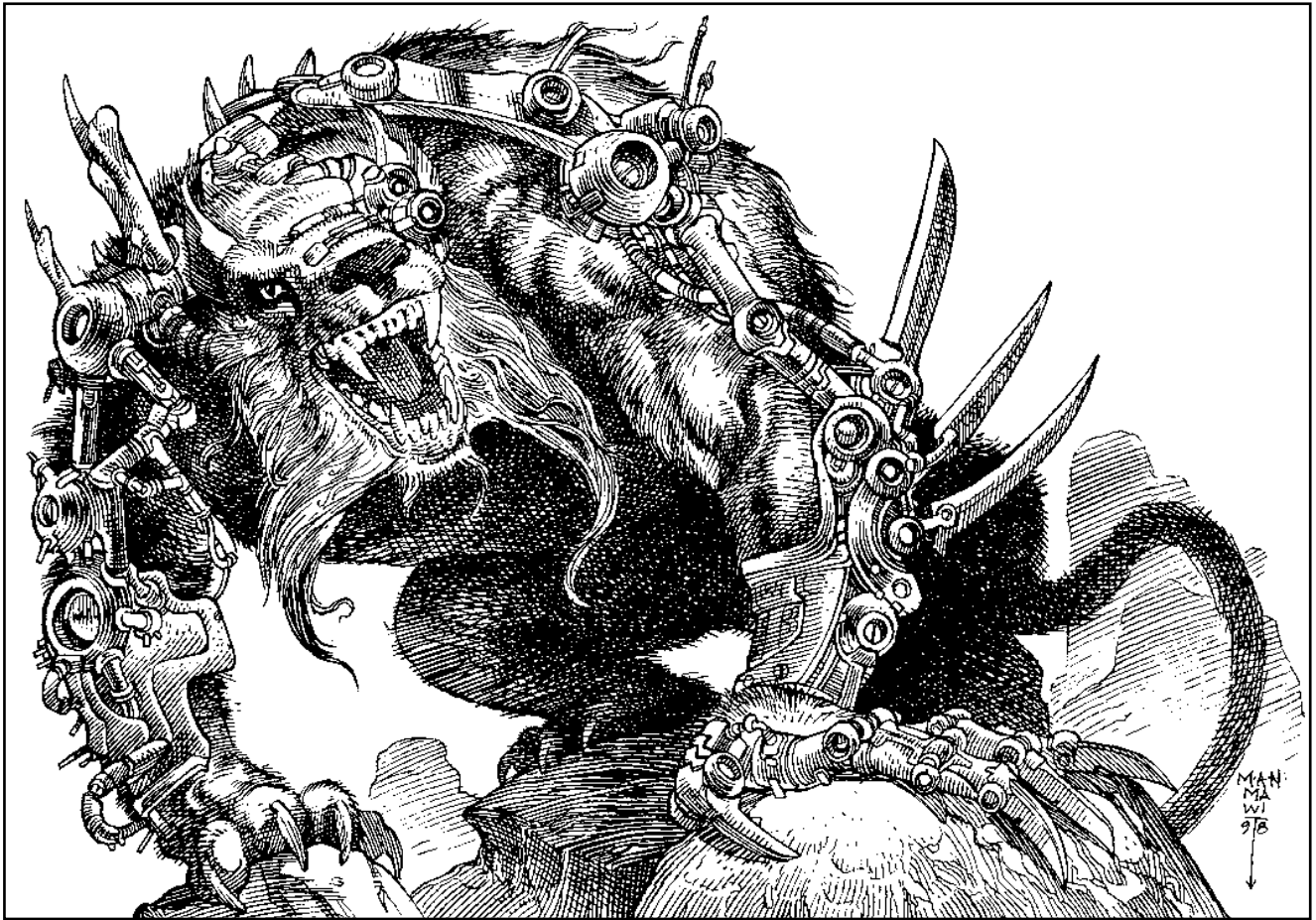
Les métacréatures effectuent leurs tests de résistance aux dégâts normalement.

RÉSERVES DE DÉS DES MÉTACRÉATURES

Les métacréatures disposent de réserves de dés comme les personnages joueurs et personnages non joueurs. Toutefois, elles ne peuvent appliquer que leurs dés de réserve de Karma aux tests effectués dans le cadre de l'utilisation de leurs pouvoirs.

Réserve de combat

Les métacréatures engagées dans un combat peuvent utiliser les dés de la réserve de combat. On calcule la réserve de combat comme pour les personnages : Rapidité + Intelligence + Volonté, le tout divisé par 2 (en arrondissant à l'inférieur). Pour ce qui concerne les créatures dotées d'indices d'Intelligence multiples, utilisez l'indice de droite (celui qu'on utilise normalement en guise de Perception) dans cette équation. Toutes les règles de réserve de combat normales s'appliquent aux métacréatures (voir *Utilisation des réserves de dés*, page 104 de *SR3*). Les métacréatures peuvent utiliser un nombre de dés de la réserve de combat égal à leur Réaction dans le cadre d'attaques. Les créatures duales utilisent la réserve de combat dans le cadre des combats astraux (en plus de leurs attributs physiques normaux), sauf si elles sont sous projection astrale (voir *Réserve de combat astral*, page suivante).



Réserve de combat astral

Les métacréatures qui se projettent dans l'astral peuvent utiliser une réserve de combat astral. Cette réserve fonctionne comme la réserve de combat astral normale des personnages projetés dans l'astral (voir *Tests de combats astraux*, page 173 de SR3). On la calcule comme suit : Intelligence + Charisme + Volonté, divisé par 2 (arrondir à l'inférieur). Utilisez les règles standard concernant la réserve de magie (voir page 179 de SR3).

Réserve de magie

Les personnages dotés de la compétence Sorcellerie ont une réserve de magie calculée comme suit : Intelligence + Volonté + Essence, divisé par 3 (arrondir à l'inférieur).

Réserve de Karma

Toutes les métacréatures ont accès à une réserve de Karma qui représente leur chance. Le meneur de jeu détermine la taille de la réserve de Karma en se basant sur le niveau de menace que représente une métacréature face aux personnages. Les métacréatures se servent de la réserve de Karma comme les personnages (voir page 242 de SR3). Pour plus de conseils sur la façon dont on détermine la réserve de Karma des métacréatures, reportez-vous aux règles de personnages non joueurs et de Karma (page 245 de SR3).

LE CYBERWARE POUR MÉTACRÉATURES

Les métacréatures peuvent être équipées de cyberware, le plus généralement de somatoware conçus tout spécialement à leur attention. Les opérations requises pour implanter du cyberware ont tendance à déséquilibrer leur esprit, les rendant dangereuses et difficilement contrôlables. Les animaux

modifiés à grands renforts de cybernétique sont susceptibles d'attaquer leur maître tout autant que leur cible. Lorsqu'un tel animal est lâché, lancez 1D6. Si le résultat est supérieur ou égal à son Essence, il se retourne contre son maître.

Les cephaloware conçus pour contrôler ces penchants rendent les animaux moins intelligents et moins perceptifs et, de surcroît, diminuent leur Essence. Chaque implant de contrôle réduit leur Essence de 1 point et ôte 2 points au jet de dé effectué pour vérifier son comportement. En outre, chaque implant diminue ses attributs Mentaux de 1 point.

POUVOIRS DES ÉVEILLÉS

Les pouvoirs magiques des êtres paranormaux sont nombreux et variés, et la plupart des créatures en ont plus d'un.

Pratiquement tous les êtres paranormaux disposent de quelque capacité d'attaque. Si les métacréatures comptent essentiellement sur leurs capacités physiques, leur description précise toutes les caractéristiques de jeu nécessaires. Si elles disposent de formes d'attaques particulières, qui vont du douloureux et ennuyeux coup de poêle sur la tête que peut donner un esprit du foyer, aux éclairs de foudre dévastateurs d'un esprit de la tempête, elles sont décrites dans le texte et les caractéristiques.

Les mécanismes de jeu pour les pouvoirs qui suivent s'adressent uniquement au meneur de jeu. Les joueurs ne devront jamais connaître les facultés d'un adversaire paranormal ; il y a toujours une chance pour que le pouvoir diffère légèrement d'une métacréature à une autre. (L'incertitude est un merveilleux outil dramatique.) Toutefois, comme les personnages joueurs peuvent invoquer élémentaires et esprits de la nature, leurs pouvoirs sont plus détaillés et devraient rester aussi cohérents que possible.



Veillez noter que pour qu'une créature utilise ses pouvoirs contre une cible, toutes deux doivent partager le même "état", qu'il soit astral ou physique. Les formes purement astrales ne peuvent affecter des cibles purement physiques, vice-versa. Cependant, une forme astrale et un être dual peuvent interagir (via des pouvoirs Mana uniquement), tout comme un être physique et un être dual (via des pouvoirs Mana et Physiques).

La description de chaque pouvoir indique le nom du pouvoir, son type, le genre d'action requise pour l'utiliser, ainsi que sa portée et sa durée.

Type : Les pouvoirs des métacratures relèvent du Mana (M) ou du Physique (P). Les pouvoirs Mana affectent l'esprit, les émotions ainsi que la force vitale et ils sont capables de toucher des cibles situées sur le plan astral dès lors que la métacrature peut voir dans ce plan (les créatures duales par exemple). Les pouvoirs Physiques affectent le monde matériel. Les métacratures qui ne sont pas dotées d'une forme physique (comme les esprits qui sont sous forme astrale) ne peuvent s'en servir, tout comme on ne peut les utiliser contre elles. La métacrature doit adopter une forme physique pour utiliser le pouvoir ou être leur cible.

Action : Pour fonctionner, les pouvoirs ont besoin que l'on dépense une action complexe, simple ou automatique, sans quoi ils sont Permanents (Perm.). Les pouvoirs Permanents fonctionnent en permanence, sans que la métacrature ait besoin de se concentrer ou de réaliser quelque effort.

Certains pouvoirs de métacratures sont des actions exclusives, à l'instar d'une partie des actions magiques. Ces pouvoirs exigent un effort ou une concentration considérables et ne fonctionnent pas lorsque l'on se sert ou alimente un autre pouvoir. La métacrature doit d'abord cesser de faire fonctionner le premier. Voir la page 180 de *SR3*.

Portée : La portée des pouvoirs de métacratures est la Ligne de Vue (LDV), le Toucher ou Soi-même (qui signifie que le pouvoir n'affecte que la métacrature). Les pouvoirs des métacratures sont ciblés comme les sorts (voir *Détermination des cibles*, page 180 de *SR3*). Veuillez noter que les pouvoirs des esprits de la nature ne prennent effet que dans le domaine de l'esprit en question (voir *Domaines*, page 183 de *SR3*).

Les pouvoirs des métacratures n'affectent généralement qu'une personne ou chose par action, sauf lorsque le contraire est précisé dans la description individuelle du pouvoir.

Durée : La durée indique combien de temps prennent effet les pouvoirs des métacratures. Un pouvoir est Éphémère, Maintenu, Permanent, Spécial ou Perpétuel.

Les pouvoirs **Instantanés** prennent effet et s'achèvent dans la même action, mais leurs effets secondaires durent généralement (des dégâts par exemple).

Les pouvoirs **Maintenus** sont entretenus par la métacrature durant un certain temps sans effort ni coût. Comme ces pouvoirs sont innés pour les métacratures, ils ne subissent pas de contrainte ou de modificateur au seuil de réussite simulant habituellement le maintien du pouvoir. Recevoir des dégâts n'interrompt pas la faculté de maintenir l'effet et il n'est pas nécessaire de rester dans le champ de vision de la cible (bien qu'une cible qui quitte le domaine d'un esprit de la nature ne soit plus affectée par les pouvoirs de celui-ci). Par exemple, une métacrature pourrait utiliser le pouvoir de Dissimulation pour camoufler une camionnette pleine de runners via une action, puis affliger l'équipe de sécurité de la corporation qui poursuit les runners du pouvoir de Confusion avec l'action suivante sans faire tomber la Dissimulation. Les métacratures peuvent, à un même moment, maintenir un nombre de pouvoirs égal à leur Essence.

Les pouvoirs **Permanents** doivent être maintenus un certain temps, suite à quoi leur effet devient permanent.

Pour plus de détails, reportez-vous à la description de chaque pouvoir.

Certains pouvoirs ont une durée **Spéciale**, ce qui signifie que d'autres paramètres affectent la durée de l'effet.

Enfin, certains pouvoirs de métacratures, les pouvoirs **Perpétuels**, prennent toujours effet (ils constituent une action Automatique) et fonctionnent en permanence. De tels pouvoirs ont généralement une portée Personnelle.

ACCIDENT

Type : P • Action : Complexe • Portée : LDV • Durée : Instantanée

Ce pouvoir a la faculté de provoquer un accident apparemment banal. La nature et les conséquences de l'accident varient suivant le terrain que l'être contrôle.

Un personnage affecté par Accident doit effectuer un test de Rapidité ou d'Intelligence (le plus élevé) contre un seuil de difficulté égal à l'Essence de l'être utilisant le pouvoir. S'il échoue au test, il perd sa phase d'initiative suivante à cause de l'accident : il trébuche, se retrouve avec des feuilles plein la bouche voire une tarte à la crème en plein visage. Les effets du pouvoir d'Accident ne sont pas intrinsèquement dangereux, mais l'environnement peut les rendre mortels. Faire un faux-pas sur une corniche montagneuse, par exemple, peut avoir des conséquences très fâcheuses.

Contre les véhicules, une utilisation réussie du pouvoir d'Accident force le conducteur à effectuer sur-le-champ un test d'accident (voir page 147 de *SR3*).

ACCROISSEMENT D'ATTRIBUTS PHYSIQUES

Type : P • Action : Perm. • Portée : Soi-même • Durée : Spéciale

Pour utiliser Accroissement d'Attributs Physiques, l'être ajoute son indice d'Essence actuel à l'un ou plusieurs de ses attributs Physiques. Ce pouvoir peut se voir limité à des attributs en particulier et/ou en durée ou encore en nombre d'utilisations.

Veillez noter que les caractéristiques des métacratures n'ont pas été modifiées pour refléter les effets de ce pouvoir.

ARMURE ASTRALE

Type : M • Action : Perm. • Portée : Soi-même • Durée : Perpétuelle

Ce pouvoir endure la forme astrale de la créature, lui conférant alors une armure égale à son Essence. L'Armure Astrale ne protège pas la créature des attaques physiques. Les créatures duales doivent effectuer une projection astrale pour tirer les bénéfices de ce pouvoir.

ARMURE RENFORCÉE

Type : P • Action : Perm. • Portée : Soi-même • Durée : Perpétuelle

Les créatures possédant ce pouvoir sont dotées d'un d'exosquelette ou d'une enveloppe extérieure particulièrement résistante. Si la puissance brute d'une attaque contre une telle créature ne dépasse pas l'indice de son Armure Renforcée, l'attaque n'inflige aucun dégât.

Contre des munitions de type APDS ou AVM, l'Armure Renforcée ne compte que pour moitié de son indice.

ASPERSION

Type : P • Action : Complexe • Portée : Spéciale • Durée : Instantanée

Une créature dotée de ce pouvoir asperge autrui d'une fine brume de musc puant. La portée maximale de cette aspersion est égale à l'Essence de la créature x 2 mètres. En une attaque, l'aspersion englobe un arc de 60 degrés. Pour l'éviter, une cible doit effectuer un test de Rapidité (8). Une victime aspergée ne peut entreprendre aucune action, si ce



n'est se défendre, pendant le reste du tour de combat. Augmentez tous les seuils de difficulté de la cible de +1 pendant (Essence) D6 tours. Une victime aspergée doit se débarrasser de tous ses vêtements arrosés, dont une éventuelle armure, car l'odeur infecte ne peut en être ôtée.

Une personne portant un masque à gaz n'est pas affectée par le pouvoir d'Aspersion, mais elle doit tout de même jeter les vêtements qu'elle porte.

AURA ENFLAMMÉE

Type : P • Action : Automatique • Portée : Soi-même • Durée : Maintenue

Ce pouvoir offre à un être la faculté de recouvrir son corps de flammes brûlant quiconque les touche. Les formes les plus intenses enflamment brusquement les armes en bois au moindre contact et font même fondre les armes en métal comme en plastique. Les flammes confèrent un bonus de +2 à la puissance des attaques de mêlée de l'être.

Toute attaque de mêlée réussie contre une créature disposant du pouvoir d'Aura Enflammée signifie que l'attaquant subit également des dégâts dus à la proximité de l'intense chaleur. L'attaquant doit effectuer un test de résistance aux dégâts contre un code de dégâts égal à (Essence de l'être) M. Les Armures d'Impact permettent de résister à ces dégâts si le meneur de jeu part du principe que l'attaquant a frappé la créature avec une partie protégée de son corps.

AURA GLACIALE

Type : P • Action : automatique • Portée : Toucher • Durée : Maintenue

Les êtres dotés de ce pouvoir sont capables d'irradier depuis leur corps une zone de froid extrême qui s'étend sur un nombre de centimètres égal à leur Essence. Au sein de cette zone, les liquides gèlent instantanément et les métaux deviennent cassants s'ils sont exposés trop longtemps.

Tout personnage situé à portée d'une attaque de mêlée venant d'une créature entourée d'une Aura Glaciale doit effectuer un test de résistance aux dégâts contre un code de dégâts de (Essence) M. Réduisez la puissance des dégâts de 1 par point d'Allonge de l'arme de mêlée du personnage ; augmentez la puissance des dégâts de 2 si la créature est parvenue à frapper le personnage lors du même tour de combat. Les Armures d'Impact contribuent à résister aux dégâts. Des vêtements épais comptent pour 1 à 3 points d'armure supplémentaires, à la discrétion du MJ.

AVEUGLEMENT

Type : M • Action : Complexe • Portée : LDV • Durée : Éphémère
Comme son nom le laisse entendre, ce pouvoir frappe une cible de cécité. Effectuez un test d'opposition entre l'Essence de la métacréature et la Volonté de la victime. Si la créature obtient plus de succès, la victime est aveuglée pendant 1D6 tours de combat mais ne subit aucun dégât physique. Aveuglement affecte également les yeux cybernétiques et la vision astrale.

CHANT HYPNOTIQUE

Type : M • Action : Complexe • Portée : LDV • Durée : Maintenue

Les créatures dotées de ce pouvoir peuvent influencer ceux qui l'entendent. Considérez le chant comme une attaque au code de dégâts de (Essence) M auquel la victime résiste à l'aide de sa Volonté. Le code de dégât mesure simplement les effets du chant. Les oreilles cybernétiques équipées d'amortisseur de son réduisent le code de dégâts à (Essence) L. Les protège-tympan ont le même effet, à la discrétion du meneur de jeu. Si l'attaque inflige des dégâts Fatals, la cible en reste paralysée, incapable d'agir tant que le chant se poursuit.

Une attaque adressée à une victime paralysée par le Chant Hypnotique lui permet d'effectuer un test d'opposition en utilisant sa Volonté contre l'Essence de la créature. Si la victime obtient plus de succès, les effets du Chant Hypnotique s'estompent. Les victimes subissent une pénalité de +2 à tous leurs seuils de difficulté lors du tour qui suit l'arrêt des effets du pouvoir, ce qui simule le fait qu'elles luttent pour retrouver leurs esprits.

CHAPE D'OMBRE

Type : P • Action : Automatique • Portée : Soi-même • Durée : Maintenue

Une créature dotée de ce pouvoir peut se fondre dans les ténèbres et se faire passer pour une simple nappe d'ombre. Même si la Chape d'Ombre est inutile en plein jour et quelque peu redondante dans l'obscurité totale, il est difficile de remarquer une créature qui dispose de ce pouvoir dans les autres conditions de luminosité. Appliquez un modificateur de +2 au seuil de difficulté des tests de Perception visant à détecter la créature en Faible luminosité et de +4 en Luminosité moyenne (page 230 de SR3). En pleine lumière, appliquez un modificateur de -1 aux tests destinés à remarquer la créature.

CHARME

Type : M • Action : Complexe • Portée : Spéciale • Durée : Maintenue

Ce pouvoir permet à une créature d'altérer les sens d'êtres situés dans le terrain qu'elle contrôle. Les intrus voient alors ce terrain comme la créature le désire. Ainsi, une victime verra de la terre ferme à la place de marais, des arbres verdoyants au lieu de piliers rouillés, une rivière profonde enjambrée par un solide pont de pierre au lieu d'abysses béants. Tout autre signal sensoriel sera en parfaite harmonie avec l'illusion ou simplement ignoré de la victime. Cela comprend les cris d'amis, les signaux d'avertissement d'appareils de détection et même la perception astrale.

Charme affecte tous les êtres présents sur le terrain. Pour surmonter les effets du pouvoir, la victime doit obtenir plus de succès que la créature dans un test comparé opposant sa Volonté à deux fois l'Essence de la créature. De son côté, la métacréature effectue un test d'Essence contre la Volonté de la victime. La plupart des créatures utilisent le pouvoir de Charme pour protéger leur terrain des intrus et les égarer, quitte à les mettre en grand péril (par exemple lorsque de tels intrus prennent un gouffre béant pour un pont solide).

COLLAGE

Type : P • Action : Complexe • Portée : LDV ou Toucher • Durée : Éphémère

Collage donne à un être le pouvoir de "coller" sa victime contre une surface ou à lui-même. La cible doit effectuer un test de Force contre un seuil de difficulté égal à la Force du Collage (Essence de l'être x 2) pour se libérer.

COLORATION ADAPTATIVE

Type : P • Action : Perm. • Portée : Soi-même • Durée : Pépétuelle

Ce pouvoir permet à une créature de réfracter la lumière autour d'elle-même afin de devenir presque invisible. Quand la créature est immobile, le seuil de difficulté du test de Perception visant à la détecter est de 10 ; quand la créature est en mouvement, le seuil de difficulté est de 8. Comme Coloration Adaptative affecte la perception de profondeur des spectateurs, appliquez un modificateur de +2 aux seuils de difficulté de toute attaque à distance visant la créature.

Coloration adaptative fonctionne contre la vision thermographique naturelle cybernétique, mais n'a aucun effet face



à des Senseurs non visuels comme les sonars, radars ou autres renifleurs. Toutefois, certaines créatures disposent d'une version de ce pouvoir qui affecte une plus large bande du spectre électromagnétique.

COMPÉTENCES MAGIQUES

Type : M • Action : Variable • Portée : Variable • Durée : Variable

Certains êtres apprennent et utilisent des compétences magiques de Sorcellerie et d'Invocation. La plupart des créatures adoptent un style de magie plus chamaniste mais ne suivent pas obligatoirement un totem (du moins pas dans le sens où la métahumanité l'entend). D'autres ont un style de magie plus hermétique. Les créatures capables d'utiliser la sorcellerie apprennent et lancent des sorts, confèrent de la Défense Magique, etc. Elles utilisent aussi la réserve de magie. Les créatures douées d'Invocation peuvent invoquer et bannir les esprits (généralement les esprits de la nature). L'attribut de Magie d'une créature est égal à son Essence.

Les créatures dotées du pouvoir de Compétences Magiques peuvent également réaliser des projections astrales comme le font les magiciens (page 171 de *SR3*). Les métacréatures qui se projettent dans l'astral utilisent leurs attributs Mentaux sous forme astrale. Elles peuvent se servir de tout pouvoir basé sur le mana dont elles disposent contre des cibles astrales, mais les pouvoirs basés sur les pouvoirs physiques ne fonctionnent pas dans le plan astral. Quand elles se projettent dans le plan astral, de telles créatures peuvent utiliser la réserve de combat astral. Elles jettent leur nombre habituel de dés d'initiative en projection astrale, puis ajoutent +20 à leur initiative.

COMPULSION

Type : M • Action : Complexe • Portée : LDV • Durée : Maintenue

Un être doté de ce pouvoir peut obliger une cible à réaliser une action particulière (en général, chaque créature ne peut contraindre qu'à un type d'action). Pour l'utiliser, la métacréature doit réussir un test d'opposition dans lequel elle mesure son Essence à la Volonté de la cible. Chaque succès net permet à la métacréature de prendre le contrôle de l'une des actions de la cible. La créature doit prendre le contrôle de la cible au moment même où elle met en oeuvre Compulsion ; elle ne peut forcer les actions futures de la cible.

CONFUSION

Type : P • Action : Complexe • Portée : LDV • Durée : Maintenue

Ce pouvoir permet à une métacréature de faire perdre à ses victimes tout sens de l'orientation et elles errent alors à l'aventure sur le terrain qu'elle contrôle. Les conséquences sont nombreuses et variées. Un esprit du foyer semant la confusion dans une maison ne provoquera rien d'autre que de pousser quelqu'un à se cogner dans les murs ou à prendre une porte d'armoire pour la sortie. Exercé dans le domaine d'un esprit de la montagne, Confusion pourra aisément pousser quelqu'un à tomber dans le vide.

Les personnages qui effectuent un test de réussite alors qu'ils se trouvent sous les effets de ce pouvoir doivent appliquer un modificateur de réussite égal à l'Essence de la métacréature. En outre, dès lors que la victime doit prendre une décision, il lui faut effectuer un test de Volonté contre un seuil de difficulté égal à l'Essence de la métacréature. Si elle l'échoue, elle ne parvient pas à se décider. Quelque chose ou quelqu'un doit lui rappeler qu'il est urgent de prendre une décision. Une attaque ou un rappel verbal d'un compagnon permet à la victime d'effectuer un autre test de Volonté. Si on le laisse seul dans cet état, le personnage finira par s'égarer.

CONTRÔLE ANIMALIER

Type : M • Action : Complexe • Portée : LDV • Durée : Maintenue

Certains êtres entretiennent une empathie exacerbée avec un type particulier d'animaux - par exemple les prédateurs ou les animaux à écailles. Contrôle Animalier permet d'empêcher un animal d'agir, ou d'en contrôler un, faisant ainsi l'expérience du monde via ses sens et lui dictant la conduite à tenir. Ce comportement doit être conforme à ce qui est normal pour l'animal. Par exemple, un singe ainsi contrôlé ne saura pas conduire une voiture. La créature peut contrôler un nombre de petits animaux (chats, rats, etc.) égal à son Charisme x 5. Elle peut contrôler un nombre de gros animaux (loups, lions, ours, etc.) égal à son Charisme.

CONTRÔLE MÉTÉOROLOGIQUE

Type : P • Action : Complexe • Portée : LDV • Durée : Maintenue

Ce pouvoir permet à une créature de manipuler certaines conditions météorologiques. Le temps désiré doit être possible dans l'environnement où l'on utilise le pouvoir (pas de blizzard dans la Vallée de la mort ou de vagues de chaleur en Islande par exemple). La condition météorologique se crée progressivement et atteint son apogée en 1D6 heures. Pour obtenir la condition désirée plus vite, effectuez un test d'Essence (8). Chaque succès réduit le temps requis d'une heure, pour un minimum de soixante minutes.

La créature ne fait "qu'appeler" le temps désiré ; elle ne le contrôle pas. Par exemple, une créature qui appelle un orage ne pourra ordonner aux éclairs de tomber ici et là.

DISPARITION

Type : M • Action : Automatique • Portée : Soi-même • Durée : Spéciale

Les créatures dotées de ce pouvoir ont à volonté la faculté de disparaître entièrement des plans physique et astral, ne laissant derrière elles aucune trace de leur existence. Nulle barrière physique ou magique ne peut empêcher une créature de disparaître. Bien que personne ne sache où vont ces créatures lorsqu'elles disparaissent, les surnaturalistes et occultistes émettent l'hypothèse qu'elles se rendent dans les métaplans de l'espace astral.

DISSIMULATION

Type : P • Action : Simple • Portée : LDV • Durée : Maintenue

Ce pouvoir se rapporte à la faculté de se cacher sur son terrain et est souvent associé aux esprits de la nature. Un être peut employer Dissimulation pour se cacher (ou cacher autrui) d'un danger, mais aussi pour cacher quelque chose que l'on recherche. Ajoutez l'Essence de l'être au seuil de difficulté de tout test de Perception visant à repérer la cible dissimulée. Dissimulation peut être utilisé sur plusieurs cibles à la fois ; les cibles dissimulées se voient entre elles.

DISSIPATION

Type : M • Action : Complexe • Portée : LDV • Durée : Éphémère

Ce pouvoir permet à une créature de dissiper les sorts à l'instar d'un magicien (voir page 183 de *SR3*). La créature effectue un test d'Essence plutôt que de sa compétence Sorcellerie pour la dissipation.

DRAIN D'ESSENCE

Type : M • Action : Complexe exclusive • Portée : Toucher • Durée : Permanente

Ce pouvoir permet à un être de vider autrui de son Essence pour en ajouter les points à son propre attribut. Il peut ainsi augmenter son Essence jusqu'à concurrence de deux fois le maximum possible pour son espèce (pour les humanoïdes, l'Essence maximale est de 12).



L'Essence n'est transférable que dans le cadre d'une émotion forte. Ce peut être une passion amoureuse, la terreur d'une victime ou la rage d'un ennemi vaincu par exemple, mais elle doit être forte et personnellement dirigée vers l'être utilisant le pouvoir. Le Drain d'Essence exige souvent le transfert d'une matière physique, comme du sang pour un vampire ou de la chair pour un wendigo, même si la quantité n'est que symbolique. Dans ce cas, le pouvoir de Drain d'Essence de la métacréature ne peut affecter une cible astrale.

Une métacréature drainant de l'Essence a besoin de quelques minutes de tranquillité. La métacréature peut drainer autant de points d'Essence qu'elle en possède. Le drain minimal s'élève à 1 point.

Un être ne peut drainer son Essence à une victime résistant activement. La victime doit agir de plein gré ou être physiquement, voire magiquement, soumise. Le stimulus psychique qu'est le contact de l'être (comme la morsure d'un vampire) crée un lien d'empathie entre l'être et sa victime qui ressentira un véritable transport de joie à se faire drainer. Une victime doit effectuer un test de Volonté (4) chaque fois qu'on la draine. Un échec indique l'apparition d'une véritable dépendance et le sujet coopérera désormais activement dans l'espoir de revivre la sensation procurée par le drain. Évidemment, cela conduira à une rapide perte d'Essence et donc à la mort.

Les êtres peuvent vider de leur Essence d'autres créatures possédant le pouvoir de Drain d'Essence sans avoir besoin de l'énergie fournie par l'émotion forte, mais le procédé n'en exige pas moins de la tranquillité. L'action demande un test d'Essence (4) pour les deux êtres. Celui qui obtient le plus de succès draine l'autre d'une Essence égale aux succès nets. Par exemple, deux vampires disposant d'une Essence de 5 s'engagent dans un transfert. Chacun lance 5 dés. Le premier obtient 3 succès, l'autre 5. Le second vampire draine donc 2 points d'Essence au premier. Un être dont l'Essence tombe ainsi à 0 meurt immédiatement et irrévocablement.

DRAIN D'ESSENCE (TEMPORAIRE)

Type : M • Action : Complexe • Portée : Toucher • Durée : Spéciale

Certaines créatures ont la faculté de drainer temporairement l'Essence de leur victime. Effectuez un test d'opposition en utilisant l'Essence de la créature et la Volonté de la victime. Si la créature obtient un succès net, elle draine à la victime 1 point d'Essence et l'ajoute à la sienne. Les effets durent un tour de combat par point d'indice d'Essence normal de la créature. Une créature ne peut augmenter son Essence au-delà de deux fois son indice normal.

Une victime dont l'indice d'Essence est réduit à 0 s'évanouit comme si elle avait subi des dégâts Étourdissants Fatals. L'Essence ainsi perdue revient au rythme de 1 point par minute.

EMPATHIE

Type : M • Action : Complexe • Portée : LDV • Durée : Maintenue

Ce pouvoir permet à une créature d'identifier les émotions et l'humeur dominantes d'une cible. Elle peut aussi projeter un état émotionnel de son choix sur la cible. Établir ce lien d'empathie exige d'effectuer un test d'opposition entre l'Essence de l'être et la Volonté de la cible. Si la créature obtient plus de succès, elle ressent les émotions de la cible et peut lui projeter des émotions à l'instar du sort Contrôle des Émotions (voir page 195 de SR3).

ENGLOUTISSEMENT

Type : P • Action : Complexe exclusive • Portée : Toucher • Durée : Maintenue

Ce pouvoir permet à une métacréature d'attirer ses victimes en son sein ou sur le terrain ou l'élément propre à sa nature. La victime est sujette à tous les effets de la submersion dans la substance, dont le moindre est généralement la suffocation.

Effectuez un test d'opposition entre la Volonté de la victime et l'Essence de la métacréature. Si la métacréature obtient plus de succès, la victime est engloutie. La victime ne peut s'échapper tant que la métacréature use de son pouvoir sur elle. Si la créature s'en prend à une autre cible (que ce soit physiquement ou en utilisant un autre pouvoir), elle relâche automatiquement sa première victime.

À chaque action de la créature durant laquelle son personnage est englouti (dont l'action lors de laquelle il fut englouti), le joueur doit effectuer un test de Constitution contre un code de dégâts de (Essence) M Étourdissants. Les armures normales et dermales n'interviennent pas dans la résistance aux dégâts.

Les esprits dotés de ce pouvoir sont régis par les règles suivantes :

L'attaque d'engloutissement est une attaque de mêlée. L'esprit utilise sa Rapidité pour frapper la cible. La cible doit contre-attaquer avec succès pour éviter d'être engloutie. Si la victime est engloutie, les effets sont variables.

À chaque action dont dispose la victime, elle peut tenter de se libérer. Effectuez un test d'opposition entre sa Force et la Puissance de l'esprit. Si elle l'emporte, c'est la liberté! À chacune des actions de l'esprit (dont l'action lors de laquelle elles furent englouties), les victimes englouties doivent résister aux dégâts appropriés.

Engloutissement dans le Feu : La cible doit résister à (Puissance) M dégâts ; ajoutez 2 à la puissance pour l'aura enflammée. Une Armure d'Impact protège contre ces dégâts, mais pas une Armure Balistique qui tend à fondre.

Engloutissement dans l'Eau : La cible doit résister à (Puissance) M dégâts Étourdissants. La puissance bénéficie de + 1 par action que l'esprit a entrepris depuis l'engloutissement de la victime. Cela reflète le fait que l'esprit est toujours à même d'exercer une énorme pression sur les victimes englouties. Les victimes qui subissent des dégâts Étourdissants Fatals et s'évanouissent restent exposées aux dégâts lors des actions de l'esprit et se verront alors infliger des dégâts Physiques. Ils finiront donc par se noyer.

Engloutissement dans l'Air : La cible doit résister à (Puissance) G dégâts Étourdissants infligés par le pouvoir de Souffle Nocif de l'esprit en utilisant sa Volonté ou sa Constitution, suivant celui qui est le plus élevé. Comme l'esprit peut pénétrer dans les appareils respiratoires et autres systèmes de protection, ces derniers ne servent à rien. La victime engloutie reçoit des dégâts Physiques dès qu'elle est inconsciente et finit par s'étouffer.

Engloutissement dans la Terre : La cible doit résister à (Puissance) G dégâts dus au poids écrasant de l'esprit. Seules les Armures d'Impact protègent contre ces dégâts.

Engloutissement dans la Boue : La boue est un mélange d'eau et de terre particulièrement toxique. Une métacréature toxique (voir page 16) utilisant Engloutissement comme pouvoir toxique primaire provoque une ouverture dans la boue empoisonnée qui engloutit le personnage. Aucune armure ne protège contre cette attaque. La boue inflige (Essence) M dégâts Physiques.

FORME DE BRUME

Type : P • Action : Complexe exclusive • Portée : Soi-même • Durée : Maintenue

L'être peut utiliser ce pouvoir pour transformer, par magie, son corps en brume. La brume peut passer au travers



de toute fente ou lézarde qui n'est pas hermétique, mais aussi pénétrer dans les systèmes de filtrage qui sont à l'épreuve des gaz et de la pollution. Mais les systèmes qui sont à l'épreuve des infiltrations bactériennes et virales arrêteront un être sous forme de brume. Lorsqu'il est en forme de brume, l'être bénéficie d'une Immunité contre les Armes Normales, ce qui inclut les armes pour lesquelles il présente une Vulnérabilité. S'il est exposé à une substance à laquelle il est allergique, il doit reprendre sa forme normale. On se sert souvent de la lumière du soleil à cet effet ; les autres substances doivent être pulvérisées sur la brume sous forme de liquide ou de poudre pour l'affecter. Passer sous forme de brume ou reprendre son état normal exige une action complexe exclusive. Être forcé à reprendre sa forme normale est instantané.

GARDE

Type : P • Action : Complexe • Portée : LDV • Durée : Maintenue

Ce pouvoir permet à l'être de prévenir tout accident - naturel ou causé par le pouvoir du même nom - dans le terrain qu'il contrôle.

IMITATION

Type : P • Action : Simple • Portée : LDV • Durée : Maintenue

Ce pouvoir permet à une créature d'imiter une grande variété de sons, dont la parole et les cris de chasse d'autres créatures. Pour s'apercevoir que le son n'est qu'une imitation, il faut réussir un test de Perception contre un seuil de difficulté égal à l'Essence de la créature +3.

IMMUNITÉ

Type : P • Action : Perm. • Portée : Soi-même • Durée : Permanente

Ce pouvoir confère à la métacréature l'équivalent d'un indice d'Armure égal à deux fois son Essence dès lors qu'il s'agit de résister à des dégâts en rapport avec cette immunité. En outre, si la puissance des dégâts n'excède pas deux fois l'Essence de la créature, ils n'ont aucun effet. Ce pouvoir fonctionne contre les effets magiques et normaux.

Veillez noter que les êtres dotés d'une Immunité contre le Vieillessement ne vieillissent pas et ne subissent donc pas les effets des ravages du temps.

L'Immunité contre le Feu fonctionne contre le feu et les attaques basées sur le feu.

L'Immunité contre le Froid fonctionne contre les basses températures et les attaques basées sur le froid.

L'Immunité contre les Armes Normales ne protège pas contre les sorts de combat et les focus d'arme. Contre les armes, qui infligent des dégâts élémentaires (comme le feu, les canons à eau, les sorts de manipulation élémentaire, etc.), les effets de l'Immunité contre les Armes Normales sont réduits de moitié (l'indice d'Armure est égal à l'Essence). Considérez les APDS, AVM et autres munitions perforantes comme des munitions normales contre les créatures qui disposent du pouvoir d'Immunité contre les Armes Normales.

Les créatures dotées du pouvoir d'Immunité contre le Contrôle soustraient deux fois leur Essence de la Puissance du sort (ou leur Essence de tout pouvoir) qu'on utilise pour tenter de les contrôler.

INFECTION

Type : P • Action : Perm. • Portée : Toucher • Durée : Permanente

Ce pouvoir permet à un être doté du pouvoir de Drain d'Essence (voir page 9) d'infecter toute créature qu'il parvient à drainer jusqu'à 0. La victime tombe malade et semble mourir. Peu après la "mort", l'individu revient à la vie sous la forme d'un être du genre qui a drainé son Essence. De tels "nouveau-nés" sont dangereux. Bien qu'ils soient à

peine conscients de leur condition nouvelle, leur instinct les pousse à assouvir leur faim d'Essence de toutes les manières possibles.

Les personnages joueurs affectés par le pouvoir d'Infection deviennent automatiquement personnages non joueurs après leur "mort" et passent donc sous le contrôle du meneur de jeu.

INFLUENCE

Type : M • Action : Complexe • Portée : LDV • Durée : Éphémère

Ce pouvoir permet à un être d'introduire des suggestions dans l'esprit de la cible, prédisposant ainsi cette personne à quelque forme d'action, réaction ou émotion. Effectuez un test d'opposition entre le Charisme de l'être (ou son Essence s'il n'a pas de Charisme) et la Volonté de la cible. Le nombre de succès nets détermine la puissance de la suggestion.

MATÉRIALISATION

Type : P • Action : Simple • Portée : Soi-même • Durée : Spéciale

Un esprit doté de ce pouvoir peut prendre une forme tangible dans le monde matériel. Quand il le fait, ses attributs Physiques sont égaux à son Essence, sauf si un modificateur apparaît dans sa description. Les esprits matérialisés n'ont pas besoin de respirer et de s'alimenter et disposent du pouvoir d'Immunité contre le Vieillessement, les Agents pathogènes et les Toxines. L'esprit matérialisé bénéficie également d'une Immunité contre les Armes Normales basée sur son Essence.

La plupart des esprits n'aiment pas se matérialiser et ne le font que lorsqu'on le leur ordonne. Même ainsi, la majeure partie d'entre eux ne voudront ou ne pourront rester longtemps matérialisés. Par exemple, les esprits de la nature ne peuvent rester matérialisés au-delà du coucher ou lever du soleil.

Créer une forme matérielle pour vivre sur le plan physique demande une action simple exclusive, mais y rester ne requiert aucun effort. Retourner dans le plan astral demande une autre action simple exclusive.

Les esprits sous forme matérielle bénéficient de +10 à leur initiative. La plupart sont également capables de porter des attaques physiques (en utilisant leur Réaction).

MIRAGE

Type : M • Action : Complexe • Portée : LDV • Durée : Maintenue

Ce pouvoir permet à une créature de découvrir le plus cher désir d'une cible située à portée et de créer une illusion conforme à ses attentes. La créature elle-même pourra, par exemple, apparaître comme inoffensive ou ressembler à un élément agréable de l'illusion si elle le veut.

Lorsqu'un être utilise Mirage, effectuez un test d'opposition entre son Essence et la Volonté de la cible. Si la créature obtient plus de succès, l'illusion trompe la victime. Sinon, le pouvoir n'affecte pas la victime. Laissez à elles-mêmes, les victimes ne se refusent plus rien, comme si leur désir était devenu réalité (ramassant à la pelle des crédits ou du hardware imaginaires, étranglant une Némésis illusoire, caressant un minet ou une fille de joie imaginaires, etc.).

Si on attaque ou blesse la victime, ou si ses compagnons lui crient dessus ou le giflent, elle a le droit d'effectuer un autre test de Volonté pour résister à l'illusion. Les victimes qui obtiennent plus de succès que la créature se libèrent de l'emprise de l'illusion. Celles qui échouent restent incapables d'agir, coincées entre l'illusion et la réalité.

MOUVEMENT

Type : P • Action : Complexe • Portée : LDV • Durée : Maintenue

L'être peut se servir de ce pouvoir pour augmenter ou diminuer l'indice de Mouvement d'une cible sur le terrain qu'il



contrôle, multipliant ou divisant ainsi l'indice de la cible par son Essence.

Lorsque Mouvement est utilisé sur un véhicule, la métacréature effectue un test d'Essence contre un seuil de difficulté égal à la moitié de la Structure du véhicule. Multipliez le nombre de succès par l'indice d'Accélération du véhicule et ajoutez ou soustrayez le résultat de la Vitesse du véhicule au prochain tour (comme pour un véhicule qui effectue un test d'Accélération ou de Décélération). La métacréature peut continuer à effectuer des tests d'Essence pour accroître ou diminuer la vitesse du véhicule lors de tous les tours de combat pendant lesquels elle maintient son pouvoir. Selon la situation, ce changement de vitesse pourra appeler un test d'Accident ou de Stress.

PESTILENCE

Type : P • Action : Perm. • Portée : Toucher • Durée : Éphémère

Une créature dotée de ce pouvoir est porteuse d'une maladie comme le SIVTA-3 ou le Virus Vampirique Humain-Métahumain (WHMH). Si la victime touche, est touchée ou encore blessée par la métacréature (ou échange des fluides corporels, etc.), elle doit effectuer un test de Constitution contre un seuil de difficulté égal à l'Essence +2 de la métacréatures. Selon la situation et la nature infectieuse de la maladie ou du porteur, le meneur de jeu peut modifier ce seuil de difficulté. Une victime qui ne réussit pas son test contracte la maladie. Les victimes qui n'obtiennent qu'un ou deux succès auront sans doute des nausées ou subiront des effets secondaires singuliers. À moins que le contraire ne soit précisé dans la description de chaque métacréature, considérez qu'il s'agit du SIVTA-3 (page 247 de *SR3*).

PEUR

Type : M • Action : Complexe • Portée : LDV • Durée : Spéciale

Peur confère à un être le pouvoir d'emplir ses victimes d'une terreur insurmontable venant du terrain ou de l'être lui-même. Prise de panique, la victime fuit au plus vite vers l'endroit apparemment sûr le plus proche.

Le meneur de jeu effectue un test d'opposition entre la Volonté de la victime et l'Essence de la créature. Les succès nets qu'obtient la créature déterminent l'intensité de la peur de la victime. En général, cette peur panique dure un nombre de tours de combat égal aux succès de l'être.

POSSESSION

Type : M • Action : Complexe • Portée : Spéciale • Durée : Spéciale

Ce pouvoir permet à un esprit de posséder un être vivant. L'esprit peut user de Possession dans les circonstances suivantes :

Il peut tenter de posséder toute créature qu'il vainc en combat astral. Pour que la possession fonctionne, la victime doit avoir un corps physique.

Il peut prendre possession d'un hôte de bonne volonté, que cet hôte soit ou non capable de voyager dans le plan astral. Alors que l'hôte invite l'esprit à le pénétrer, c'est l'esprit qui décide du moment où il part, à moins qu'il ne soit exorcisé par bannissement (page 188 de *SR3*).

Le personnage possédé conserve toutes ses connaissances et compétences et gagne, en outre, les compétences de l'esprit. Augmentez tous ses attributs Physiques de la Puissance de l'esprit et remplacez tous ses attributs Mentaux par ceux de l'esprit. Si l'hôte ne s'est pas soumis de bon gré à la possession, ajoutez +2 au seuil de difficulté de tous les tests qu'il effectue alors qu'il est possédé.

Si la victime sombre dans l'inconscience parce qu'elle subit des dégâts Physiques Fatals, l'esprit est indemne mais

renvoyé sous forme astrale. Bannir l'esprit possesseur le dérange plus que cela ne le tue. Les sorts mana affectent l'esprit alors que les sorts physiques affectent le corps hôte.

Lorsqu'un esprit possesseur quitte un corps, l'hôte doit résister à (Puissance) F dégâts Étourdissants en utilisant sa Volonté.

PROJECTION SONIQUE

Type : P • Action : Complexe • Portée : LDV • Durée : Éphémère

Une créature dotée de ce pouvoir pousse un cri qui inflige une douleur physique aux créatures qui l'entendent. Appliquez un modificateur de +2 à tous les seuils de difficulté des personnages qui entendent le cri pendant un tour de combat complet lorsque la créature le pousse. Les personnages qui disposent d'implants atténuant les sons ne sont pas affectés alors que ceux qui sont dotés d'une ouïe à grande fréquence souffrent d'un modificateur de +3. Les victimes qui obtiennent plus de succès nets dans un test d'opposition de Volonté contre l'Essence de la créature réduisent le modificateur de 1 point. Si la Projection Sonique fait office d'attaque dehors, à l'intérieur ou à l'extérieur du champ d'un sort de Silence, réduisez la puissance de la Projection Sonique de la Puissance du sort.

PSYCHOKYNÉSIE

Type : P • Action : Complexe • Portée : LDV • Durée : Éphémère

L'être possédant ce pouvoir peut générer une énergie psychokinétique de Force et Rapidité égales à son Essence, comme pour le sort de Doigts Télékinésiques (page 196 de *SR3*).

RÉACTION ACCRUE

Type : P • Action : Perm. • Portée : Soi-même • Durée : Spéciale

Une créature disposant de ce pouvoir ajoute (Essence/2) dés (arrondir à l'inférieur) à ses dés d'initiative mais également à ses dés de Réaction lorsqu'elle effectue des tests de Réaction et de surprise. Réaction Accrue peut se voir limitée en durée et/ou en nombre d'utilisations.

Veuillez noter que les caractéristiques des métacréatures n'ont pas été modifiées pour refléter les effets de ce pouvoir.

RECHERCHE

Type : P • Action : Complexe exclusive • Portée : LDV • Durée : Spéciale

Une créature dotée de ce pouvoir peut rechercher toute personne, lieu ou objet situé sur son terrain. Pour trouver son objectif, la créature doit emporter un test d'opposition entre deux fois son Essence et l'Intelligence de la personne. Si la cible du pouvoir de Recherche est un objet, la métacréature doit emporter un test de deux fois son Essence contre un seuil de difficulté égal à la Résistance de l'Objet (page 181 de *SR3*). Le pouvoir de Dissimulation entre en conflit direct avec le pouvoir de Recherche en ajoutant l'Essence de la créature dissimulant l'objet de la recherche au seuil de réussite mentionné plus haut.

REGARD PÉTRIFIANT

Type : P • Action : Complexe • Portée : LDV • Durée : Maintenue

Une créature au Regard Pétrifiant peut transformer les tissus vivants en carbonate de calcium. Si la victime croise le regard de l'être, effectuez un test d'opposition entre l'Intelligence de la victime et l'Essence de l'être. Si la créature obtient plus de succès nets, la victime est pétrifiée. La seule chose que puisse tenter de faire à chaque tour une victime pétrifiée est de briser l'effet, ce qui nécessite un autre test d'opposition. Si la créature meurt, les victimes pétrifiées redeviennent normales.



Les victimes pétrifiées ont un indice de Barrière égal à leur Constitution. Si la victime subit des dégâts pendant qu'elle est pétrifiée, ils prennent instantanément effet lorsque (et si) le personnage redevient normal. Petits éclats et brisures se transforment en dommages Légers et Moyens ; une victime vraiment fêlée ou brisée en éclats reprendra forme charnelle avec des membres manquants ou aura subi de grands dégâts physiques.

Les personnages magiciens peuvent user de dissipation pour briser les effets de la pétrification, comme s'ils dissipaient un sort de Pétrification (page 197 de *SR3*) doté d'une Puissance égale à l'Essence de la créature.

RÉGÉNÉRATION

Type : P • Action : Perm. • Portée : Soi-même • Durée : Perpétuelle

On ne peut terrasser via des dégâts une créature dotée de ce pouvoir, sauf si ceux-ci touchent sa colonne vertébrale ou son cerveau. Vérifiez ce type de dommages dès qu'une créature subit des dégâts Fatals ou lorsque l'ensemble des dégâts deviennent Fatals sur son moniteur de condition. Afin de déterminer si une créature meurt en raison de dégâts Fatals, lancez 1D6. Un résultat de 1 signifie que la créature est vraiment morte. Si les dommages résultent d'armes infligeant d'énormes dommages aux tissus (feu, explosion, etc.), la créature meurt sur un résultat de 1 ou 2. En ce qui concerne les autres résultats, la créature subit les pénalités de dégâts normales pour le tour de combat durant lequel ils sont infligés. Ces pénalités disparaissent dès le tour de combat suivant.

Les focus d'arme peuvent terrasser les créatures qui ont ce pouvoir. Si une créature douée de régénération subit des dégâts Fatals venant d'un focus d'arme, ou encore si des dégâts de focus d'arme mettent la créature dans la zone Fatale du moniteur de condition, la créature doit effectuer un test d'Essence contre un seuil de difficulté égal à deux fois la Puissance du focus. Si la créature n'obtient aucun succès lors de ce test, elle meurt. Un succès permet à la créature d'effectuer un test de Régénération.

RÉSISTANCE À LA MAGIE

Type : M • Action : Automatique • Portée : LDV • Durée : Mainteneur

Ce pouvoir permet à un être de conférer de la Défense Magique (page 183 de *SR3*), comme le fait un magicien, en utilisant un nombre de dés égal à son Essence.

SALIVE CORROSIVE

Type : P • Action : Automatique • Portée : LDV • Durée : Spéciale

Ce pouvoir permet à une créature de cracher une salive corrosive sur ses adversaires. Chaque fois que la créature est engagée en combat, elle peut cracher de la salive corrosive en guise d'action automatique. Pour cela, elle effectue un test de combat à distance. La cible peut éviter l'attaque et/ou effectuer un test de résistance aux dégâts en utilisant sa Rapidité plutôt que sa Constitution, et en ajoutant des dés de sa réserve de combat à l'un ou

aux deux tests. Comparez alors les succès. Chaque succès net qu'obtient la créature réduit de 1 les indices de toute armure (Balistique et d'Impact) que porte la cible. Lorsque les deux indices d'Armure tombent à 0, la cible n'est plus protégée. Les cibles dénuées d'armure doivent effectuer un test de résistance aux dégâts contre (Constitution de la créature) L dégâts. Pour chaque tranche de 2 succès que la créature obtient au test de combat à distance, augmentez la puissance de l'attaque de 1.

SÉCRÉTIONS CORROSIVES

Type : P • Action : Perm. • Portée : Soi-même • Durée : Perpétuelle

De la peau des créatures dotées de ce pouvoir suinte une substance corrosive. Le simple fait de toucher le corps de la créature inflige des dégâts à chaque tour. Toute attaque de mêlée réussie contre ou par la créature réduit de 1 les indices de toute armure (Balistique et d'Impact) portée par la cible pour chaque niveau de dégâts infligé (Léger réduit de 1, Grave de 3, etc.). Lorsque les deux indices tombent à 0, la cible n'est plus protégée par son armure. Un personnage dénué d'armure engagé dans un combat de mêlée doit effectuer un test de résistance aux dégâts contre (Essence de la créature) L dégâts. Réduisez la puissance des dégâts de 1 par point d'Allonge de l'arme de mêlée de l'attaquant.

SENS ACCRUS

Type : P • Action : Perm. • Portée : Soi-même • Durée : Perpétuelle

Les Sens Accrus comprennent les visions thermographique et de nuit, un odorat et une ouïe supérieurs, des organes détectant la chaleur, un sonar, un détecteur de mouvement (faculté de sentir les perturbations de champs électriques), etc.

SENSIBILITÉ MAGIQUE

Type : M • Action : Simple • Portée : Spéciale • Durée : Éphémère

Les créatures disposant de ce pouvoir sont capables de détecter la présence de magie et de personnages ou créatures Éveillés situés sur le même plan. Effectuez un test d'Essence (2) pour la créature en appliquant les modificateurs de la Table de sensibilité magique. Les créatures dotées de ce pouvoir soustraient une moitié de leur Essence (arrondir à l'inférieur) du seuil de difficulté de patrouille astrale.

TABLE DES MODIFICATEURS DE SENSIBILITÉ MAGIQUE

Situation	Modificateur
Distance de la cible	
Par tranche de (Essence) mètres	+1
Terrain environnant	
Terrain Libre (région plate)	-4
Terrain Normal (campagne typique)	-2
Terrain Limité (sous-bois, rue suburbaine)	0
Terrain Restreint (dédale urbain, forêt dense)	+2
Terrain Complexe (intérieur de construction)	+4
Total d'Environnement	+Niveau
La cible à un focus/sort actif	-1 par tranche de 2 points de Puissance*
La créature et la cible sont actives dans l'astral	-1 par tranche de 2 points d'attribut Magie ou de Puissance de la cible*

* Sauf en cas de masque



SILENCE

Type : P • Action : Complexe • Portée : Spéciale • Durée : Maintenue

Une créature disposant de ce pouvoir peut s'entourer d'une sphère de silence complet au rayon égal à son Essence en mètres. Dans cette zone, nul ne peut entendre le moindre son, y compris la créature. Les sons qui viennent de cette zone sont étouffés à la source. Certaines créatures sont capables de créer des sphères de silence n'importe où dans le terrain qu'elles contrôlent ; de telles créatures peuvent créer en même temps un nombre de sphères égal à leur Essence.

SORT INNÉ

Type : P • Action : Complexe • Portée : LDV • Durée : Éphémère

Ce pouvoir confère à une métacréature la faculté de recréer un effet à peu près semblable à celui d'un sort, généralement un sort de manipulation élémentaire. Elle n'utilise pas vraiment la compétence Sorcellerie pour lancer un sort, mais manipule le mana pour recréer grossièrement les effets d'un sort. La plupart des créatures ne peuvent singer les effets que d'un seul sort (que l'on inscrit entre parenthèses après le nom du pouvoir). La description des sorts se trouve dans *SR3* et commence à la page 190.

Lorsqu'une créature se sert de Sort Inné, considérez l'action comme si elle lançait un sort en utilisant son Essence en guise de Sorcellerie et de Puissance. Les effets qui simulent les sorts de manipulation élémentaire ne peuvent être entièrement évités grâce à la seule réserve de combat. La plupart des attaques réalisées avec ce pouvoir infligent (Essence) M dégâts, même si le niveau de dégâts peut varier (voir les descriptions individuelles des métacréatures).

Sort Inné fonctionne comme si on lançait un sort et les personnages Éveillés peuvent profiter de la Défense Magique pour se protéger, ainsi qu'autrui, contre les effets de ce pouvoir. Veuillez noter que la Défense Magique ne fonctionne pas contre les autres pouvoirs de métacréatures (sauf pour ce qui concerne les créatures dotées du pouvoir de Compétences Magiques [page 9] qui utilisent la Sorcellerie pour lancer leurs sorts).

Comme il s'agit d'un pouvoir inné, les métacréatures qui en usent ne sont pas victimes des effets du Drain. Toutefois, si une métacréature soutient une attaque via le pouvoir de Sort Inné, elle subira un Drain de (Essence) G selon les règles habituelles. Les effets d'une attaque maintenue via Sort Inné couvrent une zone en mètres carrés égale à l'Essence de la métacréature. Il est possible de dissiper les sorts innés maintenus.

SOUFFLE NOCIF

Type : P • Action : Complexe • Portée : Toucher • Durée : Éphémère

L'être peut utiliser ce pouvoir pour créer une infecte odeur nauséabonde destinée à mettre hors d'état de nuire ses victimes. Les personnages exposés effectuent un test de Volonté ou de Constitution (selon l'attribut le plus élevé) contre un code de dégâts Étourdissant de (Essence de l'être) G. Les armures, dermales ou non, ne protègent pas contre ce type de dommages mais un masque à gaz réduira la puissance de 2 et le niveau de dégâts d'un cran.

TOUCHER/HURLEMENT PARALYSANT

Type : P • Action : Complexe • Portée : Toucher ou LDV • Durée : Spéciale

Tout contact (dont une attaque au corps à corps, qu'elle inflige ou non des dégâts) avec un être usant de son Toucher réduit la Rapidité de la cible de l'Essence de l'être pendant 2D6 minutes. Des contacts multiples causeront de multiples réductions de Rapidité. Une cible dont la Rapidité tombe ainsi

à 0 ne peut plus bouger. Une cible dont la Rapidité tombe en dessous de 0 est en danger de mort. Pour pouvoir continuer à respirer, la victime doit effectuer un test de Volonté toutes les minutes contre un seuil de difficulté égal à l'Essence de l'être. Si la victime perd le test, elle arrête de respirer et meurt dans 1D6 minutes à moins que l'effet paralysant cesse de faire effet avant ou que quelqu'un lui administre les soins d'urgence.

Certaines créatures possèdent une version de ce pouvoir connu sous le nom de Hurlement Paralysant. Dans ce cas, l'être peut affecter toute cible à même de l'entendre. Il effectue un jet d'opposition en employant son Essence contre la Volonté de la cible. S'il obtient 1 succès net, le pouvoir prend effet. Quand Hurlement Paralysant est utilisé comme une attaque en-dehors ou dans le champ d'un sort de Silence, réduisez sa puissance de la Puissance du sort.

VENIN

Type : P • Action : Perm. • Portée : Toucher • Durée : Éphémère

L'attaque d'une créature dotée de ce pouvoir est venimeuse et son code de dégâts est (Essence) G. Considérez le venin comme une toxine qui agit en 1 tour de combat. Certaines créatures ont des variantes de ce pouvoir (voir leur description).

FAIBLESSES DES ÉVEILLÉS

Alors même que de nouvelles espèces apparaissent, dotées d'étranges et inédits pouvoirs, ces formes de vie affichent des faiblesses qu'il est possible d'exploiter – sans doute s'agit-il d'une tentative de la nature destinée à mettre au même niveau métahumains et métacréatures.

ALLERGIE

Nombre de créatures réagissent lorsqu'on les met en présence d'une substance ou d'une situation. En général, elles n'éprouvent une réaction que lorsqu'elles entrent en contact avec la substance ou sont soumises aux conditions agissantes. Les substances les plus couramment allergènes sont la lumière du soleil, les métaux ferreux, les objets ayant une signification religieuse (de telles allergies sont sans doute psychosomatiques), les plastiques et matières polluantes.

Nuisance : Gêne la créature mais n'a pas d'effet en termes de jeu.

Bénigne : Gêne et trouble la créature (+1 à tous ses seuils de difficulté).

Modérée : La créature trouve le contact de la substance douloureux et s'en éloigne le plus souvent. Si le contact se prolonge, la créature est victime d'une réaction allergique. Ajoutez +2 à la puissance des armes faites de cette substance.

Grave : Le moindre contact avec la substance provoque une réaction allergique et inflige des dégâts physiques. Ajoutez +2 à la puissance des armes faites de cette substance. En plus de tous les dégâts effectués à l'aide l'arme, la cible subit une blessure Légère.

EXIGENCES ALIMENTAIRES

Le régime alimentaire de la créature doit contenir certaines substances (souvent des oligo-éléments, mais parfois des composés plus ésotériques que cela). Si elle ne satisfait pas aux conditions alimentaires requises par son régime, elle tombe malade et finit par mourir.

PERTE D'ESSENCE

Seuls les humains et métahumains peuvent attraper le Virus Vampirique Humain-Métahumain, et seules des créatures ainsi malades peuvent être victimes de cette faiblesse. De tels êtres viennent au monde avec l'Essence dont ils disposaient avant leur changement, mais ils n'ont aucune Essence innée. Ils



ne gagnent de l'Essence qu'en absorbant celle des autres. Ils perdent 1 point d'Essence tous les mois. Certains perdent leur Essence plus vite encore, mais l'inverse est assez rare.

Un être dont l'Essence tombe ainsi à 0 meurt dans les jours qui suivent, voire en quelques heures. Durant cette période, il est particulièrement dangereux car, quelle que soit sa nature habituelle, il se comporte alors en prédateur affamé et chasse l'Essence fraîche avec une férocité animale.

SENS RÉDUITS

Tous les sens (ou une partie seulement) de l'être sont victimes de quelque limitation. En général, les sens réduits fonctionnent à la moitié de leur indice.

VULNÉRABILITÉ

Le métabolisme de certains êtres peut se voir entravé par des objets faits d'une certaine substance. Augmentez les dégâts de telles armes d'un niveau. Par exemple, une massue en bois à 2L deviendra une arme à 2M contre un être vulnérable au bois.

Les êtres récupèrent de leurs blessures infligées par l'intermédiaire de la substance au même rythme que d'habitude. Les contacts avec la substance qui n'infligent pas de dégâts correspondent à une Nuisance allergique.

Les êtres dotés du pouvoir de Régénération ne souffrent des effets de blessures causées par la substance que jusqu'au

début du tour de combat suivant (voir Régénération, page 13). Par exemple, un vampire blessé par un pieu de bois ne subirait les pénalités relatives aux dégâts que durant le tour de combat où il recevrait les dommages - ils seraient soignés au tour de combat suivant.

CRÉATURES MUTANTES

Les créatures mutantes de *Shadowrun* sont de banals animaux affectés par une exposition aux radiations ou par un empoisonnement radioactif. Même si les mutations peuvent engendrer de nombreux changements, toutes les créatures mutantes partagent certaines caractéristiques générales. Elles sont plus agressives que la version normale ; elles ont souvent l'air enragé, attaquent sans raison et battent rarement en retraite. La plupart d'entre elles sont des créatures solitaires et elles attaquent les autres spécimens de leur espèce avec grand enthousiasme. Les créatures normales ont tendance à rester à l'écart des mutants.

Les créatures mutantes présentent également beaucoup des caractéristiques décrites ci-dessous ; si cela se révèle nécessaire, le meneur de jeu choisit les caractéristiques qu'il applique aux mutants de ses parties.

ALTÉRATION DE LA TAILLE

La plupart des créatures mutantes sont de 50 à 200 % plus grandes que les spécimens normaux de leur espèce. Certaines



peuvent être encore plus imposantes, quoique des créatures de plus de deux fois la taille normale restent rares. Quelques mutants sont plus petits que la normale.

CARACTÉRISTIQUES PHYSIQUES

Les caractéristiques physiques communes aux créatures mutantes comprennent les anomalies osseuses, la gale et l'albinisme. Les dépôts osseux externes sont plus courants sur les jambes, les bras, le crâne et l'épine dorsale ; ces protubérances émergent parfois de l'épiderme, ce qui donne à la créature une apparence monstrueuse. Les os peuvent aussi être mal alignés ; par exemple, une épine dorsale étrangement arquée, des membres disproportionnés par rapport à la taille, ou un crâne à la forme singulière.

Les créatures ayant de la fourrure sont prédisposées à la gale, offrant à la vue des morceaux de chair exposée, souvent écorchée et décolorée. Les créatures ayant peu ou pas de fourrure auront sans doute des croûtes, des plaies ouvertes et/ou la peau décolorée. Les créatures dotées d'une armure ou d'un exosquelette auront pour leur part peut-être perdu un ou deux morceaux de leur protection.

Le trait physique le plus courant chez les créatures mutantes est l'albinisme - une peau à l'apparence cadavérique ou extrêmement pâle avec des yeux rouges ou roses. Nombre de créatures mutantes disposent aussi d'appendices supplémentaires, généralement inutiles. Parfois, on voit un mutant auquel il en manque.

ATTRIBUTS ET FACULTÉS RENFORCÉS

Certaines créatures mutantes ont un indice de Force ou de Constitution plus élevé que les spécimens normaux. En outre, les créatures mutantes présentent des facultés spéciales dont n'est pas dotée l'espèce normale, comme une vision thermographique ou nocturne.

FACULTÉS PARANORMALES

Nombre de créatures mutantes disposent de pouvoirs paranormaux comme une perception astrale, une salive ou des sécrétions corrosives, une aura de terreur, de pestilence ou du venin.

CRÉATION DE CRÉATURES MUTANTES

Utilisez les directives qui suivent lorsque vous souhaitez créer la version mutante d'une créature normale.

- Réduisez l'Intelligence de 2 points (pour un minimum de 1).
- Pour chaque caractéristique mutante, décrite dans cette partie, que le meneur de jeu décide de donner à la créature, l'Essence de celle-ci est réduite de 1 point. Si le mutant a des attributs renforcés, diminuez son Essence de 1 par point d'augmentation. Les facultés paranormales sont uniques et aucun mutant ne devrait en posséder plus

d'une si une créature a une faculté paranormale, réduisez son Essence de 3 points (jusqu'à un minimum de 1). Toute faculté basée sur l'Essence fonctionne dans ce cas avec l'ancien indice de la créature.

Michaël, le meneur de jeu, souhaite que son groupe soit confronté à un ours mutant pendant qu'il fouille le Big Sur Coast à la recherche d'un laboratoire de développement caché. Les caractéristiques normales d'un ours sont les suivantes :

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
9/1	4 x 3	9	-	2/4	2	6	5

INIT : 5 + 1D6

Attaques : 6(C) Physiques, +1 d'Allonge

Michaël réduit l'Intelligence de l'ours de moitié. Il décide ensuite d'en faire un albinos (1 point d'Essence) et de lui conférer la faculté d'émettre des sécrétions corrosives (faculté paranormale qui coûte 3 points d'Essence). Enfin, l'ours fera deux fois la taille normale afin de faire une peur bleue au groupe (1 point d'Essence). Les caractéristiques de l'ours mutant sont alors les suivantes :

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
9/1	4 x 3	9	-	1/2	2	1	5

INIT : 5 + 1D6

Attaques : 6(G) Physiques, +1 d'Allonge

Si l'ours frappe un personnage qui n'est pas protégé par une armure, ce personnage doit effectuer un test de résistance aux dégâts contre deux fois l'Essence de l'ours, 6L - l'ancien indice d'Essence.

Les métacréatures mutantes

Le meneur de jeu peut créer la version mutante d'une métacréature en s'appuyant sur les mêmes directives que précédemment. Toutefois, dans ce cas, conserver l'équilibre du jeu est plus difficile, en particulier avec les créatures qui existent principalement dans l'espace astral ou qui ont un niveau d'intelligence métahumain. Gardez à l'esprit que contrairement aux métacréatures toxiques, les métacréatures mutantes sont mentalement déséquilibrées et agissent rarement selon la norme de leur espèce.

LES MÉTACRÉATURES TOXIQUES

Les métacréatures toxiques sont des créatures paranormales perverses et dénaturées par les radiations et la pollution. Ces créatures redoutables comptent parmi les plus dangereuses de la terre.

Pour créer une métacréature toxique en partant d'un animal paranormal déjà existant, le meneur de jeu doit choisir des caractéristiques et pouvoirs pour son abomination. Comme pour les créatures mutantes, il peut personnaliser des métacréatures toxiques pour qu'elles conviennent à une aventure ou campagne en particulier.

Premièrement, le meneur de jeu doit choisir un pouvoir toxique primaire et un pouvoir secondaire dans la Table des pouvoirs des métacréatures toxiques. Ces pouvoirs ne coûtent pas d'Essence à la métacréature car elle les tire de la pollution de la terre. Cependant, cela signifie également que les pouvoirs ont quelques limitations : la métacréature peut utiliser son pouvoir toxique primaire un nombre de fois égal à

TABLE DES POUVOIRS DES MÉTACRÉATURES TOXIQUES

Pouvoirs toxiques primaires

Accroissement d'Attributs Physiques
Aveuglement
Compulsion
Confusion
Engloutissement dans Sa Boue
Peur
Sens Accrus
Souffle Nocif

Pouvoirs toxiques secondaires

Collage
Contrôle Animalier
Immunité contre les Poisons
Pestilence
Salive Corrosive
Sécrétions Corrosives
Sensibilité Magique
Venin



son indice d'Essence ; elle peut utiliser son pouvoir toxique secondaire un nombre de fois égal à la moitié de son indice d'Essence (arrondir à l'inférieur). Le pouvoir se recharge au rythme d'une utilisation par heure tant que la créature reste immergée sous des déchets toxiques ou qu'elle occupe une zone hautement toxique. Ce processus de rechargement est qualifié d'hibernation toxique.

Pour ne donner à une métacréature toxique aucune limite d'utilisation de son pouvoir, contentez-vous d'éliminer un pouvoir normal qu'une version standard de la métacréature paranormale posséderait. Par exemple, si vous souhaitez conférer une utilisation illimitée du Souffle Nocif à un chien de l'enfer, vous pouvez choisir de le débarrasser de son pouvoir paranormal de Sort Inné (Lance-Flammes). Une créature bâtie sur un tel modèle n'a, plus besoin d'hibernation toxique pour récupérer ce pouvoir toxique. Enfin, contre 1 point d'Essence, le meneur de jeu peut ajouter 1 dé supplémentaire à la réserve de combat de la métacréature toxique. Toutes ces options lui permettent d'introduire dans ses parties des animaux paranormaux différents qui surprendront les joueurs.

La seule faiblesse d'une métacréature toxique est la réaction allergique qu'elle éprouve face à l'air et à l'eau purifiés. Traitez cette faiblesse comme une Allergie Grave.

Michaël, le meneur de Jeu, est vexé que son groupe de joueurs n'ait pas tressailli lorsque les personnages sont tombés sur l'ours mutant. Il décide alors de leur faire une petite surprise - un scorpion nova toxique. Il prend un scorpion nova normal et ajoute un dé à sa réserve de combat, ce qui réduit son Essence à 5. Il ajoute alors, en plus des pouvoirs normaux de Dissimulation et de Venin, Confusion, qui devient son pouvoir toxique primaire (5 utilisations), et Contrôle Animalier (2 utilisations), qui devient son pouvoir toxique secondaire. Enfin, il rajoute à cela deux scorpions novae normaux. Ainsi, les personnages joueurs auront du mal à dire quel est le scorpion toxique et Contrôle Animalier prend toute sa dimension. Le scorpion nova est prêt à entrer en scène.

UTILISATION DES MÉTACRÉATURES TOXIQUES

Pour bien contrôler l'introduction d'éléments rares et puissants dans le jeu, le meneur de jeu doit soigneusement songer à l'utilisation qu'il va faire des métacréatures toxiques.

Bien qu'elles ne soient pas nécessairement plus intelligentes que leurs cousines non toxiques, leurs actions donnent souvent à entendre différemment. Ces créatures agissent comme si elles avaient des motivations proches de celles des chamans toxiques ; elles n'ont de raison d'être que celle de punir ceux qui s'en prennent à leur domaine. Pourquoi et comment se développent les métacréatures toxiques reste du domaine du mystère. Cependant, elles ont certaines caractéristiques en commun. Toutes semblent être paranoïaques et vindicatives. Elles traquent et poursuivent leurs proies impitoyablement, pas nécessairement pour se nourrir. Elles sont le plus souvent seules et se déplacent rarement aux côtés des spécimens normaux de leur espèce. Celles qui possèdent le pouvoir de Contrôle Animalier œuvrent parfois aux côtés de leurs cousines normales pendant de courtes durées, mais ces "partenariats" s'achèvent généralement lorsque la métacréature toxique considère sa "mission" terminée. La plupart des métacréatures toxiques combattent leurs adversaires jusqu'à la mort. Parmi toutes les singularités de la nature du Sixième Monde, la métacréature paranormale mutante semble être la meilleure réponse à la question de savoir ce qui arrive lorsque la nature contre-attaque ceux qui l'empoisonnent.

Hormis leur nature similaire, il ne semble pas y avoir de corrélation directe entre les métacréatures toxiques et les chamans toxiques. On sait que des chamans toxiques ont déjà œuvré aux côtés de métacréatures toxiques, mais les chamans affirment que les créatures vont et viennent de leur plein gré.

À ce jour, nul n'a encore vu de métacréature toxique mutante. Mais là encore, le monde Éveillé est toujours jeune...

LES MÉTACRÉATURES ÉVEILLÉES



La liste des métacréatures décrites dans ce chapitre inclut presque toutes celles qui ont déjà fait une apparition dans un ouvrage de la gamme *Shadowrun*. Nombre de ces métacréatures ont fait l'objet d'une révision pour *Shadowrun, Troisième Édition*. Les caractéristiques et pouvoirs fournis ci-dessous annulent toute information publiée précédemment sur ces créatures.

Les taille et poids donnés pour chaque métacréature correspondent à un adulte. Il existe des spécimens plus grands (10 à 30% de plus) et plus petits (60 à 75% pour ce qui concerne les différences de sexe). Pour déterminer aléatoirement la taille d'une créature, utilisez la Table de la taille des métacréatures de la page suivante.

Les habitats décrits sont ceux que préfère la créature. Il est possible d'en rencontrer une éloignée de son environnement préféré à cause d'une ingérence de l'homme, en particulier si elle sert de gardien ou de chien de garde.

CARACTÉRISTIQUES DES MÉTACRÉATURES

Les caractéristiques qui suivent chaque description sont représentatives d'un spécimen normal ; il leur arrive de varier. Il est possible que les attributs Physiques et Mentaux d'un sujet soient de 50% plus élevés que ceux d'un spécimen moyen. Un petit spécimen de l'espèce aura en attributs au moins la moitié de la moyenne, sauf s'il est malade et/ou blessé. Que le spécimen soit plus grand ou plus petit que la moyenne de son espèce ne change pas l'Essence, l'Al-longe, le type d'attaques, le multiplicateur de mouvement et les modificateurs de dégâts. En revanche, les pouvoirs varient parfois.

Veuillez noter que le sigle WHMH signifie Virus Vampirique Humain-Métahumain. En 2060, la médecine connaît quatre souches différentes de cette maladie transmissible, qui toutes affectent chaque race différemment. Tout individu infecté par une souche de ce virus peut la communiquer à autrui.

DESCRIPTION DES CARACTÉRISTIQUES DES MÉTACRÉATURES

Co : Constitution. La première valeur est l'indice de cet attribut. La seconde, l'indice d'Armure à la fois Balistique et d'Impact.

Ra : Rapidité. La première valeur est l'indice de cet attribut. La seconde, le multiplicateur de mouvement applicable en cas de course. Si la créature vole, nage ou évolue en quelque autre manière, vous trouverez le multiplicateur de mouvement dans les **Notes**.

F : Force.

Ch : Charisme. Seules les créatures intelligentes capables d'interactions sociales ont un indice de Charisme. Pour les autres métacréatures, le Charisme est hors de propos.

I : Intelligence. La première valeur est l'indice de cet attribut utilisé dans le cadre des tests d'Intelligence et de Résistance aux sorts. La seconde sert lors des tests de Perception.

TABLE DE LA TAILLE DES MÉTACRÉATURES

2D6	Taille (plus grand ou plus petit en pourcentage)
2	-50
3-4	-20
5-7	+10 (+1 dans un attribut pris au hasard)
8-9	+20 (+2 dans un ou deux attributs pris au hasard)
10-11	hasard)
12	+50 (+5 dans un ou plusieurs attributs pris au hasard)

V : Volonté.

E : Essence. Si un A suit l'indice de cet attribut, la métacréature est un esprit qui vit principalement dans le plan astral. S'il s'agit d'un Z, la métacréature est un être dual. Les métacréatures à l'Essence variable ont toute une gamme d'indices.

Ré : Réaction. Cet attribut est utilisé dans le cadre d'attaques physiques de la métacréature.

INIT : Initiative. C'est la somme la Réaction et du résultat des dés d'initiative. L'initiative détermine également le nombre maximal de dés de réserve de combat que la métacréature peut utiliser en un seul tour de combat.

Attaques : Cette rubrique inventorie le code de dégâts de la métacréature. Les dégâts sont physiques, à moins que le contraire ne soit précisé. La note "Humanoïde" signifie que la métacréature peut utiliser des armes et obéit aux règles de combat normales des personnages. En outre, elle inflige à mains nues (Force) M dégâts Étourdissants. Si la métacréature dispose d'un bonus ou d'une pénalité d'Allonge, cela s'y trouve également.

LES MÉTACRÉATURES

Cette partie présente les caractéristiques et une description de chaque créature de *Shadowrun*. Les métacréatures sont classées par ordre alphabétique.

La Table des créatures ordinaires présente les caractéristiques de spécimens représentatifs d'animaux ordinaires. Le meneur de jeu peut modifier ces caractéristiques comme il l'entend et s'en inspirer pour introduire dans ses parties d'autres animaux. La Table des métahumains moyens sert de référence bien utile pour les meneurs de jeu qui souhaitent créer sur le pouce des personnages non joueurs.

AARDLOUP

L'aardloup nord-américain mesure 90 centimètres au garrot et pèse environ 37 kg. Il a un pelage grisâtre parsemé sur les flancs de taches foncées. On trouve aussi une tache foncée sur la tête qui part des oreilles vers la colonne vertébrale. Les aardlouns sont rusés et font bon usage de leur pouvoir de Dissimulation. Ces créatures ne sont pas très résistantes et ne peuvent courir à toute allure que pendant une minute à peine avant de devoir ralentir.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
3	4 x 5	3	-	2/4	2	6	5

INIT : 4 + 2D6

Attaques : 5M

Pouvoirs : Dissimulation (Personnelle)

Faiblesses : Allergie (Polluants, Bénigne)

ABEILLE SIBÉRIENNE

Historiquement, l'apiculture a été pratiquée par plusieurs groupes ethniques sibériens, mais l'usage a presque disparu depuis que l'Éveil a engendré une nouvelle abeille, plus grosse, qui aime les champs magnétiques. Ces énormes abeilles ont tendance à faire leur ruche près de transformateurs, générateurs et autres sources d'énergie. Elles sont capables d'effectuer des attaques de groupes basées sur l'électricité.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
2	5 x 3	1	-	1/3	2	6	5

INIT : 5 + 2D6

Attaques : 4M

Pouvoirs : Immunité (Pathogènes, Poisons), Sens Accrus (Électromagnétique), Sort Inné (Éclair, voir ci-dessous), Venin

Notes : Le multiplicateur de Rapidité est de 5 en vol. Dix abeilles ou plus sont capables d'utiliser une action complexe pour lancer un sort d'Éclair. Ces abeilles ne pourront alors le relancer avant 1D6 tours.

AFANC

L'afanc ressemble à un crocodile, mais il mesure 4,50 mètres de long (queue comprise) et pèse généralement autour de 375 kg. Il est doté d'énormes griffes dont il se sert pour creuser. Sa couleur est un mélange de vert et de marron. Carnivores à la conscience et la ruse exceptionnelles, les afancs vivent en groupes semi-sociaux de six individus maximum, mais fourragent et mangent chacun de leur côté. Une version philippine appelée le buwaya use de son pouvoir de Recherche pour dénicher de la nourriture puis oblige magiquement la proie à s'approcher à portée des crocs. Il est paresseux et accepte *toujours* la viande qu'on lui offre plutôt que de passer à l'attaque.

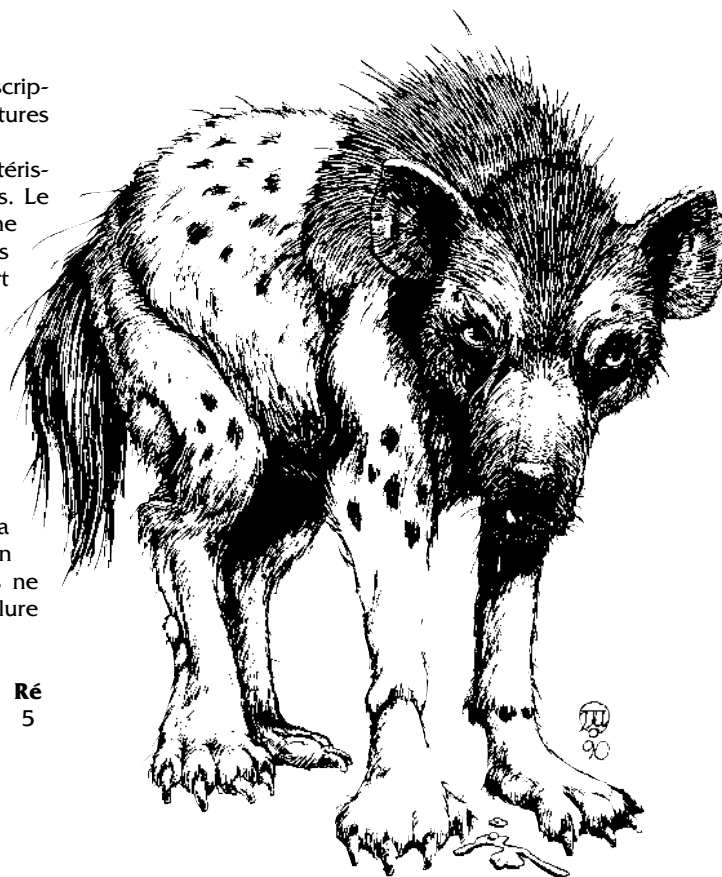




TABLE DES CRÉATURES ORDINAIRES

Nom	Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré	INIT	Attaques
Cerf	4	4 (x4)	4	-	2/3	2	6	3	3 + 1D6	3M, Allonge +1
Chat domestique	1	4 (x3)	1	-	2/4	2	6	5	5 + 2D6	3L, Allonge -1
Chat sauvage	2	4 (x4)	2	-	2/4	2	6	5	5 + 2D6	4M, Allonge -1
Chauve-souris	1	5 (x4)	0	-	1/5	1	6	6	6 + 1D6	2L
Cheval	10	4 (x4)	8	-	2/3	2	6	3	3 + 1D6	6G, Allonge +1
Chèvre	2	4 (x6)	2	-	2/3	2	6	3	3 + 1D6	3L
Chien, gros	3	4 (x5)	3	-	2/4	2	6	4	4 + 1D6	6M
Chien, petit	1	4 (x4)	1	-	2/4	2	6	4	4 + 1D6	3L, Allonge -1
Éléphant	15/3	3 (x4)	40	-	3/3	3	6	3	3 + 1D6	10F, Allonge +1
Léopard	5	5 (x4)	5	-	2/4	2	6	5	5 + 3D6	9G
Loup	5	5 (x4)	4	-	3/4	2	6	5	5 + 2D6	7M
Ours	9/1	4 (x3)	9	-	2/4	2	6	5	5 + 1D6	6G, Allonge +1
Phoque	6	5 (x4)	4	-	3/4	2	6	4	4 + 1D6	4M
Rat	1	5 (x3)	0	-	1/4	1	6	5	5 + 1D6	2L, Allonge -1
Renard	2	4 (x4)	1	-	2/4	2	6	5	5 + 2D6	3L, Allonge -1
Requin	5/1	5 (x4)	4	-	2/3	1	6	5	5 + 2D6	10G
Requin, grand	10/2	5 (x3)	10	-	2/3	2	6	5	5 + 2D6	12F
Rhinocéros	12/2	4 (x4)	25	-	2/2	2	6	3	3 + 1D6	11F
Tigre	8	6 (x4)	8	-	3/4	2	6	6	6 + 3D6	10G, Allonge +1

MOYENNES DES MÉTAHUMAINS

Nom	Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré	Attaques
Elfe	3	4	3	5	3	3	6	3	Humanoïde
Humain	3	3	3	3	3	3	6	3	Humanoïde
Nain	4	2	5	3	3	4	6	2	Humanoïde
Ork	6	3	5	2	2	3	6	2	Humanoïde
Troll	8/1	2	7	1	1	2	6	1	Humanoïde, Allonge +1

Co 10/8 **Ra** 4 x 4 **F** 8 **Ch** - **I** 2/4 **V** 4 **E** 6 **Ré** 3

INIT : 3 + 1D6

Attaques : 10G

Pouvoirs : Accroissement d'Attributs Physiques (Force, trois fois par jour, pendant [Essence] tours), Armure Renforcée, Englutissement, Recherche, Sens Accrus (Odorat, Vision nocturne)

Notes : Un afanc qui réussit une attaque par morsure saisit sa victime dans ses mâchoires, sauf si elle emporte un test de Rapidité (4). Pour s'échapper, la victime doit réussir un test de Force en utilisant le résultat d'un test ouvert (Force) de l'afanc en guise de seuil de difficulté. Si la victime ne parvient pas à s'échapper, l'action suivante de l'afanc consiste à la mordre, lui infligeant ainsi 12G dégâts. La puissance de la morsure augmente de +1 lors de chaque action qui suit. Une Armure d'Impact voit son indice diminué de moitié. L'afanc relâche une victime morte ou inconsciente si un autre ennemi l'attaque. Son multiplicateur de Rapidité est de 4 à la nage.

Le buwaya a le pouvoir de Compulsion à la place d'Englutissement et une Intelligence de 1.

AGROPELTER

Omnivore malin mais inintelligent, l'agropelter est un petit hominidé qui peut mesurer jusqu'à 90 centimètres de haut. Il possède un corps mince et sec, un visage simiesque, et des membres longs, minces et vigoureux. Une courte fourrure épaisse, généralement brune ou noire, recouvre son corps et ses mains comme ses pieds sont pourvus de griffes acérées. Des agropelters agressifs ont déjà attaqué des humains pour les chasser de leur territoire.





Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
2	4 x 3	3	-	3/4	2	6	4

INIT : 4 + 2D6

Attaques : 3M ou Humanoïde

Pouvoirs : Sens Accrus (Odorat et Oûie supérieurs, Vision nocturne)

Notes : Son multiplicateur de mouvement est de 4 quand il évolue sur la cime des arbres.

AIGLE IMPÉRIAL

Ce gros oiseau de proie a une envergure moyenne d'environ 4 mètres et pèse 24 kg. Il lacère sa nourriture à l'aide de son énorme bec incurvé et emporte ses proies dans ses affreuses serres. Il semble capable d'exercer quelque contrôle sur la météorologie dont il se sert pour éloigner le mauvais temps lorsqu'il lui faut absolument chasser.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
3	5 x 3	3	4	2/4	6	6	4

INIT : 4 + 3D6

Attaques : 5M

Pouvoirs : Contrôle Météorologique, Empathie, Immunité (Feu), Influence, Recherche, Résistance à la Magie (Personnel uniquement), Sens Accrus (Perception de profondeur)

Faiblesses : Vulnérabilité (Poison)

Notes : Le multiplicateur de Rapidité est de 7 en vol.

AIGLON-TONNERRE

Créature diurne, l'aiglon-tonnerre ressemble à un aigle roux, mais son envergure est de 3 mètres. Capable de générer et de projeter un champ électrique de défense, l'aiglon-tonnerre adore l'air, chargé d'électricité statique, des tempêtes électriques.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
3	6 x 2	3	-	2/5	3	6Z	6

INIT : 6 + 1D6

Attaques : 3L

Pouvoirs : Contrôle Météorologique (Tempêtes de foudre), Sens Accrus (Vision nocturne), Sort Inné (Éclair)

Notes : Le multiplicateur de vol est de 4. L'Éclair de l'aiglon-tonnerre provoque un effet secondaire de surcharge électrique qui affecte tout équipement électronique présent dans les environs. Pour tous les objets présents dans la zone d'effet du sort, le meneur de jeu lance 2D6 contre l'indice de Résistance des objets moins 1 (voir page 181 de SR3). Si le code de dégâts du sort est Léger, aucun matériel électronique n'est affecté. Si le résultat des 2D6 est supérieur à l'indice de Résistance des objets, le matériel électronique est court-circuité et perd de manière permanente un niveau d'indice. Si l'indice de l'équipement était de 1, alors il est définitivement hors d'état de marche et bon pour la poubelle. Un decker utilisant un cyberdeck touché par cet effet secondaire est immédiatement éjecté. En outre, le deck perd un indice de MPCP. Le meneur de jeu décide du programme touché. Cela peut également affecter du cyberware. N'effectuez qu'un jet par personnage équipé de cyberware. En cas d'échec, déterminez aléatoirement quelle pièce du cyberware est endommagée.

Quand elle meurt, la créature explose, infligeant 6L dégâts à toute personne située dans les 3 mètres.

AITVARAS

Ce serpent Éveillé fait environ 8 mètres de long et pèse 40 kg. Il est capable de voler et est apparenté au serpent à

plumes. Contrairement à la plupart des reptiles, il est actif toutes les saisons de l'année et toutes les heures de la journée.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4	6 x 3	3	5	4/6	5	6	6

INIT : 6 + 3D6

Attaques : 6L, Allonge +1

Pouvoirs : Contrôle Animalier (Spécial), Dissimulation (Personnelle), Empathie, Immunité (Armes Normales), Résistance à la Magie (Personnelle seulement), Venin ; certains ont des Compétences Magiques

Notes : L'aitvaras peut utiliser son pouvoir de Contrôle Animalier sur les animaux domestiques et de la ferme ainsi que sur les serpents. Contre tout autre animal normal, il doit emporter un test d'opposition de Volonté. Son multiplicateur de Rapidité est de 7 en vol.

ANNIS NOIR

Ce chasseur solitaire âpre à la défense de son territoire mesure 1,70 mètre de haut. Des poils drus et ras poussent sur sa tête et la majeure partie de sa colonne vertébrale, et d'épaisses touffes apparaissent sur ses épaules comme sur ses mains. Il préfère vivre dans les cavernes rocailleuses ou encore se faire une tanière entre les racines de gros arbres. L'annis noir est carnivore. Il profite de sa rapidité et de sa force pour saisir et tuer ses victimes.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
9	4 x 5	10	-	2/3	4	5Z	4

INIT : 4 + 2D6

Attaques : 10G

Pouvoirs : Accroissement d'Attributs Physiques (Force, une fois par jour pendant [Essence]D6 tours), Empathie (Dépression), Réaction Accrue, Sens Accrus (Vision nocturne)

Faiblesses : Allergie (Lumière du soleil, Bénigne)

ANWUMA BAVOLE

L'anwuma bavole est une chauve-souris Éveillée qui se nourrit de poissons et qui ressemble aux hommes-oiseaux nord-américains. Elle vit sur la côte ouest africaine et chasse à la surface des flots du golfe de Guinée. L'anwuma bavole n'est pas porteuse de maladies qui affectent les métahumains. Elle s'attache parfois à des groupes d'individus, les suivant pendant des jours sans manger ni dormir, sans raison apparente. Le peuple de Nzima voit cela comme un présage de chance et cajole activement ces créatures en les nourrissant.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
1	4 x 4	0	-	1/4	1	6	4

INIT : 4 + 1D6

Attaques : 3L

Pouvoirs : Projection sonore (Hautes fréquences), Sens Accrus (Vision nocturne)

Faiblesses : Allergie (Lumière du soleil, Bénigne)

ASONWU

Cet animal ressemble à l'agropelter (une petite variante humanoïde du macaque rhésus). Les asonwus sont carnivores et chassent en meutes pour attraper de grosses proies. Quelques spécimens mordent les jarrets de leur proie et une fois qu'elle est au sol, elle peut être attaquée par un nombre de congénères pouvant aller jusqu'à cinquante. Les symptômes de la maladie transmise par le pouvoir de Pestilence de



cette créature sont des démangeaisons, des tremblements, la démence et, pour finir, la mort cérébrale.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
2	4 x 3	3	-	3/4	2	6	6

INIT : 6+ 1D6

Attaques : 6L

Pouvoirs : Pestilence, Sens Accrus (Odorat et Ouïe supérieurs, Vision nocturne)

Notes : Le multiplicateur de mouvement est de 4 dans les arbres.

BABA YAGA

Esprit spectral, la baba yaga (également connue sous le nom de Likho et de Mogus Glouton) ressemble à une vieille femme nerveuse, fripée et exsangue, aux cheveux blancs. On en a vu certaines sous forme matérielle qui n'avaient qu'un œil. Elles sont solitaires et n'apparaissent que la nuit dans les forêts reculées. On sait que la baba yaga mange parfois de la chair métahumaine, adoptant un comportement similaire à celui du wendigo quand elle use de son pouvoir de Drain d'Essence.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
P	P x 2	P	P - 3	P	P + 2 (1D6 + 7) A	P	P

INIT : P+ 10+ 1D6

Attaques : (P + 2) M

Pouvoirs : Accident, Chape d'Ombre, Compulsion, Drain d'Essence (Permanent), Glamour, Immunité (Armes Normales, Froid, Pathogènes, Poisons, Vieillessement), Peur, Sens Accrus (Odorat), Toucher Paralysant

Faiblesses : Allergie (Lumière du soleil, Bénigne), Perte d'Essence (1 point par mois)

Notes : Certaines baba yaga ont un voire plusieurs pouvoirs supplémentaires : Accroissement d'Attributs Physiques (Force, deux fois par jour pendant Essence x D6 tours), Aura Glaciale, Compétences Magiques, Confusion. La baba yaga doit se repaître de chair pour utiliser son pouvoir de Drain d'Essence. P = Essence actuelle. Essence minimum de 8, maximum de 24. L'initiative astrale est égale à P + 20 + 1D6.

BANDERSNATCH

Genre de sasquatch atteint d'un virus Vampirique, le bandersnatch mesure environ 3 mètres de haut pour un poids de 400 kg. Sa fourrure est plus épaisse et moins luisante que celle d'un sasquatch, et ses bras sont un peu plus longs. Comme il est capable d'utiliser son pouvoir de Coloration Adaptative pour réfracter la lumière autour de son corps, on voit rarement sa véritable apparence. Quand il se sert de ce pouvoir, le bandersnatch ressemble à une forme humanoïde, presque invisible, dont la peau copie les paysages environnants.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
8	3 x 4	7	-	2/4	4	6Z	4

INIT : 4 + 3D6

Attaques : 8G, Allonge +1

Pouvoirs : Coloration Adaptative, Imitation, Pestilence (WHMH-2).

BANDIT

Le bandit est une version plus grande du raton laveur. Pouvant mesurer jusqu'à 1 mètre de long, il est doté de longues pattes antérieures disproportionnées, aux pouces

opposables. On sait que les bandits se servent d'outils simples et sont attirés par les objets brillants.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
2	4 x 3	2	4	3/5	2	6	5

INIT : 5 + 1D6

Attaques : 3L

Pouvoirs : Sens Accrus (Odorat et Ouïe supérieurs, Vision nocturne)

Notes : Les bandits ont une connaissance innée des serrures. Avec un outil simple, comme un clou ou un morceau de fil de fer, un bandit est bien souvent capable de crocheter les serrures mécaniques. Traitez cette faculté comme une compétence d'indice 4.

BANSHEE

Grande et décharnée, la banshee est un elfe atteint du WHMH. Elle apprécie les lieux de désolation situés près d'habitations humaines. Elle reste solitaire, sauf quand elle chasse. Elle se nourrit de l'Essence de ses victimes qu'elle terrorise en vol de sa plainte obsédante et qu'elle poursuit jusqu'à ce qu'elles tombent à bout de forces. La banshee s'approche alors pour les achever, drainant totalement leur Essence.

Un elfe affecté par le WHMH se transforme en banshee et conserve ses attributs normaux.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
3	4 x 5	3	5	4	4	2D6	4

INIT : 4 + 2D6

Attaques : Humanoïde

Pouvoirs : Drain d'Essence, Forme de Brume, Immunité (Pathogènes, Poisons, Vieillessement), Infection, Peur, Régénération, Sens Accrus (Odorat et Ouïe supérieurs, Vision nocturne). En outre, nombre possèdent Compétences Magiques.

Faiblesses : Allergie (Lumière du soleil, Bénigne), Perte d'Essence, Vulnérabilité (Argent, Bois)

BARBARE À CRÊTE

Sa peau orangée et son épaisse fourrure brune donnent au barbare à crête l'apparence d'un grand singe d'environ 1,60 mètre pour 95 kg. Ces charognards marchent par groupes de six à quinze adultes menés par un mâle alpha. Bien que normalement dociles, nombre de barbares à crête sont porteurs d'une infection proche du S1VTA-3, ce qui rend leur morsure meurtrière.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
5	4 x 4	4	-	2/3	2	6	3

INIT : 3 + 1D6

Attaques : 4M

Pouvoirs : Accroissement des Attributs Physiques (Force, une fois par jour, pendant [Essence/2]D6 tours), Pestilence (lancez 1D6 ; sur un résultat de 6, l'individu a ce pouvoir et porte le S1VTA-3), Peur, Sens Accrus (Odorat supérieur, Vision nocturne)

BARGHEST

Le barghest est un énorme mastiff, tout noir ou tout blanc. Son pelage ras épouse à la perfection la forme de son corps, donnant une impression de nudité, et des pointes osseuses émergent sur toute la longueur de sa colonne vertébrale. Il a les yeux rouges et ses crocs brillent légèrement dans le noir car sa salive contient une bactérie luminescente. Il chasse seul ou en couple lors de la saison des amours ; le reste du temps, il chasse en meute de douze individus ou plus.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
7	6 x 4	5	-	3/6	3	6Z	6

INIT : 6 + 2D6

Attaques : 9G

Pouvoirs : Hurllement Paralysant, Peur, Sens Accrus (Sonar)

BASILIC

Le basilic est un grand lézard d'environ 2,50 mètres de la gueule à la queue et de 100 kg. Ses écailles protubérantes sont noires et jaune clair, mais complètement noires autour de la gueule et au bout de la queue. Ce reptile possède quarante dents au tranchant affilé et se nourrit principalement de petits mammifères, ce qui ne l'empêche pas de dévorer joyeusement tout ce qu'il parvient à attraper.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4/2	2 x 3	7	-	1/3	2	6Z	2

INIT : 2+ 1D6

Attaques : 6M, Allonge -1

Pouvoirs : Regard Pétrifiant

Faiblesses : Allergie (son propre Regard, Grave)

BEAN SIDHE

Cet être spectral apparaît comme une vieille femme vêtue de haillons ou de vêtements issus d'un autre âge. Elle se fait passer pour un messager, sa plainte perçante pleurant les morts ou avertissant la famille à laquelle elle s'attache d'un décès imminent. Les bean sidhe apparaissent exclusivement aux familles vivant en Ecosse ou Tír na nÓg qui sont d'une forte lignée celtique et qui ont généralement un faible indice EGI. De temps à autre, des bean sidhe apparemment démentes se manifestent pour une nuit en un lieu reculé et attaquent tous les métahumains qui passent dans les environs.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
P - 1	(P - 1) x 2	P - 1	P - 3	P	P + 1	(4D6 + 2)	A P - 1

INIT : P + 9 + 1D6

Attaques : Spécial

Pouvoirs : Aura Glaciale, Compulsion, Drain d'Essence (Temporaire), Hurllement Paralysant, Immunité (Armes Normales, Froid, Pathogènes, Poisons, Vieillessement), Matérialisation, Projection Sonique, Psychokinésie, Régénération, Sensibilité Magique. D'aucuns possèdent également le pouvoir de Compétences Magiques.

Faiblesses : Allergie (Argent, Grave), Perte d'Essence

Notes : P = Essence actuelle. Essence minimum de 6, maximum de 26. L'initiative astrale est égale à P + 20 + 1D6.

BÉHÉMOTH

Animal protégeant féroce son territoire et utilisant des méthodes de chasse particulièrement agressives, le béhémoth est une paraespèce de l'alligator. Haut de 3 mètres à l'épaule et long d'environ 4,90 mètres, il est recouvert d'une épaisse peau tannée. Sa méthode de chasse préférée consiste à rester immobile sous la surface de l'eau où il attend qu'une créature inconsciente passe à proximité. Une variante connue sous le nom de macaréu descend du caïman plutôt que de l'alligator. On le trouve que dans la jungle amazonienne.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
10/6	4 x 3	25	-	2/2	5	6	3

INIT : 3 + 1D6

Attaques : 7F

Pouvoirs : Armure Renforcée

BOGIE

Le bogie ressemble à un énorme rottweiler qui mesure près de 1,25 mètre au garrot et du front duquel émergent deux petites cornes. Carnivore, le bogie refuse généralement de se battre contre une créature plus grande que lui qui ne cède pas à ses menaçantes démonstrations. Toutefois, lorsqu'il chasse en meute, il est féroce et impitoyable.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
3	5 x 4	4	-	4/4	3	6Z	4

INIT : 4 + 1D6

Attaques : 6M

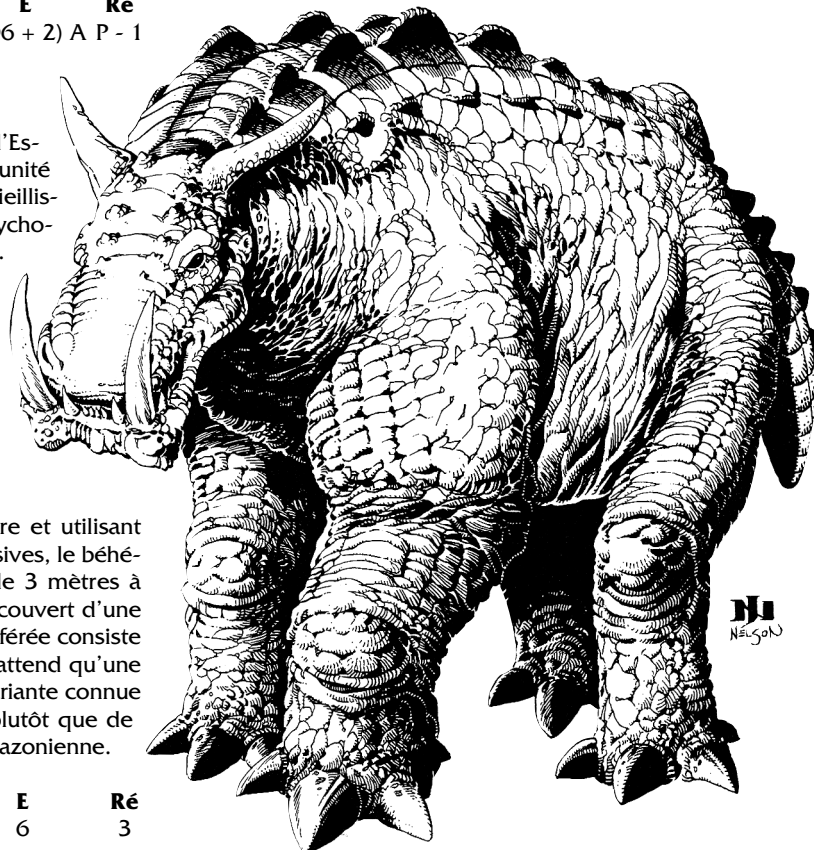
Pouvoirs : Accident, Mouvement (Personnel uniquement), Peur, Réaction Accrue, Sens Accrus (Odorat et Oûie supérieurs, Vision nocturne, Détection des mouvements)

Faiblesses : Allergie (Raifort, Modérée)

BROCHET CRACHEUR

Ce gros poisson d'eau douce possède un corps puissamment musclé et plusieurs rangées d'énormes dents pointues. Ses yeux complexes lui permettent d'estimer avec précision les distances et de cracher sa salive acide. Carnivore vorace, il attaque avec avidité et tue plus de proies qu'il ne peut en dévorer. Il aime manifestement déchirer leur chair, même lorsqu'il est rassasié. Il est surtout actif la nuit mais chasse dès qu'il a faim. Il attaque parfois les humains et métahumains qui s'aventurent dans les eaux, les aveuglant de son crachat pour les mordre violemment en un point vital.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
Sp	5 x 4	Sp	-	1/4	35	6	4



NJ
NELSON



INIT : 4 + 2D6

Attaques : 4M-8M

Pouvoirs : Accroissement d'Attributs Physiques (Force, une fois par jour pendant [Essence]D6 tours), Engloutissement (Spécial), Salive Corrosive, Sens Accrus (Perception de la profondeur)

Notes : La Constitution et la Force (Sp) sont déterminées par la longueur du brochet, tout comme le code de dégâts de son attaque. Un brochet de moins de 1 mètre a une Constitution et une Force de 1 ; entre 1 et 2 mètres, une Constitution et une Force de 2 ; entre 2 et 3 mètres, une Constitution de 4 et une Force de 3 ; et pour chaque tranche de 50 centimètres au-delà de 3 mètres, ajoutez +1 à la Constitution (pour un maximum de 7) et +1 à la Force (pour un maximum de 6). Un brochet de moins de 2 mètres inflige 4M dégâts ; entre 2 et 3 mètres, 5M dégâts ; entre 3 et 4 mètres, 6M dégâts ; et au-delà de 4 mètres, 8M dégâts.

Le brochet est capable de cracher une salive corrosive jusqu'à une distance de (Essence) x 2 mètres. Pour éviter le crachat, la victime doit gagner un test d'opposition de Rapidité en utilisant l'Essence du brochet en guise de seuil de difficulté (Essence +1 si la distance qui sépare le brochet de la cible est inférieure à l'Essence de l'animal en mètres). Le brochet peut utiliser son pouvoir d'Engloutissement contre des victimes déjà affectées par sa salive corrosive.

CENTAURE

Le centaure est un mélange de cheval et de primate qui mesure environ 2 mètres à l'épaule et pèse en moyenne 300 kg. Il se déplace sur ses quatre pattes de cheval et dispose d'une puissante paire de bras qui se terminent par des mains à trois doigts aux pouces opposables. Son niveau d'intelligence reste à évaluer, mais on sait qu'il crée et utilise outils et armes grossiers. Les centaures voient très bien la nuit. À moins d'être provoqués, ils attaquent rarement.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
10	4 x 5	7	-	3/5	3	6	4

INIT : 4 + 2D6

Attaques : 6G, Allonge +1

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

CERBÈRE

Le cerbère est un chien noir tricéphale qui mesure environ 1 mètre au garrot et pèse dans les 110 kg. De nature Carnivore, il chasse cerfs, chèvres, moutons et parfois, métahumains. Il compte sur ses sens aiguisés pour traquer ses proies et sur sa grande résistance pour les poursuivre sur de longues distances sans se fatiguer.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
6	4 x 5	6	-	2/6	4	6Z	5

INIT : 5 + 3D6

Attaques : 8M

Pouvoirs : Accroissement d'Attributs Physiques (Force, trois fois par jour pendant [Essence]D6 tours), Dissimulation (Personnelle), Immunité (Feu, Froid), Mouvement (Personnel uniquement), Réaction Accrue (trois fois par jour, pendant [Essence]D6 tours), Salive Corrosive, Sens Accrus (Odorat et Ouïe supérieurs, Vision nocturne, Vision thermographique)

Notes : Comme le cerbère peut mordre avec chacune de ses trois gueules, une action complexe utilisée lors d'un tour de combat lui confère trois attaques, mais toutes doivent être effectuées contre la même cible.

CERF SHASTA

Le cerf shasta ressemble à un cerf normal. Les adultes mesurent environ 2 mètres de long. Leur couleur va du roux l'été au gris bleuté l'hiver, avec une croupe blanche et le bout de la queue noir. Les mâles ont des bois à branches plutôt que de simples andouillers. Les faons sont tachetés. D'après la rumeur, ils ont un lien clair mais mal défini avec les esprits de la nature. En outre, ils sont très intelligents et semblent se souvenir de ceux qui les traitent bien. Ils semblent aussi capables de déterminer si ceux qui les approchent sont des amis ou des ennemis.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
6	8 x 5	6	-	5/8	4	6Z	7

INIT : 7 + 2D6

Attaques : 5M, Allonge +1

Pouvoirs : Un cerf shasta possède jusqu'à trois des pouvoirs qui suivent : Compétences Magiques, Disparition, Dissimulation, Empathie, Masque, Mouvement (Personnel, Course uniquement), Réaction Accrue, Résistance à la Magie, Sensibilité Magique et Silence.

Notes : Le cerf shasta est une métacréature mystérieuse. Si le meneur de jeu le désire, il peut même s'agir d'un esprit de la forêt, d'un esprit libre ou d'un changeur de forme.

CHACAL DE FEU

Le chacal de feu ressemble à un loup de 90 centimètres de long (plus la queue, de 40 centimètres environ) et de 18 kg. Il arbore une fourrure brune et rousse, mais tire son nom de ses facultés pyrotechniques plutôt que de sa couleur. Animal vivant en meutes, il chasse la nuit en couple ou en petit groupe et défend le territoire de la communauté, même s'il est seul.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
3	4 x 4	3	-	2/4	2	6	4

INIT : 4+ 1D6

Attaques : 5L

Pouvoirs : Aura Enflammée, Immunité (Feu), Sort Inné (Lance-Flammes)

CHAT DE MÛRES

De la taille d'un gros chat domestique, le chat de mûres moyen pèse 15 kg et arbore une longue fourrure noire ou blanche. Très intelligent, on le dit capable de manipuler les métahumains grâce à ses divers pouvoirs magiques.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
2	5 x 5	2	3	3/8	5	6Z	6

INIT : 6 + 3D6

Attaques : 6L, Allonge -1

Pouvoirs : Accident, Aveuglement, Chant Hypnotique, Chape d'Ombre, Coloration Adaptative, Compulsion, Mirage, Mouvement (Personnel uniquement), Réaction Accrue (1D6 fois par jour pendant [Essence]D6 tours), Sens Accrus (Vision nocturne), Sort Inné (Apparition)

Faiblesses : Herbe aux chats - les chats de mûres la trouvent irrésistible.

CHAT TALIS

Le chat talis est l'un des rares animaux Éveillés capables d'adopter deux formes différentes à volonté : celle d'un petit chat domestique et celle d'un énorme félin, rapide et puissant, qui n'est pas sans rappeler le guépard. En réalité, la



forme de guépard est due à un puissant sort de Masque, même si le chat gagne en prouesses physiques lorsque ledit sort est actif. Préférant les environnements urbains, le chat talis passe ses journées sous l'apparence d'un chat de gouttières, mais adopte généralement la forme d'un guépard la nuit.

Pouvoirs : Accroissement d'Attributs Physiques (Rapidité, Constitution et Force ; Guépard uniquement), Mirage (Personnel, Guépard uniquement), Mouvement (Personnel uniquement), Réaction Accrue (Guépard uniquement), Sens Accrus (Vision nocturne), Sort Inné (Masque)

Notes : Considérez le pouvoir de Sort Inné (Masque) comme un sort de Puissance 12. Une fois le pouvoir activé, le chat talis peut utiliser les caractéristiques du guépard.

CHAT DOMESTIQUE

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
1	4 x 4	1	-	2/4	4	6Z	5

INIT : 5 + 2D6

Attaques : 2L, Allonge -1

GUÉPARD

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
7	9 x 4	7	-	2/4	4	6Z	5

INIT : 5 + 3D6

Attaques : 8L

CHEVAL À BOSSES

Le cheval à bosses s'est répandu en Sibérie, Russie orientale et Mongolie depuis l'Éveil. Sa résistance et ses facultés magiques font de lui la monture préférée de nombreuses tribus, même s'il est difficile de l'apprivoiser et de le dresser. À l'instar du chameau, ce cheval est doté de deux bosses sur le dos.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
8	6 x 6	6	3	4/4	4	6	5

INIT : 5 + 2D6

Attaques : 6G

Pouvoirs : Collage, Coloration adaptative, Contrôle Animalier (Équidés), Garde, Mouvement (Personnel uniquement)

CHIEN DE GABRIEL

Le chien de Gabriel est un très bon prédateur urbain. Il ressemble à un gros chien d'environ 1 mètre au garrot. Nocturne de nature, c'est un animal furtif, généralement solitaire, même si on en rencontre parfois des meutes.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
3	4 x 4	3	-	2/3	4	5Z	4

INIT : 4 + 2D6

Attaques : 3M

Pouvoirs : Accroissement d'Attributs Physiques (Force ou Rapidité, chacune une fois par jour pendant [Essence]D6 tours), Compulsion (Immobilité), Dissimulation (Personnelle), Mouvement (Personnel uniquement), Réaction Accrue, Sens Accrus (Vision thermographique)

Faiblesses : Allergie (Lumière du soleil, Bénigne)

Notes : Le chien de Gabriel peut, dans une certaine mesure, se transformer, prenant visage et forme humanoïdes. Mais il ne peut devenir un bipède à part entière et ne fait pas illusion devant un examen détaillé.

CHIEN DE L'ENFER

Cette créature est un chien d'un noir de jais aux yeux rougeoyants, qui mesure 90 centimètres au garrot pour plus de 80 kg. Prédateur compétent, il chasse en meute bien organisée mais s'attaque rarement à plus gros que lui. La rumeur affirme qu'il est capable de cracher du feu.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4	4 x 4	5	-	3/4	3	6Z	6

INIT : 6 + 3D6

Attaques : 7M

Pouvoirs : Immunité (Feu), Sens Accrus (Odorat et Oûie, Vision nocturne), Sort Inné (Lance-Flammes)

CHIEN DE L'OMBRE

Prédateur nocturne qui chasse en meute, le chien de l'ombre ressemble à un gigantesque canidé mesurant 1,20 mètre au garrot. Sa robe est grise et parsemée de taches noires. Il peut changer ces taches en faisant travailler ses muscles sous-cutanés, ce qui lui confère un excellent camouflage de nuit.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4	4 x 4	5	-	2/4	3	6	4

INIT : 4 + 3D6

Attaques : 5M

Pouvoirs : Chape d'Ombre, Réaction Accrue, Sens Accrus (Vision nocturne), Silence

Faiblesses : Allergie (Lumière du soleil, Modérée)

CHIMÈRE

Comparable à un dragon occidental aptère (dépourvu d'ailes), la chimère peut faire jusqu'à 3,70 mètres de long et ses couleurs vont du gris foncé au marron en passant par une teinte brun jaunâtre. La chimère est un Carnivore rapide et adroit qui mange tout ce qui lui tombe sous la dent. Solitaire et particulièrement âpre à la défense de son territoire, elle dispose d'une morsure venimeuse.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
5/4	6 x 5	5	-	1/3	4	5Z	5

INIT : 5 + 2D6

Attaques : 6M

Pouvoirs : Dissimulation (Personnelle), Immunité (Poisons), Venin

Faiblesses : Vulnérabilité (Fer)

CHUPACABRAS

Le chupacabras est un reptile bipède d'environ 1,20 mètre de haut qui ressemble à un croisement entre un iguane et un singe. Ses écailles sont vertes et recouvertes de poils raides et épais. Il possède la crête à pointes de l'iguane, de gros yeux rouges, une petite queue et des pouces opposables. Il vit dans les forêts tropicales des Caraïbes (mais on le dit aussi présent à Madagascar). C'est une créature réservée qui se nourrit de sang, préférant celui des chèvres et des bestiaux (son nom est d'origine espagnole et voudrait plus ou moins dire "ragoût de chèvres"). Il s'attaque de temps à autre aux métahumains situés en zones désolées. Les femelles donnent naissance à un unique rejeton.

Associés aux visions d'OVNI du XX^e siècle, on les croit créés de toutes pièces, leur code génétique ressemblant à celui des primates. Les tissus des chupacabras montrent des similitudes avec le WHMH, mais ces créatures ne portent pas la maladie.



Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
5	4 x 4	3	-	3/5	6	2D6	5

INIT : 5 + 1D6

Attaques : 3L

Pouvoirs : Dissimulation (Personnelle), Drain d'Essence, Immunité (Pathogènes, Poisons), Toucher Paralysant

Faiblesses : Allergie (Lumière du soleil, Bénigne), Perte d'Essence, Vulnérabilité

COCKATRIX

La cockatrix est une sorte d'échassier jaune doté d'une crête rouge vif et d'un bec en corne. Elle fait un peu plus de 3 mètres de la tête à la queue, et pèse en moyenne 40 kg. Bien qu'elle puisse voler sur de courtes distances, la cockatrix est gauche dans les airs et préfère de loin courir. D'ailleurs, elle aime courir après sa proie, s'élevant souvent dans les airs avant de lui retomber dessus les serres en avant.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
3	5 x 3	4	-	2/3	2	6Z	4

INIT : 4+ 1D6

Attaques : 8M

Pouvoirs : Immunité (à son propre Toucher), Toucher Paralysant

CORNEILLE DES TEMPÊTES

La corneille des tempêtes est un gros corbeau omnivore d'une envergure d'environ 1,50 mètre. Son plumage est d'un noir lustré, son bec est pointu et puissant, et ses serres sont longues et incurvées. Les corneilles des tempêtes se réunissent souvent en gigantesques volées de plus d'une centaine d'individus, même s'il n'est pas rare de les apercevoir chasser ou fouiller des détritiques seules.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
2	6 x 2	1	-	3/4	3	6 (6Z)	4

INIT : 4 + 2D6

Attaques : 3L

Pouvoirs : Contrôle Météorologique (Volée uniquement), Sens Accrus (Oùie supérieure)

Notes : Par volées de six individus ou plus, les corneilles des tempêtes deviennent des créatures duales.

CORPS CADAVRE

Le corps cadavre est une sorte de zombie, un corps animé de métahumain décédé. Comme il est mort, le corps cadavre est immunisé contre certaines attaques magiques qui affectent normalement les vivants. Il ne peut exister sans aide magique mais oeuvre dans une certaine mesure indépendamment de son créateur.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
2	1 x 2	2	-	1	6	0	1

INIT : 1 + 1D6

Attaques : Humanoïde

Pouvoirs : Immunité (Pathogènes, Poisons, Pouvoirs mana et sorts)

Faiblesses : Allergie (Lumière du soleil, Modérée)

Notes : Les attributs figurant ci-dessus correspondent à ceux d'un corps cadavre moyen. Comme on est personnage avant de devenir corps cadavre, ces caractéristiques peuvent varier. On ne cumule pas les modificateurs de seuils de difficulté résultant des blessures. Une blessure Fatale rend le corps cadavre incapable de faire quoi que ce soit.

CRÉATURE-ARAIGNÉE

Ces créatures singulières, originaires d'Amazonie, incubent dans le kiwi brésilien. Elles grandissent extrêmement rapidement, jusqu'à une taille adulte d'environ 50 centimètres de diamètre. Leur corps brun moucheté est recouvert d'épines aiguës, et chacune de leurs huit pattes s'achève par une longue griffe incurvée. Un jeu de deux mandibules injecte un puissant hallucinogène à tout malheureux qui se fait mordre.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
3/1	4 x 3	2	-	1/3	3	6	3

INIT : 3 + 1D6

Attaques : 4L

Pouvoirs : Venin (effectuez un test de Constitution pour résister à 6M dégâts Étourdissants ; chaque case de dégâts ne s'inscrit pas dans le moniteur de condition mais devient un modificateur à tous les seuils de difficulté de +1 en raison des hallucinations engendrées)

DAUPHIN DES TEMPÊTES

Ces dauphins Éveillés mesurent en moyenne 3 mètres de long pour un poids de 60 kg. Hostiles à l'encontre des humains et métahumains, ils usent de leurs pouvoirs pour s'en prendre à de petits navires, aux rescapés de naufrages et aux victimes de catastrophes aériennes. Ils se servent également de leur contrôle sur le temps pour réduire la visibilité de leurs cibles. En outre, leurs facultés de manipulation électrique et biomagnétique leur permettent d'affecter les instruments de navigation.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4	6 x 5	3	4	3/6	4	7Z	5

INIT : 5 + 1D6

Attaques : 6L

Pouvoirs : Accroissement des Attributs Physiques (Constitution, une fois par jour pendant [Essence x 2D6] tours), Contrôle Météorologique, Empathie, Engloutissement, Résistance à la Magie (Personnelle uniquement), Sens Accrus (Sonar), Sensibilité Magique, Mouvement, Sort Inné (Éclair)

Notes : Les dauphins des tempêtes communiquent par sonar. Tout sonar humain d'importance qui se trouve dans les 250 mètres brouille ces communications. Augmentez les seuils de difficulté des test de Perception des dauphins de +2 si un équipement sonar fonctionne dans la zone. De même, les dauphins des tempêtes sont capables de déformer les signaux radars jusqu'à (Essence) x 20 mètres en utilisant une forme de projection sonique spéciale. Augmentez le seuil de difficulté de tout test de réussite effectué par les personnages dans le cadre d'une détection sonar. Le multiplicateur de Rapidité indiqué correspond à la nage.

DOMOVOI

Cet esprit de l'homme se manifeste sous l'apparence d'un petit humanoïde poilu et barbu, généralement vêtu de haillons. Esprit volontairement servile, il s'installe dans les parties inhabitées de la maison - généralement la grange, la cave ou le grenier. La nuit, il se charge de tâches domestiques, comme nettoyer et ranger. Il use également de ses pouvoirs pour défendre sa demeure d'adoption.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
P - 3	(P - 2) x 5	P - 5	P	P	P	P/A	P - 1

INIT : P + 9 + 1D6

Attaques : (P - 1) L, Allonge -1



Pouvoirs : Accident (Domaine), Accroissement des Attributs Physiques (Rapidité, quatre fois par jour, pendant [Essence x Essence] tours), Chape d'Ombre, Disparition, Dissimulation (Personnelle), Garde, Influence, Matérialisation, Recherche, Sens Accrus (Vision nocturne)

Notes : Jetez 2D6 pour déterminer la Puissance. L'initiative astrale est égale à P + 20 + 1D6.

DOUR

Chimpanzé Éveillé, le dur est petit, trapu, musclé, a de longs bras et un visage presque humain. Il mesure à peine plus de 1 mètre et pèse 70 kg. En grande partie nocturne, le dur préfère les cavernes, grottes et mines abandonnées dans lesquelles il profite de sa vue exercée pour chasser rats et autres rongeurs. Certains vivent dans les arbres, passant les heures de la journée dans des tanières creusées sous les racines.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
5	4 x 3	5	3	2/4	3	5	5

INIT : 5 + 1D6

Attaques : 4M ou Humanoïde, Allonge +1

Pouvoirs : Sens Accrus (Vision nocturne)

Faiblesses : Allergie (Lumière du soleil, Nuisance)

DRAGONS

On trouve dans le monde plusieurs types de dragons tous apparentés. Il s'agit de sauriens qui collent parfaitement aux descriptions mythologiques locales des dragons et grands serpents. Le peu que l'on sait des dragons vient d'entretiens avec le grand dragon Dunkelzahn. La plupart des dragons sont des créatures solitaires qui évitent tout contact inutile avec les autres êtres.

Les dragons ne peuvent pas parler mais sont capables de communiquer par la télépathie avec les créatures situées dans leur ligne de vue. Cette communication télépathique ne peut être interceptée par les instruments d'écoute comme les micros, aussi les dragons qui doivent se servir de technologie moderne font-ils parfois appel à des "traducteurs" humains ou métahumains qui parlent en leur nom face aux outils de télécommunications et autres caméras en trois dimensions. Vous trouverez plus de renseignements et une description complète de chaque type de dragon dans *Esprits et Dragons*, page 265 de SR3.

Pouvoirs communs : Armure Astrale, Armure Renforcée, Sens Accrus (Ouïe à large bande de fréquence, Vision nocturne et thermographique)

Pouvoirs observés chez certains spécimens : Compétences Magiques, Contrôle Animalier (Reptiles), Influence, Sort Inné (Lance-Flammes), Souffle Nocif, Venin

DRAGON ORIENTAL

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
14/8	8 x 3	35	9	8	8	(2D6) Z	8

INIT : 8 + 2D6

Attaques : 14F, Allonge +2

SERPENT À PLUMES

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
12/8	6 x 4	30	8	8	8	(2D6) Z	9

INIT : 9 + 2D6

Attaques : 12F, Allonge +2

DRAGON OCCIDENTAL

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
15/8	7 x 3	40	8	8	8	(2D6) Z	7

INIT : 7 + 2D6

Attaques : 14F, Allonge +3

GRAND DRAGON

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
+ 10/12	+3	+10	+5	+5	+5	12Z	+3

INIT : +1D6

Attaques : 16F, Allonge +4

Notes : Il faut ajouter les attributs précédés d'un (+) aux attributs normaux de chaque type de dragon. Certains grands dragons ont aussi la capacité de se transformer en homme ou en métahumain, comme ce fut le cas pour le président Dunkelzahn. On ne sait pas si tous les dragons savent le faire, ou si cela est simplement limité aux grands dragons.

DRAGON DE FEU

Ce gros lézard ressemble à un dragon occidental, mais il est aptère. Même s'il se déplace le plus souvent sur ses quatre membres, il est également capable de se lever sur ses jambes arrière, trouvant alors équilibre grâce à sa queue. La couleur de ses écailles va d'un brun rougeâtre sur le dos au beige clair sur le ventre et il crache du feu. Carnivore rapide et agressif, le dragon de feu attaque tout ce qui pénètre sur son territoire de chasse.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4	4 x 3	4	-	2/4	3	6Z	5

INIT : 5 + 1D6

Attaques : 6M

Pouvoirs : Immunité (Feu), Sens Accrus (Ouïe à grande bande de fréquence), Sort Inné (Lance-Flammes)

DRAGON DES GLACES

Le dragon des glaces ressemble à un dragon occidental mais est aptère. Il peut mesurer jusqu'à 1,50 mètre de long. À l'instar de son cousin le dragon de feu, il se déplace à quatre pattes, mais peut également rester en équilibre sur ses jambes arrière grâce à sa queue. Chasseur agressif et intrépide, le dragon des glaces attaque sans hésitation toute créature plus grande que lui. Il se protège en s'entourant d'une aura de froid suffisamment intense pour blesser toute créature assez stupide pour s'en approcher.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4	4 x 4	4	-	2/3	3	6Z	5

INIT : 5 + 1D6

Attaques : 6M

Pouvoirs : Aura Glaciale, Immunité (Froid), Sens Accrus (Vue)

Faiblesses : Allergie (Feu, Bénigne)

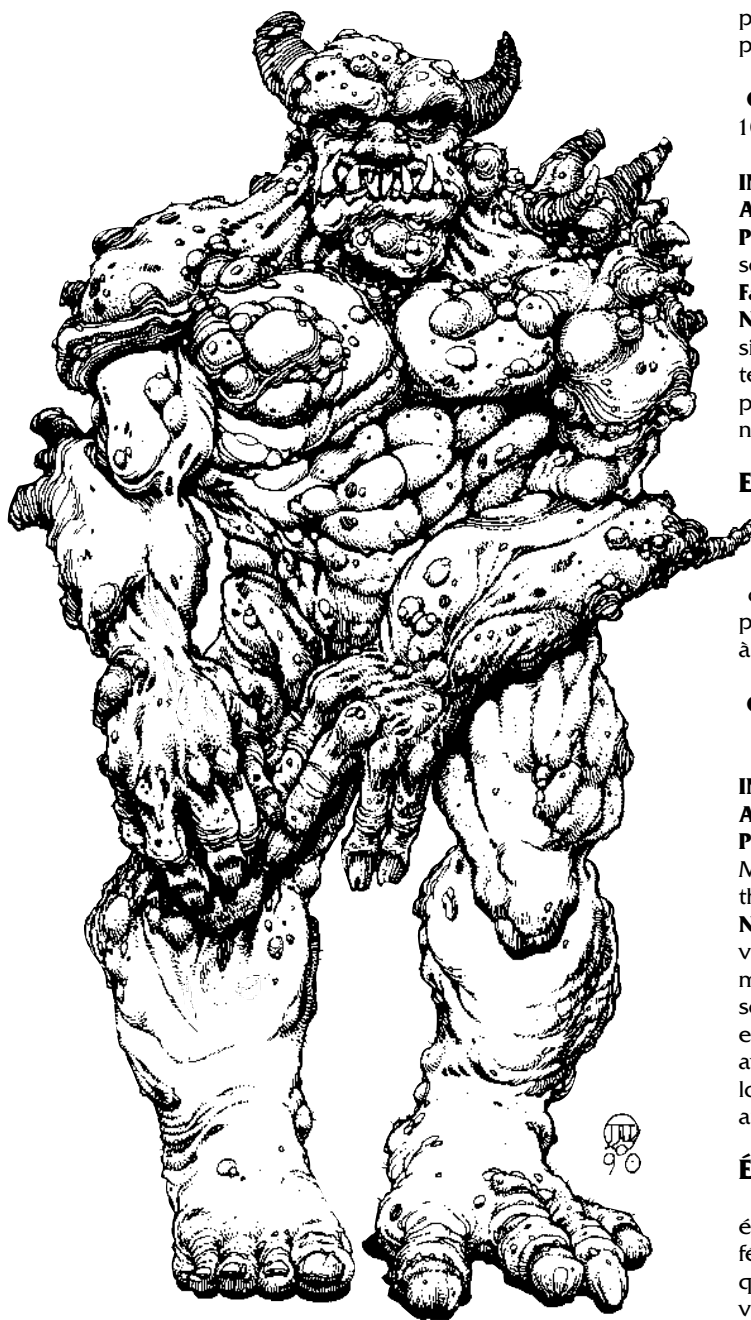
DZOO-NOO-QUA

Troll infecté par le WHMH, le dzoo-noo-qua est souvent couvert de cornes, pointes et autres plaques osseuses d'armure dermale. Le dzoo-noo-qua moyen mesure un peu moins de 3 mètres et pèse 120 kg. Principalement nocturnes, ces créatures vivent souvent dans des cavernes, égouts ou bâtiments abandonnés. Les dzoo-noo-qua ne sont pas intelligents car l'infection virale tend à altérer leur intellect jusqu'à un niveau animal.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
9/4	5 x 2	10	1	3/3	4	2D6	5

INIT : 4 + 2D6

Attaques : 7G, Allonge +1



Pouvoirs : Drain d'Essence, Infection, Régénération, Résistance à la Magie (Personnelle uniquement), Sens Accrus (Vision thermographique). D'aucuns disposent également de Compétences Magiques.

Faiblesses : Allergie (Lumière du soleil, Bénigne), Perte d'Essence

EACH-UISGE

Ce mammifère aquatique ressemble à un cheval d'environ 1,50 mètre au garrot et d'approximativement 385 kg. Son corps est recouvert de courts poils, mais il dispose aussi d'une longue crinière et d'une queue, généralement noires. Il se déplace à l'aide de pattes semblables à celles des chevaux et peut aussi bien trotter et galoper sur terre que nager et plonger. Bien qu'il puisse saisir ses victimes avec ses dents acérées pour les attirer sous les flots, il préfère les obliger à sauter sur son dos, où des sécrétions collantes les clouent sur place. L'each-uisge galope alors vers les flots et reste immergé suffisamment longtemps

pour noyer sa proie. Il se frotte ensuite le dos contre les rochers pour déloger le cadavre et le dévorer.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
10/1	4 x 6	8	-	2/4	3	6	4

INIT : 4 + 3D6

Attaques : 6G, Allonge +1

Pouvoirs : Compulsion, Engloutissement, Mouvement (Personnel uniquement), Sens Accrus (Sonar, Vision nocturne)

Faiblesses : Exigence Alimentaire (Chair métahumaine)

Notes : La peau de l'each-uisge sécrète une substance adhésive. Quiconque entre en contact avec elle doit emporter un test d'opposition entre sa Force et l'Essence de la créature pour se libérer. Le multiplicateur de Rapidité est de 5 en nage.

EKYELEBENLE

Ces mambas verts Eveillés font jusqu'à 6 mètres de long et viennent de la savane de l'Afrique subsaharienne.

Ils sont particulièrement agressifs et s'en prennent à tout ce qui est de la taille d'un nain ou plus petit. Ils crachent du poison pour se défendre et chasser, et mordent plusieurs fois à chaque attaque.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
5	6 x 2	6	-	1/5	4	6Z	6

INIT : 6 + 3D6

Attaques : 6M

Pouvoirs : Immunité (Pathogènes, Poisons), Résistance à la Magie (Personnelle uniquement), Sens Accrus (Odorat, Vision thermographique), Venin

Notes : Un serpent qui inflige au moins un dégât Léger parvient à injecter son venin qui inflige 5G dégâts à 5, 10 et 20 minutes d'intervalle. En outre, le serpent peut cracher son poison jusqu'à 5 mètres de distance. Si l'ekyelebenle qui crache emporte un test d'opposition (Réaction), son adversaire reste aveuglé pendant 2D6 heures divisées par les succès obtenus lors d'un test de Constitution (5). Si le personnage n'obtient aucun succès sur ce jet, la cécité est permanente.

ÉLÉMENTAIRES

Les élémentaires sont les personnifications des quatre éléments hermétiques. L'apparence de chaque esprit est différente selon son élément et la nature du rituel qui l'a invoqué, et la taille de sa forme matérielle est toujours significative de sa puissance. Pour plus d'informations sur les élémentaires, reportez-vous page 185 de SR3. Les élémentaires apparaissent où on les invoque, généralement près d'une concentration de l'élément concerné. Les descriptions complètes apparaissent page 263 de SR3.

Veuillez noter que les Attaques se réfèrent aux attaques physiques portées sur le plan matériel. En combat astral, les esprits infligent (Puissance) M dégâts. Tous les élémentaires ont une initiative astrale de P + 20 + 1D6.

ÉLÉMENTAIRE DE L'AIR

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
P - 2	(P + 3) x 4	P - 3	P	P	P	(P) A	P + 2

INIT : P + 12 + 1D6

Attaques : Voir Pouvoirs ci-dessous

Pouvoirs : Engloutissement, Matérialisation, Mouvement, Psychokinésie, Souffle Nocif

Faiblesses : Il est possible de confiner les élémentaires de l'air dans un espace hermétique ; Vulnérabilité (Terre)



ÉLÉMENTAIRE DE L'EAU

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
P + 2	P x 2	P	P	P	P	(P) A	P + 1

INIT : P + 11 + 1D6

Attaques : (P) G, Étourdissants

Pouvoirs : Engloutissement, Matérialisation, Mouvement

Faiblesses : Vulnérabilité (Feu)

ÉLÉMENTAIRE DU FEU

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
P + 1	(P + 2) x 3	P - 2	P	P	P	(P) A	P + 1

INIT : P + 11 + 1D6

Attaques : (P - 2) M

Pouvoirs : Aura Enflammée, Engloutissement, Garde, Matérialisation, Sort Inné (Lance-Flammes)

Faiblesses : Vulnérabilité (Feu)

ÉLÉMENTAIRE DE LA TERRE

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
P + 4	(P - 2) x 2	P + 4	P	P	P	(P) A	P - 2

INIT : P + 8 + 1D6

Attaques : (P + 4) G, Allonge +1

Pouvoirs : Engloutissement, Matérialisation, Mouvement

Faiblesses : Vulnérabilité (Air)

ENWONTZANE

Les enwontzane sont des prédateurs arboricoles et nocturnes apparentés aux sasquatchs. Ils mesurent près de 3 mètres pour un poids de plus de 400 kg. Ils ne sont pas porteurs du WHMH. Originaires des forêts de la côte d'Afrique de l'Ouest, ils se nourrissent de tout ce qui a au mieux la taille d'un ork. Ils chassent et vivent en familles de dix individus au maximum et ont un petit par an.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
8	3 x 4	7	-	2/4	4	6Z	4

INIT : 4+ 1D6

Attaques : 10G, Allonge +1

Pouvoirs : Coloration Adaptative

ESPRITS DE LA NATURE

Les esprits de la nature sont les forces personnifiées de la nature et des lieux ; ils sont les esprits de la tradition chamane. Il existe quatre types d'esprits de la nature : les esprits de la terre (forêt, montagne, désert, prairie), les esprits des eaux (mer, lac, rivière, marais), les esprits du ciel (tempêtes, brumes, vent) et les esprits de l'homme (cités, champs, foyer).

Les esprits de la nature apparaissent rarement sous une forme précise. Quand ils se matérialisent, ils adoptent souvent une forme qui reflète leur foyer natal. Conjurés par un chaman de grande puissance, ils apparaissent sous une forme rappelant celle de l'invocateur, mais sont composés de la matière de leur demeure. Les esprits de l'homme constituent l'exception car ils prennent souvent forme humanoïde. Les vieilles légendes traitant de "lutins" et de "peuple féérique" viennent sans doute de la forme matérielle de ces esprits.

Les esprits de la nature ne peuvent exister que dans leur domaine. On ne peut les invoquer ailleurs et ils ne partiront jamais de chez eux. Ainsi, un esprit de la mer ne peut se rendre sur la terre ferme, un esprit de la forêt ne peut aller dans une prairie, etc.

Veillez noter que la ligne Attaques se réfère aux attaques physiques sur le plan matériel. En combat astral, les esprits infligent (Puissance) M dégâts. L'initiative astrale de tous les esprits est égale à P + 20 + 1D6. Pour plus d'informations sur les esprits de la nature, reportez-vous pages 183 et 263 de SR3.

ESPRITS DU CIEL

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
P - 2	(P + 3) x 4	P - 3	P	P	P	(P) A	P + 2

INIT : P + 12 + 1D6

Attaques : (P - 3) M Étourdissants

Pouvoirs des esprits des brumes : Accident, Confusion, Dissimulation, Garde, Matérialisation, Mouvement

Pouvoirs des esprits des tempêtes : Confusion, Dissimulation, Matérialisation, Peur, Sort Inné (Éclair)

Pouvoirs des esprits du vent : Accident, Confusion, Garde, Matérialisation, Mouvement, Recherche

Notes : Les esprits du vent ne peuvent attaquer qu'à l'aide de leurs pouvoirs, jamais physiquement.

ESPRITS DES EAUX

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
P + 2	P x 2	P	P	P	P	(P) A	P - 1

INIT : P + 9 + 1D6

Attaques : (P) G Étourdissants

Pouvoirs des esprits des lacs : Accident, Engloutissement, Garde, Matérialisation, Mouvement, Peur, Recherche

Pouvoirs des esprits des marais : Accident, Collage, Confusion, Dissimulation, Engloutissement, Garde, Matérialisation, Mouvement, Peur, Recherche

Pouvoirs des esprits de la mer : Accident, Confusion, Dissimulation, Engloutissement, Garde, Matérialisation, Mouvement, Peur, Recherche

Pouvoirs des esprits des rivières : Accident, Dissimulation, Engloutissement, Garde, Matérialisation, Mouvement, Peur, Recherche

ESPRITS DE L'HOMME

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
P + 1	(P + 2) x 3	P - 2	P	P	P	(P) A	P + 1

INIT : P + 11 + 1D6

Attaques : (P - 2) M

Pouvoirs des esprits du foyer : Accident, Confusion, Dissimulation, Garde, Matérialisation, Recherche

Pouvoirs des esprits des champs : Accident, Dissimulation, Garde, Matérialisation, Recherche

Pouvoirs des esprits de la cité : Accident, Confusion, Dissimulation, Garde, Matérialisation, Peur, Recherche

ESPRITS DE LA TERRE

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
P + 4	(P - 2) x 2	P + 4	P	P	P	(P) A	P - 2

INIT : P + 8 + 1D6

Attaques : (P + 4) G

Pouvoirs des esprits du désert : Dissimulation, Garde, Matérialisation, Mouvement, Recherche

Pouvoirs des esprits de la forêt : Accident, Confusion, Dissimulation, Garde, Matérialisation, Peur, Recherche

Pouvoirs des esprits des montagnes : Accident, Dissimulation, Garde, Matérialisation, Mouvement, Recherche

Pouvoirs des esprits des prairies : Accident, Dissimulation, Garde, Matérialisation, Mouvement, Recherche

ÉTREIGNOIR

Totalement imberbe et doté d'une douce peau rouge aux reflets presque métalliques, l'étreignoir peut mesurer jusqu'à 1,90 mètre, avec, à peu de choses près, les mêmes proportions qu'un gorille des montagnes. Les étreignoirs omnivores sont des chasseurs solitaires constamment affamés et qui passent donc leur temps à traquer des proies. Bien qu'ils aient des dents pointues, leur mode d'attaque le plus dangereux consiste à étreindre leur proie jusqu'à la mort comme le font les ours.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
8	4 x 3	8	-	2/3	3	6Z	5

INIT : 5 + 1D6

Attaques : 7G, Allonge +1

Pouvoirs : Immunité (Feu), Mouvement (Réduction), Sécrétions corrosives

Faiblesses : Allergie (Froid, Bénigne)

FARFADET

Ces petits humanoïdes ont des ailes translucides et semblent utiliser des outils primitifs. Ils ressemblent énormément aux fées, lutins et farfadets de la mythologie européenne.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
2	10 x 1	1	3	4/4	4	6	7

INIT : 7 + 2D6

Attaques : 1M

Pouvoirs : Dissimulation (Personnelle). Nombre disposent également du pouvoir de Compétences Magiques.

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

FAUCON MERLIN

Membre de taille moyenne de la famille des faucons, le merlin fait environ 50 centimètres de long et pèse 4 kg. Se nourrissant de rongeurs, il protège jalousement son territoire et exploite son extraordinaire vitesse pour chasser tous les

autres oiseaux de proie qui passent en son domaine. Quoique doté de pouvoirs magiques, il s'en sert rarement pour blesser, sauf si on le provoque sérieusement.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
1	7 x 3	1	5	4/8	4	7Z	7

INIT : 6 + 3D6

Attaques : 1L, Allonge -1

Pouvoirs : Compétences Magiques, Contrôle Animalier (Oiseaux)

Faiblesses : Vulnérabilité (Armes en bois de saule, Poisons)

Notes : Les faucons merlins ont des capacités magiques et usent de sorts de détection, d'illusion, ainsi que de manipulation. Ils sont généralement dotés des indices qui suivent : attribut Magie, 5 + 1D6 ; compétence Sorcellerie, 4 + 1D6 ; compétence Invocation, 4 + 1D6 (élémentaires de l'air uniquement).

Le multiplicateur de Rapidité est de 8 en vol. Les faucons merlins sont capables de détecter l'indice d'Essence de créatures situées à (Essence x 1,5) kilomètres et réagissent par la négative face à des créatures à l'Essence singulièrement faible (due à des implants cyberware, un drain Vampirique, etc.).

FENRIR

Ce grand loup mesure environ 1,50 mètre au garrot et 2 mètres de long. Il dispose d'une fourrure à poils longs, de grandes canines et d'immenses griffes de félin. Carnivore nocturne, il chasse différents types de proies dont les métahumains. Sa force, sa pugnacité et son inclination à attaquer presque toutes les créatures vivantes à vue font de lui le Carnivore le plus craint d'Europe.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
10	5 x 4	9	5	2/5	5	5	4

INIT : 4 + 2D6

Attaques : 10G

Pouvoirs : Accroissement d'Attributs Physiques (Force, deux fois par jour pendant [Essence x 2D6] tours de combat), Peur, Résistance à la Magie (Personnelle uniquement), Sens Accrus (Odorat et Oûie supérieurs, Vision nocturne)

FIDEAL

Le fideal est une créature transparente semblable à une méduse qui peut faire jusqu'à 50 centimètres de diamètre. Comme il ne dispose d'aucune structure interne, il peut prendre n'importe quelle forme. Il lui est par exemple possible de s'aplatir en un disque de 1 centimètre d'épaisseur. Il possède plusieurs longs tentacules qui peuvent mesurer jusqu'à 75 centimètres.

Le fideal absorbe sa proie en sécrétant des enzymes corrosives ou l'entraîne sous les flots pour la noyer.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4	3	3	-	1/3	2	4	4

INIT : 4+ 1D6

Attaques : 3M, Allonge +1

Pouvoirs : Engouffrement, Régénération, Sécrétions Corrosives, Sens Accrus (Détecteur de mouvement)

Faiblesses : Vulnérabilité (Feu)

Notes : Sur terre, le mouvement est de 1. Vu son manque de coloration, le seuil de difficulté de base pour remarquer le fideal situé sous l'eau est de 10.



FORMOÏRÉ

Le formoïré est un troll infecté par une souche du virus Vampirique (WHMH-2). Les changements du corps induits par le virus incluent des jambes hypertrophiées et la formation de "châtaignes" osseuses sous-cutanées entourées de glandes sécrétant de l'acide. Les formoïrés sont aussi pourvus de branchies rudimentaires sur le cou, de six incisives pointues destinées à trancher leurs proies, et d'une longue crinière brune ou noire. Quoique principalement nocturnes, les formoïrés chassent dès qu'ils ont faim. À l'instar de toutes les autres créatures infectées par le WHMH, leur niveau d'intelligence reste sujet à variations et va donc de la bestialité la plus totale à un esprit remarquable.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
10/3	4 x 2	11	1	3	4	5	4

INIT : 4 + 1D6

Attaques : 9F, Allonge +1

Pouvoirs : Accroissement d'Attributs Physiques (Force, trois fois par jour pendant [Essence/2]D6 tours), Pestilence (WHMH-2), Résistance à la Magie (Personnelle uniquement), Sécrétions Corrosives, Sens Accrus (Vision thermographique)

Faiblesses : Allergie (Pollution de l'air, Modérée ; Lumière du soleil, Nuisance)

FOUDRŒIL

Cette énorme créature ressemblant à un oiseau mesure en moyenne 7 mètres de long, 2, 50 mètres de haut et pèse 200 kg. Les plumes qui recouvrent sa tête sont profilées de manière à propager les sons, comme chez le hibou, ce qui l'aide à pister ses proies. Ses pattes sont pourvues de serres affûtées et il est capable de générer une impulsion électrique suffisamment puissante pour étourdir un individu moyen ou provoquer un arrêt cardiaque chez les sujets déjà malades.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
7	4 x 3	7	-	3/4	3	6Z	4

INIT : 4+ 1D6

Attaques : 6G

Pouvoirs : Sens Accrus (Oùïe, Vision nocturne), Sort Inné (Éclair)

FRAPPEUR

Le frappeur est un petit humanoïde rappelant un singe aux muscles saillants. Il vit sous terre et ne reste jamais inactif. Mineurs par nature, les frappeurs creusent dans les cavernes et mines abandonnées et dénichent régulièrement de nouveaux gisements. Ils emploient leurs pouvoirs magiques et leur force physique pour éloigner les intrus.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4	3 x 3	4	2	3/5	6	6	3

INIT : 3 + 1D6

Attaques : 6L, Allonge -1

Pouvoirs : Accident, Accroissement d'Attributs Physiques (Force et Constitution, chacune quatre fois par jour pendant [Essence x Essence] tours), Charme (le seuil de difficulté du test visant à résister aux effets est égal à [Essence x 3]/2), Disparition, Immunité (Contrôle), Masque, Résistance à la Magie (Personnelle uniquement), Sens Accrus (Vision nocturne et thermographique), Sensibilité Magique

Faiblesses : Allergie (Lumière du soleil, Modérée)

GARGOUILLE

La gargouille est un humanoïde ailé pouvant mesurer jusqu'à 2 mètres et peser 150 kg. Son corps ramassé et massif, combiné à sa peau d'un gris terne et rêche, lui donne un air de pierre vivante. Elle a une petite corne au milieu du front, des canines saillantes et de vilaines griffes aux mains comme aux pieds. Une paire d'ailes de chauve-souris émerge de ses épaules, et certains spécimens ont une queue barbelée. Elle traque ses proies en plongeant dessus depuis des édifices ou des montagnes élevés et retourne vers les hauteurs avec sa victime fermement maintenue dans ses griffes. La chair des gargouilles se calcifie à leur mort, les transformant en de fragiles statues.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
10/7	4	8	-	2/4	4	5Z	3

INIT : 3 + 2D6

Attaques : 8G

Pouvoirs : Accroissement d'Attributs Physiques (Force, une fois par jour pendant 5D6 tours), Armure Renforcée, Dissimulation (Personnelle), Souffle Nocif

Faiblesses : Vulnérabilité (Métaux ferreux)

Notes : Le multiplicateur de vol est de 4 pour les mâles, de 3 pour les femelles.





GARGOUILLE EUROPÉENNE

La gargoille européenne est un humanoïde ailé d'environ 1,50 mètre pour 160 kg ou plus. Son corps ramassé et massif est recouvert de plaques et d'arêtes dermales, ce qui, combiné à sa peau noire ou gris foncé, lui donne un air de pierre vivante. Elle traque ses proies en plongeant dessus depuis des édifices élevés et retourne vers les hauteurs avec sa victime fermement maintenue dans ses griffes.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
10/9	5 x 3	8	-	2/5	5	6	4

INIT : 4 + 2D6

Attaques : 11G

Pouvoirs : Accroissement d'Attributs Physiques (Force, une fois par jour pendant [Essence]D6 tours de combat), Armure Renforcée, Dissimulation (Personnelle), Souffle Nocif

Faiblesses : Allergie (Lumière du soleil, Nuisance), Vulnérabilité (Fer)

Notes : Multiplicateur de Rapidité de 4 en vol.

GELÉE ROYALE

La gelée royale (parfois appelée gelée craquante ou plus simplement gelée) est un esprit solitaire, espiègle et parfois malveillant. On la dit capable de prendre différentes formes, mais cela n'est aucunement confirmé et il s'agit peut-être tout simplement de plusieurs esprits. De telles formes incluent un tourbillon de neige, un homme de glace et une femme blême. L'esprit fait souvent des bruits rappelant ceux de la glace qui se brise lorsqu'il utilise ses pouvoirs.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
P	P x 3	P - 3	P - 2	P	P	(2D6) A	P

INIT : P+ 10+ 1D6

Attaques : (P) G

Faiblesses : Vulnérabilité (Feu)

Notes : Jetez 2D6 pour déterminer la Puissance. L'initiative astrale est égale à P + 20 + 1D6.

Pouvoirs : Accident, Aura Glaciale, Englobissement, Immunité (Armes Normales, Froid, Pathogènes, Poisons), Matérialisation, Mouvement, Regard Pétrifiant, Résistance à la Magie (Personnelle uniquement), Silence

GOBELIN

Les gobelins sont des nains infectés par le WHMH. Les changements provoqués par le virus incluent la perte des poils et de la graisse. D'ailleurs, leur masse se réduit au point que l'on distingue nettement leur squelette. Leurs oreilles sont grandes, longues et légèrement pointues. Leur plat préféré est la viande crue, et ils apprécient les sombres recoins, édifices abandonnés et cavernes souterraines. À l'instar des autres créatures affectées par le WHMH, leur intelligence est très limitée, mais ils restent capables de parler avec cohérence.

Un nain touché par le WHMH qui se transforme en goblin conserve ses attributs normaux.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
5	4 x 2	6	-	1/5	5	2D6	4

INIT : 4 + 2D6

Attaques : Humanoïde

Pouvoirs : Drain d'Essence (Permanent), Immunité (Feu), Infection, Régénération, Sens Accrus (Goût et Odorat). D'aucuns ont également le pouvoir de Compétences Magiques.

Faiblesses : Allergie (Lumière du soleil, Bénigne), Perte d'Essence, Vulnérabilité (Fer)

GOMATIA

Ces caméléons Éveillés font jusqu'à la taille d'un doberman et leur camouflage magique les rend encore plus discrets que leurs cousins non-Éveillés. Ils ont de gros yeux rotatifs, une queue et des doigts préhensiles, ainsi qu'une longue langue adhésive qui fait trois fois leur taille. On en trouve différentes variétés dans les forêts pluvieuses d'Afrique, de Madagascar et d'Inde. Les gomatia sont des chasseurs diurnes toujours à l'affût, qui se nourrissent principalement d'oiseaux et d'insectes Éveillés, mais ils mangent tout ce qui a jusqu'à la taille d'un chat domestique. Ils sont stupides et attaquent des créatures plus grandes si elles ont l'odeur de leurs proies (des esprits insectes, par exemple). Ils se reproduisent une fois par an et donnent alors naissance à une portée de dix à vingt-cinq petits. Les gomatia ne constituent qu'un faible danger pour les métahumains, mais ils s'en prennent parfois aux enfants. On les vend comme animaux domestiques et ils font de plus en plus office de chiens de garde.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4	3 x 1	6	-	2/6	3	6Z	3

INIT : 3 + 3D6

Attaques : 6M

Pouvoirs : Coloration Adaptative, Immunité (Poisons), Sens Accrus (Odorat, vision à 360°)

Notes : Le gomatia peut effectuer une attaque à l'aide sa langue, infligeant 6L dégâts Étourdissants, et prendre une action automatique pour attirer jusqu'à sa bouche ce qu'il a attrapé. Un test d'opposition de Force est requis pour briser son étreinte.

GORGONE

La gorgone est une sorte de dragon amphibie d'environ 8 mètres de long, doté de membres puissants et d'une collerette autour de la gorge. Elle a les pattes palmées et griffues, et une arête dorsale. Un anneau d'appendices serpents, chacun mesurant environ 45 centimètres et s'achevant par une petite boule, apparaît au sommet de son crâne. Les gorgones n'ont pas d'aile mais disposent de branchies bien dissimulées au niveau du cou. Elles sont carnivores et chassent parfois les métahumains.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
11/2	4 x 4	10	-	2/4	4	6Z	4

INIT : 4+ 1D6

Attaques : 8F, Allonge +1

Pouvoirs : Contrôle Météorologique, Regard Pétrifiant, Sort Inné (Éclair, Pétrification), Souffle Nocif, Toucher Paralysant, Venin

Faiblesses : Exigences alimentaires (Pétrole)

Notes : Le multiplicateur de Rapidité est de 5 à la nage.

GOULE

Les goules sont des métahumains infectés par la souche Krieger du Virus Vampirique Humain Métahumain. La victime perd tous ses poils à cause du virus. La peau devient rêche, rugueuse, et les doigts s'allongent, les ongles se transformant en griffes. Les dents sont plus pointues et saillantes, alors que les yeux se voilent d'une blanche cataracte. La transformation anéantit généralement l'esprit de la victime, mais de nombreuses goules restent assez intelligentes.

Les goules se repaissent de chair métahumaine mais également d'animaux. Elles ont tendance à chasser en meutes de six à vingt individus. Elles vivent en des lieux reculés, à l'écart des humains et métahumains, mais suffisamment près d'eux

pour se nourrir des défunts. Cimetières, morgues et boucheries clandestines sont souvent hantés par des goules.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
7	5 x 4	6	1	4	5	5Z	4

INIT : 4+ 1D6

Attaques : Humanoïde

Pouvoirs : Pestilence (WHMH Krieger), Sens Accrus (Odorat et Oûie). Certaines ont également le pouvoir de Compétences Magiques

Faiblesses : Allergie (Lumière du soleil, Bénigne), Sens Réduits (quasi-cécité)

Notes : Les goules d'Afrique occidentale, aussi appelées sasa-bonsam, sont dotées de bras et jambes particulièrement longs. Elles peuvent courir à quatre pattes comme sur deux jambes (multiplicateur de course x 5). Les goules philippines, connues sous le nom de busaw, manifestent une Allergie (Acide citrique, Modérée)

GRIFFON

En partie aigle et en partie lion, cette grande créature ailée arbore un plumage d'un brun doré sur les ailes et le haut du corps. L'arrière-train est recouvert d'une mince fourrure. De la tête à la queue, le griffon moyen mesure plus de 4 mètres et dispose d'une envergure de 7 mètres. Ses membres antérieurs sont recouverts d'écailles et se terminent par quatre serres aiguisées. Son bec crochu est généralement jaune ou rouge vif.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
9/4	7 x 2	9	-	3/5	4	7Z	6

INIT : 6 + 1D6

Attaques : 9G, Allonge +1

Notes : Le multiplicateur de mouvement est de 5 en vol.

HARPIE

Ce mammifère volant mesure un peu plus de 1 mètre, dispose d'une queue d'environ 1 mètre également, d'ailes de chauve-souris et de fourrure. Son expression naturelle n'est pas sans rappeler celle d'un humain au visage déformé par la colère. Tous les spécimens observés jusqu'à présent sont des femelles. La harpie se repaît de charognes et l'on pense qu'elle est porteuse de maladies.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4	8 x 2	4	-	2/3	2	4Z	5

INIT : 5 + 1D6

Attaques : 4M

Pouvoirs : Pestilence

Notes : Le multiplicateur de mouvement est de 6 en vol.

HIBOU ORACLE

Le hibou oracle mesure 90 centimètres et pèse 6,5 kg. Son plumage est brun clair et une tache blanche apparaît sur sa poitrine. Les délicates plumes situées sur les bords de ses ailes le rendent parfaitement silencieux en vol. Ses puissantes serres et son énorme bec crochu conviennent à merveille dès lors qu'il s'agit d'achever une proie d'un seul coup. Il défend son territoire avec agressivité, utilisant ses pouvoirs d'Influence et de Contrôle Animalier pour obliger les autres oiseaux de proie à écarter tout envahisseur.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
2	5 x 2	1	4	3/6	3	6Z	5





INIT : 5 + 3D6

Attaques : 5L

Pouvoirs : Contrôle Animalier (Oiseaux), Empathie, Recherche, Résistance à la Magie (Personnelle uniquement), Sens Accrus (Odorat et Oûie supérieurs, Sens tactile, Vision nocturne et thermographique), Sensibilité Magique, Silence (Personnel), Sort Inné (Spécial)

Faiblesses : Vulnérabilité (Poisons)

Notes : Le hibou oracle peut utiliser n'importe quel sort de détection (à la discrétion du meneur de jeu) grâce à son pouvoir de Sort Inné. Le multiplicateur de Rapidité en de 6 en vol.

HOMARD ABRAMS

Le homard Abrams est le plus gros crustacé d'Europe puisqu'il fait près de 2, 50 mètres de long pour un poids d'environ 100 kg. Son solide exosquelette soutient deux paires d'antennes, quatre paires de pattes pour marcher et nager, et une paire de pinces imposantes.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
5/6	3 x 4	5	-	1/4	4	6	3

INIT : 3 + 1D6

Attaques : 5G, Allonge +1

Pouvoirs : Armure Renforcée, Immunité (Poisons), Sens Accrus (Sonar)

Notes : Si un homard Abrams inflige des dégâts lors d'une attaque de mêlée, la cible doit effectuer un test de Rapidité (4). Si elle n'obtient aucun succès, la pince la saisit. Une victime pincée subit automatiquement 6G dégâts lors de la prochaine action et des suivantes. Le code de dégâts de la pince augmente de +1 à chaque tour, jusqu'à ce que la cible finisse par se libérer ou meure. La victime a la possibilité de résister aux dégâts avec ses dés de Constitution en réduisant de moitié l'indice d'Armure d'Impact normal.

En ce qui concerne le homard, effectuez un test ouvert (Force). Le résultat est le seuil de difficulté du test de Force que le personnage doit réussir pour se libérer de la pince du homard. Le homard Abrams ne laisse pas partir la victime pincée, même si on l'attaque. Si quelqu'un l'attaque et que sa victime pincée est morte, il doit réussir un test d'Intelligence (4) pour relâcher le cadavre et se défendre.

HOMME DES BOIS

Cet esprit de la forêt très peu courant ressemble à un humain élancé, vêtu comme un chaman tribal. Il apparaît aussi parfois sous la forme d'une nappe d'ombre, d'un arbre se déplaçant ou d'un animal des bois doté de la parole. Quand il le souhaite, il ressemble à un humanoïde miroitant et translucide. Doté d'un plus fort libre arbitre que l'esprit de la nature moyen, il peut quitter son domaine mais ne profite jamais de ses pouvoirs hors de son territoire.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
P+5	(P+1) x 2	P+2	P	P	P	P/A	P

INIT : P+ 10+1D6

Attaques : (P) G

Pouvoirs : Accident (Domaine), Confusion (Domaine), Contrôle Météorologique, Dissimulation (Domaine), Immunité (Armes Normales), Matérialisation, Mouvement, Peur (Domaine), Résistance à la Magie

Notes : Lancez 2D6 pour déterminer la Puissance. L'initiative astrale est égale à P + 20 + 1D6.

HOMME-OISEAU

Apparenté à la chauve-souris brune commune, l'homme-oiseau mesure 60 centimètres de long et peut avoir une envergure de 2 mètres. Se regroupant en volées pour se protéger les uns les autres, les hommes-oiseaux sont inoffensifs, même si leur apparence menaçante pousse souvent les ignorants à les attaquer. Naturellement curieux, l'homme-oiseau peut devenir une véritable nuisance. Sa morsure peut provoquer une dangereuse infection.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
2	5 x 4	1	-	1/5	3	6	3

INIT : 5 + 2D6

Attaques : 3L

Pouvoirs : Pestilence (Spécial), Projection Sonique, Sens Accrus (Odorat supérieur, Sonar)

Faiblesses : Allergie (Lumière du soleil, Bénigne), Sens Réduits (Vision)

Notes : Les hommes-oiseaux sont souvent porteurs d'une maladie proche de la malaria. Si un personnage est affecté par le pouvoir de Pestilence d'un homme-oiseau, il attrape une maladie qui lui inflige 7L dégâts en 24 heures. Crampes, vision trouble et grosses sueurs constituent les symptômes.

HYDRE

Ce gigantesque lézard aquatique est pourvu de neuf têtes et cous, et pèse environ 1,4 tonne. La couleur de ses écailles va d'un vert olive crasseux avec un bas-ventre jaune, jusqu'à un gris verdâtre total. Des écailles chitineuses, noir bleuté ou vert bleuté, parsèment ses membres. Chaque tête fait un peu plus de 1 mètre de long, est surmontée d'une crête épineuse et est équipée de trente-six longues dents. Les pattes arrière sont des sortes de nageoires. Les pattes avant ressemblent à celles d'un lézard, palmées et dotées de longues griffes acérées.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
12/8	3 x 4	9	-	1/3	3	6	3

INIT : 3+ 1D6

Attaques : 10M, Allonge +2

Notes : 1D6 têtes peuvent attaquer de concert lors d'une seule et même action complexe (pas plus de deux têtes par cible). Le multiplicateur de Rapidité est de 7 à la nage. Certaines hydres ont des pouvoirs, comme Compétences Magiques, Dissipation, Peur, Régénération, Sort Inné (Lance-Flammes) ou Venin, à la discrétion du meneur de jeu.

INCUBE

L'incube est un prédateur nocturne urbain qui ressemble à une grosse pieuvre terrestre. Son corps mou fait jusqu'à 1 mètre de long et ses tentacules dépassent souvent 3,20 mètres (de bout en bout). Ayant la faculté de lire les pensées de sa proie, l'incube peut se servir du pouvoir de Sort Inné (Apparition) afin de correspondre parfaitement à ses plus profonds désirs, hypnotisant sa proie tout en l'approchant pour la terrasser.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
2	2 x 2	9	3	3/5	4	6Z	4

INIT : 4+ 1D6

Attaques : 5G, Allonge +1

Pouvoirs : Mirage, Sens Accrus (Vision nocturne), Sort Inné (Apparition)

Faiblesses : Allergie (Lumière du soleil, Modérée)



JAGGERNATH

Le jaggernath est une variété géante du tatou qui mesure parfois plus de 14 mètres de long. Chasseur agressif, il apprécie les proies vivantes mais peut se nourrir de toute substance : plantes, animaux, pierres et métaux. Sa taille imposante, combinée à l'armure articulée qui recouvre son corps, en font un adversaire difficile à occire.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
15/8	4 x 3	42	-	1/3	9	7	4

INIT : 4+ 1D6

Attaques : 10F

Pouvoirs : Accroissement d'Attributs Physiques (Rapidité, une fois par jour pendant [Essence x 2]D6 tours), Armure Renforcée, Immunité (Feu, Froid, Pathogènes, Poisons), Peur, Sens Accrus (Odorat et Ouïe, Détecteur de mouvement)

JAUCHEKAER

Ce gros scarabée ailé mesure 80 centimètres de long. Le mâle arbore des mâchoires semblables à des andouillers d'environ 40 centimètres de long. Le jauchekaer est noir, ses ailes antérieures sont marron foncé alors que les postérieures sont d'un jaune rougeâtre, le tout pour une envergure de plus de 1 mètre. Il se nourrit de charognes et de déchets toxiques.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
3/2	3 x 3	2	-	1/3	3	6	2

INIT : 2+ 1D6

Attaques : 3L/4M

Pouvoirs : Immunité (Pathogènes, Poisons), Venin

Notes : Les mâles ont un code de dégâts de 4M, les femelles de 3L.

KLUDDE

Cette créature polymorphe est capable de prendre l'apparence d'un oiseau, d'un chien ou d'un félin. L'oiseau est un grand corbeau et le félin un chat noir. La forme canine mesure 2 mètres du museau à la queue et possède une fourrure épaisse et une paire d'ailes résiduelles à l'apparence du cuir. Les trois formes disposent d'yeux rouges, sont principalement nocturnes et attaquent, à l'occasion, humains comme méta-humains.

Pouvoirs : Aveuglement, Chant Hypnotique (Forme d'oiseau uniquement), Mirage, Peur (Forme canine uniquement), Psychokinésie, Résistance à la Magie (Personnelle uniquement), Sensibilité Magique

Faiblesses : Allergie (Lumière du soleil, Nuisance)

Notes : Le multiplicateur de Rapidité de la forme d'oiseau est de 6.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
----	----	---	----	---	---	---	----

FORME CANINE

6	6 x 6	4	-	2/4	6	7Z	4
---	-------	---	---	-----	---	----	---

INIT : 4 + 3D6

Attaques : 5M

FORME FÉLINE

5	6 x 4	2	-	2/4	6	7Z	4
---	-------	---	---	-----	---	----	---

INIT : 4 + 3D6

Attaques : 4L, Allonge -1

FORME D'OISEAU

6	6 x 6	4	-	2/4	6	7Z	4
---	-------	---	---	-----	---	----	---

INIT : 4 + 3D6

Attaques : 6L, Allonge -1

KRAKEN

Cette créature marine ressemble à un calmar géant d'une longueur moyenne de 25 mètres. Deux de ses douze tentacules sont allongés et se terminent par une excroissance de chair ovale. Ces tentacules mesurent 40 mètres de long, soit 10 mètres de plus que les autres. Le kraken peut, dans une certaine mesure, changer de couleur. Sa couleur naturelle est blanche, avec des marbrures bleu ou marron foncé.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
12/3	5 x 3	20	-	2/3	6	6Z	7

INIT : 7 + 1D6

Attaques : 12F, Allonge +2

LESHY

Ces humanoïdes passent souvent pour des végétaux, ce qui est dû à leurs vêtements composés de feuilles et de mousse, leur peau rugueuse et leurs cheveux teintés de vert. Ils mesurent en moyenne 1,50 mètre et ont une petite queue. Connus pour leurs facultés magiques, les leshy sont souvent des chamans et développent une affinité avec les esprits de la forêt. Défendant toujours féroce ment leur territoire, ils dressent souvent des pièges destinés aux imprudents qui traversent leur terre natale.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
3	4 x 4	3	4	3	3	8Z	3

INIT : 3 + 2D6

Attaques : Humanoïde

Pouvoirs : Confusion. Nombre ont le pouvoir de Compétences Magiques. Les leshy gagnent 1 dé lorsqu'ils traitent avec les esprits des forêts

LÉVIATHAN

Cette baleine Carnivore atteint une longueur moyenne de 20 mètres. Elle ressemble à un épaulard, mais elle est plus large et plus plate. Prédateur agressif, elle se nourrit de petites baleines et autres mammifères marins. Elle est capable de rester sous l'eau pendant une heure.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
11/2	5 x 3	10	-	2/4	3	6	5

INIT : 5 + 1D6

Attaques : 10F

Pouvoirs : Imitation, Sens Accrus (Sonar)

LÉZARD LAMBTON

Cette salamandre Éveillée peut mesurer plus de 6 mètres de long. Son corps est recouvert d'une armure naturelle de plaques osseuses dermales qui se chevauchent. Alors qu'elle est très lente sur terre, elle est, malgré sa taille, très rapide dans l'eau. Les "moustaches" de poisson-chat qui entourent sa gueule sécrètent une substance provoquant des paralysies temporaires.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
7/2	4 x 2	5	-	1/4	3	5	3



INIT : 3+ 1D6

Attaques : 4G, Allonge +1

Pouvoirs : Toucher Paralysant

Notes : Le lézard lambton peut aussi projeter la substance paralysante jusqu'à 3 mètres de distance. Considérez cela comme une attaque de combat à distance. Si la victime ne parvient pas à éviter l'attaque, elle subit les effets du Toucher Paralysant. Le multiplicateur de nage est de 4.

LICORNE

La licorne est un cheval doté d'une corne en spirale au milieu du front, ainsi que d'une crinière et d'une queue, toutes deux très longues. Elle mesure 1,50 mètre au garrot et pèse 370 kg. Les licornes sont recherchées en de nombreuses parties du monde pour leurs vertus médicinales et magiques.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
8	5 x 6	8	-	3/4	4	9Z	5

INIT : 5+ 1D6

Attaques : 8M, Allonge +1

Pouvoirs : Immunité (Pathogènes, Poisons), Résistance à la Magie

Faiblesses : Allergie (Polluants, Modérée)

LIEUR DE PIERRES

Cette chauve-souris Éveillée est grise. Elle dispose d'une longue queue barbelée et son envergure est de 1 mètre à peine. Sa queue est venimeuse et sa salive renferme une enzyme calcifiant tout tissu qu'elle touche. Le lieu de pierres est capable de cracher avec une grande précision à plus de 1 mètre, et sa salive pénètre presque tous les types de vêtements.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
2	4 x 4	1	-	1/4	2	6Z	4

INIT : 4+ 1D6

Attaques : 3L

Pouvoirs : Crachat Pétrifiant (Spécial), Immunité (Poisons), Sens Accrus (Sonar), Venin

Faiblesses : Allergie (Lumière du soleil, Modérée)

Notes : Le lieu de pierres crache en effectuant un test de combat à distance. Si l'attaque n'est pas totalement esquivée, la salive affecte la victime comme s'il s'agissait du pouvoir de Regard Pétrifiant, sauf que cela se limite à une partie ou extrémité du corps. Le meneur de jeu détermine la zone touchée en prenant en compte les considérations tactiques, l'angle d'attaque, etc. Une armure normale ne protège pas contre la salive du lieu de pierres, contrairement à une combinaison protectrice complète. Toucher la tête est synonyme de mort immédiate.

Si on ne s'en débarrasse pas, la calcification se répand à la zone corporelle adjacente toutes les six heures, sauf si la victime réussit un test de Volonté ou de Constitution (8). Les membres cybernétiques et les prothèses ne sont pas affectés et empêchent la calcification de se répandre vers d'autres zones du corps.

LOUP-GAROU

Le loup-garou est un humain infecté par une souche du Virus Vampirique Humain Métaumain (WHMH-2). Ce virus altère considérablement l'hôte : une fourrure grise et noire recouvre son corps, les canines se font proéminentes, les lèvres se retroussent et les ongles deviennent griffes. Le loup-garou n'est pas vraiment intelligent, mais il dispose d'une ingéniosité tout animale. Il mène généralement une existence

de charognards, sauf durant une période de quatre à six jours toutes les quatre semaines, lorsqu'il se transforme en monstre vorace, attaquant et tuant alors toute créature dont il croise le chemin.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4 (6)	4 x 4	7 (9)	-	3/4	4	5	4 (6)

INIT : 4 (6) + 1D6 + (3D6)

Attaques : 7M (9M)

Pouvoirs : Accroissement des Attributs Physiques (Force, une fois par jour pendant [Essence]D6 tours, Pestilence (WHMH-2), Sens Accrus (Vision thermographique)

Faiblesses : Allergie (Lumière du soleil, Modérée), Allergie (Aconit ou raifort, Modérée)

Notes : Les caractéristiques figurant entre parenthèses concernent les créatures situées à l'apogée de leur cycle.

LUMICORPS

Le lumicorps (également connu sous le nom de feu follet) ressemble à une boule de lumière flottante d'environ 50 centimètres de diamètre. Il est généralement blanc, parfois teinté de bleu, et offre l'intensité lumineuse d'une dizaine de bougies. Il ne flotte généralement pas à plus de 2 mètres du sol. Il n'apparaît que la nuit, le plus souvent dans les endroits déserts.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
P	(P + 5) x 3	-	-	P - 3	P	(4D6) A	P

INIT : P+ 10 + 2D6

Attaques : (P) M, Allonge -1

Pouvoirs : Drain d'Essence, Immunité (Armes Normales), Matérialisation, Mouvement, Psychokinésie, Régénération

Faiblesses : Perte d'Essence

Notes : Quand on croise le chemin d'un lumicorps, il a un indice d'Essence de 2D6. Cela signifie que son indice d'Essence maximale est de 12. Toutefois, son Drain d'Essence lui permet en théorie de monter jusqu'à 24. P = Essence actuelle. Essence minimale de 7, maximale de 27. L'initiative astrale est égale à P + 20 + 2D6.

MAMI WATA

Les mami wata sont des sirènes de l'Afrique de l'Ouest, domestiquées par les pirates Ewe et dont l'élevage sélectif a produit une variété légèrement plus rapide et plus intelligente. Les mami wata mesurent jusqu'à 1,50 mètre de long.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4	6 x 4	6	-	3/5	3	6	5

INIT : 5+ 1D6

Attaques : 6G

Pouvoirs : Accroissement des Attributs Physiques (Rapidité, une fois par jour pendant [Essence x 2]D6 tours), Sens Accrus (Oùie)

Faiblesses : Exigences alimentaires (Alcool)

MAMMOUTH LAINEUX

On a longtemps cru l'espèce éteinte. On commença à parler d'apparitions de mammouths laineux en Sibérie en 2015. Il semblerait que certaines tribus sibériennes aient dompté l'animal pour le chevaucher et on s'en est prétendument servi durant la guerre russo-sibérienne.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
12/4	5 x 5	12	-	1/4	4	6	4

INIT : 4+ 1D6

Attaques : 7F, Allonge +1

Pouvoirs : Coloration Adaptive, Immunité (Froid), Mouvement (Personnel uniquement), Régénération, Sens Accrus (Vision nocturne)

Notes : Les sorts d'illusion n'affectent pas les mammoth laineux.

MANGOUSTE VIF-ARGENT

La solitaire mangouste vif-argent, petite cousine subtropicale de la belette et de la martre européennes, mesure 1,05 mètre et pèse 3,5 kg. Recouvert d'une fourrure grise et brune, ce chasseur principalement nocturne compte sur sa vitesse, son agilité et son pouvoir de Danse Hypnotique pour capturer ses proies.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
1	7 x 4	1	-	2/5	3	6	5

INIT : 5 + 3D6

Attaques : 3L, Allonge -1

Pouvoirs : Accident, Confusion, Danse Hypnotique (considérez ce pouvoir comme le Chant Hypnotique, sauf pour ce qui concerne la portée), Immunité (Poisons, totalement immunisée contre le venin des serpents ; voir ci-dessous), Mirage, Mouvement (Personnel uniquement)

Faiblesses : Exigence Alimentaire (Enzymes hépatiques et venin de serpent)

Notes : Augmentez le code de dégâts jusqu'à 5F si la cible est un serpent que la mangouste a réussi à captiver via son pouvoir de Danse Hypnotique. Augmentez le code de dégâts jusqu'à 6G contre toute autre victime hypnotisée.

MANTICORE

La manticore est un Carnivore agressif qui mesure jusqu'à 2,20 mètres de long et 1,10 mètre au garrot. Ressemblant à un lion, elle a le poil plus long, une gueule plus grande, bardée de plusieurs rangées de dents, ainsi qu'un assortiment de piquants de porc-épic au bout de la queue. Très rapide, elle préfère chasser ses proies au sol plutôt que de tendre des embuscades.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
8	6 x 4	8	-	3/4	3	6	6

INIT : 6+ 1D6

Attaques : 7G, Allonge +1

Pouvoirs : Sens Accrus (Vision nocturne), Venin

Faiblesses : Allergie (Pollution, Bénigne)

MEISTERSINGER

Cette baleine à bosses mesure en moyenne 26 mètres de long pour un poids maximum de 55 tonnes. Elle a de longues nageoires en guise de queue et sept à douze petites bosses à la place de l'habituelle nageoire dorsale. La plupart des meistersinger disposent de facultés magiques.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
20/2	5 x 5	14	8	6	6	9Z	6

INIT : 6 + 3D6

Attaques : 15F, Allonge +1

Pouvoirs : Compulsion, Contrôle Animalier (Mammifères aquatiques, poissons), Empathie, Englutissement, Immunité (Armes Normales), Influence, Peur, Projection Sonique, Recherche, Sens Accrus (Sonar), Sensibilité Magique

Faiblesses : Exigence alimentaires (Krills)

MÉTALICORNE

La métalicorne est plus grande et a l'air bien moins délicate que la licorne normale. Elle a une épaisse crinière et des sabots teintés de rose. Son unique corne est courte et large, et ses yeux ont une teinte dorée. Nombre de chamans apprécient sa corne pour les fétiches qu'ils en font ainsi que des focus de sorts permettant de lutter contre poisons et éléments pathogènes, ce qui a développé une industrie du braconnage.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
8	4 x 5	8	4	3/4	4	6Z	5

INIT : 5 + 2D6

Attaques : 8M, Allonge +1

Pouvoirs : Accroissement d'Attributs Physiques (Rapidité), Empathie, Immunité (Pathogènes, Poisons), Recherche, Résistance à la Magie (Personnelle uniquement).

MÉTAMANTE

La métamante mesure un peu moins de 2 mètres de long et pèse 10 kg. Généralement verte ou tirant sur le marron avec un bas-ventre jaune, elle est capable de changer de couleur pour se fondre dans la forêt, mais le fait rarement. Sa technique de chasse préférée consiste à se camoufler, puis à bondir sur une proie qui passe, saisissant la victime de ses puissants membres antérieurs épineux avant de lui porter une morsure venimeuse. La femelle est plus grande et forte que le mâle. À l'instar de la mante normale, la femelle dévore le mâle pendant ou après l'accouplement.

FEMELLE

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
5/6	5 x 4	4	-	3/4	3	6	5

INIT : 5 + 2D6

Attaques : 6M

MÂLE

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4/4	4 x 4	3	-	2/4	3	6	4

INIT : 4 + 2D6

Attaques : 5L

Pouvoirs : Accroissement d'Attributs Physiques (Rapidité, trois fois par jour pendant [Essence]D6 tours), Coloration Adaptive, Immunité (Poisons), Influence (Femelles uniquement), Sens Accrus (Vision nocturne), Venin

Notes : Le multiplicateur de Rapidité en vol est de 4 (pendant de courtes durées uniquement ; une fois par heure pendant [Essence]D6 tours).

MILAN ROUGE

Ce petit rapace présente un plumage marron parsemé de taches rouges sur les ailes qu'on croit souvent être du sang. Il a aussi un bec crochu et pointu et de puissantes serres dont les mâles se servent le plus souvent pour frapper les yeux de leur proie.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
1	5 x 5	1	-	1/4	2	6	5

INIT : 5+1D6

Attaques : 2L

Pouvoirs : Sens Accrus (Vision supérieure, Vision thermographique)

Notes : Chaque fois qu'un personnage reçoit des dommages dus à une attaque de milan rouge, lancez 2D6. Sur un résultat



de 12, le personnage est touché aux yeux. Pour résister à ces dégâts, il doit emporter un test de Constitution contre un seuil de difficulté de 6 pour un œil organique, de 4 pour un œil cybernétique. Une Armure Dermale n'est d'aucun secours lors de ce test. Si le personnage n'obtient aucun succès, il perd un œil.

MINOTAURE SAUVAGE

Ce chasseur nocturne et Carnivore semble être un hybride entre un énorme bœuf et un primate de même taille. Il mesure 3,60 mètres du museau à la base de la queue et pèse 850 kg. Sa fourrure marron foncé se fait plus longue autour du cou et des épaules, se transformant en une véritable crinière sur le sternum. Le minotaure vit sous terre, préférant les cavernes et les excavations abandonnées comme les bunkers.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
12/4	3 x 5	11	-	1/6	6	4	2

INIT : 2+ 1D6

Attaques : 7F, Allonge +1

Pouvoirs : Accroissement d'Attributs Physiques (Force, trois fois par jour pendant [Essence]D6 tours), Confusion, Sens Accrus (Vision nocturne et thermographique)

Notes : Les sorts d'illusion n'affectent pas les minotaures.

MOUCHE GHEDE

Cet insecte volant mesure 16 centimètres de long et pèse 3 grammes. Les mâles disposent de mandibules dentées en scie, ainsi qu'une longue et mince proboscide et ils détectent les sons grâce à leurs antennes empennées. Les femelles se servent d'une proboscide renforcée, recouverte de plaquettes de chitine s'achevant par un aiguillon également chitineux destiné à pénétrer la peau de leur victime puis à sucer leur sang. Les mouches ghede vivent dans les marais, marécages et autres étendues d'eau stagnantes ou polluées. Les femelles ont besoin de sang métahumain pour que les œufs, qu'elles portent en leur sein, grandissent, et elles sont agressives et opiniâtres lorsqu'elles chassent. On sait également qu'elles sont porteuses d'un certain nombre de maladies infectieuses.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
1/1	7 x 2	0	-	1/5	3	6	5

INIT : 5 + 2D6

Attaques : 4L, Allonge -2

Pouvoirs (Mâles) : Confusion, Immunité (Pathogènes), Pestilence, Recherche, Sens Accrus (Odorat supérieur, Sonar, Vision thermographique), Sensibilité Magique

Pouvoirs (Femelles) : Drain d'Essence (Temporaire), Immunité (Pathogènes), Pestilence

Faiblesses (Femelles) : Exigences alimentaires (Sang métahumain)

Notes : Les femelles utilisent l'Essence drainée pour donner un coup de pouce à leurs attributs. Seule 1 femelle sur 6 a le pouvoir de Pestilence, qui infecte les victimes du SIVTA-3. Le multiplicateur de Rapidité en vol est de 5.

NAGA

Le naga est un grand serpent d'une dizaine de mètres de long, avec une grosse tête. Sa teinte reste variable, mais elle est toujours multicolore et tend vers le pâle plus on descend vers le bas-ventre. Les naga sont inertes quand il fait trop chaud ou trop froid. Ils mangent de petits mammifères et vivent dans des crevasses rocailleuses ou dans des constructions humaines. Normalement solitaires, on trouve parfois les

naga en groupes de deux douzaines d'individus maximum. Le plus vieux spécimen vivant en captivité a 32 ans.

Les naga sont bien plus intelligents que la plupart des reptiles. Ils sont capables d'adopter en très peu de temps différents comportements allant de répliques verbales et somatiques à des activités plus complexes. Nombre de surnaturalistes et de groupes axés sur les droits des Éveillés affirment que les naga sont des êtres intelligents. Leur capacité à lancer des sorts tend à soutenir cette allégation. Après à la défense de leur territoire, les naga servent souvent de gardes.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
5/1	2 x 3	6	3	3	4	8Z	4

INIT : 4+ 1D6

Attaques : 5M, Allonge -1

Pouvoirs : Compétences Magiques (Sorcellerie), Garde, Venin

NOMADE

Parasite mental, le nomade est un être astral qui "possède" ses victimes, les plongeant dans une rage meurtrière. Dès que la victime tue, le nomade se nourrit de l'Essence de la créature agonisante. Il n'apparaît sur le plan physique que pour attaquer, se matérialisant telle une nappe informe de ténèbres d'environ 50 centimètres de diamètre. Quand on le rencontre sur le plan astral, il ressemble à une sorte d'amibe d'une noirceur impénétrable, d'environ 1,50 mètre de diamètre.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
P - 3	(P - 6) x 3	-	P - 3	P - 3	P - 3	(7 + 2D6) A	P - 4

INIT : P + 6 + 1D6

Attaques : Spécial

Pouvoirs : Compulsion (Spéciale : Folie meurtrière), Drain d'Essence (Modifié), Immunité (Armes Normales), Matérialisation, Possession

Notes : Pour tenter une possession, le nomade doit être à distance de mêlée. Effectuez un test d'opposition en utilisant son Essence contre l'indice de Volonté de la victime. Pour chaque succès net qu'il obtient, cochez 1 case de dégâts étourdissants sur le moniteur de condition de la victime. Une fois toutes les cases cochées, le personnage ne sombre pas dans l'inconscience ; il est tout simplement possédé par le nomade.

Toutes les 2D6 heures, le nomade effectue un test d'opposition comme ci-dessus. Si le nomade l'emporte, l'hôte est pris d'une véritable frénésie meurtrière et attaque la créature la plus proche aussi efficacement que possible. Lorsque l'hôte du nomade terrasse d'autres créatures, le nomade absorbe leur Essence comme s'il s'agissait du pouvoir de Drain d'Essence. Dès que le nomade atteint un indice d'Essence total de 18, il se divise en deux nomades, chacun disposant d'un indice d'Essence de 9.

Si l'hôte ne peut tuer alors qu'il est pris de cette rage meurtrière, il reste dans cet état pendant 2D6 minutes avant de se calmer (en apparence bien sûr). Un hôte peut lancer des sorts pendant qu'il est pris de folie meurtrière, mais il est victime d'un modificateur de +1 à tous ses seuils de difficulté, ce qui reflète les effets distrayants de la rage. Puissance = Essence, l'Essence minimale est de 9 et il n'y a pas de maximum. Le meneur de jeu peut lancer autant de dés qu'il le souhaite pour l'Essence, mais nous conseillons 2D6. L'initiative astrale est de P + 20 + 1D6.

NOSFERATU

Les nosferatu sont des humains infectés par la souche Bruckner-Langer du WHMH. À l'instar des vampires, ils boivent du sang pour subsister mais en plus faible quantité. Ils



partagent l'allergie des vampires pour le soleil et sont presque exclusivement nocturnes. Ils ont aussi la faculté de produire des séides, mais peu s'embêtent à le faire. Très intelligents et plus rationnels que le vampire moyen, les nosferatu se montrent généralement plus malins que leurs ennemis.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4	3 x 5	4	5	5	5	(5 + 2D6) Z	4

INIT : 4 + 1D6

Attaques : Humanoïde

Pouvoirs : Accroissement d'Attributs Physiques (Constitution et Force, chacune deux fois par jour pendant [Essence]D6 tours), Compétences Magiques, Compulsion, Drain d'Essence (Permanent et Temporaire), Infection, Influence, Régénération, Sens Accrus (Oûie supérieure, Vision nocturne et thermographique)

Faiblesses : Allergie (Lumière du soleil, Grave), Perte d'Essence (1 point tous les 1D6 + 1 mois)

Notes : Les nosferatu sont, à l'origine, des personnages, aussi conservent-ils leurs attributs. Ceux que vous trouvez ci-dessus sont les minimums qu'a un nosferatu (à l'exception de l'Essence, qui est au moins à 7).

NUTRIA

Rongeur de la taille d'un opossum, aux dents orange et d'humeur violente, on trouve le nutria à la Nouvelle-Orléans et dans ses environs - où il est aussi courant que le rat l'est partout ailleurs. Les nutria attaquent généralement en meutes d'une trentaine d'individus maximum, faisant proies des autres animaux voire de petits humains et métahumains sans défense.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
1	3 x 3	1	-	1/3	1	6	4

INIT : 4 + 1D6

Attaques : 5L

Pouvoirs : Dissimulation (Personnelle uniquement), Immunité (Pathogènes, Poisons)

Notes : Un nutria a 1 chance sur 6 d'avoir le pouvoir de Pestilence (SIVTA-3).

OISEAU DE FEU SIBÉRIEN

Grand et puissant cousin de l'oiseau de feu nord-américain, le spécimen sibérien a des plumes dorées très prisées comme matériel telesma. La variété sibérienne est donc plus grande (2,50 mètres d'envergure et 2 mètres de longueur), Carnivore et dispose de plus de pouvoirs Éveillés. Les oiseaux de feu utilisent leurs pouvoirs d'Accident et de Mirage contre ceux qui recherchent leurs plumes, ce qui donne à ces dernières la réputation d'être maudites dans certains cercles.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4	6 x 3	4	-	3/4	3	6Z	6

INIT : 6 + 2D6

Attaques : 8M

Pouvoirs : Accident, Aura Enflammée, Immunité (Feu), Mirage, Mouvement, Recherche

OISEAU-TONNERRE

Cet énorme oiseau ressemblant à un aigle a une envergure de 10 mètres et un poids de 110 kg. Des plumes blanches recouvrent sa tête, son cou et sa queue, alors que les autres vont de l'or au brun foncé. Chasseurs et charognards, les oiseaux-tonnerres sont généralement actifs durant la journée, mais chassent également la nuit.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4	7 x 2	8	-	2/4	3	6Z	5

INIT : 5 + 1D6

Attaques : 6M

Pouvoirs : Sort Inné (Boule Fulgurante)

Notes : Le multiplicateur de mouvement est de 5 en vol.

ONDINE

Ce mammifère marin ressemble à un lion de mer aux bras humains et à la longue chevelure noire. Il a quatre doigts griffus mais pas de pouces opposables. Les ondines mesurent parfois plus de 2 mètres de long et pèsent jusqu'à 350 kg. Prédateur rapide, l'ondine attrape et déchire ses proies à l'aide de ses puissantes mains et griffes.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4	6 x 4	6	-	2/4	3	6	4

INIT : 4 + 1D6

Attaques : 6G

Pouvoirs : Accroissement des Attributs Physiques (Rapidité, une fois par jour pendant [Essence]D6 tours), Sens Accrus (Oûie)

Faiblesses : Exigences alimentaires (Mercure)

PÉGASE

Ce cheval ailé mesure un peu moins de 2 mètres au garrot et a une envergure moyenne de 7,50 mètres. La plupart sont blancs ou rouans, mais quelques-uns sont noirs. Principalement terrestre, le pégase vole par périodes de 10 à 20 minutes, généralement pour fuir une menace ou franchir un obstacle. Malgré les difficultés rencontrées pour capturer de telles créatures, il existe un marché noir important sur lequel se vendent de jeunes pégases. Ils ne peuvent se reproduire avec des chevaux normaux.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
9	4 x 6	7	-	2/5	3	6	5

INIT : 5 + 1D6

Attaques : 6G, Allonge +1

Pouvoirs : Réaction Accrue (trois fois par jour pendant [Essence]D6 tours)

Faiblesses : Exigences alimentaires (Acide citrique)

Notes : Le multiplicateur de Rapidité est de 8 en vol.

PERYTON

Le peryton est un cerf ailé de 1,50 mètre au garrot et d'une envergure de 5,50 mètres. Tous ont des bois, mais ceux du mâle sont plus grands. Fait singulier pour un cerf, le peryton a de grandes incisives. Omnivore, il chasse parfois des humains et métahumains petits ou blessés. Les peryton attaquent en plongeant sur leur proie puis en la renversant à l'aide de leurs bois. La créature déchire alors ses victimes de ses grosses griffes et dents pointues.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
8	4 x 5	7	-	2/4	3	6	5

INIT : 5 + 2D6

Attaques : 7G, Allonge +1

Pouvoirs : Accident, Sens Accrus (Perception de la profondeur), Silence

Notes : Le code de dégâts fourni ci-dessus est valable pour un coup donné avec les bois. Pour ce qui concerne les sabots et la morsure, le code de dégâts est de 4G. Le multiplicateur de Rapidité est de 7 en vol.



PHÉNIX

Ce grand oiseau d'une envergure de 4 mètres et de 2 mètres de haut scintille généralement d'une parure de teintes azurées. Sa tête à crête arbore un plumage doré, et les plumes de son corps chatoyaient de rouge et de pourpre. Les plumes de phénix sont prisées en de nombreuses parties du monde, ce qui engendre une industrie grandissante de braconnage à leur rencontre.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
3	5 x 4	4	-	2/4	2	6Z	3

INIT : 3 + 1D6

Attaques : 4M

Pouvoirs : Aura Enflammée

PIASMA

Ce Carnivore sans attache territoriale qui descend de l'ours noir peut mesurer 1,50 mètre au garrot, 3 mètres de long et peser plus de 600 kg. Le plasma préfère les proies vivantes mais survit souvent en farfouillant dans les ordures que les métahumains laissent derrière eux.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
11/2	4 x 5	13	-	2/4	4	6	4

INIT : 4 + 2D6

Attaques : 9F, Allonge +1

Pouvoirs : Accroissement des Attributs Physiques (Force ou Rapidité, chacune une fois par jour pendant [Essence x 2D6 tours], Réaction Accrue, Sens Accrus (Oùie à large bande de fréquence, Vision thermographique)

Faiblesses : Allergie (Lumière du soleil, Nuisance)

POISSON-DIABLE

Cette version Éveillée et nocturne de la raie manta atteint parfois une "envergure" de 8 mètres. Elle a un dos noir et un ventre rayé de blanc. Normalement inoffensive à l'égard des créatures plus grande qu'elle, son trait le plus distinctif est sa faculté à sauter hors de l'eau pour surfer sur une centaine de mètres maximum.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
9	3 x 5	10	-	2/3	4	6Z	4

INIT : 4+ 1D6

Attaques : 5M

Pouvoirs : Peur, Venin

PORC-ÉPIC MITRAILLEUR

Nocturne et solitaire, le porc-épic mitrailleur est un grand rongeur d'environ 1,10 mètre de long, doté d'une queue de 25 centimètres. Il pèse approximativement 14 kg et est couvert de longs et minces piquants blancs, ainsi que de piquants plus longs, rayés de blancs et noirs. Normalement guère agressif, il est capable lorsqu'on le menace de pulvériser un musc nocif ainsi que de projeter ses piquants à de courtes distances pour dissuader ses ennemis.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
1	4 x 2	1	-	1/3	4	6	3

INIT : 3 + 1D6

Attaques : 3L

Pouvoirs : Aspersions (1/4 de la portée normale), Sens Accrus (Vision nocturne)

Faiblesses : Exigences alimentaires (Sel)

Notes : Le Code de Dégâts figurant ci-dessus s'applique aux attaques de mêlée (griffes et morsure). Lors d'un combat de mêlée, l'attaquant doit effectuer un test de Rapidité en utilisant l'Essence de la créature comme seuil de difficulté pour éviter d'être cloué par les piquants. S'il n'obtient aucun succès, les piquants lui infligent 6L dégâts. Il résiste normalement à ces dommages. Modifiez le seuil de difficulté du test de Rapidité de -1 par point d'Allonge au-dessus du premier qu'offre son arme de mêlée.

Le porc-épic peut aussi se livrer à des attaques à distance avec ses piquants. Il projette une volée de piquants par action simple utilisée et on se sert à cet effet des portées des taser. Il peut aussi disperser cette volée comme s'il s'agissait d'un tir de shotgun (voir SR3, page 117). Effectuez un test de combat à distance en vous servant de la Réaction de la métacréature. Le seuil de difficulté de l'esquive d'une volée de piquants doit subir des pénalités en raison de la dispersion. Les piquants infligent 6L dégâts jusqu'à moyenne portée et 5L au-delà. Considérez les piquants comme des fléchettes.

PROTÉEN

Sous sa forme amorphe, le protéen est une masse de cellules (ressemblant à la bactérie de la dysenterie) allant de 500 grammes à 250 kg. Il chasse en se dissimulant ou en se déguisant, attirant sa proie à bonne distance puis l'engloutissant pour la terrasser à l'aide de ses sécrétions corrosives. Les protéens sont capables de prendre la forme de toute créature qu'ils ont engloutie et absorbée.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
Sp	3 x 2	Sp	-	0/2	2	4	2

INIT : 2+ 1D6

Attaques : Spécial

Pouvoirs : Coloration Adaptive, Engloutissement, Sécrétions Corrosives

Faiblesses : Vulnérabilité (Armes chimiques alcalines, Armes EM, Feu, Hydrophobie)

Notes : Les attributs qualifiés de Sp sont déterminés en utilisant la règle qui suit. Les protéens qui pèsent moins de 10 kg ont un indice de Constitution de 0, ceux qui pèsent entre 10 et 40 kg ont un indice de Constitution de 1 et les autres de 2. Les protéens qui pèsent moins de 40 kg ont un indice de Force de 0. Ceux qui pèsent plus ont un indice de Force de 1. Les individus engloutis subissent des dégâts similaires à ceux d'un Engloutissement dans l'Eau, sans compter les effets des sécrétions corrosives. Les armes à projectiles et d'impact n'affectent pas les protéens. À la destruction du meneur de jeu, les feux nourris d'armes automatiques peuvent morceler un protéen, qui essaie alors de se reconstituer. Utilisez l'indice de Rapidité pour déterminer en combien de temps il y parvient.

Un protéen peut prendre l'apparence de toute créature qu'il l'a engloutie en un nombre de minutes égal à 60 divisé par son indice d'Essence en cours. Un protéen ajoute à sa masse la moitié de la masse d'une créature engloutie. Si cette masse vient à dépasser les 125 kg, le protéen se divise en deux individus de même taille.

RAT DU DIABLE

Totalement dénués de pelage, les nocturnes rats du diable peuvent mesurer jusqu'à 1 mètre de long (en comptant la queue) et peser 4 kg. Chassant par meutes de treize individus au maximum, leur taux de prolifération élevé, combiné avec leur immunité contre la plupart des poisons, rend leur extermination presque impossible.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
2	5 x 3	1	5	2/5	3	4Z	5

INIT : 5 + 1D6

Attaques : 4L, Allonge -1

Pouvoirs : Contrôle Animalier (Rats normaux), Dissimulation (Personnelle), Immunité (Pathogènes, Poisons)

Faiblesses : Allergie (Lumière du soleil, Bénigne)

Notes : Un rat du diable a 1 chance sur 12 (un résultat de 11 ou 12 sur 2D6) d'avoir le pouvoir de Pestilence (SIVTA-3). Les rats infectés sont généralement immunisés contre le virus ; ils ne font que le porter.

SALAMANDRE

Sorte d'élémentaire du feu errant, cette singulière créature ressemble à une boule de flammes de la taille d'un poing tourbillonnant dans les airs. Les salamandres aiment manifestement le feu et restent de marbre face à toute forme d'énergie de rayonnement. Elles vivent généralement sur le plan astral et semblent être très intelligentes.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
P + 1	(P + 2) x 3	P - 3	P	P	P	P/A	P 5

INIT : P+ 10+ 1D6

Attaques : (P) G

Pouvoirs : Aura Enflammée, Englutissement, Garde, Immunité (Feu), Matérialisation, Psychokinésie, Résistance à la Magie (Personnelle uniquement), Sort Inné (Lance-Flammes)

Faiblesses : Vulnérabilité (Eau)

Notes : Lancez 2D6 pour déterminer la Puissance. L'initiative astrale est de P + 20 + 1D6.

SALAMANDRE DE NIMUE

Principalement terrestre, ce petit amphibien mesure 15 centimètres de long (sans compter la queue de 10 centimètres) et pèse 150 grammes. Il est noir, autour de ses yeux se trouvent des taches jaunes, une strie également jaune parcourt son bas-ventre, et de larges raies orangées courent le long de ses flancs ainsi que sur le dos de sa queue. La salamandre de Nimue fait de plus en plus office d'animal de garde.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
1	3 x 2	0	-	1/2	2	6Z	2

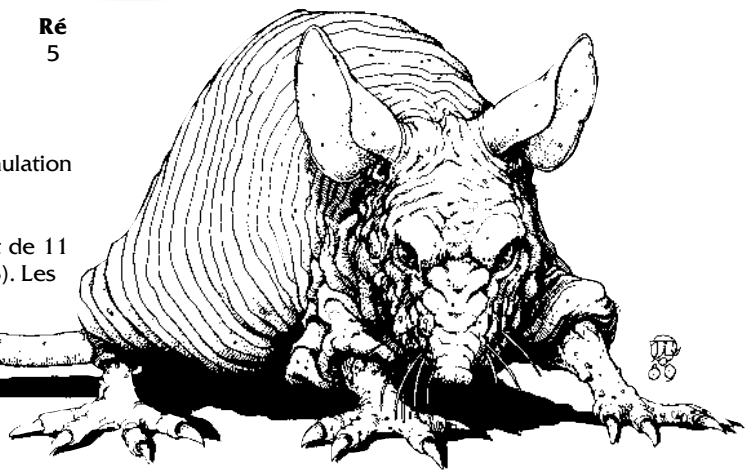
INIT : 2+ 1D6

Attaques : 1L, Allonge -2

Pouvoirs : Sensibilité Magique

Faiblesses : Vulnérabilité (Poisons)

Notes : La salamandre de Nimue se sert également d'une forme spéciale de Drain Magique : si un magicien lance un sort dans les (Essence x 2) mètres de la salamandre, la créature effectue un test d'opposition d'Essence contre l'indice de Magie du lanceur de sort. Si elle l'emporte, réduisez l'indice de Puissance du sort du nombre de succès nets (le magicien est victime d'un Drain équivalent à l'indice de Puissance du sort). La salamandre peut ensuite utiliser l'énergie absorbée en augmentant n'importe lequel des pouvoirs suivants pendant 1D6 heures : Accroissement des Attributs Physiques (n'importe lequel), Mouvement (Personnel uniquement) ou Résistance à la Magie (Personnelle uniquement). Si elle augmente tous ces pouvoirs, elle peut toujours drainer des sorts, mais cela ne lui procure plus aucun avantage.



SANGLIER D'OR

Grandement recherché pour ses défenses magiques, le sanglier d'or est un mammifère à sabots de 2,20 mètres de long, 1 mètre de haut, pesant environ 170 kg. Couvert d'une fourrure grise et brune, on ne trouve cet omnivore que dans les forêts denses. Il ne fait montre d'agressivité que lorsqu'il s'accouple ou protège ses petits.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
6/1	4 x 5	8	-	2/5	6	6Z	4

INIT : 4 + 2D6

Attaques : 6M

Pouvoirs : Accroissement d'Attributs Physiques (Rapidité, une fois par jour pendant [Essence]D6 tours), Dissimulation (Personnelle), Régénération, Résistance à la Magie (Personnelle uniquement)

Notes : Chaque défense de sanglier d'or équivaut à 1 unité de matériel d'enchantement qui n'a pas besoin de perfectionnement et compte pour un telesma vierge (les principes du



telesma et du telesma vierge sont décrits p. 24 du supplément *Le Grimoire*, paragraphe "Base matérielle"). Réduisez tous les seuils de difficulté d'enchantement de 1 point lorsque vous utilisez une défense de sanglier d'or, et tous les temps de base de 20% pour un minimum d'une étape (1 jour, etc.), en arrondissant à l'inférieur. La défense doit correspondre à l'objet désiré par l'enchanteur (à la discrétion du meneur de jeu). Elle convient à merveille en guise de focus de sort, mais ne permet que de créer une arme magique équivalente à une dague. La défense d'une femelle équivaut à la moitié de celle d'un mâle, aussi un magicien doit-il en posséder deux pour parvenir aux effets susmentionnés. Les défenses des femelles sont trop petites pour être enchantées comme armes magiques.

SANGSUE DE MER

Cette gigantesque sangsue atteint une taille moyenne de 10 mètres de long et de 3 mètres de large. Le nombre de "bouches" par lesquelles elle suce le sang de ses victimes va d'une à dix gueules. Chaque bouche est composée de puissants muscles grâce auxquels elle suce le sang et remplit de dents suffisamment pointues pour déchirer les chairs d'un troll en toute quiétude. Très peu de sangsues de mer se ressemblent et la communauté scientifique reste, à ce jour, incapable de préciser toutes les formes que peut prendre la créature. Parmi celles observées jusqu'à présent, certaines ont des tentacules, d'autres des nageoires et d'autres ressemblent, à faire peur, à des métahumains dotés de bras et de jambes.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
5 (7)	5 (7) x 6	3 (8)	-	1 (4)	1 (4)	6	2 (8)

INIT : 2 (8) + 1D6

Attaques : 8G

Pouvoirs : Accroissement d'Attributs Physiques (Force), Engoutissement (Eau), Mouvement (Personnel)



Faiblesses : Exigences alimentaires (Sel), Vulnérabilité (Feu)

Notes : Les attributs présentés ci-dessus sont les minimums, les maximums figurent entre parenthèses. Dès qu'une sangsue de mer réussit une attaque, la victime perd une case de dégâts Étourdissants par passe d'initiative en raison de la perte de sang. Lorsque la sangsue relâche la victime, les saignements se poursuivent au rythme d'une case de dégâts Étourdissants par tour de combat, et ce jusqu'à ce que la blessure soit soignée via un test de Biotech (10), un sort de Soins ou encore un sort de Traitement. Si une sangsue meurt alors qu'elle saignait une victime, elle reste agrippée à elle après sa mort. La victime continue de recevoir des dégâts dus à la perte de sang, comme ci-dessus, jusqu'à ce qu'on détache la sangsue et que la blessure se referme.

Si un personnage tente d'ôter une sangsue de mer d'une victime, il doit effectuer un test d'opposition de Force contre la créature. Si le test est réussi, la victime est libre, mais elle coche 2 cases de dégâts Étourdissants sur son moniteur de condition en raison de la perte de sang et doit effectuer un test de résistance aux dégâts contre la Force de la sangsue. Une armure n'est d'aucun secours lors de ce test.

SASQUATCH

Cet humanoïde colossal mesure presque 3 mètres et pèse 110 kg. Son poil est noir ou brun foncé, souvent argenté chez les plus vieux spécimens. Curieux et pacifique de nature, il ne combat que lorsqu'on l'attaque. En 2042, le sasquatch fut officiellement reconnu comme espèce intelligente. Les sasquatches sont surtout connus pour leur don d'imitation. Ils sont capables d'imiter toute une variété de sons, dont les cris de chasse d'autres créatures.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
9	3 x 4	7	3	3	2	6Z	4

INIT : 4 + 1D6

Attaques : Humanoïde, Allonge +1

Pouvoirs : Imitation (Cris d'animaux). Nombre ont aussi le pouvoir de Compétences Magiques.

SATYRE

Cette créature aux traits de chèvre mesure 1 mètre et pèse jusqu'à 55 kg. Les deux sexes sont pourvus d'une petite queue et de poils longs au niveau des reins, ainsi que de courtes cornes creuses devant les oreilles. Les mâles ont également une courte barbe et une véritable crinière de fourrure sur la poitrine. Les quatre membres des satyres s'achèvent par des sabots fourchus, même si ceux des pattes antérieures sont moins renforcés. Grimpeurs hors pair, les satyres sont capables d'escalader des surfaces rocailleuses presque perpendiculaires. Ils peuvent aussi se lever et marcher comme des bipèdes sur de courtes distances.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
2	4 x 5	2	-	2/4	3	6	3

INIT : 3 + 1D6

Attaques : 5L

Pouvoirs : Accident, Dissimulation (Personnelle), Réaction Accrue (trois fois par jour pendant [Essence]D6 tours)

Faiblesses : Vulnérabilité (Poisons)

Notes : Les satyres sont capables de détecter la moindre trace de polluants et sont passés maîtres dans l'art de l'escalade.

SCORPION NOVA

Long d'environ 1 mètre, le scorpion nova est doré et doté de grandes pinces. Sa queue s'achève sur un grand



dard. Plusieurs espèces de scorpions habitent dans les mêmes zones que lui, mais elles sont beaucoup moins grosses, plus claires et pourvues d'un dard plus petit.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
5	4 x 4	3	-	3/5	5	6	4

INIT : 4 + 1D6

Attaques : 5M

Pouvoirs : Dissimulation (Personnelle uniquement), Venin

Notes : Le code de dégâts du venin est (Essence) F Physiques et son temps d'incubation est de 1 heure. L'antitoxine coûte 150 ¥ la dose.

SCORPYRINE

Cet arachnide, semblable à un scorpion, possède un dard aiguisé et incurvé agrémenté de deux grosses glandes à venin. Son dos et ses griffes sont recouverts de plaques noires chitineuses. Carnivore nocturne, la scorpyrine tue généralement sa proie à l'aide de ses puissantes griffes, ne piquant que si la victime lutte trop longtemps ou est beaucoup plus grosse qu'elle. Si des humains ou métahumains la poussent à combattre, elle s'agrippe à son ennemi à l'aide de ses griffes puis le pique. Son venin est hautement acide et contient souvent des toxines liées à son environnement.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
2/1	5 x 2	1	-	1/4	2	6	3

INIT : 3 + 1D6

Attaques : 4L, Allonge -1

Pouvoirs : Immunité (Feu), Venin

Notes : Le code de dégâts précisé ci-dessus s'applique aux griffes. En ce qui concerne le dard venimeux, le code de dégâts s'élève à 5G voire plus. La scorpyrine est capable d'attaquer une même cible à l'aide de ses griffes et dard en une action complexe. Gérez d'abord l'attaque des griffes ; si elle passe, la scorpyrine a saisi la cible et peut effectuer une attaque à l'aide de son dard avec un modificateur de -2 au seuil de difficulté. Un personnage peut se libérer en effectuant un test de Rapidité (4). S'il n'y parvient pas, la scorpyrine bénéficie d'un -2 à toutes ses attaques suivantes et augmente la puissance de son attaque de 2, jusqu'à ce qu'il se libère. Il est possible que des substances toxiques augmentent la dangerosité de son venin naturel, à la discrétion du meneur de jeu.

SÉIDE VAMPIRIQUE

La plupart des séides vampiriques sont humains et indiscernables d'un être humain normal. Leur existence dépend des enzymes sanguines d'un vampire ou d'un nosferatu. S'ils n'absorbent pas régulièrement leur dose, ils deviennent léthargiques, tombent dans le coma et meurent. Les vampires et les nosferatu utilisent leurs séides pour accomplir des actes dont ils ne peuvent se charger en personne, comme sortir durant la journée, déplacer des objets auxquels ils sont allergiques, etc.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
3	3	4	3	3	5	1D6	3

INIT : 3 + 1D6

Attaques : Humanoïde

Pouvoirs : Immunité (Armes Normales, Vieillessement)

Faiblesses : Perte d'Essence (Spéciale)

Notes : Les attributs figurant ci-dessus sont ceux d'un séide moyen. Comme les séides vampiriques étaient autrefois des

personnages, ils conservent leurs attributs, avec une Force de 4, une Volonté de 5 et une Essence de 2 au minimum.

SERPENT DE MER

Ce lézard aquatique est doté d'une longue queue et d'un cou allongé, d'une tête à crête et de palmes en forme de nageoires. Normalement lent, il passe le plus clair de son temps au fond de profonds lacs. Bien qu'il respire de l'air, il peut rester immergé pendant 3 heures de suite. Si on le provoque, il est suffisamment gros pour infliger de sérieux dégâts à son adversaire.

Le serpent d'eau salée est une version plus grande et hydrodynamique que celui d'eau douce et qui mesure parfois 25 mètres de long. Ce prédateur agressif s'en prend, de temps en temps, directement aux navires.

Pouvoirs : Accroissement d'Attributs Physiques (Rapidité, deux fois par jour pendant [Essence]D6 tours)

EAU DOUCE

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
12/1	4 x 3	7	-	1/3	3	6	3

INIT : 3 + 1D6

Attaques : 5G, Allonge +1

EAU SALÉE

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
10/2	4 x 4	18	-	1/4	4	6	4

INIT : 4 + 1D6

Attaques : 8G, Allonge +1

SIRÈNE

Féroce prédateur qui se nourrit des mammifères terrestres, la sirène ressemble à un petit ptérodactyle d'une envergure de 2,50 mètres. Chassant en volées, les sirènes aiment établir leur antre dans les cavernes de montagnes désertes. Un seul de ces repaires abrite une ou plusieurs cellules familiales. La sirène pousse un chant aigu auquel certains attribuent l'effet hypnotique qui incite les auditeurs à s'en approcher.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
3	8 x 2	4	-	3/5	5	5Z	5

INIT : 5 + 1D6

Attaques : 4M

Pouvoirs : Chant Hypnotique, Immunité (Pathogènes, Poisons), Sens Accrus (Vision nocturne)

SPECTRE

Un spectre est un fantôme hostile capable d'affecter, dans une certaine mesure, le monde matériel. Les spectres se manifestent comme des élémentaires et des esprits de la nature, et ils disposent de plusieurs pouvoirs paranormaux. Nombre de spectres ont une tâche à accomplir, suite à quoi ils disparaissent à jamais. D'autres spectres sont animés par une haine manifeste des êtres vivants.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
P + 1	(P + 2) x 3	P - 2	P	P	P	(P) A	P + 1

INIT : P + 11 + 1D6

Attaques : Spécial

Pouvoirs : Immunité (Armes Normales), Matérialisation. Parmi les autres pouvoirs, on trouve : Accident, Compétences Magiques, Compulsion, Confusion, Peur, Psychokinésie, Souffle Nocif et Toucher (ou Cri) Paralysant



Faiblesses : Certains spectres présentent une allergie à des choses qui avaient pour eux de l'importance lorsqu'ils étaient en vie.

Notes : Les caractéristiques qui figurent ci-dessus s'appliquent aux spectres qui se manifestent. Sous forme astrale, utilisez la Puissance pour tous les tests. Tant que la personne ou l'objet qui raccroche le spectre au monde physique existe, celui-ci est immunisé au bannissement et ne peut être défait qu'en combat astral, auquel cas il revient en 28 jours moins sa Puissance.

Les spectres dotés de pouvoirs basés sur un domaine ne peuvent les utiliser que dans le lieu qu'ils hantent : un cimetière, un vieux manoir, une ruelle abandonnée, etc. La Puissance minimale d'un spectre est égale à 6 ; il n'y a pas de maximum. L'initiative astrale est égale à $P + 20 + 1D6$.

SPECTRE DE BROCKEN

Le spectre de Brocken est une ombre humanoïde dénuée de traits, dont la taille varie de 2 à 5 mètres de haut. Il s'attache aux sites sur lesquels se déroulent des procès pour sorcellerie ou de grandes fêtes de sabbat. Il tend donc à se manifester en ces lieux et temps. Il apparaît au crépuscule et reste actif jusqu'aux premières lueurs de l'aube. Il en profite pour attaquer des victimes intelligentes et drainer leur Essence.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
P - 1	(P - 1) x 3	P - 1	P	P - 2	P	(4D6 + 3) A	P

INIT : $P + 10 + 1D6$

Attaques : Spécial

Pouvoirs : Aura Glaciale, Chape d'Ombre, Drain d'Essence (Permanent et Temporaire), Immunité (Armes Normales, Froid, Pathogènes, Poisons, Vieillessement), Matérialisation, Mouvement, Peur, Toucher Paralysant

Faiblesses : Allergie (Lumière du soleil, Modérée), Perte d'Essence (1 point tous les 10 ans), Vulnérabilité (Feu)
Notes : Tous les spectres de Brocken ont le pouvoir de Drain d'Essence. Pour déterminer les pouvoirs d'un spectre de Brocken, lancez 1D6 par pouvoir. Sur un résultat de 1, il n'a pas ce pouvoir. L'Aura Glaciale s'étend à une victime située à (Essence) D6 mètres lors de n'importe quelle action complexe du spectre de Brocken. P = Essence actuelle. Essence minimum 7, maximum 27. L'initiative est égale à $P + 20 + 1D6$.

STYMPHALIEN

Cette créature ressemble à un grand héron de plus de 3 mètres. Chacune de ses pattes est équipée de quatre griffes rétractables et il possède un long bec denté en scie. Parmi les plumes grises de ses ailes se trouvent les "flèches empenées" rouges qu'il lance contre ses proies. Le stymphalien utilise les plumes pour traquer ses proies qu'il rend inconscientes grâce à son souffle toxique.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
3	4 x 3	2	-	2/4	4	6	3

INIT : $3 + 1D6$

Attaques : 5L

Pouvoirs : Sens Accrus (Oùe supérieure), Souffle Nocif
Faiblesses : Vulnérabilité aux attaques soniques (Spécial)
Notes : Le multiplicateur de Rapidité est de 7 en vol. Le code de dégâts d'une attaque de mêlée (bec ou griffes) s'élève à 5L. Pour les attaques à distance (flèches de plumes), il s'élève à 4L. La courte portée va de 0 à l'Essence de la créature, la portée moyenne va jusqu'à deux fois son Essence, la portée longue va jusqu'à quatre fois son Essence, et la portée extrême va jusqu'à six fois son Essence.

Les grands bruits sont pénibles pour les stymphaliens et peuvent même leur infliger 3L dégâts en plus de les faire fuir (s'ils échouent un test de Volonté [4]).

TIGRE À DENTS DE SABRE

Long de près de 2 mètres et doté d'une queue de 1 mètre, le tigre à dents de sabre arbore deux énormes crocs incurvés qui jaillissent de sa mâchoire supérieure. Ces canines surdimensionnées atteignent parfois 25 centimètres de long. Ne chassant que lorsqu'il a faim, ce grand fauve est à la fois rapide et puissant.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
5	5 x 4	5	-	2/4	2	6	4

INIT : $4 + 2D6$

Attaques : 5G

Pouvoirs : Sens Accrus (Vision nocturne et thermographique)

TRITON

Avec une partie supérieure du corps humanoïde, un torse effilé et une queue fine mais puissante, le triton ressemble vaguement aux sirènes des contes de fées classiques. Ses longs membres antérieurs s'achèvent par des mains à trois doigts aux pouces opposables. Une longue crinière lui tombe dans le cou et une série de vertèbres lui courent le long du torse. Malgré l'ossature dermale qui protège la partie inférieure de son corps, la queue du triton est particulièrement flexible. On sait que les tritons utilisent des outils rudimentaires et que leur intelligence est pratiquement humaine.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
5	7 x 4	7	3	3	3	6Z	5

INIT : $5 + 1D6$

Attaques : Humanoïde

Pouvoirs : D'aucuns ont le pouvoir de Compétences Magiques.

TROGLODYTE

Les troglodytes sont des humanoïdes fluets qui dépassent rarement 1,60 mètre. Ils ont une grosse tête et de grands yeux, mais pas de cheveux. Ils vivent en groupes d'une cinquantaine d'individus maximum et se nourrissent normalement de créatures souterraines. Leur intelligence reste floue, mais elle est au moins égale à celle des primates.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
3	3 x 4	2	2	3/4	3	6	3

INIT : $3 + 1D6$

Attaques : Humanoïde

Pouvoirs : Dissimulation, Sens Accrus (Vision thermographique)

Faiblesses : Allergie (Lumière du soleil, Bénigne)

TUNGAK

Connus sous différents noms selon les groupes ethniques qui en parlent, les tungak sont généralement vus par les Sibériens comme des esprits de la maladie responsables du froid, des épidémies et infections.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
P - 4	P x 3	P - 4	P - 4	P	P	P/A	P

INIT : $P + 10 + 1D6$

Attaques : (P) G, Allonge +1



Pouvoirs : Aveuglement, Chape d'Ombre, Immunité (Armes Normales, Froid, Pathogènes, Poisons), Pestilence (voir ci-dessous), Souffle Nocif.

Notes : Le pouvoir de Pestilence du tungak permet d'inoculer à la victime toute maladie au choix du meneur de jeu, dont le SIVTA-3. Certains tungak ont un ou plusieurs des pouvoirs qui suivent : Confusion, Drain d'Essence, Venin. P = Puissance, lancez 2D6 pour la déterminer. L'initiative astrale est de P + 20 + 2D6.

VAMPIRE

Les vampires sont des humains et métahumains infectés par le WHMH. Ils font leurs proies d'êtres intelligents, absorbant l'essence vitale et le sang de leurs victimes. Certains vampires se refusent à drainer l'Essence de sujets faisant preuve de résistance, alors que d'autres se complaisent dans leur rôle de chasseur et de tueur. Les vampires commencent à se sentir très mal en moins d'une heure lorsqu'ils absorbent autre chose que du sang et ils réagissent particulièrement mal à l'alcool.

Nombre de vampires disposent de facultés magiques, et la transformation en vampire débloque un potentiel magique caché. De tels vampires sont capables d'apprendre et d'utiliser les compétences magiques comme tout humain. Les sorciers vampires sont sans doute à l'origine des légendes sur les pouvoirs vampiriques, comme la transformation animale ou l'hypnotisme. Certains vampires présentent des pouvoirs magiques que ne possèdent pas les spécimens normaux. Par exemple, certains vampires d'Asie ont le pouvoir de Souffle Nocif.

Bien que nombre des faiblesses légendaires des vampires ne soient que fictions, ils n'en sont pas moins sujets à quelques limitations. Les vampires flottent moins bien que les humains (+3 à tous les seuils de difficulté de nage). Ceci est vraisemblablement à l'origine de la légende affirmant qu'un vampire est incapable de franchir un cours d'eau. Un vampire qui ne dispose plus d'oxygène s'endort jusqu'à ce qu'il soit de nouveau exposé à l'air.

Un personnage infecté par le WHMH qui devient un vampire conserve ses attributs normaux.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
3	5 x 5	3	5	4	4	2D6	4

INIT : 4 + 2D6

Attaques : Humanoïde

Pouvoirs : Accroissement d'Attributs Physiques, Drain d'Essence, Forme de Brume, Immunité (Vieillesse, Pathogènes, Poisons), Infection, Régénération, Sens Accrus (Odorat, Oûie, Vision thermographique). Nombre ont également le pouvoir de Compétences Magiques.

Faiblesses : Allergie (Lumière du soleil, Modérée), Perte d'Essence, Sommeil Induit (Manque d'air), Vulnérabilité (Bois)
Notes : Il existe différents types de vampires dans le monde. Le sukuyan des Caraïbes présente des Exigences alimentaires (Sel) et parfois une Allergie (Objets saints, Modérée) psychologique. L'abat philippin présente une Vulnérabilité (Sel) et préfère se nourrir d'organes internes.

VER DES ROCHERS

C'est un ver à la couleur chair pâle, qui atteint parfois 2 mètres de long, et doté d'une gueule pleine de

dents aiguës et de plaques cornées, le tout rappelant vaguement une mèche de forage pétrolier. Il creuse dans la roche dont il se nourrit, broyant la pierre en poudre pour la mélanger à sa salive corrosive. Quand on l'attaque, le ver des rochers est capable d'infliger de sérieuses blessures à l'aide des plaques de sa bouche et de ses sécrétions acides.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
2/1	4	2	-	1/2	3	3	2

INIT : 2 + 1D6

Attaques : 2M

Pouvoirs : Immunité (Pathogènes, Poisons), Régénération, Salive Corrosive

Notes : Le multiplicateur d'enfouissement est de 0,25 dans une roche tendre, de 0, 125 dans une roche dure.

VOUIVRE

Charognard Carnivore, la vouivre nord-américaine ressemble à un serpent à plumes à la peau marron foncé. Elle peut mesurer jusqu'à 11 mètres de long pour une envergure de 20 mètres. Animal solitaire, la vouivre hante les lieux désolés, de préférence situés à l'écart d'habitations métahumaines.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
9	3 x 2	8	-	2/4	4	6Z	4

INIT : 4 + 2D6

Attaques : 9G, Allonge +1

Pouvoirs : Immunité (Poisons), Peur, Sens Accrus (Vision nocturne), Venin

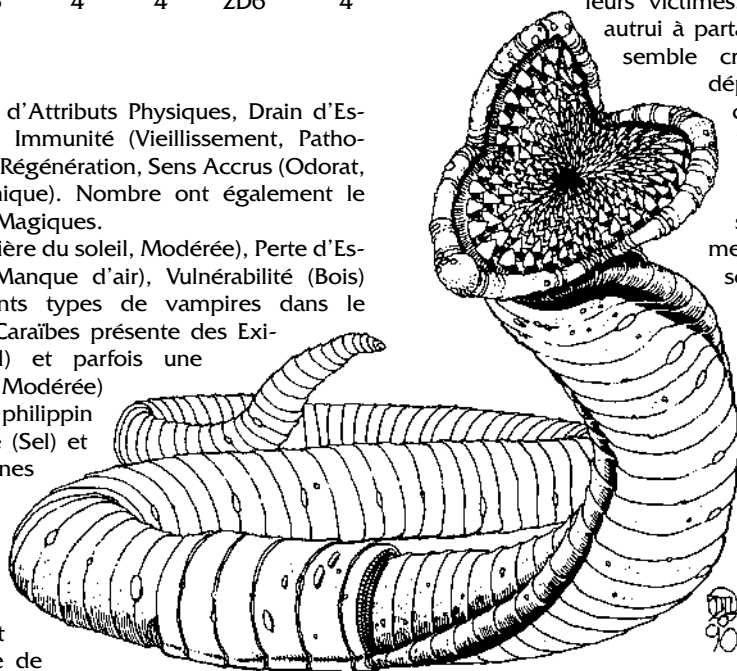
Notes : Le multiplicateur de mouvement en vol est de 6.

WENDIGO

Un wendigo est un ork infecté par le WHMH. C'est un humanoïde massif à la fourrure blanche qui mesure près de 2,50 mètres. Les ongles de ses mains se sont transformés en griffes et ses canines sont encore plus proéminentes que celles des orks. On les trouve dans les forêts et zones urbaines du monde entier.

Les wendigos se nourrissent de chair humaine et métahumaine, et tirent également leur subsistance psychique de leurs victimes. Ils amènent généralement autrui à partager le festin cannibale. Cela semble créer chez la victime une dépendance psychologique à ce mode d'alimentation, victime qui aide alors le wendigo à propager ses us, créant ainsi une société secrète de cannibales. Les membres d'un tel groupe ne sont pas conscients qu'ils finiront dévorés par le wendigo, ce dernier affichant une large préférence pour l'Essence des esprits ainsi corrompus.

Les wendigos sont tous des magiciens chamanistes dédiés à des totems prédateurs comme le Loup ou le Requin. Ils utilisent leurs compétences magiques pour mettre en valeur leurs chasses, et certains



se servent de la magie d'illusions pour se déguiser et circuler incognito près de leur proie.

Un personnage infecté par le WHMH qui devient un wendigo conserve ses attributs normaux.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
6	2 x 5	5	4	3	3	2D6	4



INIT : 4 + 2D6

Attaques : Humanoïde

Pouvoirs : Compétences Magiques, Drain d'Essence, Immunité (Pathogènes, Poisons, Vieillessement), Infection, Influence, Peur, Régénération, Sens Accrus (Acuité visuelle, Odorat, Oûie, Vision nocturne)

Faiblesses : Allergie (Lumière du soleil, Modérée), Perte d'Essence, Vulnérabilité (Métaux ferreux)

WODEWOSE

Ce Carnivore arboricole se sert de ses mains et de ses pieds griffus pour se nourrir d'animaux plus petits. Il mesure à peine 1 mètre, pèse jusqu'à 50 kg et est recouvert d'une courte fourrure noire. Vivant en groupes étroitement liés rappelant les tribus de babouins, les wodeBOSE font preuve de férocité quand on les menace, mais ils ne défendent pas âprement leur territoire. Ils portent souvent un virus similaire au SIVTA-3 mais n'arborent aucun symptôme de cette maladie.



Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
2	4 x 4	6	-	2/4	3	6	4

INIT : 4+ 1D6

Attaques : 3M, Allonge +1

Pouvoirs : Immunité (Pathogènes, Poisons, Vieillessement), **Pestilence**, Sens Accrus (Odorat)

ZOOCANTHROPE

Les zoocanthropes ressemblent à de gros spécimens d'une espèce animale donnée. Ils possèdent la faculté magique innée de prendre forme humaine, une forme qui conserve généralement les vestiges de la nature bestiale de la créature. Observer un zoocanthrope dans l'espace astral permet de voir sa véritable nature.

Contrairement aux légendes, les cycles de la lune n'influent pas sur les zoocanthropes. De même, ce ne sont pas des humains capables de prendre une forme animale. Ils font preuve d'une allergie modérée face à l'argent. La plupart du temps, ils adoptent les habitudes normales correspondant à leur forme animale (qu'ils semblent préférer à leur forme humanoïde). Ils sont intelligents et capables d'apprendre langues et coutumes humaines. En outre, nombre sont aussi capables d'apprendre et d'utiliser la magie.

Un zoocanthrope vit sous sa forme animale dans les étendues sauvages. Sous forme humanoïde, il fait souvent partie d'une communauté humaine.

Aigle : On trouve les zoocanthropes aigles en Europe et en Amérique du Nord. Sous forme humanoïde, ils ont les yeux noirs, les traits saillants et tendent à éviter les espaces confinés. Ils ont souvent des facultés magiques et une affinité certaine avec les esprits du ciel (+1 dé à tous les tests).

Loup : On trouve les zoocanthropes loups dans tout l'hémisphère nord. Sous forme humanoïde, ils ont la paume des mains couverte de poil et des sourcils proéminents qui se rejoignent. Il est assez rare qu'ils aient recours à la magie.

Ours : On trouve les zoocanthropes ours dans tout l'hémisphère nord. Sous forme humanoïde, ils sont particulièrement poilus et disposent rarement de facultés magiques.

Phoque : On trouve les phoques zoocanthropes dans toutes les eaux côtières du monde. Sous forme humanoïde, ils arborent des pieds palmés (et parfois des doigts) et une chevelure abondante. Ils font couramment usage de magie.

Renard : On trouve principalement les zoocanthropes renards au Japon et en Chine. Sous forme humanoïde, ils gardent leur queue de renard et s'habillent souvent de longs manteaux ou de robes. Ils disposent généralement de facultés magiques, plus précisément de sorts d'illusions et de manipulation.

Tigre : On trouve les zoocanthropes tigres en Asie. Il s'agit de chasseurs féroces et puissants. Yeux de chat et/ou réfléchissants sont un trait commun sous forme humanoïde. Ils disposent rarement du pouvoir de Compétences Magiques.

Warek : Le warek est le léopard zoocanthrope d'Afrique de l'Ouest, le plus courant que l'on trouve sur le continent. Les warek sont frappés d'Allergie (Or, Grave) et de Vulnérabilité (Or).

FORME ANIMALE

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
A + 2	(A + 1) x (A + 1)	A + 2	5	3	3	8Z	A

INIT : A + 2D6

Attaques : (A + 1) (A)

FORME HUMAINE

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
5	4 x 5	5	5	3	3	8Z	4



INIT : 4+ 1D6

Attaques : Humanoïde

Pouvoirs : Accroissement d'Attributs Physiques (sous forme animale), Régénération. D'aucuns disposent du pouvoir de Compétences Magiques

Faiblesses : Allergie (Argent, Modérée), Vulnérabilité (Argent)

Notes : Lorsqu'un zoocanthrope est sous forme animale, servez-vous des attributs des animaux normaux (page 20) en guise de A et appliquez les modificateurs. Les seuls types de zoocanthropes animaux sont ceux qui figurent ci-dessus. Certains ont parfois des capacités spéciales.

ÉCRAN DE SHADOWRUN

L'outil de référence indispensable pour *Shadowrun*®, Troisième Édition

Cet écran en quatre volets, conçu à l'attention du meneur de jeu, intègre toutes les tables, les tableaux et les règles de combat, de magie, de Matrice et d'interfaces du livre de base. Tout est ainsi réuni en un seul et même endroit, ce qui facilite grandement la tâche du MJ. Accessoire utile et complet, cet écran rendra vos parties de Shadowrun plus palpitantes que jamais !

Inclus avec l'écran, vous trouverez également un livret consacré aux métacréatures, ces animaux étranges, farouches et meurtriers qui peuplent le monde de Shadowrun. Cet ouvrage propose de nouvelles règles de combat, un système de création de créatures toxiques et mutantes, et une liste exhaustive de tous les pouvoirs des animaux paranormaux.

Les règles de *Shadowrun*, Troisième Édition vous seront indispensables pour profiter de ce supplément.

S525



3 289880 002596
3-28988-000259-6

Shadowrun® est une marque déposée
de FASA Corporation. Copyright © 2000 FASA Corporation.
Tous droits réservés. Shadowrun® est édité par :
Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia -
75503 Paris cedex 15
avec l'approbation de FASA Corporation.

