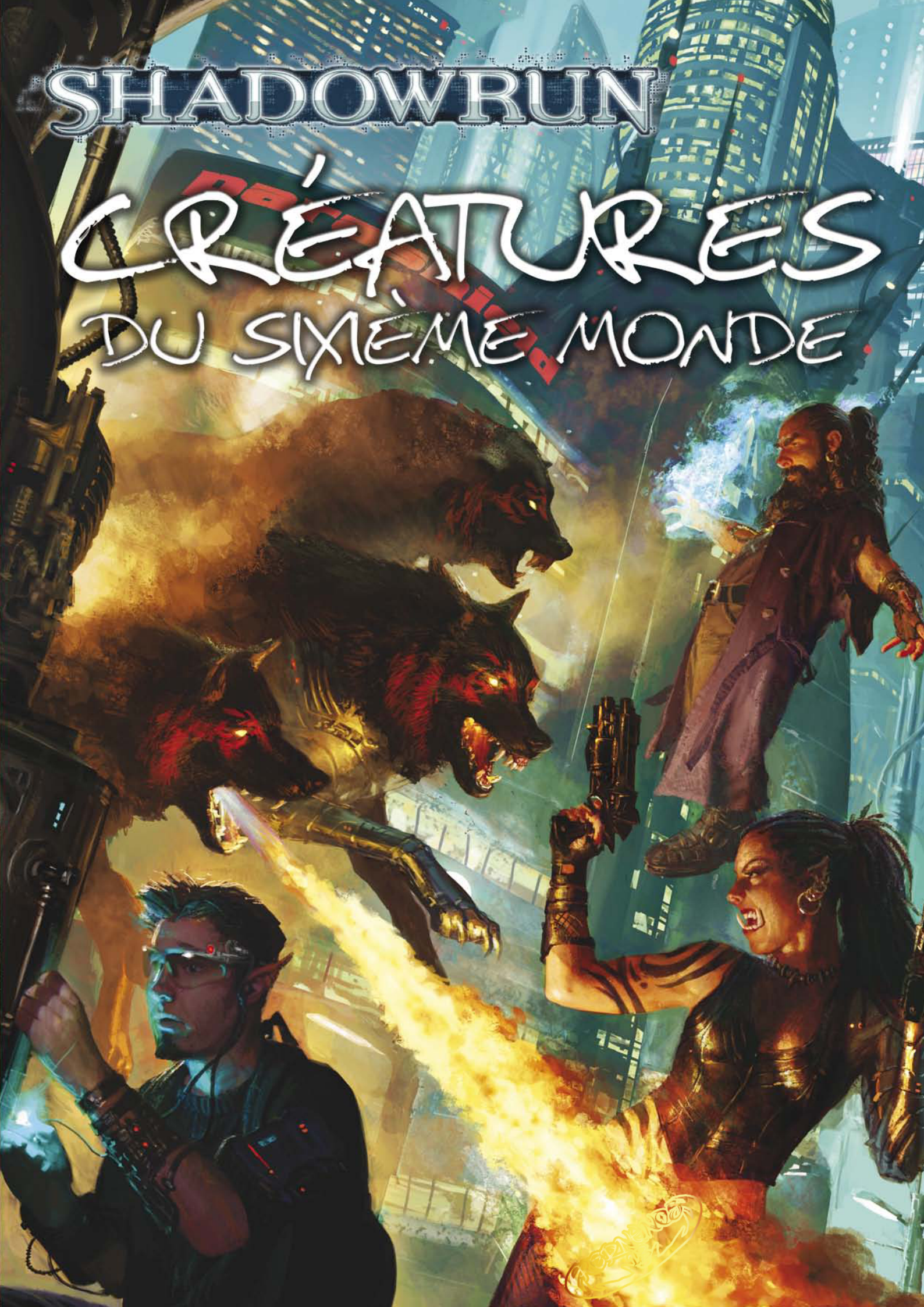


SHADOWRUN

CRÉATURES
DU SIXIÈME MONDE



LÂCHEZ LA BÊTE

Certains trouvent la
nature paisible et tranquille.

.....
Ils lui jettent un œil et s'émerveillent du
vent frais, de l'air pur et des petits papillons.

.....
Ils n'ont pas les yeux en face des trous, et *cela en fait des proies faciles pour les prédateurs*, moi compris. Dans le Sixième Monde, soit on bouffe, soit on se fait bouffer. Parfois les créatures sont tapies au fin fond de la jungle. Parfois dans votre propre placard.

Vous ne serez pas le meilleur éternellement, et connaître votre cible est la seule véritable manière de l'attraper. Mais n'oubliez pas que *vous êtes peut-être vous-même une proie.*

Créatures du Sixième Monde est un supplément pour *Shadowrun, Quatrième édition*. Il offre un survol détaillé des créatures, esprits et autres entités non-métahumaines qui habitent le Sixième Monde – des animaux ordinaires qui ont survécu aux agressions de l'humanité à leurs cousins paranormaux, en passant par les bestioles Émergées qui ont trouvé leurs propres manières d'accéder à la Matrice, ou les esprits et les IA sauvages qui ne reconnaissent même pas l'existence de la métahumanité.

Cet ouvrage couvre les mécanismes permettant d'intégrer en jeu ces êtres et leurs aptitudes singulières, ainsi que les règles d'interactions avec les personnages, d'augmentations technologiques et de dressage des créatures présentées. Tout être vivant est à la recherche de sa propre niche écologique, et *Créatures du Sixième Monde* vous permet d'en intégrer des centaines dans votre campagne. La version française contient en exclusivité les 30 créatures supplémentaires du supplément *Parazologie*, publié en version originale exclusivement au format électronique.

CATALYST
game labs™

TOPPS

BLACKBOOK
EDITIONS

SHADOWRUN

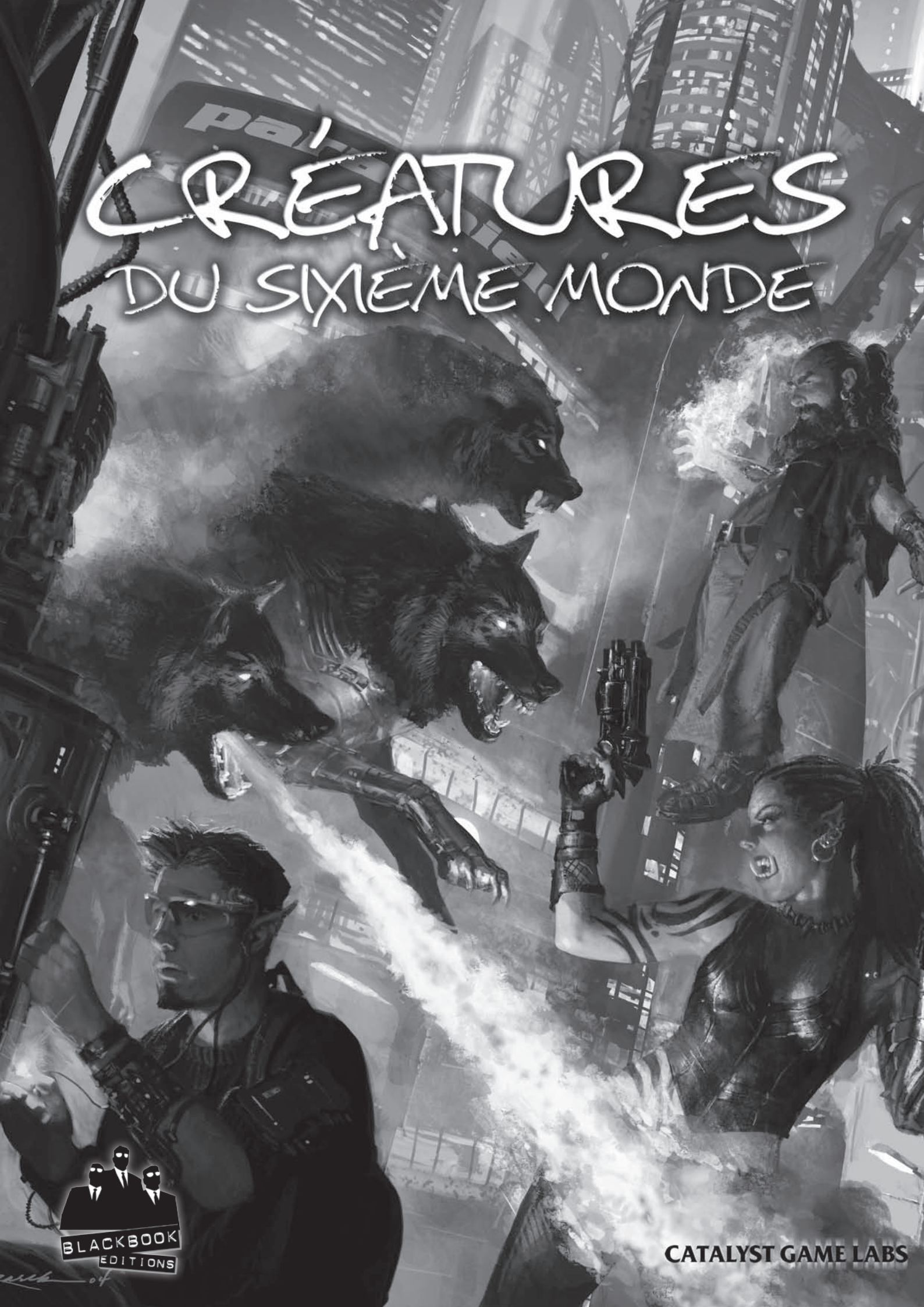
Copyright © 2009-2012 The Topps Company, Inc. Tous droits réservés. Shadowrun et la Matrice sont des marques déposées et / ou des marques de fabrique de The Topps Company, Inc. aux États-Unis et / ou dans d'autres pays. Catalyst Game Labs et le logo Catalyst Game Labs sont des marques déposées d'InMediaRes Productions, LLC.

ISBN : 978-2-915847-98-7



9 782915 847987
BBESR16 Prix : 39,90€

CRÉATURES DU SIXIÈME MONDE




BLACKBOOK
EDITIONS

CATALYST GAME LABS

...TABLE DES MATIÈRES...

JACKPOINT	4	Dresser les Éveillés ou les Émergents	38	DRAGONS	71
LE RÈGNE ANIMAL	5	Essaims et hordes	39	Dracomorphes et draconiformes	72
Le langage de la Terre	6	Dressage de meutes, règles avancées	39	Dracomorphes	72
Le livre des morts	6	Exemples de niveaux de dressage	40	Drakons, drakes et autres étrangetés	75
Une (r)évolution verte	8	Inclure les créatures	41	Draconiformes	75
Les plus aptes	9	aux Niveaux de vie	41	Culture draconique	76
Compagnons de tous les jours	10	A WALK ON THE WILD SIDE	43	Relations draconiques	76
Animaux familiers	11	Les conscients non-métahumains	43	La magie draconique	77
Créatures de sécurité	12	dans le monde métahumain	44	Les grands dragons	77
Les animaux dans l'alimentation	12	S'inscrire dans la tendance :		Aden	78
Les petits chéris de la science	12	intégration à la société métahumaine	44	Alamaïs	78
Le monde des chasseurs	12	Citoyens corporatistes ou animaux		Arleesh	78
Braconniers	14	familiers corporatistes	49	Celedyr	79
Régulation animale	15	Sociétés non-métahumaines	50	Ghostwalker	79
RÈGLES AVANCÉES		Usage de la technologie	50	Hestaby	80
POUR CRÉATURES	17	Spiritualité	50	Hualpa	80
Créatures runneuses	18	En savoir plus sur...	50	Kaltenstein	81
Utilisation des animaux en milieu corporatiste	18	Les nagas	51	Lofwyr	81
Créatures ordinaires	18	Les centaures	53	Lung	81
Créatures augmentées	18	Les zoocanthropes	54	Masaru	81
Créatures paranormales	20	LES INFECTÉS	57	Mujaji	81
Logement et soins aux animaux	20	VVHMH I	58	Rhonabwy	82
Chien contre fusil d'assaut	21	VVHMH II	61	Ryumyo	82
Travaux publics :		VVHMH III	62	Schwartzkopf	82
Animaux au service du public	22	Nouvelles expressions	63	Le Dragon marin	82
Animaux familiers	23	Faucheur	63	Sirrurg	82
Informations de jeu	25	Grendel	63	Légendes draconiques	83
Conscience	25	Rongeur	64	Bourse d'échange virtuelle	
Attributs des créatures	26	Anomalies et autres bizarreries	64	d'informations draconiques (DIVE)	83
Créatures paranormales	26	Informations de jeu	66	Fanany	83
Créatures Émergentes	26	Bandersnatch	66	M'Boi	83
Créatures ordinaires	26	Banshee	66	Informations de jeu	83
Essaims et hordes	26	Chupacabra	66	Chimère	83
Augmentations pour créatures	28	Dzoo-noo-qua	67	Drakon de feu	84
Implants pour créatures	28	Faucheur	67	Drakon de glace	84
Psychoses des créatures	28	Fomóraig	67	Drakon marin	85
Formes guerrières	29	Gobelin	68	Gorgone	85
Créatures chimériques	29	Grendel	68	Hydre	85
Modifications génétiques	29	Koala vampire	68	Lindorm	86
Biodrones	30	Loup-garou	69	Lindorm ancien	87
Exemples de biodrones	31	Mutaqua	69	Serpent de mer	87
Intégrer les créatures à vos parties	34	Nosferatu	69	Wyverne	87
Se procurer une créature	34	Rongeur	70	CRÉATURES ORDINAIRES	88
Nouvelles compétences	35	VVHMH I	70	Créatures ordinaires	90
Dresser et contrôler les créatures	37	VVHMH II	70	Animaux aquatiques	90
Suivi du dressage	38	VVHMH III	70	Animaux aquatiques inoffensifs	90
		« Renfield »	70	Céphalopodes	90
				Mammifères marins	91



Méduses	92	Savane	174	Bestiae machinae	221
Poissons cartilagineux	92	Taïga	177	Personas incarnés et nœuds biologiques	221
Poissons prédateurs	92			Exemples de technocréatures	222
Animaux terrestres	94	CRÉATURES MUTANTES ET TOXIQUES	184	PROTOCONSCIENTS	225
Canidés	94	De l'origine des mutants	186	Intelligences synthétiques	
Animaux domestiques de grande taille	94	Créer un mutant	186	protoconscientes	226
Grands herbivores	95	Exemples de créatures mutantes	187	Comportement	226
Mégafaune	95	Créer une créature toxique	193	Iconographie	228
Nuisibles	96	Exemples de créatures toxiques	193	Origine	228
Petits herbivores	96	ÉTRANGES ESPRITS	200	Informations de jeu	228
Petits prédateurs	98	De la nature des esprits	202	La vie protoconscience	228
Prédateurs	99	Le peuple fée	202	Conscience et protoconscients	229
Primates	100	Fantômes	203	Traits des protoconscients	229
Serpents	101	Désastres	204	Protoconscients et combat	230
Vermine de petite taille	101	Diablotins	204	Créatures protoconscientes	230
Animaux volants	102	Esprits primordiaux	205	Protoconscients destructeurs	230
Rapaces	102	Informations de jeu	206	Protoconscients infovores	231
Vermine volante	103	Commercer avec les « démons »	206	Protoconscients ingénus	232
Volatiles	103	Caractéristiques des esprits	207	Protoconscients occultants	232
		Les fées	207	Zombies	234
ANIMAUX PARANORMAUX	104	Fantômes et lieux hantés	210	POUVOIRS DE CRÉATURES	235
Côtes océaniques	105	Désastres	211	Pouvoirs ordinaires	236
Désert	110	Diablotins	212	Pouvoirs paranormaux	236
Eau douce	114	Esprits primordiaux	213	Pouvoirs Émergents	236
Environnement aride et maquis	117	TECHNOCRÉATURES	215	Pouvoirs ordinaires	236
Environnement souterrain	122	Technoluation	216	Pouvoirs paranormaux	241
Environnement urbain	124	Une IA sauvage dans le réseau de métros parisien ?	216	Pouvoirs Émergents	249
Forêt tempérée	131	Status quo scientifique	219	Faiblesses	252
Forêt tropicale	147	Informations de jeu		INDEX DES CRÉATURES ET DES POUVOIRS	254
Haute montagne	152	sur les technocréatures	221		
Marécages	159				
Plaines et prairies	162				
Pleine mer	168				

CRÉDITS : CRÉATURES DU SIXIÈME MONDE

Rédaction : Lars Blumenstein, Robert Derie, John Dunn, Patrick Goodman, Jennifer Harding, Adam Large, Stephen McQuillan, Aaron Pavao, Malik Toms

Corrections : Mike Mendoza

Développement : John Dunn, Jennifer Harding, Peter Taylor

Direction artistique : Randall N. Bills

Maquette : Alicia Heerd (avec John Dunn et Adam Jury) et Matt Heerd

Illustration de couverture : Michael Kormarck

Illustrations : Emel Akliah, Jonas Myhre Andreassen, Steven Bentley, Christopher Burdett, Brent Evans, Klaus Scherwinski, Chad Sergesketter, Dean Spencer, Peter Tikos, Celia Yost

Playtest : Natalie Aked, Rob Aked, Steven A. Carroll, Rob Carter, Ryan Cobb, Brent Coomes, Siin Crawford, Greg Danielson, Bruce Ford, Eugen Fournes, Joanna Fournes, Jordan Frame, Nick Garden, Tim Gill, Kelli Gladney, Chris Hanlon, Chris Hayes, Michael Hoover, Thomas J. Howell, Rich Ingram, Stephen C. King, Thomas Klemann, Peter Leitch, David Lundquest, Miguel Martinez, Chris Maxfeld, Shane Mclean, Duncan McNeill-Burton, Peter Milnes, Joe Monfre, Dru Moore, Grahame Mulliss, Jon Naughton, Paul Newman, Rob Oliver, Christoph Osterwald, Brianna Peters, Michael Polowy, Bryan Pow, Lyall Pow, Suzanna Powell, Christian Puschmann, Grant Robinson, Sina Schindler, Roz Sexton, Mark Somers, Adria Terrill, David Thorton, John Unchelenko, Doug Vetillaro,

Timm Vowinkel, Bryan Wallbridge, Cynthia Wallbridge, Michael Wich

Relecture : Adam Bruno, Mark Dynna, Mason Hart, Lars Wagner Hansen, Elizabeth Nold, David Silberstein, Jeremy Weyand

Remerciements : merci à tous ceux qui ont participé aux précédents suppléments sur les créatures et les suppléments géographiques. C'est en se dressant sur vos épaules que nous touchons les étoiles.

Merci à Susan et Kathryn de me permettre de m'acharner sur mon clavier alors que je devrais faire d'autres choses importantes à la maison. Merci aux playtesteurs et aux auteurs pour faire circuler les idées et pour fournir des critiques toujours constructives.

PARAZOLOGIE

Rédaction : Adam Large

Développement : Peter M. Andrew Jr.

Direction artistique : Brent Evans

Illustrations : Kat Hardy

Relecture : Jean-Marc Corneau

Maquette : Matt Heerd

ÉDITION FRANÇAISE

Le collectif *Ombres Portées*.



Développeurs de la gamme *Shadowrun* française : Ghislain Bonnotte et Anthony Bruno

Traduction *Créatures du Sixième Monde* : Morgan Rousseau, Ghislain Bonnotte

Traduction *Parazologie* : Philippe Capelle, Aurélien Froger, Mathieu Thievin

Traductions et textes additionnels : Anthony Bruno

Corrections & relecture : Ghislain Bonnotte, Laurent Borderie, Christophe Puaud

Maquette : Romano Garnier

Titre original : *Running Wild, Parazology*

Copyright © 2008-2012 The Topps Company, Inc.

Shadowrun, Running Wild, Parazology et la Matrice sont des marques déposées et / ou des marques de fabrique de The Topps Company, Inc. aux États-Unis et / ou dans d'autres pays. Aucune partie de cet ouvrage ne peut être reproduite, placée dans un système de partage de données, ou transmise sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite préalable du Propriétaire du Copyright, ni être mise en circulation sous une autre forme que celle sous laquelle elle a été publiée.

Photocopie autorisée pour usage personnel uniquement.

Version américaine publiée par Catalyst Game Labs, un label de InMedia Res Productions LLC, Lake Stevens, Washington, USA.

Tous droits réservés. Marque utilisée par Black Book Éditions sous licence de InMediaRes Productions, LLC.

Version française 1.0 (janvier 2012) sur la base de la version américaine 1.0 (*Running Wild* : novembre 2008, *Parazology* : mars 2011) avec corrections additionnelles.

En application de la loi du 11 mars 1957, il est interdit de reproduire intégralement ou partiellement le présent ouvrage sans l'autorisation de l'éditeur ou du centre français d'exploitation du droit de copie.

Achévé d'imprimer en France en février 2012.

Édité par Black Book Editions. Dépôt légal : octobre 2011.

ISBN : 978-2-915847-98-7



Connexion au VPN Jackpoint...
 ... ID d'accès matriciel... falsifiée.
 ... Clés de cryptage... générées.
 ... Routage anonyme et sécurisé en cours.
 > Connexion

 > Entrer mot de passe

 ... Scan biométrique valide.
 Connecté à <ERREUR : NŒUD INCONNU>
 « Le moindre animal en sait plus que toi. »

Stats du Jackpoint

23 utilisateurs sont actuellement actifs sur le réseau.

Dernières nouvelles

* <140572> La semaine dernière, une faille de sécurité importante a été identifiée dans le software de ce réseau social mobile. Récupérez de suite le patch de sécurité v12.5, et assurez-vous que vos SIN ne sont pas utilisés par quelqu'un d'autre [Télécharger le patch 12.5] - Fastjack

Alertes personnelles

* Votre agent « xpl0it3r » a un message urgent pour vous.
 * Vous avez 12 nouveaux messages privés.
 * Vous avez 3 messages en attente de retoutage anonyme.
 * Vous avez reçu 5 demandes d'ajout d'amis Metalink
 * Vous avez reçu 74 nouvelles réponses à vos posts sur le Jackpoint.
 * Agenda : vous avez rendez-vous avec M. Johnson au Dante's Inferno dans 3 heures, 27 minutes et 34 secondes [carte].

Premier cercle

Vous êtes en mode caché vis-à-vis de tous vos contacts.

Réputation actuelle : 55 (91 % positive)

Date : 3 juillet 2072, 15 : 32

PRÉFÉRENCES

FLUX

TÂCHES

LIENS

HISTORIQUE

Bienvenue au Jackpoint, *omae*.
 Votre dernière connexion remonte à :
5 heures, 13 minutes et 47 secondes.



Au menu aujourd'hui

- * Vous vous demandez encore ce qui a essayé de vous manger un morceau lors de votre dernier job ? Vous avez du mal à identifier certaines icônes matricielles ou certaines signatures astrales ? Cette compilation vous épargnera de devoir vous taper une puce sur la parazoologie. [Tag : Créatures du Sixième Monde]
- * Aujourd'hui encore, le catalogage du Sixième Monde continue au gré des changements apportés par l'Éveil. Ce document faisait à l'origine partie des recherches d'un professeur d'université. Je me suis dit que comme la plupart d'entre vous n'iraient jamais assister à ses cours, autant le poster ici pour votre plus grand bonheur. [Tag : Parazoologie]

À venir

- * Vous avez encore la gueule de bois après cette défonce au tempo ? Vous trieux encore les infos qui tombent sur la guerre des gangs ? Vous voulez savoir dans quel état est le monde de la pègre maintenant que la poussière est retombée ? Ce fichier est pile ce qu'il vous faut. [Tag : Crimes]
- * Vous vous demandez ce que nos seigneurs et maîtres autoproclamés manigancent dans leurs confortables tours d'ivoire ? Consultez les dernières rumeurs dans cette compilation. [Tag : Guide corporatiste]
- * La Cité d'émeraude a bien changé. Brackhaven est gouverneur. La Star est tombée. Le Shotozumi-gumi s'est pris une raclée. Tout ça et plus encore dans notre nouvelle version du guide de la capitale des Ombres qu'est Seattle. [Tag : Seattle 2072]

Les dernières news

- * Des éléments subversifs ont provoqué ce week-end d'importants dommages dans un labo de la corporation Genetique à Calgary lors d'un cambriolage. Au moins 3 morts et des dizaines de blessés sont à déplorer, après la neutralisation des systèmes de détention des animaux présents. D'après les amateurs des théories de conspirations, cet incident est en rapport avec une série d'attaques similaires menées contre des intérêts d'Aztechnology dans le secteur il y a vingt ans. Les représentants de Genetique n'ont pas souhaité faire de commentaire. Dix-sept groupes éco-terroristes différents ont revendiqué l'attentat. [Lien](#).
- * La Cour corporatiste a rendu une décision préliminaire en faveur du Groupe de prospérité du Pacifique dans le cadre du contentieux territorial en Mer de Chine méridionale. Les autres zones disputées feront l'objet de négociations et de décisions ultérieures. [Lien](#).
- * Le Congrès des CAS a voté à l'unanimité l'adoption d'un nouveau drapeau, après une longue campagne de militants lancée par un professeur de Virginie. Le drapeau sera dévoilé au public le 4 juillet prochain à la North Georgia Military Academy de Dhlonega (Géorgie). [Lien](#).

CHAT
 MESSAGES
 FICHIERS
 POSTS
 NEXUS
 RECHERCHE

Firewall ComStar

 Actif

Antivirus Jack-in-the-Box

 Actif

Filtre SpamWitch

 Actif

CodecCom

 on / réception

Signal

 Excellent

Mode caché

 Actif

Plan local

Créatures du Sixième Monde

Invités
 Wyrn Watcher Dr. Lucy Shapiro

Posts / Fichiers taggés
 « Créatures du Sixième Monde »

- * Le règne animal * Walk on the Wild Side
- * Les Infectés * Dragons
- * Étranges esprits * Technocréatures
- * Protoconsciences

[\[Suite\]](#)

CONTINUER

RECHERCHE AVANCÉE

SAUVEGARDER

...LE RÈGNE ANIMAL...

Deepti ne pourrait guère courir plus longtemps. Le goût de sa propre bile lui engourdissait la langue. S'arrêter signifiait néanmoins une mort certaine. Elle pouvait sentir chacun d'entre eux, leurs odeurs étaient aussi distinctes que des couleurs sur la palette d'un peintre. Il y avait Bois brûlé et Cigare, deux hommes dont les effluves se mélaient si intensément dans l'air de la jungle qu'on aurait pu croire qu'ils étaient amants. Lubrifiant de flingue lui faisait peur, il emportait avec lui le parfum de l'expérience et celui de la mort. La femme du groupe empestait d'un parfum fleuri, le genre de parfum dont leur espèce se met une goutte derrière chaque oreille, le genre de parfum persistant. Elle était plus proche maintenant, se déplaçant prudemment dans le sous-bois. Deepti l'entendait en contrebas, assez proche pour pouvoir la toucher. Elle pourrait rester cachée ici, enveloppée dans les bras tordus de ce banyan, mais les vies en elle n'attendraient pas longtemps. Elles auraient besoin de nourriture, elle avait donc besoin de se nourrir. Deepti aurait aimé se transformer, enfoncer plus avant son mince corps brun entre les membres noueux de l'arbre. Elle aurait voulu pouvoir les apitoyer, prétendre être une humaine afin que les chasseurs passent leur chemin. Ils ne tireraient pas sur une femme enceinte. Sa vraie forme n'était pas humaine toutefois. Elle était recouverte de fourrure, striée de blanc et de noir. Elle avait des moustaches rêches et des yeux bleus.

Non, ces quatre-là ne la laisseraient pas s'enfuir.

Les narines de Deepti frémissaient et elle plongea des hautes branches du banyan en poussant un rugissement perçant. Parfum virevolta mécaniquement, trop lente d'un instant à ajuster son arme, pour pouvoir tirer. Deepti était sur elle, les crocs labourant la chair. Le cri de Parfum s'éteignit en un gémissement entre ses puissantes mâchoires.

« Là ! », hurla Bois brûlé, en mettant son fusil en joue. Deepti pivota en essayant de garder l'arbre entre elle et ses attaquants. L'impact des balles fit voler des éclats de bois.

Cigare s'exclama, « Visez la tête, il nous faut ces petits vivants ! »

Deepti était comme paralysée sur place. Ce n'était donc pas elle la cible ? La zoocanthrope sentait Lubrifiant de flingue loin sur son flanc, qui la prenait à revers. Les deux amants approchaient par l'avant avec toute la prudence adéquate. Elle ne pourrait pas tous les combattre dans son état. Dans un instant ils l'auraient — ils prendraient sa progéniture. Deepti ne laisserait pas ça arriver. Elle se cabra sur ses membres postérieurs et rugit.

« Maintenant ! Tire, tire ! »

Une de ses pattes griffues pénétra son propre ventre, puis une autre. Sous l'effet de la douleur cuisante, elle sentit ses genoux céder et l'envoyer au sol. Ils ne prendraient pas ses petits, pas cette fois.

« Merde. » Elle entendait Bois brûlé gémir, tandis que sa vision se brouillait. « Est-ce qu'on peut au moins sauver la fourrure ? »

LE LANGAGE DE LA TERRE

Posté par : Ecotope

Permettez-moi de commencer par la fin. Permettez-moi de commencer par vous, le lecteur. Vous qui parcourrez avidement ce document, en silence, à la recherche d'informations qui puissent être exploitées pour le profit. Vous qui ne vous arrêtez jamais afin de comprendre votre rôle dans cet organisme géant que l'on nomme la biodiversité. Vous qui n'écoutez jamais ce que la Terre a à vous dire. Si vous vous retrouvez dans ce portrait et que vous cherchez le résultat des courses, le voilà : les marchandises liées à la faune et à l'environnement disponibles sur le marché noir comptent pour 30 % de l'économie souterraine, estimée à plus d'un trillion de nuyens. La contrebande de déchets à elle seule constitue un marché de 30 milliards de nuyens, la plupart de ces déchets provenant du Japon et des UCAS, acheminés vers des nations fantoches et des décharges corporatistes. Il y a de l'argent à faire en capturant, en chassant et en abattant ce que la Terre nous a donné.

Peut-être devrions-nous remercier Charles Darwin pour tout cela. Après tout, ce fut son Origine des espèces qui conduisit au concept de la survie du plus apte. En conséquence de quoi, le monde commença à tourner suivant le principe que la survie est une compétition. Le choix des espèces qui gagnaient ou de celles qui perdaient se basait sur les désirs des métahumains. L'idée que des espèces puissent être « en danger » ou même qu'elles s'éteignent tout simplement fut provoquée par le darwinisme. Ceci apposa instantanément une étiquette sur les animaux, où l'on pouvait lire leur prix. Ses recherches conduisirent également aux théories sur la supériorité génétique.

Avec le temps, la sélection naturelle céda la place à la sélection artificielle. Nous avons commencé à nous mêler du grand plan de la Mère nature. Certaines espèces s'éteignirent tandis que d'autres, celles que les corporations, les philanthropes et parfois les gouvernements avaient choisies, se perpétuaient en dépit de ce que la nature avait imaginé pour elles. Ceci conduisit beaucoup de gens, tout comme moi, à croire que le monde avait besoin d'être sauvé de ses habitants égocentriques. Lentement, nous nous sommes éloignés du monde naturel, de la sélection naturelle.

Le monde a changé à son tour. Le monde d'aujourd'hui est cybernétisé, génétiquement amélioré. Le monde naturel — la grande biodiversité que la Création nous a léguée — y répond de manière imprévisible et parfois même dangereuse. Certains d'entre nous continuent à croire que la Terre nous parle, bien que nous fassions parfois le choix de ne pas l'écouter. Nous le devrions, car Son langage est celui de la survie. Les veines et les feuilles de ce qui a jailli de l'Éveil, pour rôder aux alentours de notre jungle métahumaine, racontent Son histoire. Cette histoire s'exprime à travers les os de telle ou telle partie de la biodiversité perdue au nom de l'histoire.

Je vais parler au nom des os.

Le but premier du prétendu écoterrorisme reste la préservation de la biodiversité de la Terre, en dépit de ce que les médias vous ont convaincu de croire. Parce que je fais ce que je fais — parce que je tue qui je tue — on me verra toujours comme un terroriste, mais le véritable terrorisme se trouve dans le sort réservé au monde naturel. Permettez-moi de parler au nom d'une Terre que nous n'entendons plus. Une partie des informations que je révèle provient de ma propre expérience. Une autre partie provient de recherches menées le long du chemin. Ces données devraient vous permettre d'y voir plus clair dans la façon dont la Terre a changé au cours du siècle dernier et devraient vous alerter des changements qui nous attendent dans un futur proche.

• Permettez-moi de dénoncer Ecotope, qui tente là de protéger son cul. Il n'est rien de plus qu'un autre terroriste qui essaie de justifier ses actions en prêchant l'évangile des vertueux. La vérité est que nous faisons partie intégrante de l'évolution. Nous faisons

Extrait média d'Horizon :: recherche :: PROFILS D'ESPÈCES ÉTEINTES DEPUIS 2000 JUSQU'À NOS JOURS

- Abeille domestique (africanisée, naine, géante)
- Anguille d'Europe
- Chat viverrin
- Chauve-souris grise
- Coccinelle à neuf points
- Condor de Californie
- Crocodile de Cuba
- Diable de Tasmanie
- Gorille africain
- Lynx pardelle
- Mygale ornementale de Gooty
- Ours polaire*
- Panthère nord-américaine
- Phalanger au pelage rayé
- Phoque de la Caspienne
- Putois à pieds noirs
- Rafflesia Magnifica
- Rhinocéros noir
- Tigre de Sumatra
- Tortue (à soc, étoilée)
- Vautour à bec mince
- Zèbre de Grévy

*Réintroduit par le projet Arche du Jugement dernier.

partie du « grand plan de la Mère nature ». Toutes ces blagues au sujet des métahumains qui bousillent le jardin ne sont que des conneries.

• Clockwork

// Chargement d'un fichier texte Uniformat :: utilisateur Ecotope //

// Ajouts impossibles //

// Références en-texte et bibliographie supprimées //

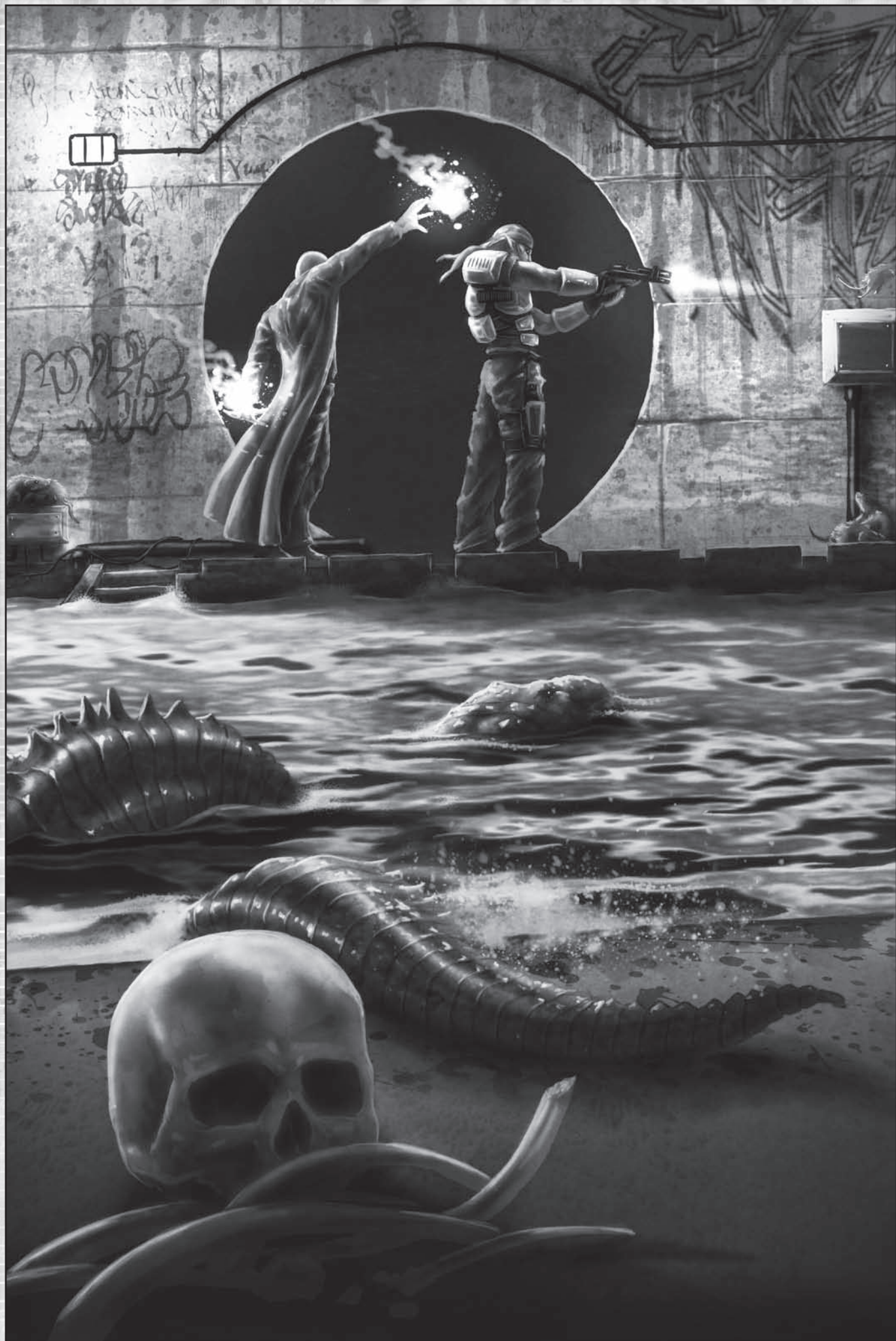
LE LIVRE DES MORTS

par le Dr. Nerdal Ziusudra

Tout débute par une petite perte, telle que l'extinction de *Coccinella novemnotata*, la coccinelle à neuf points. En surface, une telle perte pourrait ne pas sembler pertinente, mais dans la nature chaque chose a sa place et sa raison d'être. Nous sommes tous liés. Toutefois, nous le sommes de moins en moins en 2071, si l'on compare avec le passé. Dans ce qu'Ehran le Scribe appelle le « Sixième monde », nous nous retrouvons au cœur d'une sixième extinction massive sans précédent. Les scientifiques débattent des causes de cette extinction massive de l'Holocène, mais les dégâts au sein de la biodiversité terrestre se sont accélérés au cours des 60 dernières années. De nos jours, presque la moitié des espèces distinctes qui existaient avant le tournant du siècle ont disparu. L'Éveil a eu quelque chose à voir avec cela, tout comme l'assaut soudain de l'industrialisation globale et la dépendance envers les énergies fossiles apparue aussi récemment que vers les années 1700. Dès lors que nous avons découvert que des énergies enfouies profondément sous la surface pourraient faire marcher nos voitures et nos unités de divertissement personnelles, l'humanité se mit à rechercher pour de bon de ces énergies, partout où nous suspicions qu'elles pouvaient se cacher. La science a suivi tout le long, avec ténacité, ébahie devant les merveilles qu'offraient toutes

Message Urgent...







les nouvelles espèces découvertes dans ces territoires encore précédemment inconnus. Nous avons préservé la plupart de nos découvertes. Les espèces qui ne survécurent pas furent les espèces inconnues et celles qui n'avaient pas été cataloguées avant d'être écrasées sous les roues du progrès. Une diversité génétique incalculable fut perdue suite à l'abattage et à l'incinération des forêts tropicales d'Amérique du Sud et d'Afrique ou fut empoisonnée par les mines à ciel ouvert en Asie ou en Amérique du Nord.

Les pertes ne se sont pas limitées à d'obscurs insectes ou à de rares espèces de grenouilles. Nous avons perdu plus de 100 espèces d'oiseaux pour autant que nous le sachions. L'ours polaire, autrefois prospère, a été réduit au stade d'attraction de zoo, de même que des centaines d'autres animaux à la fois connus et inconnus. Les abeilles domestiques ne font pas exception. Le « syndrome d'effondrement des colonies », encore inexplicable, s'est accéléré en 2012 et encore une fois en 2061. Albert Einstein a un jour émis le postulat que, « si nous devions voir un jour l'extinction de l'abeille domestique, l'humanité ne lui survivrait pas plus de quatre ans ». Ce qui ne s'est pas produit, mais l'effondrement de la chaîne alimentaire qui résulte de la destruction continue de tant d'espèces a créé les conditions nécessaires à de plus gros dégâts encore envers les êtres vivants restants.

Nous assistons à un développement des conditions d'hypermaladie parmi de nombreuses espèces de plantes, d'insectes et d'animaux. Le cacaoyer en est un exemple. Le cacao, dont les fèves sont utilisées pour fabriquer le chocolat, ne pousse actuellement que dans des parcelles disséminées en Afrique et au Venezuela. C'est une espèce virtuellement éteinte. Cette culture exigeante en termes de travail est supposée n'être récoltée que dans les fertiles forêts tropicales. De nos jours, le peu de forêts tropicales qui restent sont des champs de bataille et des ballons de football pour les politiques. Les états prélèvent en impôts ce que les cultivateurs gagnent à la sueur de leur front. La seule solution viable économiquement est de faire pousser le cacao en dehors de son habitat naturel. Malgré des avancées scientifiques dans le domaine de l'agriculture, le cacao qui pousse en dehors de son habitat naturel fait face à d'énormes risques d'attaques fongiques pathogènes. En moyenne, seules 10 % des cultures survivent à la saison, ce qui a fait du cacao brut une denrée aussi prisée que le caviar.

Les extinctions massives débutent par des détails insignifiants mais se terminent par l'extermination d'au moins la moitié des espèces de la planète. Je ne prétends pas savoir comment arrêter ce processus, mais plusieurs religions à travers le monde indiquent la marche à suivre pour y survivre. Nous devons rassembler des spécimens vivants de tout ce que nous pouvons et nous devons préserver ces spécimens jusqu'à ce que ces espèces puissent à nouveau s'épanouir seules.

// Fin du fichier texte Uniformat :: utilisateur Ecotope //
// Date : 02/11/72 //

• Suite à l'article du Dr Ziusudra paru en 2067, un fonds pour la diversité globale fut financé par la Fondation Draco afin de rassembler et de stocker des spécimens animaux. Groupes écologistes, zoos et particuliers lui léguèrent du matériel génétique (os, fourrure, etc.) dont les échantillons les plus anciens avaient plus de 200 ans. Le travail de catégorisation et de préservation de ces échantillons se fit dans les salles de ce que les médias ont surnommé l'« Arche du jugement dernier ». La mission de catégorisation des espèces survivantes du monde entier était, tout naturellement, menée par le Dr Ziusudra, qui, dès lors, partagea son temps entre Oxford et le siège de l'Arche en Norvège. En 2069, après avoir reçu près d'un millier d'échantillons de matériel génétique en provenance d'Amazonie, le Dr Z annonça qu'il avait fait une découverte majeure. Malheureusement, nous ne pouvons désormais que spéculer sur cette avancée scientifique. Le Dr Z fut le sujet d'une extraction à Oxford, quelques heures avant de faire son discours. Plus personne n'a entendu parler de lui depuis.

• Smiling Bandit

UNE (R)ÉVOLUTION VERTE

À travers le hublot d'un avion de ligne, les villes métahumaines ressemblent à une interprétation surréaliste de la terre sur laquelle elles sont posées. Les feux de position des voitures s'écoulent comme des rivières rouges entre les toits assombrés. Les gens marchent en cadence, aussi minuscules que des fourmis. Ils suivent la direction dictée par notre super-organisme social. La jungle métahumaine a érodé le monde naturel, détruit les habitats de toutes sortes d'espèces. Ceci dit, toutes les espèces de la planète ne suivent pas forcément le chemin maladroite qui les conduit à l'extinction. La nature s'adapte à son environnement, elle à qui on ne laisse presque aucune place pour vivre. La faune évolue afin de survivre dans nos espaces métahumains, comme une mauvaise herbe qui se fraie un chemin à travers le béton. Il existe des espaces à l'intérieur même des arcologies et des gratte-ciels qui peuvent servir d'habitat aux espèces qui se sont adaptées, qui exploitent les niches disponibles. Certains animaux prospèrent et se déplacent librement sous nos pieds au sein du réseau stratifié de tunnels et de canalisations qui servent à l'évacuation des eaux usées, au service public ou encore au transport. Les rongeurs et les insectes continuent à développer des outils biologiques qui leur permettent de se créer des espaces dans les murs et les tuyaux de la voirie. Outils qui leur servent également à dénicher nourriture et boisson dans les ordures et les entrepôts.

• Cet exposé est facilement étayé par le fait que les animaux qui disposent de caractéristiques bénéfiques, vivent plus longtemps et se reproduisent de façon plus importante. Les espèces finissent par avoir un plus grand nombre de descendants qui possèdent ces caractéristiques protectrices. C'est ça la survie naturelle, c'est autour de cela que s'articule le concept de survie du plus apte de Spencer.

• Nephrine

• Le terme « survie naturelle » est un terme mal approprié. Une espèce en voie de disparition devra prendre une direction complètement « non-naturelle » afin de survivre. Cette direction pourrait être une petite variation de régime alimentaire ou d'habitat. À la longue, et que ce soit des suites de l'évolution ou de l'ingérence métahumaine, une altération génétique sera nécessaire.

• Snopes

Les régions sauvages sont de retour au sein de nos villes. Dans les zones urbaines denses, il arrive fréquemment que des groupes tribaux et religieux créent des habitats alternatifs par respect pour la nature. Les petits mammifères ont depuis longtemps trouvé le calme au sein de parcs bien entretenus et des parcours de golf. Alors que la faune de petite taille — écureuils, poissons et oiseaux — est réintroduite aujourd'hui pour ramener un peu d'authenticité aux zones naturelles urbaines, on constate que ce schéma se répète. Bien que ces espèces soient différentes des espèces sauvages, elles restent assez similaires pour ne pas perturber les cycles de reproduction. Certains scientifiques corporatistes travaillent même à des moyens d'influencer les flux migratoires afin d'obliger les oiseaux à ne migrer exclusivement qu'entre les parcs naturels propriétaires.

L'interaction avec le monde métahumain ne représente qu'une facette de la survie des espèces. D'autres espèces ont tourné le dos à l'évolution et ont opté pour la révolution, comme le fait de migrer jusqu'à des limites extrêmes. La clé de la survie de ces espèces réside dans la découverte d'environnements rudes ou hostiles, éloignés des métahumains. Les pinsons de Diuca, par exemple, étaient au bord de l'extinction mais survivent désormais dans les territoires glacés.

De manière surprenante, une poignée d'espèces a survécu par parthénogénèse, ou « naissance sans fécondation ». Certaines espèces de lézards ou d'amphibiens, que l'on croyait éteintes, ont repeuplé des zones entières en partant d'un nombre d'individus inférieur à ce que l'on pensait possible. Cette parthénogénèse s'est produite principalement en



conditions d'isolement, d'un bout à l'autre de l'Indonésie. Il n'existe aucune preuve que la magie ou les manipulations génétiques aient pu jouer un rôle.

Toutes les espèces ne sont pas capables, en revanche, de s'adapter à un habitat changeant. Certaines doivent compter sur la protection gouvernementale ou sur la magie pour survivre. Tout le monde connaît le rôle que la magie a joué dans la restauration de l'écosystème terrestre. Ce qu'on ne sait pas, c'est que c'est la science qui a en réalité fait plus afin de nettoyer la pollution. La reforestation de l'Amérique du Sud mise à part, l'utilisation de la magie dans la restauration de l'écosystème a eu des résultats imprévisibles. Au lieu de se tourner vers la magie, certaines nations portées sur l'écologie, telles que le Guatemala, se sont tournées vers la science. Elles ont procédé à la plantation de peupliers génétiquement modifiés, de sureaux et de bambous afin d'absorber les métaux toxiques qui restaient après des années de déversements illégaux de déchets.

La science a œuvré conjointement avec les protections gouvernementales. Gouvernements, riches particuliers et corporations locales, tous ont fait un pas pour protéger la Terre. Dans les endroits les plus durement touchés par la pollution, par la perte des caractères spécifiques des espèces et les autres formes de biodégradation, des zones de chasse prohibée ont été établies, sur terre comme sur mer, afin de protéger la biodiversité.

- Les particuliers auxquels Ecotope fait référence sont des dragons. Plusieurs grands dragons, Lung et Ryumyo y compris, ont acheté des terres et les ont préservées pour la faune sauvage. La Fondation Draco a investi des sommes énormes en Islande et au Groenland afin de protéger cette partie du monde des intrusions industrielles.
- Winterhawk
- Sur le court terme, les protections gouvernementales fonctionnent, tout du moins en Australie. Des études économiques ont démontré qu'une pêche commerciale limitée avait pour effet, en réalité, d'accroître le volume de pêche et la taille des poissons de vingt pour cent autour de ces zones vertes.
- Kay St. Irregular

La science s'est aussi servie d'une autre méthode pour inciter à une révolution verte : la lente réintroduction des espèces par le biais du clonage et d'autres techniques. Si l'on remonte à la fondation des Nations des Américains d'origine, on voit que les gouvernements ont financé de façon agressive un champ de recherches dont le but était, à terme, de réintroduire les espèces dans la nature. Sur le continent nord-américain, ce sont des chaînes alimentaires entières qui ont été réintroduites, y compris des espèces de grande taille telles que l'ours brun, l'ours noir, le bison, l'élan et l'original. Ces espèces demeurent sur la liste des espèces en danger et sont surveillées attentivement par les scientifiques et les groupes écologistes. Les premières estimations suggèrent que beaucoup de ces espèces atteindront une population viable par la suite.

On ne peut pas dire que tous les essais de restauration artificielle ont été aussi fructueux. Au début des années 2030, une équipe de scientifiques travaillant sous la direction du gouvernement chinois, a éradiqué 75 % des espèces (indigènes ou non) dans la région de Wuyi Shan, afin de combattre une souche virulente de la grippe aviaire H9N9. Leur but premier était de remplacer la faune en la clonant à partir d'échantillons rassemblés avant l'extermination. Malheureusement, seul un nombre restreint d'échantillons ont réussi à croître. Le scandale international a forcé la Chine à mettre un terme à son programme.

Une deuxième éradication controversée s'est produite pendant les années 2040 lorsque des scientifiques de ce qui était alors Yamatetsu « égarèrent » une espèce de lapin biomodifiée. L'espèce expérimentale, qui était parvenue à s'échapper dans la nature, était extrêmement envahissante et menaçait

RECHERCHE PAR MOT-CLÉ ÆTHERPEDIA : Base de données d'entretiens Word on the Street

Quelle est la différence entre les créatures normales et les créatures paranormales ?

« Les créatures paranormales lancent des sorts, non ? »

– David, Seattle

« Les paracratures viennent de l'ancien monde. Elles nous sont revenues au cours de l'Éveil, comme si l'imagination de Tolkien prenait vie. »

– Paris, Munich

« Elles sont la prochaine étape de l'évolution. Nous vivons dans un monde nouveau, où l'on vous demande de vous adapter par des moyens magiques ou technologiques. Les créatures paranormales sont celles qui sont les mieux équipées pour faire face à l'évolution. »

– Sarah, Boston

« Les créatures paranormales, ou métaespèces, possèdent des capacités paranormales innées, telle qu'une résistance exceptionnelle aux maladies ou aux poisons. Certaines ont même des capacités offensives, voire une capacité innée à lancer des sorts, qui les rendraient extrêmement dangereuses si on les laissait errer librement. »

– Constance, Hokkaido

de déséquilibrer l'écosystème. Cet incident attira l'attention des médias à l'échelle nationale et l'empereur réprimanda Yamatetsu pour leur manquement aux règles de sécurité appropriées.

En Amérique du Sud, des panthères nébuleuses, jusqu'alors éteintes, furent clonées par des médecins qui réussirent à en garder des populations vivantes au sein de parcs et de propriétés privées. Plus récemment, certains parcs nationaux ont été exploités, par des corporations, comme refuges et zones de reproduction pour leurs essais génétiques. Échecs et décisions discutables continueront sans aucun doute à faire la une, quels que soient les efforts déployés en matière de conservation.

LES PLUS APTES

Il n'existe pas d'île de Yomi pour les dauphins des tempêtes. Quand le monde s'est Éveillé à ce nouvel âge magique, toutes les couches de la faune durent faire face à l'intrusion des nouvelles espèces. Vu que l'ordre naturel était perturbé, ces paracratures ont du créer leurs niches écologiques sans se préoccuper des restrictions et des lois métahumaines. La distinction entre les animaux ordinaires et les paracratures provient de l'instinct de conservation inhérent au règne animal et du désir métahumain de catégoriser ce que nous ne comprenons pas. Certaines métaespèces coexistent au sein de groupes de créatures normales. Les métakangourous, par exemple, sont des kangourous Éveillés qui vivent au milieu de groupes de kangourous australiens ordinaires et qui les protègent fréquemment des attaques. D'autres espèces, tel que le corbeau des tempêtes, ont dû se séparer de leurs espèces parentes du fait des différences engendrées par l'Éveil.

- Par différences, Ecotope veut parler de la justification du terme « volée de corbeaux ». Les corbeaux des tempêtes sont farouchement territoriaux, tout spécialement à l'encontre de leur espèce parente. On a observé ces omnivores massacrer des corbeaux ordinaires à vue.
- Glasswalker



Les créatures conscientes devraient-elles avoir des droits ?

« Quels droits ? La citoyenneté ? Le droit de vote ? Le droit de se marier ? Vous voulez vraiment voir ces choses sur toute la surface du globe ? Ils ont installé un dragon à la Maison blanche, putain ! »

– Stephan, UCAS

« J'ai suivi le débat concernant les droits des êtres pensants et je dis : pourquoi pas ? Les sasquatchs et les centaures vivent parmi nous sans aucune difficulté. Si ces espèces souhaitent se conformer aux lois de notre société, je n'ai aucun problème à les accueillir comme des égaux. »

– Kelly, Tir Tairngire

« Comment définir la conscience ? L'orang-outan qui pense à se couvrir la tête de feuilles afin de se protéger du soleil est-il un être conscient ? Je pense donc je suis ? Mais comment lui attribuer des droits ? Comment peut-on forcer une espèce différente à se conformer aux lois métahumaines ? »

– Tobias, Guatemala

Curieusement, les zoocanthropes ne sont considérés ni comme des métahumains ni comme des animaux et sont généralement perçus comme des parias par les deux espèces. C'est le problème inhérent de l'évolution. L'espèce choisie pour évoluer s'aperçoit fréquemment qu'il n'y a plus de place pour elle dans les rangs de son espèce parente et doit donc trouver d'autres individus lui ressemblant afin de former une communauté. Malheureusement, au sein de beaucoup d'espèces Éveillées, ces individus sont tellement rares qu'ils doivent trouver une autre espèce, semblable, avec laquelle coexister.

Les races conscientes doivent aussi se donner du mal pour trouver leur place dans le règne animal. Quiconque a accès à une tridéo connaît l'existence des dragons, mais, à travers le monde, le citoyen lambda sait à peine que d'autres espèces conscientes non métahumaines existent. Ces espèces, négligées par la société métahumaine, ne sont pas sans alliés dans leur lutte pour l'acceptation. Certains gouvernements ont créé des organismes pour protéger le peu de droits accordés aux autres races conscientes. Les associations de défense aussi ouvrent les bras aux métaconscients. PETA (Pour une Éthique dans le Traitement des Animaux) et la World Wildlife Federation (Fédération mondiale pour la vie sauvage) sont des organes cruciaux dans la lutte pour les droits des êtres conscients. Ils leur fournissent des territoires protégés ainsi que les moyens de se faire entendre au sein de la métahumanité. Enfin, les êtres conscients non métahumains peuvent compter sur leur aide mutuelle. Les espèces conscientes et les métaespèces coopèrent souvent en regard des menaces auxquelles chacune d'entre elles font face. Les tritons, par exemple, œuvrent de concert avec les dauphins des tempêtes afin de se protéger les uns les autres aussi bien des chasseurs que des prédateurs naturels, comme les krakens et les mégalodons.

///Début de la transcription///

Source : Entretien avec Badriya Yoruba
(Global Report, juin 2071)

Les lois concernant la conscience varient d'un coin du monde à l'autre, bien que la Déclaration internationale des droits des métahumains et la Cour corporatiste aient institué des normes que les organisations signataires sont tenues d'observer. La culture occidentale reconnaît les espèces conscientes mais nous fait rarement l'honneur de nous inclure dans ses lois. Il y a des exceptions. Les sasquatchs et les dragons sont

devenus des citoyens sous le couvert de la loi. Pourtant, les nagas sont toujours considérés comme des animaux de compagnie dans la plupart des pays occidentaux.

La reconnaissance au sein des nations occidentales dépend souvent du pouvoir ou de l'argent dont votre race peut disposer. L'acceptation des centaures de l'est n'est survenue que quand ils ont obtenu le contrôle légal de la colonie du lac Louise. Les cultures orientales font montre d'une philosophie toute différente. Nos cultures s'appuient toujours sur l'histoire qui a précédé ce Sixième monde. À Angkor, les nagas sont vénérés comme s'ils faisaient partie de la famille royale. Nous, les centaures azaniens, avons été traités comme des égaux depuis l'Éveil.

Certaines personnes craignent que l'ascension des espèces conscientes n'entraîne la fin de la domination métahumaine. D'autres nous voient comme des sujets de science, des spécimens à mettre en cage, à observer et enfin à disséquer. On paie des chasseurs de prime des fortunes afin qu'ils capturent des conscients, afin que nous soyons domestiqués. Imaginez une vie passée derrière les barreaux d'une cage où l'on vous fait faire des tours, récompensés par de la nourriture. Bien trop d'entre nous mènent une telle vie.

///Fin de la transcription///

- Le gouvernement de Yakoutie reconnaît les leshys comme des citoyens. Cela fait partie de leurs nouvelles perspectives sociales. Accorder l'asile à quiconque peut aider à maintenir le gouvernement à flot. Cette politique n'a pas réellement fonctionné. Malgré le fait qu'on pense qu'ils constituent une population de bonne taille, ces êtres n'ont simplement aucun intérêt pour l'interaction avec d'autres sociétés.

- Snopes

- L'Humanis est une menace majeure envers les conscients non métahumains. Ils voient ces êtres comme des abominations qui doivent être détruites. Ils produisent un flot de propagande anti-conscient sur la Matrice qui incite leurs membres fanatiques à aller faire un tour et à flinguer un conscient pour soutenir la cause. L'Humanis frappe les jeunes. Ils envoient des éclaireurs pour dénicher les endroits où habitent les conscients et laissent ensuite ses militants agir.

- Aufheben

- Il n'y a donc personne dans ce monde pour empêcher l'Humanis d'agir ainsi ?

- Baka Dabora

- Pas vraiment. Le gars lambda sait au fond de lui que l'Humanis a raison. Il existe des groupes de soutien épars qui mettent dans le même sac droits des animaux et droits des conscients, mais la plupart d'entre eux sont des manifestants anti-chasse comme ceux de l'ARC (Animal Rights Commission, la Commission pour les droits des animaux). Ceux-là cherchent à empêcher les mauvais traitements envers les animaux mais pas vraiment à mettre les bêtes conscientes sur un pied d'égalité avec l'homme.

- Marcos

COMPAGNONS DE TOUS LES JOURS

La vie animale fait partie intégrante de la société métahumaine. Chaque enfant a soit eu, soit voulu un animal de compagnie. On leur donne des noms comme Chopper ou Sandy. On leur apprend à aller chercher (« va chercher, le chien ! »). On les nourrit et on leur donne de quoi boire. Quand ils deviennent trop vieux, nos parents nous disent qu'ils sont allés dans une ferme spéciale où ils peuvent gambader à l'aise. Nous apprenons la compassion envers ces créatures qui vivent à nos côtés. Nous pratiquons l'anthropomorphisme, nous attendons d'eux qu'ils aient les mêmes perspectives éthiques que nous sur le monde. S'ils meurent jeunes, on les jette dans la cuvette des toilettes et on tire la chasse ou bien on les met dans une boîte à chaussures et on les enterre dans le jardin.



Mais ce ne sont pas nos seules interactions quotidiennes avec les animaux. Les animaux composent notre nourriture, ils protègent nos espaces privés et nous aident même à faire des découvertes scientifiques primordiales. Dans les années 2070, les animaux sont profondément intégrés dans notre culture et nos systèmes de croyances. Dans les régions sauvages, où la mort d'une seule chèvre pourrait bien signifier un manque de nourriture pendant un mois, la vie animale est cruciale pour la survie des métahumains. PETA et ce genre d'organisations restent en première ligne dans le combat pour nous rappeler que notre survie dépend des vies animales que nous ignorons si promptement. Voici juste quelques exemples de la façon dont les animaux affectent notre vie tous les jours.

ANIMAUX FAMILIERS

J'ai toujours été une personne à chats. Jusqu'à l'université, je pensais que les chiens étaient la descendance génétique des loups et chacun sait que les loups ne sont pas faits pour le monde métahumain. Il s'avère que les chiens, eux, sont faits pour ce monde. « Le meilleur ami de l'homme » est plus précisément le meilleur sujet d'expérience scientifique de l'homme. Nous avons élevé les chiens de la même façon que les gosses du lycée élèvent des mouches du vinaigre en cours de sciences. Chaque génération successive devient plus spécialisée, le processus de plus en plus parfait.

Aujourd'hui, les animaux de compagnie personnalisés sont la norme. Qu'il s'agisse de chiens, de chats, de serpents, de gerbilles, de poissons ou d'oiseaux, vous pouvez avoir une race sur mesure si vous en avez les moyens financiers. Vous avez des allergies ? Prenez-les sans poils. Pour seulement quelques nuyens de plus, vous pourrez y ajouter des manipulations génétiques supplémentaires telles que la croissance stoppée, la fourrure hypoallergénique qui brille dans le noir, et ainsi de suite. Six à huit semaines plus tard, vous pourrez aller chercher votre animal personnalisé, vacciné, castré ou stérilisé selon la loi et bien sûr, avec un marqueur de sécurité associé à votre SIN.

- Il y a bien longtemps, si vous vouliez un chien vous alliez à la SPA locale et vous faisiez votre choix dans les cages. Ça se passe encore comme ça de temps à autres mais ce genre d'endroit tend à disparaître. La fourrière vérifie par RFID les données concernant le propriétaire et lui renvoie son animal, avec une facture pour le dérangement. Sauf si le propriétaire est mort bien sûr.
- Sticks

- Les usines à chiots, aussi, ont presque été toutes fermées, vu que l'élevage traditionnel n'est plus rentable. Designer Genes et ses concurrents ont introduit le concept de chiens, de chats et d'animaux personnalisés biomodifiés, dotés de caractéristiques populaires comme la fourrure hypoallergénique. Ils les vendent tellement bon marché que même le citoyen lambda peut se les acheter.
- Pistons

Les animaux de compagnie existent pour faire plaisir à leurs compagnons métahumains. Votre petite fille veut un cheval ? Vous pouvez commander un poney qui ne grandira pas jusqu'à ce que la gosse ait seize ans. Mais que se passera-t-il quand elle aura dix-sept ans ? L'abandon d'animaux de compagnie est un problème global qui a été rendu encore pire par le génie génétique. La plupart des animaux familiers élevés pour les environnements d'intérieur meurent rapidement une fois qu'ils doivent assurer leur survie par leurs propres moyens. Ceux qui survivent retournent à l'état sauvage,



créant ainsi de dangereux problèmes, tout particulièrement dans les zones suburbaines où ces créatures trouvent suffisamment de cachettes et de proies pour prospérer.

CRÉATURES DE SÉCURITÉ

Les chiens de garde restent un élément clé dans un réseau de sécurité. Ils sont meilleur marché que les métahumains, ne font pas grève, ne peuvent pas être achetés et, en général, ne peuvent pas être hackés. D'autres animaux sont également devenus essentiels dans les réseaux de sécurité modernes.

De nos jours, un pourcentage croissant de responsabilités en matière de sécurité est assuré par les biodrones. Les drones-rats et les drones-oiseaux jouent un rôle accru en assurant une protection discrète et à l'insu de tous. Grâce aux avancées en matière de cyberware, il est désormais possible de connecter des chiens d'attaque lourdement armés au réseau du hacker de sécurité, ce qui augmente leur puissance offensive par rapport aux animaux de sécurité standards.

Au niveau du budget de sécurité, des options coûteuses ont fait leur apparition : les créatures paranormales dressées. Le barghest et le chien de l'enfer sont les créatures les plus courantes, la courbe d'apprentissage nécessaire pour travailler avec ce genre de bêtes étant relativement courte pour les dresseurs de chiens. Toutefois, la cocatrix, la chimère et même d'autres créatures, sont utilisées avec efficacité.

LES ANIMAUX DANS L'ALIMENTATION

La pollution et le manque d'espace de travail ont causé des torts à nombre d'entreprises animalières dans la première moitié du XXI^e siècle. L'apparition des maladies du prion ont ralenti les importations et les exportations et, dans le monde entier, 40 % des entreprises de l'industrie de la viande avaient fait faillite aux alentours de 2015. Cet état de fait, en plus d'un accroissement des problèmes fongiques qui frappa nombre de cultures à travers le monde, a permis au soja de dominer les marchés alimentaires pendant plus d'un demi-siècle. Pour revenir aux affaires, les compagnies se tournèrent vers des animaux plus petits pour la production de nourriture, comme les criquets, les grenouilles et le krill : ils sont plus faciles à élever et plus faciles à transformer en produits alimentaires d'imitation de plus grosse taille. Les espèces plus grandes telles que les vaches, les moutons et même les poulets sont désormais considérés comme produits alimentaires de luxe, compte tenu du prix élevé auquel ils doivent être vendus afin de rentabiliser leur élevage. Nous devons remercier la science de nous fournir des substituts bon marché, cultivés dans des laboratoires vivants.

LES PETITS CHÉRIS DE LA SCIENCE

La génétique et la cybernétique ont utilisé, au nom du progrès, un bon nombre d'animaux pour leurs expériences. Les rats, les cochons et les lapins partagent des traits physiologiques avec les métahumains, ce qui les rend précieux pour étudier les maladies et leurs traitements. L'usage de l'expérimentation animale au détriment d'autres solutions, comme la simulation informatique, peut varier suivant divers ensembles de lois corporatistes. Le processus d'expérimentation scientifique, pour lequel on utilise ces espèces, est le même depuis des centaines d'années. Dans le même temps, de nouveaux sujets d'études apparaissent quotidiennement — se consacrant aux interactions entre science moderne et magie par exemple.

Du point de vue de la science, l'expérimentation sur les interfaces cybernétiques a connu un mouvement ascendant. Les scientifiques pratiquent leurs tests sur des créatures physiologiquement similaires aux métahumains avant de conduire des tests fonctionnels sur les métahumains. La conviction qu'il est possible de connecter des spécimens non conscients à la

Matrice et de les faire ainsi évoluer instinctivement dans cet environnement, a conduit à une foule de nouvelles expérimentations. Du côté de la magie, les expériences sur les formules de sorts et sur la possession spirituelle ont conduit à l'apparition du phénomène d'imitation de vie animale chez les esprits. J'évoquerai ces sujets en leur temps.

Technocréatures

Les animaux familiers électroniques vivent à nos côtés depuis le XX^e siècle. Il s'agissait au départ de scripts simples ou de logiciels cognitifs semi-autonomes dotés d'un niveau rudimentaire de compréhension équivalant à celui d'un animal courant. Au cours des dernières années, les scientifiques ont commencé à enquêter sur des cas d'animaux familiers électroniques qui auraient une forme physique. Ces « technocréatures » sont ainsi nommées d'après leurs similitudes avec les métahumains que l'on appelle technomanciens.

• Eh oui, les enfants, le mot du jour est : « conneries ».

• Baka Dabora

• Non, va donc lire mon post sur les technocréatures. C'est tout à fait justifié.

• Smiling Bandit

Ont été identifiés comme technocréatures des animaux familiers, des prédateurs et même des insectes. Certains hackers ont connu un succès limité dans leurs tentatives de communication avec ces entités numériques. En se basant sur les premières analyses, il semblerait que ces personas proviennent effectivement de corps-hôtes. Le loup électronique qui vagabonde parmi les nœuds informatiques a un corps réel qui l'attend quelque part dans le monde réel. La manière dont une telle chose se produit est sujette à des spéculations sans fin.

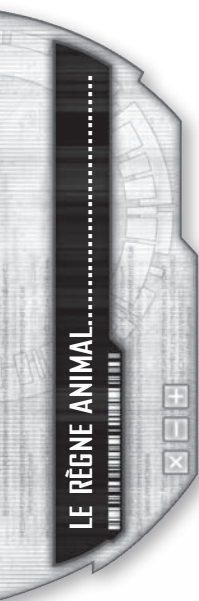
Esprits

Les phénomènes magiques font l'objet de recherches interminables. Tandis que notre compréhension des principes fondamentaux de la magie se développe, les thaumaturges sont à la recherche de plus profondes révélations concernant les métaplans, les cycles de magie et les interactions entre, et avec, diverses espèces. L'Incident de Chicago conféra une triste notoriété aux recherches sur la possession spirituelle : nous avons découvert que des esprits conscients pouvaient envahir de manière agressive des hôtes métahumains.

L'Incident conduisit bon nombre d'entités corporatistes et fédérales à entreprendre des recherches afin de combattre ce phénomène. Les chercheurs commencèrent à expérimenter diverses sortes de possession spirituelle et utilisèrent généralement des animaux en tant qu'hôtes. Nombre de ces esprits furent en mesure de continuer leur existence sur notre plan, une fois libérés du lien et, souvent, ils ont choisi de garder leurs formes animales. D'autres esprits libres ont assumé une vie animale sans avoir été invoqués. Cette forme de mimétisme animal ne repose sur aucune base scientifique, mais il est possible qu'elle soit due à des choix de vie de la part de l'esprit.

LE MONDE DES CHASSEURS

Nombre d'espèces sont menacées d'extinction de nos jours, du fait de l'élément métahumain. On trouve parmi elles des espèces utilisées pour la recherche scientifique et la production de nourriture ou encore des espèces élevées en captivité depuis si longtemps qu'elles ne sont plus capables de survivre par elles-mêmes dans la nature. Certaines parties de leur corps, leurs peaux même, sont prisées par un grand nombre de personnes, aussi nous les chassons. Dans certains cas, chasser ces espèces est un sport légal destiné à maintenir une population animale en pleine expansion dans des limites



acceptables. Dans d'autres cas, la chasse est punissable de mort. On a autorisé la chasse de subsistance dans la plupart des nations civilisées, vu que les populations animales avaient augmenté. Dans les NAO, en Amérique du Sud, en Afrique et en Chine, des tribus de natifs ont rétabli des réserves sauvages et ont rendu la terre à la nature. Un bon nombre d'entre elles ont aussi établi des zones pour la chasse de subsistance, à l'extérieur de ces réserves. Un membre d'une tribu muni du permis approprié peut chasser cerfs, élans et autres pour se nourrir. Les mêmes conditions d'autorisation existent pour la pêche dans la majeure partie du Sixième monde.

Certains groupes de défense des droits des animaux, comme Save Our Seas (« Sauvez nos mers ») et Sierra Inc., dotés d'ingéniosité politique, tiennent justement certains gouvernements dans leur collimateur. Les groupes de défense des droits des animaux ne sont pas d'accord avec l'argument du contrôle démographique. Ils montrent comme exemple l'Amérique du Nord et l'Amérique du Sud, où chasser un animal dans un pays serait illégal au-delà de la frontière, située seulement juste quelques kilomètres plus loin. Ces groupes proposent que les animaux soient déplacés en toute sécurité vers les parties du monde où ils sont en sous-population. On pourrait ainsi éviter de les laisser se rassembler dans de petits territoires où ils se feront abattre à vue, en prenant la surpopulation comme prétexte.

Les pires contrevenants attirent l'attention militante de TerraFirst! (les nations telles qu'Aztlan, le Japon et les UCAS ainsi que quelques membres de la Cour corporatiste). Ces écoterroristes ont mis en exergue, à plusieurs reprises, les actes cruels que ces pays tolèrent. Le conflit entre les corporations et les nations à propos de ce qui est réellement admissible est intensifié par l'attention des médias. Tandis qu'elles affirment publiquement être respectueuses de l'environnement, les corporations japonaises continuent à pêcher les baleines au nom de la science, mais nous savons bien que leur chair atterrit en tant que spécialité dans l'assiette d'un cadre.

- La chasse légale n'est pas toujours une partie de plaisir. Les prédateurs s'intéressent aux chasseurs quand ceux-ci viennent flaireur autour de leur territoire. Mais si vous êtes dans un endroit où la chasse se pratique couramment, les prédateurs vous laisseront généralement tranquille.
- Glasswalker
- À d'autres moments, les prédateurs locaux décideront de venir jouer avec vous. C'est ce qui nous est arrivé lors d'un voyage récent. Ce crétin de corpo était en train de jouer avec son flingue et le pointait sur une chèvre pygmée qui s'était aventurée dans notre camp, en faisant semblant de presser la détente. Une lionne surgit de nulle part, elle était énorme. Ce truc fondit sur lui plus rapidement que mon câblage ne me permit de bouger, le mordant et le déchirant de ses griffes jusqu'à ce qu'il ne bouge plus. On a dû abattre la bête et procéder à l'évacuation médicale du campeur. Notre guide s'est figuré qu'elle devait chasser cette chèvre et qu'elle s'est sentie quelque peu furieuse à l'encontre de ce chasseur du dimanche qui allait lui voler sa proie. Après cet incident, j'ai décidé d'installer un périmètre et de mettre en place des tours de garde la nuit.
- Rigger X
- Même après voir eu affaire aux créatures, c'est l'élément métahumain qui vous prend en traître. Les gardes de sécurité des réserves tournent autour de chaque carcasse morte comme un genre de mouche à quatre roues. Ils ne vous laisseront jamais embarquer le corps sans que vous ayez eu à payer une taxe concernant l'espèce chassée. Selon l'espèce, ça peut coûter jusqu'à 3 500 nuyens. Et il ne faut pas juste prendre garde à la police. Les coins comme les NAO, l'Azanie ou la Tasmanie fourmillent de tribus dissidentes ou de rebelles qui ne sont tout simplement pas d'accord avec ce que le gouvernement dit que vous pouvez faire ou pas sur leurs terres.
- Kane

J'évoque ce sujet car la chasse légale aux espèces protégées est le plus grand problème dont personne ne parle. Dans certains cas, les nations et les corporations soutiennent silencieusement la chasse en permettant l'accès aux créatures rares. Le jeu est de faire la distinction entre la lucidité et le spectacle. Nombre de pays proposent des safaris et autorisent le tourisme dans leurs parcs nationaux. L'argent gagné par ces pratiques finance les projets de conservation qui aident à préserver les espèces exposées en vitrine.

Malheureusement, plus les gens ont accès à des espèces rares, plus il est probable que quelqu'un souhaite posséder un membre d'une de ces espèces. La possession d'un animal familier rare confère un grand prestige et il n'y a aucune pénurie d'acheteurs pour les animaux exotiques. Il n'y a pas non plus de pénurie de personnes pouvant fournir de telles raretés, pour le juste prix. Le trafic (ainsi que la contrebande) qui entoure la faune et la flore s'est épanoui pour devenir une industrie de 80 milliards de nuyens, ce qui est suffisant pour inciter même les fonctionnaires gouvernementaux haut-placés à détourner les yeux. En 2068, le porte-parole de l'assemblée du Japon, Yohei Eda, a été arrêté pour son rôle dans une opération illégale de pêche à la baleine. La compagnie d'Eda avait vendu des morceaux de baleine sur le marché noir pour près de 5 millions de nuyens par an. Le marché noir concernant le commerce animal est très semblable au trafic d'organes. Dans certaines régions, les cartels tirent davantage de profits des parties animales illégales que des narcotiques.

Le transport d'animaux est devenu encore plus simple dernièrement grâce aux gouvernements qui embrouillent le jeu par leurs mesures politiques contradictoires. Des suites de l'instabilité politique mondiale, il est devenu difficile de rester à jour concernant ce qui est légal ou pas. Il existe différentes lois, sous différents régimes, qui rendent impossible le fait de maintenir suffisamment longtemps une espèce sur la liste des espèces protégées pour espérer un rétablissement. Même lorsque les lois sont appliquées à la lettre, il suffit simplement d'un pot-de-vin pour que les représentants de la loi regardent ailleurs.

- L'année dernière, j'ai fait une excursion sur le terrain, en Amazonie. La partie la plus dure de notre boulot ne consistait pas à flinguer les proies, mais à esquiver les autorités locales sur le chemin du retour. Les flics là-bas sont plus du type tire d'abord, tire encore puis remplit un rapport concernant les cadavres que tu as « trouvés ».
- Glasswalker
- Les safaris illégaux sont comme les shadowruns – ta carte de visite, c'est ton dernier boulot. Si tu veux te construire une clientèle, il faut d'abord que tu montres que tu as ce qu'il faut pour aller dans les coins chauds. Les coins comme l'Amazonie ou l'Anneau de feu. Les clients riches veulent aller là où c'est dangereux, ensuite ils veulent que la chasse soit fructueuse une fois là-bas.
- Mika

Le problème est encore plus évident chez les espèces qui ne sont pas là depuis assez longtemps pour avoir obtenu des droits. Un nombre important d'espèces Éveillées sont recherchées et capturées vivantes. En plus des races conscientes fortement convoitées, les drakons marins et les barghests ont attiré beaucoup d'attention sur le marché noir. Les drakons marins ont un certain nombre de réarrangements génétiques exceptionnels qui laisse suggérer qu'ils ne formeraient pas une espèce naturelle, ce qui rend curieux les scientifiques. Les barghests, bien que difficiles à dresser, connaissent une popularité croissante pour ce qui est de la sécurité.

- Je reçois pas mal de demandes provenant de scientifiques corpos qui veulent qu'on leur capture des wodoboses vivants. Ces créatures sont dotées d'une capacité inhabituelle à être porteuses de maladies métahumaines sans être affectées par celles-ci. Les

gens pour qui je travaille pensent que le wodeuse pourrait être utile pour produire des anticorps aux maladies modernes.

- DangerSensei
- Idem pour le minotaure sauvage, mais la prime est limitée aux femelles. Il existe au moins 27 instituts parabiologiques à travers le monde qui offrent plus de 200 K pour une femelle vivante.
- Sticks

N'importe quelle pratique de chasse est disponible, si vous êtes prêt à prendre le risque et à dépenser l'argent nécessaire. Il arrive de temps en temps que M. Johnson recherche des runners pour escorter un client qui veut s'essayer à la chasse traditionnelle. Ce sont généralement des huiles corpos qui veulent désespérément tirer quelques flèches mais ce pourrait être un runner urbain ou un pratiquant des arts martiaux qui a décidé, sur un pari, d'affronter un ours au corps-à-corps. Il existe des organisations qui se spécialisent dans ce genre de niche. Un groupe d'anciens gardes Jaguar, vivant dans le Yucatán, organise ce qu'ils appellent le Sangre Cazar. La seule règle qui soit pour ce genre d'activité est qu'il faut payer à l'avance.

- Un spinoff de la corpo BrightEdge, au Maroc, organise des excursions de combat à travers le Cambodge. L'idée est de faire face à la faune indigène hostile en utilisant seulement les implants d'armes dont vous disposez. Le taux de participation a été plutôt élevé ces deux dernières années. Le taux de pertes aussi, bien sûr.
- Kane

Les chasseurs modernes ont de nombreuses exigences financières et les tarifs qu'ils pratiquent pour guider une expédition n'en sont qu'un exemple. Suite à l'augmentation de la puissance de la magie et des esprits, les croyances religieuses ont contribué à établir une culture de l'attention et du respect envers les animaux, tout particulièrement dans les régions tribales. Tout chasseur qui prend du gibier sans en remercier les esprits doit se méfier. Les étrangers doivent payer le double ou même plus parce que leur simple présence a tendance à déranger les esprits qui surveillent un troupeau donné.

Le retour de la magie a aussi créé un marché pour les espèces Éveillées. Certains animaux sont chassés uniquement pour leur viande. Selon certaines sources, de grands chefs ont utilisé aussi bien le péryton que le satyre sauvage comme ingrédients spéciaux. Tuer ces animaux particuliers est souvent illégal mais une partie des nouvelles espèces peut être chassée légalement comme nourriture. Les filets de brochets du diable se vendent pour 100 nuyens l'assiette en dehors d'Amérique du Nord, ce qui en fait le bœuf de Kobe du XXI^e siècle.

- La chasse aux conscients n'est pas moins obscène que la chasse aux métahumains, mais ce genre de situation arrive. Les scientifiques, les collectionneurs même, paient des montagnes de nuyens pour des créatures conscientes. Les prix montent si vous pouvez les ramener vivants.
- Glasswalker
- Il y a aussi les gens qui veulent juste les garder comme animaux de compagnie. Les ultra-riches essaient de se faire mousser entre eux par l'acquisition de possessions uniques. Imaginez que vous rameniez le PDG dans votre manoir pour lui montrer le dauphin des tempêtes que vous gardez dans une piscine privée.
- Dr. Spin
- Les métahumains chasseront tout ce qui présente un défi. Parfois, on chasse même nos voisins – ça paie les factures.
- Sticks

De temps à autres, dépecer un animal pour le vendre par morceaux est plus profitable que de le vendre en entier. Bon nombre d'anciens remèdes mystiques possèdent des propriétés magiques curatives. Certains de ces remèdes ont des composants animales rares que le malade doit porter ou ingérer. On

pense que les œufs de stymphalien et la glande pituitaire de sirène sont tous deux aphrodisiaques — les deux se vendent séparément sur le marché noir pour des centaines de nuyens. Les parties d'animaux sont également employées comme composants de sorts dans certaines traditions magiques. Les modernistes froncent les sourcils au sujet de cette pratique en raison de la confusion potentielle avec la magie du sang.

- PETA accorde une attention toute particulière à l'utilisation des nouvelles espèces Éveillées comme nourriture. L'organisme est connu pour avoir boycotté les restaurants qui vendent des plats contenant de la viande d'Éveillé. D'habitude, le boycott conduit à une inspection par les services d'hygiène. Quand le boycott ne fonctionne pas, ils y vont plus fort : ils harcèlent les chefs et les menacent de violences envers eux et leurs familles. Une bombe a été placée dans la voiture d'un chef du Blue Room de Seattle lorsque des fuites ont révélé que sa surprise de fruits de mer contenait en réalité de la viande de meistersinger.
- Riser

L'ivoire est encore considéré comme un signe de richesse, au grand dam des éléphants que l'on assassine tous les ans pour leurs défenses. Sur le marché des parties animales les plus recherchées, l'ivoire est rejoint par les défenses de tigre à dents de sabre, les cornes de satyre sauvage et les peaux de banders-natchs. La contrebande de parties animales et de fourrures est, de longue date, une activité récurrente de l'empire criminel du Vory. Le syndicat du crime s'est installé des réseaux dans le monde entier, destinés à transporter leur marchandise de manière sécurisée. On sait que Vladivostok est le cœur du réseau mais on ne sait toujours pas qui dirige l'opération.

- Vérifiez la liste des employés du service des expéditions chez Evo. Je suis sûr que vous trouverez quelqu'un qui peut vous orienter sur les contrebandiers.
- Mihoshi Oni
- Les défenses de sanglier doré sont très prisées dans la fabrication des telesmas. Malheureusement il ne reste pas plus de 800 individus de l'espèce dans le monde, aussi acquérir une défense est, en effet, chose rare.
- Lyran

BRACONNIERS

Le plus grand problème dans la conservation de la faune est le braconnage, le vol des poissons ou du gibier dans les zones protégées. Un braconnier traite une réserve naturelle comme la ferme du voisin. Ils prennent ce qu'ils veulent et ne s'inquiètent pas ce qui se passe ensuite. Le braconnage est dangereux pour l'environnement. Les cibles de chasse les plus courantes, comme les loups, contribuent à juguler le développement des races les moins chassées telles que les écureuils ou les rats-laveurs. Les cerfs et leurs homologues jouent un rôle dans la dispersion des semences de plantes à travers leur habitat. Si ces espèces sont éliminées, l'écosystème peut alors devenir instable. Les groupes de défense de la chasse essaient de rejeter la faute sur les créatures Éveillées hostiles. Certaines tribus reculées adhèrent à cette philosophie. Dans leurs juridictions, les braconniers sont autorisés à chasser les races Éveillées dans l'espoir que les races ordinaires prospèrent en leur absence.

- Il faut être idiot pour croire un braconnier. Les braconniers doivent payer quelqu'un de haut placé dans la tribu pour arranger les choses avec son peuple.
- Haze
- Les tribus africaines ne sont pas toujours motivées par l'argent. Vu les luttes continues entre tribus, les chefs sacrifient fréquemment leur terre en échange d'armes et de soutien militaire.
- Kane



TRANSMISSION.....



LE RÉGNE ANIMAL.....

Les braconniers sont des chasseurs mais il y a une différence fondamentale entre ces deux groupes. Un chasseur tue pour le sport tandis qu'un braconnier tue pour faire du chiffre. Les braconniers sont payés en se basant sur le nombre d'animaux qu'ils rapportent sur le marché alors qu'un chasseur est payé en se basant sur la qualité ou la rareté de ses victimes. Les braconniers chassent n'importe quoi, des loups aux bisons. Ce ne sont pas des animaux rares, mais ils risquent de devenir rares si on ne met pas un terme au braconnage. Mis à part dans les pays verts comme l'Amazonie ou la Tasmanie, les agents gouvernementaux des réserves naturelles n'ont pas les effectifs suffisants pour arrêter les braconniers. De plus, les lois contre le braconnage ne sont pas mises en œuvre par tous les gouvernements.

- Le gouvernement fait partie intégrante du problème en Aztlan. Plusieurs des réseaux de braconniers du pays sont dirigés par des fonctionnaires haut-placés. Si la police s'approche de trop près des opérations, elle se voit alors retirer l'enquête par ces officiels. On sait même qu'ils ont déjà tué des officiers qui ne coopéraient pas.

- Marcos

- Le groupe terroriste La Venta a justifié le massacre du Cinco de Mayo par des preuves de corruption dans le service de la faune. Soixante-huit employés de l'État ont été tués à Tenochtitlán quand une bombe a explosé dans un immeuble de bureaux du Distrito Federal au cours d'une fête.

- Beaker

- J'ai entendu dire que le Cinco de Mayo était en réalité une attaque de professionnels visant la VP senior d'Aztech, Carmelita Rocha. Elle était censée faire une apparition à la fête avec des membres du conseil de conservation de la faune, mais elle ne s'est pas pointée.

- Riser

Les animaux avaient une chance d'éviter les braconniers dans le passé, mais la technologie a rendu cela impossible. Les

braconniers utilisent des pièges sophistiqués pour capturer les animaux. Parfois, ces dispositifs incluent des armes de catégorie militaire, que les braconniers testent pour le compte de différentes corporations. C'est un contrat de complaisance. Les braconniers récupèrent des armes plus puissantes et les corpos testent leur matériel sur le terrain. Les braconniers forment également des alliances avec les syndicats locaux de contrebande, les payant avec des armes ou des contacts dans les corporations afin qu'ils transportent les animaux braconnés loin des territoires dangereux.

- Ne sous-estimez pas notre rôle à nous, les pirates, tout particulièrement dans les nations mineures où nous sommes ce qui tient lieu de loi sur les mers. Les territoires maritimes des pirates servent de lieu de passage aux animaux braconnés, parfois transportés par les pirates eux-mêmes, parfois par des navires corporatistes qui quittent le port sans marchandises braconnées et procèdent ensuite à un transfert de cargaison avec un de nos bateaux en pleine mer.

- Kane

RÉGULATION ANIMALE

Les groupes de défense des droits des animaux pensent, dans leur majorité, que le travail des chasseurs de prime devrait être illégal. Ceci dit les gens sont bien contents que ces chasseurs existent quand ils repèrent un loup-garou qui s'agite sur Madison Avenue. Le côté légal du travail de chasseur de primes, ou régulation animale, a rendu essentielles des professions telles que dératiseur ; bien qu'aujourd'hui ce soient des rats du diable et des rats du démon que les exterminateurs pourchassent dans les greniers.

La ligne de démarcation entre chasse et élimination de la vermine s'est estompée depuis l'Éveil, car les espèces Éveillées ont bien souvent perturbé les chaînes alimentaires, entraînant de fait une surpopulation soudaine. C'est l'Australie qui a le plus de problèmes avec les populations animales sauvages. La

plupart des pays offrent une récompense pour la destruction des animaux nuisibles. Les corporations offrent parfois des primes d'encouragement afin que les chasseurs exterminent, aussi rapidement et tranquillement que possible, les nuisibles de leurs bâtiments.

Les paracratures les plus ravageuses peuvent perturber les entreprises et constituer une menace envers les clients. Ces créatures sont souvent concernées par une prime gouvernementale fixe. En Australie, les primes se paient à la livre pour les plus petits animaux tels que les lapins et les rats, et pour chaque destruction individuelle pour les prédateurs plus grands. Le ministère de la faune du Québec édite une liste de primes qui inclut toutes les créatures paranormales. Ces primes vont de 50 nuyens pour un rat du diable à 100 000 nuyens pour une wyverne.

- Légal ou illégal, le boulot de chasseur de primes reste contractuel. Vous devez aller là où le travail est, parce qu'au final, il n'y en a pas tant que ça. Le saint Graal du chasseur de primes, c'est un boulot régulier. Quand vous trouvez du travail, ça pourrait être un petit truc comme aider les corpos à retrouver une de leurs expériences qui s'est enfuie. D'autres chasseurs sont suffisamment chanceux pour avoir un contrat avec des corporations en tant que consultants en matière de faune.
- Traveler Jones

Être un chasseur de primes ne signifie pas forcément tuer des trucs. Vous pouvez tout aussi bien avoir un contrat pour la capture d'un spécimen sauvage. Des endroits comme Korhogo, le long de la Côte d'Ivoire, Mumbai et Mascate sur la mer d'Arabie sont des paradis pour les négociants en créatures rares. Les intéressés ont besoin de spécimens vivants pour l'élevage, la sécurité, la recherche scientifique, les collections privées ou les zoos.

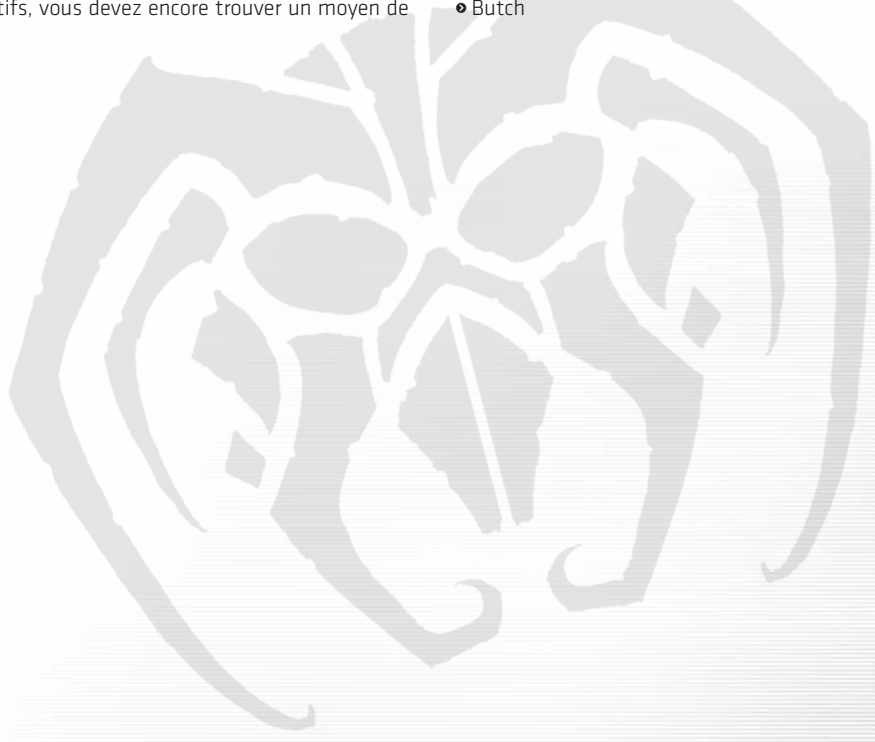
- Le problème avec les créatures vivantes, c'est qu'il faut les transporter. La contrebande d'une caisse de flingues n'est rien comparée au transport d'une créature hostile. Si vous arrivez à la maintenir sous sédatifs, vous devez encore trouver un moyen de

la garder cachée et en bonne santé pendant parfois plusieurs jours de transport. Tout ceci avant même de prendre en considération les patrouilles frontalières, les chasseurs rivaux ou les écoterroristes, adversaires qui ont tous quelque chose à gagner du fait que vous ne vous échappiez pas avec votre cargaison.

- Turbo Bunny
- Une majorité de contrebandiers ne se risque pas à transporter de marchandise vivante. Cela implique tout simplement trop de facteurs de risque. Les chasseurs de primes ont pour habitude de travailler avec les équipages de contrebandiers avec qui ils ont une relation personnelle déjà établie.
- Rigger X

Ce domaine du travail de chasseur de primes ne se limite pas à la capture d'animaux dangereux. Il existe une demande pour les embryons fertilisés, qui ne peuvent être obtenus que de deux façons seulement. Soit vous pillez une installation qui élève le type de créature pour la capture de laquelle vous avez été embauché soit vous capturez une créature gravide dans la nature. Cette dernière option présente le plus de difficultés, particulièrement en ce qui concerne les embryons très recherchés comme ceux du rokh inférieur. Un nid de rokhs est généralement situé à flanc de falaise, loin des prédateurs potentiels.

- Le Laos fourmille de laboratoires de génétique animale, particulièrement près de Salavan, où les villages sont la plupart du temps sous contrôle corporatiste. Les corporations louent l'espace au protectorat vietnamien en échange d'allègements économiques.
- Nephrite
- La chasse se produit parfois bien plus près de chez vous que vous pourriez le penser. Les corporations ont pour habitude d'installer les laboratoires spécialisés dans les secteurs décrépis des villes. Vous avez plus de chances de trouver un laboratoire de génétique animale top secret au cœur de Redmond / Seattle qu'au Congo. Voilà pourquoi ça donne cinq colonnes à la une quand une créature s'échappe.
- Butch



...RÈGLES AVANCÉES POUR CRÉATURES...

« Aux pieds. »

Le gros chien stoppa immédiatement sa course et se précipita pour rejoindre Saremae. Il s'approcha à pas feutrés, s'arrêta et s'assit à sa gauche. Un souffle chaud, assez inconfortable, s'élevait en volutes le long de la jambe de la dresseuse. Saremae s'agenouilla près du chien et lui donna une friandise en lui bérissant la fourrure derrière les oreilles. « Bon chien. » Elle se releva et tapota quelques boutons sur la console. Au bout de la cour, un drone sortit en roulant de la remise de stockage un peu plus loin. Il était recouvert de gel balistique et portait un uniforme Knight Errant. Sa moitié supérieure ressemblait de façon assez précise à un officier de patrouille.

« Zeig ! », appela-t-elle. Le chien de l'enfer se tendit à côté d'elle. « Enfer ! » Le chien s'élança vers l'avant et fit un brusque revirement, le feu commençant à s'accumuler autour de ses mâchoires. Saremae appuya sur un autre bouton de la console et des sons de fusillade retentirent autour d'eux. Le chien ne s'arrêta pas ; il continua sa charge et cracha une longue gerbe de flammes vers l'uniforme. Il en cracha une nouvelle en passant dans le dos du drone agent de sécurité et revint vers Saremae.

C'était la deuxième semaine qu'ils travaillaient avec une simulation de bruits de combat. Il s'améliorait. La première fois qu'elle avait tiré des balles à blanc sur le drone, le molosse s'était recroquevillé à côté d'elle, effrayé par le bruit. Saremae travaillait avec lui en premier parce qu'il était l'alpha de la meute. Les autres le suivraient instinctivement et apprendraient plus rapidement, une fois que lui serait dressé. Du moins, elle l'espérait. Les études comportementales des chiens de l'enfer manquaient fortement d'objectivité, la plupart du temps parce que les auteurs aimaient leurs chiens et que chaque meute avait sa propre dynamique en termes de personnalité.

« Aux pieds. » Elle désactiva les générateurs de bruit et le gratta de nouveau derrière les oreilles pour avoir correctement accompli sa tâche. Saremae baissa les yeux vers le chien et sourit. « Bon chien. » Elle continua de le caresser jusqu'à ce qu'il ait aboyé par deux fois, réclamant la friandise qu'il était censé recevoir. La dresseuse la lui présenta dans sa main ouverte. « Bon chien. »

Saremae amena le chien jusqu'à la cour latérale, où sa meute l'attendait, puis rentra dans le bâtiment. Elle ramassa ses lunettes RA sur le chemin de son bureau, qui passait par la clinique vétérinaire. Quand elle dressait ses animaux, il était toujours important que rien ne vienne s'intercaler entre ses yeux et les leurs. C'était un petit prix à payer, et cela lui donnait une excuse valable pour ne pas répondre immédiatement à chaque appel. Alors qu'elle faisait défiler les messages, Saremae s'arrêta sur l'un d'entre eux. Il était marqué comme provenant de Clockwork. Elle ouvrit la fenêtre de RA.

« Hé Sare — je me cherche un nouveau hobby. Tu as des pistes sur l'endroit où je pourrais trouver un chien qui peut flairer les technocréatures ? »

L'appel était logique même si elle ne s'occupait principalement que de paracréatures. Saremae était bien plus proche du marché des créatures que son ami. Elle émit quelques appels de son côté et commença à essayer de trouver un chien.

CRÉATURES RUNNEUSES

Posté par DangerSensei

Vu qu'on parle de créatures, j'ai pensé que je pourrais vous proposer un bref récapitulatif sur les astuces de dressage et sur les tactiques que j'ai chopées chez Eagle Security. Comme beaucoup d'entre vous le savent, Eagle est spécialisée dans les animaux dressés à la sécurité et en fournit à ses clients. Ils sont plus connus pour leurs créatures paranormales, mais ils travaillent aussi beaucoup avec les créatures normales et sont en train d'explorer les options qui s'offrent à eux concernant les technocréatures.

UTILISATION DES ANIMAUX EN MILIEU CORPORATISTE

Toutes les mégacorpos utilisent des animaux, dans une certaine mesure. Pour le moment, je vais me concentrer sur le domaine de la sécurité vu que c'est souvent à l'occasion d'un conflit avec les forces de sécurité que les runners sont confrontés à des animaux (il est toujours possible, bien sûr, que vous ayez été engagé pour l'extraction d'un poisson rouge, après une méchante bagarre pour savoir qui en obtiendra la garde — et oui, je l'ai fait, et non, ce n'était pas drôle). Il existe une forte demande pour les animaux normaux dans le domaine de la sécurité même si on accorde beaucoup d'attention aux créatures paranormales ces temps-ci. Trois variétés principales d'animaux sont utilisées par la sécurité corporatiste traditionnelle. Les scientifiques sont en train d'explorer des applications plus à la pointe de la technologie et aussi plus expérimentales, mais pour le moment, vous serez plus susceptibles de voir les suivantes.

CRÉATURES ORDINAIRES

Les créatures normales, sans rien de spécial, sont celles que vous serez les plus à même de rencontrer. Elles sont, et de loin, les plus courantes. De façon générale, ces animaux sont mis dans des situations où leurs comportements naturels peuvent être exploités. Les chiens qui flairent les drogues ou les chevaux utilisés par les patrouilles montées, par exemple.

Les prix en baisse des drones, comparés aux coûts de dressage, de soins et d'utilisation, ont rendu les mesures de sécurité mécaniques plus attractives pour nombre de petites compagnies et pour le propriétaire moyen. Les drones ont des inconvénients supplémentaires, toutefois, comme la maintenance logicielle et matérielle. Un drone est souvent obsolète dans les trois à cinq ans, alors qu'un chien bien dressé peut être efficace en matière de sécurité pour une période pouvant aller jusqu'à dix ans.

Dans certains cas, un système héréditaire peut même apparaître chez les créatures — la première génération se reproduit, entraîne par la suite ses jeunes aux nouveaux comportements, et ainsi de suite. On voit souvent ce genre de choses parmi les essaims, les hordes et les animaux de meute les plus instinctives. Dès qu'un nouveau comportement est introduit, les adultes le transmettent à leur descendance.

- J'ai été confronté à un truc des plus carrément bizarres dans des jardins où nichait une volée de paons. Les oiseaux hurlaient dès que quelque chose — une personne, un autre gros animal ou un véhicule — pénétrait dans leur territoire. Un système d'alarme efficace — et qui a bien failli me faire avoir une attaque. Ces trucs avaient un cri qui ressemblait à des femmes appelant à l'aide, je blague pas.
- Mika

Il y a d'autres avantages à l'usage de créatures normales. Dans les centres urbains d'aujourd'hui, les animaux familiers vivants ont été remplacés par les drones et les familiers en RV.

EAGLE SECURITY, DÉPARTEMENT DU DRESSAGE ET DU DÉPLOIEMENT ANIMAL

Pendant des millénaires, les animaux ont été les compagnons les plus fidèles et de féroces protecteurs de l'humanité. Des milliers d'années d'élevage sélectif ont développé des créatures conçues pour les besoins humains — protection, compagnie, travail, assistance. Avec les temps modernes viennent les méthodes modernes de dressage, comme la capacité de modifier directement les gènes d'une créature afin qu'elle remplisse parfaitement le rôle désiré. Chez Eagle Security, nous sommes leaders sur le marché du dressage et de la mise en place sur site d'animaux destinés à compléter les besoins de sécurité de nos clients. Nous croyons qu'il faut combiner nos méthodes de dressage brevetées avec l'utilisation appropriée d'améliorations biologiques, génétiques ou cybernétiques. Tous les clients reçoivent un accès à notre bibliothèque globale traitant des soins aux animaux et de cours d'introduction au dressage. Nous fournissons aussi un support client jour et nuit, avec n'importe quel achat, il vous suffit de nous appeler. Des locations à court ou à long terme sont également disponibles. Si vous cherchez un ensemble de mesures globales, nous pouvons vous proposer un rendez-vous avec nos consultants de sécurité.

Pour plus d'informations, visitez Eagle Security dès aujourd'hui !

Message Urgent...

Les animaux familiers vivants qui sont encore populaires sont souvent plus petits et conçus pour vivre dans des enclaves denses d'habitations urbaines. Dans le même temps, la prolifération des drones — en patrouille dans les rues, s'occupant du réapprovisionnement des étagères des magasins, livrant des colis, etc. — a induit dans la société une certaine familiarité avec les assistants mécaniques. De sorte que les voleurs occasionnels et les citoyens sont souvent plus habitués à voir un drone qu'un animal. Ce manque de familiarité rend les créatures plus intimidantes.

Les créatures non augmentées sont également immunisées au hacking ou aux trucs des riggers et sont aussi beaucoup moins sujettes à la corruption que les gardes de sécurité métahumains, si elles sont dressées correctement.

- Hacker le NDC d'une maison, désactiver les alarmes, corrompre les drones et débloquer les portes ne sert à rien si un petit roquet plein de poils, qui n'arrête pas d'aboyer, t'attend à l'intérieur alors que tu essaies d'entrer sur la pointe des pieds.
- Glitch

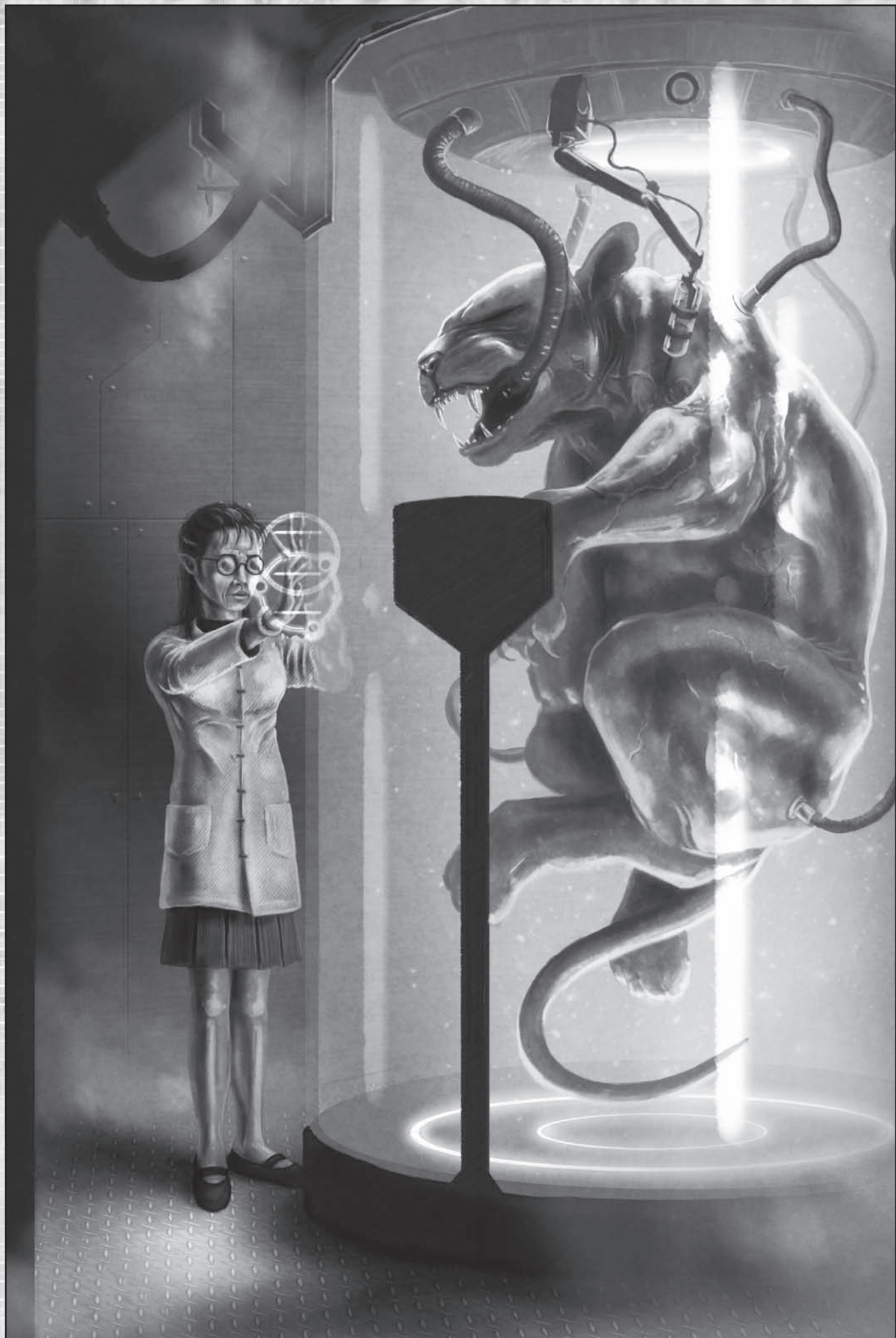
Enfin, il est facile de se procurer des créatures normales et elles sont (comparativement) peu coûteuses. Un bon nombre de programmes de dressage est utilisé depuis des décennies, depuis des siècles même, dans certains cas, et un large corpus est consacré aux soins à apporter aux créatures.

CRÉATURES AUGMENTÉES

La prochaine étape suit une progression logique si l'on considère notre obsession pour l'amélioration de nos propres corps par le bioware, le cyberware et la génétrique. Les animaux étaient les premiers sujets de tests pour des technologies que les métahumains considèrent comme acquises aujourd'hui. Il existe une grande variété de créatures augmentées, que l'on peut adapter à volonté afin de satisfaire tous les goûts.

Malheureusement, il existe quelques graves inconvénients à l'augmentation des créatures. L'un d'entre eux est le problème courant de la cyberpsychose. Les créatures dotées de





cyberware tendent à devenir plus agressives et plus enclines à toute une série de psychoses. Ce n'est pas forcément une mauvaise chose pour les forces de sécurité, mais ça peut devenir un problème grave pour les créatures qui doivent interagir avec le public — comme un chien détecteur de drogue dans une gare. Un effet secondaire classique de cette agressivité accrue est la difficulté qu'ont les animaux avec leurs comportements de reproduction, et inclut de féroces attaques à l'encontre de leurs propres jeunes. Les créatures augmentées sont presque toujours des créations basées sur une génération unique ; chaque nouvelle génération doit être augmentée et dressée de nouveau.

La gamme des augmentations s'échelonne des augmentations purement cosmétiques jusqu'aux modèles de biodrones parfaitement fonctionnels. Les coûts de production, de dressage et de maintenance des créatures augmentées les rendent beaucoup plus rares, bien qu'elles soient souvent également proportionnellement plus utiles.

De façon générale, une installation vétérinaire spécialisée est nécessaire pour prendre soin des créatures. Les plus grandes corporations mises à part, et, occasionnellement, un seigneur du crime paranoïaque, la plupart des gens et des compagnies n'ont pas les ressources pour financer une telle infrastructure. En conséquence, un certain nombre de corporations se sont créées afin de coloniser cette niche, s'occupant des besoins des compagnies de taille moyenne et des riches individus sensibles à la sécurité. Telestrian est un exemple de corpo AA qui fournit tous les services d'augmentation, y compris l'élevage, le dressage, l'installation chez le client et la maintenance continue.

- Si les animaux normaux sont une menace pour les runners, les animaux augmentés sont tout simplement atroces. Chiens modifiés génétiquement à la salive contenant un venin à action rapide, tigres biodrones qui peuvent ouvrir un troll en deux d'un revers de leurs griffes ou encore animaux à l'ossature renforcée et munis d'orthoderme qui peuvent encaisser une pleine décharge de shotgun et continuer à vous foncer dessus.

- Sticks

- C'est un chemin dangereux. La cyberpsychose, c'est un joli terme technique tout propre, mais dans la pratique, de temps à autres, ces créatures attaquent féroceement leur dresseur ou se retournent les unes contre les autres. Si on joue avec le feu, on se brûle.

- Nephrine

- Les créatures bien élevées et bien conçues ne subissent quasiment pas les problèmes auxquels font face les créatures mal ajustées destinées au grand public qui sortent des usines ou celles des trafiquants au marché noir. Des sociétés telles que Telestrian et Parashield ne produisent pas les bêtes folles et incontrôlables que dépeignent les médias.

- Butch

- Toute morale mise à part, les créatures augmentées présentent un important engagement financier pour les corporations. Les polices d'assurance crèvent le plafond quand une corpo fait usage de cybercréatures au sein de son territoire. Voilà pourquoi on ne les voit que dans des propriétés extraterritoriales ou dans des endroits qui n'existent pas « sur le papier ».

- Mr. Bonds

CRÉATURES PARANORMALES

Bien que les créatures paranormales soient la cible de beaucoup d'attention, la vérité est qu'elles ne représentent qu'environ un quart du parc de créatures. Ceci étant dit, elles ont une grande valeur de par leurs capacités paranormales. Nombre de ces pouvoirs ont été intégrés avec succès aux programmes de sécurité (et à d'autres applications). Leur aptitude à la protection contre les menaces magiques est une caractéristique de

grande valeur et beaucoup des paracratures les plus courantes dans le domaine de la sécurité ont des capacités qui en font des agents de dissuasion efficaces même contre les menaces ordinaires.

Les soins médicaux, l'élevage et le dressage des paracratures sont des secteurs en pleine évolution. Plusieurs universités offrent des programmes spécialisés, mais le travail de pointe se fait au sein des installations corporatistes.

- Les dresseurs d'animaux paranormaux brillants sont des biens de grande valeur. Mais leur extraction peut être une vraie saloperie. Et comme vous pouvez l'imaginer, l'enjeu est de taille pour leur nouvel employeur — la dernière chose que vous souhaiteriez serait que votre dresseur de barghests ait une dent contre Maman Corpo.

- Sticks

- Hé, la rigolade commence quand vous devez choper un dresseur qui insiste pour embarquer ses créatures avec lui. « Je pars pas sans mes chiens de l'enfer » n'est pas vraiment la chose que vous avez envie d'entendre au beau milieu d'une extraction. Ou pire, les créatures qui défendent frénétiquement leur dresseur dès qu'un truc se passe. Les corpos ne tirent pas sur (ou n'exécutent pas) leurs dresseurs de paranormaux, à moins qu'elles ne veuillent bazarder leurs investissements sur ces créatures aussi...

- Stone

- Certaines paracratures ne se reproduisent pas bien en captivité ou bien les spécimens élevés en captivité sont trop coûteux. La capture de spécimens vivants dans la nature est lucrative mais les populations naturelles ont subi l'impact de la chasse à outrance. Les NAO ont toutes signé le Paranormal Species Protection Agreement de 2048 (PSPA : accord de protection des espèces paranormales). Sous le coup du PSPA, vous ne pouvez pas faire traverser la frontière aux créatures paranormales sans les permis appropriés et la vérification qu'ils font bien partie d'un programme de reproduction en captivité. Il limite également les métahumains sur toute une série d'autres trucs, comme la chasse sans permis, l'intrusion sur les territoires de reproduction ou le harcèlement d'animaux paranormaux en pleine nature.

- Mika

LOGEMENT ET SOINS AUX ANIMAUX

Les corporations qui emploient des animaux pour leurs opérations quotidiennes doivent leur fournir un espace approprié. Ceci peut être aussi simple que deux ou trois chenils installés dans une salle de pause modifiée ou qu'une centaine d'hectares de terrain aménagé en parc et conçus pour imiter l'habitat naturel de l'animal. Ces grands complexes peuvent s'assurer une protection efficace, lorsque des mesures de sécurité inhérentes leur sont associées. Toutefois, et quelque soit la taille de ces complexes, ils doivent tous se poser des problématiques spécifiques : stockage et manipulation de la nourriture, habitat sécurisé pour les animaux, élimination des déchets, installations pour leurs équipements, leurs médicaments ou leurs autres fournitures, ainsi que d'autres « mesures de sécurité ».

- Mesures de sécurité, ça veut dire que la corpo a une place pour mettre les animaux sous clé si le besoin s'en fait sentir. Comme un chenil insonorisé pour les barghests. Juste au cas où.

- Sticks

- Des expérimentations visant à réduire la taille des enclos à créatures ont été conduites. Leur principe réside dans la « superposition sensorielle ». Elles sont basées sur le fait que les animaux ont un meilleur rendement lorsqu'ils sont moins stressés et qu'avoir un habitat en enclos clôturé plutôt que d'avoir l'espace nécessaire pour se balader librement est une source de stress. Certaines études tentent de connecter directement les animaux, lors de leurs périodes de « repos », sur des simulations en RV totale, spécialement conçues. D'autres études axent leurs recherches du côté

des superpositions sensorielles pour les animaux munis d'yeux et d'oreilles cybernétiques. Aucune de ces deux approches n'a rencontré beaucoup de réussite mais les recherches se poursuivent.

- Smiling Bandit

De façon générale, seuls les complexes ou les enclaves les plus autarciques posséderont des installations conçues pour les soins vétérinaires, tout particulièrement si elles font usage de créatures paranormales ou augmentées. Les corporations qui font commerce de ces créatures spécialisées ont également des installations de soins vétérinaires afin de pouvoir facturer les soins à leurs clients en tant que service supplémentaire. Souvent, les dresseurs d'animaux sont formés aux compétences fondamentales de Médecine vétérinaire ou ont accès à un activesoft de soins médicaux rudimentaires. Les créatures augmentées exigent des soins plus spécialisés, particulièrement pour la maintenance de leurs implants.

- Le meilleur moment pour lancer une opération dans un endroit protégé par des cybercréatures ou des biodrones, pourrait être lors de la maintenance de routine de ces créatures. La maintenance peut se produire assez souvent, tout spécialement pour les biodrones. Si les créatures doivent subir une mise à jour matérielle ou logicielle, il y a des chances pour que tout le parc soit concerné. Sauf si la corpo possède une installation sur site – ce qui est très rare – elle devra employer des tranquillisants sur les créatures avant de les transporter hors-site.

- Sticks

- Pourquoi s'embêter à attendre ? Un hacker intelligent peut créer une fausse mais obligatoire notification de maintenance. Ça pourrait ne pas marcher pour une mégacorporation qui produit ses créatures elle-même, mais ça pourrait être une tactique efficace contre les corpos plus petites qui louent leurs créatures...

- Slamm-O!

L'alimentation peut aussi présenter certains défis. Les créatures ne subsistent pas aussi bien que les métahumains en se nourrissant de soja ou d'autres substituts alimentaires. Les paranormaux ont souvent des besoins spéciaux concernant leur régime alimentaire, ce qui exige certains efforts. La corpo a besoin d'un endroit où stocker la nourriture et les dresseurs doivent savoir comment nourrir leurs créatures et comment stocker leur nourriture. Le dressage en continu inclut souvent la nourriture dans ses pratiques.

CHIEN CONTRE FUSIL D'ASSAUT : FAIRE DES CRÉATURES UNE OPTION DE SÉCURITÉ VIABLE

De nombreuses corpos, qui mettent déjà en œuvre des drones et des trolls qui peuvent trimbaler avec eux des autocanons entiers, ne considèrent pas que deux ou trois créatures puissent réellement augmenter leur potentiel de sécurité. Ce qui n'est pas vrai du tout, d'après ce que j'ai vu chez Eagle. Eagle fait usage d'un bon nombre de créatures dans ses plans de sécurité. Les créatures sont utiles dans toute une série de cas et comblent les trous dans la sécurité, ces trous dus aux options métahumaines, technologiques et même magiques.

L'élément commun à de nombreux programmes de dressage de créatures de sécurité est la capacité à esquiver les lignes de tir lors d'une fusillade et à neutraliser les cibles munies d'armes à feu. Prenons, par exemple, le cas d'une meute de barghests au dressage de laquelle j'ai assisté. Les animaux apprenaient à identifier les métahumains qui portaient des armes à feu, à identifier les bruits de fusillade ainsi qu'à suivre les indications spécifiques de leurs dresseurs. Lorsqu'ils étaient en présence d'un de ces facteurs déclencheurs (ou que le dresseur leur donnait un certain signal), et plutôt que d'opter pour l'approche frontale, plusieurs des membres de la meute devaient hurler, et les autres encercler et attaquer leurs « cibles » pendant qu'elles étaient paralysées. De manière similaire, leur première attaque visait presque toujours les bras. J'ai pu constater

en observant d'autres techniques de dressage certaines options comme la course dans des configurations imprévisibles, l'attaque en groupe et même l'utilisation de l'effet de surprise pour mettre une cible hors de combat.

- Soyons sérieux. Un animal seul contre mon fusil d'assaut n'a pas beaucoup de chances. Mais ça veut dire que si dix de ces créatures m'attaquent ensemble, le temps que j'essaie d'en toucher une, neuf autres vont essayer de me choper. Sacrement efficace. Et ça, c'est avant qu'on vous envoie certaines paracréatures, comme ces fichus poulets surdimensionnés. Je déteste ces machins.

- Marcos

- C'est sûr, mais à combien se chiffre la note pour une meute de dix créatures ?

- Pistons

- Ça revient cher. Mais pense bien qu'à la différence des employés métahumains, ils n'ont besoin d'aucun avantage, ni d'assurance-vie et que tu n'as pas de prime de décès à verser aux personnes à charge. Pas besoin de jours de congé non plus. Ni de vacances. Pas de plaintes concernant la charge de travail qui a augmenté, aucune inquiétude que le garde de sécurité mate des pornos en RA plutôt que de surveiller l'entrée principale. Les créatures ne refilent pas accidentellement leurs mots de passe aux putes, se foutent du chantage et ne s'engueulent pas avec le chef. Elles ne pensent pas, quand elles voient un type avec un flingue, « ce boulot ne mérite pas de se prendre une balle ». De fait, les créatures dressées à la garde ne connaissent généralement pas la signification du mot « reddition ».

Les drones peuvent être hackés et dupés par l'invisibilité. T'as déjà essayé de passer furtivement près d'un chien sous couvert de l'invisibilité ? Ça n'a pas marché, n'est-ce pas ?

Et il est bien meilleur marché d'installer deux trois créatures paranormales pour vous alerter en cas d'activité magique à un endroit, que de payer un salaire, même pour un seul mage corpo.

- Mr. Bonds

- La magie est très un bon point à porter à la discussion. Les mages corpos coûtent beaucoup de nuyens aux corporations : éducation, salaires, ensemble d'avantages en nature et autres. Et ils mettent un temps fou à devenir rentables – vingt ans, voire plus. Du coup, une créature paranormale, dotée de la capacité de détecter les modifications du mana et d'y réagir, revient bien moins cher. Ajoutez-y du lierre Éveillé et des bâtons de fluomousse pour les gardes ordinaires et vous obtenez une installation de sécurité correcte qui coïncera aussi la plupart des mages.

- Kay St. Irregular

- L'usage des créatures pour les fonctions corporatistes telles que la sécurité a une limite pratique. Au beau milieu de Downtown Seattle, ce n'est pas toujours le choix le plus sage. Ce qui ne veut pas dire qu'il n'y a pas de vilaines créatures à l'intérieur de la Pyramide Aztechnology. Mais si vous possédez des usines ou des bureaux remplis de gens, vous devez équilibrer la valeur de la créature et le danger qu'elle représente pour vos propres employés et pour vos clients. À l'extérieur de la conurb, les corporations peuvent se lâcher bien plus. Plutôt que d'avoir un maître-chien qui patrouille avec un barghest en laisse, par exemple, elles peuvent carrément avoir une meute de chiens de l'enfer en liberté sur le domaine pendant la nuit.

- Sticks

- Ces choses mêmes, qui rendent les créatures si utiles pour la sécurité corpo, les rendent également utiles aux shadowrunners. Un barghest dressé (associé à des oreilles cybernétiques pour vous et votre équipe) peut paralyser sur place ces crétins de la sécurité, les empêchant d'appeler du renfort. Z'allez dans les Barrens ? Rien ne fera meilleure impression sur les gangers qu'un cerbère à trois têtes à la salive corrosive. Un raton-voleur dressé pourra apporter une aide inestimable à un spécialiste de l'effraction.

- Mika



RÈGLES AVANCÉES POUR CRÉATURES.....



- Je sais pas trop pourquoi, Mika, mais je suis carrément en train de te voir en train de faire une entière confiance à un gros raton laveur pour faire ton taf.
- Ma'fan

TRAVAUX PUBLICS : ANIMAUX AU SERVICE DU PUBLIC

Les créatures sont encore utilisées dans les rôles publics, bien que la prépondérance des drones ait fait décroître le nombre des créatures visibles par le public. La technologie a ses limitations, toutefois. Certains pays, comme le Salish-shidhe, préfèrent de fait employer des créatures même lorsque la technologie peut fournir des résultats équivalents.

Les opérations de service public les plus remarquables auxquelles les créatures sont associées — du moins en termes de couverture médiatique — sont les opérations de recherche et sauvetage, les applications militaires se situant juste après. Les chiens et les autres créatures qui participent aux opérations de sauvetage sont capables de manœuvrer sur un terrain plus accidenté que ne le peuvent les drones et coûtent bien moins cher à entretenir et à mettre en œuvre, tout particulièrement si l'on considère les conditions moins qu'optimales dans lesquelles se déroulent ces opérations. J'ai inclus quelques exemples, mais les créatures servent l'intérêt public de centaines de façons.

Patrouilles montées (Portland, Tír Tairngire)

Le Tír a une longue tradition de police montée. Ces agents montent des chevaux lors de leurs patrouilles dans les rues du centre de Portland. Très populaire chez les touristes, les policiers et leurs chevaux offrent une grande variété de services au public, variété qui va d'indiquer les directions jusqu'à escorter les piétons pour traverser des rues bondées. Au-delà de leur façade publique, cependant, les situations de répression des émeutes et d'appréhension des voleurs sont les situations où la patrouille montée utilise leurs chevaux de la manière la plus efficace et la plus formidable. Les chevaux sont également dressés à aider leur cavalier métahumain lors des confrontations, faisant de la paire une combinaison effrayante. Les chevaux portent une armure modifiée conçue pour assurer une protection et pour ressembler à une barde décorée de symboles héraldiques.

Recherche et sauvetage (Salish-shidhe)

La plupart des nations qui possèdent des espaces de nature sauvage font usage, sous une forme ou une autre, d'unités de sauvetage. Au Salish-shidhe, ces unités sont divisées en trois groupes spécialisés : les unités Montagne, Aquatique et Tout-terrain. Un grand nombre d'alpinistes rencontre chaque année des difficultés sur le territoire Salish-shidhe, aussi l'unité Montagne utilise-t-elle des artnwerres et des griffons en plus des chiens afin de rechercher les alpinistes égarés et les victimes d'avalanches. L'unité Aquatique est bien souvent déployée pour rechercher les survivants ou les restes des victimes après les accidents de canotage dans le Puget Sound. Cette unité a connu de grands succès par l'emploi de dauphins et de lions de mer dressés. On appelle l'unité Tout-terrain pour les opérations de recherche en environnement tout aussi bien urbain que sauvage. Elle fait usage d'artnwerres, de fenrirs et de chiens ordinaires. La police du Salish-shidhe appelle également l'unité pour rechercher criminels ou personnes disparues.

Contrôle aviaire (Armée des CAS)

Les volées d'oiseaux sont un risque courant sur les pistes d'atterrissage des aéroports. Les drones peuvent être efficaces d'une certaine façon, mais ne sont pas sans leurs problèmes propres — en particulier lorsqu'ils ont affaire aux corbeaux des tempêtes ou à d'autres paranormaux. Il est de pratique commune d'embaucher les fauconniers et leurs oiseaux pour

chasser les volées d'oiseaux sur et autour des terrains d'aviation. Un petit nombre de faucons bien dressés, ou d'autres oiseaux de proie, peut s'occuper en un jour ou deux d'une volée qui s'avèrerait être une nuisance. Les fauconniers emploient principalement des oiseaux normaux, bien que l'armée des CAS (notamment) ait conduit des expériences de dressage avec des oiseaux-tonnerre afin de chasser un genre différent de nuisances aériennes : les contrebandiers en t-bird et les drones non autorisés.

Élimination de la vermine (Seattle, UCAS)

La plupart des conurbs connaissent un problème significatif de vermine, particulièrement avec la vermine qui n'a aucun prédateur naturel ou qui est porteuse de maladies transmissibles à la métahumanité. Citons comme exemples le rat du diable, son cousin le rat du démon ainsi que les nuisibles volants comme les pigeons et les sturnidés, qui causent d'énormes problèmes à la circulation aérienne et aux drones. Des départements entiers ont été créés afin de s'occuper de ces problèmes de nuisibles. Les agences publiques sont revenues aux méthodes traditionnelles d'élimination de la vermine, puisque plusieurs de ces nouvelles races de nuisibles sont résistantes aux pesticides employés jusqu'alors et assez malines pour éviter les pièges. Les spécialistes du contrôle de la vermine employés par le gouvernement (c'est-à-dire les « dératiseurs ») sont déployés avec leurs animaux de service afin d'exterminer les infestations parasitaires. Ces animaux vont des « rats-chiens », élevés spécialement à cet effet, au gomatia. De nombreux dératiseurs ne jurent que par ces derniers pour attraper les nuisibles vu qu'ils sont « trop bêtes pour faire autre chose ». Une forte demande existe dans les centres urbains pour les fauconniers, afin qu'ils s'occupent des nichées de pigeons et des autres espèces d'oiseaux nuisibles.

Recherches de drogues et de contrebande (Heathrow, Londres)

La sécurité des aéroports et les inspecteurs des douanes emploient souvent des créatures entraînées pour rechercher les produits de contrebande dans les bagages et sur les métahumains. Si le chien continue à être l'animal de choix, une variété de paracratures a été employée avec succès, tels le raton-voleur et l'artnwerre. Ces créatures sont utilisées dans les coulisses, alors que celles « qui passent le mieux vis-à-vis du public » sont promenées au milieu de la foule pour identifier les métahumains porteurs de produits de contrebande. Ces créatures sont en général dressées pour identifier des drogues spécifiques grâce à leur odorat extrêmement sensible. Le long de leur chemin à travers le poste de sécurité, chaque métahumain doit passer près d'une ou de plusieurs de ces créatures renifleuses de drogues.

- Je suis récemment tombé sur des rumeurs concernant l'utilisation de technocratures dans les aéroports et autour des zones sensibles et protégées, publiques comme corporatistes. Quelqu'un sait quelque chose à ce sujet ?
- Snopes

• C'est un domaine très récent. Les études préliminaires suggèrent que les technocratures peuvent être dressées pour identifier la présence de technomanciens, de sprites ou d'êtres de Résonance dans les nœuds avoisinants. Le problème, bien sûr, c'est que les technocratures sont extrêmement rares et que trouver un dresseur animalier qui serait aussi un technomancien revient à chercher l'aiguille dans la meule de foin du proverbe. Il apparaît également que le clonage, l'utilisation d'utérus artificiels ou de mères porteuses ne reproduit pas les technocapacités des animaux, un peu comme chez l'humain. Toutefois, étant donné la rapidité à laquelle beaucoup d'animaux se reproduisent et arrivent à maturité, je crois qu'il ne s'agit que d'une question d'années avant que la technologie ne soit viable.

- Smiling Bandit



TRANSMISSION.....

• Vu que de nombreuses corporations et forces armées recherchent désespérément à identifier les menaces que posent les technomanciens et les sprites pour leurs systèmes, je parierais que ces recherches sont très fortement financées.

• Marcos

• J'ai rencontré l'un de ces animaux. Bien que j'étais « silencieux », comme on dit, il a quand même repéré mon... odeur ? J'ai dû couper complètement ma connexion à la Résonance. S'ils parviennent à dresser ces animaux et à les déployer, les voyages deviendront beaucoup, beaucoup plus dangereux pour les technomanciens.

• Netcat

• Mais il n'a pas pu te trouver une fois que t'avais coupé ta connexion ?

• Nephrine

• Non. Mais, comme tu le sais, rétablir la connexion prend des heures. Et le truc flippant, c'est que je n'étais pas en train d'accéder à la Matrice quand il m'a repéré, mais simplement en train d'utiliser mon E-sens. Je ne m'inquiète pas pour moi-même, mais je m'inquiète pour tous ces technos qui ne savent pas « se cacher », comme on dit. Si les corpos pigent comment marche le truc, leurs vies vont être beaucoup plus dangereuses.

• Netcat

ANIMAUX FAMILIERS

Les animaux ont été les compagnons de la métahumanité depuis que le premier petit garçon des cavernes a demandé à sa maman et à son papa s'il pouvait avoir ce mignon petit bébé-loup. Avance rapide de quelques millénaires, et même si les choses ont changé, il existe toujours un marché prospère pour les animaux familiers vivants. Bien sûr, des drones qui imitent les animaux vivants existent et ils n'exigent pas de promenade quotidienne ou qu'on leur change leur litière. Mais ils restent

toujours des drones, dénués du degré de socialisation, d'empathie ou de confort que procure un animal vivant.

Pour les basses classes, les animaux de compagnie peuvent se réduire à un chaton ou à un chiot récupéré gratuitement dans une société de protection des animaux. La classe moyenne peut se permettre beaucoup plus d'options, y compris des animaux de pure race clonés, des animaux altérés génétiquement et produits en série ou même certains animaux familiers paranormaux à la popularité en hausse. Pour ceux dont les moyens en nuyens sont sujets à bien plus de discrétion, on trouve des créatures chimériques personnalisées, des paranormaux rares ou exotiques et même des créatures augmentées.

La réglementation et les lois relatives à l'élevage, à la vente et à la propriété des animaux vivants varient selon la municipalité. Dans les NAO, par exemple, des lois exhaustives différencient les animaux sauvages des animaux domestiques. Il existe aussi des traités entre les différentes nations pour régir l'importation et l'exportation d'animaux vivants.

Dans les UCAS, chaque juridiction est responsable de la création et de l'application de ses propres réglementations. De manière générale, on peut garder les animaux familiers domestiqués (oiseaux, chats, chiens, etc.) et le bétail (vaches, chevaux, porcs, mouton, etc.) en zone rurale, avec peu ou pas de contraintes au niveau réglementation, alors que dans les zones urbaines, permis et taxes d'immatriculation sont bien souvent exigés. Il arrive même que la propriété soit limitée. Un grand nombre de conurbs demande des permis supplémentaires pour la possession de créatures fertiles ou de créatures d'élevage. Les paranormaux font face à encore plus de restrictions, particulièrement ceux aux capacités nocives ou dangereuses. Un nombre important de permis et de certificats sont nécessaires afin de garder une créature paranormale, à quelques exceptions près.

• En Aztlan, il est assez courant dans les classes supérieures et moyennes de donner à leurs enfants un animal qu'ils considèrent comme leur nahualli ; leur jumeau animal spirituel. Apprendre



TRANSMISSION.....

à contrôler son nahualli est un signe de force et de sang-froid, particulièrement pour les magiciens d'Aztech. Les membres des classes supérieures ont tendance à emmener leur nahualli partout avec eux. Ça rend un vol vraiment marrant quand vous partagez la cabine de première classe avec une dame et son jaguar en laisse. Aztechnology souscrit aussi à cette coutume, et la plupart des enclaves de logement et des arcolgies d'Aztechnology possèdent de considérables installations vétérinaires, des unités de soins animaliers de jour et des magasins d'alimentation animale.

- Marcos
- Naturellement, si jamais vous devez extraire un employé azzie, vérifiez et revérifiez qu'il n'a pas un de ces nahuallis. Ils ne partiront pas sans lui. Pour une bonne raison probablement ; j'ai entendu des rumeurs comme quoi le nahualli peut être employé pour pister quelqu'un rituellement.
- Sticks
- Dans le CCP, vous pouvez acheter certaines paracratures légalement, mais la liste est assez courte. Il en va de même pour les animaux sauvages tels que les loups, les aigles ou les grands félins. C'est-à-dire, à moins que vous ne soyez un adepte ou un chaman. Les adeptes suivant un totem animal peuvent posséder l'animal qu'ils désirent, même au cœur des conurbs. Voir une personne descendre la rue avec un puma ou un loup n'est pas rare.
- Lyran
- Alors qu'à Seattle, vous devez avoir un permis pour quoi que ce soit qui soit plus gros qu'un chat, quoi que ce soit qui soit importé, paranormal ou augmenté. Il existe des réglementations sur les endroits où ces créatures peuvent se rendre. Les propriétaires et les associations de résidents ont totale discrétion pour déterminer s'ils autorisent les animaux vivants dans le complexe ou dans le voisinage. La plupart des animaux familiers doivent porter en eux une marque RFID, qui émet l'identité du propriétaire, s'ils sont castrés / stérilisés / stériles, leur situation vis-à-vis de leurs vaccinations ainsi que les permis nécessaires. La

plupart des propriétaires d'animaux de compagnie emploient également ces marques pour pister leurs animaux au cas où ils s'échapperaient. La circulation s'arrêterait probablement si un type avec un animal « sauvage » marchait sur le trottoir, et la police serait là en deux secondes. Les chiens sont courants, de même que certains des paranormaux domestiqués : le gomatia, les jolis petits perroquets africains, ce genre-là. Naturellement, ces règles ne concernent pas les riches. Il n'est pas rare de voir, dans les restaurants ou les clubs réservés aux membres, une princesse corpo avec sa boule de poils, aux plumes roses lumineuses et conçue par un créateur, ou un cadre corpo avec un berger allemand augmenté, aller s'asseoir.

- Kat o'Nine Tales
- Ça marche dans les deux sens pour les runners. Je connais des runners qui ont des animaux familiers simplement pour avoir de la compagnie – je suis sérieux ; c'est probablement la seule relation qu'ils ne foutront pas en l'air. Je sais qu'il y en a d'autres qui les utilisent comme outils parce que, justement, ils sont utiles, soit comme créature de garde pour une planque, soit pour la surveillance (les pigeons biodrones sont pleins de surprises) ou encore comme bec, griffes ou crocs supplémentaires dans un combat.
- Ma'fan
- Et il y a aussi ces animaux qui vous gardent comme animal familier. Foutus chats du mûrier.
- Winterhawk

L'achat d'un animal familier peut être très simple : vous connectez à une boutique en ligne, vous entrez vos préférences et vous réglez la note. Ensuite, selon la disponibilité, votre nouvelle petite boule de fourrure, de plumes ou d'écaillés vous sera livrée chez vous. Pour ceux qui préfèrent l'achat impulsif, on trouve des animaleries dans bon nombre de centres commerciaux. La sélection est limitée aux animaux familiers les plus populaires, mais la satisfaction est instantanée. On peut trouver des créatures plus exotiques dans les

établissements huppés consacrés aux créatures vivantes. Des compagnies pouvant fournir des créatures de base préalablement dressées existent dans la plupart des villes importantes, pour ceux qui veulent un animal familier dressé. Vous pouvez aussi passer commande et ils vous livreront un compagnon personnalisé dans un délai de quelques semaines ou de quelques mois.

L'obtention d'une créature restreinte ou tout bonnement illégale est possible. Les marchés noirs satisfont tous les besoins, des chiens de l'enfer volés aux corporations et dressés pour la sécurité aux paranormaux illégalement importés.

Naturellement, cela suppose que vous avez un propriétaire qui vous laissera garder un animal vivant. Les petits animaux, comme les poissons, les petits oiseaux, les rongeurs et les lézards — en fait, ceux qui peuvent être gardés dans une petite cage — ne posent généralement pas trop de problèmes. Les animaux familiers traditionnels, comme les chats, les petits chiens, les furets, les alufyes et toutes ces sortes d'animaux, requièrent souvent un dépôt de garantie voire peuvent être complètement prohibés. Vous aurez bien des difficultés à trouver un appartement qui autorise de plus gros animaux — en gros, vous irez rechercher une maison en zone suburbaine ou en zone rurale. Idem pour le bétail comme les moutons ou les chevaux — c'est exactement pour ces animaux-là que les fermes et les écuries existent. Il est facile de trouver un logement pour certains paranormaux, mais la vaste majorité d'entre eux ne sera pas autorisée au sein d'une propriété locative ou par le syndic de copropriétaires. C'est la même chose aussi pour les créatures augmentées, particulièrement celles avec des augmentations dangereuses. Principe de base facile à se rappeler : si vous pouvez l'acheter à l'animalerie du centre commercial, ça passera probablement. Si vous l'obtenez par le marché noir au milieu des Barrens, ne l'emenez pas dans votre appartement du centre-ville. Les exceptions concernent ceux qui vivent dans un quartier luxueux, où l'argent achète n'importe quoi, ou ceux qui vivent dans les Barrens, où personne ne se soucie de ce que vous faites.

- Le commerce au marché noir des créatures vivantes est un business lucratif. Si vous pénétrez dans une installation où se trouvent des chiens de l'enfer dressés, vous pourrez en tirer un profit énorme en emmenant avec vous une ou plusieurs de ces créatures, si vous connaissez les bons endroits où les refourguer.
- Stone

- J'ai connu un runner par le passé qui a essayé de garder un chien de l'enfer volé. Quelques greffes de peau et nouvelles maisons plus tard, il a vu la sagesse et l'a vendu. Rappelez-vous, tous : les animaux ne sont pas des drones. En garder un, ce n'est pas comme le reprogrammer pour qu'il accepte une nouvelle identification d'accès.
- Pistons

INFORMATIONS DE JEU

Les créatures sont divisées en trois classes génériques : les paranormaux, les Émergents et les animaux ordinaires. À l'instar de leurs équivalents métahumains, les créatures paranormales possèdent un attribut Magie, les créatures Émergentes un attribut Résonance et les créatures ordinaires n'ont ni l'un ni l'autre. Cette classification limite les pouvoirs qui leur sont accessibles. Tout comme un technomancien ne peut pas avoir d'attribut Magie, les créatures Émergentes ne peuvent pas utiliser les pouvoirs de créatures paranormales et vice versa. Une fois qu'une créature a exprimé des qualités paranormales ou Émergentes, elle ne pourra jamais utiliser les pouvoirs provenant de l'autre catégorie. Ceci inclut les créatures qui ont perdu leur attribut Magie ou Résonance du fait d'implants ou d'une perte d'Essence.

Le Sixième Monde a également vu l'avènement d'entités qui vont au-delà des frontières entre animal, végétal et minéral : des créatures basées sur la technologie comme les IA sauvages et des créatures à base de mana comme les esprits. Bien que les IA et les esprits puissent faire montre de caractéristiques similaires et partagent certains pouvoirs avec leurs homologues de chair et de sang, ils sont différents par nature. En raison de l'absence d'un système nerveux central, ils sont incapables de recevoir les signaux de RA — bien que les IA puissent surmonter ceci par la RV.

CONSCIENCE

Au delà de ces trois catégories fondamentales, les créatures peuvent être divisées en conscientes et non-conscientes. Les êtres avec le pouvoir de Conscience ont développé des fonctions cognitives et une conscience de soi équivalentes à celle de la métahumanité. Ce niveau de conscience permet à des créatures d'apprendre et de réagir de la même façon qu'un métahumain. Il est important de noter que Conscience ne confère pas un point de vue métahumain à moins que cet individu n'ait été élevé dans une culture métahumaine. Les créatures conscientes ont pu ne pas avoir appris à répondre aux menaces de la même façon et peuvent avoir des points de vue véritablement étrangers à ceux des métahumains. Les sprites et les esprits insectes sont deux exemples de créatures conscientes qui ne répondent pas aux stimuli par des réactions métahumaines normales.

Les créatures sans le pouvoir de Conscience sont néanmoins capables de pensée intelligente, mais cette intelligence s'opère sur une échelle rigoureusement différente. Ces créatures n'ont pas de conscience directe et sont incapables d'améliorer leurs compétences de manière indépendante. Référez-vous à la *Table des niveaux d'intelligence des non-conscients* pour quelques exemples d'intelligence non-consciente. Les créatures non-conscientes sont considérées Ignorantes de toute compétence qu'elles ne possèdent pas. Elles ne peuvent donc pas se défausser. Le meneur de jeu est encouragé à augmenter ou à diminuer les indices de compétence des créatures pour refléter l'aptitude d'une créature individuelle par rapport à d'autres de son espèce. Les compétences ne devraient pas être réduites à zéro. Les créatures peuvent également être dressées à accomplir certaines tâches ou à améliorer leurs compétences naturelles (*Dressage d'un animal*, p. 37).

NIVEAUX D'INTELLIGENCE DES NON-CONSCIENTS

Logique Caractéristiques

- 0 Réagit purement par instinct
- 1 Peut faire la différence entre les individus et les objets
- 2 Peut tendre des pièges simples ou des embuscades, peut s'orienter dans des labyrinthes simples
- 3 Peut ouvrir une porte ou imiter une action physique après l'avoir observée
- 4 Utilisation d'outils simples, résolution de problèmes simples
- 5 Capable d'apprendre et d'employer des langages limités pour communiquer des concepts simples
- 6 Utilisation d'outils complexes, résolution de problèmes complexes
- 7 Reconnaissance des formes fortement développée et analyse au niveau subconscient



ATTRIBUTS DES CRÉATURES

Les créatures sont évaluées sur la même échelle que les métahumains, ce qui veut dire qu'elles peuvent être perçues par comparaison comme étonnamment fragiles ou immensément fortes. Les créatures dotées d'un attribut Constitution de 0 ne peuvent pas encaisser les dommages et sont immédiatement détruites si elles sont touchées. (Notez que beaucoup d'insectes dotés d'une Constitution de 0 se comportent en tant qu'essaims. Voir *Essaims et hordes*, p. 26, pour plus de détails.) De même, les créatures à la Force de 0 sont en mesure de déplacer leur propre masse corporelle mais n'approchent pas même la puissance physique du plus faible des enfants. Une créature dotée d'un attribut de 0 n'ajoutera pas les dés de l'attribut associé, pour aucun des Tests des compétences liées à cet attribut.

CRÉATURES PARANORMALES

Le règne animal a été tout autant affecté par l'Éveil que la métahumanité. De la même manière que la Gobelisation conduit à des orks et des humains au sein de mêmes familles, des espèces de créatures que l'on pensait éteintes se sont exprimées aux côtés de leurs équivalents non-Éveillés. Les créatures Éveillées ou paracratures ont plusieurs traits en commun, partagés par toutes les espèces. Toutes les créatures paranormales sont en mesure d'utiliser certains pouvoirs sans avoir de capacités cognitives de haut niveau. Seules les paracratures avec le pouvoir de Conscience sont en mesure de choisir les avantages Adeptes, Adeptes mystiques ou Magiciens. Une créature ne peut pas subir d'initiation ou augmenter son attribut Magie sans l'un de ces avantages. Pour des informations détaillées sur les créatures paranormales, voir p. 104.

CRÉATURES ÉMERGENTES

Les créatures Émergentes, parfois connues sous le nom de technocratures, sont des créatures qui sont apparues aux côtés de la métahumanité et ont exprimé des capacités de Résonance similaires à celles des technomanciens. Toutes les créatures Émergentes sont dotées d'un attribut Résonance, et bon nombre d'entre elles possèdent des pouvoirs Émergents. Comme pour les technomanciens, l'attribut Résonance d'une créature Émergente est affecté par les implants ou la thérapie génique. En présence d'un puits de Résonance, les créatures Émergentes gagnent un modificateur de réserve de dés positif pour tous les Tests liés à la Matrice ou aux pouvoirs Émergents. Réciproquement, elles subissent des modificateurs de réserve de dés négatifs en présence de puits de Dissonance.

Il n'existe aucune créature Émergente connue liée à la Dissonance. Pour des informations complètes sur les créatures Émergentes, voir p. 221.

CRÉATURES ORDINAIRES

Bien qu'elles soient catégorisées comme ordinaires, ces créatures sont tout aussi meurtrières que leurs homologues paranormaux et Émergents. Les créatures ordinaires sont des animaux qui ont évolué, naturellement ou sous l'influence métahumaine, sans exprimer de caractéristiques métagénétiques similaires aux êtres Éveillés ou Émergents. Ce sont les créatures les plus courantes, et les scientifiques en technologie médicale les utilisent régulièrement pour tester leurs augmentations. Un grand nombre de tests cliniques concernant le bioware et les modifications génétiques ont d'abord été conduits sur des créatures ordinaires avant de l'être sur les métahumains. Les processus ont ensuite été perfectionnés sur ces mêmes créatures.

Après ces tests, les scientifiques ont découvert que certaines techniques étaient plus simples et plus rapides à reproduire sur les créatures. Les exigences de temps pour la croissance

du bioware et pour la technologie génétique sont divisées par deux pour les petits mammifères, les reptiles, les oiseaux et les insectes (tout ce qui est plus petit qu'un chat domestique). De plus, le coût en nuyens est réduit de 20 %.

ESSAIMS ET HORDES

Certains animaux se rassemblent naturellement en groupes sociaux pour la survie et la chasse. Selon la taille de la créature individuelle, ces groupes sont désignés sous le nom d'essaims ou de hordes. La population du groupe déterminera l'indice de Groupe. Si la population tombe sous le seuil pour un indice donné, l'indice de Groupe est réduit. Si une horde d'indice de Groupe de 5 et d'une population de 52 perd 6 membres, elle devient une horde d'indice de Groupe de 4 avec une population de 46.

Caractéristiques des essaims

Tous les essaims, indépendamment de la taille ou du type, ont des caractéristiques et des limitations similaires. La population de base doit être non-consciente et avoir le pouvoir de Conscience collective. Les modificateurs de blessures individuels ne s'appliquent pas à la population de l'essaim ; voir les descriptions des essaims et des hordes pour les règles sur les dommages aux essaims. L'indice de Groupe agit en tant que modificateur de réserve de dés positif pour les attaques. Les groupes peuvent attaquer des cibles multiples en divisant leurs réserves de dés, comme à l'accoutumée. La Valeur de Dommages des attaques physiques est augmentée de l'indice de Groupe. L'indice de Groupe sert également de modificateur de réserve de dés positif pour tous les Tests de compétence et il remplace la capacité d'effectuer des Tests de travail en équipe.

L'indice de Groupe est limité par l'Essence de la créature, rendant les essaims de biodrones non viables si leurs implantations sont importantes.

Essaims

La population des essaims, composée d'insectes et de petits arthropodes, augmente de manière géométrique. La taille de base d'un essaim est de cinq créatures et la population double pour chaque point d'indice. L'indice de Constitution d'un essaim est égal à l'indice de Groupe. C'est celui que l'on utilisera pour les Tests de résistance aux dommages. En raison de la taille de ses créatures de base, la plupart des attaques directes ne peuvent pas cibler les essaims.

Les attaques à effet de zone telles que les explosions et les sorts réduisent l'indice de Groupe, en se basant sur les dommages finaux obtenus après les Tests de résistance aux dommages.

Si un essaim attaque ou emploie une compétence, il est considéré comme une créature unique. La population de l'essaim ne compte pas pour obtenir le bonus Amis dans la mêlée. Le défenseur peut se défendre comme à l'accoutumée contre une attaque de mêlée. Les personnages portant une armure

INDICE DE GROUPE

Indice	Essaim	Horde
1	5	3
2	10	6
3	20	12
4	40	24
5	80	48
6	160	96

ou des vêtements étanches sont immunisés contre les attaques normales des essaims. Chaque succès excédentaire obtenu par l'essaim est compté comme une unique dose de venin ou de toxine (si approprié). À la discrétion du meneur de jeu, les personnages portant des vêtements lourds ou une armure peuvent gagner de 1 à 3 dés supplémentaires pour leur Test de résistance aux toxines. Les défenseurs utilisent la moitié de leur indice d'armure d'Impact pour leur Test de résistance aux dommages contre les attaques non-venimeuses.

Glasswalker est en safari en Afrique avec Marcos et son équipe lorsqu'il subit l'attaque d'un essaim d'abeilles. Il fait exploser une boule de feu d'une VD de 9P au milieu d'un essaim d'abeilles d'indice de Groupe 6. L'essaim fait son jet de constitution pour encaisser les dommages, ramenant la VD à 5. L'indice de Groupe est réduit de 6 à 1 alors que la population de l'essaim est dévastée par le souffle.

Hordes

Les hordes se composent de créatures plus grandes que des insectes et qui vont jusqu'à la taille d'un chat domestique, par exemple, les chauves-souris, les oiseaux, les rats et les autres rongeurs. La population d'une horde débute à trois individus et double à chaque augmentation de l'indice de Groupe. L'indice de Constitution d'une horde est égal à l'indice de Groupe + 2. Les attaques monocibles sont possibles mais elles ne diminueront pas la taille des grandes hordes de manière sensible.

Les attaques directes diminuent la population de la horde d'un quart (arrondir à l'inférieur) de la VD modifiée après que les dégâts aient été encaissés. Les attaques à aire d'effet réduisent l'indice de Groupe de la moitié de la VD modifiée.

Marcos et son équipe campent dans le bassin sabarien lorsqu'une horde de chauves-souris débarque dans le camp à la recherche de nourriture. Il ouvre le feu avec son pistolet et traverse le site en direction d'un abri. La VD modifiée du pistolet est de 7P, que la Horde ramène à 4P après encaissement des dommages. Les munitions EX-explosives déchirent la nuée d'ailes et de fourrure, et une des chauves-souris tombe au sol. La nuit va être longue pour Marcos.

Les hordes sont considérées comme une créature unique pour les attaques et l'utilisation des compétences. Comme pour les essaims, la population de la horde ne compte pas pour obtenir le bonus Amis dans la mêlée. Le défenseur peut se défendre comme à l'accoutumée contre une attaque de mêlée. Chaque succès net obtenu par la horde est compté comme une unique dose de venin ou de toxine (si approprié). À la discrétion du meneur de jeu, les personnages portant des vêtements lourds ou une armure peuvent gagner de 1 à 3 dés supplémentaires pour leur Test de résistance aux toxines. Les défenseurs utilisent la totalité de leur indice d'armure d'Impact pour leur Test de résistance aux dommages contre les attaques non-venimeuses.

Essaims de paranormaux

Les essaims de paranormaux deviennent non seulement plus dangereux à mesure que leur population augmente mais leurs pouvoirs deviennent aussi plus puissants. L'attribut Magie d'un essaim de paranormaux est égal à l'indice de Groupe + 1. Les gros essaims peuvent dépasser la limitation normale de 6 pour l'attribut Magie. Les essaims de paranormaux doivent rester dans les (Magie × 2) mètres l'un de l'autre. Si un groupe dépasse cette distance, il est considéré comme un essaim différent avec un indice de Groupe basé sur sa propre population. L'attribut Magie modifié est utilisé pour déterminer l'effet de tous les pouvoirs paranormaux. Les hordes de paranormaux emploient les mêmes règles que les essaims de paranormaux, sauf que leur attribut Magie est égal à l'indice de Groupe + l'attribut Magie d'une créature individuelle.

EXEMPLE D'ESSAIM ÉMERGENT

Une chercheuse d'Aztechnology travaille sur deux essaims Émergents et essaie de développer un essaim plus grand. Elle force à cohabiter ensemble deux essaims d'e-guêpes d'indice de Groupe 4 (les guêpes ont une Intuition de 2 et une Logique de 1). Les essaims se combinent alors que leurs réseaux s'entremêlent et elle obtient un essaim d'indice de Groupe 5 avec un attribut Résonance de 6.

Une fois satisfaite de la stabilité du réseau, elle double de nouveau la taille, en introduisant un essaim d'indice de Groupe 5. L'essaim se développe encore une fois, devenant un essaim d'indice de Groupe 6 avec un attribut Résonance de 7. C'est la taille maximum que le réseau de l'essaim peut atteindre ((Intuition 2 + Logique 1) × 2 = 6). Si la chercheuse essayait d'introduire un nouvel essaim, ils seraient incapables de fusionner avec succès.

Message Urgent...

Essaims et hordes d'Émergents

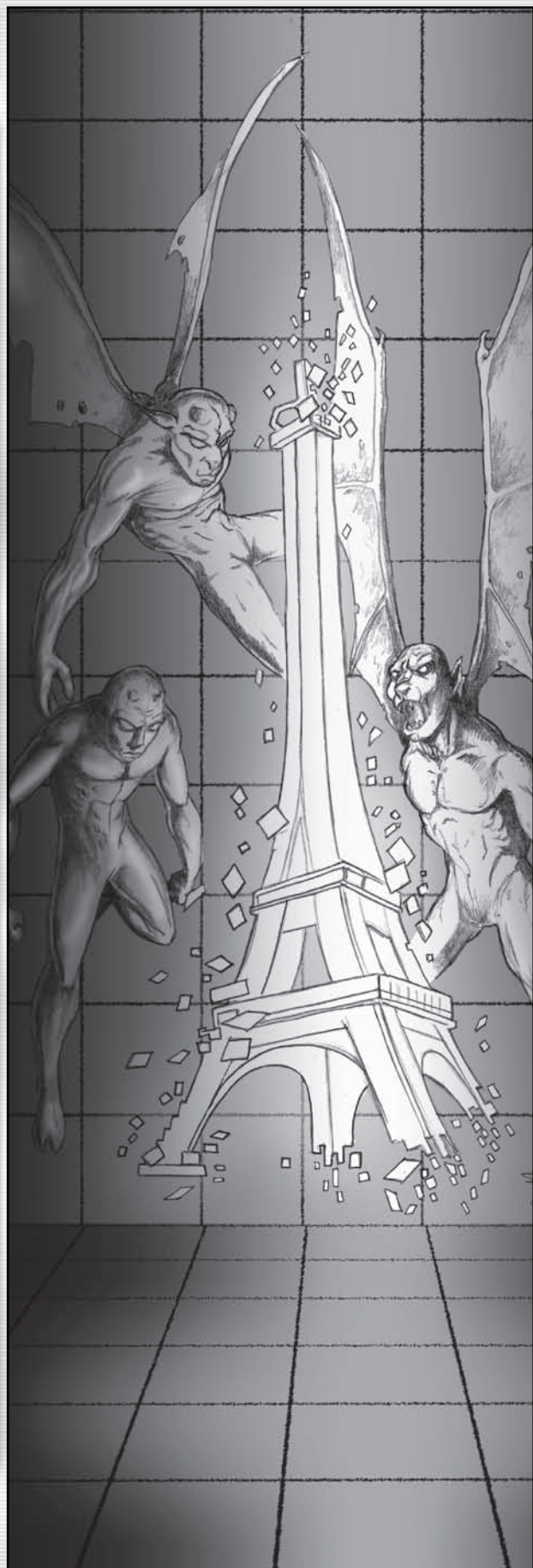
En raison de la rareté des êtres Émergents (technomanciens et technocréatures sont logés à la même enseigne), les essaims et les hordes constitués uniquement de créatures Émergentes de la même espèce sont extrêmement rares. Dans un souci d'exhaustivité, voici les règles régissant ces essaims particuliers. Néanmoins, le meneur de jeu devrait garder cette rareté à l'esprit si leurs joueurs sont confrontés à de tels rassemblements de Résonance (tout particulièrement étant donné le peu d'armes à aire d'effet disponibles dans le cyberspace, armes qui sont presque obligatoires pour combattre les essaims ou les hordes). Indépendamment de sa forme physique, une association collective de créatures Émergentes peut fonctionner comme n'importe quel essaim de créatures ordinaires (p. 26). Les créatures peuvent aussi s'interfacer entre elles pour former un réseau numérique, le réseau-essaim, qui augmente la Résonance de chaque individu de l'essaim (p. 26). Du point de vue des règles, chaque membre du réseau-essaim compte toujours comme étant son persona propre. Chaque membre de l'essaim doit être ciblé individuellement en cybercombat.

Les essaims et les hordes de technocréatures coopèrent en rangs serrés, ce qui accorde à tous les membres un bonus supplémentaire égal à l'indice de Groupe de l'essaim pour tous les Tests matriciels (y compris pour le cybercombat). Ils ne reçoivent, toutefois, aucun bonus supplémentaire venant du travail d'équipe (p. 65, SR4A).

Les essaims ne sont pas limités à un attribut Résonance de 6. Ils ne peuvent cependant pas maintenir un indice de Groupe supérieur à (Intuition + Logique) × 2. Quand la population d'un essaim atteint ce niveau, il se divise en essaims multiples, chacun avec un indice maximum de (Intuition + Logique) × 2. L'essaim se divise généralement en deux groupes aux indices de Groupe égaux. Toutefois, à la discrétion du meneur de jeu, il peut se diviser en groupes multiples à la répartition inégale.

Règle optionnelle : essaims plus puissants

À mesure qu'un essaim se développe, il commence à manifester des pouvoirs supplémentaires. Tous les trois points d'indice, l'essaim développe un pouvoir de créature supplémentaire. Ce pouvoir est déterminé par le meneur de jeu et devrait être conforme aux capacités et au but de l'essaim. Les pouvoirs doivent être des pouvoirs ordinaires ou appartenant à la même catégorie que la créature de base. De tels pouvoirs pourraient être Aura énergétique ou Sens de l'orientation, par exemple. En utilisant cette règle, il est possible qu'un essaim manifeste Conscience. Ce serait alors une conscience unique motivant le groupe plutôt qu'une conscience individuelle.



Règle optionnelle : gérer les meutes

Il est plus efficace de gérer les meutes de loups et de créatures non-conscientes semblables en considérant l'alpha comme un lieutenant et les autres comme brutes. Le meneur de jeu qui veut expliquer l'« esprit de meute » peut donner au groupe le pouvoir de Conscience collective. Considérez que, tous les trois membres, la meute obtient un modificateur de réserve de dés de +1 pour tous ses Tests, jusqu'à un maximum de +4. Traditionnellement, les membres d'une meute coopèrent pour chasser leur proie, ils sont donc à même d'utiliser les règles de travail en équipe pour obtenir des bonus de dés en combat. Les meutes qui ont subi un dressage obtiennent des bonus supplémentaires (voir p. 39).

AUGMENTATIONS POUR CRÉATURES

La technologie métahumaine a développé des moyens d'améliorer l'utilité des créatures et, dans certains cas, leur létalité. Les créatures augmentées sont tout simplement des créatures possédant des implants. L'implant dépendra du rôle que l'on attend de la créature et peuvent aller du senseware aux armes cybernétiques. De manière générale, les créatures chimériques et les formes guerrières sont conçues génétiquement et, respectivement, en épissant l'ADN d'espèces multiples ou par l'élevage sélectif. Pour tout ce qui concerne les augmentations futures, elles sont à la pointe de la technologie. Les biodrones sont des créatures augmentées munies des implants nécessaires pour qu'un rigger plonge directement dans la créature et la contrôle en tant que drone de chair et de sang.

En raison du caractère nocif des implants sur les attributs Magie et Résonance, la plupart des créatures possédant des implants cybernétiques ou du bioware sont des créatures ordinaires. De surcroît, et en plus de cette restriction qu'ils se sont eux-mêmes imposée, les chercheurs ont découvert que les créatures non-conscientes ne s'adaptent pas aux altérations de leur corps et de leur neurochimie, qui ont pour résultat des dommages psychologiques aigus. Afin de limiter les traumatismes mentaux, il est courant d'utiliser des techniques de conditionnement par simsens et des implants très peu invasifs.

IMPLANTS POUR CRÉATURES

Des expériences considérables sur la biocompatibilité et l'utilité ont été menées sur les créatures. Bon nombre d'implants cybernétiques ne sont pas utilisables tels quels, car les créatures n'ont pas les capacités cognitives nécessaires à l'utilisation d'un tel implant du fait de leur conscience et de leur intelligence limitées. D'autres implants — tel que l'aiguillon d'orientation — sont implantés afin de faciliter le contrôle d'un biodrone. Les modifications chimériques et celles des formes guerrières permettent d'améliorer les sens d'une créature, voire d'en ajouter de nouveaux. Néanmoins, la cybernétique et le bioware sont meilleur marché dans le cas d'un biodrone unique qui aurait besoin d'un sens particulier pour être en accord avec les paramètres d'une mission. Le coût en Essence et en nuyens des implants sont identiques aux augmentations des métahumains, sauf indication contraire.

PSYCHOSES DES CRÉATURES

La psychologie des créatures non-conscientes étant limitée, les créatures souffrent de psychoses et de comportements violents dus à l'implantation. Pour chaque

EXEMPLE DE FORME GUERRIÈRE

À partir d'un ours grizzly (p.100), appliquez Accroissement d'attribut (Constitution), Accroissement d'attribut (Agilité), Accroissement d'attribut (Réaction), Accroissement d'attribut (Force), Accroissement de compétence (Escalade) et Accroissement de compétence (Combat à mains nues).

Forme guerrière d'ours grizzly (28 500 nuyens, non dressé)

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
14	6	6	15	3	3
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
2	3	0	6	9	1

Déplacement : 15 / 45

Compétences : Combat à mains nues 5, Course 2, Escalade 4, Intimidation 2, Perception 3, Pistage 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes / Morsure : VD 8P, PA 0), Sens accrus (odorat)

point d'Essence entier perdu du fait d'implants ou du génie génétique, appliquez un modificateur de réserve de dés de -2 contre toutes les tentatives de dressage ou d'utilisation de la créature. Le conditionnement par simsens utilisé dans le processus de l'ICC (l'intégration par croissance en cuve) ramènera ces pénalités à -1 par point d'Essence entier perdu. Il est impossible de dresser les créatures qui ont perdu plus de 3 points d'Essence. On ne peut leur apprendre plus que les commandes de complexité Instinctive.

Une alternative a été découverte afin d'aider les créatures accablées par les psychoses animales : le téléchargement d'un agent dans un biodrone. L'agent surveille les indicateurs neurochimiques conditionnant la fureur chez la créature. Si le biodrone se met en colère ou dévie de ses instructions, l'agent prend le contrôle de l'interface Stirrup. Cette solution n'est pas efficace à 100 %, car elle exige que l'agent identifie le problème, mais elle permet au biodrone de fonctionner en se servant de l'instinct et des sens de la créature. L'agent est incapable de prendre le contrôle du biodrone si celui-ci n'est pas doté d'un implant d'interface Stirrup.

La nature invasive de l'implantation cybernétique et du bioware, les dommages psychologiques, peuvent détruire les connexions qui existent entre les animaux sociaux et peuvent briser les liens existant entre les membres d'une meute et ou d'un essaim. Les essaims et les hordes doivent être implantées par ICC afin d'éviter la perte du pouvoir de Conscience collective de ces créatures. L'indice de Groupe ne peut jamais dépasser l'Essence de la population de créatures. De plus, tous les membres de l'essaim doivent avoir des implants identiques afin de pouvoir fonctionner collectivement.

FORMES GUERRIÈRES

Les formes guerrières sont des créatures génétiquement modifiées, produit de l'élevage sélectif et de la purification génétique. Elles sont un produit des programmes d'eugénisme pour créatures. À la différence des chimériques, ce sont des créatures uniques sans ADN ou code génétique provenant d'une autre espèce. Si on les croise avec d'autres formes guerrières aux modifications identiques, le taux de réussite pour que les traits génétiques positifs passent à la génération suivante est, en gros, de 50 %. Des formes guerrières élevées pour des caractéristiques génétiques différentes ont été croisées entre elles, croisement qui a été couronné de succès, ce qui a conduit à une plus large base génétique pour de futurs appariements.

Les formes guerrières peuvent accepter jusqu'à six modifications génétiques majeures. En tant que versions génétiquement perfectionnées des créatures de base, les formes

guerrières acceptent le bioware standard, le plus souvent toutefois, ce sera du bioware de culture. Habituellement, les établissements de recherche corporatistes stockent les séquences génétiques des formes guerrières terminées afin de privilégier plutôt le clonage que l'élevage en continu. Suite à une procédure de clonage réussie, de nombreuses formes guerrières sont encore augmentées par l'implantation et le dressage.

Le prix des formes guerrières est égal au double de la créature de base plus 30 % par modification génétique. Ce coût présume un modèle génétique standard qui a déjà été produit. La recherche et le développement d'une forme guerrière toute neuve s'élevèrent à des coûts astronomiques. Comme pour toute créature, une forme guerrière doit encore être dressée selon les règles normales.

CRÉATURES CHIMÉRIQUES

Génétiquement modifiés afin d'obtenir des caractéristiques dont ne dispose pas leur espèce d'origine, les chimériques sont produits en assemblant en un tout unique le code génétique de multiples espèces. Les modifications d'une caractéristique existante sont plus simples et ont peu d'effets secondaires permanents. L'introduction de nouvelles caractéristiques peut avoir des effets secondaires supplémentaires et un coût accru en Essence. Les altérations génétiques inhérentes aux chimériques les rendent peu aptes à se regrouper en essaims ou en hordes.

Tous les chimériques sont stériles. Ils sont en mesure de recevoir trois modifications transgénétiques et deux ajustements de phénotype avant de perdre toute viabilité. Comme pour les formes guerrières, la séquence d'ADN des chimériques est stockée en laboratoire afin de permettre le clonage futur de créatures véritables. Tout le bioware qu'on leur plante doit être du bioware de gamme delta, chaque chimérique étant, dans les faits, une souche unique. Le prix du bioware est donc augmenté, toutefois, les chimériques ne bénéficient pas de la réduction d'Essence liée au bioware de gamme delta.

Le prix des chimériques est égal au triple de la créature de base plus 30 % pour chaque type de modification génétique et 50 % pour chaque Capacité chimérique. Ce prix présume qu'un échantillon viable a déjà été produit. La recherche et le développement d'un nouveau chimérique, non testé, ont des coûts beaucoup plus élevés.

MODIFICATIONS GÉNÉTIQUES

La liste qui suit est une liste des modifications génétiques standards pour formes guerrières et chimériques. Elle est à votre disposition. Un pouvoir ne peut pas être choisi plus d'une fois, sauf si mentionné expressément. Ces modifications

EXEMPLE DE CHIMÉRIQUE

Commencez avec un grand félin (p. 299, SR4A) puis appliquez Capacité chimérique (Venin), Capacité chimérique (Soie d'araignée), Venin puissant, Accroissement de compétence (Combat à mains nues) et Accroissement d'attribut (Agilité).

Araignée-félin (24 500 nuyens, non dressé)

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
6	8	4	5	3	3
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
2	3	4	6	7	2

Déplacement : 10 / 60

Compétences : Combat à mains nues 6, Infiltration 3, Perception 2, Pistage 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes / Morsure : VD 5P, PA 0), Soie d'araignée, Venin (VD 9)

peuvent s'ajouter à toutes les augmentations dont peuvent bénéficier les métagumains. L'araignée-félin, donnée en exemple en encart, peut encore être modifiée par l'optimisation génétique et la tonification musculaire.

Accroissement d'attribut (ordinaire)

Biomodifiée ou élevée sélectivement afin de faire apparaître des traits spécifiques, la créature est remarquablement plus forte ou plus rapide qu'un spécimen moyen de son espèce. Augmentez un des attributs de base de la créature de 50 % (arrondir au supérieur). Cette modification peut être sélectionnée plusieurs fois mais seulement une fois par attribut.

Accroissement de compétence (ordinaire)

Le tempérament de la créature renforce une capacité particulière chez elle. Augmentez une de ses compétences naturelles de 2. Cette modification peut être sélectionnée plusieurs fois mais seulement une fois par compétence.

Peau épaisse (ordinaire)

La peau de la créature est sensiblement plus épaisse et plus dure que celle d'autres membres de son espèce. Augmentez la valeur d'armure de la créature de 50 % (arrondir au supérieur). Cette modification ne peut être sélectionnée qu'une seule fois et ne s'applique qu'aux créatures dotées d'une armure naturelle. Les créatures dotées d'Armure renforcée ne peuvent pas bénéficier de cette modification.

Conditionnement phéromonal (ordinaire)

Les créatures dotées de cette capacité ont été génétiquement programmées afin d'être plus réceptives à une odeur particulière et pour inclure la personne à qui appartient cette odeur dans le groupe social. Le dresseur ou le maître de la créature doit disposer de phéromones améliorées afin de s'assurer de dégager une odeur unique. Tous les Tests de dressage et de maîtrise de la créature reçoivent un modificateur de réserve de dés égal à l'indice des phéromones améliorées.

Venin puissant (ordinaire)

Injecté par une morsure ou par un dard, le venin de la créature est encore plus mortel. Augmentez la Puissance du venin de la créature de 50 % (arrondir au supérieur). Cette modification ne peut être sélectionnée qu'une seule fois et ne s'applique qu'aux créatures dotées d'un venin naturel.

Capacité chimérique (ordinaire)

En raison d'un recodage de l'ADN, le chimérique possède des capacités que son espèce ne possède pas normalement. La créature devient stérile. Choisissez le pouvoir que le chimérique gagne parmi les pouvoirs ordinaires. Une créature ne peut pas gagner les pouvoirs de Conscience ou de Conscience collective du fait de cette modification. Si le pouvoir ordinaire est soumis à un indice, l'indice est égal à l'attribut le plus approprié. Les formes guerrières ne peuvent pas disposer de cette modification.

BIODRONES

Les biodrones sont la génération suivante des créatures augmentées, ils permettent aux riggers de s'y connecter complètement et sont capables de réactions indépendantes, instinctives ou d'être contrôlés à distance. La plupart des biodrones sont équipés de senseware ou d'un système CAST, de sorte que leurs informations sensorielles sont envoyées vers les systèmes de sécurité. Comme pour la majorité du cybe-ware, tous les implants des biodrones sont sans fil, bien que de nombreuses compagnies choisissent de désactiver cette

configuration et emploient un commlink implanté avec le souci d'accroître la sécurité. Le problème principal des biodrones réside dans le temps qu'ils mettent à se développer si l'on compare avec le temps de construction d'un drone. Les chercheurs ont développé des techniques afin de rationaliser le processus.

Intégration par croissance en cuve (ICC)

L'ICC accélère la procédure de clonage d'un biodrone. Elle utilise une combinaison de nanochirurgie pour l'implantation et de technologie simsens pour aider au développement du cerveau. De même que pour les séquences d'ADN des formes guerrières, le schéma exact d'un ensemble d'implants doit être soigneusement mis en place avant que le processus d'ICC ne commence. Une fois le processus d'ICC achevé, les modifications et l'implantation subséquentes sont fatales à la créature. Le développement d'un processus d'ICC revient cher en termes de ressources humaines et informatiques ainsi qu'en quantité de matériel génétique et en temps perdu en échecs (en créatures mortes).

Une créature subissant un processus d'ICC reçoit une remise de 10 % sur le coût d'Essence de tous les implants et ses cyberpsychoses voient leurs effets diminués en raison du conditionnement par simsens qu'elle reçoit lors de sa gestation et de son développement. L'ICC autorise également le développement des populations des essais selon un coût linéaire, malgré les augmentations géométriques de population pour les essaims d'indice élevé.

Le coût pour un essaim ou une horde est égal au coût d'une créature unique multiplié par l'indice de Groupe et multiplié encore une fois par la population de base du groupe.

Les cliniques cybernétiques normales ne peuvent pas procéder à une ICC. Une clinique bêta ou delta est nécessaire en raison de la nanotechnologie exigée pour le processus. Le coût de base pour développer une formule d'implantation par ICC est de 50 000 nuyens et même plus cher encore pour des modèles plus complexes. Développer une formule d'ICC pour un essaim ou une horde augmente le prix d'un facteur de 10. Ces formules sont des secrets corporatistes hautement gardés et ne se trouvent généralement pas sur le marché libre.

La colonie (voir les exemples de biodrones ci-après) se voit implanter un autoinjecteur (utilisation unique), une glande cybernétique et un aiguillon d'orientation pour un coût total de 1 700 nuyens plus les contenus de la glande et de l'injecteur. Les essais ont une population de base de 5, aussi l'achat d'un essaim d'Indice 1 coûte 8 500 nuyens en plus du contenu de la glande. Un essaim d'Indice 6 coûterait 51 000 nuyens (1 700 nuyens \times 6 \times 5) avant le remplissage des glandes. Un essaim identique développé sans employer l'ICC coûterait 8 500 nuyens pour un essaim d'Indice 1 ou 272 000 nuyens pour un essaim d'Indice 6 (1 700 nuyens \times la population de 160).

Biodrones et riggers

Les riggers qui veulent pouvoir utiliser un biodrone ont besoin d'un entraînement approfondi afin de tirer profit de tous les avantages de l'interface biologique. Les riggers sans formation préalable à l'usage de biodrones considèrent souvent ces animaux comme des robots vivants. Cela diminue l'utilité du biodrone et le transforme en un drone très cher qui, en plus, doit manger.

La compétence Anthropomorphes est employée quand un rigger veut plonger dans l'interface Stirrup d'un biodrone et en prendre le contrôle total. Les riggers qui sont peu familiers avec l'interface d'un biodrone particulier reçoivent des pénalités de réserve de dés à tous les Tests effectués pour contrôler le drone ou pour utiliser ses senseurs. Les pénalités débutent à -4 pour les interfaces inconnues et sont réduites en se basant

SPÉCIALISATIONS D'ANTHROPOMORPHES

Type	Exemple
Canidé	Razorhound, Patroller
Insecte	Roachdrone, Fly Relay
Rongeur	Rat Eye
Oiseau	Kamikaze, RECondor
Essaim	biobombe, colonie
Horde	biodrone Port Authority

Note : Les hordes et les essaims exigent chacun leurs propres spécialisations et se pilotent complètement différemment d'un biodrone unique de la même créature.

sur le temps passé et sur les sens corollaires du rigger. Afin de compenser les pénalités d'utilisation, il existe des spécialisations concernant les biodrones. Au delà des spécialisations, les pénalités peuvent être compensées via l'entraînement par simsens. Pour un nouveau modèle de biodrone, quarante heures d'entraînement par simsens, selon un régime strict, sont nécessaires afin que le rigger se familiarise totalement avec l'interface. Les riggers qui terminent cette formation sont seulement à -2 pour piloter ce drone.

Ensembles de senseurs

Lorsqu'un rigger travaille avec des biodrones, l'autre problème auquel il fera face concerne les ensembles de senseurs et les informations traitées par les sens améliorés de la créature. Les sens d'une créature peuvent surcharger le cerveau méta-humain avec des informations qu'il est incapable de traiter, aussi ces sens sont traduits afin d'améliorer la compréhension. L'odorat d'un chien dépasse largement celui d'un métahumain, par exemple. Les odeurs et les phéromones sont interprétées par un ordinateur et affichées par des couleurs, dont la tonalité varie pour expliquer la nature du parfum et dont la saturation varie pour indiquer l'intensité. Ainsi, une surimpression de bleus vibrants, de verts doux et de jaunes lumineux sur un trottoir standard dans le métroplex de Seattle traduira les odeurs corporelles normales des gens qui marchent le long de la rue. Les odeurs particulières que la créature a été dressée à reconnaître peuvent être identifiées. Par l'entraînement, un rigger pourrait identifier un marqueur violet intense entouré de bleu comme représentant plusieurs doses de novacoke. Des systèmes similaires sont mis en application pour presque tous les sens des biodrones, sauf pour les sens astraux. Dans les cas où un biodrone souffrirait naturellement de sens diminués, du cyberware peut être implanté afin de fournir des relevés précis au rigger.

Il est évident qu'apprendre à identifier et à comprendre ces informations exige un entraînement intensif. Des découvertes récentes ont relié les sens améliorés d'un biodrone aux sens améliorés d'un rigger. Les riggers dotés d'une vision thermographique naturelle comprennent intuitivement les variations de chaleur affichées par l'interface d'un senseur. Chaque fois qu'un rigger a un implant de senseware ou un sens naturel qui correspond au sens amélioré de la créature, aucun modificateur aux Tests de perception n'est nécessaire pour représenter le manque de familiarité. Si le rigger a le sens basique mais pas une version améliorée, il souffrira d'un modificateur de réserve de dés de -2 pour tous les Tests relatifs à la perception et basés sur ce sens. Pour les sens qui n'ont pas d'équivalent chez le rigger, comme les organes thermosensibles d'un crotale vis-à-vis d'un être humain normal, il souffrira d'un modificateur de réserve de dés de -4 pour tous les Tests relatifs à la perception.

Agents / IA

Comme mentionné plus haut, il est possible d'employer des agents pour aider à contrôler les biodrones souffrant de cyberpsychoses aiguës. Les agents ou les IA peuvent être installés dans des drones munis d'une interface Stirrup. Ces programmes peuvent piloter le biodrone comme s'il s'agissait d'un modèle normal, non organique. L'information sensorielle est traitée par l'interface informatique, ce qui peut engendrer des conflits avec les sens améliorés naturels de la créature. Appliquez un modificateur de réserve de dés de -2 à la pour les Tests de senseurs des agents qui se servent des sens améliorés des biodrones. Les améliorations sensorielles cybernétiques n'entraînent pas de modificateur de réserve de dés.

Combattre des biodrones

À l'instar des drones normaux, il est possible de neutraliser des commandes et de pirater des biodrones par le hacking. En raison de cette vulnérabilité, les connexions sans fil des implants des biodrones sont généralement désactivées. Ils utilisent alors des commlinks implantés, fonctionnant en mode caché, munis de CI et de Firewalls améliorés. Les biodrones peuvent fonctionner en tant que dispositifs asservis à un réseau de sécurité, mais ceci réduit grandement leur utilité. Le brouillage peut perturber la cohésion d'un essaim et réduira l'indice de Groupe effectif de l'indice du brouilleur. Lorsqu'il est perturbé de cette manière, l'essaim est désorienté et tentera de se reformer.

EXEMPLES DE BIODRONES

Cette liste étend les options présentées précédemment (p. 138, *Augmentations*). Le meneur de jeu a toute discrétion pour utiliser d'autres modèles.

Colonie (essaim)

Une modification de la biobombe signée Aztechnology, la colonie, transporte une charge utile organique plutôt qu'une charge explosive. À l'origine, les paramètres de conception de la colonie visaient à développer un essaim d'abeilles qui pourrait répandre de l'engrais et polliniser plus efficacement les fermes verticales. Suite à une incursion dans une installation de recherche d'Aztechnology, Alamos 20K déroba les plans de la colonie et développa une version identique mais qui largue un agent de biocontagion plutôt qu'un engrais.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
1	1	1	0	1	2
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
2	1	0	5,75	3	1

Déplacement : 2 / 5 (en vol)

Compétences : Infiltration 3, Perception 4, Pistage 1, Vol 2

Pouvoirs : Conscience collective

Cyberware : aiguillon d'orientation, autoinjecteur (utilisation unique), glande cybernétique

Notes : en tant qu'essaim, l'attribut Constitution de la colonie est déterminé par l'indice de Groupe.

Coût : 2 000 nuyens par point d'indice pour la version Aztechnology avec de l'engrais dans l'injecteur ; 5 250 nuyens par point d'indice pour la version d'Alamos 20K qui libère du Bedlam (p. 133, *Augmentations*)

Chat domestique v2

Suite au succès des animaux familiers entièrement robotisés, les chercheurs ont commencé à modifier des chats domestiques traditionnels pour la surveillance et la reconnaissance. Vendus à la base aux citoyens corporatistes comme une solution pour surveiller leurs domiciles quand ils sont absents, ils furent rapidement utilisés par les corporations elles-mêmes afin d'espionner leurs esclaves corpos.



TRANSMISSION.....

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
1	3	3	1	3	3
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
1	3	0	5,6	6	1

Déplacement : 10 / 20

Compétences : Athlétisme 2, Infiltration 3, Perception 4

Pouvoirs : Sens accrus (ouïe, vision nocturne)

Cyberware : commlink, filtre sonore sélectif 3, unité d'enregistrement oculaire

Coût : 7 050 nuyens + le prix du commlink (suivant le modèle)

Essaim-détecteur VI (essaim)

L'Essaim-détecteur insectoïde est conçu pour l'inspection de bâtiments ou de grosses cargaisons à la recherche d'explosifs et d'agents de guerre chimique ou biologique. Il utilise son booster olfactif comme un scanner chimique afin d'identifier des composés spécifiques. L'Essaim n'est actuellement disponible que pour les seules agences de sécurité accréditées, bien qu'un modèle civil soit en cours de développement.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
1	1	1	0	1	2
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
2	1	0	5,5	3	1

Déplacement : 10 / 20 (en vol)

Compétences : Infiltration 3, Perception 4, Pistage 1, Vol 2

Cyberware : aiguillon d'orientation, booster olfactif 4, commlink (indice d'Appareil 3)

Pouvoirs : Arme naturelle (Dard : VD 2P, PA -2), Conscience collective, Pattes d'araignée

Notes : en tant qu'essaim, l'attribut Constitution de la colonie est déterminé par l'indice de Groupe. L'indice de Signal de l'essaim est égal à (indice de Groupe + 4).

Coût : Indice × 7 500 nuyens

Hunter Seeker (forme guerrière)

Biodrones de première génération, les Hunter Seekers ont été génétiquement conçus afin d'être des combattants. Le croisement de chiens avec des loups a développé leur dynamique sociale mais les a également rendus beaucoup plus sauvages que prévu et plus durs à dresser. Ils sont employés comme solution de sécurité par de nombreux groupes des NAO du nord tels que l'Algonquin-manitou. Les riggers tribaux se servent de l'aiguillon d'orientation afin de diriger la meute dans la bonne direction et laissent ensuite leur instinct prendre le dessus.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
3	5	5	3	3	3
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
2	3	0	3,9	8	1

Déplacement : 10 / 45

Compétences : Combat à mains nues 4, Perception 4, Pistage 2

Modifications de forme guerrière : Accroissement d'attribut (Agi, Con, For, Réa)

Cyberware : aiguillon d'orientation, CAST, SEIES, TRACES

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 2P, PA 0), Sens accrus (odorat, vision nocturne)

Notes : considérez les Hunter Seekers comme des adultes sauvages pour le dressage.

Optionnel : Conscience collective

Coût : 73 700 nuyens

Kamikaze

Développé par les services centraux de renseignements des CAS, le Kamikaze est un drone d'assassinat conçu sur la base d'un oiseau, bien que d'autres modèles aient été utilisés. Quand il arrive à portée de son objectif, la bombe corticale intégrée explose. Chaque Kamikaze est doté d'un biomoniteur afin d'autoriser la détonation à proximité d'objectifs secondaires si le biodrone est attaqué.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
0	2	2	0	1	1
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
1	1	0	5,6	3	1

Déplacement : 20 / 40 (en vol)

Compétences : Perception 2, Vol 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 1P, PA 0)

Cyberware : aiguillon d'orientation, biomoniteur, bombe corticale (à aire d'effet)

Coût : 12 000 nuyens (le prix pour des clones d'animaux particuliers peuvent être plus élevés)

Patroller (forme guerrière)

Bien qu'il ne soit pas aussi lourdement augmenté que le Razorhound, le Patroller est encore plus mortel. Cette hyène génétiquement modifiée a été conçue pour être un combattant plus malin et plus rapide puisqu'elle peut s'intégrer complètement à un réseau de sécurité. Laissé à errer librement autour d'une installation, le patrouilleur est doté de capacités complètes d'évaluation des menaces et de quelques surprises destinées aux shadowrunners négligents.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
5	5	3	5	3	3
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
4	3	0	3,8	6	1

Déplacement : 10 / 50

Compétences : Combat à mains nues 5, Infiltration 2, Perception 2, Pistage 2

Cyberware : CAST, commlink (indice d'Appareil : 6), SEIES, TRACES

Pouvoirs : Accroissement d'attribut (Agi, Con, For, Log), Accroissement de compétence (Combat à mains nues), Arme naturelle (Morsure : VD 4P, PA -1), Sens accru (odorat, vision nocturne)

Coût : 85 500 nuyens

Port Authority (horde)

Élevé et développé en cuve, le Port Authority consiste en une volée de mouettes. Celles-ci tournent en cercle autour des docks et ont le même comportement que leurs homologues non augmentées. La responsabilité première de la horde est la surveillance, ensuite vient le signalement d'activités suspectes et hostiles.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
I+2	3	2	0	1	3
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
1	1	1	5,2	4	1

Déplacement : 20 / 60 (en vol)

Compétences : Perception 2, Vol 2

Cyberware : aiguillon d'orientation, CAST, commlink

Coût : indice de Groupe × (79 500 + le coût du commlink) nuyens

Rat Eye

Le Rat Eye, un rat commun disposant d'équipement sensoriel supplémentaire, tire profit de l'omniprésence des rats dans les habitats urbains. La version de base s'entretient elle-même et fouille les environs en quête de nourriture sans requérir l'attention du rigger de sécurité. D'autres modèles, comme des lapins et des écureuils, sont disponibles suivant les conditions environnementales. Les Rat Eyes sont souvent employés par les shadowrunners afin de fouiller les conduits d'aération d'une construction et pour tirer les câbles en fibre optique.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
0	3	2	0	1	1
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
1	1	0	4,95	3	1

Déplacement : 5 / 15

Compétences : Combat à mains nues 1, Escalade 2, Infiltration 2, Perception 2

Cyberware : aiguillon d'orientation, TRACES (ajoutez un implant CAST pour la version améliorée), yeux cybernétiques d'Indice 1 (avec zoom)

Pouvoirs : Sens accru (odorat)

Notes : Allonge -1

Coût : 27 000 nuyens pour la version de base, 52 000 pour la version avec CAST

RazorHound

Développé par Parashield, le RazorHound est un drone d'attaque parfaitement fonctionnel conçu pour l'interdiction de zone. Lâché généralement dans les endroits peu peuplés, le RazorHound est hautement agressif et presque impossible à dresser. Si le drone doit opérer dans un endroit peuplé ou près d'autres personnels de sécurité, le contrôle du drone est assuré par des agents et des riggers.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
2	3	3(7)	2	3	3
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
1	3	3	0,92	6(10)	1(3)

Déplacement : 10 / 45

Compétences : Combat à mains nues 3, Esquive 2, Intimidation 2, Perception 2, Pistage 2

Cyberware : (tout est de grade alpha) CAST, compensation anti-flash, griffes, interface Stirrup d'Indice 2, mitraillette, SEIES, taser

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 2P, PA 0), Sens accru (vision nocturne)

Autosofts : Armes automatiques 4, Pistolets 4

Armes : griffes (VD 3P, PA -1), mitraillette (VD 5P, PA 0, SA / TR, CR 2, 24(c)), taser (VD 6E(e), PA -moitié, SA, 4(m))

Coût : 275 000 nuyens

Roachdrone

Conçu pour la reconnaissance et l'infiltration, le Roachdrone est entièrement élevé en cuve et est capable de pénétrer dans un lieu par les trous les plus petits. Grâce aux sens (vue, ouïe et odorat) du Roachdrone, transmis directement au rigger, il devient aisé d'obtenir une compréhension totale de l'activité au sein d'un bâtiment, avant d'y pénétrer. Les spécialistes en sécurité les libèrent dans les grands entrepôts, où on s'attend à trouver des insectes. Complètement ignorés, ils procurent ainsi une source de surveillance supplémentaire.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
0	1	3	0	1	2
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
0	1	0	5,4	5	1

Déplacement : 2 / 5

Compétences : Esquive 3, Infiltration 3, Perception 2

Cyberware : aiguillon d'orientation, booster olfactif 4, oreilles cybernétiques 1, unité d'enregistrement oculaire

Pouvoirs : Conscience collective, Pattes d'araignée

Notes : Allonge -1

Coût : 7 000 nuyens l'unité ou 35 000 par point d'indice pour les essais

RECondor

Le RECondor, un drone de reconnaissance volant à haute altitude, est traditionnellement conçu à partir d'un oiseau non migrateur. Les modèles populaires comprennent mouettes, faucons et hiboux. L'oiseau suit des comportements de nidation normaux, bien qu'il ne s'accouple jamais en raison de sa stérilité inhérente.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
1	4	3	1	2	4
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
2	2	0	4,25	7	1

Déplacement : 20 / 60 (en vol)

Compétences : Combat à mains nues 2, Perception 3, Pistage 2, Vol 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Bec : VD 2P, PA 0), Sens accru (vision nocturne)

Cyberware : aiguillon d'orientation, amplification de vision 2, CAST, commlink, TRACES, vision thermographique

Coût : 60 500 nuyens+le prix du commlink (suivant le modèle)

Smart-connect

Récemment découvert à Atlanta, le Smart-connect est un essaim de mouches conçu pour établir des liens de transmissions entre les systèmes sécurisés. Le commlink intégral est modifié pour recevoir seulement les souscriptions venant d'une liste particulière de dispositifs, puis pour retransmettre l'information à travers tout l'essai. Les officiels du CDC (Center for Disease Control, le centre pour le contrôle des maladies) les ont découverts près d'une installation de recherche mais ont été incapables de retrouver la trace du constructeur.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
1	1	3	0	1	1
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
0	1	0	5,7	4	1

Déplacement : 10 / 20 (en vol)

Compétences : Esquive 1, Infiltration 3, Perception 2, Vol 1

Pouvoirs : Conscience collective

Cyberware : aiguillon d'orientation, commlink (DR : 6)

Notes : en tant qu'essai, l'attribut Constitution de la colonie est déterminé par l'indice de Groupe. L'indice de Signal de l'essai est égal à (indice de Groupe+6). Puisque le Smart-connect est une unité de retransmission (p. 148, *Arsenal*), si deux dispositifs sont dans la portée de son Signal, ils sont traités comme étant à portée l'un de l'autre.

Coût : indice x 12 500 nuyens

Stalker (chimérique)

Le Stalker est un puma chimérique développé par les Sioux et destiné à être déployé en soutien des Wildcats. Dressés dès leur plus jeune âge, par l'utilisation combinée de simsens et de pouvoirs chamaniques, les pumas sont employés comme soldats. Chaque Stalker est équipé d'un harnais pour équipement et de drogues de combat, selon les paramètres de mission.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
9(11)	8	4(6)	8	3	3
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
2	3	4	2,9	7(9)	1

Déplacement : 10 / 60

Armure : 6 / 6

Compétences : Combat à mains nues 4, Infiltration 3, Perception 2, Pistage 3

Cyberware : accroissement de réaction 2, autoinjecteur (K-10, réutilisable), système de contrôle vasculaire, CAST

Bioware : augmentation de densité osseuse 2, compensateur de dommages 3

Pouvoirs : Accroissement d'attribut (Agi, Con, For), Arme naturelle (Griffes / Morsure : VD 8P, PA 0), Capacité chimérique (Armure), Conditionnement phéromonal, Peau épaisse

Coût : 185 000 nuyens

INTÉGRER LES CRÉATURES À VOS PARTIES

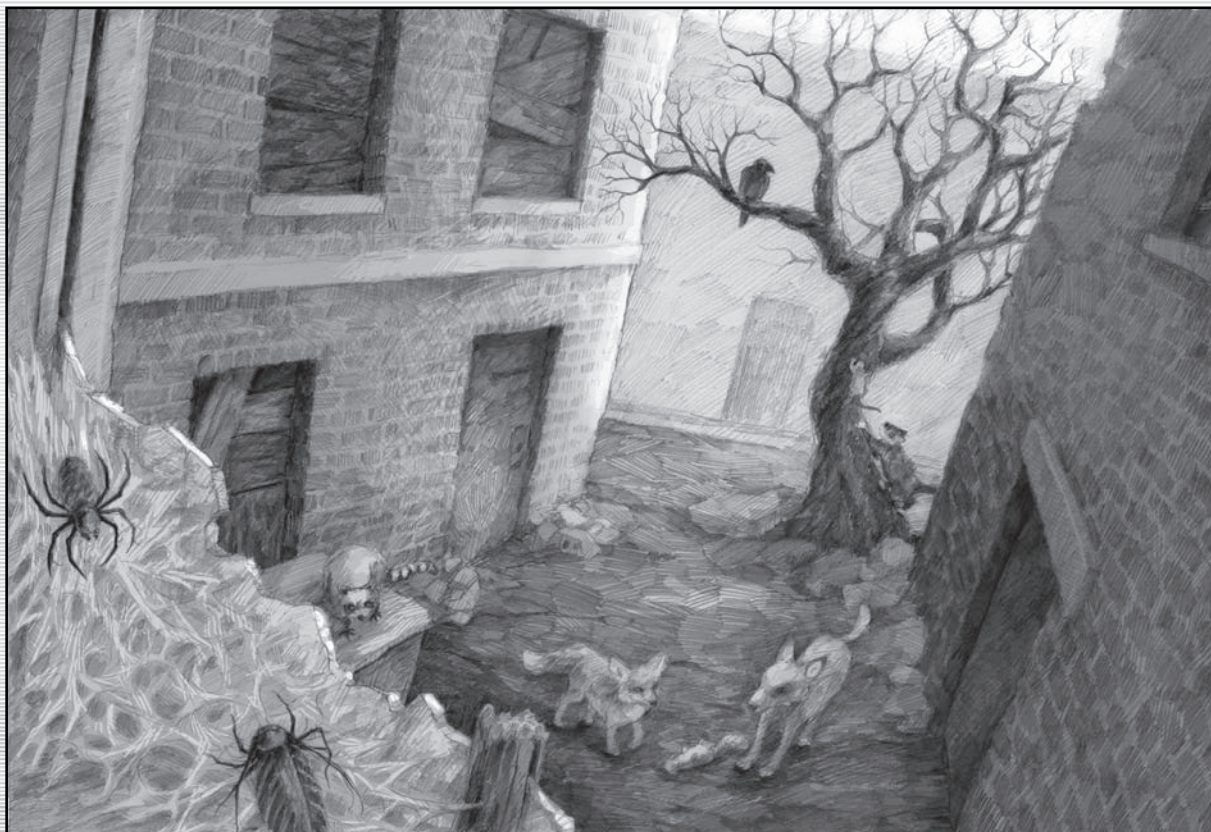
L'ajout de créatures peut enrichir le plaisir des joueurs et celui du meneur de jeu. Elles offrent aux runners de vrais défis à relever lorsqu'elles font office de dispositifs de sécurité. Elles peuvent être également très utiles, en complétant les capacités des runners ou en apportant un surcroît de puissance de frappe assorti d'une grande fidélité. Il est possible, de plus, que certains joueurs se choisissent un animal familier afin d'ajouter de la profondeur et de la dimension à leur personnage. Les règles concernant l'achat, le dressage et l'utilisation des animaux, ainsi que la façon de les incorporer à un Niveau de vie et de les employer dans un contexte de sécurité, sont détaillées ci-après.

SE PROCURER UNE CRÉATURE

Se procurer une créature peut être une tâche très aisée ou très difficile, tout dépend de la créature et de l'endroit où on peut la trouver. L'accès à un SIN ou un contact dans le milieu du marché noir facilitera aussi les choses.

Les animaux de compagnie traditionnels sont, pour la plupart, légaux et sont disponibles facilement au centre commercial local ou en animalerie spécialisée. Les créatures provenant des animaleries grand-public ne sont jamais considérées comme « dressées ». Les créatures seront toujours stériles (même les poissons). Ils sont souvent produits en laboratoire et clonés en masse à partir des souches les plus populaires, qui sont aussi celles qui se vendent le mieux. Les paranormaux ne peuvent pas être clonés, aussi les animaleries grand-public n'en proposent généralement pas. Un SIN valide est exigé pour l'achat de n'importe quelle créature dans une animalerie légale (à partir de la taille d'un chat domestique). Contre une somme modique au moment de l'achat, la plupart des animaleries peuvent aider un nouveau propriétaire dans leurs démarches afin de se procurer les permis appropriés pour un animal familier. La plupart des animaleries ne proposeront pas de créatures augmentées par la cybernétique ou la génétrique.

Les boutiques en ligne proposent une sélection beaucoup plus large de créatures, animaux altérés par la génétrique, créatures personnalisées et paranormaux y compris. Les détaillants



TRANSMISSION.....

qui suivent la loi n'expédieront pas de créatures vers un endroit où elles sont hors-la-loi ou en accès restreint. L'achat d'une créature dans une boutique en ligne exige un SIN valide. L'acheteur doit aussi apporter la preuve, avant la livraison, qu'il détient les permis appropriés. En raison des coûts élevés dus à l'expédition de créatures vivantes, le prix des créatures achetées en ligne est augmenté de 25 %. Si la créature doit être importée, l'augmentation totale du prix est de 50 %, frais de port compris. Le prix des animaux « exotiques » ou qui ne sont pas natifs de la région où ils sont achetés peut subir un surcoût supplémentaire, à la discrétion du meneur de jeu (nous vous recommandons 10 à 25 %). Les détaillants en ligne peuvent proposer des créatures ayant subi un dressage élémentaire. Une telle acquisition souffrira d'une Disponibilité diminuée et d'augmentations significatives en termes de temps et de prix. Les boutiques en ligne légales vendront uniquement des créatures stériles.

Les éleveurs spécialisés et les dresseurs (corporatistes ou indépendants) vendent des créatures plus rares. Ils pourront vendre des créatures ayant subi un dressage poussé. Ils sont également autorisés à vendre des animaux de pure race et des créatures fertiles. L'achat d'une créature fertile augmentera le prix de base de la créature de 50 % ou plus, selon la créature et lorsque c'est possible.

Les permis coûtent 10 % du prix de base (animal non dressé) pour les créatures légales et 20 % pour les créatures en accès restreint. Les permis doivent être renouvelés tous les ans. Il n'existe pas de permis de propriété pour les créatures prohibées. Un permis est obligatoire pour les animaux de la taille d'un chat ou plus grands, ainsi que pour tous les paranormaux. Il est possible de se procurer de faux permis (*Faux permis*, p. 332, SR4A).

Quelques exemples de prix de base pour les animaux sont inclus ci-après. Pour des animaux qui ne figureraient pas dans la liste, nous recommandons au meneur de jeu de trouver un animal assimilé et de s'en servir comme référence afin d'établir un prix. Naturellement, les prix associés à différents animaux

varieront selon le pays. Le degré de légalité des animaux (légal, en accès restreint ou prohibé) variera également. Tous les animaux de la liste sont des spécimens normaux et stérilisés ; les entrées pour les animaux rares ou de pure race montrent une suggestion de prix de base, prix qui peuvent être bien plus élevés. Notez que les technocréatures sont encore assez rares pour ne pas être disponibles au grand public et que leur acquisition exige donc des contacts spécialisés dans le marché noir. En conséquence, les prix de ces créatures ne sont pas indiqués ci-dessous, et en acquérir une (afin de la garder ou de la vendre) pourra demander plusieurs runs.

Certains animaux requièrent un Niveau de vie minimum. Si vous utilisez les règles Avancées concernant les Niveaux de vie (p. 149, *Le Guide du runner*), le Niveau de vie minimum se réfère à la catégorie Nécessités. Pour en savoir plus sur les ajustements aux Niveaux de vie, voir p. 41. La liste inclut également un coût mensuel supplémentaire lié à chaque animal, qui couvre la nourriture et les fournitures fondamentales.

NOUVELLES COMPÉTENCES

Une série de compétences entre en jeu pour le dressage et l'utilisation des animaux lors d'une partie. Même si l'achat d'un animal dressé est possible, certains personnages peuvent souhaiter économiser de l'argent en dressant un animal eux-mêmes. Cela permet également aux runners d'adapter le dressage de leur animal à leurs besoins. Il est peu probable que les animaux pré-dressés disposent de la variété de tours utiles à un runner (comme un raton-voleur dressé à crocheter les serrures sur commande). Dressage est la compétence qu'un personnage emploiera pour dresser son propre animal ou pour dresser des animaux dans le but de les revendre. Les autres compétences liées aux créatures sont Animaux, Médecine vétérinaire et Monte. Ces quatre compétences spéciales sont réunies dans le groupe de compétence Élevage. Il est possible de créer des compétences de connaissance spécifiques aux animaux pour n'importe quelle discipline d'étude ou pour étayer le background du personnage.

TABLE DES PRIX ET DISPONIBILITÉS DES ANIMAUX

Animaux de compagnie	Dispo.	Prix (non dressé)	Niveau de vie minimum (Nécessités)/ Coût mensuel
Bonzo	6	1 000 ¥	Bas / 25 ¥
Buse à queue rousse*	6	500 ¥	Moyen / 100 ¥
Chat*	-	50 ¥	Squatter / 25 ¥
Cheval*	4*	2 000 ¥	Luxe / 250 ¥
Chien (cloné)*	-	100 ¥	Moyen / 100 ¥
Cochon	4	250 ¥	Élevé / 150 ¥
Faucon (pèlerin)*	12	5 000 ¥	Moyen / 150 ¥
Furet	-	250 ¥	Moyen / 25 ¥
Mouton	4	500 ¥	Élevé / 150 ¥
Petit oiseau*	-	25 ¥	Squatter / 5 ¥
Petit rongeur	-	25 ¥	Squatter / 5 ¥
Poisson rouge	-	2 ¥	Squatter / 5 ¥
Serpent (non venimeux)	-	100 ¥	Bas / 25 ¥
Tarentule	-	100 ¥	Squatter / 25 ¥
Vache	4	2 000 ¥	Luxe / 250 ¥

Paranormaux / exotiques

Aardloup	6R	5 000 ¥	Moyen / 100 ¥
Artnerre	6R	800 ¥	Moyen / 100 ¥
Autruche	6	2 500 ¥	Élevé / 200 ¥
Babouin	8R	25 000 ¥	Luxe / 400 ¥
Barghest	15R	11 000 ¥	Élevé / 500 ¥
Basilic	14R	40 000 ¥	Moyen / 200 ¥
Chat du mùrier	6P	1 000 ¥	Rue / 25 ¥
Cerbère	20P	80 000 ¥	Luxe / 500 ¥
Chien de l'enfer	15R	10 000 ¥	Élevé / 500 ¥
Chien de Gabriel	8R	2 000 ¥	Moyen / 205 ¥
Chimère	12P	2 000 ¥	Élevé / 200 ¥
Cougar / grand félin	15R	5 000 ¥	Élevé / 500 ¥
Dauphin	12R	10 000 ¥	N / A**
Drakon de glace	25P	2 000 000 ¥	N / A**
Éléphant	12P	55 000 ¥	Luxe / 500 ¥
Faucon de Merlin	10	8 000 ¥	Moyen / 100 ¥
Fenrir	10P	14 000 ¥	Moyen / 250 ¥
Gomatia	8	5 000 ¥	Moyen / 100 ¥
Juggernaut	18P	1 500 000 ¥	N / A**
Licorne	12R	8 000 ¥	Luxe / 250 ¥
Lion de mer	12R	6 000 ¥	Luxe / 500 ¥
Loup	12R	1 000 ¥	Moyen / 205 ¥
Ours grizzly	16P	6 500 ¥	Luxe / 500 ¥
Pégase	12P	5 000 ¥	Luxe / 500 ¥
Piasme	18P	80 000 ¥	Luxe / 500 ¥
Pingouin	12	2 000 ¥	Élevé / 205 ¥
Piranha	8R	250 ¥	Moyen / 100 ¥
Raton-voleur	8R	2 000 ¥	Bas / 100 ¥
Requin (grand blanc)	18P	100 000 ¥	N / A**
Requin (mako)	12R	9 000 ¥	N / A**
Salamandre de Nimue	15R	40 000 ¥	Moyen / 100 ¥
Tigre à dents de sabre	18P	25 000 ¥	Luxe / 500 ¥
Vipère aboyeuse	10P	3 500 ¥	Moyen / 100 ¥

* Disponible en toutes sortes de variétés : créature de pure race, non-clonée, de luxe ou exotique. Les prix pour ces dernières sont beaucoup plus élevés que pour les versions normales ou pour les versions clonées.

** Ces créatures exigent des habitats spéciaux ou ne peuvent pas être gardées en captivité. Elles exigent un grand espace au sein d'une réserve, un environnement aquatique étendu, un zoo ou un habitat similaire.

L'avantage Empathie animale (p. 91, *SR4A*), le défaut Peur animale (p. 118, *Le Guide du runner*), et le pouvoir d'adepte Empathie animale (p. 170, *La Magie des Ombres*) affectent le dressage et l'utilisation des créatures. Les bonus provenant de ces pouvoirs et de ces avantages (ou défauts) s'appliquent à chacune des quatre compétences du groupe de compétences Élevage.

Animaux (Intuition)

La compétence Animaux représente la compréhension du comportement animal et l'application pratique de cette connaissance afin d'interagir avec les animaux en toute sécurité et avec compassion. Elle comprend la capacité à interpréter le langage corporel des animaux et leurs signaux indicateurs, la connaissance du comportement typique et atypique ainsi que les réactions appropriées face à un animal craintif, hostile, blessé ou paniqué. Utilisez cette compétence pour se faire un ami d'un gardien animal hostile, pour apaiser un animal sauvage effrayé ou pour calmer une paracréature agitée.

Défausse : Oui

Groupe de compétences : Élevage

Spécialisations : suivant le type d'animal ou la situation (vétérinaire, sécurité, faune sauvage)

Dressage (Intuition)

La compétence Dressage représente la capacité d'un personnage à enseigner à un animal la manière de répondre à un stimulus ou à des conditions particulières. Cette compétence comprend l'identification des moyens de motivation appropriés à un type de dressage et la manière d'appliquer, de la meilleure façon possible, les méthodes et les techniques de dressage afin d'arriver au résultat final désiré.

Défausse : Oui

Groupe de compétences : Élevage

Spécialisations : suivant le type de l'animal (canidé, oiseau, équidé, paranormal, Émergent, etc.)

Monte (Réaction)

La compétence Monte est employée afin de chevaucher une monture de manière efficace. Un personnage emploiera la compétence de Monte pour prévoir les actions d'une monture et pour la contrôler, même dans des situations stressantes. Cette compétence est employée dans toutes les situations de monte de créatures terrestres ou volantes. Les montures peuvent aller des chevaux aux dragons.

Défausse : Oui

Groupe de compétences : Élevage

Spécialisations : suivant l'animal (cheval, chameau, dragons, etc.) ou le style de monte (Western, équitation hunter, course, etc.)

Médecine vétérinaire (Logique)

La compétence Médecine vétérinaire est employée pour tout ce qui concerne les soins médicaux à apporter aux créatures. Ceci comprend les premiers soins et la chirurgie aussi bien que les soins préventifs tels que la vaccination. La compétence comprend également la connaissance des médicaments spécifiques et des techniques de thérapie à utiliser pour les patients non-métahumains. Cette compétence peut être employée pour donner les premiers soins et traiter les créatures conscientes non-métahumaines telles que les centaures, les nagas et les zoocanthropes. Tout comme pour les métahumains Éveillés, le traitement des créatures Éveillées ou Émergentes subit un modificateur de réserve de dés de -2 si l'on se sert des connaissances médicales modernes. Ce malus peut être annulé en se spécialisant dans le traitement des animaux Éveillés. Cette compétence couvre également

la manipulation en toute sécurité des créatures blessées ou malades, avec toute l'empathie nécessaire à la créature.

Défausse : non

Groupe de compétences : Élevage

Spécialisations : suivant le type d'animal (paranormal, Éveillé, Émergent, mammifère, animal aquatique, etc.)

DRESSER ET CONTRÔLER LES CRÉATURES

Le dressage de votre propre animal est une tâche pleine de défis et gourmande en termes de temps, mais c'est une tâche aux nombreuses récompenses. Les règles suivantes détaillent la procédure à suivre pour les personnages qui souhaitent dresser un animal. Les essais et les hordes peuvent également être dressés, bien que ce soit beaucoup plus difficile et généralement exécuté par des spécialistes. Notez que les créatures conscientes ne peuvent pas être dressées en suivant ces règles ; elles apprennent de nouvelles compétences en utilisant les règles d'augmentation des compétences et des groupes de compétence (p. 270, *SR4A*). Pour les créatures non-conscientes, le dressage est le seul moyen d'augmenter leurs compétences naturelles ou d'apprendre de nouvelles compétences (toutefois, les compétences qu'elles peuvent apprendre sont sujettes à la discrétion du meneur de jeu).

De plus, les animaux dressés auront périodiquement besoin de séances de renforcement du dressage. Les règles pour ce faire sont incluses ci-après.

Dressage d'un animal

Le dressage est représenté par un Test étendu opposé contre l'animal. L'intervalle de temps pour le dressage est basé sur la complexité du comportement à apprendre. Les séances de dressage qui renforcent un comportement instinctif prennent moins de temps que les séances qui forcent l'animal à aller à l'encontre de son instinct.

Pour dresser une créature, le joueur choisit tout d'abord le comportement à apprendre et détermine ensuite l'intervalle en se basant sur la complexité du dressage. Le seuil pour ce Test est également basé sur la complexité du dressage. Le joueur lance alors Animaux + Intuition contre la Volonté de la créature. Les succès nets du personnage sont comparés au seuil. La créature réussit à apprendre le comportement désiré dès que le seuil a été atteint.

Les créatures sauvages sont, par nature, plus résistantes au dressage. Une créature née dans la nature jette Volonté $\times 2$ pour résister au dressage, tandis qu'une créature adulte capturée (ou sauvage) utilisera Volonté $\times 3$ pour résister aux efforts d'un dresseur. Si une créature obtient plus de succès que le dresseur, elle restera « indomptée ». De manière optionnelle, le meneur de jeu peut choisir d'utiliser la Résonance ou la Magie à la place de la Volonté pour ces Tests, si applicable.

Le dressage d'une créature peut être une entreprise risquée, particulièrement si la créature est sauvage ou dangereuse. Si une créature sauvage ou dangereuse obtient plus de 4 succès nets que le dresseur en résistant au dressage, elle attaquera le dresseur.

Au cours de la période de dressage, des séances quotidiennes seront nécessaires. Le temps quotidien passé au dressage se base sur la complexité de la tâche. Le dressage n'a pas besoin d'être effectué en une unique session et généralement la créature apprendra plus rapidement si les séances quotidiennes sont divisées en de multiples sessions au cours de la journée. Une journée est considérée comme une période de 24 heures. Le dressage doit être continu. Si le personnage fait une pause dans le dressage, celui-ci devra être repris à zéro. Pour un dressage d'une complexité Avancée ou Contre les instincts, le personnage pourra effectuer des pauses périodiques (pas plus d'une semaine par intervalle) sans avoir à recommencer depuis le début.

ANIMAUX DRESSÉS

L'achat de créatures préalablement dressées est possible par l'intermédiaire des canaux légaux ou au marché noir. Le tableau ci-dessous contient des indications concernant le multiplicateur à appliquer au prix pour une créature dressée. Il n'est pas possible d'acheter déjà dressée n'importe quelle créature. Le meneur de jeu a le dernier mot pour déterminer si un personnage arrive à trouver un spécimen dressé. Pour calculer le prix total, multipliez le prix de base de la créature par le multiplicateur de niveau de dressage puis par le multiplicateur de Volonté. Notez que l'entraînement au combat passera automatiquement les créatures normales en Disponibilité R et les créatures paranormales en Disponibilité P.

TABLE DES MULTIPLICATEURS DE DRESSAGE

Complexité du dressage	Indice de Volonté		
	Multipli.	Multipli.	
Instinctive	1,25	1-2	1
Basique	2	3-4	2
Modérée	5	5-6	5
Avancée	7	7	10
Contre les instincts	10	8+	15

Un chien de modèle Seeing Eye (cloné) a un coût de base de 100 nuyens, multiplié par 7 (complexité Avancée) soit 700 nuyens. On multiplie à nouveau par 2 (Volonté 3) pour un prix total de 1 400 nuyens.

Un chien de l'enfer dressé à la sécurité part d'un prix de base de 10 000 nuyens, multiplié par 10 (entraînement au combat / Contre les instincts) et encore multiplié par 2 (Volonté 3) pour un prix total de 200 000 nuyens.

Augmenter la durée du temps de dressage quotidien n'aura aucun effet sur le temps de dressage général puisqu'une créature apprend à son propre rythme et que le processus de dressage s'appuie fortement sur un renforcement constant. Il n'est pas possible de bâcler le boulot (p. 65, *SR4A*) lorsqu'on dresse une créature.

Une complication au cours de la période de formation augmentera la période de dressage d'un intervalle. Un échec critique donnera à la créature une mauvaise habitude permanente, par exemple, un chien de garde qui a une peur extrême des armes à feu.

L'augmentation d'une compétence naturelle de +1 (une compétence indiquée dans l'ensemble de statistiques de la créature) est considérée comme une tâche de complexité Modérée. On peut dresser plusieurs fois une créature afin d'augmenter une compétence naturelle mais chaque nouvelle augmentation exigera une nouvelle période de dressage. Une compétence naturelle pourra être augmentée par le dressage jusqu'à 1,5 fois son indice originel (à concurrence de 6). On peut dresser une créature à apprendre une nouvelle compétence mais la définition de la complexité en incombera au meneur de jeu. La compétence devrait également être appropriée à la créature (par exemple, dresser un Terre-Neuve pour lui apprendre Natation à l'Indice 1 serait une tâche Basique ; dresser un chat pour la même chose serait Contre les instincts).

Un chat Émergent a emménagé chez Netcat. Elle veut dresser son nouveau colocataire — en commençant par l'apprentissage de la litière. Le meneur de jeu décide que

Message Urgent...

RÈGLES AVANCÉES POUR CRÉATURES.....

ce sera un comportement d'une complexité Instinctive qui a un intervalle de 1 jour et un seuil de 6. Netcat a la compétence Dressage à 1 et une Intuition de 5. Elle lance Intuition 5 + Dressage 1 et obtient 2 succès. Le chat lance sa Volonté de 3 et obtient 1 succès, ce qui donne à Netcat un total d'1 succès excédentaire, à comparer au seuil de 6. Le jour suivant, Netcat recommence le Test et obtient 3 succès excédentaires. Le troisième jour, Netcat obtient 2 succès excédentaires de plus et atteint donc le seuil de 6. Il lui a fallu 3 jours pour apprendre à son nouvel ami à utiliser la litière... Bon chat !

SUIVI DU DRESSAGE

Il est nécessaire de renforcer périodiquement le dressage d'un animal. La difficulté à renforcer les comportements désirés et à décourager les comportements indésirables dépendra de la complexité du comportement. La *Table de renforcement de dressage* montre la fréquence à laquelle ces séances seront nécessaires pour maintenir un animal à son meilleur niveau.

Le Test de renforcement de dressage est un Test opposé entre le dresseur (Dressage + Intuition) et la Volonté de l'animal. Pour ce Test, les animaux nés dans la nature jetteront leur Volonté × 2 et les adultes capturés leur Volonté × 3 car les animaux sauvages ne sont jamais vraiment totalement soumis.

Le temps de renforcement du dressage est égal aux succès totaux de la créature × 1 heure. Si la créature obtient au moins 1 succès net dans le Test opposé ou si le dresseur subit une complication, un certain aspect du dressage de l'animal devra être revu de manière plus approfondie. Le dresseur devra travailler quotidiennement avec la créature (en utilisant les indications de temps de la *Table des temps de dressage*) pendant un nombre de jours égal aux succès de la créature. La créature sera ensuite à nouveau considérée comme bien dressée. Un échec critique fera apprendre un comportement indésirable à l'animal, de manière permanente. Si une créature sauvage ou dangereuse obtient plus de 4 succès nets dans le Test opposé, elle pourra attaquer son maître ou sera considérée comme dangereuse jusqu'à ce qu'elle soit à nouveau bien dressée (un cheval pourrait ruer et se cabrer lorsqu'il est monté, par exemple).

DRESSER LES ÉVEILLÉS OU LES ÉMERGENTS

Le dressage des Éveillés ou des Émergents est plus compliqué que le dressage des animaux qui ne disposent que de sens normaux.

Créatures Éveillées

Les créatures de nature duale et les créatures dotées de la faculté de percevoir l'espace astral peuvent être dressées à faire usage sur commande de leurs compétences astrales. Le dressage s'articulant sur la prompte récompense de la créature

TEMPS DE DRESSAGE RÉALISTES

Les temps de dressage proposés ont été réduits afin d'améliorer l'expérience de jeu, mais les groupes qui souhaitent des temps de dressage plus réalistes peuvent choisir d'utiliser ces intervalles alternatifs mesurant la complexité du comportement à apprendre :

Instinctive : 1 jour

Basique : 1 semaine

Modérée : 2 semaines

Avancée : 2 mois

Contre les instincts : 3 mois

lorsqu'elle est en présence du stimulus cible et qu'elle adopte le comportement désiré, les dresseurs qui ne peuvent pas percevoir l'astral ne peuvent pas dresser une créature à faire usage de ses pouvoirs. Si le dresseur dispose de la perception astrale, le dressage suit les règles et les intervalles normaux.

Il n'est pas nécessaire que le dresseur soit Éveillé pour apprendre à un animal à se servir sur commande d'un sort inné. Toutefois, cet apprentissage pourrait demander au dresseur qu'il ne s'inquiète pas d'être la cible du sort inné pendant le dressage. Vu que de nombreux pouvoirs Éveillés sont dangereux par nature, les dresseurs d'animaux paranormaux brillants sont des atouts précieux pour les corporations et les gestionnaires privés en matière de sécurité.

Dresser une créature Émergente à faire usage sur commande de ses capacités innées exigera que le dresseur ait accès à la Matrice, soit par RA soit par RV. Néanmoins, afin d'enseigner à la créature à interagir ou à répondre à des stimuli basés sur la Résonance, le dresseur devra disposer de la capacité d'accéder à la Résonance. Dans certains cas, il est possible de dresser des créatures à réagir aux entités de Résonance en les mettant en présence de tels stimuli et en les récompensant en conséquence. Un dresseur non-Émergent y passera plus de temps, ceci dit. En termes de jeu, cet état de fait est simulé en doublant l'intervalle et en élevant la complexité de la tâche de dressage jusqu'à un minimum d'Avancée. Il sera impossible de dresser une créature Émergente à faire usage de ses capacités de Résonance de manière active (c'est-à-dire, engager un combat dans la Matrice, hacker un nœud, etc.) sauf si le dresseur est également Émergent.

Max dresse des animaux pour Renraku. Renraku acquiert un Bâtard (un beagle Émergent) et confie son dressage à Max. La corpo désire que le Bâtard identifie les technomanciens dissimulés. Max n'est pas lui-même technomancien, aussi doit-il trouver un autre moyen pour dresser le chien. Renraku lui donne accès à plusieurs sujets d'expérience et à plusieurs laboratoires de recherche. Il remarque que le beagle semble naturellement attiré par les technomanciens qui se trouvent dans ces laboratoires quand on les force à accéder à la Résonance. Max se concentre sur l'amélioration des capacités naturelles du beagle. Il

TABLE DES TEMPS DE DRESSAGE

Complexité	Intervalle	Temps de dressage quotidien	Seuil
Instinctive	1 jour	10 minutes	6
Basique	1 semaine	30 minutes	6
Modérée	1 semaine	1 heure	12
Avancée	1 mois	2 heures	18
Contre les instincts	1 mois	3 heures	24

TABLE DE RENFORCEMENT DE DRESSAGE

Complexité	Périodicité du renforcement
Instinctive	Négligeable
Basique	Négligeable
Modérée	Trimestrielle
Avancée	Mensuelle
Contre les instincts	Hebdomadaire

l'entraîne à faire usage de ses facultés afin d'identifier les individus qui accèdent à la Résonance. Il décide qu'il souhaite que le beagle se dirige vers tout technomancien qu'il détecte et qu'il dépose une petite balle rouge à ses pieds. Malheureusement, puisqu'il ne peut pas contrôler les stimuli, le dressage prend beaucoup plus longtemps. Vu que Max ne peut pas lui-même accéder à la Résonance, le dressage sera Avancée, augmentant le seuil à 18 et l'intervalle normal de 1 mois sera doublé. Il devra passer deux heures chaque jour, 7 jours par semaine, à dresser le chien avant de voir des résultats. Max lance son Dressage 4 + Intuition 4 contre la Volonté de 3 du beagle. Il obtient 2 succès nets. Il relance les dés deux mois plus tard et obtient 2 nouveaux succès. Encore deux mois plus tard, il obtient 3 succès de plus. Au final, au bout de neuf Tests (18 mois), il parvient enfin à atteindre le seuil de 18. Il a donc réussi à dresser le beagle à s'approcher des technomanciens qui font un usage actif de la Résonance et à déposer une petite balle rouge à leurs pieds. Si Max avait été lui-même technomancien, la complexité aurait été Basique, avec un intervalle de 1 semaine et un seuil de 6. Il aurait suffi à Max de trois semaines pour réussir à dresser le beagle.

ESSAIS ET HORDES

Le dressage de groupes d'animaux présente plus de défis. Pour dresser un groupe d'animaux, utilisez les caractéristiques d'une créature de base afin d'établir l'intervalle et le seuil du dressage. Multipliez ensuite l'intervalle de dressage par la taille du groupe (indice de Groupe de l'essaim ou de la horde × intervalle). De plus, le seuil de dressage est augmenté de l'indice de Groupe. Les animaux ajouteront leur indice de Groupe à leur attribut Volonté afin de résister au dressage lorsque vous jetterez les dés pour le Test étendu.

Deux groupes dressés de manière identique peuvent être combinés pour former un plus grand groupe.

Notez que les insectes ne peuvent pas être dressés (individuellement ou en essaims) au-delà de comportements de complexité Instinctive.

Max veut dresser une horde de corneilles à surveiller sa maison et, si des métahumains pénètrent dans sa propriété, à appuyer sur le Panicbutton afin de l'alerter. Ce sera une tâche Basique.

Les corneilles ont une Volonté de 3. Max possédait ces corneilles avant qu'elles n'éclosent et il les a nourries à la main, elles sont donc considérées comme domestiquées (si Max devait tenter une telle entreprise avec une volée de corneilles sauvages, la tâche serait beaucoup plus ardue). La horde se compose de six corneilles soit une horde d'Indice 2.

Le seuil de dressage que doit atteindre Max est de 6 (tâche Basique) + 2 (indice de la horde), soit 8. L'intervalle de base est de 1 semaine, multiplié par l'indice de la horde de 2, soit un intervalle de 2 semaines. Max lance Dressage 4 + Intuition 4 (pour un total de 8) contre la Volonté de 3 des corneilles + l'indice de la horde de 2, soit 5.

DRESSAGE DE MEUTES, RÈGLES AVANCÉES

Les créatures plus grandes (que les animaux composant les essaims et les hordes) peuvent être dressées à fonctionner comme un groupe, ce qui leur fournit un avantage stratégique certain comparé aux créatures isolées. Ce type de dressage n'est généralement efficace que pour les créatures qui se regroupent naturellement en meutes. Pour ces créatures qui fonctionnent naturellement en tant que groupe, telle qu'une meute de loups, il existe deux niveaux de dressage de meute : Basique et Avancée. Les créatures naturellement solitaires ou hostiles

TECHNIQUE MÉTAMAGIQUE D'ADEPTE : HARMONISATION (ANIMAL)

La technique métamagique d'Harmonisation (animal) établit un lien télépathique de faible degré entre l'adepte et une créature ordinaire avec laquelle il s'est harmonisé, de sorte que l'adepte peut donner des ordres télépathiques simples à la créature. La créature obéira ou non à ces ordres (en particulier si l'ordre met la créature en danger ou va à l'encontre de ses instincts). Le dressage d'une créature harmonisée permettra à l'adepte de donner des instructions beaucoup plus compliquées à la créature et de rencontrer bien moins de résistance à ses ordres.

Le lien empathique établi entre un adepte et une créature avec laquelle il s'est harmonisé, procure à cet adepte un avantage évident pour le dressage. L'adepte peut ajouter son Grade d'initiation comme modificateur de réserve de dés positif pour tous les Tests concernant le dressage ou les interactions avec la créature harmonisée. Le grade d'initiation de l'adepte affecte également les seuils des Tests de dressage, en diminuant le seuil de (grade d'initiation / 2, arrondi au supérieur). De plus, les intervalles de dressage sont divisés par deux et l'adepte n'a pas besoin d'effectuer de Test de renforcement de dressage.

envers les autres membres de leur espèce ne peuvent subir que le dressage de meute Basique.

Une meute comporte au moins trois membres.

Le dressage de meute Basique permet aux créatures de fonctionner en tant que groupe de manière efficace. Le dressage de meute Basique est considéré comme une tâche de complexité Basique pour les animaux pour qui une meute est naturelle (les loups, les chevaux...), Modérée pour les créatures neutres envers les autres membres de leur espèce (les rats-laveurs...) et Contre les instincts pour les créatures naturellement solitaires ou hostiles envers les autres membres de leur espèce (les jaguars). Ajoutez +1 au seuil de dressage pour chaque créature dans le groupe. Les intervalles de dressage demeurent les mêmes mais le temps de dressage quotidien est augmenté d'un quart par créature.

Le dressage de meute Avancée donne un avantage supplémentaire aux créatures. Ce type de dressage vise à imiter un réseau tactique (p. 121, *Unwired*) entre les créatures. Ceci leur donne des bonus à appliquer aux Tests (Filature, manœuvres, combat rapproché, surprise, etc.) pour lesquels les créatures ont été dressées. Pour chaque créature dressée qui travaille à la même tâche, appliquez un modificateur de réserve de dés de +1 pour les Tests tactiques ou les Tests d'Initiative, jusqu'à un maximum de +8. Ces modificateurs s'ajoutent à ceux fournis par le pouvoir de Conscience collective, par les Tests de travail en équipe et par le bonus Amis dans la mêlée.

En concentrant le dressage sur l'alpha de la meute, le dressage de meute Avancée est sensiblement plus facile que le dressage individuel de chaque créature. Le dresseur sélectionne d'abord le comportement désiré en choisissant le seuil et l'intervalle de base du dressage de l'alpha. Chaque créature supplémentaire dressée à ce comportement augmentera le temps de dressage quotidien nécessaire d'un quart (arrondi au supérieur). Les intervalles sont également augmentés d'un quart (arrondi au supérieur) par créature. Toutes les deux créatures supplémentaires (arrondi à l'inférieur), ajoutez +1 à la Volonté de l'alpha lorsque vous lancerez les dés pour le Test de Dressage. Une fois le seuil atteint, toutes les créatures de la meute sont alors considérées comme dressées à ce comportement et bénéficient du bonus de dressage de meute Avancée pour les Tests qui concernent ce comportement.

Message Urgent...

RÈGLES AVANCÉES POUR CRÉATURES.....



TRANSMISSION.....

Trager dresse un groupe de quatre chiens de garde à protéger une installation contre les intrus. Il souhaite que les chiens attaquent tous les intrus même si aucun maître-chien ne se trouve à proximité. Le meneur de jeu décide que ce sera une tâche de complexité Avancée, au seuil de 18.

Trager passe 2 heures par jour à travailler avec le chien alpha. Il passe encore 1 heure et demi par jour à travailler avec tous les chiens ensemble. L'intervalle serait normalement de 1 mois, mais en raison des trois chiens supplémentaires, il sera de 1 mois et 3 semaines. À chaque intervalle, Trager lance son Dressage 3 (Canidés +2) + Intuition 4 contre la Volonté 3 de l'alpha + 1 pour les trois chiens supplémentaires.

Quelques temps plus tard, la meute de chiens de Trager est dressée et patrouille dans le complexe lorsqu'elle déniche un groupe d'intrus. Pour attaquer les intrus, chaque chien fait un Test d'attaque individuel (Combat à mains nues 3 + Agilité 3). Toutefois, chacun reçoit aussi un modificateur de réserve de dés de +4 grâce au dressage de meute Avancée. Chaque chien dispose donc d'une réserve de dés totale de 10 pour ses attaques. Si deux des chiens attaquent une même cible, ils peuvent également profiter du bonus Amis dans la mêlée ou d'un Test de travail d'équipe afin d'augmenter encore plus avant leurs réserves de dés.

Modérée : attaquer ou défendre sur commande, sauter à travers un cerceau, suivre une course d'obstacles (sans laisse, commandes verbales / visuelles), esquiver

Avancée : flairer les drogues, chien-sauveteur, Pistage, placer ses morsures aux endroits indiqués (par exemple, mordre le bras qui tient l'arme), chien-guide d'aveugles, attaquer dans le but d'incapaciter, attaquer (en général ou les métahumains non identifiés) sans que le maître soit présent

Contre les instincts : entraînement au combat (entouré de bruits de fusillade), ne pas poursuivre une cible qui court, ne pas attaquer une menace

Démon*

Instinctive : rechercher des IA dans un nœud, attaquer une IA

Basique : ne pas bouger d'un nœud

Modérée : attaquer et combattre autre chose qu'une IA, « aux pieds »

Avancée : rester au combat si blessé, ne pas chasser même si affamé

Contre les instincts : utiliser des programmes non-inhérents, se retenir d'attaquer une IA

* seuls les dresseurs disposant de RA ou de RV peuvent dresser un démon

Minooh*

Instinctive : rechercher des programmes, ne pas bouger d'un nœud, faire quelque chose de mignon

Basique : fouiller un nœud, venir dans un autre nœud (si appelé), mastiquer sur commande (c'est-à-dire, manipuler des données jusqu'à leur dénaturation complète)

Modérée : attaquer ou désarmer sur commande, « aux pieds »

Avancée : exécuter des actions matricielles spécifiques, éviter de mastiquer des programmes spécifiques

EXEMPLES DE NIVEAUX DE DRESSAGE

Chien

Instinctive : « assis », « couché », apprentissage de la niche, aboyer sur commande

Basique : donner la patte, rappeler le chien, « aux pieds », « pas bouger »

Contre les instincts : utiliser des programmes non-inhérents, ne pas mastiquer même si affamé, interagir avec le monde physique

*seuls les dresseurs disposant de RA ou de RV peuvent dresser un minooh

Raton-voleur

Instinctive : venir si appelé, ouvrir une serrure sur commande, fouiller un endroit sur commande

Basique : propreté (litière), mordre / ne pas mordre sur commande, commandes simples en un mot (« debout », « nage », « grimpe », « rapporte », « Non ! »)

Modérée : « rapporte » (en plusieurs étapes : trouver la boîte, déverrouiller la boîte, prendre l'objet, ramener l'objet), faire du bruit, lancer un objet, identifier un objet par le mot (c'est-à-dire, « flingue » ou « commlink »)

Avancée : suivre une course d'obstacles avec commandes verbales / visuelles, Furtivité, commandes à plusieurs mots comprenant plusieurs étapes (« rapporte flingue et trouve chargeur », « appuie bouton et entre porte », ou « ouvre frigo, rapporte bière »)

Contre les instincts : attaquer, obéir à un ordre si en situation de danger / attaqué / blessé

Singe vert

Instinctive : alerter d'un danger (vocalement), alerter de la présence d'effets de mana / astraux* (vocalement), venir si appelé, déclencher une alarme

Basique : ouvrir / fermer une porte sur commande, rapporter, lancer quelque chose, identifier des objets simples en un seul mot (flingue, commlink, pomme, bouton, levier)

Modérée : propreté (litière), alerter d'un danger / d'une présence astrale* par des signaux non-vocaux, commandes à plusieurs mots (« rapporte flingue » ou « appuie bouton »)

Avancée : être silencieux, indiquer du doigt une présence astrale*

Contre les instincts : réaction à plusieurs étapes en présence d'un danger (« repère présence astrale*, pas de bruit, va vers boîte, appuie bouton »), attaquer sur commande

*seuls les dresseurs pouvant percevoir l'astral peuvent enseigner ce comportement

Technofuret

Instinctive : ramasser un objet, fouiller un endroit / un nœud* sur commande, mordre sur commande

Basique : propreté (litière), ne pas mordre sur commande, Hacker un nœud†, rapporter un objet (physique / RA*), †utiliser Furtivité sur commande

Modérée : compétences actives de base (Combat à mains nues, Crochetage, Esquive, Infiltration), pister les entités de Résonance‡, identifier les entités de Résonance‡, porter ou placer un paquet de données*, suivre des commandes visuelles, verbales ou de Résonance* pour trouver son chemin dans un labyrinthe, commandes simples à plusieurs mots (« appuie bouton »)

Avancée : utiliser la perception matricielle* (à la recherche d'un élément spécifique, comme une bombe matricielle), utiliser la perception matricielle† (à la recherche d'un élément ou d'une entité de Résonance spécifique, comme une Watermark), naviguer en suivant les ORA, commandes à plusieurs mots comprenant plusieurs étapes (« suit ORA, ouvre fenêtre, appuie bouton »)

Contre les instincts : attaquer les créatures de Résonance‡

*seuls les dresseurs disposant de la RA peuvent enseigner ce comportement

†seuls les technomanciens peuvent enseigner ce comportement

INCLURE LES CRÉATURES AUX NIVEAUX DE VIE

Garder une créature demandera quelques ajustements au Niveau de vie d'un personnage. De nombreuses créatures requièrent un régime alimentaire spécialisé et certains composants de leur alimentation ne sont pas facilement disponibles. Ils ont également besoin d'un certain espace, d'un petit bocal à poissons rouges à plusieurs hectares de pâturages. Certaines créatures, comme les reptiles tropicaux, auront besoin d'un lieu de vie chauffé ce qui signifie que le personnage doit avoir un moyen de maintenir le courant chez lui à tout moment. Enfin, nombreux sont les propriétaires extrêmement peu disposés à louer une maison à un locataire qui possède un animal familier à accès restreint, une créature paranormale ou une créature augmentée. Les propriétaires qui toléreraient de tels animaux pourraient exiger des surprimes.

Nourrir une créature peut aussi être une source de défis. Le régime alimentaire de certaines créatures doit comporter des éléments particuliers, tels que des fruits frais, des insectes ou de la vraie viande. Le surcoût mensuel de la *Table des prix et Disponibilités des animaux* inclut les coûts nécessaires pour se procurer ces produits alimentaires spéciaux. Si vous utilisez les règles Avancées de Niveaux de vie (p. 149, *Le Guide du runner*), l'avantage de Niveau de vie Agriculture domestique peut remplacer ce coût mensuel pour les animaux qui ont besoin de fruits et légumes frais. Il faudra donner les moyens de chasser quotidiennement aux créatures qui ont besoin d'un régime à base de viande. Notez que les créatures telles que les rats du diable sont porteurs de toxines et de maladies dues à l'exposition aux polluants et ne sont donc pas appropriées comme nourriture pour de nombreuses créatures.

Si vous utilisez les règles de base de Niveau de vie présentées p. 267, *SR4A*, utilisez le minimum indiqué sur la *Table des prix et Disponibilités des animaux*, p. 36, afin d'établir le Niveau de vie minimum requis pour garder un animal. Afin de représenter la surprime qu'un propriétaire peut exiger pour une location « qui accepte les animaux », ajoutez 10 % au coût de base du Niveau de vie. En plus du coût de base mensuel du Niveau de vie, un surcoût séparé est indiqué, incluant les besoins mensuels de la créature en termes de nourriture, de fournitures et de soins vétérinaires de routine.

Si vous utilisez les règles Avancées de Niveau de vie, le Niveau de vie minimum indiqué dans la *Table des prix et Disponibilités des animaux* s'applique à la catégorie Nécessités. De plus, plusieurs avantages de Niveau de vie permettent à un personnage de garder un animal familier à la maison. À la discrétion du meneur de jeu, ceux-ci peuvent être obligatoires ou optionnels pour les personnages qui utilisent les règles Avancées de Niveau de vie. Gardez à l'esprit, cependant, que la plupart des propriétaires du Sixième Monde sont hésitants voire totalement contre le fait d'avoir comme locataires des animaux augmentés, exotiques ou paranormaux. Les avantages de Niveau de vie particulièrement bien adaptés au maintien d'animaux sont Propriétaire sympa, Agriculture domestique, Pas de voisins et Lieu de travail. Lieu de travail augmente spécifiquement de deux niveaux les Nécessités en matière d'espace et pourrait aussi servir à avoir une grande cour clôturée, un petit pâturage, une volière ou une petite basse-cour sur la propriété. Notez que l'avantage Répulsif astral est incompatible avec les animaux paranormaux.

Ami des animaux | +1

Cet avantage de Niveau de vie permet à un locataire d'avoir un animal familier pesant jusqu'à 10 kilogrammes. L'animal est légal et le personnage dispose d'un permis. Il est limité aux animaux familiers courants faciles à se procurer dans les animaleries générales, tels que les oiseaux, les rongeurs, les reptiles en cage, les chats et les petits chiens. Ceci inclut les animaux familiers paranormaux populaires tels que l'alufye ou le bonzo. Cet avantage autorise n'importe quel petit animal à la Disponibilité légale.

Ami des animaux 2 +3

Votre propriétaire ou voisinage vous autorise à garder un animal familier plus imposant (jusqu'à 55 kilogrammes) ou plusieurs animaux plus petits. Les animaux familiers paranormaux inoffensifs et légaux sont autorisés, y compris le gomatia ou le raton-voleur. Si la maison est située en zone rurale, cet avantage permettrait un grand animal (bétail). Cet avantage autorise n'importe quel animal légal ou n'importe quel animal jusqu'à une Disponibilité de 8R.

Ami des animaux 3 +5

Votre propriétaire ne se préoccupe pas des animaux familiers que vous avez tant qu'ils n'incendient pas la propriété. Ceux-ci comprennent les animaux exotiques et sauvages, comme le singe vert, un loup domestiqué ou un faucon de chasse. Cet avantage ne peut pas être choisi en plus d'un autre avantage de voisinage (sauf Pas de voisins). Cet avantage autorise n'importe quel animal y compris ceux de Disponibilité P. L'avantage ne peut être pris que si le personnage habite un quartier de niveau Rue, Squatter ou de Luxe, sauf s'il est pris en conjonction avec Habitation rurale.

Habitation rurale +2

Vous vivez en dehors de la ville dans une zone rurale, où la taille des parcelles est au moins de cinq hectares. Vous pouvez avoir un puits et un grand jardin qui produit des aliments biologiques frais. Vos voisins s'occupent de leurs affaires et le secret de la vie privée est assuré par des clôtures, des bois et des haies. Du côté des désagréments, les routes sont mal entretenues, la police et les services d'urgences ont un temps de réaction de vingt minutes ou plus et le service public peut souffrir

d'interruptions de service en cas de mauvais temps. L'avantage est incompatible avec les autres avantages de voisinage (sauf Pas de voisins). S'il est choisi, cet avantage permet à un personnage de faire baisser de deux niveaux les Nécessités requises d'un animal sur la *Table des prix et Disponibilités des animaux* (jusqu'à un minimum de Squatter).

Annexes +1 / +2

Votre habitation dispose d'une ou plusieurs annexes. Au premier niveau, ce peut être une petite volière, un chenil ou une petite étable. Au deuxième niveau, il pourra s'agir d'une étable à plusieurs stalles, d'un grand chenil voire d'une carrière couverte.

Habitation renforcée +1 / +3

Votre habitation et vos meubles ont été conçus afin de supporter la force destructrice des animaux et des enfants en bas âge. L'habitation peut survivre au pire qu'un animal familier peut lui faire subir. Ces mesures vont des sols carrelés vernis à l'ignifugation en profondeur des murs et des plafonds. L'habitation peut également disposer d'une insonorisation améliorée, ainsi vos voisins ne seront pas gênés par les performances vocales de vos animaux familiers. Si l'avantage est choisi en conjonction avec Annexes, les annexes partagent la même construction renforcée. Pour 1 PN, cet avantage conviendra aux animaux normaux et aux paranormaux les moins dangereux. Pour 3 PN, il conviendra aux paranormaux plus dangereux, aux créatures augmentées ou aux technocréatures. Il comprend des mesures conçues pour un animal particulier (insonorisation pour les barghests, ignifugation pour les chiens de l'enfer, appareils avec Firewall amélioré pour les technocréatures, etc.)

...A WALK ON THE WILD SIDE...

Ses quatre sabots se déroberent et une pluie de terre et de petites pierres dévala le ravin qui s'étendait au-dessous d'elle. L'odeur de la terre fraîchement retournée, de la pierre humide et du feuillage déchiqueté était masquée par la douce fragrance épicée des résineux. Elle pouvait percevoir le parfum musqué du loup, entremêlé dans les exhalaisons de la montagne après la tempête. Kawai-i leva la tête en direction de la pente escarpée.

Le loup gris était au sommet. Ses yeux d'ambre luisaient et ses crocs étaient découverts.

« Tu te fous de moi, connard ? » cria t'elle.

Elle sentit la terre se dérober à nouveau sous ses pieds. Serrant les dents, elle reprit son escalade en tâtonnant prudemment le terrain afin de trouver la route la plus sûre. Si le terrain n'avait été qu'un peu plus escarpé, c'est de l'alpinisme qu'elle serait en train de faire. C'était un terrain traître pour elle, c'est vrai, mais un terrain impossible à gravir pour les véhicules métahumains. Voilà pourquoi ils l'avaient envoyée ici à la recherche de l'avion qui s'était écrasé. Au-dessus d'elle, le loup attendait et l'observait. Ses muscles se tendirent, puis se détendirent d'un coup lorsqu'elle poussa sur ses jambes pour sauter les quelques derniers mètres. Elle atterrit, vacilla dans sa tentative pour trouver un sol sûr et ne fut pas très loin de tomber... mais elle ne tomba pas.

Le loup s'approcha jusqu'à la hauteur de sa taille, ses crocs à quelques centimètres de son ventre. Le parfum chaud de sa sueur débordait l'odeur de terre grasse de la forêt. Le loup émit un grognement si grave, si profond, qu'elle sentit la terre humide vibrer alors qu'il s'accroupissait, en rassemblant la puissance de ses muscles.

Leurs regards se croisèrent. Il jaillit, passa par-dessus son épaule et s'enfuit dans la forêt dense, disparaissant comme une brume qui se dissipe.

« Frimeur ! » s'écria-t-elle.

Elle entendit des hurlements, un peu plus en avant. Elle galopa à travers l'épaisse forêt, ignorant les coupures et les écorchures. Les hurlements s'estompèrent, mais elle savait très bien où se trouvait le loup.

Elle était sûre de l'avoir trouvé avant même de le voir. La puanteur de l'essence, des plastiques brûlés et de la mort emplit la forêt, un instant avant qu'elle ne saute par-dessus un arbre tombé et qu'elle ne découvre le spectacle.

Le petit avion était dans un état méconnaissable, un vrai fatras. Une aile arrachée laissait un trou noir béant dans le flanc. Le lieu de l'accident était dissimulé au repérage aérien par des sapins géants qui balayaient le ciel au-dessus de l'épave.

La tête de Kawai-i s'inclina à mesure que le chagrin l'envahissait. Elle attrapa maladroitement le commlink fixé à sa taille et envoya leur position aux autres équipes de recherche.

Le loup était en train de flairer l'épave. Il entendit le son avant elle. Un faible miaulement, un cri plus animal qu'humain. Elle bondit en avant et tenta d'agrandir le trou déchiqueté dans le flanc de l'avion détruit en déchirant la tôle. Le trou était trop petit pour s'y glisser. À côté d'elle, le loup changea de forme. Sa forme grise fondit comme de la fumée et se reforma en un corps long, mince et frissonnant, celui d'un humain nu.

« Grouille » haleta-t-elle. Il sauta sur son dos et se mit debout afin d'atteindre le trou. Il se glissa à l'intérieur, sa peau nue déchirée par le métal déchiqueté. Une seconde plus tard, ses bras émergèrent et lui passèrent un humain pleurnichant, en mauvais état. Il sauta, atterrit sur le dos de Kawai-i et serra fortement les jambes contre ses flancs. Elle se retourna et lui rendit le faible être humain.

« Le pilote de l'hélico dit qu'il peut atterrir à cinq cent mètres au nord. » dit-elle, s'élançant au petit galop, d'un pas souple et s'efforçant de faire attention à la sensibilité de sa peau humaine. « Tu fais une vanne sur le fait de me chevaucher et on va voir à quelle vitesse tu régénères. »

Elle entendait son partenaire rire, même si, avec sagesse, il restait silencieux.

• Je sais que le contenu de la plupart de ces fichiers traite des créatures – ordinaires, paranormales ou (que le ciel me vienne en aide !) émergentes – et j’ai pensé qu’il serait approprié d’ajouter des informations concernant les conscients non-métahumains. Le Dr. Lucy Shapiro est une éminente xénoanthropologue qui a travaillé, il y a quelques mois de cela, sur le rapport de l’UNESCO concernant la diversité raciale et la conscience. Elle est également l’un des rares métahumains à avoir effectué des recherches sur toute une variété d’espèces conscientes non-métahumaines, ce qui lui a valu d’être internationalement reconnue en tant qu’experte en xénoanthropologie. N’importe quel humain qui peut passer dix-huit mois à Angkor Wat mérite certainement le titre d’expert, à mon avis. FastJack lui a donné un accès à Jackpoint, elle est mon invitée.

• Smiling Bandit

• Je vais tout d’abord poster un court document que j’avais écrit pour Popular Xenoanthropology, un article qui concerne les conscients et les défis qui se présentent à eux lors de leurs interactions avec le monde métahumain. Ensuite, j’uploaderai sur le serveur certaines de mes notes provenant de diverses études de terrain et concernant différentes cultures conscientes. En dépit des chaudes recommandations de Bandit, je ne suis pas suffisamment familière avec les conscients numériques et les esprits libres pour pouvoir discuter sur ces groupes, aussi seront-ils exclus de mon rapport ci-présent. En outre, s’il est plus que certain que les dragons sont conscients, jusqu’ici aucun d’entre eux n’a accédé à mes nombreuses demandes concernant l’étude de leur culture. Je reste cependant convaincue qu’il existe un lien culturel sous-jacent que les grands dragons partagent (un lien qu’apparemment, ils ne partagent qu’entre eux).

• Dr. Lucy Shapiro

LES CONSCIENTS NON-MÉTAHUMAINS DANS LE MONDE MÉTAHUMAIN

En avril, l’ONU s’est exprimée sur l’Accord de reconnaissance de la conscience, qui aurait accordé à une variété de conscients non-métahumains et de constructs numériques, des droits égaux à ceux prescrits par la Déclaration internationale des droits des métahumains (DIDMH). L’accord fut adopté en séance mais, lors d’une session à huis-clos du Conseil de sécurité, quelque chose se produisit et il fut rejeté afin d’être révisé. Une mesure similaire fut déposée devant la Cour corporatiste mais le vote ne passa que d’une toute petite majorité, elle excluait toutefois les constructs numériques. Je vais tout d’abord résumer ce qui s’est produit et j’exposerai ensuite ce que cela signifie exactement pour les non-métahumains.

L’échec de la mesure à l’ONU signifie que la majorité des conscients non-métahumains (que je nommerai « conscients » par commodité) n’a aucun droit civique au-delà de ce que chaque nation choisit de leur accorder. Les sasquatchs forment une exception notable ; la DIDMH leur accorda de pleins droits en 2042. Ces droits comprennent le droit à un SIN dans son pays d’origine, l’abolition de l’esclavage, de la chasse et de l’élevage des créatures conscientes concernées, le droit à la propriété individuelle ainsi que les droits à l’éducation, au travail, aux soins médicaux et aux services sociaux.

Si certaines nations offrent déjà une protection aux conscients à l’intérieur de leurs frontières, la reconnaissance à l’ONU rendrait plus sûrs les déplacements des conscients en dehors de ces frontières voire leur permettrait de s’intégrer à la société métahumaine dans les pays qui n’offrent aucune protection. Sans cohérence à l’échelon mondial pour ce qui est de leur reconnaissance et de leurs droits, les conscients demeurent dans un vide juridique dangereux. C’est sûrement une des raisons pour laquelle les conscients demeurent ainsi à l’écart de la métahumanité, peut-être même la plus importante.

• L’Amazonie fut l’un des appuis principaux de l’Accord de reconnaissance de la conscience. Lorsqu’on apprit que le gouvernement

amazonien hébergeait les Cartels fantômes producteurs de tempo, son influence politique s’évanouit en fumée. Il n’est pas étonnant que l’accord n’ait pas été adopté. J’ai entendu dire que l’Humanis et ses sympathisants, qui se sont servis du tempo comme point de ralliement, ont fait bloc afin de faire pression contre l’accord. Leur argument principal ressemblait un peu à « Regardez ce qu’un pays de non-métas a fait à l’humanité. Ils font du trafic de drogues et répandent la maladie et la mort sans aucun égard pour la valeur de la vie humaine. » Apparemment, ça a marché.

• Kia

• Moi, j’ai entendu que c’était le vote japonais au Conseil de sécurité qui a annulé l’accord. On dit qu’ils n’ont pas apprécié l’inclusion des IA et qu’ils ont juré de bloquer toute mesure visant à protéger les IA...

• Fianchetto

S’INSCRIRE DANS LA TENDANCE : INTÉGRATION À LA SOCIÉTÉ MÉTAHUMAINE

Pour le moment, les conscients doivent toujours faire face à certains obstacles majeurs dans leurs tentatives d’intégration à la société métahumaine. Ces obstacles vont des barrières physiques aux préjugés sociaux. En dépit du danger, certains conscients font le choix de quitter leurs cultures natales pour faire l’expérience de la société métahumaine.

SIN / identification

L’aspect qui comporte le plus de défis pour nombre de conscients est l’obligation d’avoir un SIN et une preuve de son identité. Aux UCAS, par exemple, les non-métahumains ne peuvent obtenir un SIN que par décision du Congrès. Même les sasquatchs, qui sont habilités à un SIN, n’en reçoivent automatiquement un que s’ils sont nés d’un parent muni d’un SIN et que leur naissance est enregistrée par l’intermédiaire des canaux gouvernementaux traditionnels. Autrement dit, les sasquatchs nés en dehors des canaux métahumains (c.-à-d., un hôpital) doivent faire une demande de SIN comme n’importe quel autre métahumain non enregistré. Jusqu’à ce qu’ils l’obtiennent, ils sont considérés comme « citoyens en probation » et ne sont protégés que par les droits métahumains fondamentaux.

De nombreux conscients ne se rendent pas compte de l’obligation d’avoir une preuve de son identité, ils ont donc bien souvent des problèmes dès leurs premiers pas au sein de la société métahumaine. Les pays qui reconnaissent les conscients ont généralement un département qui se consacre à les aider à s’adapter à la société métahumaine. Dans les NAO, par exemple, il existe un officier de liaison pour les non-métahumains dans chaque ville principale du CCP. Il est disponible afin d’aider les conscients quels que soient les problèmes qu’ils rencontrent. Dans les pays qui ne font pas d’efforts particuliers en matière d’assistance de proximité, le taux de mortalité parmi les conscients qui entrent dans la société métahumaine est en moyenne de 40 %. Le fait que de nombreux conscients sont ignorants en matière de technologie aggrave la situation. Ils ne possèdent pas les connaissances fondamentales (que l’on considère comme acquises par la plupart des habitants des conurbs) pour faire fonctionner les systèmes sans fil, les commlinks ou les marqueurs RFID, ces outils qui sont les plus utilisés généralement afin de fournir la preuve de son identité.

• Petit travers de nombreux systèmes de sécurité automatisés : les drones et les systèmes de surveillance sont généralement dotés de suites de logiciel et de senseurs conçus pour n’identifier que les métahumains. Le langage corporel, les configurations de chaleur émise, les points d’identification faciale, etc., des non-métas tendent à bloquer ces systèmes automatisés dans des boucles infinies. Certains enregistreront une anomalie de système et appelleront le spider de sécurité. D’autres appelleront les officiers de la Régulation animale et transmettront un rapport concernant un





IKS

« animal familier égaré ». D'autres encore ne feront rien ; un « cheval » qui descend la rue n'est pas inclus dans leur programmation.

- Glitch

Obstacles de nature sociale

Un autre problème majeur pour de nombreux conscients est leur manque de familiarité avec la structure de la société métahumaine. Nombreux sont les conscients qui se fondent sur des indicateurs sociaux étrangers à la métahumanité, telles que les phéromones. Il est difficile pour un bon nombre d'entre eux d'imiter, et encore moins de comprendre, les autres indicateurs sociaux, tels que le langage corporel métahumain. Le langage représente une autre barrière significative. Même si de nombreux conscients sont capables de parler comme les métahumains, peu d'entre eux peuvent y inclure les nuances de la communication métahumaine, un obstacle insurmontable si l'on n'a pas passé une vie entière exposé à la culture métahumaine. Les conscients avec qui j'ai travaillé ont universellement exprimé leurs difficultés avec la communication métahumaine. Leurs plaintes principales concernent les mauvaises interprétations du langage corporel. Chaque culture consciente est unique, mais certaines ont des aspects communs — comme, chez les zoocanthropes loups, le fait de prendre un simple sourire métahumain comme prélude à une attaque, ou, chez les naga, de confondre quelqu'un qui respire par la bouche avec quelqu'un qui exprime un signal de danger plutôt que quelqu'un qui a simplement le nez bouché. De manière générale, les centaures ont une aversion pour les foules et sont déconcertés par les espaces confinés et densément peuplés de nombreuses conurbations métahumaines.

Ces obstacles sociaux s'expriment dans les deux sens. Si le naga peut s'exprimer verbalement, il ne possède pas la structure faciale nécessaire à inclure des expressions à son discours. Sans les expressions faciales familières qui indiquent normalement le sarcasme, l'humour ou la perplexité, nombreux sont les métahumains qui trouvent difficiles à comprendre les nuances de la parole d'un naga. De plus, les nagas ne peuvent pas cligner des yeux en raison de leur absence de paupières, aussi regarder quelqu'un fixement n'est pas un comportement agressif dans leur culture. Au sein de la société métahumaine, regarder quelqu'un fixement est bien souvent une démonstration d'agression, de défi voire d'insulte pure et simple.

- Mmm, ça pourrait tout simplement être, tu vois, que le simple fait de causer à un serpent suffisamment gros pour m'avaler toute entière...

- /dev/grll

- L'ophiophobie (la peur des serpents) est l'une des phobies les plus répandues chez les métahumains. Certaines études ont démontré que jusqu'à 50 % des métahumains font montre d'une peur des serpents (sous une forme qui va de légère à grave) et qu'environ 8 % en ont une phobie totale, avec tout l'attirail, comme les attaques de panique. Ça doit rendre la vie d'un naga plutôt difficile...

- Sticks

- D'un autre côté, toutes les petites (voire les grandes) filles, qui ont toujours rêvé d'avoir un cheval, se ruent généralement sur un centaure. Ce sont des aspirateurs à gonzesses. Ce qui peut être un atout si vous avez un centaure dans votre équipe et que vous cherchez désespérément un renard. C'est pas aussi génial si vous essayez réellement de travailler et que vous vous retrouvez empêtrés au milieu d'un amas de gaminas.

- Stone

Perception de l'opinion publique

Le plus grand obstacle que les conscients rencontrent au sein de la société métahumaine est souvent la perception que l'opinion publique a d'eux. Les métahumains peuvent

NATIONS ACCUEILLANTES POUR LES CONSCIENTS

L'Amazonie

L'Asamando

L'Azanie

L'Inde

La Grèce

La Mongolie

La Yakoutie Éveillée

Le Royaume naga

Les Nations des Américains d'origine

Tír na nÓg

Tír Tairngire

éprouver de la crainte, de l'hostilité pure ou de l'admiration, de la curiosité, avoir des préjugés et même faire preuve d'avarice envers les conscients. Dans des cas moins extrêmes, mais tout aussi insultants, on trouve le manque de considération pour leur conscience de soi ou leur intelligence. Ceci diffère évidemment selon la culture, même au sein des mêmes frontières nationales. Dans la population hindoue des UCAS, par exemple, la vision du naga est généralement tout à fait positive, alors que dans la même ville, les apothicaires chinois peuvent vendre de la bile, de la peau et des vésicules biliaires de naga en tant que remèdes.

La perception des conscients par l'opinion publique diffère spécifiquement selon les espèces. Les sasquatchs sont plutôt des icônes et sont généralement dépeints sous un jour positif par les médias. D'un autre côté, les citoyens des conurbs ne rencontrent que rarement des tritons, créatures qu'on ne voit généralement pas en dehors de leur environnement ; les milieux scientifiques débattent même de leur degré d'intelligence. L'opinion publique est fréquemment influencée par les images et la propagande véhiculées par les médias. Les métahumains continuent bien souvent à voir les conscients comme des animaux dangereux. Cette vision est une des raisons principales pour laquelle les conscients et la métahumanité s'opposent.

Il existe cependant des nations où les conscients sont impliqués dans la vie publique et dans le gouvernement. Les villes d'Amazonie, par exemple, ont intégré conscients et métahumains avec des résultats très positifs. Métropole a une population de conscients qu'on estime à presque 20 %. Ce grand centre de population a été expressément conçu pour intégrer une variété de conscients, où ils peuvent satisfaire leurs besoins physiologiques uniques, tout en restant une ville accueillante pour les métahumains. Kinshasa-Brazzaville est une autre grande conurb où les conscients et les métahumains cohabitent avec succès. La clé du succès, dans ces conurbs et les autres comme elles, semble être la prééminence des conscients au sein du gouvernement ou de la classe dirigeante, leur système éducatif étudié qui met en contact les enfants de toutes espèces afin qu'ils apprennent et qu'ils se sociabilisent ainsi que le grand nombre de conscients qui forment une partie stable de la population.

Technologie adaptative

La technologie est un aspect essentiel qui à la fois gêne et facilite l'intégration des conscients à la société métahumaine. Malgré les nombreuses différences entre les cultures conscientes, elles semblent toutes partager un faible niveau technologique. La métahumanité se distingue par son obsession de la technologie. De la Matrice sans fil aux connaissances avancées en termes de soins médicaux, la technologie attire de nombreux conscients qui souhaitent en apprendre plus sur les aspects positifs de l'avancement scientifique (ou tout simplement l'observer ou en faire l'expérience).

Certains ajustements sont nécessaires pour adapter la haute technologie avec la physiologie différente des conscients. Les nagas, exemple extrême, n'ont pas les mains ou les doigts nécessaires à la manipulation des objets métahumains. Les pixies et les centaures se situent, tous deux, bien en dehors des normes de taille métahumaines. Tritons et dauphins requièrent du matériel capable de supporter l'environnement aquatique.

La Matrice sans fil et les avancées dans la technologie de RA ou de RV se sont avérées un avantage général pour les conscients. Les électrodes sont beaucoup moins intrusives que les datajacks implantés et plusieurs types d'électrodes disponibles sur le marché sont capables de s'adapter à la physiologie des conscients. Nombreux sont les appareils modernes contrôlables sans fil, un conscient peut donc se servir de la RA pour manipuler la technologie courante métahumaine, ce qui pourrait autrement s'avérer difficile. Les portes, les véhicules, les outils de communication, l'électronique et les appareils ménagers, tous sont des exemples de dispositifs qui peuvent être utilisés par le biais de commandes en RA.

Le contrecoup de tout ceci est que la Matrice sans fil et la technologie associée sont conçues pour être intuitives pour les métahumains. Les images et les interfaces sont conçues avec la psychologie métahumaine à l'esprit. Les métahumains sont principalement visuels, les conscients qui ont d'autres sens dominants peuvent donc éprouver des difficultés à manipuler le côté visuel des interfaces de RA. Les choix de couleur, choix pourtant simples, peuvent être difficiles pour les conscients qui ne voient pas dans les spectres de couleur métahumains.

- Les esprits sont incapables de voir la RA ou de faire l'expérience du simsens. La prépondérance de la Matrice sans fil est un problème croissant pour les esprits libres qui souhaitent s'intégrer à la société métahumaine ou dissimuler leur nature aux métahumains ordinaires. Il est presque impossible pour eux d'opérer à un niveau « métahumain normal » dans les conurbs modernes.

- Man-of-Many-Names

- Evo fabrique des électrodes et du matériel électronique conçus pour certains conscients, tels que les nagas et les centaures. NeoNET prétend avoir conçu des interfaces spéciales pour les pixies. Les mégacorpos et les corpos plus petites qui disposent du budget et des ressources nécessaires, « personnalisent » souvent leurs interfaces à l'attention de leurs employés non-métahumains. Il existe des douzaines de corpos en Amazonie qui s'occupent des besoins des non-métas, soit en adaptant la technologie actuelle à leur physiologie soit en créant de nouvelles technologies pour les aider. Ils exportent aussi...

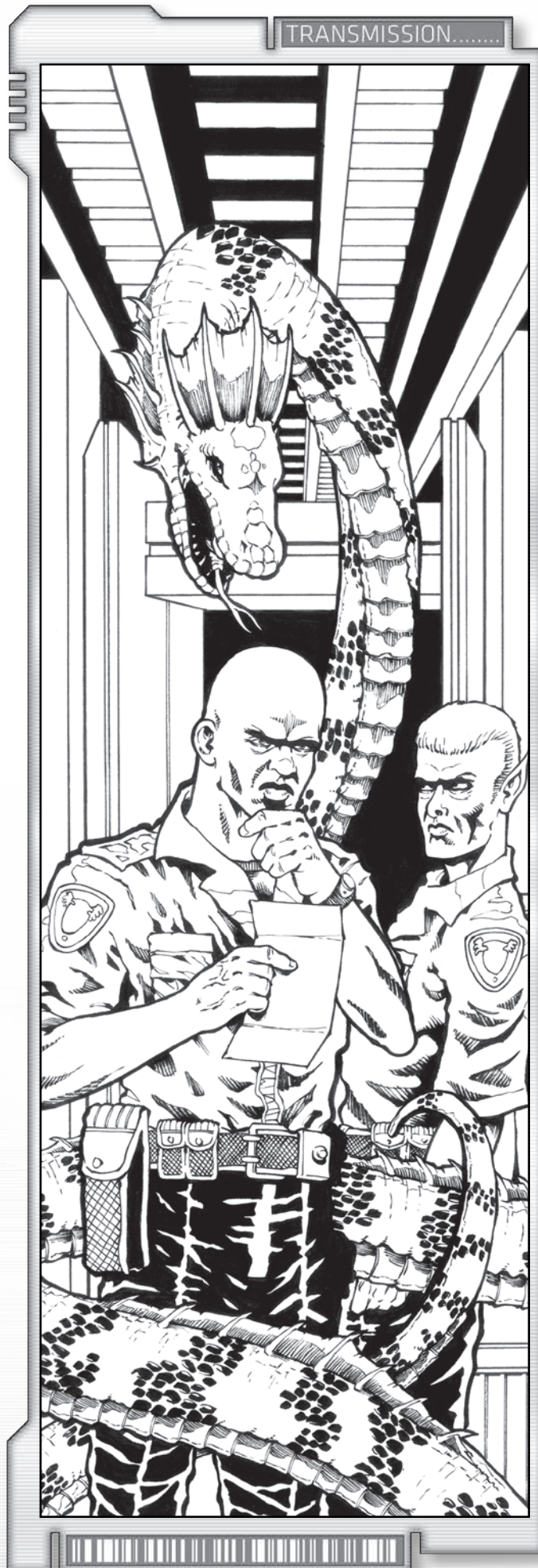
- Smiling Bandit

- J'ai entendu que NeoNET a également adapté des armures à leurs employés pixies et que SK a une ligne d'armures conçue pour les centaures. Mais personne n'a encore trouvé comment adapter des armures aux nagas sans entraver leurs mouvements... Idem concernant les flingues pour pixies ; les petits salopiards sont trop petits pour pouvoir utiliser des armes à feu conventionnelles et les flingues miniaturisés n'ont pas une assez grande puissance d'arrêt pour faire beaucoup de dégâts.

- Clockwork

- Vous voulez savoir comment faire chier un pixie ? Demandez-leur s'ils font leurs courses au rayon des vêtements pour poupées.

- /dev/grll



P2.0 LIVE BLOG : USER : KAWAI -I**01.05.72, 10:43**
43 abonnés

Bon, j'ai perdu un pari et mon gage est de tenir un blog quotidien pendant un mois. Pour commencer, comme mon profil l'indique, je suis une fliquette de Pueblo. En raison de certains événements récents – dont je ne parlerai pas – j'ai été « temporairement réassignée » au service des RP à L.A. Trop cool. Je suis allée à l'ASU – allez les Sun Devils ! – et me suis spécialisée en justice pénale. Et je suis sortie dans les 7% de premiers. J'ai 23 ans, célibataire, je suis une fille et, en ce moment, je m'entraîne pour mon cinquième marathon. J'ai entendu dire que la course de San Rafael Mountain est une vraie tuerie ; suis trop impatiente. Je suis aussi un centaure. Et non, un centaure ce n'est pas un cheval qui parle, merci beaucoup.

Bref. Ça y est. Voilà mon post de la journée. Je repasserai demain.

04.05.72, 18:45
1 209 abonnés

Ok, plein de questions de la part de ceux d'entre vous qui arrivent. Et certaines d'entre elles sont vraiment dégueu. Vous vous rendez compte que je suis flic, non ? Peut-être que vous devriez réfléchir avant de poster ? Bon, Maurisa a demandé, « Comment te balades-tu dans LA ? »

Ben, y a toujours la marche. Sérieux, je n'ai jamais rencontré autant de personnes qui préfèrent conduire plutôt que de marcher sur un seul pâté de maisons. Tout particulièrement vu la circulation de LA, je peux me déplacer beaucoup plus rapidement que vous ne le pouvez dans votre petite bagnole coincée dans la circulation. La loi de Pueblo n'est pas très claire concernant les centaures, les rues et / ou les trottoirs. Je peux emprunter l'un ou l'autre, bien que je doive obéir aux limitations de vitesse quand je circule sur la rue. Pas spécialement besoin sur les trottoirs. La rapidité à laquelle les gens s'écartent quand je dévale le trottoir au grand galop est stupéfiante. Mettez ne serait-ce qu'une roue de votre moto sur un trottoir et vous verrez à quelle vitesse un drone de Pueblo foncera vers votre cul de deux jambes.

D'un côté pas si positif que ça, je me suis découverte une haine profonde et persistante des bateaux. Ai dû monter sur l'un d'eux pour la première fois la semaine dernière, et les stupides escaliers qui descendaient vers la cabine étaient trop étroits pour que je rentre dedans. J'ai dû traverser sur le pont. Ai à peine pu me tenir debout. Pas drôle. Ils ne font pas de tenues de protection pour les eaux toxiques en taille centaure non plus, donc une chute par-dessus bord aurait été salement vilaine. Ceci dit, je nage plutôt bien.

Les voitures, c'est un peu plus problématique. Voyez-le comme ça : si vous pouvez rentrer deux trolls dedans, côte-à-côte, je devrais probablement pouvoir rentrer. Peux pas monter dans un bus public, non plus – je n'arrive pas à manœuvrer dans ces allées étroites. Pueblo possède deux ou trois Citymasters modifiés pour accommoder les escouades aux officiers centaures, ceci dit, et même si c'est désagréable, ça suffit pour des voyages courts. Je ne voyage pas à l'arrière des camions ni dans un van. Et vous ? J'ai un Bulldog spécialement adapté que je peux conduire plutôt bien en me servant des commandes en RA. Voler, c'est une autre paire de manches. Même si je suis une citoyenne à part entière du CCP, la plupart des vols commerciaux sont incapables d'« installer » quelqu'un de ma taille. Deux ou trois compagnies aériennes possèdent des avions auxquels on peut retirer certains sièges de première classe, mais je dois rester couchée pendant tout le voyage. Super douloureux. Et quitter le CCP en avion, c'est un cauchemar. Les CAS ne reconnaissent même pas les droits civiques des centaures. Leurs lois de péquenauds exigent que le « bétail » voyage dans la soute. Super marrant de voler vers

Atlanta en première classe et d'en revenir dans la soute. Ceci dit, être un « animal » signifie que personne n'a pu se plaindre quand j'ai donné un coup de pied tout droit dans la poitrine à cet abruti de bagagiste – Jose, tu te rappelles de moi ? – pour m'avoir foutu une claque sur le cul. Lui ai cassé quelques côtes. C'est un chouette truc, la justice pénale. Du coup, je connais la loi. À Pueblo, je l'aurais arrêté pour avoir frappé un officier. Mais j'ai éprouvé une certaine satisfaction à entendre ses côtes se briser. Et, bon, je devrais probablement m'arrêter là pour ce soir.

06.05.72 12:01
28 084 abonnés

Alors, le meilleur coin à visiter quand on est un centaure ? L'Amazonie. Y a carrément des enclaves dans Métropole conçues pour la vie d'un centaure. Des maisons construites à l'échelle. Des ascenseurs dans lesquels vous pouvez tenir. Des accès publics conçus pour toute une série de non-métas. (Bien sûr, je me plains parfois, mais mon sort n'est pas le pire comparé à celui d'un naga. Au moins, j'ai des pouces opposables.) Le pire endroit à visiter ? Le Québec. Ils paient encore des primes pour les zoocanthropes. Lors de mon premier – et dernier – voyage là-bas, j'ai vu une femme porter des bottes en peau de naga. J'ai failli vomir. C'était lors d'une conférence de trois jours sur le trafic de métahumains. Les participants venaient d'agences de police – publiques et privées – des quatre coins de l'Amérique du Nord. Mon partenaire et moi-même étions enregistrés, mais l'hôtel nous a déboutés, malgré nos réservations. Aucun restaurant ne m'a autorisé à entrer. On a fini par dormir et manger à l'ambassade du CCP et on allait à la conférence dans un fourgon qu'on avait emprunté. La conférence, c'était le pire ; les gardes à l'entrée m'ont refusé l'accès. Il a fallu une douzaine d'autres flics de Pueblo pour les convaincre du contraire.

Enfin, ce n'était pas pire que ce qu'a dû subir mon partenaire de l'époque. Un zoocanthrope loup. Il est très fort pour pister des trucs en pleine montagne. Il est pas aussi fort pour rester poli quand un flic du Québec essaie de lui tirer dessus dans une conférence, au beau milieu de deux cents flics armés...

10.05.72 21:00
438 374 abonnés

Aujourd'hui, petite tirade sur les droits des non-métas. L'ONU a adopté l'accord n° 139-X28 en avril. L'est passé devant le Conseil de sécurité. À huis-clos. Et, subitement, l'accord n° 139-X28 retourne au point de départ. Je n'y étais pas, mais vous pouvez être sûrs que j'y ai fait attention ; moi et quelques centaines de milliers de non-métas. Je sais que des gens parmi vous ont posté des réponses à mon blog, me disant que vous connaissiez ce sentiment, me disant que vous étiez SINless avant que le CCP ne soit formé, que vous n'aviez aucun droit. Eh bien, ce sont des conneries. Vous étiez tout de même des métahumains. Bien sûr, vous aviez moins de droits. Mais vous aviez des droits. L'ONU demande à ce que tous les métahumains soient traités avec un minimum de droits civiques et tous les pays signataires de l'ONU doivent se conformer à ces minimums. Vous étiez au moins reconnus par vos semblables métahumains comme un être conscient, doté d'une âme, qui dispose de la capacité de parler et d'agir. Essayez d'entrer dans la peau d'un zoocanthrope au Québec. Dans la peau d'un centaure aux CAS. Dans la peau d'un naga aux UCAS. Vous pouvez légalement acheter des produits en peau de naga dans plusieurs pays d'Amérique du Nord. Vous avez essayé d'acheter une valise en peau d'ork dernièrement ? L'accord de l'ONU aurait rendu illégal le fait de payer des primes pour les espèces non-métahumaines listées. Finis les ordres de « tirer à vue. » Finis les voyages dans la soute. Finie l'obligation d'être « tenu en laisse » en public. Une laisse de deux mètres, mon cul.

L'accord a été adopté, et puis un (ou plusieurs) des membres du Conseil de sécurité y a mis son veto. Ça me fait chier. Pas pour moi, pas tellement pour moi, en fait. Le CCP, et puis flûte, pour les non-métas, toutes les NAO sont de chouettes endroits où vivre. Non, c'est plutôt pour les autres. Les gamins comme je l'ai été. Arrachés à leurs familles par des braconniers, vendus sur le marché libre ; le droit international ne considère même pas ça comme un délit. La vente des enfants elfes est réprimée par le droit international. Pourquoi celle des enfants centaures ne l'est-elle pas ? Parce qu'on a quatre sabots et une queue ? Conneries.

14.05.72 00:03
1 034 933 abonnés

OK, Bob ? Ouais, toi. Le mec qui va pas tarder à entendre frapper à sa porte ? Tu vois ces deux flics du Pueblo ? Ils viennent parce que racoler un flic, ça va à l'encontre de la fou-tue loi !

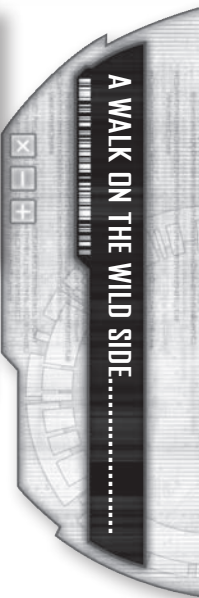
Pour la petite histoire, je n'offre pas de « balades à poney. » Même pas pour la quantité de nuyens que Bob proposait.

Et, non, vraiment pas. Je ne trouve pas les hommes métahumains (ou même les femmes) particulièrement attirants. Je ne comprends pas cette obsession métahumaine du sexe. Je vous jure, vous, les deux-jambes, vous êtes prêts à baiser tout ce qui reste en place suffisamment longtemps. J'ai grandi dans une communauté métahumaine. J'ai fait face aux insinuations et au harcèlement. On penserait que des créatures fragiles comme les métahumains s'arrêteraient un peu pour penser avant d'ouvrir leur gueule devant une créature qui peut vous émasculer d'un coup de sabot bien placé.

Sur le même sujet, des milliers d'entre vous me demandent comment c'est un rencard pour un centaure. Je suppose que ça se passe de la même façon que pour n'importe quel non-méta vivant dans une ville de métas. C'est pas comme s'il y avait beaucoup de centaures qui se baladent dans L.A. Je crois bien que j'ai déjà rencontré les trois qui y vivent. Et ouais, on peut se sentir assez seule. Ça peut être chouette d'avoir un partenaire pour faire son footing, vous voyez ce que je veux dire ? Mais, pour ce qui est d'un vrai rencard. Y font quoi généralement les métas ? Ils sortent dîner, se chopent une sim peut-être, ils vont en club, au théâtre ou à une manifestation sportive ? Eh bien, réfléchissez-y un peu. Quel restaurant va m'accueillir confortablement ? Les tables sont si rapprochées que je ne peux pas même battre de la queue sans me mettre du canard à l'orange dessus. Les sims ? Le point de vue « humain » des émotions et des sensations physiques est tout simplement flippant. Aller dans un club ? OK. Vous avez déjà vu un centaure danser ? C'est pas joli-joli. Sans compter que je dois constamment faire attention à ne pas marcher sur quelqu'un dans ces endroits bondés et que je déteste vraiment la foule. Les centaures détestent la foule, pour la plupart. Et, bien que j'adore le sport, la plupart des stades sont conçus pour des métas. Je n'arrive même pas à manœuvrer dans les escaliers de ces endroits. Enfin, une personne qui vit avec un salaire de flic ne peut pas se payer de sièges pour aller voir un match.

Donc, pour l'instant, je me concentre sur ma carrière. C'est pas que je ne veux pas d'enfants, un de ces jours. Mais quant à avoir un partenaire ? Ou des partenaires ? Ouais, je ne vois pas ça se produire d'aussitôt. Pas tant que je vivrais à L.A., tout du moins. Peut-être que si je déménageais à Métropole... ils ont des plages sympas à Métropole...

Message Urgent...



Voyages

Les voyages peuvent être une source de problèmes pour de nombreux conscients. Vu que les différentes nations ont différentes lois concernant les droits des conscients, et sans compter l'obligation d'avoir un SIN et une preuve de son identité, les voyages sont particulièrement périlleux pour eux. La plupart des compagnies aériennes internationales sont possédées par des corpos, elles suivent donc leurs propres politiques internes concernant la présence à bord des conscients. Des conscients qui avaient planifié leur déplacement d'un pays sûr à un autre se sont même retrouvés en danger des suites de conditions météorologiques ou de pannes exigeant un arrêt imprévu dans un pays qui n'identifie pas leur espèce comme consciente. De plus, les avions normaux sont conçus pour des passagers de taille métahumaine, les plus grands conscients, tels que les nagas ou les centaures, se voient souvent forcés de faire le voyage dans les soutes ou les parcs pour animaux. Le confort des passagers métahumains est également un facteur important lorsque les conscients voyagent ; peu de métahumains seront tranquilles à l'idée de partager une cabine avec un naga. Les conscients qui semblent les moins « étrangers » aux métahumains, tels que les sasquatchs et les pixies, seront moins susceptibles de faire face à ce problème.

- Du côté des avantages, je connais un naga qui s'est expédié lui-même par avion cargo en tant qu'« animal vivant, manier avec prudence » sans s'inquiéter des visas, du SIN et des autres trasseries, avec lesquelles le reste de l'équipe a dû se débrouiller.
- Stone
- Une zoocanthrope otarie avec laquelle j'ai travaillé dans le passé aimait se vanter de la fois où elle s'est expédiée vers un zoo situé dans une enclave corporatiste très sécurisée. Elle a changé de forme au milieu de la nuit et a quitté les réservoirs de quarantaine sur ses jambes. J'imagine l'expression du visage des membres du personnel quand ils sont allés bosser et qu'il leur manquait une otarie.
- Lyran

- Et de l'autre côté, certains pays (comme le Québec) exigent une période de quarantaine de six à douze semaines pour certains types d'animaux importés. Tu parles que ça fout en l'air les plans de voyage ! Encore un autre exemple qui prouve que ça paie toujours de faire des recherches (et de savoir quelle patte graisser).
- Sticks

CITOYENS CORPORATISTES DU ANIMAUX FAMILIERS CORPORATISTES

Alors que l'on est toujours en train de déterminer les droits publics des conscients, la Cour corporatiste a récemment adopté une résolution qui reconnaît la conscience de sept espèces. Ces espèces sont les nagas, les centaures, les sasquatchs, les drakes, les esprits libres, les goules et les pixies. (Bien que les goules ne soient pas techniquement une « espèce différente », elles ont été incluses dans la résolution.) La Cour corporatiste reconnaît et accorde, naturellement, les pleins droits aux dragons depuis des décennies. Ceci signifie, par exemple, que la pratique courante de « capturer » des nagas dans la nature et de les asservir ensuite en tant que « créatures de garde », est désormais interdite pour toutes les corporations sous la juridiction de la Cour corporatiste. Pour les nagas actuellement détenus par une corporation, ils ont le choix entre soit acquérir la citoyenneté corporatiste soit quitter la corporation.

Individuellement, les corporations ont totale discrétion afin de savoir si elles souhaitent employer un conscient ou lui offrir la citoyenneté corporatiste. Toutefois, la résolution est une étape décisive dans l'histoire des droits des conscients et, souhaitons-le, la pression sur l'ONU fera qu'une mesure similaire apparaîtra sous peu.

- Le doc est une idéaliste ou alors est juste très, très naïve. Comme si le fait que la CC dise « vous ne pouvez pas faire ceci » allait arrêter une corpo ?
- Beaker

- Oh, crois-moi. La CC a des moyens pour imposer sa volonté.
- Kay St. Irregular

SOCIÉTÉS NON-MÉTAHUMAINES

La plupart des conscients vivent dans leurs propres sociétés plutôt que dans la société métagumaine. La compréhension des conscients commence par la compréhension de leurs cultures et de leurs points de vue sur le monde, y compris leur spiritualité, leur utilisation (ou non) de la technologie, leurs méthodes de résolution des conflits ainsi que leurs systèmes structurels en matière de commandement ou de politique.

Nombre de sociétés non-métas sont insulaires. Elles sont souvent isolées géographiquement des autres groupes similaires, bien que des liens de communication et de commerce existent et que des individus se déplacent entre ces groupes afin de partager des idées et d'assurer la diversité ethnique et génétique. L'un des plus grands problèmes auxquels font face les sociétés conscientes est représenté par cet isolement avec les autres groupes semblables. L'autre grand problème est l'empiétement de la métahumanité sur le territoire nécessaire à la survie d'une société consciente. L'empiétement entraîne des tensions dans la société et des conflits entre les métahumains et les conscients.

USAGE DE LA TECHNOLOGIE

La plupart des conscients vivent dans des sociétés de faible niveau technologique. Bien qu'on définisse ces sociétés comme « primitives », il est plus correct de dire qu'elles ne sont pas dépendantes de la technologie dans leur vie quotidienne. Tous les conscients ont fait montre de la capacité à utiliser la technologie métagumaine à leur avantage, indépendamment de sa complexité. Pendant des décennies, les cercles corporatistes (et même scientifiques) ont débattu du fait que le manque de sophistication technologique était une preuve que les divers êtres non-métas étaient donc non conscients. L'un des exemples les plus flagrants, et un des plus répandus, de cette ignorance et de ces abus volontaires à l'encontre des non-métas est la capture et la vente (qui se poursuit de nos jours) du naga en tant que « créature de sécurité ». Les corporations ont persisté à considérer les nagas comme des « animaux », malgré le fait que les nagas enlevés étaient en mesure d'apprendre rapidement à utiliser la technologie métagumaine, allant même jusqu'à devenir de compétents hackers de sécurité et programmeurs de logiciels. Elles ont donc continué à les acheter et à les vendre. Même leur aisance avec les langues métagumaines n'était pas suffisante pour dissuader leurs maîtres corporatistes.

Généralement, les conscients évitent la technologie métagumaine, lui préférant un mode de vie plus basique. Ce désir de vivre en accord avec la nature n'est pas le signe d'une intelligence inférieure mais d'un choix réfléchi qui convient à leur culture et à leur société.

Il arrive fréquemment qu'un pourcentage beaucoup plus élevé de la population soit Éveillée chez les conscients et ils

utilisent souvent des moyens magiques afin d'accomplir de nombreuses tâches pour lesquelles les métahumains comptent sur la technologie.

Définir le primitif

Au sein de certaines écoles de pensée, l'absence de signes majeurs de développement économique, technologique ou de modernisation est la marque d'une « société primitive ». Les métahumains font toujours référence aux cultures non-métas comme à des cultures primitives, bien que bon nombre de xénoanthropologues refusent d'employer le terme « primitif » — terme qui est tombé en désuétude au sein de nombreux cercles académiques, bien que toujours en vigueur dans les cercles corporatistes.

Toutefois, si ces sociétés n'ont pas développé de sophistication technologique, elles ont, de manière générale, développé d'autres aspects de leur société. Au lieu de développer leurs aspects économiques et technologiques, les cultures non-métas sont généralement plus innovatrices et sont hautement développées en termes d'expression artistique, de croyances spirituelles, de rituels, de traditions, de cérémonies, de connaissances magiques, d'expériences du terrain et d'autres facettes intangibles de leur culture.

Cette absence de matérialisme est bien souvent une division culturelle conflictuelle entre les conscients et la métahumanité.

SPIRITUALITÉ

Il est difficile de faire des généralisations rapides concernant la spiritualité des conscients. De plus, elles sont souvent imprécises. Cependant, l'importance générale de la spiritualité forme une très nette différence entre la métahumanité et les conscients. L'Éveil a mené la métahumanité à porter un regain d'intérêt à la religion et à la spiritualité. Peu de métahumains, en revanche, placeront la religion comme l'aspect le plus important de leurs vies, le travail et les loyautés corporatistes détiennent généralement la première place dans la vie quotidienne métagumaine. Il n'en est pas ainsi pour les conscients. La spiritualité — qui englobe le point de vue religieux — est entremêlée au tissu de leurs vies quotidiennes et dans chaque aspect de leurs interactions sociales. Je vous recommande vivement de lire les essais de Wilkenset sur la spiritualité des conscients si vous devez interagir avec un conscient ou que vous prévoyez de vous rendre sur leur territoire.

Nombreuses sont les sociétés conscientes qui relient leur spiritualité à leur point de vue sur la magie. D'ailleurs, nombre d'entre elles font de remarquables parallèles avec le chamanisme.

- Le chamanisme dans les cultures non-métas est assez courant, du moins d'après mon expérience. Je suis la voie de Loup, nombre d'entre vous le savent. Je connais un chaman zoocanthrope loup, qui suit également Loup — un cas assez courant parmi les magiciens zoocanthropes, si j'ai bien compris. Lui et moi avons eu des expériences remarquablement similaires lors de nos périple magiques et nous nous comprenons tous deux lorsque nous discutons de notre magie (à défaut d'autre chose). Je l'envie en fait ; sa spiritualité et sa connexion à Loup semblent totalement inébranlables, dépourvues du questionnement, des examens de conscience ou du doute qui accable les métahumains lors de notre propre périple spirituel.

- Lyran

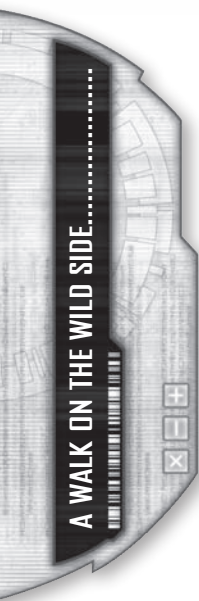
EN SAVOIR PLUS SUR...

- J'ai pensé que vous pourriez apprécier certains des articles de mes journaux de recherche concernant les travaux que j'ai menés sur une variété de sociétés conscientes.

- Dr. Lucy Shapiro

RECHERCHE PAR MOT-CLÉ ÆTHERPEDIA : Société

Une société est une population de métahumains (d'êtres conscients) caractérisée par des configurations de relations entre individus qui partagent des caractéristiques similaires qui les définissent, tels que la culture, les comportements, les institutions, et les traditions. Une société peut se composer de personnes à l'héritage ethnique semblable ou d'un groupe plus large se basant sur la nation ou la culture. Une société est généralement constituée de gens qui partagent une infrastructure économique, politique, sociale et industrielle.



LES NAGAS

La culture naga semble provenir d'Angkor Wat, le Royaume naga. La plupart des nagas reconnaissent Angkor Wat comme leur « patrie », même si des colonies et des groupes familiaux de nagas vivent disséminés sur le globe — soit du fait de leur propre apparition à un endroit donné, soit du fait de l'importation par les métahumains soit par le fait que des nagas provenant d'ailleurs ont colonisé telle ou telle zone. Le Nagaraja — le roi d'Angkor Wat — est considéré comme le roi de tous les nagas et beaucoup d'entre eux, même ceux qui vivent sur d'autres continents ou derrière des murs corporatistes, suivent les décrets qu'il prononce à Angkor Wat. Le roi est également le porte-parole de tous les nagas pour les esprits « supérieurs » (dans leur religion fortement ritualisée, toutefois, n'importe quel chaman peut communiquer directement avec les esprits « inférieurs »). La culture naga est empreinte de rituels, dotée d'un système rigide de classe, de lois et de mœurs culturelles compliquées et a développé la reconnaissance des arts jusqu'à l'extrême.

À l'instar des autres reptiles, les nagas sont des animaux à sang froid, aussi ont-ils naturellement tendance à habiter les régions tempérées ou tropicales. Les nagas vivent en grands groupes familiaux. Fréquemment, trente membres ou plus d'une famille partagent le même milieu de vie. La conservation de la chaleur corporelle est peut-être la raison pour laquelle les groupes familiaux tendent à dormir tous enlacés au même endroit — d'ailleurs, le fait de dormir seul est considéré comme complètement anormal pour un naga.

Bien sûr, les nagas élevés loin de leurs familles — souvent victimes d'asservissement par les métahumains — tendent à avoir des points de vue plus « métahumains » sur de nombreux sujets et à avoir des difficultés à s'acclimater à la culture naga lorsqu'ils sont réunis avec leurs familles.

// chargement d'un fichier texte Uniformat :: utilisateur Dr. Lucy Shapiro //

Journal de recherches
[17 juillet 2068]

Suis arrivée à Angkor Wat aujourd'hui. Ai voyagé avec l'équipe atlante. Dois dire que c'est l'équipe la plus compétente avec laquelle j'aie jamais travaillé. Apparemment, la Fondation atlante a des relations étroites avec la monarchie d'Angkor Wat. Ils resteront deux jours, puis me laisseront ici — en supposant que je réussisse à négocier le privilège de rester ici avec les nagas.

L'apparition soudaine de deux imposants nagas fut le premier signe que nous avons pénétré dans la nation des nagas. Plusieurs esprits de bonne taille se tenaient derrière eux. Je suppose qu'ils ont employé la magie pour se dissimuler. Les métahumains sont traités avec soupçons voire avec hostilité en territoire naga, ce sont les chasseurs métahumains et les équipes corporatistes de « récolte » qui prévalent bien souvent ici. Le naga le plus grand — un magicien hautement qualifié, à ce qu'il semblait — nous a soumis chacun à une sonde mentale magique, sensation étrange ! Très bizarre. Encore un autre rappel que les nagas font confiance à la magie, aussi je ferais mieux de m'y habituer. Le chef d'équipe de la FA dit que les sondes mentales sont courantes parmi les nagas d'Angkor Wat et sont considérées comme une manière simple et rapide de communiquer. Qu'elles soient volontaires ou pas. (Il m'a également informée que les pratiques magiques d'influence sont strictement taboues.) Fort heureusement, le chef de l'équipe de la FA fut reconnu et on nous permit de continuer. J'étais à peine en mesure de contenir mon excitation lorsque nous avons pénétré dans la ville. Ne sachant pas quel était le point de vue naga concernant la photographie, j'ai fait quelques croquis rapides de la ville. Ai dessiné une foule de jeunes nagas, apparemment fascinés par mes capacités artistiques (si tant est que j'en ai). Comme il est dans la nature de la jeunesse à travers le monde, ils étaient curieux et pleins d'entrain. J'ai fait d'eux plusieurs croquis, en utilisant de l'encre colorée pour

L'ORIGINE DE LA CULTURE DES CONSCIENTS

L'une des questions principales que se pose la xénoanthropologie est de trouver de quelle manière s'est formée la culture des conscients. Si certaines sont des extensions évidentes des modèles de socialisation des animaux ordinaires, sont imposées par les métahumains ou se sont adaptées par l'observation de la société métahumaine, un petit nombre de ces mystérieuses cultures sont, inexplicablement, plus élaborées et plus construites. De nombreuses études ont prouvé que les korrigans, les nagas d'Angkor Wat, et les dragons semblent avoir des cultures disposant de la même richesse, concernant les aspects contextuels, qu'une culture qui s'est développée pendant des siècles. Ceci reste une véritable énigme, vu que les conscients sont apparus pour la première fois il y a approximativement soixante ans.

Ces groupes définis semblent avoir une culture relativement continue. Les théories sur ce sujet vont des théories marginales aux théories relativement respectées. Toutes, cependant, peuvent compter sur le soutien de différents groupes. Certaines de ces théories sont :

La continuité culturelle : il est possible que les conscients possèdent, en réalité, une culture qui remonte à un âge de magie précédent. Le « cycle récessif » n'a pas non plus nui à ses membres car ils se trouvaient dans un état d'hibernation magique ou parce qu'ils sont parvenus à rester isolés dans une zone qui a réussi à maintenir son potentiel tout le long du cycle récessif.

Les esprits mentors : les esprits (considérés comme leurs « dieux ») ont guidé et aidé la société à établir sa mythologie, ses comportements culturels et ses rituels. Dans cette théorie, les chercheurs croient que l'élévation des membres Éveillés de la société à des postes de direction facilite la communication entre les esprits et les conscients. Ces membres haut placés suivent souvent des modèles de croyances chamaniques.

La préservation des souvenirs : certaines recherches, menées par des groupes marginaux, ont comme postulat que certaines espèces Éveillées gardent en mémoire les souvenirs et les comportements sociaux venus d'un âge de magie précédent. Ces souvenirs sont devenus une partie intégrante de leur ADN et ont été passés aux générations suivantes pendant le « cycle récessif ». Lorsque les conscients se sont Éveillés (ils suggèrent que cela s'est produit de la même façon que la gobelinisation des orks et des trolls pour les humains), leurs souvenirs se sont réveillés avec eux.

Les influences culturelles métahumaines (1^{re} théorie) : les métahumains qui interagissent avec les conscients leur ont imposé leurs croyances en leur apportant un ensemble d'attentes et de conseils culturels. Les conscients, qui ne connaissaient rien d'autre que cela, se sont adaptés à ces croyances et les ont faites leurs.

Les influences culturelles métahumaines (2^e théorie) : la force de la croyance dans la mythologie et la religion métahumaines ont, d'une certaine façon, « formé » des créatures conscientes, complètes et dotées de cultures antiques. Les conscients proviendraient donc de la conscience collective métahumaine.

- Hé, elle a oublié la « conspiration draconique », les dragons auraient créé les créatures à partir des brumes du temps et les utilisent comme leurs laquais terrestres...
- Plan 9

Message Urgent...

A WALK ON THE WILD SIDE.....



capter les vives tonalités d'arc-en-ciel de leurs écailles. Tous les jeunes parlaient le khmer nāga. J'ai un ensemble complet de linguasofts, mais malheureusement celui-ci n'est pas disponible dans le commerce. Néanmoins, avant que l'équipe de la FA ne soit revenue de son entretien, j'en avais appris les bases : bonjour, je m'appelle..., s'il vous plaît, merci. J'ai également appris que les nagas n'apprécient apparemment pas le rire humain. Il me faudra découvrir si c'est à cause du son ou de l'expression du visage...

Ai été invitée par plusieurs familles de nagas à rester chez elles. Il existe des constructions à Angkor Wat — principalement en pierre — que les nagas utilisent comme maisons. Ils dorment en groupes familiaux, tous ensemble. Je suppose que ceci a évolué d'une nécessité de conservation de la chaleur. J'ai refusé, préférant dormir seule dans ma tente. Ce n'est pas que j'ai peur des serpents, mais je m'inquiète plus de me faire écraser... Je peux d'ors et déjà dire que ceci pourrait constituer un problème à régler ; il est possible qu'il me faille découvrir un moyen sûr de dormir avec les nagas afin de ne pas insulter mes hôtes. [Note pour moi-même : avoir plusieurs doses d'anti-venin sur moi ; demander si les guérisseurs nagas ont des remèdes naturels.]

Journal de recherches [23 juillet 2068]

Toute seule depuis quatre jours. Aujourd'hui j'ai rencontré le Nagaraja. C'est un naga extraordinairement beau aux écailles bleu profond (et il mesure 17 mètres de long, ce qui est également extraordinairement grand). J'ai été invité à dîner avec la famille royale, qui comprend le Nagaraja, ses trois compagnes et une douzaine d'individus : sa progéniture adulte. Aux dires de tout le monde, le Nagaraja est un diplomate intelligent et habile, multilingue et est fort bien versé dans la culture méta-humaine. Il a semblé heureux que je parvienne déjà à maîtriser un khmer nāga rudimentaire ; une bonne chose, vu que c'était la langue principale au dîner.

Il m'a fait les honneurs en me présentant le morceau de choix au dîner. Qui s'est avéré être un lapin vivant. Grand merci, j'ai investi dans ce ware digestif. Un mauvais moment à passer lorsque j'en ai pris les premières bouchées.

Les nagas ont un visage des plus expressifs, même s'ils ne clignent pas des yeux. Maintenir le contact visuel est difficile, mais détourner les yeux met fin à la conversation. [note pour moi-même : des gouttes ophtalmiques seraient utiles.] Les nagas semblent étrangement intéressés par ma capacité à cligner des yeux. Une douzaine d'entre eux ont déjà mis le « doigt » entre mes paupières, ce qui est, euh, inconfortable. Ai également vécu des moments étranges lorsque deux jeunes ont décidé de « faire l'expérience » de mes sens. L'emploi de la magie sur d'autres êtres est autorisé, dans certaines limites. Je n'ai pas encore vu de naga faire usage de la magie de façon manipulatrice ou hostile à l'encontre d'un autre naga. Là où je les trouve intrusives, eux ont évolué et considèrent les sondes mentales comme un moyen de communication efficace. [Note pour moi-même : la présence de tant d'individus magiquement actifs est-elle une méthode de maintien de l'ordre efficace pour prévenir les abus magiques ? Plus de recherches sur ce sujet seront nécessaires.]

La magie est partout dans Angkor Wat, bien que, d'après mes observations, seulement un tiers environ des nagas soient magiquement actifs. Leur économie externe (le commerce de biens avec les métagumains) est basée sur la collecte d'émeraudes et de telesmas. Ne disposant pas de mains, le travail incombe à ces nagas en mesure de manipuler leur environnement par la magie. Les nagas qui ne sont pas magiquement actifs semblent compter sur la magie pour de nombreuses activités, de la construction de structures vivantes à la guérison magique. J'ai observé des douzaines de cas où un magicien jette un sort pour (ou sur) un naga non magicien sans que celui-ci ne lui ait demandé. [Note pour moi-même : dois travailler plus dur pour ne pas inclure de ressenti humain dans mes observations ; ma vision du naga magique qui voit les nagas

non magiciens comme des « handicapés » est anthropomorphique.] Il existe une dichotomie distincte dans leur société, les magiquement actifs étant favorisés d'une manière flagrante en politique et dans leurs coutumes.

Après le dîner ont suivi musique, histoires, récitations et danse. La musique et les histoires s'accompagnaient d'illusions raffinées. Je suppose que des parties de la performance étaient visibles sur le plan astral ; les nagas sont de nature duale. Malheureusement pour moi, je ne le suis pas ; je me demande si j'ai manqué une grande partie de la performance.

Me suis rappelé de ne pas rire ou de ne pas sourire avec la bouche ouverte. On ne bâille pas !!! Ça rend les nagas nerveux ; une bouche ouverte est le signe d'un danger. Plusieurs nagas m'ont sondé l'esprit lorsque j'ai bâillé par accident, ils essayaient de savoir de quoi j'avais peur. Plus de bâillements !

Journal de recherches [8 septembre 2068]

Ai assisté à une cérémonie d'éclosion aujourd'hui. Seules les femelles étaient présentes ; les mâles ne sont pas autorisés à pénétrer dans les chambres d'éclosion (seulement pour des raisons cérémonielles, apparemment ; j'ai eu la preuve que les nagas mâles et femelles ont une responsabilité égale dans l'éducation et le soin des jeunes). Les nagas sont ovovivipares. La mère porte les œufs pendant six mois, puis elle les pond. Ils éclosent dans un délai de vingt-quatre heures après la ponte. Apparemment, l'heure à laquelle ils éclosent est culturellement significative. Cette couvée a éclos au lever de la lune et la mère était extrêmement fière. [Note pour moi-même : découvrir si les mères ont un contrôle sur l'heure de la ponte.] La cérémonie a débuté lorsque les œufs ont été pondus et s'est terminée lorsque le dernier œuf a éclos, plusieurs douzaines de femelles ont assisté à la cérémonie du début à la fin. Elles ont chanté, un groupe après l'autre ; ces chants étaient étrangement beaux et très évocateurs. Au moment où le premier œuf a commencé à éclore, toutes les femelles se sont mises à chanter. Immédiatement après l'éclosion, chaque enfant a été nourri, une femelle choisie lui donnant une souris vivante. Je suppose que la nourriture est une autre partie du rituel. On m'a dit qu'un lien fort se créait entre l'enfant et le premier naga qui le nourrit, et que la femelle choisie deviendra le mentor de l'enfant. Peut-être que « marraine » serait une traduction plus exacte ? Cette femelle donne à l'enfant son nom d'enfance ; à l'âge adulte, le naga choisira son propre nom d'adulte. On m'a également raconté que les enfants seraient entièrement développés et sexuellement matures dans les trois à quatre ans, bien qu'ils soient encore considérés comme mineurs jusqu'à ce qu'ils aient entre six et huit ans — c'est apparemment à cet âge que les nagas magiciens s'éveillent. Après l'éclosion, la mère restera avec les enfants, dans la chambre d'éclosion, pendant encore sept jours, puis la mère et les « marraines » escorteront les jeunes à l'extérieur pour qu'ils rencontrent leur père et le reste de leur famille étendue. Une grande fête sera donnée à cette occasion. [Note pour moi-même : dois apporter un cadeau approprié pour la fête de l'éclosion. Les nagas apprécient la musique ; peut-être des berceuses ?]

Journal de recherches [10 février 2069]

Il semble que la pratique de se faire la cour soit pratiquement inexistante chez les nagas. Les pères ou les mâles âgés se chargent d'arranger les mariages. Les fiançailles peuvent se produire peu de temps après l'éclosion chez les nagas de haut rang. Les mariages peuvent se produire n'importe quand après la huitième année, à moins que le jeune ne s'éveille. Les jeunes Éveillés suivent un programme d'apprentissage et ne se marient pas jusqu'à ce qu'ils le terminent. Les mariages nagas semblent être pour la vie, selon mes observations, bien que les époux veufs puissent négocier un nouveau mariage. Un taux de mortalité assez élevé rend cette pratique assez courante. Les nagas Éveillés des deux sexes ont généralement de multiples conjoints, alors que les nagas ordinaires semblent limités à un

conjoint unique. Un autre exemple du favoritisme à l'égard des Éveillés. Je n'ai vu ou n'ai entendu parler d'aucune progéniture illégitime ; les nagas à qui j'ai posé la question ne semblent pas comprendre le concept. Se pourrait-il que ce soit culturel ?

Je rapporte ceci parce que, la nuit dernière, un jeune naga a quitté Angkor Wat pour échapper vraisemblablement à un mariage non désiré. Il est parti avec une bourse d'émeraudes. Rangsey m'indique que le jeune naga essaiera probablement de se rendre dans une ville métagumaine et de s'inscrire dans une université. Il n'était pas d'une famille de haut rang, aussi le Nagaraja ne le poursuivra pas. Le monde est plutôt dangereux en dehors d'Angkor Wat ; les chasseurs métagumains rôdent au-delà des frontières, dans l'espoir de capturer ou de tuer des nagas solitaires soit pour le marché de l'esclavage soit pour celui de la lucrative médecine chinoise. Pauvre gamin. J'espère qu'il s'en sortira.

// fin de la pièce jointe texte Uniformat //

LES CENTAURES

La culture centaure varie selon l'emplacement et les groupes familiaux distincts (que l'on nomme tribus, communautés ou troupeaux), peut-être même plus encore que chez n'importe quels autres conscients apparentés. Notez que j'emploierai ici le terme « tribu », bien que ce terme ne soit qu'un des descripteurs appropriés parmi de nombreux autres. Là où une tribu est monogame et élève ses enfants au sein de petites unités familiales, une autre tribu pratique les relations multiples entre adultes et élève tous ses enfants en communauté. En dépit de toutes leurs différences, cependant, les tribus de centaures partagent certains aspects spécifiques. Ces aspects comprennent une forte conception spirituelle de type chamanique, une préférence pour le style de vie de chasseur / cueilleur et un sens profond de l'autonomie. Les tribus de centaures partagent également de nombreuses caractéristiques en matière de culture et de communication, comme le langage corporel — malgré la grande diversité de langues qu'ils parlent et les considérables séparations géographiques.

L'habitat — qu'il soit permanent, comme la communauté du lac Louise, ou temporaire, comme cela des tribus nomades de Mongolie — est généralement construit à la main, avec beaucoup de soin. Les structures sont à un seul étage et les escaliers sont extrêmement rares.

Hiérarchie

La plupart des tribus de centaures ont une stricte structure hiérarchique avec un chef fort et les membres adultes ont tous une compréhension claire de leur rang. Le chef de la tribu peut être un mâle ou une femelle. Une chose que j'ai notée, toutefois, est que dans les tribus menées par un mâle, le second est toujours une femelle. Dans les tribus menées par une femelle on trouve globalement autant de seconds mâles que de seconds femelles. Le rang dans la tribu semble être établi par la force de la personnalité ; d'après mes observations, les défis physiques réels sont rares. Il peut être étonnant de noter que le fait d'avoir des talents magiques ne semble pas avoir de corrélation directe avec le rang.

// chargement d'un fichier texte Uniformat :: utilisateur Dr. Lucy Shapiro //

Journal de recherches : Mongolie
[14 juillet 2065]

Après avoir assisté aux festivals de Naadam à Oulan-Bator, j'ai obtenu la permission de suivre la tribu des Prestes-grimpeurs le reste de l'été. C'est une tribu de centaures nomades. Leur tribu a gagné plusieurs récompenses lors du festival et une équipe de quatre jeunes femmes a décroché les honneurs du concours de tir à l'arc, chacune a gagné un titre national de tireuse d'élite. [Note : les chercheurs métagumains

utilisent les conventions générales de jument / étalon / poulain pour faire référence au sexe, mais j'ai appris que les centaures se nomment entre eux femme / homme / enfant — l'utilisation des équivalents équins tout particulièrement est considéré comme une insulte.] J'ai déduit que c'est un honneur significatif pour la tribu — ils ont fait la fête toute la nuit. Je ne peux qu'imaginer de quelle manière ils sont tous debout et prêts à partir à cette heure matinale. J'ai mis la main sur un robuste poney pour le voyage, sachant que je ne pourrais pas marcher pour les suivre et qu'on m'a fermement découragée d'utiliser un véhicule motorisé. Enfin, le petit Pied-Blanc et moi-même nous débrouillerons très bien — il semble qu'il soit content de suivre les (bien plus grands) centaures de tête. J'ai chargé un linguasoft et un tutorsoft de mongol khalkha ; je m'efforcerai d'apprendre le langage aussi rapidement que possible dans ces conditions.

Journal de recherches
[15 juillet 2065]

Je n'ai jamais eu aussi mal de ma vie. Chante-en-galopant, le guérisseur de la tribu, a pris pitié de moi et m'a donné du thé fortement infusé, ce qui m'a aidé un peu, mais j'ai dû faire appel à ma réserve d'urgence d'aspirine. Chante-en-galopant m'assure que je m'habituerai au rythme en quelques jours. J'ai déjà pu observer que la vigueur physique est hautement appréciée. Malgré le fait que les centaures devaient souffrir d'une énorme gueule de bois après avoir fait la fête toute la nuit, pas une seule plainte ou un seul gémissement ne s'est élevé quand la cheftaine a ordonné que le camp soit replié, une heure avant l'aube. Le rythme a été soutenu toute la journée. Ils n'ont même pas pris la peine d'installer le camp cette nuit et sont repartis de nouveau ce matin avant l'aube. Même le jeune bébé a gardé le rythme.

La tribu se compose de dix-huit adultes, de cinq jeunes (âgés de 3 à 17 ans) et d'un bébé de trois mois. Le bébé est la fille de la cheftaine, ainsi que l'une des jeunes — l'une des adolescentes qui ont gagné le concours de tir à l'arc. J'ai déjà appris le rang qu'occupe chaque membre adulte. Intéressant, et facile à apprendre par l'observation. Au camp du soir, le repas commun a été servi dans ce qui devait être l'ordre du rang. J'ai été servie presque à la fin. J'ai noté que les enfants étaient servis en même temps que leurs mères — d'autres observations au cours de la journée ont semblé confirmer le fait que les enfants détiennent le même rang que leurs mères. Les membres des rangs inférieurs sont tolérants vis-à-vis des jeux des enfants. En se poursuivant (pendant qu'ils jouaient à chat — ce doit être un jeu universel qui franchit les barrières entre les espèces), un des enfants a percuté un homme, qui a commencé à gronder les enfants. Il a suffi d'un seul regard d'une mère — d'un rang plus élevé apparemment — pour que l'homme opère une retraite. Intéressant.

La hiérarchie semble très rigide. Le langage corporel, mais aussi verbal, semble la renforcer. [Note : tant que je suis présente, j'espère observer les centaures résoudre un conflit de hiérarchie.]

Les corvées et la vie quotidienne semblent se passer très bien, néanmoins. Chaque individu est bien attaché à sa place dans la tribu. Même les membres des rangs inférieurs semblent contents de leur position. [Note pour moi-même : questionner Chante-en-galopant au sujet de l'« ambition. »]

Journal de recherches
[31 juillet 2065]

Nous sommes entrés dans les territoires montagneux il y a quelques jours. Chaque matin, des éclaireurs isolés quittent la tribu principale. Puisqu'ils retournent en soirée avec du gibier, je suppose qu'ils chassent ; les centaures vivent principalement d'un régime de viande, qu'ils complètent avec du lait des chèvres de leurs troupeaux. On boit du lait à presque chaque repas ou on en fait de copieuses soupes. Les Prestes-grimpeurs survivent dans ces rudes montagnes grâce aux

capacités de chasse et de pistage de leurs éclaireurs. Les tribus métahumaines tendent à être clairsemées dans ces montagnes accidentées ; la Mongolie, dans son ensemble, est très faiblement peuplée. Selon Chante-en-galopant, la tribu passera les mois d'été à errer dans les montagnes et à cueillir des plantes Éveillées, qu'ils transforment en potions ou qu'ils vendent telles quelles. L'habileté des centaures à trouver ne serait-ce qu'un peu de gibier et à localiser des plantes Éveillées spécifiques est sans aucun doute un avantage distinct par rapport aux nomades métahumains.

Il est effarant de constater les énormes quantités de nourriture que les centaures absorbent. Je ne peux que me demander de quelle manière s'en sortent les tribus de centaures qui ne subsistent pas grâce à un régime à si haute teneur en graisses et à si haute valeur protéinique. [Note pour moi-même : faire des recherches sur la physiologie et l'appareil digestif des centaures.]

Journal de recherches [18 août 2065]

Notez le laps de temps depuis ma dernière entrée. Ai découvert une facette intéressante de la communauté centaure au sujet des limites personnelles. Les centaures, grâce à leur capacité magique à trouver — eh bien, à peu près n'importe quoi, à ce qu'il semble — ont un sens très différent de la propriété individuelle. Mon journal électronique avait disparu de mes sacs quand je suis retournée au campement il y a quatre jours, après avoir un peu voyagé avec les éclaireurs. Bien que j'aie demandé où il se trouvait, personne n'a daigné me répondre. Il semble qu'il y ait eu un malentendu. J'ai hésité à accuser qui que ce soit de vol. Aujourd'hui, finalement, Rayon-de-soleil-dans-la-neige m'a demandé pourquoi je n'écrivais pas dans ma « machine parlante humaine ». Rayon-de-soleil-dans-la-neige est un jeune mâle, direct, dépourvu de tact, et classé huitième dans la tribu. [Note : j'ai classé chaque individu de la tribu selon son rang, y compris les enfants ; le bébé a le rang de sa mère (1).] Je lui ai dit que quelqu'un l'avait pris mais que je ne savais pas qui. Il m'a rapidement indiqué que Tache-blanche (rang : 5) l'avait ; la fille adolescente de la cheftaine. Apparemment, tout le monde supposait que je savais où il était et que je n'avais pas d'objections à ce que la fille s'en serve.

Dans la tribu des Preste-grimpeurs, le concept de « vol » ou de « larcin » n'existe apparemment pas. Comment qualifier une action de vol si le propriétaire sait où est son bien ?

Journal de recherches [8 septembre 2065]

Ai quitté la tribu aujourd'hui avec un groupe de cinq femmes. Elles chasseront et camperont tout près, mais à l'écart de la tribu.

Normalement les groupes d'éclaireurs sont mixtes et reviennent toujours vers la tribu principale pour passer la nuit en sécurité. Je suis déconcertée par cette nouvelle pratique. Tache-blanche guide le groupe ; à dix-sept ans, elle est la plus âgée. La plus jeune a neuf ans ; toutes les jeunes femmes de ce groupe sont considérées comme des adolescentes. Nous nous sommes déplacés de quelques kilomètres à l'écart de la tribu et nous avons installé les *ger* (des tentes semblables à des yourtes). Je suppose que nous allons rester ici quelques jours. Fait intéressant à noter : lorsqu'elles ont débarrassé leurs paquets, j'ai remarqué pour la première fois la présence de fusils et d'armes à feu métahumaines. Les centaures utilisent normalement l'arc et les flèches traditionnels.

Journal de recherches [9 septembre 2065]

J'ai appris la raison d'être de ce groupe isolé. Plusieurs des jeunes femmes entrent dans la puberté. La tribu considère un centaure comme un adulte lorsqu'il a entre seize et dix-huit ans, mais les jeunes sont sexuellement matures aux alentours de l'âge de neuf ou dix ans. Comme chez les équidés, le cycle

menstruel est prononcé. [lien vers les cycles d'ovulation des équidés] Bien que les filles soient jeunes, elles se séparent du gros de la tribu pendant leurs cycles. Tache-blanche me dit que cela permet de « maintenir la paix » dans la tribu.

Cette séparation est dangereuse, apparemment, en raison des braconniers et des métahumains qui habitent dans les montagnes. Selon Tache-blanche, ils viennent de Russie, traversent la frontière et recherchent de petits groupes de centaures à attaquer. D'où leurs armes puissantes. Je présume que la tribu des Preste-grimpeurs a perdu plusieurs membres de la tribu dans le passé.

Lorsque j'ai interrogé Tache-blanche à ce sujet, elle m'a simplement répondu que les risques sont préférables à l'alternative. [Note pour moi-même : faire des recherches sur l'effet des phéromones sur les centaures mâles.]

En raison de l'environnement rude qui règne ici, la tribu se limite consciemment à un enfant par saison. Il semble que ce soit une spécificité culturelle de cette région ; je n'ai jamais entendu parler de communautés de centaures, en Grèce ou dans les NAO, qui agissent ainsi.

Toutefois, je sais aussi que dans les NAO, tout du moins, des médicaments existent pour inhiber les cycles des centaures. Je me demande si ces mêmes médicaments aident « à maintenir la paix » dans les communautés de centaures qui résident dans de plus grandes zones métropolitaines telles que Métropole ?

Journal de recherches [1 octobre 2065]

Les Preste-grimpeurs sont arrivés à leur camp, à proximité d'Oulan-Bator. Ils prévoient d'échanger leur moisson d'été de telesmas et de potions contre des provisions qui les aideront à passer l'hiver. C'est ici que je vais quitter la tribu.

Tache-blanche a avisé sa mère qu'elle quittera également la tribu. Elle souhaite rejoindre une compagnie de mercenaires et « voir le monde ». Il ne fait aucun doute que la compagnie de mercos l'acceptera, grâce à son titre national de tireuse d'élite. La cheftaine a accepté à contrecœur. Tache-blanche est une jeune femme douée et intelligente, dotée de capacités innées à commander. La connaissant un peu, je pourrais dire qu'elle luttait avec son désir de diriger sa propre tribu et celui de ne pas vouloir défier sa mère pour prendre le commandement.

La tribu l'a regardée partir munie d'un sac de provisions, de son propre arc et de ses flèches et d'un certain nombre de charmes de bonne-fortune façonnés par le chaman de la tribu.

// fin de la pièce jointe texte Uniformat //

LES ZOOCANTHROPES

Plus encore que chez n'importe quelle autre espèce de conscients, les zoocanthropes sont fortement liés aux caractères sociaux et à la structure de leur espèce parente. Les jaguars, par exemple, sont principalement solitaires et défendent leur territoire contre les autres jaguars (zoocanthropes ou ordinaires). Le territoire d'un mâle fait souvent deux à trois fois la taille de celui d'une femelle et si les territoires d'un mâle et celui d'une femelle peuvent se superposer, un mâle ne permettra à aucun autre mâle de pénétrer dans son territoire. Les jaguars n'ont une vie sociale que pour l'accouplement et la seule structure sociale qui existe est constituée du lien entre une femelle et la progéniture dont elle a la charge. Du fait de cette tendance naturelle, les zoocanthropes jaguars éprouvent bien souvent des difficultés dans la société métahumaine.

- L'Amazonie a sa part de changeurs de forme jaguars. Certains d'entre eux entrent même dans les services de renseignements, en tant qu'agents indépendants et solitaires... ce qui est, grosso modo, le seul poste qu'un jaguar peut occuper, vu leur comportement antisocial en général. J'en ai rencontré deux qui n'entraient pas dans le stéréotype, mais les deux étaient des femelles.

- Glasswalker





TRANSMISSION.....



Les lions et les loups, à l'opposé, forment des groupes sociaux complexes et s'intègrent à la métahumanité avec (plus ou moins) de succès lorsqu'ils en font le choix. Bon nombre de zoocanthropes lion et loup se mêlent à leurs cousins, ceux qui ne changent pas de forme. On a bien souvent remarqué qu'au sein des meutes de loup et des troupes de lions qui comprennent un ou plusieurs membres zoocanthropes, l'un d'eux est généralement le dominant du groupe. On pense également que les zoocanthropes s'accouplent avec leurs cousins ordinaires. On a aussi remarqué que les parents directs de zoocanthropes éduquent et s'occupent de leur descendance changeuse de forme plus longtemps que leur progéniture ordinaire, bien que les zoocanthropes mûrissent généralement à la même vitesse que leurs congénères ordinaires. Ma théorie personnelle est que ce temps d'éducation étendu est nécessaire au développement complet des fonctions cognitives. Biologiquement, les cerveaux des conscients ont besoin d'apports caloriques plus élevés pendant l'enfance pour se développer à pleine capacité ; preuves en sont les nombreuses études, chez les métahumains, sur la corrélation entre la malnutrition infantile et un QI inférieur. De plus, il existe, au sein de la métahumanité, un besoin impératif de contact physique et d'éducation des jeunes pendant l'enfance. Si ces besoins ne sont pas satisfaits, les fonctions cérébrales des enfants peuvent ne pas se développer et même, bien souvent, ne se développent pas. Dans les cas les plus extrêmes, des cas de morts infantiles ont été enregistrés. La recherche n'a pas démontré que les créatures conscientes partagent forcément ces mêmes nécessités, mais ma théorie semble être étayée par des preuves empiriques.

Ce traitement préférentiel assure non seulement la survie de leur progéniture mais semble aussi fournir un avantage aux zoocanthropes. Cet avantage pourrait également être attribué à la place qu'occupe le parent direct au sein de la meute ou de la troupe, place qui assure que leur progéniture obtient plus de ressources ou qu'ils seront les seuls à se reproduire (comme on le constate souvent dans les meutes de loup).

À un degré similaire, d'autres espèces renvoient l'image de leur espèce parente. Si certaines espèces possèdent des cas de zoocanthropes bien documentés, n'importe quelle espèce animale peut théoriquement donner naissance à une variante zoocanthrope. Les zoocanthropes que l'on connaît le mieux sont ceux qui interagissent à un certain degré avec la métahumanité.

- Ce que le docteur ne dit pas, c'est que les pays amicaux envers les zoocanthropes ont tendance à posséder une population de changeurs de forme qui interagissent ouvertement avec la métahumanité plus importante. Les populations connues les plus importantes se situent dans les NAO, en Aztlan, en Amazonie, en Azanie et, bien sûr, en Yakoutie Éveillée.
- Lyran
- C'est sans doute pour cette raison que de nombreux citoyens des NAO ne bronchent pas lorsqu'ils voient un ours géant marcher d'un pas lourd le long d'un trottoir. Bien sûr, les cours obligatoires d'« entente entre les espèces » commencent à l'école primaire chez les Sioux. Ça aide dans les rencontres entre les citoyens métahumains et les créatures conscientes (ou les paracréatures et même avec les créatures ordinaires).
- DangerSensei

// chargement d'un fichier texte Unifomat :: utilisateur Dr. Lucy Shapiro //

Journal de recherches
[1^{er} avril 2071]

Ai commencé mon voyage d'un mois chez les Sioux, au sein du territoire d'un zoocanthrope loup. J'ai été invitée (pour une fois) dans un but spécifique. Lorsque le gouvernement sioux a entendu parler des recherches que je menais pour le rapport de l'ONU sur les conscients, ils m'ont envoyé une invitation afin que j'observe une meute de zoocanthropes par moi-même. Akecheta, le loup en question, est un membre des

Wildcats sioux. Il a une compagne et une progéniture de plusieurs jeunes. Il avait prévu d'introduire un être humain dans leur repaire pour « familiariser ses enfants avec les odeurs humaines ». Je pense que je suis l'être humain qui a cette chance. À ce qu'on m'a dit, sa compagne, Eyota, est l'alpha d'une meute mixte de zoocanthropes et de loups ordinaires. Il ne l'a pas prévenue de mon arrivée, mais semble avoir confiance dans son accueil. Je me demande si les femelles zoocanthropes s'offensent aussi facilement que les femmes métahumaines lorsqu'elles sont confrontées à des invités inattendus ?

Journal de recherches [2 avril 2071]

Ai fait la connaissance de la meute hier. Eyota est une femelle de taille impressionnante qui n'était pas très contente de voir arriver une invitée inattendue, mais ils ont réglé ce problème entre eux, à ce que j'en ai déduit. Leur « discussion » m'a semblé violente, mais je pense que tout s'est bien passé, vu qu'aucune blessure permanente ne fut infligée. Il y a cinq autres zoocanthropes loups : les deux fils aînés d'Akecheta et d'Eyota, Enapay et Hanska (ces deux-là ont trois ans mais ont l'apparence d'adultes métahumains) et trois jeunes, tous des zoocanthropes. Akecheta a expliqué à sa compagne que j'enseignerais l'anglais aux jeunes. Le temps que je vais passer ici sera bien utilisé, à ce qu'il semble. La meute se compose également de plusieurs loups ordinaires, mais ceux-ci ont évité le contact. Akecheta m'a indiqué qu'ils suivront les ordres d'Eyota.

Je lui ai demandé comment ils communiquent avec les loups ordinaires et de quelle manière ils ont appris à parler une langue métahumaine. Akecheta m'a répondu qu'il sait communiquer avec les loups depuis sa naissance. Bien que les loups ne disposent pas d'un langage complexe, il comprend un langage corporel ainsi que toute une variété de vocalisations. Nous avons discuté quelque temps de ce concept, que je trouve fascinant. Quant aux langues métahumaines, c'est son propre père qui lui a enseigné à parler sioux, comme lui et sa compagne l'ont enseigné à leurs propres jeunes. Les jeunes n'ont que quelques mois mais sont déjà à mi-chemin de leur forme d'adulte. Ils étaient pressés de me faire la démonstration de leurs transformations, du loup au métahumain et du métahumain au loup. Les jeunes ressemblent à des enfants d'environ huit ans sous leur forme métahumaine, bien qu'Akecheta m'ait indiqué qu'ils étaient nés vers la nouvelle année. Sous leur forme métahumaine, ils se sont exprimés dans un mélange de mauvais sioux entremêlé de gémissements, de grondements et de jappements. Intéressant.

Autre détail étrange. Quand je suis arrivée, Enapay était sous sa forme de loup et m'a prudemment reniflée partout, comme un (très, très) gros chien. Hanska a fait la même chose, mais sous sa forme métahumaine. Ce qui était un peu déconcertant. Je peux aisément imaginer de quelle façon un zoocanthrope pourrait avoir des ennuis dans la société métahumaine (le fait qu'un homme se comporte de la sorte, en public et avec une femme, serait considéré comme un comportement,

euh, inapproprié, voire tout à fait illégal dans bon nombre de juridictions). [Note pour moi-même : les zoocanthropes loup conservent leur odorat fortement développé malgré leur apparence métahumaine. Différences structurelles dans leur physiologie ? Ou sens à base magique ? De futures recherches seront nécessaires.]

Field Journal [18 avril 2071]

J'ai finalement été acceptée par Eyota et les loups ordinaires (trois d'entre eux) sont de plus en plus détendus en ma présence. Les loups se frottent à moi quotidiennement. Je sais que c'est pour m'imprégner de leur odeur et que cela a aidé les loups ordinaires à se sentir plus en confiance (sous leur forme de loup, c'est un peu comme du pelotage à l'envers ; j'ai fermement découragé ce comportement sous forme humaine, particulièrement chez Hanska). Les jeunes se sont énormément développés depuis que je suis ici. Sous leur forme métahumaine, ils semblent avoir vieilli d'une année complète. Ils apprennent rapidement l'anglais et parlent beaucoup plus couramment le sioux. De même que pour leur croissance, leur apprentissage semble être accéléré. Comme je l'ai soupçonné, Eyota passe bien plus de temps avec eux qu'un loup ordinaire ne passerait avec sa progéniture du même âge. Je note également qu'ils têtent encore beaucoup, quand des louveteaux normaux seraient sevrés à cet âge. [Note : j'ai demandé un échantillon de lait à Eyota pour comparer le contenu calorique au lait de loup normal ; le contenu calorique est trois fois supérieur à celui du lait de loup normal, avec un taux de graisses bien plus élevé.]

Les louveteaux font preuve d'une grande soumission envers leurs parents. Les deux rejetons les plus âgés, qui n'ont chronologiquement que trois ans, sont matures et ont atteint leur forme d'adulte ; il est intéressant de noter que s'ils sont physiquement matures, mentalement, il semble qu'ils soient toujours au milieu de l'adolescence. J'ai apporté une série d'examen « mentaux », auxquels Hanska a été très impatient de se soumettre. Lorsqu'il retournera vers les forces armées sioux, Akecheta prévoit d'emmener Hanska avec lui et de l'enrôler. Apparemment, les deux garçons sont suffisamment âgés pour envisager de se séparer du groupe, à la recherche de leur propre territoire. Enapay semble prêt à partir et à trouver son propre territoire ; tout comme sa mère, il est moins intéressé par la métahumanité.

À l'instar des loups normaux, Eyota s'exprime fortement par le langage corporel et est prompt à réagir violemment lorsqu'il se sent en danger ou mal à l'aise. Akecheta est beaucoup moins instinctif, plus détendu. Je ne suis pas sûre que cela soit dû à sa nature ou que cela soit dû à une exposition prolongée à la culture métahumaine, qui l'aurait obligée à tenir ses instincts naturels en échec. Il est probable que cela soit un peu des deux. Akecheta a dans les vingt ans, alors qu'Eyota n'en a que six. L'âge est source de sagesse, indépendamment de l'espèce.

// fin de la pièce jointe texte Uniformat //

...LES INFECTÉS...

Tu voulais savoir comment c'est. Je suis pas sûr d'être bien placé pour t'en parler, mais j'imagine que suis le seul avec qui tu es en relations. J'en ai de la veine.

Ce n'est pas comme ce qu'on voit à la trid. Là-dedans, ils mettent le paquet pour rendre ça attirant, ça ressemble au plus gros orgasme que quiconque ait jamais eu. C'est rapide, aussi. Une petite morsure, quelques gémissements, des gouttes de peinture rouge ici et là, et bam ! Voilà qu'un nouveau vampire se tient près de celui qui l'a fait.

C'est d'la merde en barre à un point, je sais même pas par où commencer à t'expliquer.

Tout d'abord, c'est pas rapide. Il faut un sacré bout de temps pour mourir comme ça, à se vider de son sang, engourdi par le froid, seul et effrayé, un monstre en train de t'aspirer ton âme. Ça fait mal, aussi, comme de plonger ses terminaisons nerveuses dans un bain d'acide. Tu veux hurler, mais la peur et la douleur te rendent muet et, même si tu pouvais émettre un son, tu es trop faible à cause de la perte de sang. Lorsque les ténèbres viennent finalement t'emporter, c'est une bénédiction, mais alors tu te réveilles et tu sais que la bénédiction s'est changée en damnation.

Tu te réveilles généralement seul ; le monstre qui t'a changé ne traîne habituellement pas dans le coin pour t'apprendre les ficelles. Pire que de se réveiller seul, ceci dit... tu te réveilles affamé. C'est pas ton estomac qui est vide, Tommy, c'est ton âme, et ce que tu ressens quand tu te réveilles ainsi pour la première fois, c'est comme d'agoniser encore une fois, en pire. Tu feras n'importe quoi pour que ça s'arrête, et la première fois que tu tues quelqu'un pour pas mourir toi-même, c'est presque toujours sale. C'est un autre truc sur lequel la trid se plante.

Tu les pourchasses et tu bois leur sang et leur âme et leur peur, et tu réfléchis pas une seconde à ce que tu es en train de faire parce que satisfaire la faim est tout ce qui t'importe. Après être revenu à toi, tu te rappelles comment ça a été de mourir comme ça. Tu ne pouvais pas hurler alors, tout comme ils n'ont pas pu crier quand tu les as tués, alors quand c'est finalement terminé, tu hurles pour vous tous.

Ça laisse une cicatrice. Pas sur ton corps... non, cette blessure a depuis longtemps guéri. Mais c'est sur ton âme qu'est la balafre. Au bout d'un moment, elle devient si dure que tu n'arrives plus à ressentir quoi que ce soit pour ce que tu fais ; difficile parfois de dire si c'est un bien ou un mal, même si personnellement je penche pour la deuxième option. Certains vampires se délectent de ce qu'ils sont, tandis que d'autres sont tellement écœurés par ce qu'ils sont devenus qu'ils mettent fin à leur propre vie. Pour la plupart d'entre nous, ceci dit, la survie est une part si importante de nos nouveaux instincts que nous laissons nos consciences se décomposer peu à peu, nous nous laissons mutiler et tuer d'autres gens juste pour pouvoir respirer une nuit de plus.

J'en écrirai davantage plus tard, Tommy. Le dîner est arrivé... Et pour ce repas que nous sommes sur le point de recevoir, puisse Dieu me pardonner.

• Malgré la connaissance accumulée jusqu'ici, on a encore tendance à classer les victimes du VVHMH comme « créatures » plutôt que comme « personnes », tendance que ce document ne fera probablement pas grand-chose pour corriger. Alors que je compilais tout ça, j'ai trouvé une transcription d'un séminaire à la mode pour profanes au AGM&M du Texas, qui est animé par Thomas McAllister, docteur en médecine et théologie, un des experts à la pointe aux CAS sur le virus vampirique humain-métahumain. J'ai un peu fouiné et il semble que le Dr. McAllister ait apporté une contribution importante dans nombre de recherches d'avant-garde sur cette maladie ces quinze dernières années environ. C'est également un orateur très prisé car il parvient à parler de certaines des complexités du VVHMH en des termes qu'une personne normale peut comprendre.

• FastJack

Il est parfois difficile d'appeler le VVHMH un fléau, du moins dans le sens moderne du terme. C'est une maladie remarquablement rare, qui n'est certainement pas aussi répandue que le SIDA à la fin du XX^e siècle ou le SIVTA au début du nôtre. Pris dans le sens le plus classique du terme, toutefois, si le virus vampirique humain-métahumain n'est pas un fléau, alors rien ne l'est.

Il est parmi nous depuis l'Éveil il y a quelques soixante ans, même s'il n'a été identifié comme une maladie qu'en 2034. Depuis 2011, le VVHMH a infecté, dans le monde, des centaines de milliers d'individus des six espèces conscientes ; ce nombre grimpe à des dizaines de millions si on y ajoute les goules. Tellement plus sont morts aux mains des victimes de la maladie, qui change même la plus délicate des âmes en prédateur impitoyable. Elle nous a montré que la magie peut l'emporter sur la science médicale, et le fait souvent, par la brutalité qu'elle met à accomplir ses desseins. Le VVHMH

semble exister pour donner à ceux qui l'étudient des cheveux blancs, des ulcères à l'estomac et d'incessantes leçons d'humilité. Chaque découverte que nous avons faite nous a laissés avec davantage de questions que nous n'en avions à l'origine, et nous ne sommes pas plus proches maintenant de guérir cette maladie que nous ne l'étions il y a quarante ans.

Ceci étant dit, voici ce que la communauté scientifique tient pour certain en ce qui concerne le VVHMH : c'est une maladie magique et, en tant que telle, elle suit sa propre logique, qui défie souvent la nôtre. Cette petite saleté agit comme ça lui chante, quand ça lui chante, avec qui ça lui chante. Tout le reste n'est que littérature.

• Quelle conviction inébranlable et réconfortante.

• Haze

• Hé, si on avait des certitudes à propos des choses, ce ne serait plus de la science, mais une référence.

• Nephrine

• Tendez une minute. Six espèces conscientes ? Y avait que cinq espèces métahumaines la dernière fois que j'ai vérifié.

• Hard Exit

• C'est ton problème si tu restreints la conscience au seul Homo sapiens. Les sasquatchs sont aussi sensibles aux rétrovirus Ghilani, plus précisément à ceux du sous-genre moneriviridae. Il y a également de nouveaux éléments montrant que d'autres espèces potentiellement pensantes peuvent également être vulnérables, mais rien de concret de ce côté pour l'instant.

• Hannibelle

• Peut-être que « fléau » n'est pas un terme si inapproprié après tout.

• Haze

ARTICLE ÆTHERPEDIA : variétés de VVHMH

VVHMH I : GHILANI VRYKOLAKIVIRIDAE

Variétés isolées en 2034 par les Drs. Emil Harz et Carla Greenbaum

- Les nains deviennent des gobelins
- Les elfes deviennent des banshees
- Les humains deviennent des vampires
- Les orks deviennent des wendigos
- Les trolls deviennent des dzoo-noo-quas

VVHMH IA : GHILANI VRYKOLAKIVIRIDAE SANGUISUGA

Variété isolée en 2046 par les Drs. Wilhelm Bruckner et Günther Langer

- Les humains deviennent des nosferatus

VVHMH II : GHILANI MONERIVIRIDAE

Variétés isolées en 2039 par les Drs. John Russell Jarka et Michelle Criscione

- Les nains deviennent des rongeurs
- Les elfes deviennent des faucheurs
- Les humains deviennent des loups-garous
- Les orks deviennent des grendels
- Les sasquatchs deviennent des bandersnatches
- Les trolls deviennent des fomoraigs

VVHMH III : GHILANI WICHTIVIRIDAE

Variété isolée en 2051 par le Dr. Jeffrey Krieger

- Tous les métahumains deviennent des goules

VVHMH I

Ce à quoi on se réfère comme le virus vampirique humain-métahumain est en fait une famille petite mais croissante de virus du genre Ghilani. Le virus le plus couramment appelé VVHMH est le Ghilani Vrykolakiviridae, isolé pour la première fois à la John Hopkins University. Presque 40 ans ont passé, et l'on ne sait pas grand-chose de plus à son sujet que n'en ont appris alors les docteurs Harz et Greenbaum.

Au début, on a cru qu'il n'affectait que les humains et que toutes les formes diverses de la maladie étaient en fait des maladies complètement distinctes. Cette mutabilité d'expression a confondu Harz et Greenbaum pendant quasiment 10 ans après leur découverte initiale, jusqu'à ce qu'ils soient capables d'isoler la même séquence ARN dans les échantillons biologiques provenant d'autres expressions du VVHMH. Un autre facteur trompeur à l'époque était l'incohérence de l'expression ARN : les humains s'exprimaient toujours en vampires, mais les elfes aussi à l'occasion. Ça n'a jamais été le cas dans l'autre sens, ceci dit : les humains ne se sont jamais transformés en banshees, même infectés par une banshee. On pensait qu'aucune autre espèce ne s'exprimerait sous forme de vampire, mais de temps à autre la maladie nous prend à revers. Je connais personnellement un vampire nain, par exemple, donc l'idée d'autres métahumains s'exprimant en tant que vampires ne peut être écartée.

La métamorphose semble se baser uniquement sur la métaespèce de base de la victime, pas sur celle de la créature qui l'infecte. Les transformations décrites dans cet ORA Ætherpedia représentent la norme, même si la maladie fait fréquemment des choses que nous ne pouvons pas prévoir. À ce jour, aucune des sous-espèces métavariantes se sont exprimées d'une manière incohérente avec sa souche de base. Cela semble indiquer que des expressions différentes dépendent de l'expression de la métaespèce brute, pas de certaines des



TKS

distinctions plus subtiles qu'on trouve dans les métavariantes. En clair, ça veut dire qu'un minotaure infecté par le VVHMH I, par exemple, se changera en dzoo-noo-qua tout comme le troll ordinaire que vous connaissez bien. Du moins, s'il ne se change pas à la place en vampire minotaure.

Oui je sais, c'est un état des lieux très perturbant. Bienvenue dans mon monde. Ce n'est que le début du bizarre.

La recherche sur le « pourquoi » de ces différentes expressions continue, et il y a un désaccord considérable entre équipes de recherche. La roue du consensus semble être revenue au point où elle était au début, quand Harz et Greenbaum essayaient de démêler tout ça. C'est-à-dire, qu'il semble y avoir au moins une douzaine de souches de VVHMH I, chaque souche affectant une seule espèce métahumaine, exclusivement, et réciproquement. Cette notion et ses défenseurs sont en opposition frontale avec les opinions de l'autre groupe important de la recherche sur le VVHMH, qui pense qu'il n'y a qu'une seule forme du virus qui agit sur toutes les espèces métahumaines. Personnellement, j'aurais tendance à me situer quelque part entre les deux. Les deux parties du débat ont des arguments convaincants en leur faveur, mais aucun n'explique entièrement certaines des anomalies que j'ai mentionnées plus tôt ou dont je vais parler plus tard.

Malgré leur diversité, toutes les expressions du VVHMH I ont un certain nombre de caractéristiques en commun. Par exemple, toutes les expressions disposent de capacités sensorielles améliorées à un degré ou un autre. Certaines de ces améliorations sont simplement une acuité accrue de certains sens, mais de nombreuses expressions gagnent des sens complètement nouveaux dans le processus. Les vampires, par exemple, gagnent la capacité à voir dans le spectre infrarouge.

Le système nerveux de l'hôte est également remanié pour transmettre plus efficacement les signaux du cerveau au corps. En conséquence, toutes les expressions de la maladie font montre d'une augmentation mesurable de la vitesse de réaction par rapport à leurs équivalents non-Infectés. La plupart présentent un accroissement significatif en vitesse de course pure et en endurance également. Certaines peuvent même augmenter magiquement leur vitesse à volonté, leur procurant une rapidité terrifiante.

Toutes les expressions montrent aussi une augmentation de leur force physique brute. Pour la majorité, c'est un état magique semblable à un sort permanent, bien que ce soit pour certaines simplement la conséquence d'un accroissement significatif de masse musculaire générale. Peu importe la raison, toutefois, un tel accroissement de force rend leurs rapports avec leur proie plus faciles qu'ils ne le seraient autrement : le vampire typique, par exemple, peut physiquement se charger d'un troll classique en espérant bien s'en tirer.

Le changement le plus effrayant du corps dans son ensemble est la capacité de tous les Infectés par le VVHMH I de régénérer les dommages physiques à un rythme qui ne peut être décrit que comme surnaturel. Le virus peut reconstruire le modèle génétique sur lequel il s'est collé à une vitesse incroyablement rapide, ramenant le vampire d'un état proche de la mort à la pleine forme en quelques minutes. Si on lui laisse un peu de temps, il peut même régénérer des membres et organes perdus.

Un effet secondaire de cette régénération est que vous ne trouverez jamais de vampire cybernétique. Les capacités régénératrices des Infectés ne permettent pas les longues heures de chirurgie nécessaires à l'implantation d'un appareil cybernétique. Elles rejettent également tout cyberware existant dans le corps de l'hôte, l'expulsant de manière extrêmement grotesque et douloureuse.

• Pas tout à fait vrai. Il existe des techniques chirurgicales dans lesquelles peuvent investir les Infectés pour se faire installer certains implants cyber, mais elles sont horriblement chères et c'est diablement difficile de trouver un doc qui les pratiquera (en admettant qu'il soit équipé pour ça). Les Infectés ne sont pas exactement les bienvenus dans la plupart des hôpitaux ou cliniques, même si le

système médical d'Asamando est une exception notable. La plupart de ses cliniques, sans surprise, ont l'équipement adéquat.

La régénération restreint également le type de cyberware qu'un Infecté peut recevoir : leurs systèmes sont si sensibles qu'ils ne tolèrent que du cyber de gamme delta. C'est une autre raison pour laquelle vous ne trouverez que rarement un vampire cybernétisé, mais ne croyez pas pour autant qu'il n'en existe pas.

• Hannibelle

Par contre, vous trouverez beaucoup de vampires qui utilisent la magie. Le virus débloque fréquemment une capacité latente ou inconnue chez nombre de ses victimes, qui conservent également généralement ce genre de capacités si elles en étaient douées avant. Je parle d'expérience personnelle quand je dis qu'il existe peu de choses plus effrayantes qu'un adepte vampirique au sommet de sa puissance.

Un changement physiologique avéré dans certaines expressions, mais pas toutes, est l'interruption du processus de vieillissement et des réponses immunitaires augmentées aux poisons et aux maladies. Nous ne savons pas pourquoi toutes les expressions du VVHMH n'affichent pas ces capacités ni ce qui les déclenche.

Une faiblesse commune à toutes les expressions de VVHMH est l'allergie à la lumière du soleil. Les cellules du corps deviennent extrêmement sensibles à la bande de fréquence des ultraviolets en lumière naturelle. Typiquement, on ne retrouve pas ces fréquences dans la plupart des sources de lumière artificielles. Vous ne trouverez pas beaucoup de vampires ou de banshees dans les nightclubs, qui utilisent plein de lumières noires, ceci dit.

Le VVHMH I est remarquable parmi les divers rétrovirus Ghilani pour ses multiples expressions pour une même espèce, les humains dans ce cas précis. Ce qu'on ignore à propos de la souche Bruckner-Langer pourrait remplir des bibliothèques entières. Ce qu'on en sait est quelque peu plus limité. Il s'agit de la forme la plus énigmatique d'une maladie déjà énigmatique. Elle est également, heureusement pour le monde, exceptionnellement rare, affectant peut-être 1 Infecté pour 10 000 selon la plupart des estimations.

Il s'agit pour l'essentiel d'une version plus forte du rétrovirus de base, qui crée les « super-vampires » plus connus sous le nom de nosferatus. Tous les nosferatus connus ont été des magiciens puissants, on peut donc inférer que soit les victimes doivent être déjà Éveillées avant leur transformation, soit la souche Bruckner-Langer Éveille automatiquement ses victimes dans le cadre de leur transformation. Quand on considère leur puissance, aucune des deux perspectives n'est particulièrement attrayante.

L'opinion générale est que cette souche est mortelle pour toutes les métaespèces non-humaines. Étant donné la rareté de cette souche particulière du virus, cependant, et les rumeurs persistantes de victimes non-humaines de la souche BL, on ne peut pas écarter la possibilité que cette souche s'exprime dans une autre espèce métahumaine.

• Est-ce qu'il est en train de suggérer qu'il pourrait y avoir des super-banshees ou des super-wendigos ?

• Sticks

• C'est peut-être déjà arrivé. On entend des histoires de trolls Infectés vivant dans les égouts de Londres depuis plus de dix ans, même si les rapports sur ce qu'ils ont pu être ont varié. Pendant longtemps, on a pensé que les mutagènes étaient des trolls qui avaient muté à cause du cocktail chimique qu'on trouve dans ces égouts. Quelqu'un a plus tard suggéré qu'ils pourraient être des fomoraigs. Quelqu'un d'autre a dit qu'il avait rencontré des dzoo-noo-quals décolorés qui explosaient en flammes sous l'effet d'un sort de lumière. Il n'y a eu que quelques témoignages épars depuis, mais récemment une de mes connaissances est revenue avec un morceau d'un de ces trucs assez gros pour être analysé. Bien que je n'en aie vu aucune confirmation, les rapports préliminaires de



ARTICLE ÆTHERPEDIA : Séides vampiriques

Également appelés « Igrors » ou « Renfields », selon le jargon local. Terme utilisé pour décrire un métahumain dépendant d'un composé alchimique dérivé du sang d'individus infectés par le VVHMH I. Créée principalement par des vampires et des nosferatus, cette drogue (appelée « Renfield » dans la rue) peut être produite par n'importe quelle expression de VVHMH I avec l'équipement et le savoir adéquats. Il gagne apparemment en popularité auprès des wendigos.

Bien que la culture populaire dépeigne les séides vampiriques comme des serviteurs déformés et pitoyables, la vérité est qu'ils sont tout à fait indistincts d'autres métahumains. Ils sont employés pour des tâches que leur maître vampire ne peut accomplir lui-même et pour servir d'intermédiaires pour le vampire.

cette analyse montrent la présence du VVHMH I dans le génome de l'échantillon.

• Stone

• Je me demande ce que notre ami Martin de Vries aurait à dire à ce sujet. Quelqu'un sait ce qui est arrivé à ce vieux Marty ? La tournée de promotion de son dernier livre remonte à un petit bout de temps.

• Hannibelle

Nous parlons de vampire ici, il est donc probablement temps que je parle de vampirisme. Par « vampirisme », au fait, je ne veux pas dire sucer le sang de quelqu'un dans quelque transe quasi-orgasmique. Non, je veux dire drainer la vie d'une personne, saper son aura petit bout par petit bout jusqu'à ce que l'âme de la personne abandonne le corps et le laisse tel une coquille sans vie dans les bras d'un monstre.

Ils ne boivent pas tous du sang, à propos. Certes, les vampires le font, et en fait ils ne peuvent rien ingérer d'autre, tout comme les banshees. Les wendigos, les dzoo-noo-quas et les gobelins se repaissent tous de la chair crue de leurs victimes. Mais peu importe le régime qu'ils suivent, ils ne se sustentent pas vraiment de la nourriture : ce n'est qu'un symbole de ce qui les maintient en vie. Ils passent d'une nuit à l'autre en drainant l'énergie vitale de leurs victimes.

Vous et moi, toutes choses vivantes, avons une certaine quantité d'énergie dans nos auras, et cette énergie reste plus ou moins constante tout au long de nos vies. Elle peut perdre de son intensité lorsqu'on s'installe du cyberware, par exemple, mais une fois que le dommage est fait, le niveau reste constant à partir de ce moment. Les vampires et leurs semblables, toutefois, subissent un déclin constant. Vue dans l'espace astral, leur forme astrale est instable, perturbée par le virus. Elle se fortifie lorsqu'ils se nourrissent, et elle s'affaiblit tandis qu'ils accomplissent leurs rituels nocturnes. Mais elle s'affaiblit.

Vivre la vie d'un vampire c'est constamment mourir.

• Il y va un peu fort, mais sa sœur a été changée en vampire il y a environ 15 ans et il étudie la maladie depuis, essayant de trouver un remède. Je suis donc encline à un peu d'indulgence.

• Hannibelle

Alors ils se nourrissent de ceux qui sont plus chanceux qu'eux. Parfois ils trouvent des volontaires, bien que le plus souvent ils chassent d'innocentes victimes. Ils dérobent la vie elle-même en elles, parfois en petites quantités, parfois tout d'un coup. Il y a des limites, bien sûr, que nous avons tous. L'énergie qu'ils drainent de leurs victimes est perdue pour toujours, et ne sera jamais remplacée. Nos corps peuvent guérir, mais pas nos auras. Elles sont finies. Même une victime volontaire subit une blessure permanente et irréparable chaque fois qu'elle se soumet.

L'acte en lui-même de dérober la force vitale de la victime varie d'un individu à l'autre, mais dans tous les cas il implique une réponse émotionnelle intense à un stimulus procuré par la créature. Habituellement, cette émotion est la peur, mais cela peut aussi être la haine ou la colère voire la passion et l'amour. Quelle que soit l'émotion, toutefois, elle doit être personnelle à la fois au prédateur et à sa proie. Cette émotion crée un lien psychique et aligne les auras des deux individus impliqués. Une fois ainsi alignées, l'Infecté peut commencer à drainer l'énergie vitale de sa victime.

Certains ont décrit ce drain comme la plus grande extase qu'ils n'aient jamais connue ; d'autres en ont parlé comme de l'agonie la plus intense qu'ils n'aient jamais subie. Cela dépend généralement de la manière dont la relation émotionnelle a été établie au départ. C'est une chose de voir sa vie volée de force, lacérée par les griffes d'un goblin, mais c'en est une toute autre de se la faire dérober en faisant l'amour à un magnifique monstre qui pourrait autrefois avoir été votre femme.

L'Infection peut être transmise de plusieurs manières. Il y a souvent une concentration suffisante de virus dans la salive d'un vampire, mais c'est généralement du sang souillé ou de la chair contaminée qui infecte la victime. Dans certains cas, on donne à la victime du sang ou de la chair dans le cadre de quelque rituel ; d'autres fois, dans sa terreur absolue, elle mord son assaillant et scelle ainsi son destin. Il existe au moins un cas documenté de virus étant passé de l'hôte à la victime lors de rapports sexuels. Dans tous les cas, la transmission du virus est généralement un acte délibéré. C'est le moyen de reproduction du vampire et il est rarement employé par accident.

Le VVHMH I ne peut s'exprimer et commencer son travail qu'une fois que la victime a été vidée de son énergie. Une fois drainé, le corps sombre dans une sorte de coma qui ressemble à la mort. Dans cet état, le virus s'active à recoder l'ADN du corps à sa propre image. Cela prend en général 24 heures, au bout desquelles les processus métaboliques reprennent et la victime se relève.

• S'il se transmet de tant de manières, pourquoi est-ce qu'on est pas envahis par les dzoo-noo-quas et les wendigos ?

• /dev/grrl

• Il y a plusieurs forces œuvrant à la transformation. De nombreuses victimes, par exemple, ne meurent pas d'avoir été drainées de leur énergie : elles meurent de leurs blessures ou de l'hémorragie d'abord. Le virus ne s'active pas simplement parce que tu meurs, il faut que tu meures du drain. Nombreux sont les Infectés qui font le choix « éthique » de tuer leurs victimes avant de drainer la dernière parcelle de leur aura précisément pour ne pas engendrer une autre victime de l'Infection.

• Ethernaut

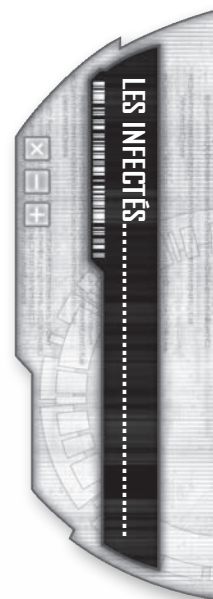
VVHMH II

Le VVHMH I est une maladie exceptionnellement rare : il faut un effort considérable pour la transmettre. De son côté, le VVHMH II, ou Ghilani Moneriviridae, est substantiellement plus courant ainsi que bien plus facilement transmissible.

On l'a auparavant appelé la souche Jarka-Criscione car, pendant longtemps, on n'a connu que deux expressions de la maladie : les trolls atteints par le syndrome de Jarka, appelés fomoraigs, et les humains frappés du syndrome de Criscione, appelés loups-garous. Cet usage est devenu obsolète ces deux dernières années.

Le VVHMH II est unique en cela qu'il affecte une espèce non métahumaine. Les sasquatchs affectés par le VVHMH II sont appelés bandersnatchs, et pendant presque deux décennies ils constituaient la seule autre expression connue du VVHMH II.

Toutefois, en 2069, une nouvelle expression du VVHMH II appelée faucheur fut découverte à Houston. Il s'agissait d'un elfe avant qu'il ne soit Infecté. Les grendels,





TRANSMISSION.....

des orks avec le VVHMH II, ont été découverts initialement à Pittsburgh au printemps 2070. D'aspect féroce, ils sont en fait plutôt dociles tant qu'on ne les menace pas directement. Enfin, pendant l'été 2071, le rongeur fut découvert dans le district de Cabrini Green à Chicago. Personne ne sait, ou ne semble vouloir dire, combien de temps ces nains Infectés ont coexisté avec la population de goules là-bas.

Cette forme de la maladie se répand bien plus facilement que le Vrykolakiviridae. Ce dernier nécessite une contamination délibérée de la victime et la consommation de l'énergie vitale de celle-ci. Le VVHMH II, quant à lui, ne requiert pas que l'aura de la victime soit drainée, et il peut s'attraper par une simple morsure ou égratignure.

Le VVHMH II commence à se frayer un chemin dans le code génétique de la victime presque immédiatement après la contamination. Ce qui, bien sûr, rend les Moneriviridae encore pires à gérer que le Vrykolakiviridae de plusieurs manières. La réécriture du code génétique de la victime et sa transformation initiales ont lieu relativement rapidement, en environ 24 heures, la victime étant heureusement plongée

dans un coma. La transformation physique, toutefois, n'est pas complète au réveil de celle-ci. Elle se poursuit ensuite, la victime totalement consciente tandis que son corps change.

Le temps que prend une métamorphose complète varie considérablement : un sasquatch met environ 10 jours pour devenir entièrement un bandersnatch, tandis qu'un humain peut mettre presque 3 semaines pour devenir un loup-garou. La moyenne semble être aux alentours de 14 jours. Le processus est également atrocement douloureux. Beaucoup pensent que c'est cette agonie prolongée, qu'aucun analgésique ou anesthésique ne semble capable de traiter, qui entraîne les intellects ravagés et le comportement bestial si fréquents chez les victimes du VVHMH II

- Il y a débat à ce sujet. Même s'il est vrai que presque toutes les expressions du VVHMH II sont au mieux des bêtes sauvages, le fait que ce soit la douleur qui les rende folles ou que ce soit quelque chose d'inhérent au virus lui-même n'est pas clair. Étant donné que les rongeurs ne sont pas des machines à tuer bestiales malgré le même genre de métamorphose, il y a peut-être quelque chose de plus à l'œuvre.
- Nephrine

Comme les victimes du VVHMH I, celles du VVHMH II sont stériles, à une exception notable. Cette exception est le bandersnatch. Les bandersnatches se reproduisent comme des étudiants en rut. Ce sont uniquement leurs horribles compétences comme parents qui nous épargnent d'être envahis par ces choses. Peu d'enfants de bandersnatches vivent jusqu'à l'adolescence, encore moins jusqu'à l'âge adulte.

VHMH III

Les goules ont commencé à apparaître en 2011, tout comme les elfes et les nains, mais en bien plus petits nombres. Apparues d'abord en Afrique subsaharienne, on savait peu de

RECHERCHE PAR MOT-CLÉ ÆTHERPEDIA : VVHMH II

DURÉES DE MÉTAMORPHOSE (MOYENNES)

Bandersnatch	11 jours
Faucheur	26 jours
Fomóraig	15 jours
Grendel	18 jours
Loup-garou	22 jours
Rongeur	14 jours

choses sur elles, et avec le chaos général se déchaînant cette année-là, personne ne s'est soucier d'en apprendre davantage pendant un petit moment. Tout a changé en 2021, bien sûr, quand frappa la première vague de Gobelisation... Et que les goules commencèrent à apparaître par centaines, ville après ville, dans le monde entier. Nous savons maintenant que le même reflux dans le mana qui a déclenché la Gobelisation a activé le rétrovirus Ghilani Wichtiviridae latent présent dans les gènes de tous ces pauvres malheureux il y a 50 ans.

Ça ressemblait à une forme de Gobelisation. Imaginez le choc ressenti en 2051 quand l'implication du VVHMH a été découverte. L'une des premières équipes scientifiques à étudier le phénomène goule, formée des docteurs Jeffrey et Samantha Krieger, a démarré son travail en 2022. Ils ont suspecté la possibilité d'une contagion, bien sûr, mais la plupart des indices l'écartait, et Hars et Greenbaum n'avaient même pas encore entamé la recherche qui identifierait le VVHMH. Tout démêler prit... un certain temps.

Le VVHMH III est la forme la plus virulente du virus, et peut se transmettre par une morsure, une égratignure, même un simple contact si vous avez la malchance d'avoir une plaie ouverte. À ce jour, le virus ne semble pas se transmettre par voie aérienne, mais avec une maladie aussi pernicieuse que celle-là, il est difficile d'écarter la possibilité que cela puisse arriver.

- Je me sens tellement mieux maintenant.
- Riser

Le virus est présent dans la salive et les autres fluides corporels de la goule ; étant donné les conditions sanitaires typiques dans lesquelles vivent la plupart des goules, ce sont des dangers biologiques ambulants. Les Krieger l'apprendraient à leurs dépens, car ils contractèrent tous deux la maladie qui porterait leur nom, Samantha en 2049 et Jeff 3 ans plus tard. Ils continuèrent leur recherche d'un remède au syndrome de Krieger jusqu'à leur mort. Ils n'aboutirent pas, je suis au regret de le dire. Le VVHMH III est presque complètement résistant à la magie de soins, et les antiviraux et autres traitements médicaux le ralentissent à peine, faisant d'une contamination une condamnation quasi-certaine à devenir une goule.

Cette forme du virus comporte un certain nombre de légères différences avec les sous-genres Vrykolakiviridae et Moneriviridae, mais elles sont très mineures. Une différence importante est que, contrairement à ses cousins, ce virus ne s'exprime pas différemment dans les diverses métaespèces. Un humain et un troll Infectés par le syndrome de Krieger deviennent tous deux des goules.

Comme les victimes du VVHMH II, celles du VVHMH III sont transformées sans avoir à être drainées de leur énergie vitale auparavant. Comme celle de ses cousins, la transformation de la goule est lente, prenant presque 2 semaines à s'accomplir, sans aucune période de coma. Comme les mutations associées aux contaminations par le VVHMH II, le changement menant à l'état de goule s'accompagne d'une douleur atroce : bien que le débat sur le fait que cette douleur soit ou non la cause de la dégradation mentale si courante chez les goules s'éternise, il est certain qu'elle ne doit pas arranger les choses.

NOUVELLES EXPRESSIONS

La littérature populaire regorge d'histoires sur la plupart des Infectés. Les vampires et les banshees, par exemple, sont parmi nous depuis 2011, avec des histoires à propos de créatures similaires remontant à plusieurs siècles. La plupart des expressions des diverses formes du VVHMH sont bien connues, ayant été le sujet de nombre d'émissions spéciales et documentaires à la tridéo. Certains des Infectés dont j'ai parlé aujourd'hui, cependant, sont des phénomènes plutôt nouveaux qui méritent une petite présentation.

FAUCHEUR

Ces horreurs ne commencèrent à apparaître qu'à la fin 2069. Les examens post-mortem ont montré qu'il s'agissait d'elfes infectés par le Ghilani Moneriviridae. Rencontrés au départ à Houston, au Texas, on a enregistré des observations documentées dans plusieurs villes d'Amérique du Nord depuis lors.

Les principaux changements entraînés par le virus dans ce cas sont l'apparence musculeuse, un durcissement de la peau, et les serres en forme de faux qui ont donné leur nom aux victimes. Les faucheurs sont carnivores et anthropophages, bien qu'ils ne semblent pas avoir besoin de chair métahumaine pour survivre ; ils semblent simplement aimer ça. Ils sont bêtes comme leurs pieds. Ce sont également des chasseurs solitaires territoriaux, féroces au combat et qui n'ont peur de rien.

- C'est peu de le dire.

J'étais sur le retour d'un boulot à Houston il y a quelques semaines et je me suis perdu dans le centre-ville. Ouais, je sais, ça a tendance à être fatal, mais je sais me défendre. Bref, je prends cette allée et tombe sur un de ces trucs accroupi sur ce qui s'est avéré être le corps d'une femme. Il s'est aperçu de ma présence et a commencé à gronder et à grogner : ce bon docteur semble avoir raison à propos de leurs instincts territoriaux. J'ai fait un pas pour voir s'il restait quoi que ce soit à faire pour son dîner, et il m'a chargé. Je suis dans la partie depuis un bail, mais j'ai rarement vu quoi que ce soit de pas câblé bouger si vite. Voir cette paire de griffes extrêmement tranchantes foncer vers moi à cette vitesse n'a rien fait pour me rassurer sur la situation.

Heureusement, je suis moi-même plutôt rapide ; j'ai réussi à éviter sa trajectoire puis à lui vider mon pistolet dessus. Il a continué à me foncer dessus jusqu'à ce que la perte de sang le fasse s'écrouler. J'ai appelé les autorités pour signaler le corps puis je me suis cassé en quatrième vitesse.

- Stone

- Ce cher docteur a oublié de parler des dents. Plein, plein, plein de dents pointues et effilées.
- Butch

GRENDDEL

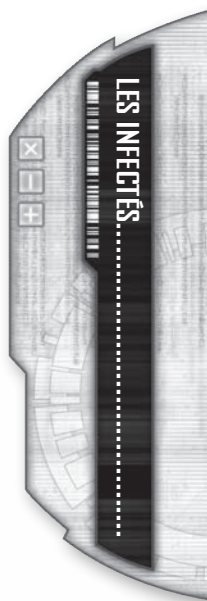
C'est ce qu'on obtient en contaminant un ork avec un Moneriviridae. La pilosité déjà fournie de l'ork devient un pelage mat, et ses défenses deviennent plus prononcées. Plus frappant, ceci dit, est l'allongement de ses bras. Comme les goules sasabonsams en Asamando, les grendels peuvent se déplacer avec une vitesse remarquable à quatre pattes.

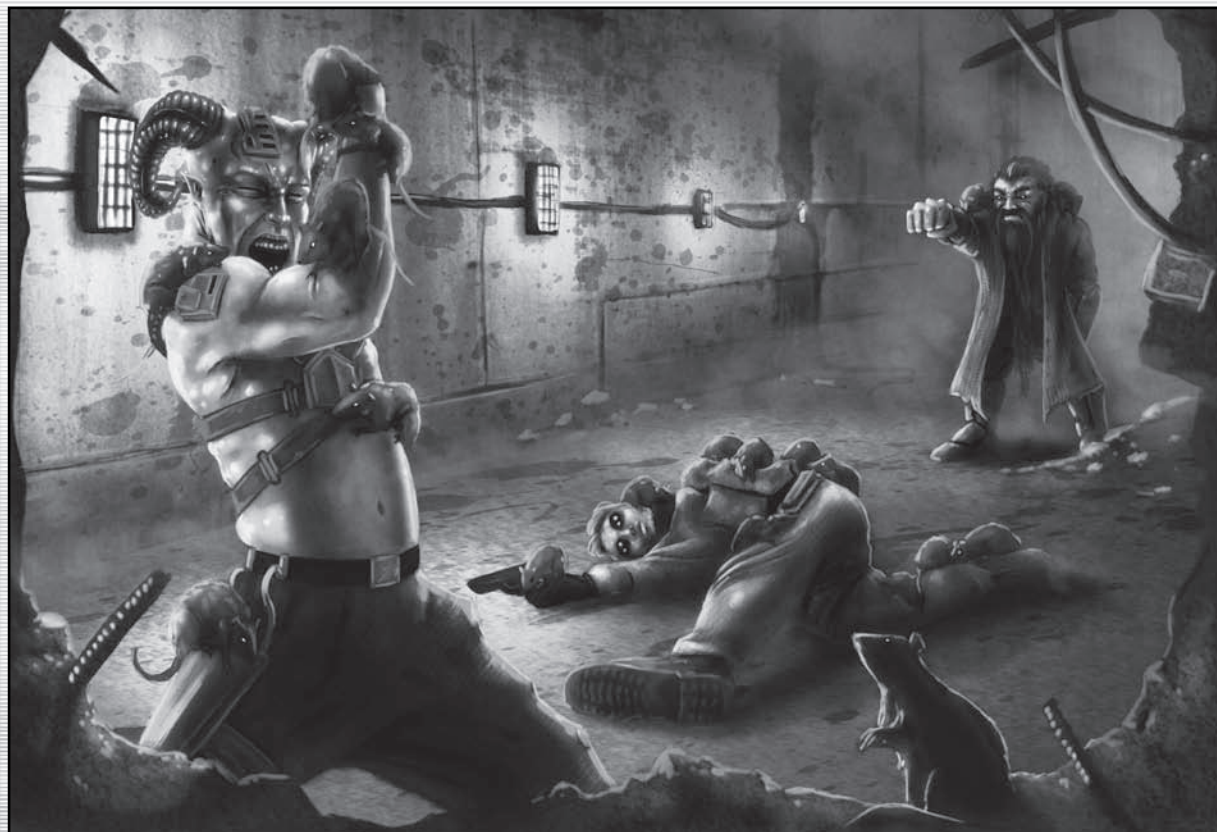
Les grendels sont des charognards nocturnes. Ils tirent essentiellement leur subsistance de charognes, mais ils mangeront n'importe quoi même de seulement vaguement comestible et ils ne sont pas contre un peu d'anthropophagie. Ils établissent généralement leurs repaires dans des locaux souterrains éloignés de la lumière du jour, comme les égouts et les tunnels de métro abandonnés. On les rencontre habituellement seuls, en couple à l'occasion. Il n'est pas non plus rare qu'ils soient entourés dans leur repaire par diverses vermines souterraines comme des rats, des rats du diable et d'autres créatures similaires.

- Par curiosité, pourquoi ne peut-on jamais découvrir des créatures qui sont de mignonnes petites peluches ?
- /dev/grll

- Oh, je ne sais pas. Ceux-là ont de la fourrure, se déplacent à quatre pattes, et ils ont des animaux de compagnie. Ça ne compte pas du tout pour toi ?
- Pistons

- Elles ne sont pas mignonnes. Et peut-on appeler animaux de compagnie des nuées de rats du diable ?
- /dev/grll





TRANSMISSION.....



RONGEUR

Comme ce fut le cas avec le VVHMH I, l'expression naine du VVHMH II fut la dernière à être découverte. Et comme avec les gobelins, les rongeurs contredisent la tendance des autres expressions de la souche. Les gobelins font preuve de la nature bestiale courante dans les Infections par le Moneriviridae, alors que les autres expressions de Vrykolakiviridae conservent au moins un minimum d'intelligence. Pour les rongeurs, c'est le contraire : toutes les autres expressions du VVHMH II sont généralement bestiales et pas trop intelligentes, mais un rongeur est au moins aussi intelligent qu'avant qu'il ne contracte la maladie.

Bien qu'intelligents, la plupart des rongeurs sont au mieux de piètres animaux sociaux. Nombre d'entre eux ont un comportement à la limite de la sociopathie, probablement à cause de leur régime alimentaire quelque peu grotesque à base d'os métahumains. Néanmoins, ce sont des créatures sociales, d'une certaine manière, et on les croise rarement seules.

• Les rongeurs et les goules se sont beaucoup liés depuis le peu de temps qu'on a découvert les rongeurs. On en a vu pas

mal dernièrement à Ghoultown à Chicago, par exemple, et des rumeurs parlent d'une colonie qui semble s'être développée en Asamando. Leurs régimes alimentaires et leur état ne sont pas très différents, j'imagine donc que ce ne devrait pas être une surprise que ça se passe ainsi. Quand on est deux à être fuis pour une chose qui dépasse son contrôle, ça peut être une bonne idée de se serrer les coudes.

• Hannibelle

ANOMALIES ET AUTRES BIZARRERIES

Vous vous rappelez quand je vous ai dit plus tôt que ça deviendrait plus bizarre ? Et bien, nous y voilà.

La première chose à prendre en compte est l'énorme variété des vampires. Il existe au moins quatre sous-types de vampires, sans compter les nosferatus, et peut-être davantage. L'abat et l'amalanhig sont des variantes de vampire des Philippines, tandis que la penanggalan pullule en Asie du sud-est. Plus proche de chez nous, la Ligue des Caraïbes est le foyer du sukuyan.

À ce jour, aucun autre type d'Infecté ne montre d'aussi folle diversité à l'exception des goules, dont trois sous-types au moins existent. Les sasabonsams pullulent en Afrique et ont même leur propre nation, l'Asamando. L'archipel du Japon nous donne le gaki, et les Philippines ont le busaw.

Il convient de préciser qu'aucun autre Infecté n'a de variétés multiples. Il faut aussi préciser que personne n'a la moindre idée de la raison pour laquelle cela se produit et ce qui déclenche les différences dans ces sous-types ; il pourrait soit s'agir de marqueurs génétiques particuliers soit de certains traits culturels dans la psyché de la victime. Ne riez pas : c'est un virus magiquement actif, après tout, et les occurrences de ces sous-types semblent être liées géographiquement. Bien entendu, ces variations pourraient être le résultat de sous-souches spécifiques de la maladie. Ce pourrait être un mélange de tout ça ou quelque chose que nous n'avons

NATIONS FAVORABLES AUX INFECTÉS

- Amazonie
- Asamando
- Aztlan
- Conseil salish-shidhe
- État libre de Californie
- Euskal Herria
- France
- Philippines
- République tchèque
- Yakoutie

CORPOS FAVORABLES AUX INFECTÉS

- Aztechnology
- Cavalier Arms
- DeBeers-Omnitech
- Evo
- Fondation Draco
- Saeder-Krupp
- Wuxing
- Zeta-ImpChem

même pas encore envisagé. La recherche dans ce domaine, comme dans la plupart des facettes du VVHMH, est en cours.

Une autre chose qui rend fou les chercheurs est que la maladie se comporte parfois mal. Fut un temps, si vous contractiez le VVHMH, soit vous surviviez, soit vous mourriez. Quelques rares chanceux réussissaient à combattre l'infection, mais pour la plupart, soit ils se transformaient en vampire, soit le virus les tuait. Il semble que ce ne soit plus aussi simple.

Ces temps-ci, vous pouvez vous retrouver porteur, la maladie dormant dans votre sang et attendant que vous la transmettiez à quelqu'un... Ou que quelque chose la déclenche. Elle peut décider de s'exprimer si vous passez dans une zone particulièrement riche (ou pauvre) en mana, consommant votre aura au passage.

Il y a également d'autres mutations possibles du virus, dont certaines pourraient avoir été créées par la main de l'Homme. Jusqu'ici, le virus lui-même semble ne s'attaquer qu'à des mammifères pensants. Nous savons que les 5 espèces métahumaines et les sasquatchs sont vulnérables ; nous ne savons pas quelles sont les chances pour que cette liste s'étende. Il y a déjà des inquiétudes concernant la recherche génétique utilisant le VVHMH comme vecteur pour des modifications d'ADN, et de célèbres histoires parlent de cabales secrètes cherchant à « améliorer » le virus pour leurs propres objectifs diaboliques.

Ce que ça peut vouloir dire, cependant, c'est qu'il existe peut-être (délibérément ou accidentellement) des variétés du virus qui infectent d'autres espèces pensantes ou potentiellement pensantes, comme les centaures, les chimpanzés ou les troglodytes. Il n'existe aucun rapport sur l'Infection de l'une de ces espèces, mais je crains que cela ne me surprenne pas si cela devait se produire. Une autre chose qui m'inquiète à propos de toutes ces singeries autour des rétrovirus Ghilani est l'idée qu'ils puissent passer aux formes d'intelligence reptiliennes ou ichthyoïdes. Penser à des tritons ou des nagas vampiriques ne m'aide pas à dormir la nuit.

- En parlant de choses bizarres, la population d'Infectés de DeeCee a diminué depuis quelques temps maintenant. Nuques brisées, gorges arrachées... Et pas une goutte de sang dans aucune des victimes. Les Infectés restants sont tous un peu nerveux, comme on l'imagine, et on murmure dans la rue qu'un nouveau type de vampire devant se nourrir du sang et des auras des Infectés eux-mêmes rôde en ville et les éradique un par un.

- Kay St. Irregular

- Ok, que quelqu'un arrête le monde et me laisse descendre.
- Slamm-0!

Et enfin, il y a les créatures. Deux créatures « Infectées » en particulier sont notables. Les chupacabras, qu'on trouve principalement dans la Ligue des Caraïbes, sont porteurs du virus VVHMH et se nourrissent du sang et de l'énergie vitale dérobés sur leurs victimes. Ce sont clairement des créations de l'homme, comme une récente étude nous l'a démontré. Le mariage chimérique du matériel génétique d'un mandrill, d'un iguane vert et de notre vieil ami le Ghilani Vrykolakiviridae a été remarqué lors de récentes études sur le génome de la

créature. Pourquoi quelqu'un créerait-il une créature comme le chupacabra, c'est un mystère que quelqu'un d'autre devra percer, par contre.

Mon préféré personnellement est le koala vampire australien. Koala Éveillé avec un très mauvais caractère et un goût prononcé pour la viande crue, cette créature a longtemps eu la réputation d'être vampirique. Certaines anciennes recherches ont même suggéré qu'elle était porteuse du virus Moneriviridae dans sa structure génétique. De plus récentes études nous ont montré que c'est plutôt incorrect. Ce ne sont pas des koalas infectés. Ils sont cependant porteurs de multiples souches du VVHMH II. Presque tous les koalas vampires jamais étudiés avaient au moins une souche flottant dans leur sang, et nombre d'entre eux avaient toutes les souches connues. Il y a quelques cas d'Infection de leurs victimes survivantes, mais ils ne sont pas considérés comme un risque important pour le VVHMH. Du moins, pas pour le moment.

Considérant que la plupart des Infectés sont des chasseurs solitaires, il est quelque peu surprenant qu'ils aient ne serait-ce qu'un embryon de culture. C'est pourtant le cas, et ça attire l'attention.

Il y a 35 pays dans le monde qui reconnaissent les Infectés comme autre chose que des animaux sauvages nécessitant d'être contrôlés. Le nôtre n'en fait pas partie, pas plus que les UCAS. Tous deux ont toujours des lois établissant des primes pour les Infectés, bien que ces lois soient très peu appliquées de nos jours. De nombreux Infectés sont éligibles pour l'acquisition de SIN criminels et vivent donc comme des citoyens de second ordre, au prix d'une surveillance 24 heures sur 24. Les goules ont fait d'énormes progrès aux UCAS dans leur lutte pour l'obtention de droits civiques, mais techniquement elles peuvent toujours être abattues pour la prime. Ça commence à changer, alors que de nouvelles législations sans précédent ont été introduites au Sénat des UCAS pour supprimer les primes sur les goules et les loups-garous et leur offrir une voie vers la citoyenneté. Une législation similaire est attendue aux CAS cette année.

La nation africaine d'Asamando est une nation de goules et, bien que très peu d'Infectés non-goules y vivent, tous

PRIMES SUR LES INFECTÉS (EN NUYENS)

CAS

Bandersnatchs	5 000
Banshees	5 000
Dzoo-noo-quas	3 000
Fomóraigs	1 500
Goules	1 500
Gobelins	4 000
Loups-garous	3 500
Nosferatus	15 000
Vampires	6 000
Wendigos	15 000

UCAS

Bandersnatchs	7 500
Banshees	5 000
Dzoo-noo-quas	2 500
Fomóraigs	1 500
Goules	1 500
Gobelins	4 000
Loups-garous	2 500
Nosferatus	15 000
Vampires	7 500
Wendigos	15 000

Message Urgent...

LES INFECTÉS

les Infectés y sont reconnus comme des êtres conscients. L'Asamando est riche en ressources naturelles et a des contrats lucratifs avec des corpos comme Horizon, Saeder-Krupp et DeBeers-Omnitech. Chacune de ces corpos, ainsi que la Cour corporatiste, a accepté de reconnaître Asamando comme une nation légitime ; ça n'a pas échappé à l'ONU, qui traîne encore des pieds pour lui offrir sa reconnaissance.

La plupart des mégacorpos ignorent officiellement les Infectés, mais certaines leur accordent l'entière citoyenneté corporatiste. D'autres, comme Aztechnology, les utiliseraient comme agents clandestins. Avec la Cour corporatiste reconnaissant Asamando, ceci dit, beaucoup pensent que l'attitude de plusieurs corpos changera en temps utile.

- Aztechnology employant des Infectés n'est pas franchement une surprise. La surprise, c'est qu'elle le fasse secrètement. S'il y a une chose qu'elle maîtrise, ce sont les RP, et les droits des Infectés devenant un nouveau cheval de bataille si omniprésent que le public se braque à son encontre, cette discrétion pourrait contribuer à améliorer son image. Bien sûr, ça pourrait aussi avoir l'effet contraire, mais vu comme son image est ternie en ce moment, on pourrait penser qu'elle essaierait de la redorer un peu.
- Hannibelle

Comme je l'ai fait remarquer plus tôt, la plupart des Infectés sont des chasseurs solitaires et gardent jalousement leur terrain de chasse. Ceci étant dit, certains d'entre eux se débrouillent mieux que d'autres en matière d'interactions sociales. Les goules, par exemple, sont notables par leurs communautés dans un certain nombre de villes importantes aussi bien aux CAS qu'aux UCAS. Nous avons déjà parlé d'Asamando. D'autres Infectés qui misent sur la voie solitaire et discrète sont les espèces issues du VVHMH II, en particulier les loups-garous et les grendels. Ceux-là forment des meutes très unies, mais ni l'un ni l'autre ne sont connus pour créer leurs propres communautés comme le font les goules.

Intéressants également, les parasites non-Infectés qui essaient d'imiter les Infectés. Les vampires en particulier semblent engendrer ces étranges cliques. Certains de ces parasites deviennent des pions volontaires des vampires, tandis que d'autres ne sont que des junkies et des losers sans volonté cherchant à élever leur statut dans la vie en étant vus avec le monstre qu'ils ont choisi de suivre. Certains s'offrent comme donneurs de sang, et certains permettent même au vampire de puiser dans leur aura et de véritablement se nourrir. Quelques-uns de ces fous incultes cherchent en fait à devenir eux-mêmes des Infectés, se condamnant sciemment au nom de la « beauté immortelle ».

INFORMATIONS DE JEU

BANDERSNATCH

Sasquatch Infecté par le VVHMH II, le bandersnatch a une fourrure plus épaisse et plus miteuse qu'elle ne l'était avant l'Infection. Ses canines deviennent plus prononcées et ses bras s'allongent quelque peu, lui donnant une apparence plus animale qu'à l'origine. Sa fourrure l'aide à réfracter la lumière autour de son corps, de sorte qu'on ne voit que rarement sa véritable forme. Lorsqu'il utilise ce pouvoir, le bandersnatch apparaît comme une silhouette humanoïde changeante confondue dans le terrain environnant.

Habitat naturel : régions montagneuses et aux forêts d'arbres à feuillage persistant des étendues du nord de l'Amérique de Nord et de l'Asie.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
8	3	3	7	1	4	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
4	3	5	3	7	1	

Déplacement : 15 / 35

Compétences : Analyse astrale 3, Athlétisme (GC) 2, Combat à mains nues 3, Cris d'animaux 5, Filature 4, Infiltration 4, Perception 4

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure / Griffes : VD (FOR / 2 + 1)P, PA 0), Conscience, Couleur adaptative, Imitation, Nature duale

Faiblesses : Exigence alimentaire (chair de sasquatch)

Notes : les bandersnatches ont une Allonge de +1. Certains bandersnatches peuvent avoir les traits Adeptes, Adeptes mystiques ou Magiciens.

BANSHEE

Une banshee est un elfe Infecté par le VVHMH I. Comme les autres Infectés, elle a pour proie des êtres conscients. Chasseuses solitaires et recluses, les banshees préfèrent installer leur repaire dans des lieux désolés près d'habitations humaines. Elles traquent leurs proies, qu'elles terrifient avec leur hurlement à vous glacer les sangs pour qu'elles fuient, et pourchassent leurs victimes jusqu'à ce qu'elles tombent de fatigue. La banshee s'approche alors pour la mise à mort, vidant totalement sa proie de son sang et de son essence vitale.

La transformation en banshee se remarque à peine pour nombre d'observateurs. En apparence, une banshee ressemble à un elfe émacié avec une peau très pâle. Avec le temps, la couleur naturelle de sa peau et de ses cheveux a tendance à pâlir et son épiderme devient légèrement translucide, les veines facilement visibles à la surface de la peau.

Les banshees sont hémovores, ne subsistant qu'à partir du sang de leurs victimes. Comme les vampires, elles ne supportent pas les nourritures normales, et l'alcool leur donne des nausées (voir Nausée, p. 254, SR4A).

Habitat naturel : zones inhabitées du monde entier.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
3	4	3	3	5	4	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
4	3	2D6-1	3	7	2	

Déplacement : 10 / 25

Compétences : Combat à mains nues 3, Filature 4, Infiltration 2, Perception 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD (FOR / 2 + 1)P, PA 0, Allonge -1), Conscience, Drain d'Essence, Forme brumeuse, Immunité (âge, pathogènes, toxines), Infection, Peur, Régénération, Sens accru (odorat, ouïe, vision nocturne)

Faiblesses : Allergie (lumière du soleil, Modérée), Exigence alimentaire (sang métahumain), Perte d'Essence, Vulnérabilité (argent et bois)

Notes : certaines banshees peuvent avoir les traits Adeptes, Adeptes mystiques ou Magiciens.

CHUPACABRA

Le chupacabra est un bipède reptilien mesurant environ 1 mètre 20. Couvert à la fois d'écailles vertes et d'épais poils sombres, on dirait le croisement entre un iguane et un singe. Il possède la crête pointue de la tête de l'iguane, ses grands yeux rouges, une queue courte et des pouces opposables. Cette créature insaisissable se nourrit de sang, avec une préférence pour celui des chèvres et du bétail (bien qu'il soit connu pour attaquer des métahumains à l'occasion).

Beaucoup pensent que le chupacabra est une créature génétiquement créée car son génome a des traits à la fois reptiliens et mammifères. Les tests génétiques montrent également une variante du VVHMH intégrée au génome, bien que les créatures ne soient pas capables d'infecter des victimes par ce virus.



Habitat naturel : forêts tropicales des Caraïbes.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
5	3	4	3	1	5	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	6	2	2D6	4	9	1

Déplacement : 10 / 20

Compétences : Combat à mains nues 3, Escalade 3, Perception 4

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure / Griffes : VD (FOR / 2)P, PA -1), Dissimulation (Personnel), Drain d'Essence, Immunité (pathogènes, toxines), Toucher paralysant

Faiblesses : Allergie (lumière du soleil, Légère), Exigence alimentaire (sang), Perte d'Essence, Vulnérabilité (feu)

Notes : les chupacabras ont une Allonge de -1.

DZOO-NOO-QUA

D'apparence grotesque et terrifiante, le dzoo-noo-qua est un troll infecté par le VVHMH I. La maladie rend les dépôts dermiques du troll exagérément irréguliers, pointues, nodulaires. La masse musculaire s'accroît également, et la peau se décolore souvent, bien qu'on ne sache pas vraiment si c'est la conséquence de la maladie ou des habitudes nocturnes du dzoo-noo-qua. La transformation d'un troll en dzoo-noo-qua est généralement extrêmement traumatisante, physiquement et psychologiquement ; elle diminue souvent radicalement, mais pas toujours, les capacités intellectuelles.

Habitat naturel : zones inhabitées du monde entier, souvent dans les égouts ou des bâtiments abandonnés.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
9	2	5	8	1	3	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
4	3	2D6-1	3	8	2	

Déplacement : 15 / 35

Compétences : Athlétisme (GC) 2, Combat à mains nues 4, Contresort 3, Intimidation 3, Perception 4

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure / Griffes : VD (FOR / 2+2)P, PA 0), Armure (4 / 4), Conscience, Drain d'Essence, Garde magique (Personnel), Infection, Régénération, Sens accrus (vision thermographique)

Faiblesses : Allergie (lumière du soleil, Légère), Exigence alimentaire (chair métahumaine), Perte d'Essence

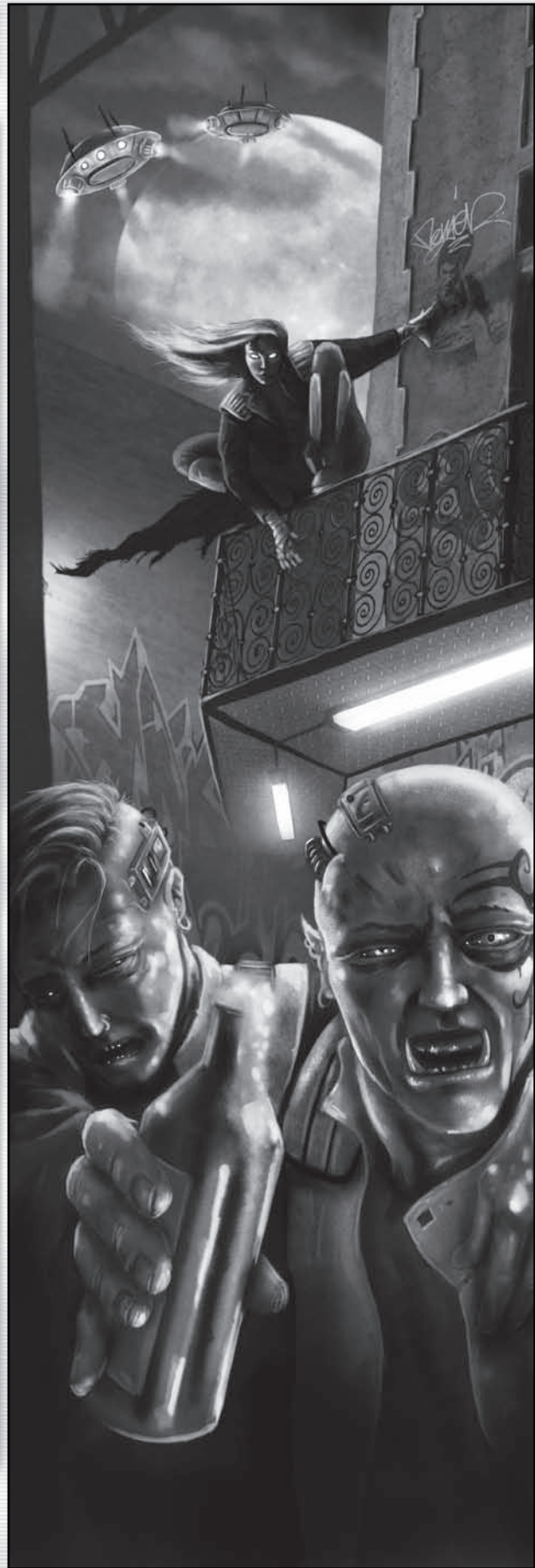
Notes : les dzoo-noo-ques ont une Allonge de +1. Certains dzoo-noo-ques peuvent avoir les traits Adeptes, Adeptes mystiques ou Magiciens.

FAUCHEUR

Résultat du VVHMH II sur les elfes, le faucheur ressemble à un elfe lourdement bâti, avec des mains se terminant en longues griffes effilées semblables à des griffes cybernétiques, qu'il peut utiliser avec un effet dévastateur. Sa bouche est une gueule terrifiante pleine de dents coupantes comme des rasoirs. Les faucheurs sont des chasseurs carnivores très territoriaux. Défiés, ces créatures tentent d'effrayer les intrus pendant quelques secondes puis attaquent avec une sauvagerie totale. Le faucheur combat presque toujours jusqu'à la mort. Sa vitesse exceptionnelle en combat prend souvent ses adversaires par surprise.

Habitat naturel : zones inhabitées dans le monde entier.

TRANSMISSION.....



LES INFECTÉS.....

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
5	3	6	6	1	5	1
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
4	2	5	2	11	2	

Déplacement : 15 / 35

Compétences : Athlétisme (GC) 3, Combat à mains nues 4, Filature 3, Intimidation 2, Perception 4

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes : VD (FOR / 2 + 1)P, PA 0), Armure (1 / 1), Conscience, Mouvement (Personnel), Sens accrus (visions nocturne et thermographique)

Faiblesses : Allergie (argent, Modérée ; lumière du soleil, Légère)

FOMÓRAIG

Le fomóraig est un troll Infecté par le VVHMH II. Les changements comprennent un allongement des membres et la formation de dépôts osseux sur la peau. Ces derniers prennent la forme de « châtaignes » osseuses entourées de glandes sécrétant de l'acide. Les ongles des mains et des pieds se durcissent pour devenir des griffes. Les fomóraigs ont également des ouïes rudimentaires sur le cou et une crinière hirsute de cheveux châtain foncés ou bruns. Bien que principalement nocturnes, les fomóraigs chassent n'importe quand s'ils sont suffisamment affamés. Comme pour d'autres Infectés, le niveau d'intelligence d'un fomóraig peut varier d'à peine mieux que bestial à exceptionnellement brillant.

Habitat naturel : marais et régions boisées, principalement dans Tír na nÓg.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
10	2	4	10	1	3	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
4	3	5	3	7	1	

Déplacement : 15 / 35

Compétences : Athlétisme (GC) 2, Combat à mains nues 4, Contresort 3, Intimidation 3, Perception 4

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure / Griffes : VD (FOR / 2 + 1)P, PA 0), Armure (3 / 3), Conscience, Garde magique (Personnel), Sécrétions corrosives

Faiblesses : Allergie (pollution de l'air, Modérée ; lumière du soleil, Légère), Exigence alimentaire (chair métahumaine). La chair cuite les rend malade et leur donne la nausée (p. 254, SR4A).

Notes : les fomóraigs ont une Allonge de +1. Certains fomóraigs peuvent avoir les traits Adepté, Adepté mystique ou Magicien.

GOBELIN

Les gobelins sont des nains Infectés par le VVHMH I. Le virus entraîne de terribles changements chez la victime, dont la perte de toute pilosité et graisses. Le goblin a ainsi une silhouette squelettique, sa peau tendue sur ses muscles noueux. Les oreilles du goblin sont grandes, longues et légèrement pointues. La nourriture favorite du goblin est la viande crue. Les gobelins ont souvent une odeur corporelle douceâtre écœurante qui apparaît avec le temps.

Comme chez nombre d'autres Infectés, le traumatisme de la transformation en goblin entraîne souvent une grave dégradation intellectuelle. Ce n'est pas une fatalité, toutefois, et on trouve chez les gobelins toute la gamme intellectuelle, du monstre sauvage au génie calculateur.

Habitat naturel : zones inhabitées dans le monde entier, généralement en sous-sol ou dans des bâtiments abandonnés.

PORTEUR

Bonus : 5 PC

Le personnage est positif pour l'infection au VVHMH, mais n'est pas Infecté, ou est un Infecté qui porte en lui de multiples souches virales. Ses fluides corporels contiennent un virus qu'il ne peut exprimer - comme le rétrovirus qui crée les fomóraigs chez un humain - mais qu'il peut transmettre aux autres. Seul un Infecté doté du pouvoir d'Infection peut devenir porteur d'un rétrovirus qui se propage uniquement via ce pouvoir. Tout Infecté « descendant » du personnage devient porteur de toutes les espèces de VVHMH infectant ce dernier. Le personnage reçoit un modificateur de réserve de dés de -2 à tous les tests sociaux impliquant d'autres métahumains ou sasquatchs au courant de son statut de porteur.

Ce défaut peut être acquis plusieurs fois, le personnage choisissant une souche différente à chaque fois. Le modificateur de réserve de dés est cumulatif. Un personnage ne peut être Porteur à la fois des souches transformant en vampire et en nosferatu.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
5	3	4	6	1	4	1
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
5	3	2D6-1	3	8	2	

Déplacement : 8 / 20

Compétences : Combat à mains nues 3, Filature 4, Infiltration 2, Perception 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes : VD (FOR / 2 + 1)P, PA 0), Conscience, Drain d'Essence, Immunité (feu), Infection, Régénération, Sens accrus (odorat, goût)

Faiblesses : Allergie (lumière du soleil, Légère), Exigence alimentaire (chair métahumaine), Perte d'Essence, Vulnérabilité (fer). Les gobelins ne peuvent digérer de nourriture très élaborée, elle leur donne la nausée (p. 254, SR4A) en cas d'ingestion.

Notes : certains gobelins peuvent avoir les traits Adepté, Adepté mystique ou Magicien.

GRENDDEL

Le grenddel est un ork Infecté par le VVHMH II. C'est habituellement une bête calme, bien que d'allure brutale. Généralement charognard, il chasse si nécessaire. Bien que la maladie ait virtuellement rendu cette créature non-pensante, le grenddel fait montre d'une grande ingéniosité quand c'est nécessaire. Il dispose des pièges simples pour protéger son repaire, par exemple. Il peut également envoyer de petites nuées de vermines attaquer les créatures et personnes qu'il perçoit comme une menace, affaiblissant ainsi ses ennemis grâce à ces petites créatures avant de s'engager lui-même dans la bataille.

Habitat naturel : des tunnels dans la plupart des zones inhabitées du monde entier.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
8	4	4	8	1	4	1
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
4	1	5	3	8	1	

Déplacement : 10 / 25

Compétences : Combat à mains nues 3, Escalade 2, Filature 4, Perception 4

Pouvoirs : Conscience, Contrôle animal (créatures souterraines), Sens accrus (odorat, visions nocturne et thermographique)

Faiblesses : Allergie (lumière du soleil, Légère)

Notes : l'indice de Charisme pour le pouvoir de Contrôle animal est 4. Les grenddels ont une Allonge de +1.

KOALA VAMPIRE

Version Éveillée du koala, le koala vampire se distingue de son cousin ordinaire par sa fourrure noir de jais et ses dents et griffes coupantes comme des rasoirs. Il est omnivore, se nourrissant de l'eucalyptus comme un koala ordinaire mais également de chair animale. Il ne chasse pas sa proie, mais attend qu'elle vienne à lui. Une fois qu'une victime convenable apparaît sous les branches de l'arbre qu'habite le koala vampire, il se laisse tomber sur elle et l'attaque avec ses griffes.

Des tests ont montré que le koala vampire est porteur du VVHMH II, bien qu'il ne soit pas Infecté. Le pire, toutefois, est le nombre croissant de cas de victimes survivantes qui ont contracté la maladie.

Habitat naturel : zone forestières d'Australie.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
3	3	3	5	1	4	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
5	2	6	2	7	1	

Déplacement : 8 / 20

Traits : Porteur (VVHMH II)

Compétences : Combat à mains nues 2, Filature 3, Escalade 2, Perception 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure / Griffes : VD (FOR / 2) P, PA -1), Couleur adaptative, Immunité (pathogènes, toxines)

Faiblesses : Exigence alimentaire (eucalyptus)

Notes : les koalas vampires ont une Allonge de -1.

LOUP-GAROU

Le loup-garou est un humain Infecté par le VVHMH II. Après que le virus se soit installé, l'hôte est considérablement changé. Son corps est couvert d'une courte fourrure de couleur gris-noir. Les lèvres se retroussent, révélant des dents plus acérées et des canines prononcées. Les ongles s'allongent et se durcissent pour devenir des griffes. La transformation en loup-garou est particulièrement brutale : le traumatisme cause fréquemment, mais pas tout le temps, une forte baisse des capacités intellectuelles. Le loup-garou vit comme un charognard la plupart du temps, sauf pendant une période de 4 à 6 jours tous les 28, pendant laquelle il devient un monstre vorace qui attaque et tue toute créature sur son passage.

Habitat naturel : zones inhabitées dans le monde entier.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
4	3	3	7	1	4	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
4	2	5	3	7	1	

Déplacement : 10 / 25

Compétences : Analyse astrale 3, Athlétisme (GC) 2, Combat à mains nues 3, Filature 4, Perception 4

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes / Morsure : VD (FOR / 2 + 1)P, PA 0), Conscience, Nature duale, Sens accru (vision thermographique)

Faiblesses : Allergie (Modérée, à l'aconit, au raifort et à la lumière du soleil), Exigence alimentaire (chair métahumaine)

Notes : lors du pic de 4 à 6 jours de son cycle de 28 jours, un loup-garou devient sauvage et entre en rage (comme décrit pour l'esprit mentor Ours, p. 201, SR4A) et combat comme s'il avait une pompe à adrénaline d'Index 2 (p. 346, SR4A).

MUTAQUA

Qu'ils soient victimes de la progression naturelle de la mutation virale ou une expérimentation génétique effroyable,

les mutaquas sont des trolls Infectés par la souche Bruckner-Langer du VVHMH I. Comme leurs petits cousins, les dzoo-noo-quas, les mutaquas sont grotesquement difformes, une peau blanche et dure recouvrant leurs dépôts osseux dermiques.

Habitat naturel : réseaux de tunnels, généralement dans les îles britanniques.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
9	3	5	10	1	4	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
5	3	2D6+3	4	9	2	

Déplacement : 15 / 35

Traits : Adepté

Compétences : Analyse astrale 3, Athlétisme (GC) 2, Combat à mains nues 3, Contresort 4, Filature 4, Infiltration 4, Intimidation 3, Perception 4

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes / Morsure : VD (FOR / 2 + 2)P, PA 0), Armure (4 / 4), Conscience, Drain d'Essence, Infection, Garde magique (lui-même seulement), Nature duale, Peur, Régénération, Sens accru (ouïe, visions nocturne et thermographique).

Faiblesses : Allergie (lumière du soleil, Grave), Exigence alimentaire (chair métahumaine), Perte d'Essence (tous les 2 mois)

Notes : les mutaquas ont une Allonge de +1. Le meneur de jeu devrait en plus assigner des pouvoirs d'adepte au mutaqua. Enfin, l'Essence maximale qu'un mutaqua peut obtenir par Drain d'Essence est égale à 18.

NOSFERATU

Les nosferatus sont des humains Infectés par la très rare souche Bruckner-Langer du VVHMH I. Comme les vampires, ils consomment du sang pour vivre, mais contrairement à eux, ils peuvent ingérer d'autres nourritures s'ils le désirent. Autre différence avec les vampires, ils ont plus de mal à se fondre dans l'humanité. Ils perdent toute leur pilosité faciale et corporelle, leurs incisives et leurs canines deviennent plus tranchantes et bien plus prononcées, et leur peau devient très pâle. Ils ont également l'air émacié, décharné.

Ce sont des créatures presque exclusivement nocturnes. Ils sont très intelligents, rusés et patients. Les nosferatus sont généralement capables de surclasser leurs ennemis dans ces domaines.

Habitat naturel : zones inhabitées dans le monde entier.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
4	4	4	4	5	5	5
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
5	3	2D6+5	4	9	2	

Déplacement : 10 / 25

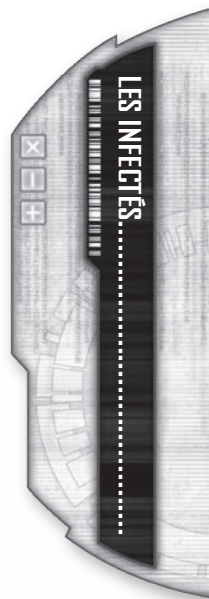
Traits : Magicien

Compétences : Combat à mains nues 3, Conjuración (GC) 3, Filature 4, Infiltration 3, Influence (GC) 3, Perception 4, Sorcellerie (GC) 4

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD (FOR / 2 + 1)P, PA 0, Allonge -1), Armure (4 / 4), Compulsion, Conscience, Drain d'Essence, Immunité (âge, pathogènes, toxines), Infection, Influence, Peur, Régénération, Sens accru (ouïe, visions nocturne et thermographique).

Faiblesses : Allergie (lumière du soleil, Grave), Exigence alimentaire (sang métahumain), Perte d'Essence (tous les 6 mois)

Notes : l'Essence maximale qu'un nosferatu peut drainer est égale à trois fois son maximum naturel en Essence.



RONGEUR

Le rongeur est un nain qui a contracté le VVHMH II. Il ressemble à la statue vivante d'un nain normal : sa peau est une surface rugueuse et grise comme de la pierre. Cette couche osseuse lui procure une certaine armure naturelle. Leur état tend à isoler les rongeurs, les faisant vivre en marge de la société humaine. Leur régime alimentaire leur fait régulièrement former des partenariats opportunistes avec des trafiquants d'organes et des communautés de goules pour partager leurs ressources.

Les rongeurs ont tendance à former leurs propres communautés, souvent en coopération avec des goules. La similitude de leurs maladies et la complémentarité de leur régime alimentaire en font de bons partenaires.

Habitat naturel : zones inhabitées du monde entier.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
5	3	4	6	3	5	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
5	3	5	4	9	1	

Déplacement : 8 / 20

Compétences : Combat à mains nues 3, Filature 4, Infiltration 2, Perception 3

Pouvoirs : Armure (1 / 1), Conscience, Immunité (toxines), Souffle nocif, Toucher paralysant

Faiblesses : Allergie (lumière du soleil, Légère), Exigence alimentaire (os métahumains)

VVHMH I (GHILANI VRYKOLAKIVIRIDAE)

Vecteur : pouvoir Infection (p. 296, SR4A)

Vitesse : 1 minute (1)

Pénétration : -6

Puissance : 13

Nature : rétrovirale

Effets : Coma, Transformation

Le VVHMH I est responsable de la création des banshees, dzoo-noo-quas, gobelins, nosferatus, vampires et wendigos, et n'est propagé que par l'intermédiaire du pouvoir Infection. Une fois infecté, le personnage a très peu de chances d'échapper à la maladie : s'il réussit d'une manière ou d'une autre à réduire sa Puissance à 0, il meurt tout simplement. Un personnage peut griller un point de Chance, soit pour garantir de réussir le test – et mourir en paix –, soit pour y échouer délibérément et gagner une nouvelle vie en tant qu'Infecté.

S'il échoue au test, le personnage sombre dans le coma pendant (30 – Constitution) heures pendant que son corps se transforme. Quand le personnage s'éveille, il a perdu toute aptitude technomantique et attribut Résonance, a acquis l'avantage Infecté (banshee, dzoo-noo-qua, goblin, nosferatu, vampire ou wendigo) approprié (voir *Avantages des Infectés*, p. 78, *Le Guide du runner*), et a une Essence de 1 et une Magie de 1 (ou conserve son attribut Magie précédent, s'il est supérieur).

VVHMH II (GHILANI MONERIVIRIDAE)

Vecteur : Contact

Vitesse : 1 heure (3)

Pénétration : -6

Puissance : 13

Nature : rétrovirale

Effets : Coma, Perte d'Essence, Transformation

Le VVHMH II est responsable de la création des bandersnatches, fomóraigs, et loups-garous, ainsi que des

faucheurs, des grendels et des rongeurs, et se propage habituellement par des contacts non protégés avec ces créatures ou leurs fluides corporels. Si un personnage succombe au virus, il perd 1 point d'Essence. Si cela devait amener son Essence à 0 ou moins, il meurt, autrement, il sombre dans le coma pendant (30 – Constitution) heures pendant que son corps se transforme. Quand le personnage s'éveille, il a perdu toute aptitude technomantique et attribut Résonance, a acquis l'avantage Infecté (bandersnatches, fomóraigs et loups-garous) approprié (voir *Avantages des Infectés*, p. 78, *Le Guide du runner*), et a une Magie de 1 (ou conserve son propre attribut Magie, s'il est supérieur). Cela ne s'applique bien sûr que dans le cas où la forme transformée de son métatype est consciente, sinon, il devient simplement une créature sans âme. La thérapie génique de Revitalisation ne peut corriger la perte d'Essence due à l'infection par le VVHMH II.

VVHMH III (GHILANI WITCHIVIRIDAE)

Vecteur : Contact

Vitesse : 1 jour (10)

Pénétration : -6

Puissance : 8

Nature : rétrovirale

Effets : Douleur, Nausée, Perte d'Essence, Transformation

Le VVHMH III est responsable de la création des goules, et se propage habituellement par des contacts non protégés avec ces créatures ou leurs fluides corporels. Au contraire des autres rétrovirus de ce genre, le sujet est habituellement éveillé et conscient pendant la métamorphose. Chaque fois que le personnage échoue au test de résistance à la maladie, il perd 0,1 point d'Essence. Si son Essence tombe à 0 ou en dessous, il meurt.

Le personnage doit noter précisément combien de points d'Essence il perd chaque fois qu'il est Infecté par le VVHMH III. Après avoir perdu 1 point d'Essence de cette manière, les effets de la maladie cessent (si celle-ci est encore active) et la transformation est terminée. Le personnage perd alors toute aptitude technomantique et attribut Résonance, et acquiert l'avantage Infecté (goule) (voir *Avantages des Infectés*, p. 78, *Le Guide du runner*), et un attribut Magie de 1 (ou conserve son propre attribut Magie, s'il est supérieur). La thérapie génique de Revitalisation ne peut pas corriger la perte d'Essence due à l'infection par le VVHMH III.

« RENFIELD »

Durée : 7 jours

Effets : Agilité +1, Intuition +1, Force +1, Euphorie, Immunité (âge), +1 Passe d'Initiative

Le « Renfield » est un composé alchimique créé à partir du sang de quelqu'un d'Infecté par le VVHMH I, et il est utilisé par ces êtres pour créer des serveurs vampiriques. Le créateur prélève un peu de son propre sang et accomplit certains enchantements dessus, ce qui lui coûte 1 point de sa propre Essence. Il injecte ensuite cette substance dans le serveur de son choix (qui peut être volontaire, ou pas).

Une fois que le serveur est dépendant de la drogue, il reçoit le trait Porteur (VVHMH I, voir p. 70) ainsi que les faiblesses Exigence alimentaire (« Renfield ») et Perte d'Essence. Une fois transformé, le serveur dépend de la drogue pour son Essence. Chaque dose lui donne 1D6 points d'Essence. Le « Renfield » a un seuil de 3 pour le test de dépendance, et cette dépendance est aussi bien mentale que physique.



La barrière de glace sur laquelle ils avaient voyagé depuis des jours, céda à la banquise. La banquise, plus mince, était grêlée de trous où apparaissaient des phoques venus respirer. Le zoocanthrope ours qu'ils avaient emmené avec eux, Kiu, se tenait sur la glace, à environ trois cents mètres. Il était toujours à l'affût et attendait patiemment, près d'un trou dans la glace, qu'un phoque se montre. Les ours blancs étaient une espèce éteinte dans la nature, mais Kiu était un métis et avait la tête de l'emploi. Elle, c'était l'appât.

Les jumeaux avaient remballé leurs AK et sorti leurs arcs de chasse. Le noir mat du mécanisme des poulies avait été repeint en camouflage arctique. Quant aux chiens de traîneau, ils étaient silencieux, blottis tous ensemble dans leurs harnais — le Sibérien avait insisté pour que les chiens ne fassent pas de bruit afin d'éviter que leurs aboiements n'effrayent la proie.

Le Sibérien décrivit lentement un cercle sur la droite du zoocanthrope, ne prêtant aucune attention au trou dans la glace sur lequel l'ours fixait la sienne. Il n'observait même pas l'ours lui-même. Il s'arrêta à tout juste cinquante mètres de l'ours et s'agenouilla sur la glace. Sa cape polaire l'aidait à se fondre au milieu de la glace et de la neige. Finalement, une petite forme noire apparut dans le trou, et d'un déplacement soudain, la patte de Kiu s'abattit puis remonta, en ramenant le phoque sur la glace.

L'ours commençait à se régaler de la créature mourante et, presque au même moment, la peau humide du phoque se couvrit de givre, ainsi que la fourrure hirsute de l'ours. Sa respiration se condensa en petits nuages de vapeur devant lui. Un dracomorphe, grand et sinueux, quitta l'endroit où il était resté dissimulé sur la glace et glissa vers l'avant ; la teinte légèrement argentée de ses écailles brillait tandis que ses mâchoires essayaient de se refermer sur la nuque de l'ours. Kiu poussa un grognement et commença à lutter avec la bête. Un sang foncé jaillit sur la fourrure de son encolure et gela presque immédiatement, formant des cristaux foncés.

Le Sibérien s'était déjà élancé, son harpon à la main, et sauta par-dessus la queue qui balayait l'air. Kiu maintenait la bête afin que le chasseur plante fermement son épieu derrière la nuque du drakon de glace, là où la moelle épinière descendait du crâne. Écailles et muscles se rompirent sous le coup, porté au bon endroit, et le chasseur appuya de tout son poids sur le harpon afin de le faire pénétrer plus avant dans le cerveau.

Le Sibérien avait déjà sorti son couteau et dépeçait le drakon de glace alors que Kiu terminait son phoque lorsque les jumeaux arrivèrent, flèches encochées et prêts à achever ce qui pouvait encore être en vie. Les jumeaux déposèrent leurs arcs et se penchèrent afin d'aider le chasseur dans son travail.

Les jumeaux emplirent des gourdes vides du sang du drakon de glace, le Sibérien, lui, en retourna la peau afin de former un sac pour le cadavre dépecé. Kiu avait terminé son phoque et reniflait les abats du drakon de glace, mais ceux-ci étaient déjà brûlés par le froid. Les jumeaux rapportèrent vers les traîneaux le drakon découpé avec une précision de boucher, se servant du harpon comme d'une perche et portant le sac entre eux deux.

DRACOMORPHES ET DRACONIFORMES

posté par Wyrn Watcher

J'apprécie et je continue à apprécier les grands dracosaures, bien que je ne sois plus activement concerné par le travail en indépendant. Lorsque son premier choix échoua à fournir l'article demandé, FastJack trouva approprié de m'appeler à la rescousse. Ceci étant dit, je suis ici afin de partager quelques idées sur la culture des dracosaures et sur leurs récentes activités. J'espère que tous trouveront des éclaircissements dans les petites choses que je vais vous offrir.

- Initialement j'ai demandé à Frosty d'écrire un compte-rendu sur les espèces draconiques, mais, apparemment, elle est occupée à voyager autour du monde. Wyrn Watcher est un vieil ami... bon, d'accord, il me doit de l'argent. Les conditions de notre réconciliation incluent des infodumps tels que celui-ci.
- FastJack
- Oh, lâche-moi un peu ! Jack, je t'ai dit que j'ai eu et que je continue à avoir d'autres... responsabilités. J'aurai pensé, qu'entre tous, toi, au moins tu me comprendrais.
- Frosty
- C'est à toi de choisir tes propres priorités ; ça, je le comprends. Mais, lorsque tu as rejoint ce réseau, tu as accepté d'être un membre contributeur. J'attends plus de toi que des insinuations et de furtifs indices concernant de quelconques théories du complot.
- FastJack

Je suis un dracobiologiste de par mes études, un observateur de lézards par nature et un shadowrunner par nécessité. Tout cela me qualifie suffisamment pour vous annoncer que les dracomorphes et les draconiformes sont très, très étranges.

DRACOMORPHES

Au moment où j'écris ceci, on recense une douzaine d'espèces de dragons et de créatures ressemblant aux dragons, disposant d'étroits liens de parenté avec ceux-ci. Dans leur ensemble, on les appelle les dracomorphes. Quand je parle d'étroits liens de parenté, je veux dire que, d'un point de vue génétique, les parents non-dracomorphes les plus proches des dracomorphes sont les dinosaures ; il existe une disparité génétique considérable parmi les dracomorphes eux-mêmes. Les dragons ont autant en commun avec le reste des dracomorphes que nous, les métahumains, en avons avec les diverses espèces de primates.

Tous les dracomorphes appartiennent à la classe des Reptilia et à la sous-classe des Herpetavia. Ils se divisent alors en quatre ordres distincts : les *Tetrasauria* (tout ce qui est du genre draco), *Alatophidia* (du genre aleutoserpens), *Magnavaranus* (du genre neovaranus) et les *Hydras* (les deux types d'hydres) — mais ce n'est pas comme si vous aviez besoin de savoir cela.

- Tu serais surpris. Certains clients sont très spécifiques. Ça paie toujours de connaître son affaire.
- Lyrn

Ce que vous avez vraiment à savoir, c'est que les dracomorphes sont, de manière uniforme, de grands reptiles prédateurs aux capacités magiques innées — et intelligents (les moins intelligents d'entre eux ont une intelligence comparable à celle des grands singes ; les plus intelligents sont conscients et leurs capacités cognitives égalent voire dépassent celles des métahumains). On ne dispose généralement pas de détails précis sur leur anatomie car ces créatures sont relativement rares, dangereuses et, dans certains cas, conscientes. Aussi trouvent-elles ouvertement désagréable de se faire tripoter. Les connaissances que nous avons en matière de dracobiologie

sont assemblées à partir de ce que nous avons observé au cours des soixante dernières années en étudiant des spécimens dans la nature et les quelques cadavres que nous avons pu trouver avant que les marchands de talismans mettent leurs pattes dessus. Le reste est du domaine de l'extrapolation et des théories basées sur ce que nous savons des autres reptiles.

Caractéristiques physiques

Les dracomorphes sont omnivores. Ils préfèrent la viande comme aliment de base de leur régime, mais ils peuvent et, en effet, mangeront presque n'importe quoi, même des charognes. Les dracomorphes sont très actifs et requièrent beaucoup de nourriture pour maintenir leur activité — le déficit énergétique chez les plus grands, en particulier les dracomorphes volants, étant stupéfiant. En soi, la plupart des dracomorphes sont très minces et presque toujours affamés. Les dracomorphes peuvent maintenir leur homéostasie thermique sans trop de complications, leurs processus enzymatiques étant très efficaces en termes de production de chaleur. Ceci dit, d'après ce que nous avons observé de leur comportement, leur régulation thermique est compliquée.

- Ce qu'il veut dire par là, c'est que « à sang chaud » et « à sang froid » sont des termes scientifiques dépassés, et que vous ne pouvez pas compter sur un temps froid pour les ralentir ou pour les forcer à ralentir afin d'économiser leur chaleur corporelle. Ils semblent néanmoins apprécier la chaleur. Je sais que les dragons et les drakes aiment s'exposer au soleil, parce que je les ai vus le faire. Je sais également que les serpents à plumes ne frissonnent pas pour se réchauffer. Ils gonflent en quelque sorte, en emprisonnant de petites poches d'air sous leurs plumes-écailles pour se tenir chaud. Ça les fait ressembler à un truc... en peluche.
- Sticks

L'ensemble des dracomorphes comprend les plus gros sauropodes qui soient encore en vie. Les plus petits ont généralement la taille d'un dragon de Komodo adulte (des lézards non-Éveillés, de deux à trois mètres de longueur, à la morsure venimeuse et qui ne sont pas de véritables draconiformes), et les plus imposants d'entre eux — j'entends par là les grands dragons et les grandes hydres — font jusqu'à quarante mètres et même plus, en comptant leurs queues d'une vingtaine de mètres. À titre de comparaison, les plus grands des tyrannosaures atteignaient une taille maximale de treize mètres.

- Hé, où se situent les dragons dans le registre fossile ?
- Slamm-O!
- Ils n'y sont pas inscrits pour la plupart. Tous les paléontologues avec qui j'ai parlé conviennent du fait que les dragons, ou les dracomorphes pré-draconiques, sont censés être apparus il y a environ soixante-cinq millions d'années, au moment où les dinosaures ont commencé à développer des caractéristiques aviaires. Ceci dit, personne n'a annoncé publiquement avoir trouvé des os de dracomorphe dont on ait pu vérifier l'antériorité à soixante mille

Message instantané

De récentes recherches suggèrent que vous pourriez être intéressé par : **La dissection de Dzitbalchén**

Effectuée par une équipe chirurgicale conjointe Aztlan-Institut Quetzalcóatl, ce documentaire tridimensionnel contient des réponses à beaucoup de questions concernant la biologie draconique qui déconcertent la communauté scientifique, telles que le mystère de pourquoi les dragons occidentaux ont six membres et les serpents à plumes quatre. Ce flux tridimensionnel est bourré de suppléments, y compris une version commentée par les chefs chirurgiens et le réalisateur. [Téléchargez maintenant !](#)



ans. Toutefois, j'ai eu entre les mains une preuve matérielle sous la forme d'un fémur fossilisé de dracomorphe daté à plus d'un million d'années — la Fondation Draco ne m'a pas laissé le conserver, malheureusement.

• Elijah

Les raisons pour lesquelles les dracomorphes peuvent devenir si grands s'expliquent en partie par le fait qu'ils continuent leur croissance pendant toute leur vie — et vu qu'aucun dracomorphe connu n'est encore mort de vieillesse, il est possible qu'ils puissent, en effet, atteindre de très grandes tailles (comme certaines espèces de tortue ou de crocodile). Il n'est pas surprenant que les plus grands dragons prétendent avoir vécu des milliers d'années.

L'une des caractéristiques principales des dracomorphes est leur peau, couverte d'écailles et de scutelles de fibre kératinique. C'est cette même fibre que l'on retrouve dans la composition de leurs serres. Selon l'espèce — et dans certains cas, selon les individus — ces écailles peuvent former nœuds et plaques, durs et osseux, de délicates plumes-écailles très colorées voire même des structures semblables à des cornes. La peau et les serres d'un dracomorphe sont continuellement en croissance, ce qui leur permet de remplacer rapidement les écailles perdues au combat ou les griffes ébréchées — une étendue considérable de tissu cicatriciel serait nécessaire pour empêcher les écailles de repousser. Les écailles ou les plumes-écailles excédentaires tombent toutes seules, bien que beaucoup de dracomorphes préfèrent s'en débarrasser en se grattant ou en frottant leur cuir sur une surface.

• Les dracomorphes les plus intelligents font bien attention à enfouir, brûler ou même manger les écailles tombées aux alentours de leur repaire, probablement pour éviter d'être pris pour cible par la magie rituelle. Les dragons, naturellement, ne chassent généralement pas autant en ville et doivent tailler leurs serres régulièrement pour les empêcher de trop pousser.

• Sticks

• Les telesmas de dragon, bien sûr, valent leur pesant de nuyens... si vous arrivez à convaincre le lézard de s'en séparer. Les dragons sont assez malins pour ne pas laisser de liens matériels un peu partout et même les non-conscients comme les drakes et les hydres sont connus pour enterrer ou manger les écailles tombées de leur corps, probablement pour la même raison.

• Lyran

• Je ne t'ai pas dit de te méfier des dragons ?

• Fastjack

• Si, mais tu devrais voir ma commission.

• Lyran

Les études sur les dragons les plus tridéogéniques et les études menées en environnement sauvage ont prouvé que les dracomorphes peuvent montrer individuellement des modifications de leur apparence personnelle. De petites mais significatives modifications, telles que la couleur et le motif de leurs écailles, l'angle de leurs cornes, etc. On pense que ceci est attribuable partiellement à la nature magique innée des dracomorphes, cet effet étant plus prononcé chez les dracomorphes conscients, que l'on croit en mesure d'influencer ce procédé consciemment ou inconsciemment.

Caractéristiques paranormales

Tous les dracomorphes possèdent de puissantes capacités magiques innées telles que la lévitation magique inconsciente qui permet aux wyvernes et aux autres dracomorphes volants de rester en l'air. De plus, les études ont prouvé que les dracomorphes — dès leur éclosion, vraisemblablement (et même plus tôt selon certaines sources) — sont tous de nature duale. Cet accès direct à l'espace astral est, selon toute vraisemblance,

une évolution clé des dracomorphes. Elle peut expliquer leur talent inhabituel à manipuler la magie. Tous les dracomorphes conscients sont en effet connus pour être magiquement actifs.

En dehors du vol, les dracomorphes sont renommés pour leurs capacités magiques offensives et beaucoup d'entre eux peuvent réellement « cracher le feu » comme dans les légendes — bien que cet effet soit en fait une forme de sort inné ou d'attaque élémentaire. La plupart des dracomorphes ont au moins un tel pouvoir offensif, d'autres en ont plusieurs.

• Les dragons peuvent altérer ou affiner leurs pouvoirs paranormaux naturels, en particulier leur souffle. Le souffle de feu que vous attendez pourrait s'avérer être un éclair de foudre ou une gerbe d'acide. Méfiez-vous des dragons et gardez l'esprit ouvert.

• Lyran

Cycle de vie draconique

En tant que reptiles, les dragons pondent des œufs. Nous savons ceci grâce aux études sur les dracomorphes non-conscients dans la nature, savoir qui s'applique probablement aux dragons également — ceci dit, les seuls œufs de dracomorphe que nous avons trouvés appartiennent à diverses espèces de drakes et d'hydres. Les coquilles d'œufs de dracomorphes ont une texture rugueuse et sont composées de fibre kératinisée semblable à celle des écailles de dracomorphe. La plupart des dracomorphes construisent un nid, quelle qu'en soit la sorte, pour garder leurs œufs au chaud et on a observé que les drakes dévorent ceux qui n'éclosent pas. Les détails de l'accouplement sont extrêmement peu précis, en particulier pour les dragons — jusqu'ici, ils ont refusé d'évoquer le sujet.

Il n'y a aucun signe extérieur du sexe d'un dracomorphe, cependant les parabiologistes de l'université de Berlin travaillent à un détecteur de phéromone pour différencier le sexe chez les hydres et les dragons.

• Les observateurs occasionnels pourraient noter qu'il semble y avoir un plus grand nombre de dragons mâles que de dragons femelles. Le taux de mâles et de femelles chez les dragons est complètement inconnu puisque nous n'avons aucun moyen de le déterminer sauf par autopsie. Hestaby et deux ou trois autres des grands nous ont informés sur leur sexe, il nous faut donc prendre ces informations pour argent comptant, sans vérification possible.

• Sticks

• Attends... tu veux dire que Lofwyr pourrait être une reine ?

• Cosmo

• C'est de la magie de transformation. Le genre n'est pas conservé de façon inhérente. Ceci dit, Lofwyr n'est jamais apparu (à ma connaissance) sous les traits d'une femme métahumaine et la plupart des autres semblent également tous avoir des préférences strictes concernant le genre de leur forme métahumaine (sauf Damon).

• Wyrn Watcher

Les jeunes dracomorphes sont exceptionnellement rares — aucun exemple d'individu immature d'une espèce de dracomorphe n'a en effet été découvert dans la nature. Les fiches anecdotiques des entretiens avec le défunt Président Dunkelzahn suggèrent que les dracomorphes mettent longtemps à atteindre la maturité, suggestions soutenues par les témoignages concernant les cycles de vie des drakons dans la nature — les jeunes drakons peuvent mettre plusieurs années à atteindre leur biomasse d'adulte et à apprendre de leurs parents et compagnons de groupe. Il existe un faisceau croissant de preuves que les dragons (et probablement d'autres dracomorphes conscients) subissent une métamorphose magique à un certain moment mais ces informations sont complètement absentes des publications académiques.

Quand ils atteignent un certain âge — et probablement une certaine taille ou maîtrise de la magie — les dragons



RECHERCHE PAR MOT-CLÉ ÆTHERPEDIA : la Fondation Draco

Fondée pour être l'exécutrice testamentaire du grand dragon Dunkelzahn, la Fondation Draco est devenue la plus grande organisation à but non lucratif du monde. Toujours présidée, semble-t-il, par l'ancien vice-président des UCAS, Nadja Daviar, l'organisation travaille publiquement à améliorer les interactions concrètes entre la métahumanité et le monde Éveillé. Beaucoup des termes du testament sont encore à accomplir, bien que quinze ans se soient passés depuis la mort du Premier lézard. D'autres dispositions sont continuelles, telles que les primes offertes pour les mages du sang.

La nature complète des vastes ressources de la Fondation et ses divers objectifs restent voilés par le secret. Certaines facettes ont été publiquement révélées : la Fondation a servi d'intermédiaire dans les accords entre les grands dragons et un certain nombre d'agences métahumaines, comme elle l'a fait lorsque Ghostwalker a pris le contrôle de Denver. La Fondation conduit souvent des fouilles archéologiques et finance la recherche, parfois en concurrence directe avec la Fondation atlante. La Fondation Draco fournit également des bourses aux pionniers académiques prometteurs qui ne cherchent pas un but lucratif pour leurs recherches métamagiques et scientifiques. Elle parraine aussi un concours annuel dans ces disciplines.

Des rumeurs concernant le fait que la Fondation Draco trempe dans les Ombres continuent à circuler ; ses motivations pour de telles actions demeurent peu claires toutefois. Un certain nombre de shadowrunners connus sont reliés à l'organisation. D'autres groupes, comme les Illuminés de l'aube nouvelle et la Church of the Dragon Reborn (Église du Dragon renaissant), ont publiquement critiqué la Fondation et ont entamé à plusieurs reprises des procédures légales contre eux.

passent par une étape transitoire afin d'évoluer en grands dragons. Cette étape de leur cycle de vie — d'après des enregistrements du dragon Masaru avant et après qu'il ait effectué la transition — semble combiner promotion sociale, métamorphose physique, une catharsis mentale et émotionnelle et l'initiation magique. Bien que nous n'ayons qu'un unique ensemble de données pour étudier ce phénomène, on a constaté que Masaru était devenu sensiblement plus grand qu'il ne l'était précédemment (11,3 % selon certaines estimations, mais il faisait déjà deux fois la taille d'un dragon adulte moyen avant la transformation) et manifestait plusieurs capacités paranormales dont on n'avait pas précédemment connaissance chez lui avant la transition. On ne comprend toujours pas comment et pourquoi les dragons subissent cette métamorphose.

- Dunkelzahn a laissé des documents chez la Fondation Draco qui indiquaient qu'il pensait que Ryumyo était en train d'essayer de se métamorphoser en quelque chose d'encore plus formidable qu'un grand dragon. Exactement ce dont on avait besoin, un lézard qui passe en super-saiyen 2.
- Baka Dabor

Les dracomorphes semblent être biologiquement immortels — leurs risques de mortalité ne semblent pas augmenter avec l'âge, et si on leur laisse suffisamment de temps, les dracomorphes peuvent récupérer de presque n'importe quelle maladie ou blessure, y compris la régénération complète des membres perdus en quelques années — mais ils peuvent néanmoins mourir, en général des suites de violences ou de famine. On a même constaté la mort chez les grands dragons. Les dragons semblent avoir certaines normes sociales, protocoles et cérémonies qui entourent leur mort.

- Certains d'entre vous trouveront réconfortant de savoir que ces monstres peuvent être tués. D'autres pleureront la perte de quelque chose d'unique et de magique.

• Sticks

- Et toi ?
- /dev/grrl

- Je le saurai quand ça se résumera entre ma survie et celle d'un dragon.
- Sticks

DRAKONS, DRAKES ET AUTRES ÉTRANGETÉS

Les drakons, les gorgones, et les hydres possèdent une nature chimérique — un bon nombre de leurs séquences génétiques sont identiques à celles des dragons et des autres dracomorphes (comme on s'y attend chez des créatures étroitement liées), mais leur organisation est substantiellement différente. Séquences inversées et réadressages chromosomiques incohérents rappellent les espèces hybrides et les entités créées génétiquement. Les analyses demeurent peu concluantes et la communauté académique en débat avec ferveur.

Les drakes sont encore plus étranges car, bien qu'indéniablement métahumain, leur code génétique contient certaines séquences qui sont exactement les mêmes que celles des drakons, des dragons et des autres dracomorphes. De même, leur cartographie génétique est très étrange. À cette heure, les dracobioles hésitent à classer les drakes comme des dracomorphes ou des draconiformes. La plupart penche néanmoins pour les catégoriser comme des dracomorphes car les drakes produisent, comme produits de leur biologie normale, des protéines et des enzymes uniques aux dracomorphes, même sous leur forme métahumaine.

- Certains dragons sont disposés à payer un bon paquet pour ces protéines, mais leur récolte peut être une vraie saloperie si le sujet n'est pas coopératif.

• Lyran

DRACONIFORMES

Un draconiforme est un paranimal qui ressemble à un dragon, mais qui n'en est pas un biologiquement. Les théories les plus populaires pour expliquer ce fait comprennent l'évolution convergente, le mimétisme biologique et l'expression des archétypes mythologiques. Les études génétiques ont montré qu'en dépit du fait de ressembler aux dracomorphes et de posséder des pouvoirs paranormaux, ces créatures ne sont pas étroitement liées aux dragons. La plus populaire (et populaire !) de ces créatures est la chimère, ou le faux dragon, que l'on peut trouver dans les zoos de par le monde. Plus rares sont les lindorms, des serpents paranormaux conscients qui partagent beaucoup de traits avec les dracomorphes et souvent confondus avec eux, même par les parabiologistes.

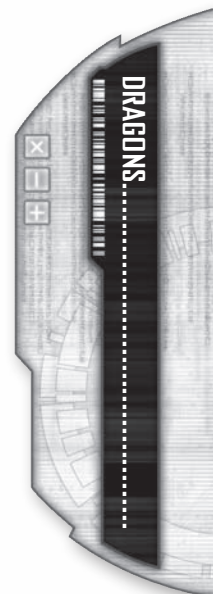
- Est-ce qu'ils sont liés à ces « grands anacondas » qu'on trouve en Amazonie ?

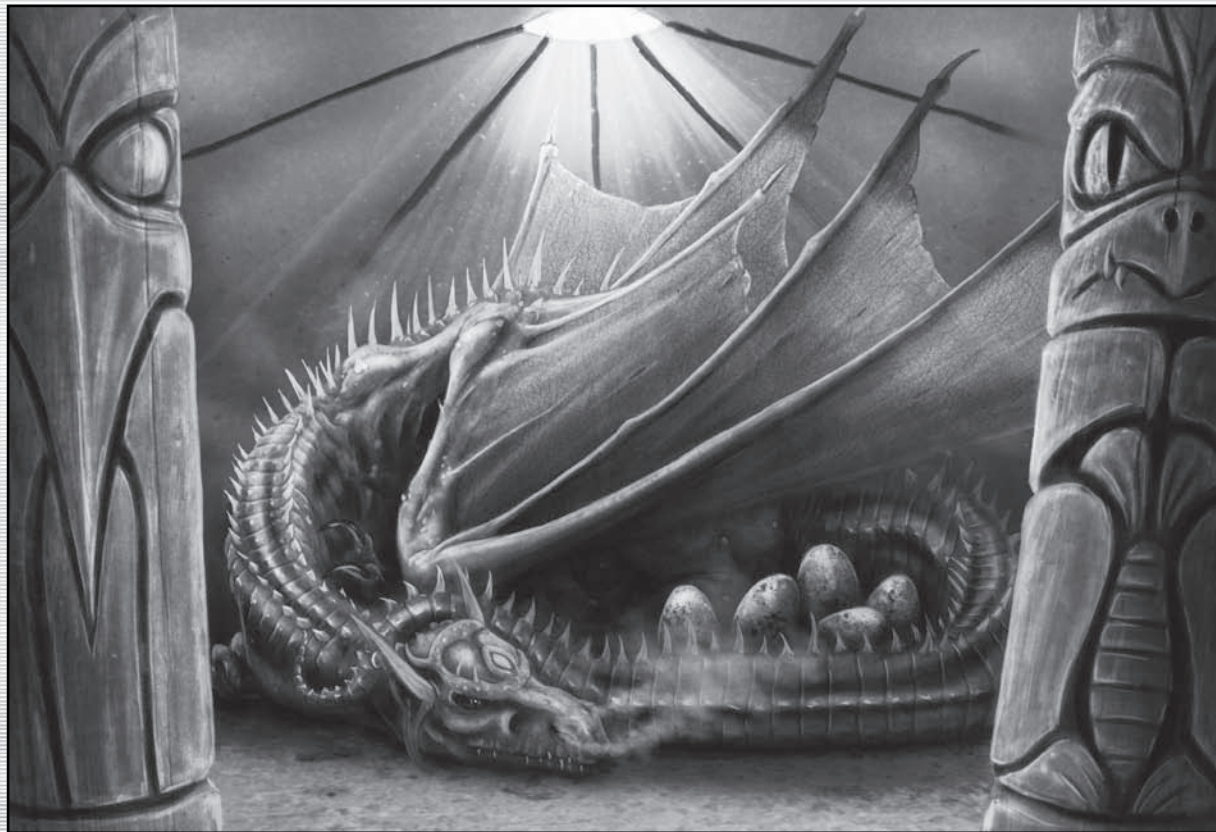
• Picador

- Les anacondas sont des serpents primitifs mais puissants ; le Serpent Qui Marche, c'est autre chose.

• Marcos

Techniquement parlant, les draconiformes comprennent les esprits qui se manifestent en ressemblant aux dragons ou à d'autres dracomorphes — les wujens sont particulièrement adeptes de cela, mais il n'est pas du tout inhabituel, pour les esprits de nombreuses traditions, de prendre une apparence





TRANSMISSION.....

draconique, étant donnée leur position dans la mythologie et le symbolisme magique. Ces draconiformes spirituels ressemblent généralement autant à de vrais dracomorphes que les descriptions artistiques, antérieures à l'Éveil, des dragons ressemblent à un véritable dragon.

- Une étude menée par des étudiants d'UCLA a montré que les esprits draconiformes sont, de façon graduelle, devenus plus « réalistes » avec les années passées depuis l'Éveil. Ce serait vraisemblablement parce que les magiciens savent mieux désormais à quoi ressemblent les dracomorphes et qu'ils influencent inconsciemment leur conjuration. Naturellement, c'est un point de vue purement hermétique.
- Winterhawk

CULTURE DRACONIQUE

Les dragons ont une culture hautement développée dont les métahumains n'ont seulement eu qu'un aperçu. Il existe des indices flagrants concernant l'étiquette et les rituels dont ils font montre quand ils s'adressent l'un à l'autre, quand ils se défient, se combattent et quand ils expriment leur domination ou le respect qu'ils ont pour un territoire donné. Néanmoins, il y a encore beaucoup de choses que nous ne savons pas, que nous ne pouvons pas savoir. La plupart des dragons semblent communiquer en faisant usage d'une forme de télépathie connue sous le nom de Draconique, en plus de gestes rituels, de postures et, dans certains cas, de danses aériennes. S'ils ont un langage écrit unique, aucun exemple n'en a encore été découvert. Même les noms et titre draconiques — comme Maître de l'or, Maître du savoir et Maître de la nuit — restent opaques à l'interprétation métahumaine. Ceci dit, certains aspects de la psychologie et de la sociologie des dragons sont devenus évidents, principalement grâce aux documents publiés par la Fondation Draco.

RELATIONS DRACONIQUES

Pour la plupart, les interactions entre dragons demeurent un mystère pour la métahumanité. Les métahumains les plus proches du genre des dragons sont peu disposés à partager leurs secrets et les entretiens avec des dragons ne fournissent que peu de réponses substantielles. Par conséquent, ce chapitre est regrettamment plus court que je ne l'aurais aimé. L'examen des flux d'informations sur Usenet peut néanmoins nous conduire, au minimum, à un nombre limité d'inférences.

- Les révélations de Dunkelzahn et de Masaru pendant les épisodes de Wyrms Talk sont en contraste direct avec le souci draconique du secret décrit ici. La plupart de nos connaissances vient de leurs discussions ouvertes.
- Sunshine

Parmi ces inférences, on trouve le fait clair et établi que les dragons, en particulier les grands, n'œuvrent pas par solidarité philosophique. Un des exemples les plus flagrants est la bataille bien documentée entre Lofwyr et Nachtmeister en juin 2062. Les deux géants physiques et corporatistes se sont affrontés dans un duel à mort au-dessus de la ville de Francfort. Lofwyr a finalement triomphé dans cette bataille épique et a tué son adversaire. De même, l'implication directe de Schwartzkopf dans l'éducation métahumaine est un contraste direct à la propension continue de Sirrurg pour la dévastation.

Néanmoins, il est clair que de nombreux dragons font montre de beaucoup de respect les uns pour les autres. Y compris les dragons que l'on aurait pensés en désaccord. Les rapports faisant état de longues danses aériennes rituelles exécutées au-dessus de DC, peu de temps après la mort de Dunkelzahn, en est un exemple typique. Si les adeptes de la théorie du complot parlent de rencontres d'un « conseil des dragons », il n'existe aucune preuve pour soutenir une notion aussi fantastique.

Ceux qui possèdent la vision la plus claire concernant la société draconique sont, sans aucun doute, ceux à qui fut

accordée l'occasion de travailler pour ou d'étudier avec un dragon. Les critères de sélection pour de telles positions ne sont pas clairs et varient très probablement d'un dragon à l'autre. Ce qui est clair, en revanche, est que ceux qui ont travaillé dans de tels environnements sont invariablement transformés par leur expérience. Il est irréfutable que le fait de travailler à une telle proximité d'un dragon puisse déclencher un niveau de maturation intellectuelle et philosophique, bien que les métahumains ne puissent pas toujours décrire le changement de personnalité comme un changement positif.

De nombreux dragons assument également des rôles centraux au sein d'organisations principalement métahumaines. Il existe d'innombrables cas de dragons jouant un rôle moteur dans les aspects corporatistes, spirituels, académiques, politiques et même sociaux de la société. Notre monde moderne est souvent redéfini par leurs actions, même si les motivations de dragons restent mystérieuses.

Dragons adultes

L'apprenti le plus courant d'un dragon est, ce n'est pas surprenant, un dragon plus jeune. Les grands dragons prennent fréquemment sous leur tutelle des dragons plus jeunes. Le dragon le plus jeune tire clairement bénéfice de cette relation — ils profitent ainsi d'une extraordinaire occasion d'éducation. La façon dont le dragon plus ancien est compensé pour ses efforts reste floue, mais il est clair qu'ils acceptent un certain niveau de risque en permettant à un autre dragon d'entrer dans leur cercle intérieur.

Drakes

Les métahumains qui possèdent la capacité innée d'assumer une forme draconique sont hautement prisés par les dragons pour leur servir d'assistants. Ce que leurs devoirs nécessitent n'est pas très clair, mais je n'ai la connaissance d'aucun drake employé par un dragon qui n'ait jamais mis fin avec succès à une telle association. Un certain nombre de drakes ont accepté de se réfugier à la Fondation Draco, mais on ne sait pas pourquoi ils ont choisi de prendre cette décision.

- Les drakes que j'ai rencontrés ne veulent pas parler de la raison pour laquelle ils se cachent. Le plus dont j'ai pu tirer était le commentaire de l'un d'eux qui me disait que c'était « plus un engagement que je suis disposé à effectuer ».
- Elijah

Animaux paranormaux

De nombreux dragons incluent des animaux Éveillés conscients et proches de la conscience dans leur entourage. Ce peut être dû à leur absence inhérente de parti pris culturel en faveur des métahumains ou de leur plus grand intérêt typique pour les causes environnementales que tant de dragons embrassent. Dans tous les cas, les dragons proposent souvent un emploi ou établissent des protectorats pour des êtres tels que les sasquatchs, les centaures, les tritons et même les drakons. Ces derniers, en particulier, sont aussi intelligents que des chimpanzés ou des gorilles et les dragons semblent être en mesure de communiquer avec eux par quelque moyen.

Esprits

Certains dragons font preuve d'une grande affinité avec le monde astral et en particulier avec les esprits libres. Ces entités ont la capacité d'établir des relations de travail à plus long terme avec un dragon, plus appropriées aux buts à plus long terme de l'espèce. Les termes de l'emploi sont vraisemblablement avantageux pour le dragon et pour l'esprit libre, mais la façon dont l'esprit tire bénéfice d'une telle relation demeure assez floue. Il est probable que certains des êtres identifiés comme des drakes puissent être, en fait, une variante d'esprit allié unique aux traditions magiques draconiques.

Métahumains

Un certain nombre de métahumains (qu'on ne pense pas être des drakes) font carrière au service des dragons. Les devoirs et les attributions d'une telle carrière peuvent varier considérablement, mais une constante demeure. Invariablement, les erreurs métahumaines les conduisent souvent à une fin prématurée, bien que nombreux soient les employés qui prospèrent sur une longue période. Le vieux proverbe n'existe pas pour rien.

LA MAGIE DRAGONIQUE

Les entretiens avec les dragons au sujet de la nature de la magie rencontrent généralement un silence glacial. Même s'il est clair que les dragons sont par essence magiques, il est difficile de savoir s'il existe une doctrine métaphysique cohérente derrière leur pratique de la magie. Selon des sources non confirmées, les magiciens métahumains peuvent apprendre des techniques magiques auprès des dragons, ce qui implique que leur usage de la magie est plus qu'un comportement instinctif.

La nature de la magie draconique est clairement différente, toutefois, des traditions pratiquées par les métahumains. Si les interactions d'un métahumain Éveillé avec les esprits sont définies par leur tradition, l'observation a prouvé que les dragons en ont une interprétation plus large. Cette compréhension leur permet d'invoquer n'importe quel type connu d'esprit et, dans plusieurs cas, des esprits que les magiciens métahumains expérimentés ont été complètement incapables d'identifier.

De plus, les dragons sont capables de canaliser beaucoup plus de mana (dans des proportions drastiques) que les métahumains les plus expérimentés. Ceci peut être une conséquence directe de leur nature Éveillée ou de leurs traditions et techniques métamagiques uniques.

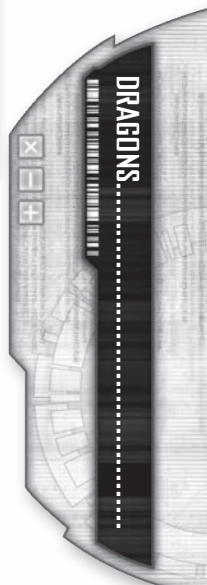
LES GRANDS DRAGONS

Il existe dix-sept grands dragons vivants confirmés à l'heure actuelle. Il pourrait y en avoir d'autres — tout

ARTICLE ÆTHERPEDIA : *les Children of the Dragon*

C'est une secte religieuse est née suite à l'assassinat du Président Dunkelzahn. Les Children of the Dragon (CotD, les Enfants du Dragon) ont été fondés après que leur chef, David Dragonson, témoin de la mort de Dunkelzahn, fit l'expérience d'une vision extatique qui a Éveillé ses capacités magiques latentes. Les CotD recherchent la paix et la compréhension entre les métahumains et les autres entités, comme les esprits libres, les créatures conscientes et les intelligences synthétiques. Ils font la promotion du culte de l'Esprit du Grand Dragon, dont l'avatar mortel était Dunkelzahn. La majeure partie du Sixième Monde croit que les CotD, et leur fondateur David Dragonson en particulier, sont des adorateurs de dragons perdus dans leurs propres illusions, mais leurs efforts charitables pour apaiser la situation difficile des SINless et pour accepter toutes les espèces de conscients ont fait croître l'église.

Joshua Morningstar, membre de longue date des CotD fut témoin de l'apparition de Ghostwalker de la faille de Dunkelzahn pendant l'Année de la Comète. L'expérience a déclenché chez lui une vision extatique semblable à celle de Dragonson. Déjà magicien, Morningstar s'est Éveillé en tant que drake. La différence entre les visions de Morningstar et de Dragonson a suscité un conflit interne chez les CotD, et la congrégation de Denver s'est divisée pour devenir sa propre secte : la Church of the Dragon Reborn. Morningstar embrasse la croyance que Ghostwalker est le nouvel avatar de l'Esprit du Grand Dragon. On dit que Ghostwalker lui-même n'a pas publiquement interagi avec l'église mais qu'il soutient silencieusement ses efforts.



particulièrement si ceux-ci ne souhaitent pas qu'on les trouve. Ces créatures sont parmi les entités connues les plus puissantes, celles qui détiennent le plus grand savoir. Croiser le chemin de n'importe lequel d'entre eux est une entreprise extrêmement périlleuse. Gardez à l'esprit que travailler pour l'un d'entre eux signifie qu'il est probable que vous croisie le chemin d'un autre.

ADEN

Aden est devenu célèbre après sa destruction de la ville de Téhéran en 2020. Il avait indiscutablement été poussé à cette extrémité — l'Ayatollah venait à peine de déclarer le Jihad à l'encontre de tous les Éveillés. L'œuvre de destruction qu'il mena permit toutefois aux métahumains d'ouvrir les yeux, la plupart d'entre eux ayant gravement sous-estimé la puissance d'un grand dragon avant cet événement. Jusqu'à l'attaque fulgurante de Ghostwalker sur Denver, l'attaque conduite par Aden fut l'interaction la plus brutale entre la métahumanité et le genre draconique.

- Je pense que les pronoms ne sont pas les bons ici. Aden est une femelle, ou tout du moins sa forme métahumaine préférée est celle d'une femme. Je suis sûr qu'elle trouve cela aussi utile que moi quand j'essaie de passer inaperçu dans la société musulmane.
- Goat Foot

Depuis lors, Aden ne s'est montré qu'à très peu d'occasions. Bien qu'il y ait d'importantes preuves qu'il s'est échiné à influencer la politique du Moyen-Orient, toutes ces actions ont été menées par des intermédiaires métahumains. Aden est clairement opposé aux efforts d'unification islamique, mais le fait de savoir si c'est dû à ses opinions philosophiques ou si c'est simplement un jeu de pouvoir contre les possessions de Lofwyr dans la région reste un peu flou.

ALAMAÏS

Identifié généralement comme le frère de Lofwyr, Alamaïs semble souffrir d'une intense rivalité familiale. Ce lézard n'a clairement pas atteint le même niveau de réussite au sein de la société métahumaine que Lofwyr. En même temps, tout acte de mesure qui se baserait sur des critères métahumains

n'est pas spécialement pertinent pour un grand dragon, dans la majorité des cas. De sources sûres, ce lézard préfère travailler avec les membres marginaux de la société — en particulier les membres des policlubs, les terroristes et les syndicats du crime — plutôt que d'influencer les métahumains selon une approche gouvernementale ou corporatiste. Cela ne s'est pas toujours très bien passé.

- Alamaïs fut très impliqué dans les activités d'un policlub raciste vers la fin des années quarante jusqu'au début des années cinquante. D'après ce que j'ai entendu, ça l'a conduit à se faire tirer dessus en plein ciel par des lasers orbitaux en 53. Même les dragons n'apprennent pas forcément toujours de leurs erreurs.
- Aufheben

Plus récemment, le nom d'Alamaïs s'est retrouvé associé aux donations destinées au Déplacement de résistance d'Ulster, en Tír na nÓg. Des rapports faisant état de l'observation d'un grand dragon correspondant à sa description ont été enregistrés en Ukraine et dans l'État allemand de Pomoyra.

ARLEESH

Un certain nombre de rapports non confirmés concernant les activités d'Arleesh apparaissent régulièrement sur les nexus des Ombres. Elle fut un peu longue à se joindre à la fête — on pense qu'elle est apparue pour la première fois en 2049 — mais elle a adopté une présence beaucoup plus « directe » dans les Ombres que n'importe lequel des autres grands dragons. La consigne de soutien de ses efforts, dans le testament de Dunkelzahn, suggère qu'elle fasse partie des « gentils ». Les rapports de première main, toutefois, ne sont pas toujours en accord avec cette opinion.

Il est clair qu'Arleesh a un intérêt particulier pour les spécimens arcanoarchéologiques, particulièrement pour les artefacts magiques d'avant l'Éveil. Il semble également que son réseau de soutien soit moins important que pour la plupart des grands dragons. À la place, Arleesh semble passer tout son temps à rechercher ces artefacts particuliers. Selon certaines sources, les bases archéologiques sur lesquelles elle se fonde pour rechercher ce qui éveille son intérêt sont particulièrement imprécises et empiriques. Ces sources ont retracé son implication dans des acquisitions — légales ou non — tirées de

GRANDS DRAGONS CONNUS

Nom	Sous-espèce	Sexe	Coloration(s)	Repaire principal
Aden	oriental (sirrush)	mâle	sable / bronze	mont Ararat, Zone autonome kurde
Alamaïs	occidental	mâle	rouge / doré	Spitsbergen, Union scandinave
Arleesh	serpent à plumes	femelle	vert foncé	inconnu
Celedyr	occidental	mâle	argent / airain	Caerleon, Pays de Galles, Royaume-Uni
Ghostwalker	occidental	mâle	ivoire / bleu	Denver, Zone libre des Rocheuses orientales
Hestaby	occidental	femelle	bronze / cuivre	mont Shasta, État libre de Californie
Hualpa	serpent à plumes	mâle	vert éclatant	Kuelap, Amazonie
Kaltenstein	occidental	mâle	gris / bleu	inconnu
Lofwyr	occidental	mâle	doré	Essen, États allemands alliés
Lung	oriental	mâle	rouge / or	mont T'ai Shan, Provinces côtières chinoises
Masaru	oriental	mâle	noir / bleu	île Visayan, Philippines
Mujaji	serpent à plumes	femelle	bleu / vert	Table Mountain, Confédération azanienne
Rhonabwy	occidental	mâle	écarlate	Llandoverly, Pays de Galles, Royaume-uni
Ryumyo	oriental	mâle	argent / rouge	mont Mihara, Japon
Schwartzkopf	occidental	mâle	vert foncé	Marienbad, République Tchèque
Le Dragon marin	léviathan	femelle	argent / vert	Cardigan Bay, Pays de Galles, Royaume-uni
Sirrug	occidental	mâle	vert	Santos, Amazonie

DRAGONS ADULTES DE PREMIER PLAN

Les grands dragons sont certainement les plus connus et les plus puissants, mais ils ne représentent qu'une minorité substantielle du genre draconique. Il existe des dizaines de dragons adultes de par le monde, beaucoup ont une importante renommée régionale et certains autres préfèrent vivre leurs vies plus tranquillement. Voici une liste de quelques uns des dragons qui ont, à plusieurs reprises, réussi à pénétrer les Ombres.

Damon – dragon occidental

Damon est le pseudonyme d'un dragon adulte devenu une légende urbaine. Les histoires parlent d'un superbe métahumain aux yeux violets – le genre varie – qui apparaît dans les boîtes de nuit, fait la fête de façon intense en dépensant beaucoup d'argent, séduit un partenaire puis lui révèle qu'il est un dragon. Il a été repéré dans la majorité des cas en Amérique du Nord mais il (ou elle) a probablement passé la majeure partie de 2069 à voyager à travers l'Europe et l'Asie. Les journaux à scandales ont publié d'innombrables histoires sur les partenaires amoureux de Damon et plus d'une compagnie s'est lancée dans l'âpre bataille commerciale du marché des lentilles de contact violettes.

Quelques images de ce lézard sous sa forme naturelle montrent une ressemblance saisissante au profil de Dunkelzahn, bien que sa coloration soit d'argent et de pourpre. Il semble probable que Damon ait des parts dans NeoNET ou ses filiales si l'on se base sur certaines bribes de conversations qui ont été enregistrées. Damon a récemment été repéré du côté des anciennes possessions de la Truman Technologies aux alentours de Chicago et à Chicago même – on ne sait pas très bien ce qui a entraîné le lézard là-bas.

Perianwyr – dragon occidental

La plupart des gens ont entendu parler de Perianwyr pour la première fois quand Dunkelzahn lui a légué sa collection musicale. Aujourd'hui, on le connaît principalement comme dirigeant du club Weekday Eclipse de Denver et du label musical qui va avec. Son carnet de contacts dans l'industrie du disque a atteint une taille impressionnante, et un certain nombre de succès récents, tels le groupe mené par un technomancien Virtual Youth et Tribal Anglo, ont signé un contrat avec des labels de premier ordre après avoir joué au Weekday Eclipse.

- Comme avec tous les dragons, l'histoire de Peri est compliquée et peuplée de zones d'ombre. Avant de devenir un

propriétaire de club, Perianwyr a travaillé pendant des années avec un associé humain en tant qu'assassin à louer. La plupart de leurs affectations provenaient d'Aztlan mais ils ont aussi accepté des contrats d'un certain nombre d'autres employeurs. Il semble que Peri se soit mis à la retraite quand son associé est mort, mais des rumeurs récentes suggèrent qu'il soit toujours actif comme assassin, n'acceptant exclusivement que des affectations de Ghostwalker – ce qui expliquerait pourquoi Peri est autorisé à demeurer à Denver.

- Hard Exit

Yat Gwan – dragon oriental

On pense que Yat Gwan, le gardien du pic de Zhurong, est un vassal de Lung qui s'est vu affecté la tâche de protéger la montagne sacrée. Les métahumains locaux le traitent avec une grande révérence. En échange, il a continuellement agi en tant que protecteur des communautés situées près de la montagne.

Fait inhabituel pour un dragon, Yat Gwan a montré un vif intérêt pour l'énergie et les armes nucléaires. Il possède la majorité de Nucor Energy, une corporation nationale chinoise qui fabrique du matériel pour plusieurs programmes de génie atomique. Yat Gwan finance également des programmes de recherche nucléaire, en particulier le travail du Dr. Dawn Crowfeather visant à déterminer le rapport entre le mana et l'énergie nucléaire. La façon dont ces intérêts s'intègrent avec les opinions typiques en faveur de l'environnement de la plupart des dragons reste pour le moins nébuleuse.

Zacaultipan – serpent à plumes

Ancienne employée d'Aztechnology en qualité d'instructrice de thaumaturgie de combat, Zacaultipan a clairement signifié qu'elle n'était plus leur associée en détruisant les installations d'entraînement des Gardes Léopards où elle travaillait. Elle s'enfuit ensuite pour fonder un nouveau repaire à Denver. Zacaultipan est le seul serpent à plumes connu à être resté à Denver après l'arrivée de Ghostwalker et il se peut qu'elle soit sa vassale.

Zacaultipan a rarement été observée physiquement, bien que le nombre de fois où elle fut repérée dans l'astral indique qu'elle travaille beaucoup avec les alliés spirituels de Ghostwalker. En 2064, le serpent à plumes Dzitbalché, censé être le parent de Zacaultipan, fut exécuté pour actions terroristes après le sommet de la paix au Yucatán. Zacaultipan échoua dans sa tentative de le sauver. On ne confirma que peu de fois l'avoir observée depuis lors, bien qu'on l'ait vue rentrer à Denver.

collections publiques et privées. Ces acquisitions sont constituées d'une énorme variété d'articles provenant d'un large éventail de civilisations. Si tous les articles qu'elle recherche ont en commun leur ancienneté, il ne semble pas qu'ils soient liés.

- Il est presque certain qu'elle recherche des diabolots – vérifiez le fichier sur les esprits. J'ai entendu dire qu'ils pouvaient faire surface dans les artefacts antiques et ils sont assez dangereux pour qu'un grand dragon puisse les trouver intéressants.
- Axis Mundi

CELEDYR

Les intérêts corporatistes de Celedyr ont toujours eu de proches liens avec l'innovation et le développement matriciels. Sa perspicacité a conduit à des succès financiers pour Transys Neuronet, qui a plus tard fusionné avec Erika et Novatech pour devenir NeoNET. En tant que directeur du département de recherche et développement chez NeoNET, Celedyr est en seconde place après Lofwyr en termes d'investissement corporatistes (pour autant qu'on le sache).

Celedyr est toujours prêt à faire usage de ressources clandestines pour faire avancer ses recherches car il est perpétuellement obsédé par les avancées en matière de technologie matricielle, de linguistique et d'interfaces neurales — particulièrement les avancées associées à la technomancie et celles qui permettent aux créatures Éveillées de mieux se servir de la Matrice. Ses agents sont tirés des rangs de l'organisation des Knights of Rage (les Chevaliers de la Rage.) Cet ancien gang de rue britannique est caractérisé par la croyance en un lien entre les cultures antiques celtique et nubienne. Les nouveaux membres sont souvent recrutés dans les gangs actifs et sont estimés pour leur connaissance de la rue, les agents subissent néanmoins éducation et entraînement jusqu'à ce qu'ils soient extrêmement capables, et en matière de technologie, et en matière de magie.

GHOSTWALKER

Quand Ghostwalker est sorti de la faille de Dunkelzahn à DC, les spectateurs furent stupéfiés. La plupart ont cru que l'apparition de ce grand dragon n'était rien de moins que la seconde naissance du Premier lézard. Les doutes ont bientôt

Message Urgent...





commencé à poindre quand le grand dragon nouvellement apparu s'éleva tout droit vers Denver et entama une destruction systématique de la ville et de tous ceux qui s'opposaient à lui — en particulier Aztlan et Aztechnology.

Depuis lors, la politique de Ghostwalker, sa philosophie et son dévouement à la Zone libre des Rocheuses orientales l'ont clairement différencié du dragon que l'on pense être son frère. Bien que Denver reste une ville divisée, elle n'a désormais qu'un unique dirigeant draconique. Ghostwalker a clairement indiqué que les métahumains n'habitent la ville qu'avec sa seule permission. Cela fait plus d'une décennie qu'il a commencé à consolider ses possessions et à bannir de son domaine pratiquement quiconque est affilié à un autre dragon. Les futurs projets de Ghostwalker demeurent cependant pour le moins vagues.

HESTABY

Depuis la mort de Dunkelzahn, Hestaby a repris le flambeau du rôle public du grand dragon « amical envers les métahumains ». Même si cela peut sembler une contradiction de termes, sa présence dans les médias a certainement œuvré à donner l'impression qu'elle était approchable. Depuis sa première apparition pour mettre un terme à l'invasion de l'État libre de Californie par le Tír en 2053, Hestaby s'est consacrée à préserver la vie et les droits des métahumains, des animaux Éveillés et de l'environnement. Conjointement à sa disposition à parler à la presse, cette combinaison a donné une vision très positive de ce lézard dans l'ensemble de la société.

Son rôle dans l'ouverture des frontières et l'institution d'élections libres à Tír Tairngire n'a fait qu'améliorer cet engouement, mais il est possible qu'elle se soit aliéné d'autres membres de sa race. Hestaby est l'un très rares anciens princes de Tír à être encore impliqué dans le gouvernement de ce pays. Au moment où le Tír commence à récupérer de sa crise économique, beaucoup créditent les décisions d'Hestaby pour ce revirement.

HUALPA

Hualpa fut repéré pour la première fois en train de voler au-dessus du Yucatan en janvier 2012, mais on entendit très peu parler de ce grand dragon jusqu'à ce qu'il mène la rébellion contre le Brésil vers la fin 2034. Au cours d'une campagne de trois mois, Hualpa et deux autres grands dragons conduisirent leurs forces — comprenant des zoocanthropes, des paranormaux conscients et des métahumains — au renversement du gouvernement brésilien et établirent une nouvelle nation, bien plus amicale envers les Éveillés et l'environnement.

Hualpa continue à garder un rôle autoritaire dans la politique amazonienne. Depuis l'arrêt du conflit du Yucatan, Hualpa a maintenu les troupes de son pays en service actif et a accompli de fréquents exercices d'entraînement à la frontière Aztlan-Amazone. Le dragon a donné plusieurs discours et a envoyé plusieurs lettres à l'ONU et à la CCI dénonçant les pratiques environnementales irresponsables de l'Aztlan et leurs violations du territoire souverain de l'Amazonie. Ce n'est peut être qu'une question de temps avant que des mesures énergiques soient prises.

- Cette situation reste un baril de poudre depuis plus longtemps que quiconque le prévoyait. Il est étonnant que le trafic de tempo n'ait pas mis le feu aux poudres. Si vous devez franchir cette frontière, prenez le bateau.

- Marcos

KALTENSTEIN

La plupart des métahumains pensent que Kaltenstein a été tué lors d'une rencontre avec Lofwyr et Nebelherr en 2012. Ce grand dragon semble toutefois être resté actif dans les Ombres depuis lors. Bien que ses apparitions publiques n'aient été confirmées que de manière anecdotique, on pense que Kaltenstein a joué un rôle critique dans la fondation et le gouvernement du Royaume troll de la Forêt noire. De fait, le repaire de dragon découvert peu de temps après la disparition en 2061 du roi Berthold, est généralement attribué à Kaltenstein. Des rumeurs faisant état que Kaltenstein puisse avoir été le roi circulent, mais personne parmi ceux qui pourraient connaître la vérité ne s'est avancé pour confirmer ou nier ces rumeurs.

Depuis lors, le nom de Kaltenstein refait constamment surface dans toutes sortes de discussions entre acteurs des Ombres. On le dit généralement fort intéressé par la sauvegarde des droits métahumains et par l'élimination des menaces toxiques. Certaines rumeurs suggèrent que ce lézard a un intérêt constant pour la région polluée de la SOX. Même si cela reste cohérent avec ses préoccupations concernant la magie toxique, le nombre d'occurrences d'éliminations de menaces toxiques semble dépasser celui que l'on attribue généralement à Kaltenstein. La base de ces rumeurs reste vague mais pourrait remonter à l'incident de 2012, qui a eu comme conséquence sa disparition initiale.

LOFWYR

Il est difficile de parler de Lofwyr sans parler également de Saeder-Krupp Enterprises. Le lézard d'or est le plus connu d'entre eux, et de loin, de par sa réussite dans le monde des mégacorporations. Apparu pour la première fois à Mauserberg en 2012, il semble qu'il soit rapidement devenu actif dans le monde corporatiste. En 2036, il choque le monde entier en révélant qu'il est l'actionnaire majoritaire de BMW / Krupp. Au cours des années qui suivirent, Lofwyr réagit rapidement afin de renforcer ses actifs disséminés dans une variété de corporations. Le résultat fut l'entité massive qui allait devenir Saeder-Krupp.

Depuis lors, Lofwyr travaille continuellement à agrandir son patrimoine déjà conséquent. Il apparaît évident que la plupart de ses manigances ont été couronnées de succès, alors qu'un bon nombre d'autres grands dragons semblent réfractaires à ce monde. Saeder-Krupp a des intérêts considérables sur tous les continents et au sein de presque chaque nation.

Ce dragon manœuvre de main de maître les corporations, les nations et les individus métahumains comme s'ils étaient de simples pièces de jeu d'échecs. Les buts précis de Lofwyr sont bien trop étendus pour qu'on en dresse la liste mais il semble raisonnable de supposer qu'il est déterminé à posséder tout ce qui peut l'être. Il joue clairement un jeu qui dépasse de loin la durée de vie d'un simple métahumain, bien que beaucoup de ses plans aient été contrecarrés sur le court terme. Les années passées depuis l'Éveil n'ont été rien de plus qu'un préambule.

LUNG

Lung s'est manifesté au-dessus de la grande muraille de Chine en 2012 et a passé les cinquante années qui suivirent loin du regard des médias. Il employa probablement une partie de ce temps à la prise de contrôle de la Triade du Dragon rouge — ni le dragon ni la triade n'admettent cette implication cependant. Plus tard, en 2062, Lung fonda sur la montagne T'ai Shan pendant le nouvel an chinois et en fit son repaire.

Depuis cette époque, Lung et Ryumyo semblent être en concurrence constante, compétition destinée à prendre le contrôle des sites mystiques disséminés en Asie et sur le littoral du Pacifique. Le but ultime du contrôle de ces sites reste incertain mais les deux dragons semblent très motivés

et impatients, selon les standards draconiques. En dépit de ce conflit, ils paraissent entretenir une relation cordiale et se rendent régulièrement visite sous forme métahumaine.

- Lung éprouve un vif intérêt à l'acquisition de trois des quatre légendaires Pièces de la Chance. La première pièce, Lu (la Richesse) fut confiée à un pêcheur inconnu jusqu'alors, qui mourut peu de temps après l'avoir reçue. Dunkelzahn, dans son testament, légua à Lung, la seconde pièce, Shou (la Longévité). La troisième pièce, Feng (la Fertilité) alla à Sharon Chang-Wu, la célèbre mère des quintuplés Wuxing. La quatrième et dernière pièce, Fu (le Bonheur ou la bonne fortune en général) n'a fait surface que dans les rumeurs.
- Elijah

MASARU

Le plus jeune des grands dragons, Masaru demeure toujours très ancien selon les critères métahumains. Il n'a apparemment réussi à atteindre ce statut qu'en 2042 et, depuis lors, il a été particulièrement actif dans les Philippines. En 2059, il publie un manifeste détaillant ses plans qui ont pour but de libérer ces îles de la domination du Japon impérial et d'y établir une démocratie indépendante.

La rébellion a, depuis, triomphé bien que le coût en vies métahumaines et en dégâts matériels ait été considérable — tout spécialement lorsqu'on la compare avec les intrigues des autres grands dragons. La loi martiale aux Philippines ne fut pas abrogée avant fin 2067. Depuis les cinq dernières années, le gouvernement élu a atteint un certain degré de stabilité et Masaru y tient un rôle en tant que conseiller du président Mendoza.

Il est évident que le maintien de l'indépendance de sa patrie occupe une place dans les intérêts de Masaru mais ses autres priorités ne sont pas très claires. Des observations répétées de Masaru au-dessus de la Chine continentale semblent étayer les rumeurs d'un travail conjoint entre Masaru et Lung. La nature de cette relation et de ses conséquences probables restent encore à déterminer.

MUJAJI

La Reine des Pluies est dévouée à la protection de l'Afrique du Sud et de tous ses habitants. Ceux-ci incluent le peuple métahumain Xhosa mais aussi les animaux ordinaires et Éveillés. Depuis son repaire au sommet de Table Mountain, offrant une vue dominante du Cap, Mujaji semble être au courant de toute intrusion dans la région. Elle prend son rôle de gardienne très au sérieux et semble toujours vigilante dans la protection de ses « enfants ». Elle traite de la façon la plus sévère possible les braconniers, les pirates, les esclavagistes et tous les intrus qui pourraient s'avérer être des pollueurs.

La relation entre Mujaji et les elfes de la Nation zoulou est une relation d'amour et de haine entremêlés. Elle coopère avec eux en tâchant de préserver de l'exploitation la nation, ses ressources, ses espèces Éveillées et ses sites sacrés. Mais, en même temps, son noyau de chamans semble tout aussi disposé à empêcher les Zoulous de gagner une quelconque ascendance politique au sein de la Confédération azanienne. En dépit d'une forte relation, il est évident que des problèmes de longue date n'ont pas été résolus.

Des rapports récents sur ses voyages hors de sa région impliquent Mujaji dans des réunions avec Hualpa et Arleesh. Ceci suggère qu'elle pourrait avoir des intérêts en Amazonie ou qu'il pourrait exister un sujet d'ordre capital pour les trois grands serpents à plumes. La nature d'un tel sujet reste floue mais penser que ce trio puisse travailler de concert est certainement dérangeant.

- La Reine des Pluies est traditionnellement l'héritière par voie matrilineaire de la famille royale des Mujaji. Or, la dynastie s'est



éteinte vers l'époque de l'Éveil et la dernière Reine des Pluies est morte sans héritière convenable. La dragonne accomplit une série de « miracles » pour les Xhosas et mena à la création d'un état dominé par ceux-ci au sein de ce qui deviendrait la Confédération azanienne. Ceci la confirma comme étant la réincarnation de la première Reine des Pluies.

• Goat Foot

RHONABWY

En 2012, Rhonabwy s'éveilla pris d'une rage bestiale qui dévasta la ville de Caerfyrddin au Pays de Galles. De manière choquante, il réapparut, quelques jours plus tard, clamant qu'il avait retrouvé ses esprits, s'excusa et offrit une réparation aux familles de ses victimes. Peu de temps après, il établit un nouveau repaire souterrain à Llandoverly. Depuis, ses apparitions publiques ont été relativement peu courantes.

D'après un fichier qui circulait dans les Ombres il y a quelques années, le dragon écarlate du Pays de Galles fut hypnotisé par le chant du Dragon marin. Ils s'accouplèrent, suite à l'emploi de la magie et de la ruse, mais comme il avait été dupé, leur séparation se passa mal. La Fondation Draco pense que Rhonabwy vola les œufs peu après et qu'il les confia à Hestaby.

Un examen approfondi de son patrimoine indique que Rhonabwy est un businessman accompli aux ressources impressionnantes même selon les critères draconiques. Ce serpent détient des actifs corporatistes considérables et des positions minoritaires parmi bon nombre de mégacorporations y compris au sein de plusieurs des « Big Ten ». Il fait effectivement usage de ces ressources afin de soutenir les arts musicaux mais est également impliqué dans le financement d'un bon nombre d'organisations politiques opposées à un gouvernement d'elfes racistes.

RYUMYO

Beaucoup considèrent Ryumyo comme le héraut de l'Éveil et son apparition, le 24 décembre 2011 près du mont Fuji, stupéfia le monde entier. Depuis, il est devenu le symbole du Japon par excellence, beaucoup de pratiquants du Shinto le vénérant telle une manifestation des kamis.

Ryumyo a rapidement utilisé cette croyance à son avantage. Le respect qu'on lui accorde lui a servi depuis à endosser un rôle consultatif dans le gouvernement et à recruter ses soldats parmi le Watada-Rengo. Dans sa compétition avec Lung pour le contrôle de l'Anneau de Feu, le serpent aurait, selon les rumeurs, fait usage de ses pouvoirs. Ces rumeurs impliquent aussi que l'éruption volcanique de l'Unzen en 2061 a été causée par une manipulation, orchestrée par Ryumyo, des lignes draconiques liées à l'Anneau de Feu. Si cela s'avérait être vrai, ce kami protecteur serait alors responsable de l'événement le plus meurtrier de l'histoire du Japon.

Les choses ne vont pas aussi bien pour le ver depuis lors, l'association de Masaru et de Lung ayant peut-être bien fait changer le cours des événements en sa défaveur. Une grande partie du Watada-Rengo de Néo-Tokyo (y compris l'esprit libre Jurojin, qui avait servi d'assistant au dragon pendant de nombreuses années) est passée au Wanibuchi-Rengo, loin de l'influence de Ryumyo.

SCHWARTZKOPF

Ce grand dragon donne l'impression que son goût personnel principal réside dans la recherche, bien que Schwartzkopf ait pratiqué la politique métahumaine en dilettante, notamment près de son foyer de Marienbad. Depuis cinquante ans, Schwartzkopf occupe une chaire à l'université de Prague. Il y enseigne la théorie magique avancée et sert de mentor aux étudiants exceptionnels.

Les étudiants de Schwartzkopf sont considérés comme étant les pionniers de la plupart des travaux concernant la Théorie magique unifiée.

Afin de faire connaître cette théorie, le dragon finance souvent des bourses destinées aux praticiens de traditions qui sont étrangères à Prague.

Cette habitude donne à Schwartzkopf et à ses étudiants une occasion d'étudier les pratiques d'une tradition différente ainsi qu'une chance pour le visiteur d'apprendre les traditions hermétiques et wiccanes, plus courantes à Prague.

L'arcanoarchéologie est un des autres champs de recherche académique de Schwartzkopf. Il parraine d'ailleurs la constitution d'une vaste bibliothèque magique à l'université de Prague afin de poursuivre les recherches sur ce sujet.

En plus d'une collection complète de tous les textes crédibles publiés depuis l'Éveil, la bibliothèque comprend également une imposante diversité de volumes anciens et historiques.

Certains de ces textes, provenant de collections privées ou de musées, ont été acquis à grand frais. D'autres furent obtenus par Schwartzkopf après le financement d'un champ d'études couronné de succès.

• Masaru travaille à un projet de bibliothèque à Alexandrie qui fait concurrence à celui de Schwartzkopf. Je me suis retrouvé dans une situation tendue où ils cherchaient tous les deux le même tome via leurs agents respectifs.

• Lyran

LE DRAGON MARIN

Le Dragon marin, que l'on pense être le seul grand léviathan vivant, n'a pas eu d'interactions avec le public métahumain. Les informations disponibles sur elle sont compilées exclusivement à partir de rapports anecdotiques. En tant que telles, on se doit donc de les analyser avec la plus grande prudence. Ce dragon femelle ne fut jamais mentionné lors d'un communiqué public par l'un des autres dragons et les autres sources habituelles gardent le silence.

Les informations mentionnées précédemment dans l'article sur Rhonabwy mises à part, la plupart des rapports sur le Dragon marin proviennent de créatures marines douées de conscience et des écoterroristes. Dans plusieurs affaires, les terroristes ont affirmé fièrement que leurs attaques à l'encontre des pollueurs océaniques étaient soutenues par le Dragon marin. Certains tritons ont fait allusion à elle ainsi qu'à sa cour lors de quelques rares interviews.

Présager de ses objectifs est extrêmement difficile de par ce manque d'informations. Ses actes terroristes indiquent qu'elle est prête à des actions extrêmes afin de chasser de son domaine les polluants habitants de la surface. Si l'histoire de Rhonabwy s'avère exacte, il est également probable qu'elle soit capable d'employer des moyens tout aussi extrêmes pour obtenir des œufs de dragon.

En dehors de ces éléments, toute autre motivation de ce dragon reste incertaine.

SIRRURG

Sirrurg fit sa première apparition pour aider Hualpa à élever l'Amazonie au rang de nation. On peut voir le dragon attaquer brutalement tout métahumain en vue, y compris certaines de ses propres troupes, sur des images d'archives rescapées de ces combats. La reconnaissance de l'Amazonie par les Nations Unies a failli être empêchée de peu par ses agissements, particulièrement ceux à l'encontre des enfants et des personnels non combattants. Il est manifeste que Sirrurg retire du plaisir des affrontements.

Ses apparitions publiques ont été toutes dépeintes comme des incidents depuis lors. Tout au long des années trente,



Sirrug mena des agressions délibérées à l'encontre d'un bon nombre d'enclaves corporatistes et d'installations de production. En 2041, il attaque un avion de passagers lors d'un vol de routine, le vol Euro Air 329. Il n'y eut pas de survivants. Peu de temps après, le serpent disparut de la scène. Aucun communiqué public expliquant ses actions ni aucun ultimatum ne furent adressés à la métahumanité.

Ses activités actuelles restent un mystère bien que l'on pense que sa tanière se trouve toujours en Amazonie. Diverses cellules écoterroristes ont rapporté qu'elles recevaient un financement de la part de Sirrug mais ces allégations ne furent ni confirmées ni démenties. En tant que membre fondateur de l'Amazonie, il est raisonnable de penser que Sirrug a de fortes convictions environnementalistes. Le financement de telles activités est donc cohérent avec sa nature militante mais il est surprenant qu'il soit resté éloigné des lignes de front pendant plus de trente ans.

LÉGENDES DRACONIQUES

La plupart des informations concernant la race des dragons est de deuxième, voire de troisième main, comme vous avez probablement pu le constater. Les sources sont rarement dignes de confiance et une confirmation directe est virtuellement impossible à obtenir. En dépit de cela, certaines rumeurs soulèvent des questions intéressantes.

BOURSE D'ÉCHANGE VIRTUELLE D'INFORMATIONS DRACONIQUES (DIVE)

Avant de parler de ces rumeurs, je voudrais remercier FastJack de sa mansuétude en me permettant de connecter mon propre réseau privé et paradis numérique. La DIVE (pour Draconic Information Virtual Exchange) se consacre à la compilation de toutes les informations concernant les dragons telles que les témoignages d'expériences vécues, les images de tridéo, les légendes ou même les rumeurs les plus folles. Nous sommes des gens sympathiques et le coût d'adhésion n'est pas excessif. N'hésitez pas à nous rendre visite si vous souhaitez en apprendre plus sur les dragons. Je serais ravi d'offrir une période d'essai de trois mois à tout membre de Jackpoint.

- Il y a quelques années, une cabale d'assassins utilisait les renseignements fournis par la DIVE afin de pister les dragons. Je sais, de source on ne peut plus sûre, que cette cabale n'existe désormais plus.
- Ecotope

FANANY

D'après les légendes locales, une énorme créature serpentine à sept têtes habiterait à Madagascar. Il n'y a plus de locaux encore vivants pour la nommer, aussi la légende malgache fournit-elle celui de Fanany. C'est ce nom que les pirates et les autres itinérants ont adopté pour faire référence à cette créature. J'ai entendu assez de rumeurs pour me faire une idée et je pense que les histoires pourraient bien s'avérer vraies. Ces histoires s'articulent autour d'œufs de draconiformes à l'abri d'un gigantesque réseau de cavernes sous Madagascar. Ces œufs seraient gardés par un énorme dragon à sept têtes qui réchauffe, de son souffle enflammé, le sable dans lequel sont enterrés les œufs. Oh ! Et il dévorerait les intrus aussi.

- Une « grande hydre » ?
- Stone

Madagascar est pour ainsi dire déserte depuis que le SIVTA l'a démuné de ses habitants en 2010 ; l'île ne reçoit pas beaucoup de visiteurs, quelques enclaves de pirates branlantes

misées à part. Je ne compte donc pas de sitôt sur le témoignage d'un survivant qui me permettrait de vérifier que Fanany existe bel et bien.

- Ces dernières années, les enclaves de pirates sont devenues bien silencieuses. De moins en moins de monde quitte les villes ou même se risque à visiter l'île.
- Traveler Jones

M'BOI

Depuis que l'armée des Éveillés de l'Amazone a commencé ses attaques en Amérique du Sud, des guetteurs de dragons font des recherches afin de déterminer l'identité du deuxième grand serpent à plumes. Son identité et ses perspectives philosophiques restent un mystère, même si un nom a fait surface récemment. Quelques messages sur la DIVE — émanant de comptes d'invités — ont fait allusion à un grand dragon bleu-vert, nommé M'Boi, qui aurait été repéré. Malheureusement, ce nom signifie simplement serpent en guaraní.

Il est également possible que M'Boi ne soit pas, dans la pratique, un dragon. Il se pourrait que ce soit plutôt un lindorm ancien. J'ai lu des rapports au sujet d'un membre haut-placé des renseignements amazoniens qui entrerait dans cette catégorie. Indépendamment de son ascendance, M'Boi montre clairement un intérêt particulier pour l'environnement qui contraste avec le peu d'intérêt qu'il porte à la métahumanité.

- Il existe au moins un lindorm qui travaille pour les renseignements amazoniens — je suspecte même qu'il puisse être chargé de leurs services de contre-espionnage. Je ne connais pas son nom mais son œuvre est suffisamment subtile pour être d'origine draconique.
- Fianchetto

INFORMATIONS DE JEU

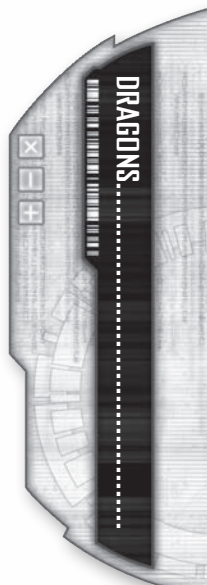
Les dracomorphes et les draconiformes peuvent manifester individuellement des pouvoirs paranormaux inhabituels ; ces pouvoirs et ces capacités supplémentaires sont indiqués comme des « pouvoirs optionnels ». Toute discrétion est laissée au meneur de jeu pour les ajouter ou non à une créature. Les dracomorphes et les draconiformes conscients devraient toujours être considérés comme des runners d'élite (*SR4A*, p. 284) et la plupart de ceux qui pratiquent la magie sont des initiés.

Beaucoup de dracomorphes et de draconiformes sont doués d'un haut niveau d'intelligence animale, bien que tous ne soient pas des êtres conscients. Les dragons (et les drakons potentiellement) peuvent faire usage du pouvoir Draconique afin de communiquer à un degré limité avec ces créatures. Dans certains cas, ils peuvent même les dresser ou les conditionner à répondre à des commandes simples.

CHIMÈRE

Iguana chimera

La chimère, ou faux dragon, est un lézard de 3,70 m aux écailles brun à brun foncé qui s'éclaircissent vers le fauve le long du ventre. Elle fait montre d'une ressemblance remarquable avec un petit dragon occidental sans ailes, notamment par la forme de la tête et du corps. Il arrive d'ailleurs souvent de se méprendre et de la prendre pour une de ces créatures. L'absence d'ailes mise à part, le meilleur moyen d'identifier une chimère se situe au niveau de la collerette de peau qu'elle a autour du cou. Quand la chimère se sent en danger — d'ordinaire, face à toute créature au moins de la taille d'un troll — elle adopte une attitude de menace : elle relève sa collerette, siffle et feint de charger. Si la créature s'enfuit,



DRACONIQUE ÉTENDU

Le Draconique (p. 243) est une capacité-clé des dragons et des autres dracomorphes qui ne peuvent pas faire usage de la parole par leurs propres moyens. Peu le savent, mais les dracomorphes peuvent développer cette faculté afin d'imiter certains sorts, bien que la plupart des dragons soient déjà à eux seuls des magiciens et n'en éprouvent pas la nécessité. Dans la pratique, tout dracomorphe doté du pouvoir Draconique peut faire usage, en tant que Sort inné, de n'importe quel sort de Détection. À la discrétion du maître de jeu, tout personnage drake possédant le pouvoir Draconique peut également apprendre, en tant que Sort inné, n'importe quel sort de Détection pour un coût de 5 points de Karma chacun. Un dragon ou un dracomorphe doté du pouvoir de Draconique et du Sort inné approprié doit enseigner cette capacité au personnage. L'enseignement de la capacité suit les règles d'apprentissage des sorts (*Apprendre des sorts*, SR4A, p. 182).

elle essaie généralement de la poursuivre afin de la tuer. Si la créature tient bon, la chimère pourrait finalement reculer et tenter de l'éviter.

Carnivore par nature, la chimère est une chasseuse solitaire qui dévorera tout ce qu'elle pourra attraper, en particulier les serpents. Native des déserts chauds du sud-ouest de l'Amérique du Nord et d'Amérique latine, la chimère est devenue une attraction populaire des zoos Éveillés de la planète.

Elle a aussi été introduite accidentellement dans les déserts de la brousse australienne, où son immunité aux poisons lui a conféré un avantage considérable sur la flore et la faune autochtones.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
5	6	5	5	4	3	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
4	3	6	5	8	1	

Déplacement : 10 / 45

Compétences : Analyse astrale 3, Combat à mains nues 4, Combat astral 4, Furtivité (GC) 4, Intimidation 2, Perception 3, Pistage 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes / Morsure : 5P, PA -1), Armure (6 / 6), Dissimulation (Personnel), Immunité (toxines), Nature duale

Faiblesses : Vulnérabilité (métaux ferreux)

DRAKON DE FEU

Neovaranus ignis

Cousins éloignés des dragons, les drakons de feu sont des dracomorphes dépourvus d'ailes d'1,25 m de long, rappelant fortement les dragons occidentaux et les drakes, aux écailles brunes tirant sur le rouge. Le drakon de feu tend à préférer les habitats dotés d'une forte activité volcanique, en particulier les îles volcaniques et les chaînes de montagnes qui forment l'Anneau de Feu. Ils apprécient aussi les zones d'intense activité draconique telles que les Terres draconiques de Galles. Ce sont des prédateurs rapides et agressifs qui chassent et tuent les intrus même s'ils ne sont pas affamés. Les drakons de feu vivent en petits groupes familiaux comprenant jusqu'à huit adultes dirigés par une femelle dominante. Les femelles plus jeunes finiront par défier la matriarche et bien que de tels affrontements soient rarement mortels, la perdante se voit forcée de quitter le groupe.

Les drakons de feu sont dotés d'une intelligence innée comparable à celle de l'orang-outan et il existe des exemples de dragons se servant de drakons de feu comme de gardiens paranormaux pour leurs tanières. Ils laissent pour ce faire des proies

animales dans les environs de leurs repaires afin de restreindre le rayon de chasse des drakons de feu. Les dragons « dressent » les drakons par le biais d'une combinaison de langage corporel, de Draconique et de conditionnement comportemental. Ils enseignent généralement aux drakes à leur service le langage corporel draconique correct et les commandes simples nécessaires pour éviter les drakons de feu ou pour les envoyer à la chasse.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
4	3	4	4	2	4	4
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	4	6	6	8	2	

Déplacement : 15 / 50

Compétences : Analyse astrale 5, Arme à distance exotique (Attaque élémentaire) 6, Combat à mains nues 5, Combat astral 5, Furtivité (GC) 5, Perception 5

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes / Morsure : 4P, PA 0), Armure mystique 4, Armure renforcée 4, Attaque élémentaire (feu), Immunité (feu), Nature duale, Sens accrus (odorat amélioré, vision nocturne, audition large bande)

Faiblesses : Allergie (froid, Légère)

DRAKON DE GLACE

Neovaranus articus

Parents éloignés des dragons, les drakons de glace sont des dracomorphes dépourvus d'ailes, aux écailles blanches et grises légèrement teintées de bleu. Ils mesurent 1,5 m de long et rappellent grandement les dragons occidentaux et les drakes. Les drakons de glace préfèrent les environnements arctiques et subarctiques, bien que de rares colonies existent dans les Terres draconiques de Galles et dans les vallées des montagnes aux sommets enneigés. Ce sont des chasseurs furtifs et patients qui se tapissent souvent dans les congères, ne laissant dépasser que leurs narines, dans l'attente d'une proie. Les drakons de glace vivent en petits groupes familiaux comprenant jusqu'à six adultes dirigés par un mâle dominant. Les mâles plus jeunes finiront par défier le patriarche, conduisant généralement à un combat à mort. Tout comme les drakons de feu, les drakons de glace peuvent être employés par les dragons en tant que créatures de sécurité paranormale, bien que ce soit plus rare.

Les drakons de glace et les drakons de feu occupent parfois le même habitat, notamment dans la péninsule du Kamchatka, à Thulé et dans certains zoos et habitats de parasécurité où l'espace de vie peut être un problème. De telles cohabitations peuvent et conduisent effectivement à des croisements entre les deux espèces. Le résultat d'une telle union présente, en général, un mélange de l'apparence des deux parents mais n'exprime que les capacités paranormales provenant de la mère. Rarement, cependant, un novadrakon voit le jour doté de capacités mixtes ; ces drakons deviennent presque toujours les matriarches ou les patriarches de leur groupe.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
4	4	4	4	2	4	4
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	4	6	6	8	2	

Déplacement : 15 / 50

Compétences : Analyse astrale 5, Combat à mains nues 5, Combat astral 5, Furtivité (GC) 5, Perception 5

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes / Morsure : 4P, PA 0), Armure mystique 4, Armure renforcée 4, Aura énergétique (froid), Immunité (froid), Nature duale, Sens accrus (odorat amélioré, vision nocturne, audition large bande)

Faiblesses : Allergie (feu, Légère)

Notes : les novadrakons sont identiques aux drakons de glace mais possèdent également les pouvoirs Aura énergétique (feu) et Immunité (feu). Ils n'ont pas la faiblesse Allergie (feu).

DRAGON MARIN

Neovaranus oceanus

Parent proche des drakons de feu et de glace, le drakon marin est un dracomorphe aquatique gris-vert aux membres en forme de rames. Sa taille varie entre 1,3 et 13 m et les spécimens les plus grands sont parfois pris pour des serpents de mer ou des léviathans, bien que l'on puisse les différencier par leurs cous plus courts. On peut trouver des drakons marins dans n'importe quel océan et l'on sait qu'ils peuvent plonger à de très grandes profondeurs. Malgré cela, les drakons marins ne possèdent pas de branchies et doivent donc remonter à la surface pour respirer au moins toutes les vingt minutes.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
4	4	5	4	2	3	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	4	6	6	8	2	

Déplacement : 30 / 60 en nageant

Compétences : Analyse astrale 5, Combat à mains nues 5, Combat astral 5, Furtivité (GC) 5, Perception 5, Natation 6

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes / Morsure : 4P, PA 0), Armure mystique 4, Armure renforcée 4, Immunité (froid), Déplacement (Personnel), Nature duale, Sens accrus (odorat amélioré, vision nocturne, vision thermographique, audition large bande)

GORGONE

Draco odiosus

Extrêmement rare et dangereuse, la gorgone est un dracomorphe sans ailes de 8 m de long, native du bassin méditerranéen. Les gorgones ont des écailles noires virant sur le gris (parfois mouchetées de bleuâtre le long du ventre), des pattes palmées, une crête d'épines sur le dos ainsi qu'une double rangée de crocs dentelés généralement inclinés vers l'arrière. La gorgone étant principalement une créature aquatique, elle est munie de branchies parfaitement dissimulées sur son long cou. Elle possède aussi des poumons rudimentaires lui permettant d'opérer indéfiniment à la surface. La gorgone peut être aisément reconnue par son anneau de vrilles charnues qui dépassent du haut de son crâne. Chacune mesure entre 45 et 60 centimètres de long et se termine par une boule de chair faisant ressembler la vrille à un pendule.

Les gorgones sont des prédateurs féroces, souvent promptes à attaquer les petits bateaux de pêche et les pétroliers venant du Moyen-Orient. Dans certains cas, elles attaquent les villages de pêcheurs dotés de générateurs de secours diesel ou même les voitures fonctionnant à l'essence. Les gorgones préfèrent employer leur pouvoir de Contrôle du climat pour faire pleuvoir lorsqu'elles attaquent en surface. Elles ne montrent aucune crainte envers les métahumains et il semblerait même que ceux-ci soient leurs proies de prédilection.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
11	6	6	20	3	5	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
8	4	6	8	11	2	

Déplacement : 15 / 50 (30 / 60 en nageant)

Compétences : Analyse astrale 6, Combat astral 6, Arme à distance exotique (Attaque élémentaire) 6, Perception 6, Furtivité (GC) 6, Natation 6, Combat à mains nues 6

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes / Morsure : 8P, PA -2), Armure mystique 6, Armure renforcée 6, Attaque élémentaire (électricité), Contrôle du climat, Nature duale, Pétrification, Sens accrus (odorat amélioré, vision nocturne, vision thermographique, audition large bande), Souffle nocif, Toucher paralysant, Venin

VENIN DE GORGONE

Vecteur : Contact

Vitesse : 1 Tour de combat

Pénétration : -2

Puissance : 8

Effet : Pétrification, Dommages physiques

Le venin des gorgones calcifie rapidement ses victimes. La calcification commence par les couches externes des tissus exposés et progresse vers les organes vitaux. La victime subit un modificateur temporaire de -1 à l'Agilité et à la Réaction pour chaque case de dommages infligée par le venin. La cible est recouverte de pierre au moment où l'Agilité et la Réaction atteignent toutes deux zéro. Elle n'a plus à effectuer de tests de résistance aux toxines vu qu'il n'y plus de chair exposée au contact du venin ; en revanche, la cible n'est plus en contact non plus avec l'air ambiant et est donc sujette à l'asphyxie (*Retenir sa respiration*, SR4A, p. 136). Une victime recouverte de pierre possède un Indice de Blindage de 4.

Pouvoirs optionnels : Conscience, Draconique

Faiblesses : Exigence alimentaire (pétrole)

Notes : les gorgones dotées du pouvoir de Conscience possèdent également la qualité Magicien ou Adeptes mystique. Les gorgones ont une Allonge de +2.

HYDRE

Hydras ploycaput

L'hydre est l'un des très rares animaux poly-encéphales du Sixième Monde et arbore sept ou neuf têtes. Elles ont de grands corps trapus, le plus souvent d'une masse aux alentours d'une tonne et demie. Leurs lourdes écailles varient entre le vert olive tacheté et le gris-vert, souvent plus pâles sur le ventre et qui forment de lourdes plaques osseuses bleu-vert ou noir bleuté. Les cous émergent du torse et se terminent chacun par une petite tête dont le crâne aplati et muni d'une crête ne contient guère plus que les organes sensoriels et un réseau de ganglions nerveux. Le complexe nerveux central de l'hydre réside dans le tronc à la base de la colonne vertébrale et un deuxième complexe nerveux dans le plexus solaire contrôle ses fonctions autonomes.

Vivant exclusivement en Grèce, l'hydre est solitaire et niche à proximité de lacs ou d'étangs d'eau douce conséquents. Elles sont rarement agressives sauf quand elles sont affamées, effrayées, qu'on les dérange ou quand elles sont en présence d'autres dracomorphes — les dragons sont connus pour être très agressifs envers les hydres — et seuls les efforts des défenseurs des ressources naturelles empêchent l'espèce de s'éteindre. Les hydres requièrent néanmoins de grands territoires afin de subvenir à leurs besoins et il peut leur arriver de se nourrir des vaches ou des métahumains qu'elles peuvent attraper.

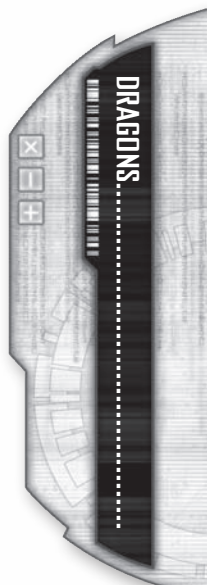
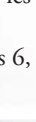
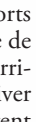
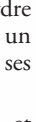
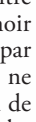
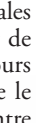
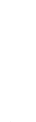
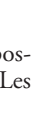
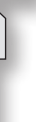
Il existe aussi des hydres aquatiques. Cette espèce est dotée de branchies et de membres postérieurs palmés ressemblant à des rames. Ils lui permettent de se déplacer aisément dans l'eau mais laborieusement sur la terre, de manière semblable aux morses.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
12	4	4	30	1	6	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
6	5	6	8	10	2	

Déplacement : 13 / 30 (5 / 15 et 15 / 30 en nageant pour les hydres aquatiques)

Compétences : Analyse astrale 6, Combat à mains nues 6, Combat astral 6, Natation 6, Perception 6

Message Urgent...





TRANSMISSION.....



Pouvoirs : Arme naturelle (griffes / morsure : 10P, PA -2), Armure mystique 6, Armure renforcée 6, Nature duale, Sens accrus (odorat amélioré, vision nocturne, vision thermographique, audition large bande)

Pouvoirs optionnels : Attaque élémentaire (feu), Conscience, Draconique, Peur, Régénération, Venin (effet supplémentaire : Désorientation jusqu'à guérison des dommages)

Notes : les hydres dotées du pouvoir Conscience reçoivent également la qualité Adepte, Magicien ou Adepte mystique. Les hydres ont une Allonge de +4. L'hydre peut attaquer en mêlée avec chacune de ses têtes au prix d'une seule Action complexe. La réserve de dés de l'hydre n'est pas divisée entre les différentes attaques et chaque attaque est traitée de façon séparée. Une cible ne peut pas être attaquée par plus de quatre têtes en même temps. L'hydre peut bénéficier du modificateur « Amis dans la mêlée » (*Alliés et adversaires multiples en mêlée*, SR4A, p. 157) si une cible est attaquée par deux têtes ou plus et une attaque de mêlée peut avoir différentes cibles (*Cibles multiples*, SR4A, p. 158).

LINDORM

Neoophidae magus

Les lindorms, que l'on nomme aussi diversement dreki, aitararas, grands-pères-serpents ou grands anacondas, sont de gros serpents Éveillés que l'on peut trouver sous climat tropical ou tempéré. Ces draconiformes possèdent une structure au centre de leur front qui fait office de « troisième œil », bien que la photosensibilité de cette structure reste un sujet de débat. Ils sont recouverts d'écailles de petite taille, douces et très fines comparées à celles des autres draconiformes et leur couleur va du vert au gris ardoise en passant par le brun olive. Les spécimens adultes font 8 m de long et continuent à grandir et à muer tout au long de leur vie. On raconte que les plus âgés peuvent faire 25 m, voire plus, et sont capables de constriction. À la différence des nagas, dont ils sont des

parents éloignés, les lindorms n'ont pas l'appareil vocal nécessaire à la communication directe avec les métahumains. Tout comme les dragons orientaux, ils sont capables de voler même sans avoir d'ailes.

Considérablement plus rares que les autres draconiformes et incapables de communiquer facilement avec la métahumanité (ni même avec la plupart des espèces conscientes non-métahumaines), les lindorms restent en marge de la civilisation. Dans de nombreuses cultures (en Amazonie ou chez les cultes druidiques de Grande-Bretagne par exemple), on ne fait aucune distinction entre les lindorms et les dracomorphes. Ces serpents y sont mêmes faussement identifiés comme une autre espèce de dragon. De leur côté, il semblerait que les lindorms servent d'intermédiaires et de vassaux aux dragons et aux grands dragons. Il est possible que ces puissants dracomorphes puissent, en échange, leur enseigner le Draconique afin qu'ils puissent communiquer.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
4	6	6	8	5	4	6
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
5	5	6	7	10	2	

Déplacement : 20 / 60 (30 / 60 en vol)

Compétences : Analyse astrale 5, Combat à mains nues 5, Combat astral 6, Contresort 6, Furtivité (GC) 6, Natation 3, Perception 6, Vol 5

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : 6P, PA -1), Conscience, Contrôle animalier (animaux domestiques, reptiles), Compulsion, Dissimulation (Personnel), Empathie, Immunité (armes normales), Nature duale, Protection magique (Personnel), Venin

Pouvoirs optionnels : Draconique

Notes : les lindorms possèdent toujours la qualité Adepte mystique. Ils ont une Allonge de +1.

LINDORM ANCIEN

Les lindorms subissent une subtile métamorphose à mesure qu'ils prennent de l'âge. Ils s'allongent encore et leurs écailles s'épaississent tandis que leur tête devient distinctement draconique et qu'une paire de membres permettant le déplacement bipède fait son apparition. Ainsi transformés, ils ressemblent grandement à une wyverne dépourvue d'ailes ou à un serpent à plumes.

Suivant le temps qu'ils ont passé en compagnie de dragons d'une espèce précise, les aînés lindorms peuvent développer d'autres caractéristiques imitant celles de ces dragons, telles qu'un manteau de plumes multicolores, des moustaches dorées ou encore des cornes proéminentes.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
+10	+1	+1	+10	+2	+3	+3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
+4	6	6	9	+4	+2	

Déplacement : × 1,5

Compétences : Conjuración (GC) 6, Enchantement 6, Sorcellerie (GC) 6

Pouvoirs innés additionnels : Armure mystique 12, Armure renforcée 12, Draconique, Engloutissement, Forme métahumaine

Pouvoirs optionnels : Influence, Sorts innés (tous sorts de Santé), Souffle nocif

Notes : les aînés lindorms possèdent toujours la qualité Adepté mystique. Le fait qu'ils puissent écraser une victime dans leurs anneaux est représenté par le pouvoir Engloutissement.

SERPENT DE MER

Draco aquaticus minor

Les serpents de mer sont parmi les dracomorphes les plus courants et on peut les trouver dans les océans aussi bien que dans beaucoup de grands lacs d'eau douce. Bien qu'ils rappellent fortement les plésiosaures avec leurs longs cous sinueux et leurs membres adaptés à un mode de déplacement nautique, les serpents de mer en diffèrent cependant à bien des égards. La capacité innée des serpents de mer à soutenir leur masse lorsqu'ils sont presque complètement émergés est similaire à la capacité de vol des autres dracomorphes. On trouve une grande variété de couleurs chez les serpents de mer, du gris pâle à un bleu nuit foncé tacheté de vert. La respiration du serpent de mer est aérienne et ils sont capables de retenir leur souffle jusqu'à trois heures.

Les serpents lacustres, résidents des lacs à l'intérieur des terres ou des deltas des fleuves, sont herbivores et mesurent rarement plus de 18 m. Ils ne sont pas agressifs de manière générale à moins que leurs œufs ou leurs jeunes ne soient menacés. Les femelles serpents lacustres ne pondent qu'un seul œuf une fois tous les deux ans, ce qui est apparemment dû aux contraintes limitées de l'environnement lacustre. Ceci aide à garder une population faible mais stable — certains experts ont observé des femelles pondre plus d'œufs en cas de prédation agressive à l'encontre du groupe. Le groupe qui vit dans le Loch Ness en Écosse est constitué des serpents lacustres les plus célèbres.

Par contraste, les serpents marins peuvent atteindre jusqu'à 25 m de long. Ils sont très agressifs et attaquent souvent des dauphins ou de petites baleines. Leurs femelles pondent jusqu'à vingt œufs par an. En revanche, la vie brutale des serpents marins permet de s'assurer que peu de jeunes ne survivent, maintenant la population à un niveau relativement stable.

Malgré leurs différences en termes de taille et d'habitudes, les deux sous-espèces peuvent opérer aussi bien en eau

douce qu'en milieu marin. De fait, il a été observé que les deux espèces de serpents de mer peuvent passer de l'océan à un lac ou d'un lac à l'océan quand ils sont à la recherche d'un partenaire.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
12	4	4	18	3	4	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
5	4	6	6	8	2	

Déplacement : 30 / 75 en nageant

Compétences : Analyse astrale 6, Combat à mains nues 6, Combat astral 6, Furtivité (GC) 6, Natation 6, Perception 6

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : 8P, PA -1), Armure mystique 6, Armure renforcée 6, Déplacement (Personnel), Nature duale, Sens accrus (odorat amélioré, vision nocturne, vision thermographique, audition large bande), Venin

Pouvoirs optionnels : Attaque élémentaire (eau ou son), Conscience, Draconique

Notes : les serpents de mer dotés du pouvoir de Conscience ont également la qualité Magicien. Ils ont une Allonge de +1.

WYVERNE

Aleutoserpens pili melior

Les wyvernes sont des dracomorphes hautement agressifs qui ne ressemblent ni plus ni moins qu'à des serpents à plumes dénudés. Elles mesurent jusqu'à 15 m de long et sont généralement d'une couleur marron foncé. Le crâne d'une wyverne s'incline vers le bas de manière bien plus abrupte que celui d'un dragon. Il a d'ailleurs été démontré que la wyverne possède moins de masse cérébrale dans des proportions significatives. Sa queue abrite un aiguillon venimeux similaire à celui des serpents à plumes. Comme pour tous les autres dracomorphes, on estime que les wyvernes sont ovipares, bien qu'aucun œuf n'ait jamais été trouvé, ni qu'aucun comportement reproducteur n'ait été observé.

La plupart des wyvernes nichent loin de la métahumanité, dans des lieux abandonnés où elles peuvent dénicher une multitude de perchoirs afin de guetter l'arrivée d'une proie.

Une fois la proie repérée, la wyverne plonge vers elle en piqué afin d'augmenter sa vitesse et l'emporte en remontant vivement d'un coup d'aile si la proie est assez petite pour qu'elle la saisisse. Si la proie est plus grande, elle la lacère de ses membres postérieurs griffus puis (au cas où l'animal est encore vivant) la perce de son aiguillon afin de lui injecter son venin. Exceptionnellement, ces dracomorphes solitaires se rassembleront en meute afin de s'attaquer à des grandes proies telles qu'un roc ou un dragon.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
9	4	4	16	3	4	4
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
4	5	6	6	8	2	

Déplacement : 15 / 50 (30 / 100 en vol)

Compétences : Analyse astrale 6, Combat à mains nues 6, Combat astral 6, Esquive 3, Furtivité (GC) 6, Perception 6, Vol 6

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes / Morsure / Aiguillon : 8P, PA -2), Armure mystique 6, Armure renforcée 6, Immunité (poisons), Nature duale, Peur, Sens accrus (odorat amélioré, vision nocturne, vision thermographique, audition large bande), Venin

Pouvoirs optionnels : Attaque élémentaire (feu), Conscience, Draconique

Notes : les wyvernes dotées du pouvoir de Conscience ont également la qualité Magicien. Elles ont une Allonge de +1.



...CRÉATURES ORDINAIRES...

Deux hommes avançaient d'un pas lourd à travers la neige fondue, résultat de la tempête de ce matin. Ils avaient dissimulé leur arrivée aux drones et aux capteurs en se servant de la couverture nuageuse matinale mais les propriétés géothermiques de la zone avaient transformé la taïga en un marécage tiède. Les crissements ponctuels provenant de la neige durcie contrastaient fortement avec les autres sons produits par leur marche.

« Tu n'as pas une chance », aboya Windwalker avec assurance. Featherbone sourit mais resta silencieux. Windwalker s'avança pour bloquer Featherbone dans sa progression, faisant osciller follement la patte de lapin au bout de sa longue natte.

« Comment se fait-il que tu sois tout le temps aussi calme ? », lui demanda-t-il alors qu'il tentait de l'arrêter d'un regard intense.

Featherbone fit un pas de côté et bouscula Windwalker. Ses épaules en écaille de tortue s'entrechoquèrent sous l'impact. Windwalker émit un grognement de frustration et annonça : « Comme tu veux ! On se retrouve au labo et tu m'enverras les 5 000 quand tu m'auras rattrapé ».

Featherbone eut un petit sourire en coin, vérifia son GPS et continua vers le labo en suivant le chemin qu'il avait programmé.

Windwalker vérifia sa boussole et mit le cap vers l'enclave à grandes enjambées, cap qui le faisait passer tout droit au travers du sous-bois. Featherbone le regarda s'éloigner, secoua la tête et continua sur sa voie. Le chemin programmé s'affichait en RA sur ses lunettes de soleil. Ça, et le nom des espèces détectées par l'agent « guide naturaliste » qui tournait.

Une demi-heure plus tard, il fit une pause sur une colline et trouva la boussole de Windwalker ainsi qu'une empreinte de pas dans une merde d'ours. « Perdu ? », envoya-t-il tandis qu'il admirait les perdrix ptarmigan qui traversaient le chemin projeté dans son champ de vision.

La réponse revint. « Stupide nature. »

Une heure plus tard, en face de lui, des oiseaux fusèrent hors du bois. Il s'accroupit parmi les mimules et les grassettes afin de dégainer son pistolet. Peu de temps après, il reçut un message sur son commlink, affichant « Je vais quand même gagner ».

Après un sourire satisfait, Featherbone reprit sa route. Le paysage devenait plus humide à mesure qu'il s'approchait de sa destination. Les célèbres sources chaudes de Liard encerclaient le labo. Featherbone fit un grand cercle pour contourner les plus grands lacs et se dirigea vers un endroit où il supposait que la sécurité serait moindre. Il vit Windwalker en train de nager nonchalamment dans les sources tandis que lui-même se déplaçait silencieusement. Le chaman n'était pas conscient que Featherbone l'épiait. Featherbone remarqua également que Windwalker ne nageait pas vers le labo mais semblait plutôt perdu dans les brumes basses. Il saisit l'avantage et avança rapidement le long d'une voie plus sèche.

Featherbone souriait de toutes ses dents en se demandant de quelle façon il allait pouvoir dépenser les 5 000 nuyens supplémentaires, vu qu'il allait gagner le pari. Il atteignit le pourtour du labo — longé par un étang thermal — et pataugea dans le marécage brumeux. Dans l'eau jusqu'à la taille, il avançait en utilisant quelques déchets comme camouflage. Il repéra alors un clignotement sur son commlink. Pendant juste un instant, un ORA sous forme de raton-laveur apparut et lui fit un doigt.

Ses épaules se voûtèrent tandis qu'il envoyait : « Tu fais chier, Mika ! ».

La morale de l'histoire : si la tortue bat le lièvre, le raton-laveur chipe le gros lot.





CRÉATURES ORDINAIRES

posté par Écotope

Les animaux normaux sont justement ce qu'ils sont : normaux. Ils ne dirigent pas de corporations, ils ne se mobilisent pas pour faire la révolution et vous pouvez être certains qu'ils ne se soucient pas de la manière dont une personne s'en sort à la fin du mois. Ils suivent toujours leurs instincts fondamentaux pour survivre, même si la pollution éradique nombre d'entre eux de la surface de la terre.

- **Nourriture** : la plupart des animaux domestiques dépendent de leur propriétaire métahumain pour la nourriture. Ceux qui vivent dans la nature sont soit en quête de leur prochain repas soit deviennent le repas d'un autre. Les métahumains produisent beaucoup de déchets dans lesquels les charognards peuvent choisir quelques miettes. Les herbivores habitent en dehors des villes où la verdure n'est pas limitée à la RA. Les carnivores ne se préoccupent pas de ce qu'ils mangent ni de l'endroit où ils le chassent tant que c'est plus lent qu'eux. C'est un monde où le gomatia mange le rat du diable, etc.
- **Abri** : tous les animaux ont une certaine forme de territoire. Ils le défendent s'ils rencontrent une menace, que ce soit un nid, un foyer métahumain ou même plusieurs kilomètres carrés de forêt. Au sein de cet espace, ils habitent un nid, un repaire ou une litière pour se protéger des éléments autant que possible. Si leur abri n'est pas suffisant pour répondre à leurs besoins territoriaux instinctifs, ils ont tendance à développer des habitudes répétitives liées au stress. Les cas les plus courants sont les animaux qui arpentent leurs cages de long en large lorsqu'elles sont trop petites. Sans abri, ils tombent malades.
- **Reproduction** : excepté quelques invertébrés, les animaux ont besoin du sexe opposé pour perpétuer l'espèce. Même les animaux solitaires se rassemblent lors d'une période de reproduction. La plupart des animaux domestiques ne ressentent pas ce besoin, car ils ont été castrés chirurgicalement ou génétiquement modifiés avant la livraison afin de les rendre stériles.
- **Société** : nombre d'espèces ont des exigences sociales. Les animaux domestiques intègrent souvent les métahumains dans cette clique sociale : quelqu'un avec qui jouer, avec qui manger ou tout simplement qui lui apporte de la compagnie. Sans une certaine forme d'interaction sociale, un animal peut devenir stressé et dépressif tout comme un métahumain et finira par mourir.

- Quatre pattes oui ! Deux pattes non !
- NetCat

Les animaux avec qui nous vivons quotidiennement nos vies urbaines sont des compagnons ou des nuisibles domestiqués. Il est rare qu'une personne croise une vache avant qu'elle ne devienne un hamburger (ou qu'elle croise un vrai hamburger, pour ce que ça importe) ou qu'elle fasse la rencontre d'une joyeuse créature des bois, sauf si, bien sûr, elle a quitté les murs de la cité pour quelque raison pernicieuse. La vermine a prospéré dans les années 2070, en raison des vastes zones de délabrement urbain où elle peut proliférer et se nourrir. Les nuisibles y trouvent les cachettes apparemment les plus sûres pour y déguster casse-croûtes sucrés et frites grasses. Tout cela pour un prix modique de... rien. Ils laissent également des cadeaux derrière eux, aux alentours des maisons ou des appartements, en y répandant en même temps la maladie.

La qualité légale d'un animal familier varie d'un pays à l'autre. L'État libre de Californie n'autorise pas les animaux domestiques transgéniques, ni ne permet le transport d'animaux de la famille des rongeurs ou de la belette, en raison de préoccupations de santé publique. Le CCP et les sioux autorisent les hybrides de loup et les éperviers si vous êtes muni du permis approprié. Les CAS n'autorisent pas l'entrée d'oiseaux sans une quarantaine de deux semaines à la frontière, également en raison de préoccupations de santé publique concernant les pandémies. Les UCAS possèdent une réglementation encore différente des

CAS, etc. Ceci rend la vie à Denver avec des animaux de compagnie à la fois difficile et potentiellement lucrative.

Les animaux de ferme (vaches, porcs, poulets) sont strictement réglementés et marqués. Ils ont une valeur en tant que marchandises et, depuis l'incident de la vache de l'enfer en 2061, leur transport est sujet à de nombreuses règles, voire interdit, le long de certaines frontières. Aucune corporation spécialisée dans les bovins, par exemple, ne permettra à une vache expédiée depuis ou transitant par l'Inde d'intégrer le troupeau du fait de la possibilité de vache de l'enfer. C'est également vrai pour le bœuf britannique mais pour d'autres raisons. Les animaux expédiés sont mis en quarantaine plusieurs fois, stérilisés et vérifiés avant d'être déplacés.

Les métahumains sont toujours le dernier maillon de la chaîne alimentaire, aussi, à moins que les animaux normaux ne soient très affamés ou que quelqu'un soit suffisamment petit pour ne pas être considéré comme une menace, nous ne figurons pas sur leur menu. À part dans ces conditions, les animaux n'attaquent seulement que s'ils se sentent menacés (par exemple, un animal acculé, attaqué ou une mère qui défend ses petits). Ils n'identifient pas une menace de la même façon qu'un métahumain. Sourire est considéré comme découvrir ses crocs, se tenir debout en levant les bras est considéré comme un défi par un ours, et ainsi de suite. Quand les animaux attaquent, c'est clairement dans le but de blesser leur cible. Bien qu'une abeille ne représente pas de véritable danger, il faut s'inquiéter d'un essaim d'entre elles. Seules quelques-unes des espèces d'animaux de grande taille, telles que les loups et les chimpanzés, agissent de manière coordonnée au combat. Ce mode d'attaque est le plus dangereux, car tandis qu'un individu protège sa tête contre un animal, d'autres l'attaquent à l'aine. Les animaux ne continuent néanmoins pas leurs attaques s'ils sont sévèrement touchés et capables de fuir. À la différence des métahumains, les animaux se comportent comme si vivre étaient plus important pour eux que de gagner.

ANIMAUX AQUATIQUES

Les deux tiers de la surface de la Terre sont recouverts d'eau. L'eau apporte ses bienfaits aux êtres vivants sous forme de pluie tombant des nuages dans les fleuves, qui s'écoulent dans la mer. Depuis l'Amazonie et le Mississippi jusqu'à la Grande barrière de corail, la vie abonde dans les eaux.

ANIMAUX AQUATIQUES INOFFENSIFS

Cette catégorie comprend bon nombre de petits poissons osseux qui vivent en eau douce et dans les océans.

Poisson rouge

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
0	1	1	0	1	0
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
0	0	0	6	1	1

Fréquence : courante

Déplacement : 1 / 1 (en nageant)

Compétences : Natation 1

Pouvoirs : Branchies

Animaux similaires : tout poisson que l'on peut trouver en animalerie, bettas, sardines

Anguille d'eau douce : Agilité 2, Intuition 2, Initiative 3

Saumon (truite) : Natation 2, Agilité 1

CÉPHALOPODES

Les céphalopodes sont des mollusques aux têtes proéminentes et aux longs membres. Il existe trois sous-classes de céphalopodes : les seiches, les poulpes et les calmars.

Poulpe

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
2	3	2	3	1	3
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
4	3	0	6	5	1

Fréquence : inhabituelle

Déplacement : 15 / 25 (en nageant)

Compétences : Combat à mains nues 3, Évasion 3, Natation 3, Perception 3

Pouvoirs : Branchies, Projection de substances (encre)

Notes : Allonge +2

Animaux similaires : calmars

Calmar géant (pieuvre géante du Pacifique Nord) : Constitution 5, Force 8, Allonge +3

Seiche : Constitution 0, Force 1, Allonge +1

Le saviez-vous ?.....

Les poulpes n'ont pas d'ossature. Aussi peuvent-ils se glisser dans des fissures et des trous, qui ne doivent pas dépasser la taille de leur bec, la seule partie dure de leur corps.

Dauphin

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
8	5	5	8	3	4
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
4	4	0	6	9	1

Fréquence : inhabituelle

Déplacement : 20 / 80 (en nageant)

Compétences : Combat à mains nues 2, Gymnastique 4, Natation 4, Perception 3, Plongée 2

Pouvoirs : Sens accrus (sonar)

Animaux similaires : baleine-pilote, marsouin, dauphin d'eau douce

Orque : Constitution 12, Force 11, Arme naturelle (Morsure : VD 6P, PA 0), Combat à mains nues 3

Le saviez-vous ?.....

Certaines sources font état de choses étranges qui se sont passées dans les océans ces dernières années. Des drones et des bouées reliées à un réseau ont été mystérieusement hackés. On dit que les dauphins ont appris ou qu'on leur a enseigné un nouveau tour.

MAMMIFÈRES MARINS

Certains mammifères terrestres sont retournés aux océans. Bien qu'ils aient troqué leurs pattes contre des nageoires et des ailerons, ils ont toujours la même grâce de gymnaste.

Baleine bleue

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
24	4	4	25	2	3
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
3	5	0	6	7	1

Fréquence : rare

Déplacement : 20 / 30 (en nageant)

Compétences : Combat à mains nues 2, Natation 3, Perception 2, Plongée 2

Pouvoirs : Armure (2 / 4), Sens accrus (sonar)

Animaux similaires : cétacés

Baleine boréale, baleine à bosse, rorqual commun : Constitution 20, Force 23

Baleine franche : Constitution 20, Force 20, Déplacement 10 / 20

Éléphant de mer : Constitution 9, Force 6, Armure (1 / 2)

Morse : Constitution 8, Force 6, Arme naturelle (Défenses : VD 4P, PA 0)

Narval (baleine à bec, baleine à rostre) : Constitution 11, Force 12, Armure (1 / 2)

Le saviez-vous ?.....

La baleine bleue est le plus gros animal du globe, avec une masse pouvant aller jusqu'à 200 tonnes. Le rorqual commun utilise ses puissantes nageoires pour se défendre contre les requins et les autres baleines. Il s'en servait également pour frapper les premiers baleiniers. Le cachalot a le plus gros cerveau, avec une masse de 10 kilogrammes.

Lion de mer

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
7	5	4	6	3	4
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
3	4	0	6	8	1

Fréquence : inhabituelle

Déplacement : 10 / 30 (en nageant)

Compétences : Combat à mains nues 4, Gymnastique 3, Natation 4, Perception 2, Plongée 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 4P, PA 0), Sens accrus (vision nocturne, vision sous-marine)

Animaux similaires : otaries

Phoque : Constitution 5, Gymnastique 2, Combat à mains nues 2, Arme naturelle (Morsure : VD 2P, PA 0)

Loutre de mer : Constitution 1, Force 2, Fragilité 1, Combat à mains nues 1, Arme naturelle (Morsure : VD 2P, PA 0)

Le saviez-vous ?.....

Les lions de mer sont rapides et agiles dans l'eau et peuvent sauter jusqu'à 4 mètres hors de l'eau. Certains ont été dressés avec succès comme chiens de sécurité aquatique afin de retenir les plongeurs ou d'extirper les individus des bateaux.

Pingouin

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
1	3	2	0	1	2
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
2	1	1	6	4	1

Fréquence : inhabituelle

Déplacement : 10 / 30 (en nageant)

Compétences : Natation 3, Perception 2

Faiblesses : Fragilité 2



MÉDUSES

Méduse est un terme générique pour le zooplancton gélatineux. Les méduses ont habituellement un corps gélatineux en forme de parapluie et des tentacules pendants.

Cubozoaire

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
0	2	1	0	1	1
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
0	1	0	6	2	1

Fréquence : courante

Déplacement : 1 / 1 (en nageant)

Compétences : Combat à mains nues 1

Pouvoirs : Branchies, Venin

Animal similaire : physalie

POISSONS CARTILAGINEUX

Les poissons cartilagineux (dont les requins) sont un type de poissons au corps profilé et au squelette cartilagineux. Ils ont plusieurs rangées de dents et des denticules cutanés couvrant également leur peau.

RECHERCHE PAR MOT-CLÉ ÆTHERPEDIA :
Denticules

Structures corporelles ressemblant à des dents, localisées sur la surface de la peau.

Grand requin blanc

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
10	5	5	10	1	4
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
1	3	0	6	9	1

Fréquence : courante

Déplacement : 20 / 50 (en nageant)

Compétences : Combat à mains nues 4, Natation 4, Perception 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 7P, PA -1), Branchies, Sens accru (odorat)

Animaux similaires : poissons prédateurs

Requin-marteau (**mako**, **requin-tigre**) : Constitution 7, Force 7, Arme naturelle (Morsure : VD 4P, PA 0)

Brochet (**requin-saumon**) : Constitution 1, Force 1, Arme naturelle (Morsure : VD 2P, PA 0)

Raie Manta

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
10	4	4	6	2	3
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
2	3	2	6	7	1

Fréquence : inhabituelle

Déplacement : 15 / 20 (en nageant)

Compétences : Combat à mains nues 2, Infiltration 2, Natation 2, Perception 2

Pouvoirs : Branchies

Animaux similaires : requin grande gueule, requin-baleine

Esturgeon : Constitution 6, Force 5

VENIN DE PHYSALIE

Vecteur : Contact

Vitesse : 1 Tour de combat

Pénétration : 0

Puissance : 3

Effet : Dommages physiques

Les tentacules de la physalie sont groupés ensemble et munis de très petits dards, permettant la pénétration facile à travers la peau. Le contact avec un tentacule laisse une éruption rouge due au passage d'une toxine à travers la peau. Certaines personnes font de graves et douloureuses réactions aux méduses, ce qui peut provoquer un choc anaphylactique.

Le saviez-vous ?....

Les raies manta sont les raies les plus grandes, avec une envergure de 7,60 mètres. Elles ont aussi le rapport cerveau-corps le plus grand d'entre les raies et les requins. Ceci leur donne un avantage théorique en tant que plate-forme biodrone riggée.

POISSONS PRÉDATEURS

Anguille électrique

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
1	2	2	0	1	1
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
0	1	0	6	3	1

Fréquence : inhabituelle

Déplacement : 10 / 20 (en nageant)

Compétences : Combat à mains nues 2, Infiltration 2, Natation 4, Perception 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Choc électrique : VD 3E(e), PA - moitié), Branchies, Sens accru (électrolocalisation)

Notes : les chocs provoqués par une anguille électrique ont une portée de 3 mètres dans l'eau. On n'y résiste qu'avec la moitié de l'armure d'Impact.

RECHERCHE PAR MOT-CLÉ ÆTHERPEDIA :
Électrolocalisation

La capacité biologique à percevoir les impulsions électriques, y compris celles émanant des créatures vivantes.

Barracuda

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
2	3	2	2	1	2
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
1	1	1	6	4	1

Fréquence : courante

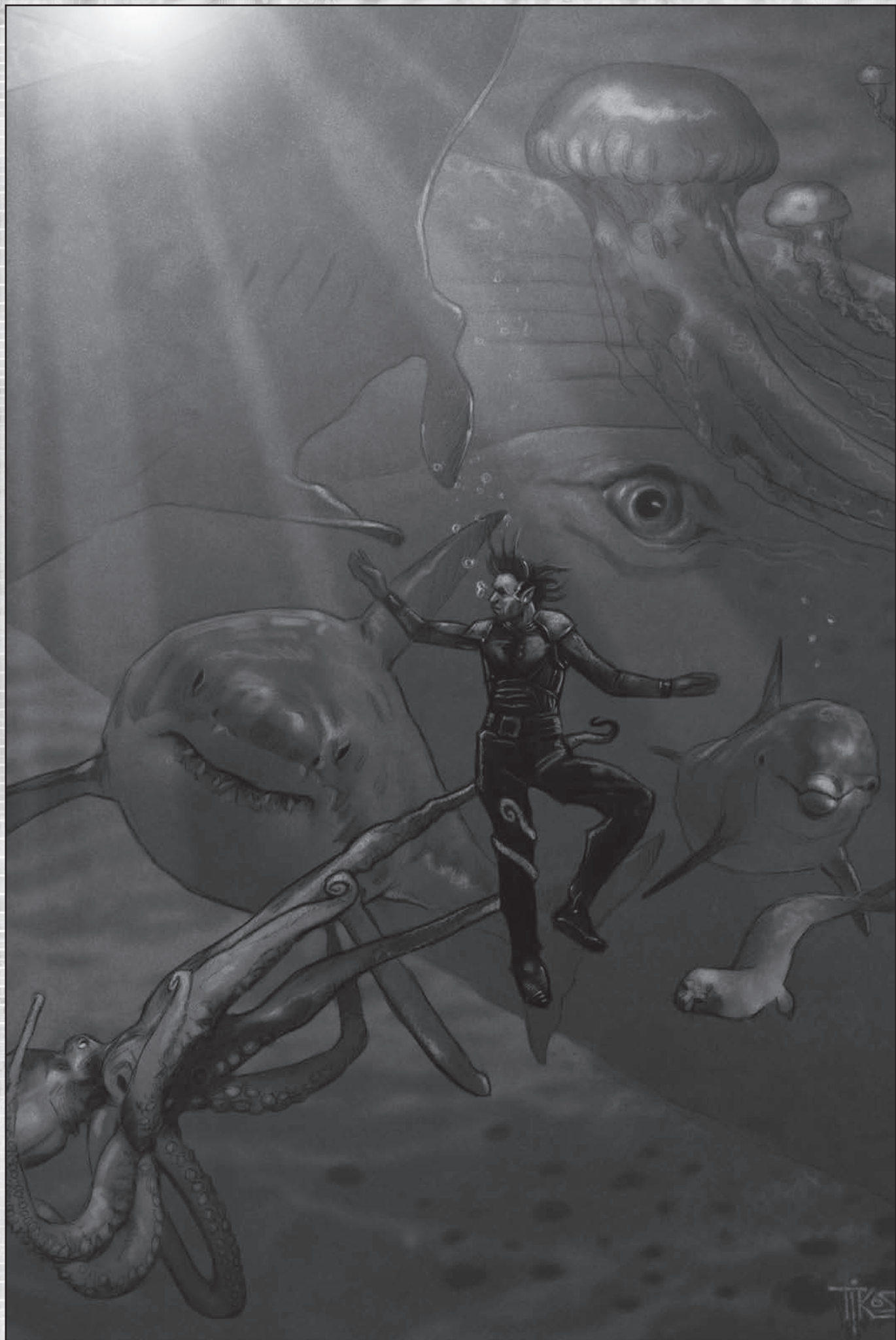
Déplacement : 20 / 60 (en nageant)

Compétences : Combat à mains nues 3, Natation 4, Perception 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 3P, PA 0), Branchies, Sens accru (odorat)

Animal similaire : Murène : Combat à mains nues 2, Natation 3, Déplacement : 10 / 20 (en nageant)





Piranha

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
0	4	2	3	1	1
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
0	1	1	6	3	1

Fréquence : inhabituelle

Déplacement : 10 / 20 (en nageant)

Compétences : Combat à mains nues 2, Natation 4, Perception 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 2P, PA 0), Branchies, Conscience collective, Sens accru (odorat)

ANIMAUX TERRESTRES

Rivalisant de diversité avec les animaux de l'océan, les animaux terrestres se sont adaptés à vivre dans pratiquement chaque espace au-dessus ou en dessous de la surface. De l'arbre le plus élevé à la plus profonde caverne, on trouve toutes les tailles et toutes les formes chez les animaux terrestres.

CANIDÉS

Les canidés sont « le meilleur ami de l'homme » depuis l'époque où les métahumains étaient des chasseurs primitifs. Les canidés, tout particulièrement les chiens domestiques, ont joué un rôle fondamental de soutien pendant des milliers d'années. Ils ont même voyagé aux côtés de la métahumanité dans l'espace et les profondeurs de l'océan.

Chien domestique (tailles moyenne et petite)

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
1	3	3	1	3	3
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
1	3	0	6	6	1

Fréquence : courante

Déplacement : 10 / 45

Compétences : Combat à mains nues 3, Perception 2, Pistage 2

Pouvoir : Sens accru (goût, odorat, ouïe)

Faiblesse : Fragilité 1

Notes : Allonge -1

Animaux similaires : races de petite et moyenne statures (caniche, terrier, teckel, beagle, etc.)

Le saviez-vous ?.....

Les chihuahuas sont la première race de chiens domestiques native de l'Amérique du Nord. On pense qu'ils sont les descendants du techichi, un chien tenu en haute estime par les Toltèques et considéré comme un symbole de la classe supérieure chez les Aztèques. Pour cette raison, Aztechnology a recréé la race des techichis.

Les techichis ne sont disponibles qu'en Aztlan et sont strictement contrôlés.

Lycaon

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
2	3	3	2	3	3
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
2	3	0	6	6	1

AMÉLIORATIONS GÉNÉTIQUES POUR ANIMAUX DE COMPAGNIE

Fluonimal

Cette option permet à un animal familier de luire d'un éclat fluorescent en présence d'une lumière appropriée. La fluorescence est disponible dans les couleurs rose, bleu, rouge et vert.

Hypoallergénique

La desquamation et les pellicules de l'animal familier sont grandement réduites grâce à quelques perfectionnements. En cas d'allergies graves, les protéines de la peau sont légèrement modifiées pour éviter la réaction allergique.

Luminimal

Grâce à la luciférine, les animaux familiers peuvent maintenant produire leur propre lumière, douce et brillante. Disponible en jaune, bleu et vert.

Miniature

Il est possible d'obtenir des versions miniatures ou naines d'une race en empêchant la croissance. Cette amélioration réduit en moyenne la taille de 30 à 50 %, selon l'espèce et la race.

Amélioration	Disponibilité	Prix
Fluonimal	+2	800¥
Hypoallergénique	+2	1,200¥
Luminimal	+2	1,000¥
Miniature	+1	500¥

Fréquence : courante

Déplacement : 15 / 50

Compétences : Combat à mains nues 3, Infiltration 2, Perception 2, Pistage 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 2P, PA 0), Sens accru (goût, odorat, ouïe, vision nocturne)

Animaux similaires : chacal

Coyote : Chance 5

Hybrides de loup (comme le malamute, le husky ou le wolffhound) : Intimidation 2, Logique 1

Hyène : Constitution 3, Force 3, Sens accru (vision nocturne)

ANIMAUX DOMESTIQUES DE GRANDE TAILLE

Ces animaux comprennent les créatures domestiquées que la métahumanité utilise comme animaux de bât, comme nourriture et même comme sources de vêtements. Certains d'entre eux ont échangé leurs caractéristiques sauvages contre d'autres traits sélectionnés avec soin par les métahumains.

Bison

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
9	3	3	8	1	2
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
1	2	0	6	5	1

Fréquence : inhabituelle

Déplacement : 15 / 40

Compétences : Combat à mains nues 2, Course 2, Perception 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Cornes : VD 4P, PA -1)

Animaux similaires : oryx, bœuf musqué, buffle d'eau, yak

Message Urgent...

Chameau

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
8	5	5	8	3	3
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
1	2	0	6	8	1

Fréquence : courante

Déplacement : 20 / 80

Compétences : Course 3, Natation 1, Perception 2

Animaux similaires :

Lama (alpaga) : Constitution 7, Force 7

Burro (âne, mule) : Constitution 6, Force 7

Vache domestique

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
8	3	3	8	1	1
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
1	1	0	6	4	1

Fréquence : courante

Déplacement : 15 / 30

Compétences : Combat à mains nues 1, Course 2, Perception 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Cornes : VD 3P, PA -1)

GRANDS HERBIVORES

Légèrement plus petits que la mégafaune, les grands herbivores sont les suivants de la liste dans la chaîne alimentaire. Entre les prédateurs et la disparition de leur habitat, leur nombre a considérablement diminué.

Antilope

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
4	3	4	3	1	3
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
2	2	0	6	7	1

Fréquence : inhabituelle

Déplacement : 25 / 100

Compétences : Combat à mains nues 2, Course 4, Perception 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Cornes : VD 4P, PA 0)

Animaux similaires : gazelle, cerf à queue blanche

Élan

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
11	3	4	9	1	3
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
2	3	1	6	7	1

Fréquence : inhabituelle

Déplacement : 20 / 50

Compétences : Combat à mains nues 2, Course 3, Perception 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Cornes : VD 5P, PA 0)

Notes : Allonge +1

Animal similaire : wapiti

Le saviez-vous ?.....



La réserve naturelle de Pechora-Ilych utilise des élans et des mammoth laineux pour les tâches domestiques et les patrouilles de sécurité.

Zèbre

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
8	5	5	7	3	3
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
1	2	0	6	8	1

Fréquence : courante

Déplacement : 20 / 100

Compétences : Combat à mains nues 2, Course 3, Perception 2

Animal similaire :

Okapi : Constitution 4, Force 4

MÉGAFaUNE

La mégafaune comprend les plus gros animaux ordinaires que l'on peut trouver sur terre. Leur besoin d'espace est entré en conflit direct avec l'expansion de l'humanité bien qu'ils ne soient pas en concurrence directe avec les métahumains. Ces géants ont perdu la bataille, de manière générale, car les métahumains empiètent largement sur leurs territoires. De nos jours, on les trouve généralement bien plus souvent dans les zoos que dans la nature.

Éléphant

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
12	4	3	16	1	3
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
3	3	1	6	6	1

Fréquence : rare

Déplacement : 25 / 45

Compétences : Armes contondantes 3, Combat à mains nues 2, Course 3, Perception 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Défenses : VD 12P, PA -2)

Notes : Allonge +2

Girafe

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
12	2	2	9	1	1
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
1	1	1	6	3	1

Fréquence : inhabituelle

Déplacement : 15 / 50

Compétences : Combat à mains nues 1, Course 2, Perception 2

Notes : Allonge +2

Hippopotame

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
12	4	4	16	2	2
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
2	5	2	6	6	1

Fréquence : rare

Déplacement : 15 / 45 (5 / 10 en nageant)

Compétences : Combat à mains nues 4, Course 2, Natation 2, Perception 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 9P, PA -2)

Le saviez-vous ?.....

Les hippopotames sont parmi les animaux les plus agressifs et les plus dangereux au monde. Bien qu'herbivores, ils ont mauvais caractère et attaqueront bateaux, métahumains ou quoique ce soit qui fasse intrusion sur leur territoire.

Rhinocéros

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
12	3	4	16	2	2
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
2	2	2	6	6	1

Fréquence : extrêmement rare

Déplacement : 15 / 50

Compétences : Combat à mains nues 3, Course 2, Perception 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Corne : VD 10P, PA -2), Armure (2 / 4)

Le saviez-vous ?.....

Sur les cinq sous-espèces, seuls le rhinocéros indien et le rhinocéros blanc existent encore dans la nature. Leur population de reproduction est estimée à moins de 5 000 individus.

NUISIBLES

Ces animaux sont généralement considérés comme des parasites dans les milieux urbains, bien qu'on puisse aussi les trouver dans les zones rurales. Ces animaux (leur masse varie entre moins de 100 grammes et plus d'1 kilogramme et leur longueur entre 15 et 60 centimètres) ont suivi l'homme et peuplent chaque recoin de la terre. On en trouve même dans l'espace.

Hamster

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
0	2	1	0	1	1
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
0	1	0	6	2	1

Fréquence : courante

Déplacement : 5 / 10

Compétences : Escalade 2, Infiltration 2, Perception 2

Pouvoirs : Sens accru (odorat)

Notes : Allonge -1

Animaux similaires : dégu, gerbille, souris, rat-taupe nu, rat polynésien

Tamias (écureuil) : Agilité 4, Chance 2, Escalade 5

Taupe : Sens accru (toucher)

Chien de prairie : Force 1

Le saviez-vous ?.....

Les écureuils ont une nourriture riche en protéines, composée d'aliments tels que les noix et les graines. Depuis la prolifération des produits à base de soja dans le régime métahumain, ils sont devenus une véritable nuisance pour l'assainissement. Ils adorent le soja et iront jusqu'à piller les poubelles pour en trouver. Ils vont ensuite cacher leur nourriture dans les recoins des arbres ou sous les pierres, en salissant et en endommageant l'environnement par la même occasion.

Rat brun

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
0	3	2	0	1	1
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
1	1	0	6	3	1

Fréquence : courante

Déplacement : 5 / 15

Compétences : Combat à mains nues 1, Escalade 2, Infiltration 2, Perception 2

Pouvoirs : Conscience collective, Sens accru (odorat)

Notes : Allonge -1

Animaux similaires : chinchilla, cricétome, cochon d'inde, hérisson, marmotte, rat musqué

Opossum : Escalade 4, Sens accru (vision nocturne), Allergie (lumière du soleil, Légère)

Le saviez-vous ?.....

En 2059, les hamsters et les gerbilles améliorés à la luciférine ont surpassé les ventes de veilleuses pour enfants.

PETITS HERBIVORES

Les petits herbivores emplissent les niches que les grands herbivores et la mégafaune ne peut pas habiter, et sont un festin pour les prédateurs. Leur masse varie, de quelques kilogrammes à 50 kg. Les petits herbivores ressentent moins de stress dû à l'empiétement urbain, car ils peuvent survivre dans des territoires plus petits.

Autruche

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
3	3	4	4	3	3
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
2	3	0	6	7	1

Fréquence : inhabituelle

Déplacement : 30 / 70

Compétences : Combat à mains nues 3, Course 2, Perception 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Coup de patte : VD 3P, PA 0)

Animal similaire : émeu

Castor

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
1	3	3	1	2	3
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
2	3	0	6	6	1



Fréquence : inhabituelle
 Déplacement : 10 / 20 (5 / 15 en nageant)
 Compétences : Combat à mains nues 1, Natation 2, Perception 2
 Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 2P, PA 0)
 Faiblesse : Fragilité 1
 Animal similaire : ragondin

Cochon domestique

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
4	3	3	3	1	3
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
2	2	0	6	6	1

Fréquence : courante
 Déplacement : 10 / 30
 Compétences : Course 1, Perception 2, Pistage 3
 Pouvoirs : Sens accrus (odorat)
 Animal similaire : cochon vietnamien

Kangourou

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
2	4	4	4	2	3
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
1	3	0	6	7	1

Fréquence : inhabituelle
 Déplacement : 30 / 10
 Compétences : Combat à mains nues 3, Gymnastique 3, Perception 2
 Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes : VD 4P, PA 0)

Mouton

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
2	3	2	2	1	2
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
1	2	0	6	4	1

Fréquence : courante
 Déplacement : 10 / 25
 Compétences : Combat à mains nues 1, Escalade 3, Perception 2
 Pouvoirs : Arme naturelle (Cornes : VD 2P, PA 0)
 Animal similaire : chèvre

Oryctérope

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
1	3	3	1	3	3
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
2	2	0	6	6	1

Fréquence : inhabituelle
 Déplacement : 10 / 25
 Compétences : Combat à mains nues 1, Perception 2
 Faiblesse : Fragilité 1
 Notes : Allonge -1
 Animaux similaires : échidné, koala, wombat
 Tatou (tortue boîte) : Armure (0 / 2)
 Ornithorynque : Natation 2, Venin (venin d'ornithorynque)
 Porc-épic : Arme naturelle (Piquants : VD 3P, PA -2)
 Lapin : Fragilité 2, Volonté 2
 Paresseux : Agilité 1, Réaction 1, Initiative 4
 Sconse : Projection de substance (fluide de sconse)

VENIN D'ORNITHORYNQUE

Vecteur : Injection
Vitesse : 1 Tour de combat
Pénétration : 0
Puissance : 5
Effet : Dommages physiques

L'ornithorynque possède aux chevilles des éperons qui peuvent délivrer un venin. Il n'est pas mortel mais il entraîne un œdème ou une accumulation douloureuse de fluides autour de l'endroit percé.

PETITS PRÉDATEURS

Malgré leur petite stature, ces prédateurs sont néanmoins très dangereux pour la proie qui ne se doute de rien.

Chat domestique

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
1	3	3	1	3	3
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
1	3	1 / 9*	6	6	1

Fréquence : courante
 Déplacement : 10 / 40
 Compétences : Combat à mains nues 2, Escalade 2, Infiltration 1, Perception 2, Pistage 2

Pouvoirs : Sens accrus (odorat, ouïe, vision nocturne)
 Faiblesse : Fragilité 2
 Animaux similaires : toutes races de chats domestiques (burmese, siamois, sphynx, etc.)

* ces 9 points ne sont utilisables que pour invoquer la règle de La main de Dieu (SR4A, p. 75)

Furet

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
1	2	2	0	1	2
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
2	1	1	6	4	1

Fréquence : courante
 Déplacement : 10 / 30
 Compétences : Combat à mains nues 2, Infiltration 2, Perception 2, Pistage 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 2P, PA 0, Allonge -1), Sens accrus (odorat, vision nocturne)
 Faiblesse : Fragilité 1
 Animaux similaires : belette, suricate

Mangouste : Combat à mains nues 3, Immunité (venin de serpent)

Loutre de rivière : Natation 2

Glouton

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
4	5	4	4	1	3
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
2	4	0	6	7	1

Fréquence : rare
 Déplacement : 20 / 40
 Compétences : Combat à mains nues 3, Infiltration 1, Perception 2, Pistage 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 4P, PA 0), Sens accrus (odorat, vision nocturne)

Animal similaire :

Diable de Tasmanie : Constitution 2, Force 3

Lynx roux

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
3	5	4	3	3	3
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
2	3	0	6	7	1

Fréquence : inhabituelle

Déplacement : 15 / 40

Compétences : Combat à mains nues 3, Escalade 2, Infiltration 2, Perception 2, Pistage 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes / Morsure : VD 3P, PA 0), Sens accrus (odorat, ouïe, vision nocturne)

Animaux similaires : caracal, lynx commun, ocelot

Raton-laveur

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
1	4	3	1	3	3
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
3	2	2	6	6	1

Fréquence : inhabituelle

Déplacement : 8 / 20

Compétences : Combat à mains nues 1, Escalade 2, Infiltration 1, Perception 3

Pouvoirs : Sens accrus (toucher)

Faiblesse : Fragilité 1

Notes : Allonge -1

Animal similaire : panda roux

Le saviez-vous ?.....

Les deux-tiers du cerveau d'un raton laveur sont consacrés à la perception tactile, ce qui lui permet d'ouvrir bon nombre de serrures manuelles complexes. Avec quelques connaissances et un peu de matériel, aucune serrure, maglock excepté, ne sera à l'abri d'un raton laveur. Il ne pourrait même s'agir que d'une question de temps avant que le maglock ne lâche.

Renard

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
1	3	3	1	3	3
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
1	3	3	6	6	1

Fréquence : inhabituelle

Déplacement : 15 / 60

Compétences : Combat à mains nues 2, Infiltration 2, Perception 2, Pistage 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 2P, PA 0), Sens accrus (goût, odorat, ouïe, vision nocturne)

PRÉDATEURS

Ces animaux forment le sommet de la chaîne alimentaire. À l'exception des métahumains, ils n'ont pas d'équivalent et ne craignent aucun prédateur.

Alligator

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
7	4	4	7	1	3
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
2	2	0	6	7	1

Fréquence : inhabituelle

Déplacement : 15 / 35 (sur terre comme dans l'eau)

Compétences : Combat à mains nues 3, Filature 3, Infiltration 2, Perception 3, Pistage 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 6P, PA -2), Sens accrus (odorat)

Animaux similaires : crocodile

Dragon de Komodo : Venin

Tortue alligator (caïman) : Constitution 5, Force 5

Varan : Constitution 2, Force 2, Venin

Le saviez-vous ?.....

La communauté vaudou des UCAS a adressé plusieurs pétitions au gouvernement afin de protéger l'alligator et de fonder plus de sanctuaires. Ils ont également installé des pièges magiques et des leurres pour protéger les alligators.

Guépard

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
5	5	4	4	3	3
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
2	3	0	6	7	2

Fréquence : inhabituelle

Déplacement : 15 / 80

Compétences : Combat à mains nues 3, Course 4, Escalade 2, Infiltration 2, Perception 2, Pistage 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes / Morsure : VD 5P, PA 0), Sens accrus (odorat, ouïe, vision nocturne)

VENIN DE DRAGON DE KOMODO

Vecteur : Injection

Vitesse : 1 heure

Pénétration : -2

Puissance : 8

Effet : Dommages physiques, Nausée, Septicémie (voir plus bas)

Suite à une morsure de dragon de Komodo, les bactéries contenues dans sa salive circulent dans le flot sanguin de la victime et se multiplient. L'infection qui en résulte commence par une fièvre et peut se terminer par la défaillance des organes voire la mort. Le seul moyen de traiter une telle morsure est d'utiliser des antibiotiques. Sans antibiotiques, les victimes continueront à subir des dommages toutes les heures. Si la victime rencontre une complication en résistant aux dommages, augmentez la puissance de 2 ; sur un échec critique, augmentez la puissance de 4 jusqu'à ce que la morsure soit traitée.

VENIN DE VARAN

Vecteur : Injection

Vitesse : 1 heure

Pénétration : 0

Puissance : 6

Effet : Dommages physiques

La morsure du varan est douloureuse mais aussi venimeuse. Le venin induit un gonflement rapide et des douleurs lancinantes en circulant dans le flot sanguin.

Message Urgent...



TRANSMISSION.....



Ours grizzly

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
9	4	4	9	3	3
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
2	3	0	6	7	1

Fréquence : inhabituelle

Déplacement : 15 / 45

Compétences : Combat à mains nues 3, Course 2, Escalade 2, Intimidation 2, Perception 3, Pistage 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes / Morsure : VD 5P, PA 0), Sens accru (odorat)

Notes : Allonge +1, Armure naturelle +1

Animaux similaires : ours Kodiak

Ours noir (ours noir d'Asie, ours malais) : Constitution 8, Force 8

Panda : Constitution 8, Force 8, Exigence alimentaire (bambou)

Sanglier

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
5	4	4	5	1	3
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
2	2	0	6	7	1

Fréquence : inhabituelle

Déplacement : 10 / 40

Compétences : Combat à mains nues 2, Course 1, Perception 2, Pistage 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Défenses / Morsure : VD 3P, PA 0), Sens accru (odorat)

Animaux similaires : cochon sauvage, phacochère

PRIMATES

Les primates sont les parents génétiques les plus proches des métahumains. Les lémuriens, les singes du Vieux et du Nouveau monde, les grands singes, tous entrent dans cette catégorie.

Babouin

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
4	4	5	4	2	3
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
4	3	1	6	8	1

Fréquence : rare

Déplacement : 15 / 30

Compétences : Armes contondantes 2, Armes de jet 1, Athlétisme (GC) 3, Combat à mains nues 4

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 4P, PA 0)

Animaux similaires : chimpanzé, orang-outan

Gibbon : Constitution 2, Force 2, Allonge +1

Gorille : Constitution 6, Force 5, Allonge +1

Le saviez-vous ?.....



Les chimpanzés peuvent fabriquer des outils, interagissent entre eux au sein de groupes sociaux sophistiqués, peuvent apprendre la langue des signes, font preuve d'un comportement altruiste et peuvent même rire. Ils ne sont toutefois pas reconnus comme une espèce consciente, en dépit de tout cela. On ne leur accorde donc pas de droits non plus.

VENIN DE LORIS

Vecteur : Ingestion, Injection

Vitesse : Immédiate

Pénétration : 0

Puissance : 7

Effet : Nausée

Les loris couvrent leurs bébés de ce venin pour décourager les prédateurs. Ils portent également du venin à leurs bouches afin de délivrer des morsures toxiques. Le venin entraîne gonflements et nausées. Leur sac à venin se situe dans leur coude.

Lémurien

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
0	1	2	0	3	2

Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
1	1	0	6	4	1

Fréquence : rare

Déplacement : 5 / 10

Compétences : Escalade 2, Infiltration 2, Perception 2

Faiblesse : Fragilité 2

Animaux similaires : ouistiti pygmée, tarsier

Loris : Venin (venin de loris)

Le saviez-vous ?.....

Le tarsier est le plus petit primate au monde. On peut le trouver sur les îles d'Asie du Sud-est. Les tarsiers mesurent 15 cm et ont des globes oculaires énormes comparés à leur taille (16 mm de diamètre). Second dans la liste des plus petits primates et très proche du tarsier, on trouve le ouistiti pygmée, bien il soit toujours considéré comme le plus petit des vrais singes. Le loris arrive en troisième avec une taille de 30 cm.

Singe vert

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
1	4	3	2	2	3

Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
3	2	1	6	6	1

Fréquence : inhabituelle

Déplacement : 10 / 20

Compétences : Armes contondantes 2, Armes de jet 1, Athlétisme (GC) 3, Combat à mains nues 3, Infiltration 2, Perception 3

Animaux similaires : lémurien, macaque, mangabé, colobe

Ouistiti (saïmiri, singes du genre presbytis) : Fragilité 2

SERPENTS

Les serpents sont des reptiles sans membres que l'on trouve sur tous les continents, l'Antarctique excepté.

Cobra

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
1	4	1	1	1	3

Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
1	2	0	6	4	1

Fréquence : courante

Déplacement : 5 / 10

Compétences : Combat à mains nues 2, Infiltration 3, Perception 2, Pistage 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 3P, PA 0), Sens acrus (détection de chaleur), Venin (venin de cobra)

Animaux similaires : serpent corail, vipère, vipère heurtante

Python

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
4	4	1	4	1	5

Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
1	2	0	6	6	1

Fréquence : courante

Déplacement : 3 / 7

Compétences : Combat à mains nues 4, Escalade 2, Infiltration 2, Perception 2, Pistage 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 3P, PA 0), Sens acrus (détection de chaleur)

Animal similaire : Boa constricteur : Constitution 6, Force 8

VERMINE DE PETITE TAILLE

Certains des plus grands rôles, et des plus divers, dans les écosystèmes du monde sont assurés par la vermine de petite taille. Ces rôles incluent : servir de repas à de plus grandes créatures, assurer la propagation de la flore et se nourrir de proies bien plus grandes. Même confrontés à l'expansion urbaine, ils se sont adaptés et leur population a augmenté bien plus facilement que celle des autres espèces.

Anole

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
0	4	2	0	2	1

Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
1	1	1	6	3	1

Fréquence : courante

Déplacement : 5 / 8

Compétences : Combat à mains nues 1, Perception 2

Animaux similaires : couleuvre à collier, dragon barbu, moloch, famille des scinques

Grenouille : Gymnastique 3 (Saut +2), Amphibie

Caméléon : Camouflage adaptatif

Gecko : Pattes d'araignée

Iguane (goanna) : Constitution 1, Fragilité 2



VENIN DE VEUVE NOIRE

Vecteur : Injection
Vitesse : 1 minute
Pénétration : 0
Puissance : 5
Effet : Dommages physiques, Nausée

VENIN DE SCORPION

Vecteur : Injection
Vitesse : 1 Tour de combat
Pénétration : 0
Puissance : 7
Effet : Dommages physiques

POILS URTICANTS

Vecteur : Contact
Vitesse : Immédiate
Pénétration : 0
Puissance : 5
Effet : Désorientation

Si elle se sent menacée, la tarentule se frotte les pattes et dissémine de fins poils barbelés. Les poils collent à la peau et aux yeux du prédateur, provoquant une irritation.

Araignée

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
0	2	2	0	1	2
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
1	1	0	6	4	1

Fréquence : courante

Déplacement : 3 / 8

Compétences : Escalade 1, Infiltration 2, Perception 2

Pouvoirs : Conscience collective, Pattes d'araignée

Notes : Allonge -1

Animaux similaires : arachnides

Veuve noire (recluse brune, scorpion) : Venin

Aranéides : Projection de substance (soie)

Tarentule : Projection de substance (poils urticants)

Le saviez-vous ?.....

Les poils urticants sont le composant principal du poil à gratter.

Blatte

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
0	1	3	0	1	2
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
0	1	0	6	5	1

Fréquence : courante

Déplacement : 2 / 5

Compétences : Esquive 3, Infiltration 3, Perception 2

Pouvoirs : Conscience collective, Pattes d'araignée

Notes : Allonge -1

Animaux similaires : nêpe

Moustique (mouche) : Intuition 1, Initiative 4, Esquive 1, Vol 1

Sauterelle (criquet) : Gymnastique 1 (Saut +2), Vol 1

Scarabée (hanneton, libellule) : Vol 2

Papillon (mite) : Esquive 1, Vol 1

Fourmi de feu

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
0	1	1	0	1	2
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
2	1	0	6	3	1

Fréquence : courante

Déplacement : 2 / 5

Compétences : Esquive 3, Infiltration 3, Perception 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Piqûre : VD 2P, PA -2), Conscience collective, Pattes d'araignée

Notes : Allonge -1

Animal similaire : Abeille (guêpe) : Vol 1

ANIMAUX VOLANTS

Les animaux volants défient la gravité et s'élèvent parmi les cieux. La plupart ne connaissent aucune frontière terrestre et se déplacent entre les continents.

RAPACES

Portant aussi le nom d'oiseaux de proie, ils sont les chasseurs du ciel.

Aigle

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
2	5	3	2	2	3
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
3	3	0	6	6	1

Fréquence : inhabituelle

Déplacement : 20 / 80 (en vol)

Compétences : Combat à mains nues 3, Perception 3, Pistage 2, Vol 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes / Bec : VD 3P, PA 0), Sens accru (Amplification visuelle (2), zoom)

Animaux similaires : harpie féroce, pygargue à tête blanche, urubu à tête rouge

Albatros

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
2	4	3	3	2	2
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
2	3	0	6	5	1

Fréquence : inhabituelle

Déplacement : 20 / 40 (en vol)

Compétences : Combat à mains nues 1, Perception 2, Vol 4

Animaux similaires : condor, cormoran, frégate, pélican

Le saviez-vous ?.....

Les albatros peuvent planer pendant des heures sans battre des ailes et ils n'atterrissent que pour se réunir en période de reproduction. Ils se sont adaptés et ont trouvé de nouveaux sites de nidification sur les plateformes pétrolières et les énormes navires porte-conteneurs.

Hibou

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
1	4	3	1	2	4
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
2	2	0	6	7	1

Fréquence : inhabituelle

Déplacement : 20 / 60 (en vol)

Compétences : Combat à mains nues 2, Perception 3, Pistage 2, Vol 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes / Bec : VD 2P, PA 0), Sens accrus (vision nocturne)

Animaux similaires : épervier, grand-duc, milan, vautour

Chouette effraie (harfang des neiges) : Fragilité 1, Infiltration 2

Faucon (messager sagittaire) : Fragilité 1

Crécerelle : Fragilité 2

VERMINE VOLANTE

Ces animaux sont classés dans la catégorie de la vermine principalement du fait de leur taille minuscule. Ils mangent des insectes, des graines et n'importe quels déchets que leur offre la civilisation.

Canari

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
0	2	2	0	1	1
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
1	1	0	6	3	1

Fréquence : courante

Déplacement : 20 / 40 (en vol)

Compétences : Perception 2, Vol 2

Animaux similaires : colombe, pinson, geai, tourterelle, inséparable, perruche, pigeon, rouge-gorge

Colibri : Vol 4

Corneille

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
1	3	2	0	1	4
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
3	3	0	6	6	1

Fréquence : courante

Déplacement : 20 / 40 (en vol)

Compétences : Combat à mains nues 1, Perception 3, Vol 4

Pouvoir : Conscience collective

Faiblesse : Fragilité 2

Notes : Allonge -1

Animaux similaires : choucas des tours, corbeau, pie

Perroquet (ara) : Logique 4, Imitation

Chauve-souris : Sens accrus (écholocalisation), Fragilité 3

Tétrás (caille) : Logique 2, Fragilité 3

VOLATILES

Entre les chasseurs et la vermine, on trouve divers autres oiseaux. Certains d'entre eux ont été domestiqués afin de fournir de la nourriture — soit directement en étant eux-mêmes mangés, soit par leurs œufs.

Canard

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
1	3	2	0	1	2
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
1	1	1	6	4	1

Fréquence : courante

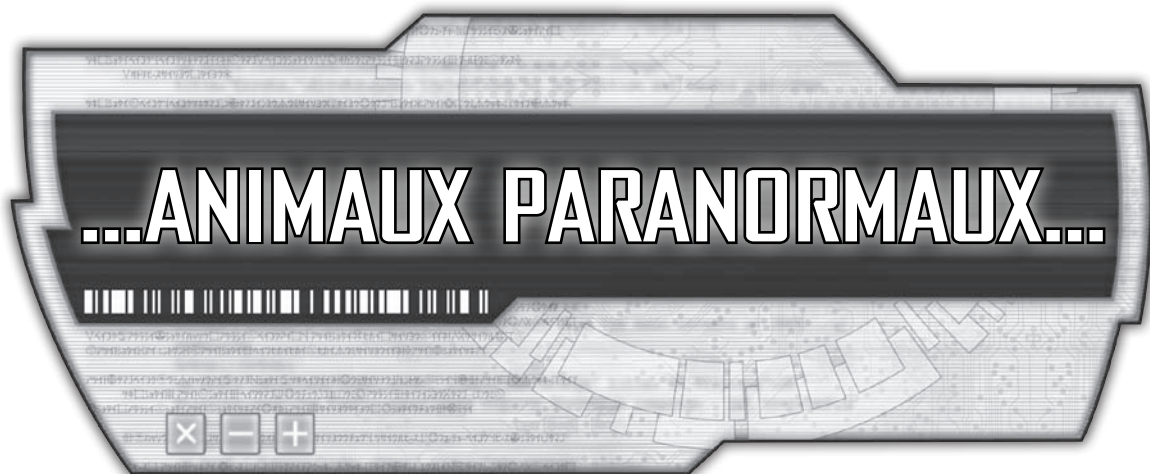
Déplacement : 20 / 45 (en vol)

Compétences : Perception 2, Vol 3

Faiblesse : Fragilité 2

Animaux similaires : cygne, dinde, faisan, mouette, oie, paon

Poulet : Agilité 1



Rigger X émettait sur le réseau tactique. « Drones aériens mobiles en position. » Tout en émettant, il donna mentalement l'ordre à deux drones Optic-X de Lockheed de quitter son Roadmaster. Il ramena alors les données vidéo de la caméra de son Renraku Stormcloud dans son champ de vision et s'en servit pour désigner une destination aux Lockheed ainsi que leurs plans de vol. Il émit à nouveau sur le réseau tactique. « La cible continue à se déplacer, vitesse cinq km/h, direction nord-ouest. Si elle continue à cette vitesse, il nous reste cinq minutes avant qu'elle n'atteigne le fleuve. »

« Bien compris », lui répondit une voix provenant du réseau. « Nous avons la confirmation visuelle. Il semble qu'elle soit toujours en train de se diriger droit vers le piège. L'IEM devrait se déclencher 30 secondes après mon top. »

Quelques battements de cœur plus tard, « Top ».

Rigger X vérifia deux fois la vitesse de ses drones et transmit, « Drones aériens hors de portée de l'IEM. Rotation pour acquisition de trajectoire entamée. Attaque aérienne débutera dans 35 secs ». En guise de mesure préventive, il indiqua au Stormcloud — son mécanicien avait insisté pour qu'il soit renforcé — d'augmenter son altitude d'encre 500 mètres. Tandis que le Stormcloud s'élevait, Rigger X augmenta le taux de zoom pour pouvoir observer d'encre plus près.

La cible avançait toujours d'un pas lourd. Les relevés de données indiquaient que la créature maintenait son rythme actuel. Les estimations de sa masse donnaient à la bête 7 500 kilogrammes pour une longueur de 14,5 mètres. Tout semblait se dérouler selon le plan — apparemment, le juggernaut ne soupçonnait rien.

Réponse du réseau tactique. « Cinq secondes, la cible est déjà à portée de tir. »

Une lumière rouge clignota sur son commlink pour signaler le début de l'impulsion. Toutes les données visuelles de Rigger X passèrent au bleu et le réseau tactique se mit complètement hors-ligne. Un instant plus tard, il entendit une faible détonation. Sa respiration s'accéléra, même s'il se rappelait que tout ceci était censé se produire. Il se força à compter jusqu'à dix puis commença à trifouiller le réseau afin de connecter quelque chose, quoi que ce soit.

Les drones Optiques-x furent les premiers à se reconnecter, juste à temps pour qu'il vit leurs mitrailleuses ouvrir le feu en mode de tir automatique, aspergeant le juggernaut d'un barrage de balles électrifiées.

Tout en indiquant aux drones de continuer leurs attaques sur l'objectif, il émit : « Il est toujours en mouvement », sur le réseau tactique, avant de se rendre compte que celui-ci était toujours hors-ligne.

Aucune réponse ne provenait, ni du Stormcloud ni du réseau tactique. Jetant un coup d'œil sur les données vidéo provenant des caméras des autres drones, il vit pourquoi. Les véhicules composant l'embuscade s'étaient déplacés trop près du centre de l'impulsion. Les véhicules étaient immobiles et personne ne semblait bouger à l'intérieur.

Alors que Rigger X observait la scène, l'attention de la créature massive fut attirée vers un des Thundercloud Morgan. Elle aplatit l'avant du véhicule d'une claqué de patte antérieure et le juggernaut commença à le dévorer. Bien que le drone ait subitement commencé à faire feu de ses mitrailleuses, le juggernaut ne semblait pas conscient de l'attaque.

Le réseau tactique était toujours naze alors que Rigger X démarrait le Roadmaster et transmettait aux Lockheed le signal de retraite.

À l'aube de l'Éveil, la planète regorgea subitement d'une variété immense d'animaux dotés d'adaptations miraculeuses aux niveaux ambiants du mana. Un certain nombre de ces créatures sont détaillées ici à titre d'exemple. Certaines sont des proies courantes, d'autres sont des prédateurs et certaines autres semblent être complètement inoffensives. Toutes ces créatures font du Sixième monde un endroit très différent de l'âge qui l'a précédé.

- Je vous interromps deux secondes. Parce que je vous aime bien et parce que ce sera plus pratique pour vous, j'ai intégré à cette partie les créatures issues de notre compilation *Parazozoologie*. Ne vous étonnez pas si vous voyez réapparaître des commentaires, nous les avions ouverts dans la publication d'origine.
- Fastjack

CÔTES OCÉANIQUES

Cet environnement englobe les mers peu profondes près du rivage. Au-delà de ces régions côtières, le plateau continental arrive à son terme et les eaux de l'océan deviennent sensiblement plus profondes. Les eaux peu profondes, les mares résiduelles, les plages et les estuaires sont généralement fourmillants de vie.

ALBATROS FLAMBOYANT

Diomedea scintillans

Habitat naturel : océans et îles.

Répartition géographique : à proximité de l'Arctique et de l'Antarctique.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : l'albatros flamboyant est un très grand oiseau marin aux pieds palmés d'une envergure moyenne de 3 mètres 60, pesant environ un kilogramme. Il a un bec long et solide, ainsi qu'un plumage légèrement coloré de rose et de blanc, bien que l'on trouve des plumes sombres sur le dessus des ailes et de la queue. De plus, le plumage des mâles prend une teinte orangée sur la tête.

Habitudes : l'albatros flamboyant est la variante Éveillée de l'albatros royal. Durant la majorité de l'année, ils se confondent tant par leur apparence que leur comportement avec leurs cousins non-Éveillés, planant grâce aux vents sur des kilomètres pour trouver leur nourriture. Ils ont aussi un comportement grégaire, se rendant sur des îles spécifiques pour se reproduire. À l'instar de leurs cousins ordinaires, les mâles se livrent à de splendides parades aériennes pour attirer leurs partenaires. Durant l'équinoxe de printemps qui marque la période d'accouplement, le mâle flamboyant déploie toute une palette d'effets pyrotechniques, combinant acrobaties aériennes et projections de flammes. Cette démonstration dure quelques jours par an, les oiseaux crachant du feu et s'enveloppant de flammes. Les compagnies de croisière corporatistes comme Majestik Cruise Lines et Hermes Tour emmènent leurs clients vers les îles Campbell ou Enderby en Nouvelle-Zélande pour admirer ce spectacle qui s'étend sur une semaine. Aucun albatros n'est blessé par cette débauche de flammes et de feu, et leurs parades torrides se sont révélées des plus bénéfiques à l'environnement quand elles sont exécutées près du sol. Les flammes carbonisent les déchets provenant de l'océan, qui se combinent avec les nitrates générés par le guano pour créer un fertilisant naturel qui facilite la croissance des végétaux insulaires.

Ares a fait des efforts pour conserver l'écosystème des îles intactes, mais durant la ruée vers l'orichalque de 2060, ces lieux souffrirent d'opérations de forages clandestines et d'embuscades entre mercenaires, avant que le filon ne s'épuise. Entre 2060 et 2062, la population d'albatros scintillants a décliné, ceux-ci étant chassés par les mercenaires pour se nourrir.

La femelle pond deux œufs lors de chaque période de reproduction. La plupart du temps, après l'éclosion, les oisillons se battent pour attirer l'attention des parents. Ceci inclut l'usage de leurs pouvoirs, ce qui se révèle habituellement fatal pour le plus faible. Peu de prédateurs s'aventurent à attaquer un oisillon vivant à cause de leur capacité à générer des flammes dès l'âge de quelques semaines. Les crabes ont appris soit à prendre un seul des œufs (s'il y en a deux), soit à attendre qu'un des deux oisillons soit vaincu.

- L'albatros c'est bien joli à prendre en photo, tout ça, mais moi c'est les crabes qui mangent leurs œufs ou leurs oisillons morts sur l'île qui m'intéressent le plus. Je pense qu'ils doivent être Éveillés car je ne les ai vus dans aucun knowsoft. Ils ont une carapace rouge complètement polie. Quand je dis rouge, je veux dire couleur rubis, en aussi brillant. Ils ne font que dix à vingt centimètres de large mais une fois sertis sur de jolies montures, ils font de super bijoux à vendre sur les bateaux à touristes.
- Kane

- Hein ? Mais bon dieu depuis quand tu t'occupes d'art et d'artisanat, Kane ?

- Pistons

- Hé ! Même les pirates ont besoin de vacances !

- Kane

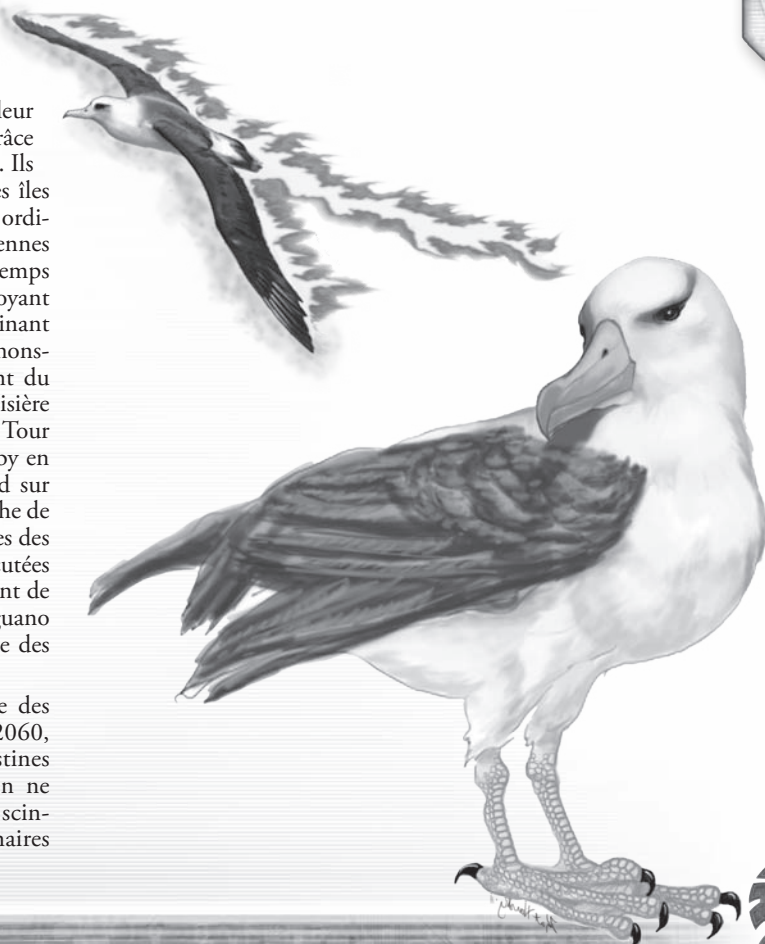
Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
2	4	3	3	2	2	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	0	6	2	5	1	

Déplacement : 20 / 40 (vol)

Compétences : Combat à mains nues 1, Perception 2, Vol 4

Pouvoirs : Attaque élémentaire (feu), Aura énergétique (feu), Contrôle animal (oiseaux marins)

Faiblesses : Exigence alimentaire (poisson)



BOOBRIE

Grus carnivore

Habitat : rivages océaniques, rivages lacustres, et estuaires.

Répartition géographique : côte ouest de l'Amérique du Nord, côte du Golfe du Mexique et péninsule de la Floride.

Fréquence : courante.

Identification : le boobrie est un grand oiseau échassier ressemblant à une grue. Il possède un bec rouge légèrement crochu et des pattes palmées munies de griffes. Il mesure 1 mètre 85 de haut pour une envergure de 2 mètres 80 et une masse de 10 kilogrammes. Son plumage varie du noir au gris foncé, tandis que ses pattes sont du même rouge vif que le bec. Son cri distinctif est plus rauque que celui du paon.

Habitudes : le boobrie mange des poissons. Il reste immobile en eau peu profonde jusqu'à ce qu'un poisson vienne nager près de lui. Avec des réflexes rapides comme l'éclair, il attrape alors le poisson avec son bec. D'une patte griffue, il saisit et déchiquète les poissons en morceaux suffisamment petits pour être dévorés. Le boobrie est un chasseur opportuniste et il ne laissera pas passer les petits mammifères ou les oiseaux qui s'approchent à portée. On sait que le boobrie se nourrit également de charogne.

Les boobries nichent en volées pouvant compter jusqu'à 100 individus. Ils fabriquent des nids sur plateforme sur l'eau et pondent deux œufs à la fois. Les deux parents prennent soin de leurs jeunes. Lorsqu'ils pêchent en nombre, ils se répartissent le long du rivage. Ce comportement de « meute » est une tactique de défense mutuelle. Lorsqu'un boobrie est attaqué, il pousse un cri, signal pour le reste de la volée de venir à son aide. La taille de l'oiseau, ses griffes tranchantes et son bec sont généralement des agents de dissuasion efficace envers les prédateurs.

Les boobries sont porteurs d'un virus assimilé au SIVTA-3 (p. 132, *Augmentations*). Bien que le virus soit en sommeil chez l'espèce, le virus se réveille lorsqu'il est transmis aux victimes et aux prédateurs de l'oiseau.

Les boobries font une courte migration vers le sud pendant l'hiver. Récemment, une grande partie de l'habitat des boobries en Californie a été détruite par les Twins (les séismes jumeaux de 2009). Les boobries de la côte Ouest émigrent désormais vers l'est et la côte du Golfe du Mexique, en évitant les cours d'eau pollués. Toutefois, plusieurs volées ont disparu avant que n'apparaisse ce changement.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
2	3	5	2	2	3	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
2	2	6	3	8	1	

Déplacement : 20 / 45 (en vol)

Compétences : Combat à mains nues 4, Perception 2, Vol 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes / Morsure : VD 3P, PA 0), Pestilence (SIVTA-3)

Notes : Allonge +1

DAUPHIN FANTÔME

Delphinus spectre

Habitat naturel : eaux côtières du Pacifique.

Répartition géographique : Asie du Sud-Est et océan Indien.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : les dauphins fantômes sont une espèce de cétacés similaires en apparence aux dauphins à bosse. Ils mesurent entre deux à trois mètres de long et pèsent 190 kilogrammes en moyenne. La couleur de leur peau est généralement grise ou blanche marbrée de rose, à cause des vaisseaux sanguins proches de l'épiderme. Ils ont un museau étroit en forme

de bec pourvu de petites dents aiguisées et possèdent un aileron dorsal de quinze centimètres presque translucide, tel du verre dépoli. Les spécimens jeunes sont gris et palissent au fur et à mesure qu'ils grandissent. Les dauphins adultes perdent doucement la coloration de leur aileron dorsal, jusqu'à ce que ce dernier devienne transparent.

Habitudes : les dauphins fantômes sont une mystérieuse variante Éveillée du dauphin blanc de Chine. Malgré les rumeurs et les vidéos circulant sur la Matrice, leur comportement reste encore largement méconnu. La majorité des bateaux, ports ou plateformes flottantes se trouvant sur leur chemin connaissent pannes et accidents divers, même s'il existe quelques cas reportés de dauphins fantômes sauvant des personnes de la noyade. Ils sont souvent aperçus en période de grosse mer, leur permettant de se soustraire à toute détection visuelle ou thermique. Il leur arrive de se mêler à d'autres cétacés et de rejoindre des bancs de dauphins ordinaires ou de dauphins lune pour voyager et chasser.

Bien que l'on ne sache que peu de choses au sujet de leur reproduction, certains émettent l'hypothèse que les dauphins fantômes migreraient en direction des terres, dans des lacs reculés d'eau douce. Leur forme brumeuse expliquerait le fait qu'ils puissent avoir accès à de tels lieux, venant ainsi corroborer les différents témoignages de grandes créatures lacustres de par le monde. En plus de leurs prédateurs naturels comme les mégalodons ou les orques loups, les dauphins fantômes ont récemment dû faire face à la menace métagumaine. Certaines corporations chinoises ont ajouté l'AgHexHex à l'arsenal de défense paranormale de leurs plateformes pétrolières off-shore et de leurs bateaux de marchandises afin de dissuader les dauphins fantômes d'attaquer. Ces derniers montrent cependant un certain degré d'intelligence et des bancs de dauphins fantômes arrivent à coordonner leurs attaques et font preuve de plus d'agressivité à l'encontre des bateaux équipés de diffuseurs d'AgHexHex.

• Les dauphins fantômes sont une vraie plaie. J'essaie de me tenir loin des brumes de leurs bancs autant que possible quand je ne les ai pas au cul. Les équipements de navigation deviennent fous quand des dauphins fantômes sont dans les parages. Une fois je regardais mon GPS et j'ai vu comment il a « corrigé » notre position pour nous foutre quelque part dans le Conseil corporatif pueblo, à l'est de l'ELC.

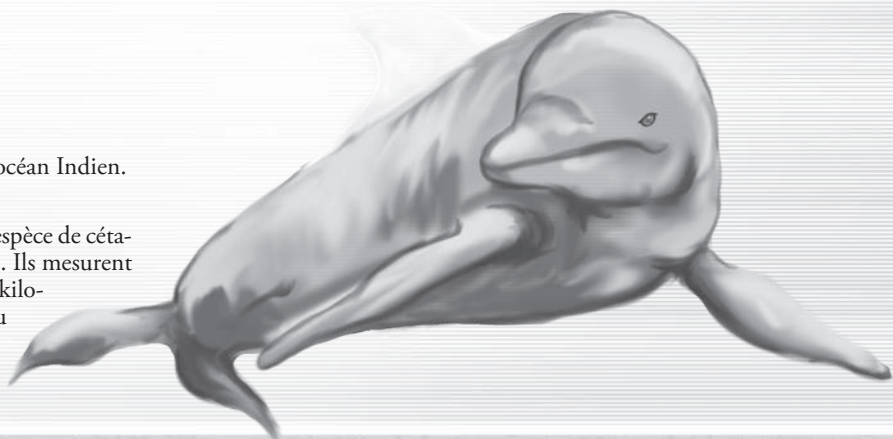
• Kane

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
8	5	5	8	3	4	4
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
4	0	6	4	9	1	

Déplacement : 20 / 80 (nage)

Compétences : Combat à mains nues 2, Gymnastique 4, Lancement de sorts 4, Natation 4, Perception 3, Plongée 2

Pouvoirs : Accident, Forme brumeuse, Recherche, Sens accrus (sonar), Sort inné (Brume)



DAUPHIN LUNE

Delphinus luna

Habitat naturel : eaux côtières du Pacifique.

Répartition géographique : Inde et Asie du Sud-Est.

Fréquence : rare.

Identification : le dauphin lune est une espèce de cétacé similaire aux autres dauphins, mesurant 3 mètres 50 de long en moyenne et pesant 200 kg environ, dont la peau semble recouverte d'un nacre blanc albâtre. Le front du dauphin lune est légèrement bombé et surplombe son bec.

Habitudes : le dauphin lune est encore plus méconnu que le dauphin fantôme avec seulement une poignée de photos vérifiées prises ces dix dernières années. Une des raisons de leur nature insaisissable est leur capacité à créer et projeter des paysages illusoire au gré de leurs voyages du sud de la mer de Chine jusqu'au nord de l'océan Pacifique. La légende veut que les dauphins lune, à l'instar des natifs de l'archipel d'Hawaï, proviendraient du continent perdu de Mu, et que les illusions qu'ils projettent ne seraient autres que le souvenir du mythique continent auquel chaque dauphin accéderait à travers la mémoire collective de l'espèce. Leurs illusions s'avèrent très dangereuses lorsque les dauphins lune s'approchent des côtes ou qu'ils traversent les routes maritimes, faisant dériver les bateaux essayant d'éviter des récifs imaginaires ou faisant se perdre les voyageurs dans des territoires fantasmagoriques. Ces illusions sont si dangereuses que les autorités des Philippines ont développé un système d'avertissement à destination des pêcheurs et des touristes pour les alerter de toute présence potentielle de dauphins lune sur leurs routes. De telles mesures posent cependant un grand dilemme car le dispositif renseigne également les braconniers et marchands de talismans qui traquent le dauphin lune pour sa peau. Une fois tannée, celle-ci garde son reflet blanc nacré, et peut être vendue de 17 000 à 30 000 nuyens au marché noir. En 2067, le grand dragon Lung instaura la peine de mort pour toute personne surprise en train de chasser le dauphin lune ou en possession de parties de leur corps, et une prime de 20 000 nuyens sur la tête de tout braconnier ayant échappé aux forces de police.

En dehors de cela, le comportement du dauphin lune est identique à celui des autres dauphins : ils chassent les bancs de poissons, nagent en communauté, etc. Ils se mêlent aux autres espèces de cétacés, voyageant en bancs composés de dauphins fantômes et dauphins ordinaires. Les dauphins lune ont également été aperçus dans l'espace astral, et sont parfois confondus avec des esprits de l'eau.

• J'ai reçu cette lettre de marque du grand dragon Lung, m'autorisant à faire le grand ménage dans ce panier de crabes qu'est le monde de la piraterie. Ça me fait bizarre d'ailleurs de pouvoir faire légalement ce que je ferais de toute façon de bon cœur contre d'autres « confrères ». Perso, je ne comprends pas pourquoi les gens décident de chasser ces animaux. Si tuer un dauphin porte malheur, que dire alors d'un dauphin pouvant dissimuler tout un récif ?

• Kane

• Depuis quand tu es devenu superstitieux toi ?

• Sticks

• Comment crois-tu que j'ai survécu si longtemps avec trente pays sur le dos qui essaient de m'avoir ?

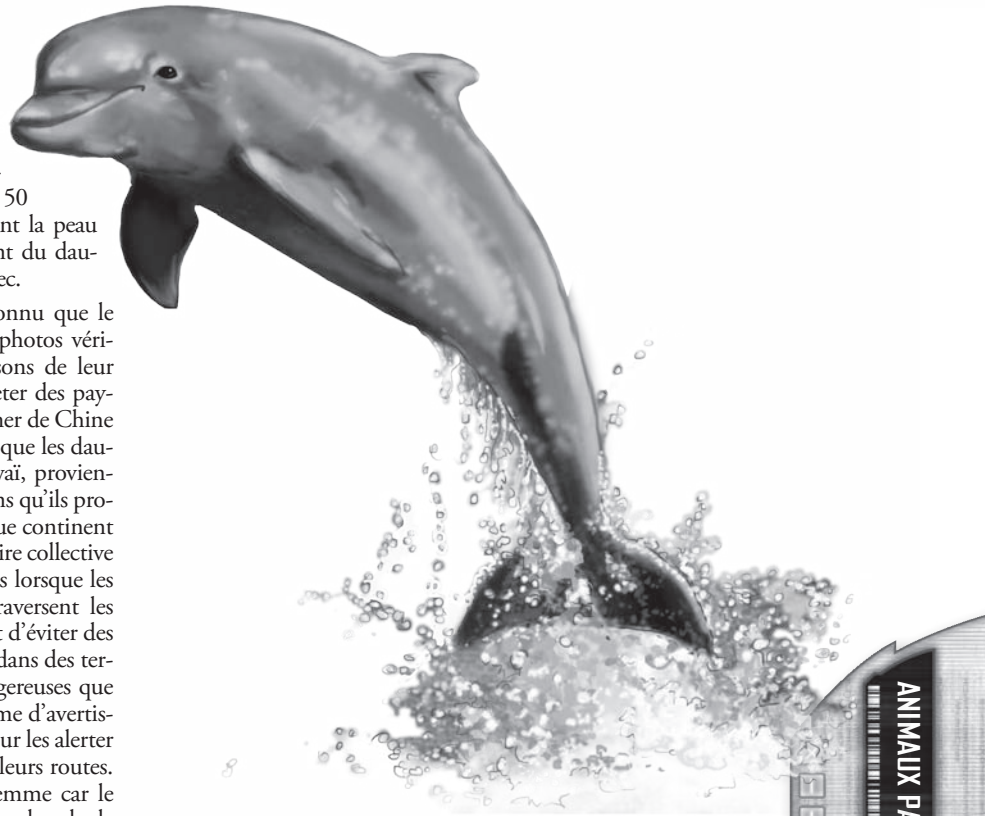
• Kane

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
8	5	5	8	3	4	4
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
4	0	6	3	9	1	

Déplacement : 20 / 80 (nage)

Compétences : Combat à mains nues 2, Gymnastique 4, Natation 4, Perception 3, Plongée 2

Pouvoirs : Charme féérique, Nature duale, Sens accrus (sonar)



EACH UISGE

Equus aquaticus

Habitat : régions côtières et lochs (mer et eau douce).

Répartition géographique : îles britanniques et côtes d'Europe du Nord.

Fréquence : inhabituelle.

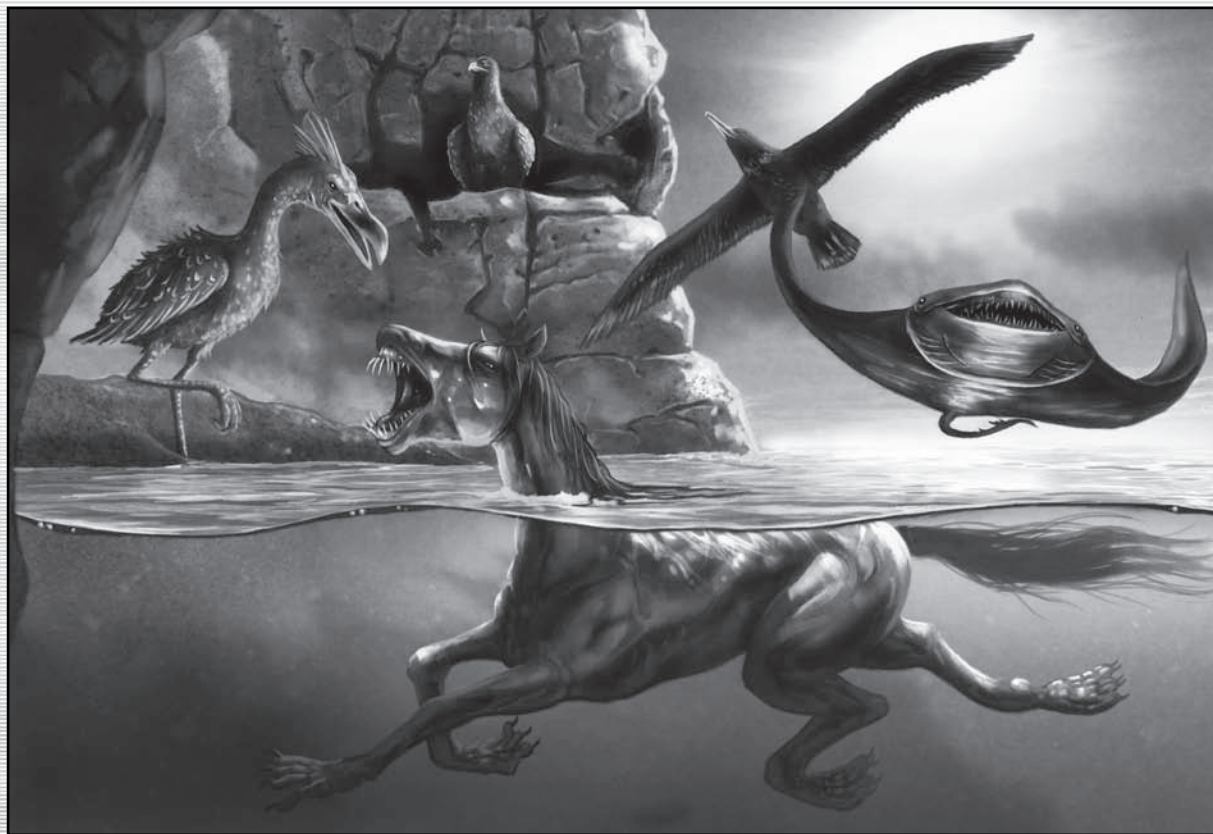
Identification : l'each uisge (prononcé *èch-ouichkè*) est un mammifère aquatique ressemblant à un cheval muni d'une sombre crinière flottante. Il possède également une paire de courtes cornes derrière les oreilles et des dents tranchantes. À la place de sabots, ses pattes sont dotées de quatre ou cinq doigts griffus.

Habitudes : l'each uisge est une créature étrange qui se nourrit exclusivement de chair métahumaine. Il essaie d'obliger sa victime à le chevaucher et retourne ensuite dans l'eau pour noyer son cavalier. La couche hydrophobe collante de l'each uisge est un adhésif puissant qui empêche la victime de s'échapper. Si la compulsion ne fonctionne pas, l'each uisge peut piétiner sa victime ou la tirer dans l'eau.

Une fois la victime noyée, l'each uisge la déchiquète, en commençant par le ventre et en se débarrassant du foie, toxique pour son métabolisme. L'animal dévore ensuite le reste de la victime.

Bien que l'each uisge suive un régime de chair métahumaine, il est partial dans le choix du métatype et sur les parties qu'il mange sur le métahumain. Ces prédateurs ne mangent pas de chair de troll et ne mangeront de chair d'ork que si rien d'autre n'est disponible. Ceci est peut-être dû aux dépôts dermiques d'un troll, à une question d'apparence ou même peut-être au goût. Les each uisges, bien sûr, tueront les trolls s'ils y sont confrontés.

Il est doté de poumons, ainsi que d'ouïes le long du cou, lui permettant de respirer dans l'eau et en dehors. Entre chaque patte griffue, les doigts sont légèrement palmés à fins de mobilité nataoire, bien qu'il se déplace de façon anormalement rapide dans l'eau et en dehors. Un each uisge est capable de rester hors de l'eau jusqu'à quatre heures avant de devoir y retourner. Les autopsies montrent que les poumons sont complètement fonctionnels, il est donc possible qu'il existe une



TRANSMISSION.....

autre condition physiologique. L'adhésif qui colle la victime à l'échouage perd son adhérence et se décompose rapidement lorsque l'animal meurt.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
9	5	2	9	4	3	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
4	2	6	4	5	1	

Déplacement : 30 / 80 (en nageant ou en courant)

Compétences : Combat à mains nues 4, Course 2, Natation 4, Perception 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes / Morsure : VD 6P, PA 0), Collage, Compulsion, Garde magique (Personnel), Mouvement (Personnel), Sens accru (sonar, vision nocturne)

Faiblesses : Allergie (foie, Grave), Exigence alimentaire (chair métahumaine)

RAIE DE LA NUIT

Aetobatus Aerii

Habitat : régions côtières et océans.

Répartition géographique : régions ceinturant le Golfe du Mexique et la mer des Caraïbes.

Fréquence : extrêmement rare.

Identification : l'apparence de la raie de la nuit est semblable à celle des raies marines, en moyenne 1 mètre 80 de longueur pour une envergure de 3 mètres. La raie de la nuit possède plusieurs rangées de dents tranchantes et fines comme des aiguilles. Leur peau est d'un noir de jais et leur queue longue de 70 centimètres se termine par quatre épines venimeuses. La raie de la nuit peut également voler dans les airs.

Habitudes : la créature surnommée raie de la nuit est un aigle de mer Éveillé, bien qu'elle ne soit pas restreinte au milieu aquatique. Elle peut léviter dans l'air par des moyens magiques. La

raie de la nuit est nocturne, et chasse des proies telles que les petits mammifères et les chauves-souris. Sa peau noire de jais le rend pratiquement invisible la nuit. Pour chasser, elle fait un premier passage sur sa proie et se sert de sa queue semblable à un fouet afin d'injecter une neurotoxine à sa victime. Une fois la proie blessée, la raie pique sur elle pour la dévorer, déchiquetant sa victime au moyen de ses nombreuses rangées de dents.

La raie de la nuit demeure néanmoins toujours une créature aquatique. Elle ne possède pas de poumons ; elle a développé, toutefois, la capacité de respirer hors de l'eau grâce à la respiration cutanée. Elle inspire de l'air et le fait passer au travers d'un mucus fortement salé qui recouvre une membrane absorbant l'oxygène située sur ses branchies. En suivant cette méthode, elle peut continuer à respirer pendant huit heures avant de devoir retourner à l'eau. Ce système respiratoire produit un léger sifflement mais ne nuit pas à la furtivité de la raie. Avant de quitter l'eau, elle se couvre également de ce même mucus afin d'empêcher sa peau de se dessécher.

Les raies de la nuit sont une espèce très rare. On ne possède une documentation que sur moins de vingt spécimens observés dans l'eau et en dehors. Il existe des rapports faisant état de métahumains piqués par des raies de la nuit mais ceux-ci n'ont pas été attaqués plus avant ni dévorés. Bien que les raies de la nuit soient de nature duale, on ne les jamais observées chasser sur le plan astral.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
6	6	4	6	1	4	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	2	6	4	8	1	

Déplacement : 15 / 30 (en nageant)

Compétences : Arme à distance exotique (Épines de queue) 3, Combat à mains nues 3, Filature 2, Lancement de sorts 4, Natation 2, Perception 2

Pouvoirs : Arme à distance naturelle (Dard : VD 2P, PA 0), Arme naturelle (Morsure : VD 4P, PA 0), Chape d'ombre, Silence, Sort

inné (Lévitation), Venin (Vecteur : Injection, Vitesse : 1 Tour de combat, Puissance : 6, Effet : Dommages physiques)

Notes : Allonge -1

ROKH

Diomedea roc

Habitat : eaux océaniques et falaises sur le rivage.

Répartition géographique : régions côtières nord-américaines.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : le rokh est le plus immédiatement caractérisé par son envergure de 6 mètres. L'oiseau marin peut atteindre une longueur de 2 mètres et une masse de plus de 30 kilogrammes. Le plumage de l'oiseau est blanc pour la plus grande partie, bien qu'il devienne plus foncé pour devenir noir à l'arrière de ses ailes et de sa tête. Ses serres et son bec sont crochus et effilés afin de pouvoir déchirer et lacérer ses proies animales.

Habitudes : le rokh est une variante Éveillée de l'albatros (*Diomedea exulans*) qui se développe pour devenir sensiblement plus grand que son cousin ordinaire. Comme ses cousins, le rokh est un carnivore se nourrissant principalement de proies marines et, de temps en temps, de charogne. Toutefois, le rokh est également un plus grand prédateur, avec une tendance à prendre également pour cible de plus petits oiseaux, qui peuvent comprendre un certain nombre d'oiseaux prédateurs relativement grands. Ces oiseaux sont agressifs et, généralement, des chasseurs solitaires. Ils n'hésitent pas à voler la nourriture des autres prédateurs, y compris celle des métahumains. Il existe des rapports bien documentés faisant état de rokhs volant de la nourriture sur les ponts des bateaux de pêche métahumains.

Les rokhs voyagent le long des deux littoraux nord-américains, en suivant les saisons — de l'extrémité septentrionale des côtes en été aux côtes méridionales en hiver. La migration semble être liée au fait de suivre la proie plutôt que d'une quelconque crainte particulière vis-à-vis de conditions climatiques extrêmes. Ces oiseaux s'aventurent souvent au-dessus de systèmes climatiques dangereux à des altitudes avoisinant les 12 kilomètres. Ils peuvent rester à ces altitudes pendant une longue période, ne descendant bien souvent que juste assez longtemps pour capturer une proie.

Les zones de nidation se trouvent sur les falaises à pic de la côte océanique, principalement dans les régions nordiques où ils résident au milieu du printemps, saison de leur période de reproduction. Les colonies sont densément peuplées et féroce-ment défendues par les rokhs adultes. Les couples d'oiseaux s'unissent pour la vie et la femelle pond un œuf à chaque saison. Les œufs éclosent après cinq semaines, et les jeunes sont capables de voler vers la mi-août. Bien que les couples ne se déplacent pas ensemble en dehors de la saison d'accouplement, ils retournent chaque printemps vers le même nid.

Con	Ag	Réa	For	Cha	Int	Log
4	5	4	4	1	4	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
2	1	6	3	8	1	

Déplacement : 15 / 40 (en volant)

Compétences : Combat à mains nues 4, Perception 3, Vol 5

Pouvoirs : Immunité (pathogènes, toxines), Sens accrus (vision nocturne, zoom)

COÛT ET DISPONIBILITÉ DES CHEVAUX DE SELLE DU SIXIÈME MONDE

Nom	Disponibilité	Coût
Farasi	16	150 000 ¥
Ghazi	16	120 000 ¥
Rinaldo	14	100 000 ¥

SABGARIFYA (FARASI BAHARI)

Equus ferus sabgarii

Habitat naturel : régions côtières et maquis.

Répartition géographique : pourtour de l'océan indien.

Fréquence : rare.

Identification : le sabgarifya est une espèce d'équidé avec un long aileron dorsal se terminant par une queue plate similaire à celle d'une anguille. Des ouïes se situent sur la moitié inférieure de son cou, ce qui lui permet d'avoir la tête hors de l'eau et de respirer malgré tout. Ses pattes sont larges, avec un sabot à trois doigts plutôt qu'un seul. Le farasi bahari possède un pelage soyeux rappelant celui du phoque, aux nuances vertes et marrons, et une paupière secondaire lui permettant de voir sous l'eau. Ses oreilles sont petites et dissimulées par une épaisseur de fourrure. Le sabgarifya mesure entre 1 mètre 50 et 1 mètre 60 au garrot et pèse 500 kilogrammes en moyenne.

Habitudes : le sabgarifya, plus communément connu sous le nom de farasi bahari (ou farasi) est une espèce Éveillée de chevaux qui s'est adaptée aux environnements aquatiques. Plus précisément, les généticiens ont conclu que le farasi s'était Éveillé à partir de la race de chevaux indiens Marwari. La forme du crâne du farasi est similaire à celle du ghazi, quoiqu'adaptée à son habitat. Les farasi sont incapables de se reproduire avec les bayards, ghazi ou les chevaux normaux.

Le farasi vit la plupart de sa vie dans l'eau. Il broute des laminaires ainsi que les broussailles bordant les plages. Les ouïes sont un mode secondaire de respiration, qui permet au farasi de rester sous l'eau indéfiniment. S'il peut rester hors de l'eau pour traverser une étendue de terre, il se déshydrate néanmoins rapidement. Il préfère dormir sur les haut-fonds marins, privilégiant les criques et anses vierges de pollution pour se protéger des tempêtes. Afin de ne pas dériver vers le large, il s'enroule dans des matelas d'algues. Les farasi ont un poulain par saison, avec de rares occurrences de jumeaux. Les petits naissent directement dans l'eau et arrivent, en quelques minutes, à nager suffisamment bien pour suivre leurs parents. Le farasi a plusieurs prédateurs naturels, notamment l'épaulard et le requin (y compris le mégalodon et le requin-torpille) dans l'eau ou le loup sur terre. Les farasi nagent en groupe, gardant les jeunes au milieu. Ils savent se défendre en générant magiquement des geysers d'eau quand la fuite leur est impossible.

Evo India, Seaworld Entertainment de Maritech Enterprise à San Diego, et plusieurs autres corporations ont réussi à dresser des farasi à accepter des cavaliers. L'exemple



le plus notable est la cavalerie Rajput de l'Union indienne. Leur programme a obtenu le surprenant résultat d'une sorte de respiration aquatique symbiotique entre le cavalier et sa monture, rendant caduque le besoin d'équipement de plongée lors d'assauts amphibies.

- C'que j'aimerais mettre la main sur un troupeau des ces farasis. Un coup de galop version 20 000 lieues sous les mers et direction Venise ou LA pour bien se marrer avec quelques attaques surprises.

- Kane

- Tu es complètement cinglé. Aucun cheval ne te fera jamais confiance, et je ne parle même pas de transporter ton pauvre cul. L'une des choses les plus surréalistes que j'ai vues est un troupeau de farasis au galop au fond de l'océan au large de l'Inde.

- Sounder

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
8	5	5	8	3	3	1
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
2	2	6	4	8	1	

Déplacement : 20 / 100

Compétences : Combat à mains nues 2, Course 4, Lancement de sorts 3, Natation 4

Pouvoirs : Arme naturelle (Ruade : VD 4P, PA 0), Attaque élémentaire (eau), Branchies, Mouvement, Sort inné (Oxygénation)

Notes : les farasis ont aussi la capacité innée de glisser sur l'eau sur (Magie×2) mètres comme s'ils possédaient le pouvoir d'adepte Glisse. D'autre part, en plus de pouvoir respirer dans l'eau grâce à leurs branchies, ils peuvent parcourir de longues distances hors de l'eau tant qu'ils sont capables de garder leur corps et leurs branchies humides.

DÉSERT

Les déserts ne reçoivent que très peu de précipitations tout le long de l'année pour subvenir aux besoins de la faune et de la flore. Quel que soit l'animal, il devra creuser, pour se maintenir au chaud ou au frais. Il existe deux types de déserts : les déserts chauds et secs ou les déserts froids. Les déserts chauds et secs reçoivent moins de 15 centimètres de précipitations annuelles. Les déserts froids ont des chutes de neige et des pluies importantes pendant l'hiver.

ALICANTO

Colaptes aurum

Habitat naturel : prairies d'altitude et déserts.

Répartition géographique : désert d'Atacama et régions montagneuses d'Amazonie.

Fréquence : très rare.

Identification : l'alicanto est un oiseau au plumage noir et or dont l'envergure est de 35 cm et pesant 600 grammes en moyenne, poids surprenant lorsqu'on le compare aux autres oiseaux de même taille. Ce surpoids peut être attribué au fait que les plumes ne soient pas simplement de couleur dorée, mais littéralement recouvertes d'or.

Habitudes : cousin Éveillé du pic des rochers peuplant les Andes, le plumage unique de l'alicanto en fait une espèce d'oiseau extrêmement prisée. Si son régime alimentaire de base est essentiellement composé de papillons de nuit et autres insectes, l'alicanto doit également ingérer régulièrement une certaine quantité d'or ou d'argent. Bien que l'on ignore encore pourquoi l'alicanto se délecte de tels métaux précieux, la science retient deux hypothèses quant à sa capacité à en dénicher les fragments. La première suppose que son instinct

lors de la nidification l'amène à inspecter falaises et grottes, potentiellement aurifères ou argentifères, et satisfaire ainsi ses exigences alimentaires. La seconde hypothèse suggère que son instinct migratoire le guide périodiquement vers des gisements de métaux précieux, tout comme les éléphants d'Afrique et leurs salines secrètes.

L'effet le plus remarquable d'une telle métabolisation de l'or et de l'argent est la bioluminescence induite au niveau des plumes. Étant un chasseur nocturne, ses plumes lui procurent donc une source lumineuse légère mais suffisante pour attirer à lui les insectes. Malheureusement, cela a aussi tendance à attirer ses prédateurs, l'alicanto ne réussissant que très difficilement à se soustraire à leur vue.

Lorsque l'alicanto vole, ses ailes dispersent dans l'air de fines particules de poussière d'or et son nid est d'ailleurs réputé pour en contenir de grandes quantités. Toutefois, la localisation de tels nids est source de grandes spéculations de la part des chasseurs de trésors tout comme des ornithologues. Les braconniers n'ont de cesse de chasser l'alicanto pour la valeur marchande de son plumage et des résidus contenus dans son appareil digestif. De fausses plumes d'alicanto et autres « œufs d'or » affluent sur les marchés noirs d'Amazonie, tendance alimentée par la demande de collectionneurs privés ainsi que de marchands de talismans. Les mineurs, quant à eux, tentent de suivre les alicantos pour découvrir les gisements d'or les plus reculés afin de faire fortune. Pister l'alicanto semble cependant être une activité à haut risque. De nombreux chasseurs et ornithologues ont jusqu'à présent affirmé s'être perdus en route, certains ayant même trouvé la mort lors d'accidents alors qu'ils poursuivaient le fameux oiseau.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
2	5	3	2	2	3	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	0	6	3	6	1	

Déplacement : 20 / 80 (vol)

Compétences : Combat à mains nues 3, Perception 3, Pistage 2, Vol 3



Pouvoirs : Accident, Arme naturelle (Morsure / Serres : VD 3P, PA 0), Confusion, Sens magique

Faiblesses : Exigence alimentaire (or, argent)

Avantages : Bioluminescence

CROTALE FUNESTE

Crotalus nex

Habitat : déserts et régions arides.

Répartition géographique : sud-ouest et régions méridionales de l'Amérique du Nord.

Fréquence : courante.

Identification : le crotale funeste est une espèce de serpent faisant en moyenne 1 mètre 90 de longueur pour une masse de 19 kilogrammes. Ses écailles sont d'une couleur olive et recouvertes d'une série de losanges brun foncé dont le centre est légèrement plus clair le long de son épine dorsale. Chaque losange est bordé par des écailles crème, que l'on retrouve sur le ventre. Sa gueule contient deux grands crocs, articulés afin de se plier lorsque la gueule se ferme.

Habitudes : le crotale funeste est une variante Éveillée du crotale diamantin (*Crotalus adamanteus*). Le crotale funeste est un chasseur nocturne, qui s'attaque aux petits mammifères et aux oiseaux. Il dispose de fosses sensorielles sous les yeux qui lui confèrent une « vision thermographique ». Ce serpent préfère s'approcher furtivement de sa proie pour la mordre rapidement et lui injecter son venin. Une fois la proie morte, le serpent désarticule sa mâchoire afin de l'avalier entière. De cette manière, le crotale funeste est capable d'avalier de grosses proies pouvant aller jusqu'à la taille d'un petit lapin.

Lorsqu'un crotale funeste se sent menacé, il est capable de cracher son venin vers des cibles distantes de jusqu'à 2 mètres. Le fait qu'un crotale funeste — ou même n'importe quel crotale — avertisse du danger d'attaque imminent en agitant son bruiteur caudal est un mythe courant. Un crotale funeste tente d'atteindre le visage de la cible avec son venin afin de l'aveugler. Le venin est très toxique et chimiquement similaire à la tétrotoxine que l'on retrouve chez le poisson-globe. La toxine peut être absorbée par la peau et a pour effet secondaire supplémentaire de causer une intense douleur. Un crotale funeste adulte dispose d'assez de venin pour infliger cinq morsures ou crachats. Les crotales funestes agitent leur bruiteur caudal kératinisé en guise de comportement de menace.

Les crotales funestes femelles pondent et gardent des couvées de sept à vingt œufs. Après l'éclosion, les jeunes restent avec la mère pendant seulement quelques heures avant de partir de leur côté. Le taux de mortalité des jeunes crotales funestes est donc assez élevé.

Le crotale funeste est exploité pour son venin afin de produire de l'antivenin. Cet antivenin fonctionne bien contre le venin des autres espèces de serpent à sonnettes, de plus ces serpents possèdent plus de venin à partir duquel il est possible de produire un antidote. Le crotale funeste est également braconné pour son bruiteur caudal, employé dans les enchantements, et pour sa peau, employée dans la manufacture de vêtements illégaux.

Pendant la journée, il est souvent possible de trouver le crotale funeste en train de s'exposer au soleil sur des rochers, en état de torpeur ; toutefois, sa réaction envers une menace à proximité n'est pas atténuée par cet état de torpeur.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
3	3	4	3	2	5	1
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
2	2	6	4	9	1	

Déplacement : 10 / 30

Compétences : Arme à distance exotique (Crachat de venin) 3, Combat à mains nues 3, Infiltration 3, Intimidation 2, Natation 1, Perception 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 2P, PA 0), Immunité (toxines), Sens accrus (vision thermographique), Venin (Vecteur : Contact, Vitesse : 10 minutes, Puissance : 9, Effet : Dommages physiques, Désorientation)

DÉMON DE GILA

Heloderma diabolis

Habitat : déserts et badlands éloignés de l'eau.

Répartition géographique : sud-ouest de l'Amérique du Nord.

Fréquence : rare.

Identification : ces gros lézards sont une variante Éveillée du monstre de Gila (*Heloderma suspectum*). Ils peuvent atteindre une longueur de 1 mètre 70 pour une masse supérieure à 70 kilogrammes. Leurs corps en forme de saucisse et leurs queues sont couverts d'écailles semblables à des perles variant en couleur du jaune au rouge ou au noir. La plupart des spécimens sont recouverts d'un motif de rayures qui camoufle ces lézards dans leur environnement naturel. Le démon de Gila balaie souvent l'air de sa langue noire à la manière d'un serpent, ce qui lui permet de sentir sa proie. Leurs membres antérieurs disposent de griffes puissantes employées aussi bien dans la prédation que dans le terrassement de galeries.

Habitudes : les démons de Gila sont omnivores et dévorent aussi bien des racines et des baies que des petits mammifères, d'autres lézards et des insectes. Ils sont capables de chasser quelle que soit l'heure, selon la disponibilité des proies. Lorsqu'ils détectent l'odeur d'une proie animale, ces monstres se transforment en chasseurs déterminés. Ils peuvent être implacables dans la poursuite et font clairement preuve d'enthousiasme lorsqu'ils excavent le nid d'un animal fouisseur. Les démons de Gila comptent sur leur venin puissant pour tuer rapidement leur proie et avalent généralement leur proie en une seule bouchée, se servant des muscles de leur cou pour faire avancer leurs victimes encore agitées de soubresauts le long de leur tube digestif.

Pendant la journée, il est fréquent de trouver ces lézards prendre le soleil afin d'augmenter leur température corporelle. En dépit de leur apparence placide, ils sont capables de se déplacer extrêmement rapidement lorsqu'une proie est à portée (même pendant la journée).

Lorsqu'ils se sentent menacés, les démons de Gila ont tendance à prendre des mesures radicales. Bien qu'ils s'en prennent rarement à des animaux plus grands qu'eux, ils font toujours face à un prédateur plutôt que de s'enfuir. De même, ce sont des animaux territoriaux, prêts à se battre contre d'autres démons de Gila s'ils en rencontrent.

La période de reproduction a lieu vers la fin du printemps. Pendant cette période, les mâles se servent de leur odorant afin de suivre les femelles et de s'en approcher. Souvent, la femelle rejette le mâle, ce qui provoque une réaction de combat. Une fois l'accouplement achevé, des couvées de quatre à huit œufs sont enterrées dans le sable puis abandonnées. Les jeunes éclosent lors du printemps suivant et atteignent la maturité au cours de l'année qui suit.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
4	4	4	4	1	4	1
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	1	6	2	8	1	

Déplacement : 5 / 20

Compétences : Combat à mains nues 3, Filature 3, Infiltration 3, Perception 3, Pistage 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes / Morsure : VD 2P, PA 0), Armure (2 / 3), Sens accrus (odorat, vision), Venin (Vecteur : Injection, Vitesse : 3 Tours de combat, Puissance : 9, Effet : Dommages physiques)



LARVES DE GUÊPE NOIRE

Vecteur : Piqure de guêpe noire
Vitesse : 12 heures (8)
Pénétration : 0
Puissance : 4
Nature : Parasite
Effet : Paralysie, Dommages physiques

Les œufs de guêpe noire se développent en larves à l'intérieur du corps de l'hôte et la maintiennent paralysée. Après une incubation de 96 heures, les guêpes matures creusent la peau de l'hôte afin de sortir, infligeant par là-même des dommages supplémentaires de 4P. Un séjour à l'hôpital ou un sort de Soins de maladie éliminent les larves.

GUÊPE NOIRE

Sphex Atlantica

Habitat : déserts.

Répartition géographique : désert de Namibie.

Fréquence : courante.

Identification : la principale caractéristique des guêpes noires Éveillées est leur taille. Bien qu'elles partagent les proportions et les caractères identificateurs de la guêpe commune — six pattes, un dard venimeux, une carapace noire et deux paires d'ailes — ces spécimens sont bien plus grands. On a observé des guêpes noires possédant une envergure pouvant atteindre jusqu'à 15 centimètres de long, le corps lui-même mesurant 12 centimètres. Le dard de ces insectes peut dépasser un centimètre de long.

Habitudes : les guêpes noires sont des prédateurs et des parasites. Elles forment une espèce diurne qui s'attaque aux insectes du désert plus petits, y compris les autres guêpes. Ces insectes paralysent rapidement leur proie et la ramènent ensuite jusqu'à leur nid afin de la dévorer.

Comme toutes les guêpes, ces spécimens montrent un dimorphisme sexuel important. Le dard étant un prolongement de l'oviscapte, seules les femelles sont capables de piquer. Les guêpes noires mâles se développent rarement au-delà de l'étape larvaire. Lorsqu'un mâle atteint la maturité, il prend son envol vers le nid de guêpes noires le plus proche. Là, il s'accouple à une jeune femelle et est promptement dévoré par les autres habitants du nid. Les guêpes noires n'ont pas de hiérarchie — toutes les femelles sont capables de pondre des œufs.

Elles nichent dans des terriers creusés dans des dunes de sable. Il arrive que les nids soient exposés à des vents intenses, qui éparpillent l'essaim sur une vaste zone. Quand cela se produit, les guêpes solitaires tentent d'implanter leurs œufs de manière agressive.

Leur parasitisme entre en jeu lors de leur période de reproduction. Lorsqu'une femelle est prête à pondre ses œufs, elle déniche un organisme approprié afin de servir d'hôte. En guise d'hôte, elle pourra choisir une mygale fousseuse, comme le font ses cousines ordinaires, mais elle pourra également choisir des animaux bien plus grands ainsi que des métahumains. Elle tente tout d'abord de paralyser sa victime pour ensuite injecter rapidement ses œufs pendant qu'elle pique l'hôte.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
0	5	5	1	1	3	1
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	1	6	2	8	1	

Déplacement : 5 / 20 (en vol)

Compétences : Combat à mains nues 4, Escalade 1, Perception 1, Vol 1

Pouvoirs : Arme naturelle (Dard : VD 2P, PA +1), Conscience collective, Pattes d'araignée, Pestilence (larves de guêpe), Recherche, Toucher paralysant

Notes : si une attaque occasionne au moins 1 case de Dommages physiques, des larves de guêpe noire sont injectées dans la victime. Allonge -2

NOVASCORPION

Scorpionida novalis

Habitat : déserts subtropicaux.

Répartition géographique : désert d'Arabie, de Chihuahua, du Kalahari, désert Mojave, désert de Sonora et Sahara.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : le novascorpion, comme son nom l'indique, est un grand scorpion, d'approximativement 1 mètre de long pour une masse pouvant aller jusqu'à 30 kilogrammes. Il possède une carapace couleur or, six pattes segmentées, deux grandes pinces et une queue segmentée de 80 centimètres de long se terminant par un dard effilé.

Habitudes : le novascorpion vit dans les déserts chauds et creuse des tanières dans le sable où sa coloration l'aide à se camoufler. Il est nocturne et photophobe. Les novascorpions se nourrissent d'insectes, de petits rongeurs et de lézards. Il se saisit tout d'abord de ses proies animales avec ses pinces puis, soit écrase sa victime soit se sert de son dard pour lui injecter une neurotoxine. Le novascorpion va à l'encontre du vieil adage qui stipule que plus grand est le scorpion, moins son venin est puissant, car le novascorpion dispose d'un des venins connus les plus toxiques. Les novascorpions sont exploités pour leur venin, que l'on traite. Ce venin s'achète ensuite à un prix élevé. Même si l'on considère leur taille, ils essaient toujours de se cacher des menaces et craignent les ombres des rapaces ou celles des métahumains. Lorsqu'il est effrayé ou acculé, le novascorpion arque sa queue et lève ses pinces de façon menaçante. Si cela ne fonctionne pas, il pique et pince la menace.

C'est un animal semi-social et il arrive que trois à cinq novascorpions occupent le même terrier ou le même abri. Le scorpion femelle donne naissance à une couvée de huit jeunes, qu'elle porte sur son dos afin de maintenir les jeunes à des niveaux d'humidité et de température suffisants jusqu'à ce qu'ils connaissent leur première mue ; ils sont alors tous seuls. Un novascorpion mue trois à quatre fois avant d'atteindre la maturité.

Les novascorpions attaquent les araignées des sables géantes car ils sont en concurrence pour la nourriture. Bien que les novascorpions ne puissent pas être dressés, certaines installations corporatistes leur préparent un environnement hospitalier, car ils sont efficaces la nuit en tant que mesure dissimulée de défense de périmètre. Le novascorpion n'a pas le même défaut que ses ancêtres, car sa carapace ne luit pas sous la lumière noire.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
4	4	4	3	1	5	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	2	6	3	9	1	

VENIN DE NOVASCORPION

Vecteur : Injection
Vitesse : 1 heure
Pénétration : -2
Puissance : 12
Effet : Dommages physiques

Ce venin mortel et fortement concentré est utilisé par les novascorpions Éveillés afin de tuer leur proie. Bien qu'elle soit à action lente, cette toxine est souvent mortelle ; par chance, plusieurs antivenins sont disponibles dans le commerce.



Déplacement : 5 / 10

Compétences : Combat à mains nues 3, Infiltration 4, Perception 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Pincés / Dard : VD 2P, PA -1), Armure (2 / 4), Dissimulation (Personnel), Venin (voir ci-dessous)

TATOU GÉANT

Dasypus major

Habitat : déserts.

Répartition géographique : parties méridionales de l'Amérique du Nord.

Fréquence : courante.

Identification : le tatou géant est une variante Éveillée du tatou à neuf bandes (*Dasypus novemcinctus*). Comme pour ses cousins ordinaires, un système d'os dermiques recouverts de corne forme un blindage autour de ce mammifère. Une seule plaque recouvre sa croupe et une autre recouvre ses épaules. Neuf plaques plus étroites et se superposant protègent le corps du tatou tout en lui permettant une certaine flexibilité. Ses pattes avant ont quatre griffes, tandis que ses pattes arrière en ont cinq. Ses griffes puissantes ont toutes une forme faite pour creuser. Bien que sa tête et ses membres soient également protégés par sa carapace, la seule protection dont dispose son ventre est une couche de fourrure douce. Le tatou géant peut atteindre jusqu'à 1 mètre 20 de long avec une queue mesurant jusqu'à 50 centimètres de plus. Cette espèce peut atteindre une masse de 90 kilogrammes.

Habitudes : ces prédateurs nocturnes passent leurs journées à dormir dans des terriers peu profonds. La nuit, ils se nourrissent principalement d'insectes, de larves et de vers de terre. En raison de leur mauvaise vue, les tatous géants se reposent fortement sur leur sens de l'odorat afin de trouver des proies. Une fois qu'ils ont détecté des animaux souterrains, ils se servent de leurs puissantes griffes afin de creuser rapidement toute surface — y compris le béton ou le goudron — pour atteindre leur proie. Afin de subvenir aux besoins dus à leur grande taille, les tatous passent la majeure partie de leur temps à la recherche de nourriture.

Lorsqu'il est menacé, la réaction immédiate du tatou géant est de sauter jusqu'à une hauteur pouvant atteindre 75 centimètres — ce qui a conduit à d'innombrables accidents entre tatous géants et véhicules de passage. À l'atterrissage, le tatou peut soit se rouler en boule, soit combattre la menace avec ses griffes tranchantes. Il n'y a que peu de cohérence ou de sagesse dans son choix de réaction, toutefois. Un tatou géant peut tout aussi bien attaquer un tigre à dents de sabre que se rouler en boule pour se défendre contre un lièvre.

Leur saison de reproduction a lieu à la fin de l'été, et les tatous géants deviennent alors inhabituellement territoriaux. Comme chez leurs cousins ordinaires, les tatous géants sont exceptionnels du fait que chaque naissance d'une génération est constituée d'une nichée de quatre quadruplés identiques. Les jeunes naissent au début du printemps et se déplacent avec leur mère pendant leur première année.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
4	3	3	4	1	3	1
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
2	1	6	4	6	1	

Déplacement : 3 / 10

Compétences : Combat à mains nues 3, Perception 1

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes : VD 3P, PA -2), Armure (6 / 8), Immunité (toxines), Sens accru (odorat)

Notes : Allonge -1

EAU DOUCE

Les lacs d'eau douce, les rivières et les fleuves possèdent généralement un écosystème très différent de celui que l'on peut trouver dans l'eau salée. Ces eaux sont en général bien moins profondes et les créatures doivent être adaptées à l'absence de salinité.

BROCHET CRACHEUR

Esox sputare

Habitat : lacs d'eau douce saumâtre, cours d'eau lents et rocheux.

Répartition géographique : hémisphère nord (Québec, Conseil algonquin-manitou, nord des CAS, eaux du Royaume-Uni et de Finlande, mer Baltique).

Fréquence : rare.

Identification : le brochet cracheur est une espèce de poisson qui continue à grandir tout le long de sa vie. Sa longueur moyenne est d'environ 1 mètre 50 pour un poids de 50 kilogrammes. La mâchoire supérieure de sa grande gueule comprend vingt-huit petites dents et la mâchoire inférieure dix-huit plus grandes dents. Les yeux sont situés sur le dessus et il est d'une couleur olive sur le dos, qui s'estompe pour finir en jaune sur le ventre.

Habitudes : le brochet cracheur est une espèce Éveillée de brochet commun (*Esox lucius*). Il continue à grandir tant que la nourriture est abondante et l'espace disponible. Le plus grand spécimen fut pêché en 2048 au Royaume-Uni. Il mesurait 3 mètres 71 de long pour une masse de 213,4 kilogrammes.

C'est un prédateur nocturne agressif, qui attaque les flancs de sa proie afin de la paralyser grâce à ses dents tranchantes. Il dévore les autres poissons, les grenouilles et les oiseaux, en somme, tout ce qui s'approche de l'eau. Les brochets cracheurs sont également cannibales, du fait de leur caractère hautement territorial.

Il est appelé brochet cracheur en raison de sa capacité à cracher du venin sur sa proie. Avec sa langue et ses branchies, il force un mélange d'eau et de venin à passer le long d'une cannelure sur son palais. Le brochet cracheur essaie d'aveugler sa proie, et lorsque sa proie se débat dans l'eau, il s'approche pour mordre et déchiqueter ses points vitaux.

Le brochet cracheur attaque avec voracité et tue plus de proies qu'il ne peut en dévorer, déchirant ses victimes en morceaux. Pour cette raison, la population animale de certains fleuves et lacs a été décimée par le brochet cracheur. Les gouvernements ont parrainé des clubs de pêcheur afin d'aider à exterminer le brochet cracheur et à préserver les autres espèces indigènes. En raison de sa taille, le brochet cracheur est devenu un mets raffiné passablement populaire en Europe. Tout comme le fugu, un chef doit être qualifié afin de préparer le brochet cracheur du fait des risques liés à ses glandes à poison.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
2	5	4	2	2	4	1
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
2	2	6	4	8	1	

Déplacement : 15 / 30 (en nageant)

Compétences : Arme à distance exotique (Crachat) 3, Combat à mains nues 5, Natation 3, Perception 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 4P, PA -1), Engloutissement (eau), Sens accru (perception de la profondeur), Salive corrosive, Venin (Vecteur : Contact, Vitesse : 1 Tour de combat, Puissance : 4, Effet : Dommages physiques, Cécité)

Notes : Allonge -1. Augmentez la Constitution et la Force du brochet cracheur de 1 par mètre de longueur supplémentaire.

BROCHET DU DIABLE

Lepisosteus adamanticus

Habitat : rivières et lacs.

Répartition géographique : fleuve Mississippi et ses affluents.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : le brochet du diable est une espèce de poisson d'une longueur moyenne de 3 mètres pour un poids de 150 kilogrammes. La mâchoire supérieure de sa grande gueule comprend vingt-huit petites dents et la mâchoire inférieure dix-huit plus grandes dents. Les yeux sont situés sur le dessus et il est d'une couleur olive sur le dos, qui s'estompe pour finir en jaune sur le ventre. Son dos est large, plat et recouvert de lourdes écailles.

Habitudes : si le brochet du diable est un brochet Éveillé (*Esox funds*), les différences sont assez significatives pour justifier une nouvelle classification. Il se nourrit principalement d'autres poissons, en particulier l'imposant poisson-chat du Mississippi. C'est un chasseur solitaire, bien que des rapports fassent état de brochets du diable coopérant à la chasse. En présence d'un autre brochet du diable, il s'ensuit généralement un combat afin d'établir la dominance avant toute autre activité, même en présence de proies. Les brochets du diable ont la faculté inhabituelle de flotter à la surface comme un alligator, en ne laissant émergé qu'une petite partie de son dos. Dans cette position, il peut se confondre avec une bûche flottante ou un spécimen mort. Le brochet du diable est extrêmement rapide et agile pour sa taille et peut se comparer à l'autre brochet Éveillé, le brochet cracheur, pour ce qui est de la vitesse.

Tout mouvement dans l'eau peut attirer un brochet du diable et le mettre dans un état frénétique. Les bateaux et même les nageurs métahumains attirent le brochet du diable, leur garantissant presque à coup sûr une attaque.

Le brochet du diable est la nouvelle prise de choix en pêche sportive extrême. Il pose un défi en raison de sa peau dure, de sa force et de son agilité. Plus d'un pêcheur a été blessé dans ce sport.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
5	4	5	5	2	3	1
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
2	2	6	4	8	1	

Déplacement : 20 / 60 (en nageant)

Compétences : Combat à mains nues 3, Natation 4, Perception 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 5P, PA 0), Armure (4 / 4)

Notes : Allonge -1

FIDÉALE

Scyphozoa fidealis

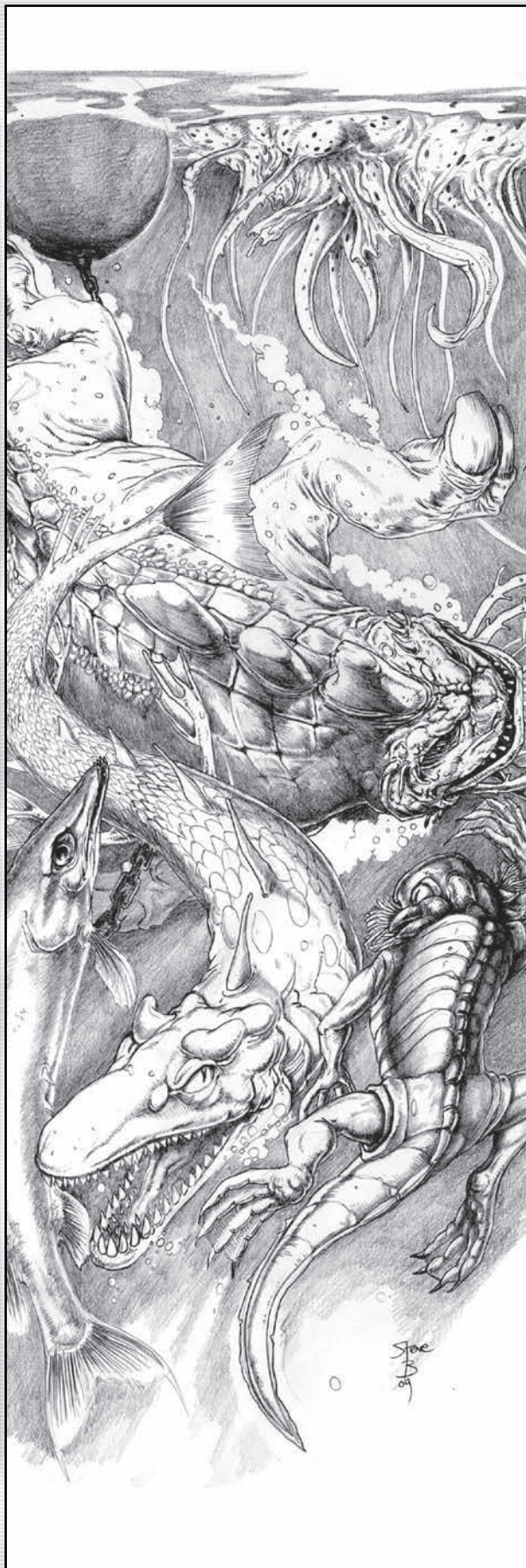
Habitat : lacs d'eau douce.

Répartition géographique : partout.

Fréquence : courante.

Identification : ces méduses d'eau douce sont presque invisibles une fois immergées. Leurs grands corps amiboïdes peuvent dépasser 50 centimètres de diamètre. Les vrilles qui pendent de leur corps peuvent dépasser 75 centimètres de longueur. Les fidéales qui se sont récemment alimentées contiennent souvent les restes de leur proie la plus récente jusqu'à ce qu'elles finissent de les digérer. Bien souvent, la vision d'un squelette de

TRANSMISSION.....



ANIMAUX PARANORMAUX.....

poisson flottant juste en dessous de la surface de l'eau est le meilleur indicateur de la présence d'une fidéale.

Habitudes : puisque les fidéales sont des animaux au déplacement lent, ce sont des prédateurs solitaires et opportunistes. Ces invertébrés dépendent de leur apparence transparente afin de les faire entrer en contact avec des proies animales peu méfiantes. Afin de faciliter ce processus, les fidéales se rencontrent généralement dans des endroits très fréquentés, en particulier dans les hauts-fonds marécageux près du rivage.

Tandis que ces méduses sont à même de capturer les animaux aquatiques qui nagent en dessous d'elles, elles sont également capables de prendre comme proie les animaux terrestres qui les touchent ou entrent dans l'eau à portée de leurs vrilles. Bien qu'elles manquent d'organes visuels ou auditifs, les fidéales sont en mesure de détecter les mouvements dans l'eau. Si une créature se déplace près de la fidéale — ou marche dessus —, elle est capable de rapidement la piéger dans ses vrilles puis de tenter de l'engloutir. Arrivé à ce point, les animaux non-aquatiques commencent à se noyer et la victime doit faire face aux enzymes digestives puissantes de la fidéale.

L'appareil digestif des fidéales ne peut pas assimiler les métaux et la céramique. Il est également lent à assimiler les plastiques et les os exceptionnellement durs. Ces substances indigestes seront finalement expulsées, mais elles resteront toutefois quelque temps dans le corps de la fidéale. La présence de ces substances est le moyen le plus commun d'identifier un spécimen dans la nature.

Les fidéales se reproduisent par fission binaire quand les proies sont abondantes. Les deux fidéales plus petites se séparent instinctivement afin de réduire la concurrence sur les proies animales.

Con	Ag	Réa	For	Cha	Int	Log
4	3	3	2	1	3	0
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
2	1	6	5	6	1	

Déplacement : 2 / 5 (en nageant)

Compétences : Combat à mains nues 3, Infiltration 4, Natation 1, Perception 2

Pouvoirs : Dissimulation (Personnel), Englobissement, Régénération, Sens accrus (détection du mouvement), Salive corrosive

Notes : Allonge +1

LÉZARD DE LAMBTON

Salamandra lambtoni

Habitat : petites rivières et petits lacs d'eau douce.

Répartition géographique : sud-est de l'Amérique du Nord, en remontant le long de la façade Atlantique jusqu'à l'Hudson River.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : ces salamandres imposantes peuvent atteindre une longueur de plus de 6 mètres et peser plus de 1 500 kilogrammes. Comme on rencontre souvent ce lézard partiellement immergé, de nombreux observateurs ne voient que la superposition de plaques osseuses gris mat sur le dos du lézard de Lambton. Si la gueule de l'animal est visible, les nombreuses moustaches qui l'entourent deviennent immédiatement visibles. Ses petits yeux sont enfoncés sous la carapace dorsale. Une queue puissante et des pattes courtes permettent à cette grande créature de nager rapidement dans ses eaux natives.

Habitudes : le lézard de Lambton est un carnivore aquatique diurne. Ses proies principales sont les gros poissons, mais il essaie de dévorer quasiment tout animal qui viendrait à s'approcher. Sa technique de chasse typique débute en frôlant les cibles aquatiques avec ses moustaches ou en crachant son venin sur les cibles volantes ou terrestres. Une fois la proie mise

hors de combat, la salamandre se rapproche et la dévore, soit en l'avalant tout entière, soit en arrachant des morceaux de chair de la taille de sa gueule.

Les lézards de Lambton sont solitaires et territoriaux, hormis leur période de reproduction à la fin du printemps. Une rencontre entre deux de ces salamandres à n'importe quel autre moment mène à une confrontation violente. Vu qu'un seul de ces spécimens peut rapidement épuiser toutes les ressources en nourriture d'une région, ces rencontres sont étonnamment courantes.

Bien que ces lézards requièrent une immersion en eau douce afin de survivre, ils sont capables de se déplacer hors de l'eau jusqu'à un kilomètre à la recherche de proies et de nouveaux terrains de chasse, en particulier une fois qu'ils ont épuisé les ressources d'une région. Lorsqu'ils se déplacent hors de l'eau, les lézards de Lambton sont bien plus lents et n'importe quel métahumain peut facilement les éviter. Malgré cela, des métahumains ont occasionnellement été tués lorsque des spécimens sont entrés par effraction dans leurs foyers.

Con	Ag	Réa	For	Cha	Int
7	4	4	5	1	4
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
1	3	1	6	8	1

Déplacement : 5 / 10 (en courant) / 25 (en nageant)

Compétences : Arme à distance exotique (Crachat) 3, Combat à mains nues 3, Filature 3, Infiltration 2, Natation 3, Perception 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 6P, PA -1), Armure (3 / 5), Venin (Vecteur : Contact, Vitesse : Immédiate, Puissance : 9, Effet : Paralysie)

Notes : Allonge +2, les lézards de Lambton peuvent cracher leur venin sur une cible située jusqu'à 5 mètres de distance (résoudre par une attaque d'Arme à distance exotique) ou inoculer leur venin grâce à leurs moustaches (résoudre par une attaque de toucher).

SALAMANDRE INFERNALE

Cryptobranchus pollutes

Habitat : les salamandres infernales se trouvent dans les rivières d'eau douce en activité.

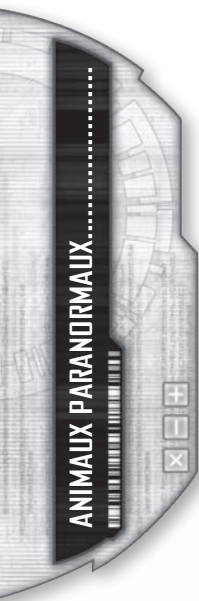
Répartition géographique : fleuve Mississippi et ses affluents.

Fréquence : courante.

Identification : la salamandre infernale est l'une des plus grandes salamandres aquatiques du monde, atteignant des longueurs de plus de 120 centimètres et pesant jusqu'à 10 kilogrammes. Elles possèdent un corps épais, aux griffes palmées, et une puissante queue utilisée dans la natation. Une crinière de branchies plumeuses, mesurant jusqu'à 10 centimètres, s'étend de leur tête arrondie vers l'extérieur. Leur couleur varie de nuances de gris pâle au brun foncé, souvent en cohérence avec le lit de leur rivière natale.

Habitudes : les salamandres infernales sont l'espèce Éveillée qui a dérivé de la salamandre-alligator ordinaire (*Cryptobranchus alleganiensis*). Manifestation exceptionnelle, chaque spécimen connu de la variante ordinaire est censé s'être transformé dans les mois qui ont suivi l'Éveil. On pense que l'espèce ordinaire est éteinte de nos jours. Vu que les salamandres infernales sont généralement exposées à un niveau élevé de polluants dans l'eau, la théorie serait que ces agents contaminants ont pu être la clé du déclenchement de cette transformation à l'échelle de l'espèce.

Ces salamandres aquatiques solitaires sont des carnivores diurnes. Leur régime est principalement constitué de petits poissons, d'oiseaux et d'insectes aquatiques. Leur aptitude à la chasse dépend largement de la neurotoxine qu'ils sécrètent en une couche gluante recouvrant leur peau. Bien que ces



créatures soient presque aveugles, elles sont extrêmement sensibles aux changements dans le déplacement de l'eau. Lorsqu'elles détectent un déplacement, elles se déplacent rapidement vers celui-ci, essayant d'établir le contact avec l'objet qui a déclenché ce déplacement. N'importe quel petit animal qui entre en contact avec la neurotoxine de la salamandre infernale est immédiatement paralysé, sur quoi la proie est dévorée.

Pendant leur période de reproduction, à la fin de l'été, les mâles creusent des terriers et attendent que les salamandres infernales femelles s'approchent. Ils tentent alors de conduire les femelles dans le terrier qu'ils ont choisi. Celles qui se rendent dans un de ces terriers déposent alors une masse gélatineuse, comprenant jusqu'à 100 œufs, sur une période de plusieurs jours. Les mâles fertilisent les œufs, qui éclosent environ deux mois plus tard. À l'éclosion, les jeunes salamandres infernales mesurent moins de 2 centimètres de longueur et sont totalement affamées. Ils dévorent toute la nourriture des environs, y compris les autres membres de leur couvée.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
3	3	3	3	1	3	1
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
2	1	6	5	6	1	

Déplacement : 5 / 25 (en nageant)

Compétences : Combat à mains nues 2, Filature 2, Infiltration 2, Natation 4, Perception 2

Pouvoirs : Immunité (toxines), Sens accrus (détection du mouvement), Venin (Vecteur : Contact, Vitesse : Immédiate, Puissance : 6, Effet : Paralysie)

Faiblesses : Allergie (eau non-polluée, Légère), Sens réduit (vue)

ENVIRONNEMENT ARIDE ET MAQUIS

Bien qu'il ne soit pas aussi aride qu'un véritable désert, cet environnement reçoit néanmoins peu de précipitations. Les endroits qui forment cet environnement sont secs et tempérés, caractérisés par des hivers doux et des étés très chauds. Ils comportent généralement une large variété de végétation boisée et proche du sol.

ARTNWERRE

Canis lupus arwegares dingo

Habitat : nombreux environnements différents.

Répartition géographique : Australie.

Fréquence : courante.

Identification : l'artnwerre est un dingo Éveillé (*Canis lupus dingo*), légèrement plus grand que l'espèce ordinaire, d'une longueur moyenne de 75 centimètres pour une masse de 30 kilogrammes. Son pelage est plus clair, de couleur presque sable avec des poils blancs sur les pattes et la queue.

Habitudes : les artnwerres sont pour la plupart des créatures solitaires, bien qu'ils s'organisent en meutes. Ces dernières se réunissent tous les quelques jours afin de tisser des liens entre congénères ou pour l'accouplement. Les meutes demeurent habituellement de petite taille : huit à douze membres, artnwerres et dingos cohabitent ensemble. Ils sont intelligents et capables de s'adapter, apprenant à éviter les tempêtes de mana et à vivre dans les ruines urbaines. Ce sont des carnivores sélectifs qui prennent toute une variété de proies pour cible, suivant leur disponibilité. Les artnwerres ne sont pas très vocaux ; ils n'aboient pas et ne hurlent que rarement. Les artnwerres sont censés pouvoir s'accoupler librement avec les dingos, mais il est impossible de le confirmer par l'observation, vu que les caractéristiques et les comportements des deux espèces sont extrêmement similaires.

Lorsqu'ils chassent, ils évaluent la défense de leur proie avant d'attaquer. Les artnwerres chassent du petit gibier lorsqu'ils sont seuls ou travaillent en meute (de dingos et d'artnwerres mélangés) lorsqu'ils prennent pour cible un plus gros gibier tel que les kangourous. Les études de leur comportement ont prouvé qu'ils sont capables de communiquer télépathiquement et il arrive qu'une meute se déplace afin d'intercepter une proie repérée par un membre solitaire. Les artnwerres ne vont généralement pas à la rencontre des métahumains à moins qu'ils ne soient extrêmement affamés. Il est arrivé que des artnwerres se servent de tactiques de meute afin de distraire des gardes métahumains tandis que le reste de la meute s'attaquait aux animaux domestiques laissés sans surveillance.

Une fois par an, les artnwerres donnent naissance à une portée comprenant jusqu'à trois petits. Les femelles mettent bas dans des lits de ruisseau à sec ou des terriers abandonnés. Les petits grandissent rapidement et, après quatre mois, sont considérés comme de jeunes adultes. Ils quittent alors la meute pour chasser seuls de leur côté ou bien fondent une nouvelle meute, moins d'un an après leur naissance.

L'espèce des artnwerres est menacée par la concurrence des chats sauvages et des renards roux pour la nourriture, aussi bien que par les tempêtes de mana. Si on peut trouver le dingo à travers toute l'Asie du sud-est, l'artnwerre ne se trouve qu'en Australie. Le dressage des artnwerres a parfois été couronné de succès, dressage qui visait à utiliser les artnwerres comme mesures de sécurité et à exploiter leurs capacités de pistage pour les opérations de recherche et sauvetage.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
4	5	3	3	1	4	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	2	6	3	7	1	

Déplacement : 10 / 20

Compétences : Combat à mains nues 2, Course 2, Filature 2, Infiltration 3, Perception 3, Pistage 4

Pouvoirs : Immunité (feu), Lien mental (artnwerre, dingo), Recherche, Sens accrus (goût, odorat, ouïe, vision nocturne)

BUNYIP

Diprondon ignota

Habitat naturel : forêts ouvertes et prairies proches d'étendues d'eau douce.

Répartition géographique : Australie.

Fréquence : rare.

Identification : ressemblant vaguement à un ours, le bunyip fait trois mètres de haut, dont deux des pieds aux épaules et pèse en moyenne 2 tonnes 7. Il possède un museau disproportionné par rapport à ses yeux et oreilles. Sa fourrure rase est brune et parsemée de noir par endroits, variant d'un animal à un autre. Chaque patte est dotée de griffes épaisses utilisées à de nombreuses fins.

Habitudes : malgré sa taille, le bunyip reste un animal paranormal insaisissable. Sa faible acuité visuelle est compensée par un organe olfactif surdéveloppé. Son nez de 20 cm de diamètre lui procure une sensibilité aux odeurs quatre fois supérieure à celle du chien. Utilisant l'extrême précision de son odorat et ses capacités auditives exceptionnelles, le bunyip est capable d'éviter les métahumains et rester conscient de son environnement tout en traquant furtivement sa proie. La structure osseuse du bunyip est similaire à celle d'une espèce éteinte d'ours marsupial, dont il est probablement la forme Éveillée.

Le bunyip est omnivore, préférant les poissons, crustacés, tubercules et baies, mais il a déjà été aperçu en train de manger des kangourous, dingos, koalas et leurs cousins Éveillés. Sa fourrure contient des récepteurs sensibles au spectre chromatique, et change de couleur en fonction de la lumière reflétée



par son environnement. Les aborigènes évitent de traverser le territoire du bunyip, car il est dit que ce dernier s'introduit dans les rêves des individus afin de leur donner, avant leur réveil, un avertissement clair que leur présence n'est pas la bienvenue.

Il existe une fausse croyance affirmant que le bunyip chasse et se nourrit de métahumains. Ce mythe est renforcé par les générations d'aborigènes ayant effrayé leurs enfants pendant des siècles en leur disant que le bunyip viendrait les manger s'ils n'étaient pas sages. Les observations montrent que les bunyips n'aime pas le goût de la chair métahumaine, ni même celle des animaux domestiqués, à cause de l'absorption quotidienne de polluants induite par les modes de vie urbains. Les bunyips se défendent comme les ours ; se redressant tout d'abord sur leurs pattes arrière pour intimider et menacer l'attaquant avant de charger. Ses griffes sont similaires à celles de l'ours mais présentent en plus des glandes à venin au niveau des poignets de leurs pattes antérieures. Ce venin enduit les griffes lorsque le bunyip se met à frapper.

Hautement réactif aux ultra-violets, le venin rend la victime photosensible, ainsi que toute exposition à la lumière douloureuse, tout en ralentissant les capacités naturelles de guérison de l'organisme infecté. Les proies blessées qui réussissent à fuir sont ralenties dans leur course par l'effet aggravant de la lumière du soleil sur la douleur ressentie à cause de l'empoisonnement. Ainsi, un bunyip n'a généralement pas à poursuivre sa proie bien longtemps, et peu de ses victimes survivent à un second affrontement.

Les bunyips s'accouplent au printemps. Les femelles portent leur unique ourson dans leur poche pendant environ sept mois après une gestation d'un mois, tout comme les autres marsupiaux. Les bunyips sont des créatures habituellement solitaires, construisant leur tanière sous les troncs d'arbres couchés ou déracinés, près de sources d'eau douce. Ils ne montrent aucune agressivité quant à la défense de leur territoire et ne considèrent pas les autres bunyips comme des voleurs de nourriture potentiels. Il n'est d'ailleurs pas rare de trouver plusieurs tanières à proximité les unes des autres.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
9	4	4	9	3	3	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	0	6	5	7	1	

Déplacement : 15 / 45

Compétences : Combat à mains nues 4, Course 2, Escalade 2, Intimidation 2, Lancement de sort 4, Perception 3, Pistage 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes / Morsure : VD 5P, PA 0), Couleur adaptative, Peur, Régénération, Sens accrus (goût, odorat, ouïe), Sort inné (Songe), Venin (phototoxine)

Faiblesse : Allergie (pollution, Grave)

Note : Allonge +1



VENIN DE BUNYIP

Vecteur : Contact, Injection

Vitesse : 10 minutes

Pénétration : 1

Puissance : 12

Effet : une fois en contact avec la peau ou injecté dans le sang, la victime acquiert une allergie Modérée à la lumière du soleil, pouvant se cumuler avec d'éventuelles photosensibilités existantes (une allergie à la lumière du soleil Légère devient Grave ; une allergie Modérée devient Grave, mais la victime subit 1 case de dommages toutes les 30 secondes au lieu d'une minute et dans le cas où la victime souffrait déjà d'une allergie Grave elle subit une case de dommages toutes les 15 secondes). Le venin réduit également l'efficacité de la médecine moderne, réduisant la réserve de dés des Tests de Médecine du nombre de cases de dommages infligés par le venin.

Coût par dose : 2 500 ¥

Disponibilité : 15R

CAMÉLÉON DES SABLES

Chamaeleo desertus

Habitat : parmi la végétation ceinturant les oasis.

Répartition géographique : déserts africains.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : les caméléons des sables peuvent atteindre une taille de plus d'un mètre de long, leur queue mesurant encore 30 centimètres supplémentaires. À pleine maturité, ces lézards pèsent environ 40 kilogrammes. Ses yeux bulbeux dépassent des deux côtés de la tête et parcourent indépendamment les alentours à la recherche de proies. La coloration du caméléon des sables change continuellement afin de se fondre dans l'environnement. Une crête épineuse court le long de son dos. Les membres grêles de ce lézard font saillie hors de son corps, donnant à son attitude l'apparence de la fragilité.

Habitudes : les caméléons des sables sont essentiellement des prédateurs diurnes. Bien qu'elles soient des animaux à sang froid, ces créatures parviennent à être actives à chaque fois qu'une proie s'offre à elles. Elles s'allongent à l'affût, près des oasis, en attendant qu'une proie s'approche — souvent parmi les plantes, mais parfois aussi enterrées dans le sable, leurs yeux et leurs narines étant les seules parties qui dépassent.

Bien qu'ils puissent subsister en se nourrissant d'insectes, de petits oiseaux et de rongeurs, ces lézards de bonne taille sont agressifs dans le choix de leurs proies. Ils attaquent pratiquement n'importe quel animal (jusqu'à une masse de 150 kilogrammes) qui s'approche, y compris les métahumains. Les petites proies sont rapidement prises au piège de la langue collante du caméléon des sables avant d'être ingérées. Dans le cas de proies plus grosses, le caméléon ne tente pas d'utiliser sa langue. Au lieu de cela, il essaie de lui arracher des bouchées de chair, de manière similaire à la technique de chasse d'un alligator.

Les caméléons des sables sont solitaires et extrêmement territoriaux. Seules les plus grandes oasis en abritent plus de quelques spécimens. Lorsqu'un habitat est envahi par un autre caméléon des sables du même sexe, une bataille s'ensuit invariablement. Le perdant déménage et voyage souvent pendant plus d'une semaine à travers le désert à la recherche d'une autre oasis.

Les caméléons des sables s'accouplent de manière opportuniste. Après l'accouplement, la femelle enterre ses œufs dans le sable près du bord de l'eau. Les deux parents partent alors afin de dénicher de nouveaux terrains de chasse, laissant la vieille oasis libre pour leur progéniture. Les jeunes éclosent environ deux mois plus tard et sont complètement livrés à eux-mêmes en matière de survie.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
4	3	5	4	1	4	1
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	1	6	3	9	2	

Déplacement : 5 / 15

Compétences : Combat à mains nues 3, Filature 2, Infiltration 3, Perception 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 5P, PA 0), Collage, Compulsion, Couleur adaptative

FOUDRŒIL

Bufovermis fulminis

Habitat : déserts et maquis.

Répartition géographique : ouest de l'Amérique du nord.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : le foudrœil adulte est un oiseau, incapable de voler, mesurant plus de 7 mètres de long, de son bec à l'extrémité de sa longue queue. Les spécimens pleinement adultes pèsent généralement dans les 200 kilogrammes. Les yeux, chacun mesurant plus de 30 centimètres de diamètre, sont la caractéristique marquante de leur tête, semblable à celle d'une chouette. Le corps est couvert de plumes grises ou brunes qui prennent, graduellement, l'apparence de poils dans la partie postérieure du corps. Les foudrœils possèdent des ailes vestigiales, mesurant moins de 10 centimètres de longueur et entièrement dissimulées par les plumes de leur corps. La queue, serpentine, fait presque 3 mètres de longueur.

Habitudes : ces prédateurs nocturnes chassent presque toujours en couple. S'ils sont parfois charognards, ils montrent clairement une préférence pour les proies vivantes. Afin de subvenir aux besoins de leur métabolisme accru, ces animaux sont continuellement en train de chasser. Les proies animales peuvent peser jusqu'à 100 kilogrammes, bien que les foudrœils ne soient, en revanche, pas sélectifs concernant leur type. Lorsqu'ils chassent, ces oiseaux émettent avec leurs becs noircis une impulsion électrique qui assomme généralement leur proie. Ils s'approchent alors pour terminer le travail en la déchiquetant de leurs griffes.

Tout comme les hiboux auxquels il ressemble superficiellement, le foudrœil dépend fortement de son ouïe pour traquer sa proie. Les plumes profilées autour de sa tête conduisent efficacement le son et permettent à cet animal d'entendre facilement les déplacements, la respiration ou les vocalisations à plusieurs centaines de mètres de distance.

Pendant la journée, les foudrœils dorment dans des cavernes, des terriers qu'ils ont creusés ou à l'abri de formations de roche construites par ces mêmes oiseaux.

Les couples de foudrœils se forment pour la vie. Chaque printemps, une femelle en couple pond deux œufs dans un terrier souterrain. Les œufs éclosent trois semaines plus tard, lorsque les oisillons creusent leur voie hors du terrier. Les oisillons atteignent l'âge adulte au cours de l'été suivant et chassent souvent avec leurs parents pendant cette période. La chasse peut être bien plus agressive au début de l'été, car les oisillons ont des appétits bien plus voraces que les spécimens adultes.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
6	4	3	6	1	4	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	2	6	5	7	1	

Déplacement : 10 / 40

Compétences : Arme à distance exotique (Décharge électrique) 4, Combat à mains nues 3, Course 4, Filature 2, Infiltration 2, Perception 3, Pistage 4

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes : VD 5P, PA 0), Attaque élémentaire (électricité), Sens accru (ouïe, vision nocturne)

GÉOCOUCOU ÉVEILLÉ

Geococcyx californianus paisanus

Habitat : déserts et régions arides.

Répartition géographique : déserts du Sud-ouest de l'Amérique du Nord.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : le géocoucou Éveillé est un oiseau terrestre grand et mince. Il mesure 75 centimètres de haut et peut peser jusqu'à 500 grammes. Son corps est strié de bandes brun clair et d'autres plus sombres. Le ventre est de couleur plus claire et sa tête s'orne d'une crête rouge et pointue. Le géocoucou Éveillé possède un long bec mince et, à l'instar des autres membres de la famille du coucou, ses pattes sont munies de deux doigts pointant vers l'avant et de deux doigts pointant vers l'arrière. Ses ailes sont courtes et arrondies, les plumes principales les recouvrant étant de couleur claire. Bien qu'il soit capable de voler, il préfère courir au sol.

Habitudes : le géocoucou Éveillé est le cousin Éveillé du grand géocoucou (*Geococcyx californianus*). Tout comme leurs ancêtres, ce sont des omnivores et des chasseurs opportunistes. Ils se nourrissent de lézards, de petits mammifères, d'insectes et de plantes — en particulier de figues de Barbarie. Ils courent après leurs proies en fuite ou sautent dans les airs lorsqu'ils chassent les insectes. Ils sont également connus pour s'envoler afin de projeter au sol leurs proies telles que les serpents.

Au sol, les géocoucous Éveillés sont capables de se déplacer extrêmement rapidement et, en tant que créatures aux habitudes compulsives, ils passent tous les jours sur les mêmes routes à la même heure. Pour cette raison, certains groupes vivant ou travaillant dans le désert, loin de la civilisation, font usage des géocoucous comme d'oiseaux messagers.

Les géocoucous Éveillés sont également des collectionneurs d'objets brillants invétérés et obsessionnels, qui déroberont souvent les objets qu'ils trouvent par hasard. Certains d'entre eux sont assez perspicaces pour reconnaître les métahumains comme les propriétaires de tels objets ; ces géocoucous Éveillés les surveillent afin de voir s'ils n'en laissent pas tomber, puis s'élançant afin de le voler rapidement. Exemple de l'obsession du géocoucou, on a retrouvé dans un nid quatre paires de lunettes de soleil, une douzaine d'écrous de roues et 300 douilles de cartouches.

Les couples de géocoucous Éveillés se font pour la vie et leurs couvées vont de deux à six œufs. Les deux parents s'occupent de la progéniture, au moins un des parents restant au nid à tout moment. Les poussins quittent le nid lorsqu'ils ont six semaines, toutefois, pendant les quelques jours qui suivent, ils chassent leur nourriture avec leurs parents.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
1	4	5	1	1	4	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
5	2	6	3	9	1	

Déplacement : 25 / 45

Compétences : Course 4, Filature 2, Perception 3, Vol 2

Pouvoirs : Dissimulation (Personnel), Déplacement (Personnel)

Faiblesse : Fragilité 1

LÉZARD DES ROCHES

Phrynosoma californi

Habitat naturel : déserts et maquis.

Répartition géographique : Amérique du Nord et Amérique centrale.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : le lézard des roches mesure entre 75 cm et un mètre du museau à la queue et pèse entre 10 et 12 kilogrammes.



Sa peau rugueuse présente des écailles et des cals dermiques irrégulièrement répartis lui permettant de se fondre dans tout environnement rocailleux. Il possède une crête dorsale épineuse se scindant en quatre arêtes au niveau du crâne, deux au-dessus des yeux et deux sous la gueule. Sa couleur varie en fonction de la région de son habitat, allant du marron fauve au gris, toujours tacheté de blanc et noir. Sa longue langue préhensile est fourchue comme celle du serpent et ses griffes sont tranchantes et incurvées.

Habitudes : le lézard des roches est un prédateur d'embuscade qui utilise son camouflage naturel pour s'approcher lentement de sa proie, avant de la frapper de sa langue enduite de venin. Cette attaque a pour but de neutraliser la cible et lui permettre ensuite de l'avalier en entier. Si la victime est trop grande, le lézard des roches la mange en plusieurs fois en tordant et déchirant des morceaux de chair, se rapprochant en cela du dragon de Komodo. Pour faciliter la digestion, les lézards des roches avalent des pierres afin de broyer leur repas. Ils chassent tout ce qu'ils peuvent attraper : rats kangourous, novascorpiens, araignées gamma, géocoucous Éveillés ou toute proie de taille équivalente s'attardant suffisamment à proximité. Comme les autres reptiles, les lézards des roches ont une digestion lente. Après avoir ingurgité leur proie, ils peuvent jeûner pendant plusieurs jours, voire plusieurs semaines. Une fois la digestion terminée, ils régurgitent finalement les résidus non-digestibles ainsi que les pierres avalées. Ces dernières, polies et entamées par l'acide gastrique sont généralement récupérées et utilisées comme telesma pour focus de sort.

Même s'il leur arrive de chasser en meute, les lézards des roches ne s'attaquent jamais à des créatures plus grandes qu'eux, qu'ils soient seuls ou en groupe, et cherchent au contraire à ne pas attirer l'attention en demeurant parfaitement immobiles. Quand ils sont attaqués par un prédateur plus imposant qu'eux, ils fuient dans la mesure du possible. Une chose notable chez le lézard des roches qui attaque ou qui est attaqué, est sa capacité à s'aplatir et à se coller tout près du sol. Abaisant ainsi son centre de gravité, il empêche tout prédateur de le renverser ou de le malmener facilement.

Les lézards des roches s'accouplent en été et pondent en automne. La femelle enterre sa quinzaine d'œufs sur le versant d'une colline. Les œufs ont, eux aussi, leur propre camouflage moucheté et couverts de dépôts calcaires, leur donnant l'apparence de la pierre. La femelle couve ses œufs jusqu'au printemps lorsque, une fois la saison des pluies passée, le sol regorge de proies potentielles. Les jeunes lézards des roches se roulent dans les matières fécales des autres animaux afin de dissuader les prédateurs et les autres lézards des roches de les manger.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
2	4	4	2	1	3	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
2	0	6	3	7	1	

Déplacement : 15 / 35

Compétences : Arme de mêlée exotique (Langue) 2, Combat à mains nues 3, Filature 3, Infiltration 2, Perception 3, Pistage 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure / Griffes : VD 3, PA 0), Immunité aux poisons, Régénération, Sens accru (odorat), Venin

Faiblesses : Vulnérabilité (froid)

Notes : la langue du lézard des roches a une Allonge de +1.

MÉTAKANGOUROU

Macropus scire

Habitat : les mêmes régions que les kangourous ordinaires, prairies et maquis à travers l'Outback australien.

Répartition géographique : Australie.

Fréquence : courante.

Identification : la plupart du temps, un métakangourou est indiscernable d'un kangourou roux ordinaire (*Macropus rufus*). Les métakangourous mâles pleinement développés font en moyenne 2 mètres de hauteur et pèsent environ 90 kilogrammes. Leur fourrure est d'une teinte rouge-brun qui s'estompe en un blanc rosé le long des extrémités. Leurs oreilles de 20 centimètres de long sont constamment en déplacement. Tout comme les kangourous ordinaires, ils se servent de leurs pattes postérieures et de leurs pieds démesurément grands dans leur mode de locomotion bondissant. Ils se servent également de ces membres pour donner des coups de pied lorsqu'ils sont forcés de se défendre.

Habitudes : le métakangourou, animal diurne et herbivore strict, connaît son pic d'activité en début de matinée, mais reste actif tout au long de la journée. Les groupes de kangourous comprenant des métakangourous passent la majeure partie de la journée à paître. Dans de rares cas, un groupe peut atteindre plus de 1 000 membres. Toutefois, la plupart de ces groupes comportent habituellement moins de cinquante membres. Les groupes restent généralement éloignés de plusieurs kilomètres à moins que les prédateurs ou les conditions environnementales ne les obligent à se déplacer.

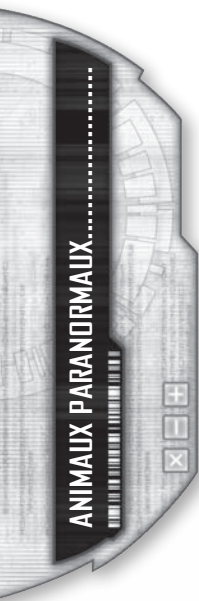
Les métakangourous se distinguent particulièrement des kangourous ordinaires de par leur vitesse et leur capacité à détecter les anomalies magiques. Leur capacité à détecter de telles anomalies est cependant totalement globale. Un métakangourou est tout aussi effrayé par un esprit libre qui traverse un endroit que par une attaque magique à outrance. Dans l'un ou l'autre de ces cas, les métakangourous fuient rapidement la présence magique.

L'une des conséquences de sa vitesse de déplacement rapide fait que le métakangourou est beaucoup moins prudent que le kangourou typique. Souvent, ils continuent à paître dans une région donnée, confiants en leur possibilité de fuir bien après que tous les autres animaux se soient enfuis. Les vétérans endurcis de l'Outback australien guettent les moments où les seuls animaux qui restent aux alentours sont une poignée de métakangourous. Une telle situation indique habituellement qu'un danger est proche.

Les habitudes reproductrices des métakangourous sont identiques à celles des kangourous roux ordinaires. Ils n'ont pas de période de reproduction fixe. Un seul joey (bébé kangourou) naît à la fois et la mère le transporte dans sa poche jusqu'à ce qu'il atteigne la maturité, ce qui prend environ dix-huit mois.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
3	5	4	4	2	3	1
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
4	2	6	4	7	1	

Déplacement : 17 / 55



LISTE NON-EXHAUSTIVE D'INSECTES ÉVEILLÉS

- **Mouches astrales** : lucioles produisant naturellement de la lumière visible sur les plans physique et astral.
- **Phalènes fantômes** : ces papillons de nuit sont attirés par la luminosité des auras des Éveillés, des personnes de nature duale et des artefacts.
- **Abeilles de Dante** : ces abeilles résistent au feu et à la chaleur. Elles sont les pollinisatrices de l'orchidée pourpre.
- **Papillon de Morphée** : un papillon aux grandes ailes noires et bleues luisant en présence d'énergie astrale.
- **Papillon parchemin** : ses ailes sont blanches sur le plan physique mais sont un kaléidoscope de couleurs sur le plan astral.

Compétences : Combat à mains nues 4, Gymnastique (Saut) 3 (+2), Perception 3

Pouvoirs : Contrôle animal (kangourous), Mouvement (Personnel), Sens magique

PROTÈLE NORD-AMÉRICAIN

Proteles novalis

Habitat : déserts arides et fruticées.

Répartition géographique : sud-ouest et Midwest de l'Amérique du Nord.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : l'espèce Éveillée du protèle nord-américain est cousine de la hyène. Son pelage est de couleur beige sable marbré de taches plus foncées. Le pelage est court et de texture hérissée, une crinière de poils plus foncés se dressant sur son dos. Le mammifère fait en moyenne dans les 90 centimètres au garrot pour une masse de plus de 35 kilogrammes. Lorsque l'animal se sent menacé, les poils durs de sa colonne vertébrale se hérissent pendant que l'animal grogne et aboie de façon menaçante.

Habitudes : les proportions et les habitudes du protèle Éveillée nord-américain sont substantiellement différentes de celles de ses cousines africaines ordinaires. À la différence de ces insectivores solitaires, la variante Éveillée fait près de deux fois leur taille, est plus orientée vers la vie en meute et est de nature bien plus prédatrice. De plus, tandis que le spécimen ordinaire est nocturne, la variante Éveillée est principalement diurne.

Le protèle nord-américain est un charognard sélectif. Dans certains cas, ces animaux font usage de leur talent inhérent pour la discrétion afin de dérober précautionneusement à de plus grands prédateurs une grosse partie de leurs proies.

En l'absence de charogne, l'espèce *novalis* se révèle, en meute, être un chasseur particulièrement efficace. Les meutes, qui peuvent atteindre trente spécimens, se servent de leur vitesse, conjointement à leurs dons pour la discrétion, pour débusquer et capturer toute une variété de proies. Ces meutes capturent le plus communément de petits rongeurs, mais il existe des cas enregistrés où des protèles nord-américains sont parvenus à capturer des animaux au sein d'un troupeau — d'animaux sauvages aussi bien que d'animaux domestiques. Les rapports faisant état d'attaques sur des métahumains sont complètement anecdotiques.

Les individus composant les meutes de protèles nord-américains sont généralement d'un naturel prudent. S'ils sont bien équipés et capables de s'attaquer à de grosses proies, ils sont également prestes à se retirer de la chasse si la proie semble à même de se défendre. Si un ou plusieurs membres de la meute sont blessés, ils passeront généralement à une cible différente. Les meutes s'aventurent rarement près des installations métahumaines, sauf en cas de conditions climatiques extrêmes qui pourraient faire sortir les meutes de leur territoire.

Les protèles nord-américains sont territoriaux. Généralement, les membres d'une meute délimiteront leur domaine en se servant de leurs glandes anales. La plupart des meutes sont dominées par un seul mâle, ce qui les rend en quelque sorte bien plus proches du loup gris que du protèle ordinaire. Au début de chaque été, la femelle en âge de procréer donne naissance à une portée de deux à trois petits. Les petits restent avec la meute jusqu'au début du printemps suivant, époque où ils se joignent généralement à une autre meute.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
3	4	5	3	1	4	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
2	1	6	4	9	1	

Déplacement : 15 / 75

Compétences : Combat à mains nues 4, Infiltration 2, Perception 3, Pistage 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 3P, PA 0), Dissimulation (Personnel), Sens accrus (goût, odorat, ouïe, vision nocturne)

RAMPEUSE DES OMBRES

Latrodectus obscura

Habitat : zones boisées, affleurements rocheux ou constructions abandonnées.

Répartition géographique : Australie.

Fréquence : courante.

Identification : la rampeuse des ombres est un descendant Éveillée de la veuve noire à dos rouge commune. Celle-ci atteint une taille bien supérieure à celle de son espèce parente. Dans une posture normale, cette araignée noire mesure environ 15 centimètres de diamètre, du bout d'une patte à l'autre. Comme chez la veuve noire à dos rouge, l'abdomen de la rampeuse des ombres femelle porte une bande rouge vif. La bande rouge est absente chez les rampeuses des ombres mâles et ils ne mesurent qu'environ 4 centimètres de diamètre. Les rampeuses des ombres peuvent également être identifiées lorsqu'elles se nourrissent — elles brillent alors d'une faible et pâle lumière violette.

Habitudes : les rampeuses des ombres sont des prédateurs de nature duale. Elles tissent des toiles capables de capturer des proies sur le plan physique aussi bien que sur le plan astral. Bien qu'il n'existe aucune preuve que cette espèce soit Infectée, elles se nourrissent en drainant la force vitale de la même manière que la plupart des Infectés. À la différence de ces espèces, toutefois, une rampeuse des ombres est capable de se nourrir sur un esprit, même s'il n'a pas de forme physique. Les toiles de rampeuse des ombres sont un péle-mêle fibreux avec une région dense près de la base, où l'araignée qui a tissé la toile demeure, souvent près d'un sac d'œufs.

Des colonies importantes de rampeuses des ombres ont été observées. Chacune de ces colonies peut comprendre bien plus de 100 spécimens. Bien que leurs proies typiques soient les grands insectes, les autres araignées et les petits lézards, les membres d'une grande colonie coopèrent souvent pour tuer et se nourrir d'une proie bien plus grande qui se serait approchée. Il existe des rapports documentés faisant état de bétail et même de métahumains tués après s'être aventurés par mégarde dans une colonie de rampeuse des ombres.

Les rampeuses des ombres pratiquent le cannibalisme sexuel. Après l'accouplement, la femelle dévore la rampeuse des ombres mâle puis dépose généralement plus de 100 œufs dans son sac d'œufs. Ceux-ci éclosent en environ deux semaines. Les rampeuses des ombres immatures tissent un fin réseau qui agit comme une sorte de cerf-volant et les transportera vers un nouveau terrain de chasse. Lorsqu'un vent dominant emmène au même endroit de nombreux membres d'une même génération, ceux-ci établissent souvent une nouvelle colonie.



Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
1	4	4	1	1	3	1
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
4	1	2D6-1	4	7	2	

Déplacement : 2 / 15

Compétences : Analyse astrale 2, Combat à mains nues 3, Combat astral 3, Escalade 1, Infiltration 3, Perception 2

Pouvoirs : Armure mystique 3, Conscience collective, Collage, Drain d'Essence, Nature duale, Pattes d'araignée

Faiblesse : Fragilité 1, Perte d'Essence

WOMBAT FOUISSEUR

Vombatus pradae ursinus

Habitat : réseaux de terriers creusés sous les forêts et les régions montagneuses.

Répartition géographique : Australie du Sud-est et Tasmanie.

Fréquence : courante.

Identification : ce marsupial court sur pattes est bien adapté à une vie de terrassement. Ses griffes avant ont la forme parfaite pour creuser et ses incisives tranchantes sont parfaites pour déchiquter les racines. Son museau sans arêtes forme un bloc compact derrière ses membres lorsqu'il creuse, tandis que ses puissantes pattes arrière repoussent la terre ou tiennent fermement la créature en place. Les wombats fouisseurs adultes mesurent approximativement 2 mètres de longueur et peuvent peser plus de 400 kilogrammes. Leur peau est épaisse d'environ 5 centimètres et d'une couleur qui va du brun foncé au noir sur l'ensemble du corps.

Habitudes : les wombats fouisseurs passent la majorité de leur vie à creuser de vastes réseaux de tunnels. Ces réseaux peuvent abriter une famille de petite taille, mais sont bien souvent entretenus par un individu solitaire. Ils ne s'aventurent à la surface que la nuit ou par temps extrêmement couvert. De telles excursions ont toujours pour but la nourriture. Bien qu'il faille près de deux semaines à ces animaux pour digérer complètement un repas, leur grande taille exige néanmoins une ingestion considérable de nourriture. Ils complètent parfois leur régime de racines en fouinant dans les jardins ou les marchés des zones peuplées.

Les wombats fouisseurs ne sont pas agressifs, mais peuvent attaquer les intrus dans leurs tunnels ou réagir à une agression. Ces créatures sont notoirement lentes et extrêmement résistantes aux dommages. Elles n'ont aucun prédateur naturel, car il est tout simplement trop difficile de les tuer. Tous les ans, plus d'une douzaine de morts sur la route sont imputées aux wombats fouisseurs lorsqu'un véhicule est détruit suite à une collision avec l'un d'entre eux, collisions qui se produisent généralement après la tombée de la nuit. Les wombats fouisseurs sont aussi extraordinairement têtus concernant leurs déplacements. Ils sont bien plus à même de détruire un obstacle en se déplaçant à travers lui que de le contourner.

Les wombats fouisseurs s'accouplent au printemps. Après une gestation d'un mois, les femelles portent un seul petit dans leur poche pendant environ sept mois. La poche d'un wombat fouisseur s'ouvre dans le sens inverse de la tête de la mère afin d'empêcher l'animal de projeter de la terre sur ses jeunes lorsqu'elle creuse.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
7	3	2	7	1	3	1
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
5	1	6	1	5	1	

Déplacement : 2 / 15

Compétences : Combat à mains nues 4, Perception 1

Pouvoirs : Armure renforcée 10, Sens accru (vision nocturne)

Faiblesse : Allergie (lumière du soleil, Légère)

ENVIRONNEMENT SOUTERRAIN

Cet environnement est plus facilement caractérisé par ce qui lui manque plutôt que par ce qu'il offre. Certains animaux se sont adaptés à vivre profondément sous la terre en l'absence de lumière du soleil et de sources alimentaires photosynthétiques. Le climat est constant et la nourriture provient d'animaux plus petits ou d'une immense gamme de champignons.

GROGNON

Pan malifici

Habitat : forêts, montagnes et cavernes.

Répartition géographique : régions tropicales et subtropicales de l'Amérique du Nord et de l'Amérique centrale.

Fréquence : courante.

Identification : Le grognon est un petit humanoïde trapu et basané à la forte musculature. Il s'élève à 1 mètre 25 de haut pour une masse de 70 kilogrammes. Les poils poussent de manière limitée sur la tête, les épaules et la poitrine du grognon. Il possède de longs bras et une structure faciale quelque peu similaire à celle de l'homme, bien que ses yeux semblent d'une taille disproportionnée.

Habitudes : le grognon est une forme Éveillée du chimpanzé (*Pan troglodytes*). Il est omnivore, bien qu'il préfère la viande. Le grognon fuit la lumière du soleil et chasse rats et autres rongeurs dans les cavernes ou les mines abandonnées. Il vit et chasse en petits groupes familiaux d'approximativement cinq membres, qui font souvent partie d'une communauté plus large comprenant généralement 25 à 50 membres et habitant le même réseau de cavernes.

Les grognons vivent dans des tanières de pierre et de bois traînés de l'extérieur jusque dans les cavernes. Ils sont suffisamment intelligents pour se servir d'outils et d'armes simples et pour créer des pièges tels que fosses et assommoirs. Ils sont agressifs lorsqu'ils protègent leur territoire et préparent des embuscades s'ils repèrent des intrus.

Les femelles grognons peuvent avoir un jeune par an. Les jeunes grognons restent avec leurs parents pendant une période allant jusqu'à huit ans avant d'atteindre la maturité sexuelle. Les deux parents s'occupent de leurs enfants et les enfants restent généralement avec la famille pour chasser.

Les grognons sont des êtres conscients bien qu'aucune preuve qu'ils usent d'un langage complexe n'ait été apportée. Ils communiquent principalement par le biais de grognements, de sifflements et de hurlements. Certains grognons seraient en mesure d'employer la magie, mais ces faits demeurent non confirmés.

RECHERCHE PAR MOT-CLÉ ÆTHERPEDIA : sous-espèces de grognons

Les grognons arboricoles sont nocturnes et passent la journée dans les tanières qu'ils creusent sous les racines des grands arbres. Ils savent produire des cordes et sont connus pour fabriquer des filets, des collets et des ponts. Les grognons arboricoles se distinguent par une peau plus foncée que le grognon habitant les souterrains et sont légèrement plus grands.

Les grognons urbains sont diurnes et se sont adaptés à vivre dans les zones abandonnées des jungles urbaines. Ces grognons ont adopté l'usage des matériaux métahumains, y compris les vêtements et les bijoux. Les grognons urbains ont également changé leurs habitudes de chasse en abandonnant le groupe familial nucléaire et chassent à présent soit seuls, soit en groupes comprenant jusqu'à une douzaine d'individus aux relations familiales limitées. Leur régime alimentaire se compose toujours principalement de rongeurs. Les grognons urbains ont un comportement bien plus compulsif vis-à-vis de la destruction aveugle et de l'anarchie.



TRANSMISSION.....



Les grognons n'ont aucun sens de l'hygiène et leurs ordures sont souvent situées très proches de leurs tanières. Ceci fait que de nombreuses tanières de grognons se remarquent aisément à l'odeur.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
5	4	3	5	3	4	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	2	6	4	7	1	

Déplacement : 10 / 20

Compétences : Armes de jet 2, Combat rapproché (GC) 4, Escalade 3, Filature 2, Intimidation 3, Perception 3, Plein air (GC) 3

Pouvoirs : Conscience, Sens accrus (vision nocturne)

Faiblesse : Allergie (lumière du soleil, Légère), Primitif

MINOTAURE SAUVAGE

Aurochs atrox

Habitat : cavernes souterraines et excavations abandonnées.

Répartition géographique : Europe méridionale et pourtour méditerranéen.

Fréquence : rare.

Identification : Le minotaure sauvage ressemble à un gros bœuf doté d'un faciès de primate. Les spécimens mesurent environ 3 mètres 60 du museau à la queue et 2 mètres au garrot pour une masse d'environ 850 kilogrammes. La gamme des colorations du minotaure sauvage va du brun au noir avec une bande pâle le long de l'épine dorsale. Il possède également une paire de cornes en forme de lyre inclinées vers l'avant au dessus de son visage. La mâchoire est saillante avec des défenses proéminentes et les narines dilatées. Sa fourrure est hirsute autour de la nuque et des épaules, s'atténuant progressivement en une crinière sur le sternum.

Habitudes : les tests génétiques pratiqués sur des os d'auroch indiquent que le minotaure sauvage est une espèce Éveillée d'auroch (*Bos taurus*), bien qu'il ait disparu depuis 1627. Le minotaure sauvage, à ne pas confondre avec la métavariante de troll, est un carnassier nocturne qui attaque et dévore chèvres, moutons et autres mammifères de taille équivalente. Il apprécie également de se nourrir de chair humaine (mais d'aucun autre métatype).

Il se sert de sa capacité de Confusion pour chasser de sorte que la victime ne sache pas ce qui est en train de se produire jusqu'à ce qu'il soit trop tard. Il en cornera ensuite sa victime et la mordra, avant soit de saigner sa proie, soit de lui écraser le crâne ou la trachée. Les minotaures sauvages vivent dans de grands espaces souterrains comme les mines, les cavernes naturelles et même les bunkers abandonnés. Ils se déplacent rapidement et silencieusement lorsqu'ils chassent la nuit. S'ils n'ont pas été repérés dans les villes, il se dit que plusieurs minotaures sauvages pourraient vivre dans les catacombes des villes plus anciennes de France et d'Italie.

Ceux qui tentent de chasser le minotaure sauvage trouvent en lui un formidable adversaire, car il se sert du terrain et de sa capacité de Confusion pour tromper sa proie, tout particulièrement dans les labyrinthes de tunnels dont il est issu. Le chasseur devient généralement la proie.

Le mystère le plus incompréhensible que posent les minotaures sauvages réside dans l'absence de femelles. Les parabiologistes n'ont trouvé et disséqué que des minotaures sauvages mâles. L'animal étant très dangereux, des primes permanentes sont proposées par la plupart des nations pour des informations et pour la capture d'une femelle minotaure — morte ou vive.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
12	3	5	10	3	4	1
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
4	2	6	4	9	1	



Déplacement : 20 / 50

Compétences : Combat à mains nues 5, Filature 2, Infiltration 4, Perception 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Cornes / Morsure : VD 6P, PA 0), Confusion, Dissimulation (Personnel), Immunité (illusions), Sens accru (vision nocturne, vision thermographique)

TROGLODYTE

Pan speluncae

Habitat : cavernes, canyons et mines abandonnées.

Répartition géographique : montagnes Rocheuses en Amérique du Nord.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : ces primates glabres mesurent environ 1 mètre 60 de haut pour une masse d'environ 45 kilogrammes. Leurs yeux d'un diamètre de plus de 8 centimètres dominent leurs visages. Leurs oreilles sont pointues et sortent de leur tête à l'horizontale. Les troglodytes marchent debout sur leurs jambes maigres mais nerveuses. Aucun spécimen n'a jamais été observé vêtu et aucun organe sexuel n'est visible extérieurement. Les membres de cette espèce communiquent entre eux par le biais d'un langage peuplé d'un mélange de sons sifflants contrastant avec des coups de glotte.

Habitudes : les troglodytes sont des omnivores bien adaptés à la vie souterraine. Leurs énormes yeux sont capables de voir à la faible lueur émise par les champignons souterrains fluorescents, bien que leur vision s'étende également au spectre infrarouge. Leurs appareils digestifs traitent les champignons et les lichens bien plus efficacement que tout autre primate, bien qu'ils complètent ce régime par toute une variété d'animaux cavernicoles.

Les troglodytes vivent en clans familiaux comptant jusqu'à 50 membres. Leur hiérarchie est très probablement basée sur l'âge d'un membre, bien que ceci reste sujet à controverse entre les anthropologues qui ont étudié les tribus de troglodytes. Ces tribus mettent à jour un style de vie de chasseur-cueilleur. On n'a jamais observé de troglodytes s'essayer à l'agriculture. En de rares occasions, certaines tribus envoient des groupes à la surface la nuit afin de chercher de la nourriture près des entrées des grottes. Ces groupes sont extrêmement prudents quant aux rencontres avec le monde extérieur et font nettement attention à ne pas se faire suivre lors du trajet de retour vers leur lieu de résidence.

Les troglodytes se servent d'outils, bien que ceux-ci ne montrent pas un niveau élevé de sophistication. La plupart de ces derniers sont des instruments de terrassement basiques, des leviers ou des armes simples. Les troglodytes montrent en revanche une certaine sophistication dans le transport de l'eau qu'ils puisent dans les sources et rivières des profondeurs et conduisent à leurs campements tribaux au moyen d'une tuyauterie primitive.

Les linguasofts pour le langage troglodyte sont apparus pour la première fois vers la fin 2071. Ceux-ci demeurent extrêmement controversés et il reste difficile de savoir si tous les troglodytes partagent une langue commune. Il est clair que toutes les tribus ne réagissent pas bien aux métahumains faisant usage de ce linguasoft, mais il ne semble pas exister d'association régionale stricte quant à cette réaction.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
3	3	4	2	2	3	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	1	6	2	7	1	

Déplacement : 10 / 20

Compétences : Armes de jet 2, Combat à mains nues 1, Escalade 4, Infiltration 4, Perception 3

Pouvoirs : Conscience, Dissimulation, Sens accru (vision thermographique)

Faiblesse : Allergie (lumière du soleil, Légère), Primitif

VER DES ROCHES

Lumbricus saxi

Habitat : montagnes, collines et zones urbaines.

Répartition géographique : moitié septentrionale de l'Amérique du Nord.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : ces vers de terre géants de 2 mètres de long semblent être une variante éveillée du lombric commun (*Lumbricus terrestris*). Ils partagent la même segmentation que ces vers de même que le « collier » situé à environ un tiers de la longueur du corps en partant de la tête. À la différence des vers ordinaires, le corps des vers des roches est incrusté de dépôts de silice, lui procurant un exosquelette quasi complet. La « tête » des vers des roches se termine par une gueule en trois parties. Lorsqu'elle s'ouvre, les dents qu'elle révèle ressemblent aux surfaces abrasives d'un trépan utilisé pour le forage des puits.

Habitudes : les vers des roches se déplacent en creusant dans la terre à des profondeurs pouvant aller jusqu'à 50 mètres. Aidés de leurs puissantes mâchoires et de leur structure buccale ressemblant à un trépan, ils sont capables de broyer le substrat rocheux et de le réduire en poussière. La roche broyée est mélangée à leur salive acide et digérée par l'animal avant que les parties indigestes ne soient déféquées. Les besoins nutritionnels du ver des roches sont uniques et quelque peu mystérieux. L'animal a manifestement besoin d'un régime alimentaire élevé en silicium, mais d'autres processus physiologiques exploitent également toute une gamme de minéraux inhabituels.

Ces animaux sont hermaphrodites mais incapables d'autofécondation. Au cours de leur forage de galeries, ils créent souvent de plus grandes cavernes, faisant parfois plus de 25 mètres de hauteur, qui leur servent de tanières et de lieux de reproduction. À mesure que les vers entrent et sortent continuellement de ces cavernes, le substrat rocheux qui les entoure peut devenir de plus en plus instable. Dans un certain nombre de cas, cette instabilité a conduit à la formation soudaine d'une doline avec de graves conséquences pour les structures en surface.

Afin d'apporter de l'air dans leurs galeries, les vers des roches creusent régulièrement des trous vers la surface. Ces prises d'air peuvent parfois pénétrer les fondations et les murs des constructions ou des ponts. Cela peut conduire à une instabilité au niveau architectural, aussi certaines municipalités versent-elles des primes pour les vers des roches.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
2	4	3	2	1	2	1
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	1	6	3	5	1	

Déplacement : 2 / 10

Compétences : Arme à distance exotique (Crachat) 4, Combat à mains nues 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 3P, PA -1), Armure (2 / 2), Immunité (pathogènes, toxines), Régénération, Salive corrosive

Notes : le ver des sables, que l'on trouve dans le désert de Mojave et plusieurs déserts africains, est une variante bien plus grosse du ver des roches. Les vers des sables sont des prédateurs et certains rapports confirmés ont fait état d'attaques à l'encontre de métahumains.

ENVIRONNEMENT URBAIN

Bien que tous les animaux urbains soient capables de vivre dans d'autres environnements, ceux-ci se sont particulièrement bien adaptés à vivre en marge de la société métahumaine. Certains tirent profit de nos déchets, tandis que d'autres résident dans nos bâtiments. On trouve plus souvent ces créatures dans les conurbs qu'en dehors de celles-ci.

CHAT DU MÛRIER

Felis nigra

Habitat : le chat du mûrier séjourne à proximité des établissements humains, feignant même d'être un chat domestique errant. Il vit dans les bâtiments et les ruelles et se conforme au même régime alimentaire que les chats domestiques normaux.

Répartition géographique : à travers toute l'Europe.

Fréquence : courante.

Identification : le chat du mûrier fait la même taille que le chat domestique, avec toutefois une masse moyenne avoisinant les 15 kilogrammes. Dans le sud de l'Europe, il est noir de jais avec de légères tonalités fauves à l'extrémité de sa longue fourrure, tandis qu'au nord le chat du mûrier peut être d'un blanc de neige avec les pointes dans les tons sombres. Il marche avec sa longue queue duveteuse dressée. Si son comportement ressemble à celui d'un chat domestique, il fait preuve d'une intelligence et d'une ruse extraordinaires. Il est presque impossible d'en surprendre ou d'en capturer un, bien qu'à l'instar des chats ordinaires, ils trouvent l'herbe à chat irrésistible.

Habitudes : le chat du mûrier forme une espèce Éveillée de chat sauvage (*Felis silvestris*), probablement métissée avec la sous-espèce domestique.

En tant que chats noirs, les chats du mûrier ont encore à faire face à un héritage de superstitions en Europe méridionale et leurs têtes sont toujours mises à prix de manière permanente dans certains pays et dans certains endroits retirés, il arrive même que les chats noirs soient brûlés, par crainte de la colère du chat du mûrier. Ceci pourrait expliquer la coloration dont fait preuve l'espèce dans le nord.

Le chat du mûrier forme une espèce dépendante de la cité. S'il possède toujours les instincts qui le poussent à chasser les rongeurs et les oiseaux, il préfère les produits transformés caractéristiques de la vie urbaine. Les chats du mûrier ne craignent pas les métahumains et tirent profit des portes et des fenêtres ouvertes pour partager les confort de la vie métahumaine. Ils évoluent parmi nous comme des chats ordinaires et s'approchent même des métahumains pour quémander de l'attention ou de la nourriture. Même empreints de cette audace, ils sont dotés d'un sixième sens quant aux menaces et réussissent généralement à les éviter ou à les éluder. Ce sont des créatures très sociables dont la société comporte des rangs. S'ils ne se déplacent pas en meutes, ils participent toutefois à des groupements sociaux rassemblant de dix à quinze chats.

Les chats du mûrier sont connus pour se déplacer plus vite qu'il ne serait normalement possible, ainsi que pour projeter des images menaçantes afin de pousser à la fuite leurs agresseurs, comme les chiens. Cette capacité de projection d'illusions a également été observée lors de querelles entre mâles quant au territoire et aux femelles. Si les illusions semblent abstraites, elles n'en demeurent pas moins des images effrayantes. Aucune utilisation de ce pouvoir n'a été observée lors des rituels de séduction.

Ils représentent aussi bien une gêne qu'un mystère, car ils sont capables de pénétrer dans des pièces fermées à clé ou d'ouvrir placards et contenants pour y voler de la nourriture. Les superstitions entourant le chat du mûrier ne sont pas totalement sans fondements, car on a émis l'hypothèse que ces chats sont capables d'influencer les métahumains pour qu'ils leur fournissent nourriture ou abri. L'étude de leurs vocalises et de leur comportement n'a révélé que les miaulements et ronronnements typiques du chat, ce qui suggère qu'un lien subconscient puisse être induit par le contact physique.

Les habitudes de reproduction des chats du mûrier sont similaires à celles des chats domestiques, avec une saison des amours allant du printemps à l'été. Ils dénichent des lieux chauds et isolés pour mettre bas et donnent naissance à des portées de six à huit chatons.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
1	5	5	2	3	6	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
5	2	6	4	11	1	

Déplacement : 15 / 30

Compétences : Combat à mains nues 3, Escalade 2, Infiltration 2, Lancement de sorts 3, Perception 4, Pistage 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes : VD 3P, PA 0), Couleur adaptative, Influence, Mouvement (Personnel), Psychokinésie, Sens accrues (odorat, ouïe, vision nocturne), Sort inné (Illusion, Sens du combat)

Faiblesse : Dépendance (herbe à chat, Légère), Fragilité 1

CHIEN DE GABRIEL

Canis mutabilis

Habitat : ne se trouve que rarement en dehors des conurbations.

Répartition géographique : Amérique du Nord.

Fréquence : courante.

Identification : ces gros chiens mesurent environ un mètre au garrot pour une masse pouvant dépasser 75 kilogrammes. Leur fourrure courte est généralement unie, tout en pouvant varier du brun foncé ou noir jusqu'au gris pâle. Ce sont des animaux fins et très musclés dotés de longues pattes se terminant par des griffes pouvant mesurer plus d'un centimètre. Leurs faciès ont un aspect troublant, terriblement métahumain.

Habitudes : les chiens de Gabriel sont des prédateurs nocturnes. Ils demeurent souvent dans des bâtiments abandonnés,

LES CINQ PLUS GRANDS ZOOS D'ANIMAUX ÉVEILLÉS

- 1. San Diego Safari Park (San Diego, Aztlan) :** 7 400 hectares d'habitat naturel recréé où chevaux Ghazi, chevaux à bosses et licornes parcourent librement parmi les pâturages alentours. On peut également admirer des chimères, des chupacabras et des lézards de Lambton dans la zone aux reptiles.
- 2. Animal Kingdom (Orlando, CAS) :** parc de 185 hectares, abritant le tout premier « ambassadeur » triton et sa résidence océanique qui y a été complètement aménagée.
- 3. Zoo de Berlin Hagenbeck Tierpark, Hambourg (États Alliés Allemands) :** zoo de 6 hectares et demi possédant la collection la plus complète d'espèces paranormales d'Europe. Les salamandres de Nimue ou le minotaure sauvage font partie de ses attractions les plus prisées. Le Hagenbecks Tierpark possède aussi un prestigieux élevage de licornes.
- 4. Artis Zoo (Pays Bas Unis) :** l'Artis Zoo propose de suivre en temps réel le flux de reportages et d'enregistrements quotidiens de parazoologistes et parobotanistes en pleine expédition à différents endroits dans le monde.
- 5. Kirstenbosch Botanical Garden (Azanie) :** de multiples biosphères présentant les interrelations uniques existant entre la faune et la flore Éveillées.

• Imprécision typique de l'info diffusée aux CAS. Le zoo de Berlin n'est plus que l'ombre de lui-même et la majorité des attractions se fait désormais en RA. La salamandre de Nimue et le minotaure sauvage appartiennent aux nouveaux investisseurs du zoo de Berlin, mais comme ils n'ont pas de place où les mettre, ils les louent au Hagenbeck Tierpark de Hambourg.

• Tolstoi

Message Urgent...

ANIMAUX PARANORMAUX.....



les casses de voitures, les ruelles sombres et les terrains vagues, c'est-à-dire dans tout lieu où des proies sont susceptibles d'être trouvées et où les métahumains sont peu susceptibles de les déranger. Leurs proies de prédilection sont les petits animaux urbains, tels que les rats laveurs, les rats du diable et les pigeons. Chasseurs généralement solitaires, ces chiens comptent sur leur furtivité et leur excellente vision nocturne pour identifier et capturer leurs victimes. À la chasse, le chien de Gabriel maintient bien souvent un sort d'Illusion qui lui donne l'apparence d'un métahumain se déplaçant à quatre pattes.

À certaines occasions, en particulier lorsque la lune est pleine, les chiens de Gabriel se rassemblent en meutes comprenant de cinq à quinze membres. Une telle meute rejette alors ses habitudes furtives, devenant bien plus agressive et se laissant aller à pousser des hurlements et des aboiements particulièrement forts dans la nuit. Ces meutes sont capables de s'en prendre à tout ce qui bouge, métahumains et petits véhicules inclus. De nombreuses victimes ont été confirmées à de telles occasions et la plupart des villes émettent des avertissements par le réseau GridGuide lorsque des meutes sont aperçues.

Les chiens de Gabriel se reproduisent de manière opportuniste, à la manière des chiens domestiques. Les portées se composent de cinq à neuf chiots et naissent deux mois après l'accouplement. Les chiots atteignent leur taille adulte six mois plus tard. Lorsqu'elle s'occupe de ses chiots, la mère devient extrêmement territoriale, s'attaquant à tout ce qui approche de ses jeunes. Souvent, le père l'assiste également dans la défense de la tanière.

Con	Ag	Réa	For	Cha	Int	Log
3	5	6	7	2	3	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
4	2	6	5	9	3	

Déplacement : 10 / 60

Compétences : Combat à mains nues 5, Course 3, Filature 3, Infiltration 4, Lancement de sorts 2, Perception 4, Pistage 4

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes / Morsure : VD 5P, PA -1), Compulsion (immobilité), Dissimulation (Personnel), Mouvement, Sens accrus (goût, ouïe, vision nocturne, vision thermographique), Sort inné (Masque, Personnel, voir les notes)

Faiblesse : Allergie (lumière du soleil, Légère)

Notes : les chiens de Gabriel se servent du sort de Masque pour se donner une apparence métahumaine. Ils relâchent immédiatement le sort s'ils sont blessés.

CHIEN DE L'OMBRE

Canis umbrae

Habitat : lieux boisés et zones urbaines abandonnées.

Répartition géographique : partout.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : les chiens de l'ombre sont d'énormes chiens Éveillés mesurant 1 mètre 20 au garrot pour une masse pouvant dépasser les 60 kilogrammes. Entre leurs capacités Éveillées et leurs talents naturels, il est rare de voir un de ces animaux. Lorsqu'ils sont visibles, en revanche, ils arborent un pelage gris foncé parsemé de taches noires. Les motifs noirs changent lorsque le chien se déplace car il s'agit, en fait, du duvet de l'animal, qui devient visible à mesure que les différents groupes musculaires se fléchissent.

Habitudes : ces chiens sauvages sont des prédateurs nocturnes. Les meutes comprennent jusqu'à douze chiens de l'ombre chassant de concert pour abattre leur proie. Ils s'attaquent habituellement aux cerfs communs, aux lapins et aux autres mammifères d'une masse inférieure à 50 kilogrammes. Dans certains cas, les membres d'une meute sont capables d'œuvrer ensemble pour abattre du gibier encore plus gros, tels que le bétail, les orignaux et même les ours. Les rapports faisant état

d'attaques sur des métahumains demeurent controversés. Si un certain nombre d'entre elles ont été signalées, aucune n'a été confirmée.

Les meutes de chien de l'ombre possèdent une hiérarchie très similaire à celle des meutes de loup gris. Un seul mâle alpha domine la meute et détient le droit exclusif de se reproduire avec les femelles. Les chiots sont farouchement gardés par l'ensemble des membres, bien que les jeunes mâles quittent la meute parentale une fois arrivés à l'âge adulte.

Ces animaux vivent toujours dans une tanière qui les abrite du soleil et où ils passent la journée. Généralement, au moins un chien de l'ombre reste en alerte pour protéger la meute des intrus tandis que les autres se reposent. Lorsqu'une meute abrite des chiots, ce sont deux ou trois chiens de l'ombre qui restent en alerte active pendant la journée.

Dans de nombreux cas, une meute de chiens de l'ombre s'installe dans une partie dépeuplée d'une ville métahumaine. Les animaux revendiquent le territoire comme le leur et le défendent contre les animaux qui tenteraient de s'y introduire. Le but de ce comportement demeure incertain, car leur choix de proies devient très limité, mais il est peut-être dû à un lien viscéral avec la civilisation ou peut tout simplement résulter d'une conséquence inconnue de l'Éveil du chien de l'ombre.

Con	Ag	Réa	For	Cha	Int	Log
4	4	4	5	1	4	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	1	6	4	8	2	

Déplacement : 10 / 45

Compétences : Combat à mains nues 4, Infiltration 5, Perception 3, Pistage 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 5P, PA 0), Chape d'ombre, Sens accrus (goût, ouïe, vision nocturne), Silence

Faiblesse : Allergie (lumière du soleil, Grave)

CORBEAU DES TEMPÊTES

Corvus procellae

Habitat : partout.

Répartition géographique : partout.

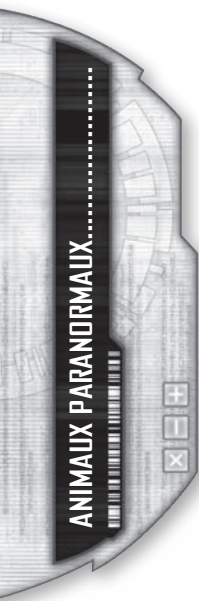
Fréquence : courante.

Identification : variante Éveillée du grand corbeau (*Corvus corax*), le corbeau des tempêtes se caractérise d'abord par sa plus grande taille. Les spécimens peuvent avoir une envergure dépassant 1 mètre 50 pour une masse allant jusqu'à 800 grammes. Le plumage noir des corbeaux des tempêtes est un peu plus lustré que celui du corbeau commun et son bec est légèrement plus long et plus pointu. Son cri est généralement considéré par les métahumains comme un peu plus rauque et repoussant que le cri du corbeau.

Habitudes : les corbeaux des tempêtes sont omnivores. Bien qu'ils semblent préférer les petits animaux fouisseurs tels que les insectes et les taupes, ils sont capables de se nourrir de fruits, de noix et même de charognes. Leurs techniques de chasse sont souvent très agressives, mais les spécimens individuels sont extrêmement prudents lorsqu'ils rencontrent des animaux plus grands ou plus menaçants.

Au cours de sa recherche de nourriture, le corbeau des tempêtes rapporte souvent au nid des objets non comestibles. Ces objets sont choisis en fonction de leur éclat et de leur couleur. Un nid de corbeau des tempêtes peut se voir rempli d'emballages papier et d'emballages plastiques abandonnés, de morceaux de verre et de vieilles puces optiques. En de rares occasions, un corbeau des tempêtes pourrait tout à fait faire l'acquisition d'une pièce de joaillerie de valeur.

Les corbeaux des tempêtes se rencontrent parfois individuellement, mais on les trouve plus couramment au sein d'une volée. Dans certains cas, ces volées peuvent se développer





jusqu'à comporter plus de 100 spécimens. Lorsqu'une telle volée se forme, les talents magiques extrêmement limités des corbeaux des tempêtes se mêlent et sont alors partagés. Au sein d'un groupe plus large, la volée de corbeaux des tempêtes devient une seule entité de nature duale. Cet être synthétique gagne la capacité de contrôler les conditions météorologiques afin de mieux répondre aux besoins de la volée. Celle-ci devient également bien moins craintive vis-à-vis des grandes créatures. Si un corbeau des tempêtes isolé se sauve toujours à l'approche d'un métahumain, on sait que certaines grandes volées ont déjà submergé des métahumains afin de mettre la patte sur les possessions brillantes de leur proie.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
2	4	2	1	1	4	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	1	6	Spécial	6	1	

Déplacement : 5 / 15 (en vol)

Compétences : Combat à mains nues 2, Combat astral 2, Perception 4, Vol 4

Pouvoirs : Conscience collective, Sens accrus (ouïe)

Faiblesse : Fragilité 1

Notes : en volée de dix individus ou plus, les corbeaux des tempêtes gagnent Nature duale et Contrôle météorologique. Leur attribut Magie devient égal au nombre d'oiseaux dans la volée divisé par dix, arrondi à l'inférieur.

GARGOUILLE

Gargoyle saxi

Habitat : montagnes, cavernes et zones urbaines.

Répartition géographique : région septentrionale de l'Amérique du Nord, Tír na nÓg, villes européennes.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : les gargouilles sont des hominidés rappelant les formes architecturales classiques dont leur nom est tiré. Elles mesurent généralement 2 mètres de hauteur pour une masse dépassant les 150 kilogrammes. Leurs peaux sont toujours de couleur gris marbré et d'un aspect rugueux rappelant la pierre. La plupart des spécimens disposent d'une paire d'ailes s'étendant de leurs épaules et remplaçant leurs bras dans de nombreux cas. Toutes les gargouilles sont pourvues d'une unique corne dépassant de leur front. Les gargouilles sont munies sur les mains et les pieds de puissantes griffes tranchantes dont elles se servent à la chasse en complément de leurs longs crocs.

Habitudes : les gargouilles sont des prédatrices nocturnes, opportunistes et solitaires. Elles se postent généralement à l'affût sur un bâtiment, un arbre ou une paroi de falaise, en attendant qu'une proie passe en contrebas. Lorsqu'une telle proie est en vue, la gargouille quitte sa cachette et fond sur elle pour l'attaquer. Si elle ne la tue pas lors de la première passe, soit la gargouille fait une deuxième attaque en piqué, soit elle atterrit pour engager le combat. Les gargouilles s'en prennent généralement aux animaux solitaires d'une masse inférieure à 50 kilogrammes, mais elles sont capables de s'attaquer à des groupes, voire à de plus gros animaux (métahumains y compris) lorsque la nourriture se fait rare. Une fois la proie tuée, la gargouille revient vers son perchoir en halant sa victime derrière elle afin de la dévorer.

Les origines et les habitudes de reproduction des gargouilles sont un mystère. Bien que des témoignages non confirmés affirment qu'il est possible qu'une femelle sans ailes existe, aucune preuve définitive n'en a été apportée. Les gargouilles n'ont pas de caractéristiques sexuelles externes et les autopsies n'ont rien décelé qui puisse être nettement identifié comme un appareil reproducteur interne. Les analyses génétiques se sont révélées remarquablement incohérentes, y compris lors de séquençages répétés faits à partir de tissus différents provenant d'un unique spécimen. Tous les spécimens rencontrés

semblent être d'âge adulte, aussi la question même de l'existence de jeunes est-elle discutable. Une théorie suggère que les gargouilles puissent être la phase terminale du cycle vital d'un autre organisme subissant une métamorphose extrême. Si c'est le cas, l'espèce immature demeure un mystère.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
10	4	5	10	1	4	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
4	1	6	5	9	2	

Déplacement : 10 / 50 (en vol)

Compétences : Combat à mains nues 3, Filature 4, Infiltration 4, Perception 3, Vol 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes / Morsure : VD 9P, PA -1), Armure renforcée 10, Dissimulation (Personnel), Sens accrus (vision nocturne), Souffle nocif

Faiblesse : Allergie (lumière du soleil, Légère), Vulnérabilité (fer)

INCUBE

Incubus praetexti

Habitat : l'incube dépend du fait que sa proie vienne à lui. Pour accélérer ce processus, il chasse à proximité des endroits très fréquentés, tels que les ruelles sombres, les forêts touffues, les tunnels de service, les bâtiments abandonnés et les cavernes naturelles.

Répartition géographique : Amérique du Nord.

Fréquence : rare.

Identification : l'incube ressemble fortement à un poulpe terrestre géant. Son corps peut s'étendre jusqu'à 5 mètres du sommet de la tête au début des tentacules et son envergure peut dépasser 6 mètres, du crochet terminal d'un tentacule à l'autre. À l'instar du poulpe, le dessous de ses tentacules est recouvert de ventouses dont la créature peut se servir pour se saisir d'une proie, pour escalader des surfaces verticales ou encore pour se suspendre la tête à l'envers. Au centre de la surface ventrale de la créature se trouve un gros bec utilisé pour déchiqueter ses victimes. Tout comme le poulpe, l'incube est pourvu de grands yeux composés très semblables à ceux des vertébrés.

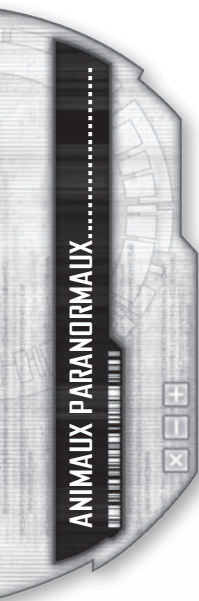
L'épiderme de la créature est marbré, les couleurs variant du rose pâle au presque noir. Cette coloration peut changer en fonction de son humeur et de sa santé.

Habitudes : l'incube est un carnivore exclusif et un chasseur solitaire. L'organisme se repose presque totalement sur son pouvoir de Reflet du désir pour conquérir ses proies, qui peuvent inclure les métahumains. Lorsqu'une victime convenable s'aventure à sa portée, la créature tente immédiatement de se servir de son pouvoir afin d'identifier les désirs de la proie et de l'inciter à s'approcher.

Par égard pour sa réaction envers la lumière du soleil, l'incube n'est actif qu'après le coucher du soleil lorsqu'il est à l'extérieur. Toutefois, dans les environnements où le soleil ne peut pas pénétrer, comme les tunnels, il chasse constamment. Après une chasse fructueuse, l'incube se gave de sa proie. Il tente alors de se dissimuler, demeurant généralement inactif pendant un ou deux jours le temps d'assimiler sa nourriture.

Les incubes ne sont pas territoriaux, pas plus qu'ils ne sont particulièrement sélectifs dans le choix de leurs victimes. Tout individu susceptible d'être la proie de leurs illusions peut être pris pour cible. Dans de nombreux cas, l'incube peut s'aventurer à tenter de défaire une proie bien au-delà de ses capacités. En raison de sa faible vitesse de locomotion, ceci s'avère souvent fatal pour l'incube.

Le seul moment où les incubes recherchent la compagnie de leur propre espèce a lieu durant la période de reproduction du printemps. Après un bref accouplement, vingt à trente



œufs sont pondus dans un trou rapidement creusé avant d'être comblé et abandonné. Les parents ne retournent pas à leurs nids, bien qu'ils prennent généralement soin de les placer dans des endroits sombres près d'importantes populations de petites proies, en particulier des rongeurs. Les jeunes, mesurant approximativement 15 centimètres de diamètre à la naissance, sont affamés lorsqu'ils viennent au monde et s'empressent de séduire et de dévorer toute proie disponible.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
6	2	2	8	4	5	4
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
4	2	6	4	7	1	

Déplacement : 5 / 10

Compétences : Combat à mains nues 5, Escalade 3, Escroquerie 2, Filature 2, Infiltration 3, Perception 3, Pistage 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes / Morsure : VD 6P, PA 0), Couleur adaptative, Pattes d'araignée, Reflet du désir, Sens accru (vision nocturne)

Faiblesse : Allergie (lumière du soleil, Grave)

Notes : Allonge +1

JAUCHEKAFER

Lucanis fmsu

Habitat : ordures et déchets.

Répartition géographique : partout.

Fréquence : courante.

Identification : le jauchekafer est un gros coléoptère noir. Il atteint 80 centimètres de long pour une masse moyenne de 4 kilogrammes. Ses élytres (ailes antérieures) sont brun foncé et protègent les ailes postérieures teintées de jaune. Les mâles jauchekafers sont munis d'un puissant rostre de 40 centimètres de long aux airs d'andouillers. L'insecte se déplace sur six épaisses pattes de 20 centimètres de long.

Habitudes : le jauchekafer (de l'allemand jauchekäfer signifiant « scarabée du purin ») est un charognard se nourrissant de charogne et de déchets toxiques. Deux appendices situés entre ses pinces introduisent les boues usées dans sa bouche. L'appareil digestif des jauchekafers est très puissant et efficace. Les déchets sont décomposés en sucres, eau, sels et gaz (oxyde d'azote et dioxyde de carbone) par une combinaison de cultures bactériennes et de puissants produits chimiques. L'insecte absorbe les sucres en guise de nourriture et d'eau et rejette les sels et les gaz. Ils sont capables d'absorber et de traiter chaque jour la moitié de leur masse en déchets.

En raison de leur rendement et du large spectre de déchets que le jauchekafer est capable de manger, les corporations et les gouvernements les ont disséminés afin qu'ils servent de traitement secondaire des déchets. Malheureusement, du fait d'un manque de contrôle, certains d'entre eux se sont échappés et peuvent à présent être trouvés dans les égouts, les décharges et les terres en friche. Étant donné qu'ils se nourrissent de la plupart des produits chimiques produits par la métahumanité, la plupart des agents chimiques et des insecticides biologiques ne leur causent aucun dommage.

S'ils ignorent habituellement les métahumains, certains produits chimiques provoquent un comportement agressif anormal chez ces coléoptères. Une fois ce comportement déclenché, les essaims de ces coléoptères s'attaquent à tout ce qui se trouve à proximité, y compris les métahumains. En raison de leur régime alimentaire, leurs morsures contiennent certaines des pires toxines qui soient.

Les jauchekafers pondent jusqu'à une douzaine d'œufs dans les déchets. Les œufs ne sont pas immunisés contre les toxines et les pathogènes et sont pondus dans un mucus bactérien pour leur permettre de survivre. Les bactéries aident à

la création de nutriments au cours de leur développement. Les larves ne développent leur immunité caractéristique qu'après éclosion et absorption du mucus et des déchets.

Les seuls véritables prédateurs des jauchekafers sont les autres jauchekafers dévorant les œufs et les larves, qu'ils les aient eux-mêmes engendrés ou non. Le jauchekafer n'est pas considéré comme une espèce toxique. Bien qu'il se nourrisse de déchets, ils n'ont montré aucune motivation à faire tout autre chose que de nettoyer les saletés.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
2	3	3	2	1	3	1
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	2	6	3	6	1	

Déplacement : 5 / 10 (4 / 8 en vol)

Compétences : Combat à mains nues 3, Escalade 2, Perception 3, Vol 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 3P, PA -1), Conscience collective, Immunité (pathogènes, toxines), Pattes d'araignée

Notes : Allonge -1

RAT DU DÉMON

Rattus diabolis novo

Habitat : zones urbaines et rurales.

Répartition géographique : partout.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : le rat du démon forme une espèce de rongeur mesurant en moyenne 90 centimètres de long et doté d'une queue pouvant atteindre jusqu'à un mètre de plus pour une masse située généralement aux alentours des 5 kilogrammes. Son corps est entièrement recouvert de fourrure de toute une variété de teintes et de motifs. Une paire de minuscules cornes lui poussent légèrement au-dessus des yeux.

Habitudes : les rats du démon sont le résultat d'une expression répandue de l'espèce paranormale connue sous le nom de rat du diable et soumise à la GRIME. Ils sont tout aussi rusés et intelligents que les rats du diable et leur fourrure est plus développée. Ils sont pourvus d'une conscience accrue qui leur confère un talent certain pour éviter les pièges et la coordination nécessaire pour ouvrir loquets et crochets. Leur organisation sociale est également bien plus étoffée.

Les rats du démon commandent à la fois aux rats du diable et aux rats ordinaires, créant de larges groupes dont le but est de rechercher de la nourriture ou de chasser. On a observé des groupes comprenant trente individus ou plus et œuvrant de concert. Les rats du démon sont pourvus d'une salive très caustique, qui leur permet de ronger portes et câbles lors de l'établissement d'un nid, ou de chasser. Ces rongeurs sont bien plus agressifs que les rats du diable et traquent leur proie par la dissimulation ou par effet de masse plutôt que de fouiner alentour pour dénicher de la nourriture. On a déjà entendu parler de rats du démon s'attaquant à de grandes créatures telles que les chiens et les chats, ainsi qu'aux métahumains lorsqu'ils sont suffisamment affamés.

Les rats du démon connaissent trois cycles de reproduction annuels, chacun donnant une portée de jusqu'à vingt petits. Les jeunes atteignent l'âge adulte en quatre semaines. En raison de cette prolifération et de leur domination sur les rats du diable, c'est toute la profession de dératiseur qui a retrouvé un coup de jeune. Les dératiseurs professionnels dotés d'instruments à la pointe de la technologie sont grassement payés afin d'éliminer en silence ces vermines sans attirer l'attention des médias.

Trois variantes sont connues : l'alpha, c'est-à-dire le rat du démon normal, la bêta, porteuse du SIVTA-3 (p. 132, *Augmentations*) et la gamma, capable de régénération.



Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
5	5	5	4	5	5	4
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
4	3	6	6	10	1	

Déplacement : 10 / 25

Compétences : Arme à distance exotique (Salive corrosive) 3, Combat à mains nues 3, Escalade 2, Infiltration 3, Perception 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes / Morsure : VD 4P, PA +1), Conscience collective, Contrôle animal (rats du diable et rats ordinaires), Dissimulation, Immunité (pathogènes, toxines), Salive corrosive

Faiblesse : Allergie (lumière du soleil, Modérée)

Notes : Allonge -1. Variante bêta : remplacer Dissimulation par Pestilence (SIVTA-3). Variante gamma : ajouter Régénération.

RATON-VOLEUR

Procyon latr

Habitat : originaire des zones boisées mais a fait intrusion dans les parcs et les régions urbaines.

Répartition géographique : Amérique du Nord.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : le raton-voleur ressemble fortement à un gros spécimen de raton laveur ordinaire. Bien que sa taille moyenne soit d'approximativement 1 mètre de long, il est facile de distinguer cette espèce de la version ordinaire du fait de ses membres antérieurs allongés se terminant par des mains aux pouces opposables entièrement fonctionnels.

Habitudes : les rats-voleurs sont des omnivores opportunistes, tout comme leur espèce parente. La majorité de leur régime alimentaire provient de la récupération et de la récolte : de fruits et de noix dans la nature et de tout ce qui peut se trouver dans une poubelle en milieu urbain. Ce sont également des nageurs efficaces qui attrapent oiseaux aquatiques, poissons et amphibiens peu méfiants dans les ruisseaux et les rivières. Tout comme leurs parents, les rats-voleurs nettoient souvent leur nourriture à l'eau courante avant de la consommer.

En plus de leur activité de recherche de nourriture, les rats-voleurs sont attirés par tout ce qui brille et scintille. Les objets récupérés sont gardés dans la tanière du raton-voleur, généralement située dans un arbre ou un tronc creux et parfois dans un terrier souterrain. Bien que certaines tanières abandonnées contiennent des bijoux de valeur, il est bien plus probable que ces trésors soient constitués de capsules, d'emballages de nourriture et d'holographies imprimées.

Les rats-voleurs sont principalement nocturnes et sont dotés d'une exceptionnelle vision de nuit.

Les rats-voleurs se distinguent tout particulièrement des rats laveurs par leur capacité à se servir d'outils simples. Ce talent est attribué à leur dextérité manuelle et à leurs pouces opposables. On a observé certains spécimens se servir d'un morceau de bois ou d'une tige de métal comme d'un levier afin d'ouvrir un récipient et de morceaux de câble pour crocheter des serrures mécaniques. On les a également observés se servir de pierres pour casser des noix dures ou ouvrir mollusques et conteneurs de nourriture. Dans certains cas, les rats-voleurs se sont servis de leur environnement comme d'outil pour vaincre des prédateurs plus agressifs. Si cette capacité est manifestement avancée par rapport à la plupart des animaux, ce n'est pas un signe de conscience pour autant. De nombreux animaux se servent d'outils sans atteindre la conscience et les rats-voleurs ne possèdent aucune des autres caractéristiques présentes chez une espèce consciente.

Si l'on rencontre communément des rats-voleur solitaires, les spécimens se déplacent néanmoins souvent en groupes

familiaux comprenant jusqu'à sept membres. Ils ne sont agressifs que lorsqu'ils protègent leurs petits. Le raton-voleur fuit toute confrontation dans pratiquement tous les autres cas, généralement en plongeant dans l'eau ou en grimpant à un arbre.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
2	4	3	2	3	5
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
3	3	2	6	8	1

Déplacement : 3 / 20

Compétences : Combat à mains nues 1, Infiltration 3, Perception 4, Serrurerie 2

Pouvoirs : Sens accrus (odorat, ouïe, toucher, vision nocturne)

SCORPYRIN

Euscorpis igneus

Habitat : zones urbaines et champs.

Répartition géographique : sud de l'Angleterre et pourtour méditerranéen.

Fréquence : courante.

Identification : le scorpyrin est un arachnide mesurant en moyenne 40 centimètres de long pour une masse de 100 grammes. Il est doté de puissantes pinces et d'un dard perçant et incurvé assorti de deux gros sacs à venin. Son corps est recouvert de plaques chitineuses noires et pourvu de six pattes de couleur beige. Il possède deux gros yeux et trois paires d'yeux supplémentaires sur les coins de sa tête.

Habitudes : tout comme ses cousins normaux, le scorpyrin est nocturne. Il se nourrit d'arthropodes et d'insectes, bien qu'il soit capable de dévorer de petits oiseaux et mammifères du fait de sa grande taille. Il se cache aussi bien dans les murs et les fissures en milieu urbain que sous les pierres dans les champs. Il préfère tuer avec ses pinces, ne se servant de son dard que pour se défendre ou lorsqu'une proie lui pose trop de difficultés.

Le scorpyrin s'est adapté à toute une variété d'environnements, mais n'a pas migré plus loin que la côte méridionale du Royaume-Uni et le tunnel sous la Manche en raison du climat plus froid. Il s'est installé dans certaines régions plus arides telles que l'Afrique, car il est plus résistant à la chaleur.

Ces animaux vivent en groupes semi-sociaux, car ils se dissimulent dans les mêmes endroits pendant la journée. Le scorpyrin donne naissance à jusqu'à dix jeunes vivants qui devront passer par au moins trois mues avant d'atteindre l'âge adulte. La femelle s'occupe de sa progéniture et la transporte jusqu'à la première mue des jeunes.

Le scorpyrin forme une espèce relativement commune, suffisamment commune pour que les mégacorporations s'en soient servie comme d'une première ligne de défense sur leurs territoires. Si le scorpyrin est plutôt capricieux et d'ordinaire prompt à éviter les métagumains, Universal Omnitech a développé une phéromone qui rend fous de rage les scorpyrins lorsqu'on la répand sur eux.

Le venin du scorpyrin est une neurotoxine très acide et unique en son genre, car elle est capable de contenir des toxines provenant de son environnement. En ce qui concerne l'utilisation du scorpyrin à des fins de sécurité, le venin intègre la phéromone, qui agit sous la forme d'un agent irritant et confère ainsi un effet secondaire à la piqûre.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
2	5	2	1	2	4	1
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
2	2	6	4	6	1	

Déplacement : 2 / 15

Compétences : Combat à mains nues 3, Escalade 2, Infiltration 2, Perception 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Pincés : VD 2P, PA 0), Immunité (feu), Pattes d'araignée, Venin (Vecteur : Injection, Vitesse : 1 minute, Puissance : 8, Effet : Dommages physiques, Nausées)

FORÊT TEMPÉRÉE

Les forêts tempérées connaissent quatre saisons distinctes (printemps, été, automne et hiver) et les arbres qui les peuplent comprennent le chêne, le hêtre, l'érable et l'orme. La température moyenne y est de 10 °C et les précipitations moyennes de 750 à 1 500 millimètres.

AGROPELTER

Pithecocephalus herместes

Habitat : régions les plus denses de la forêt humide tempérée du nord-ouest du Pacifique.

Répartition géographique : nord-ouest de l'Amérique du Nord, uniquement dans les zones densément boisées.

Fréquence : rare.

Identification : une épaisse couche de fourrure brun foncé à noir et généralement hirsute recouvre ce bipède de 90 centimètres de haut. Une paire de grandes oreilles pointues met en valeur son visage simiesque. Chacun de ses doigts et de ses orteils se termine par une griffe acérée et chacun de ses quatre membres semble démesurément long. Bien que tout à fait capable de se déplacer par bipédie ou brachiation, l'agropelter revient souvent à la quadrupédie. Suivant son humeur et la vitesse qui lui est nécessaire, le spécimen change de démarche.

Habitudes : les agropelters vivent en groupes familiaux comprenant généralement moins de douze membres. Ces regroupements sont farouchement territoriaux au sein de leur propre espèce et entrent en concurrence avec tout autre prédateur. Bien que ces tribus soient mal adaptées aux confrontations directes avec les grands prédateurs, elles nuisent agressivement aux actions de tout intrus. Elles sont capables de détruire les camps de métahumains sans protection ou tout simplement de bombarder les intrus de branches, de pierres et d'abats depuis la canopée. Ces actes dépassent la simple recherche de nourriture. Ces créatures semblent plutôt tirer un plaisir instinctif des actes de destruction gratuite.

Les agropelters sont physiologiquement omnivores mais sont carnivores par préférence. La majeure partie de leur régime alimentaire se compose de petits oiseaux, d'insectes et de rongeurs arboricoles. Ils le complètent par divers noix et fruits saisonniers (les familles ne stockent pas de nourriture). Les proies les plus grosses sont au-delà des capacités de chasse d'un agropelter isolé. Il existe toutefois des témoignages non confirmés faisant état de groupes d'agropelters œuvrant ensemble afin de tuer de grands animaux affaiblis et isolés.

Bien qu'intelligents et capables de se servir d'outils simples, les agropelters ne sont pas des êtres conscients. Les rapports décrivant les activités des agropelters ne montrent aucune preuve de l'usage d'un langage verbal ou non. Ils sont cependant universellement réputés pour leur ruse. Ces animaux sont nettement capables de coordonner leurs actions de chasse et de mettre en place des pièges simples.

La génétique a prouvé que l'agropelter est une version éveillée du singe rhésus. Leur taux de natalité, leurs habitudes de reproduction et leur espérance de vie sont en grande partie identiques à ceux de l'espèce ordinaire.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
2	3	4	2	1	4
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
4	2	2	6	8	1

Déplacement : 5 / 20

Compétences : Armes de jet 3, Combat à mains nues 2, Escalade 4, Filature 2, Infiltration 3, Perception 2, Pistage 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes : VD 2P, PA 0), Sens accrus (odorat, ouïe, vision nocturne)

AIGLE EMPEREUR

Aquila imperis

Habitat : terrain dégagé faiblement boisé ou lisières des forêts.

Répartition géographique : plaine de Pannonie et Espagne méridionale, de rares observations en Asie centrale.

Fréquence : rare.

Identification : l'aigle empereur est un grand oiseau de proie d'une envergure moyenne de 4 mètres et d'une masse de 24 kilogrammes. Il est généralement brun foncé avec des marques scapulaires blanches et une nuque couleur crème. Les jeunes arborent des marques gris anthracite sur les ailes et la queue qui s'estompent une fois adultes.

Habitudes : si sa morphologie et la niche écologique qu'il occupe sont similaires à celles de l'aigle impérial et de l'aigle ibérique, l'aigle empereur est considérablement plus grand et puissant, d'où son nom. Un aigle empereur chasse un gibier de taille petite à moyenne, avec une préférence pour le cerf et le sanglier. Il excelle à repérer les proies dissimulées et a la capacité de prévenir les tempêtes lorsqu'il chasse. C'est un animal territorial, dont l'empire couvre habituellement un bosquet d'arbres dont il choisit les plus grands pour établir des nids. Il défie tout prédateur aérien ou terrestre faisant intrusion sur ses terres, y compris les loups. Le regard perçant d'un aigle empereur est même capable d'intimider les rares métahumains qui pénètrent sur son territoire.

Les femelles pondent de deux à trois œufs pesant chacun 2 kilogrammes et qui éclosent après 60 jours. L'aigle empereur migre au sud pour passer l'hiver vers des lieux tels que la côte orientale de l'Afrique et l'Inde.

Comme les aigles impériaux plus petits, l'aigle empereur est au bord de l'extinction. La pollution en Chine et au Moyen-Orient a mis un terme à sa migration vers ces lieux. Le braconnage, l'urbanisation, le vol d'œufs (qui servent de nourriture et de matière première à la fabrication de telesmas) et les poisons résiduels ont réduit sa population à moins de 200 couples reproducteurs dans toute l'Europe. Certains des programmes européens de conservation visant d'autres espèces ont aidé l'aigle empereur. Il faudra cependant bien plus d'efforts pour sauver l'espèce de l'extinction. Un programme de reproduction en captivité a connu un succès limité en Espagne.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
3	5	3	3	3	2	4
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
5	2	6	4	5	1	

Déplacement : 25 / 52 (en vol)

Compétences : Combat à mains nues 3, Contresort 2, Intimidation 3, Perception 4, Vol 4

Pouvoirs : Contrôle météorologique, Immunité (feu), Influence, Garde magique (Personnel), Lien mental, Recherche, Sens accrus (amplification visuelle (2), perception de la profondeur, zoom)

Faiblesse : Vulnérabilité (toxines)

ANNIS NOIR

Papio annisae

Habitat : forêts touffues et cavernes.

Répartition géographique : parties centrales et méridionales de l'Amérique du Nord.

Fréquence : rare.

Identification : l'annis noir mesure 1 m 70 de haut pour une masse de 60 kilogrammes. Son poil noir est dru avec d'épaisses touffes sur le haut de ses épaules, de sa tête et de ses mains. Elle



a de larges épaules, des bras semblant démesurément longs et des canines hypertrophiées afin de pouvoir tuer efficacement ses proies. Ses doigts se terminent par des griffes dures et acérées, et ses mains se caractérisent par une absence de pouces opposables. Le museau est strié de bandes rouge et orange dont la couleur devient plus éclatante à la maturité sexuelle. L'animal est doté de grands yeux et de caractéristiques faciales la faisant ressembler à un grand singe. Bien que bipède, il se déplace parfois à quatre pattes.

Habitudes : l'annis noir est exclusivement carnivore, mettant sa vitesse et sa force à profit afin d'attraper et de tuer ses proies. Ces primates dévorent tout être vivant qu'ils sont capables de vaincre, des écureuils aux hiboux, en passant par les cerfs et jusqu'aux ours. Certaines preuves suggèrent que le primate pratique le cannibalisme envers les membres de son espèce qui envahissent son territoire. En se basant sur son apparence, les parabiologistes tendent à croire que l'annis noir est apparenté au mandrill, bien que la manière dont il soit parvenu en Amérique du Nord demeure incertaine.

L'annis noir est un prédateur solitaire et hautement territorial. Le comportement de menace de la créature s'effectue en projetant des pierres ou par le biais de hurlements, mais ce comportement ne se présente uniquement que pour établir sa domination envers un autre annis noir. Envers les autres créatures, telles que les métahumains, soit l'animal les évite, soit il les attaque à vue, selon la force apparente de l'intrus.

Le seul moment où plus d'un annis noir occupe le même territoire est le moment de l'accouplement. C'est la femelle qui cherche le mâle, bien qu'une fois qu'elle soit fécondée, la femelle soit chassée. Les femelles donnent naissance à un jeune par an dans un terrier temporaire. L'annis noir est un chasseur agressif dès la naissance et devient indépendant en une semaine lorsque la mère l'abandonne. L'annis noir atteint la maturité sexuelle en cinq mois, moment où il commence à engager le combat pour établir son propre territoire.

L'annis noir préfère vivre dans des cavernes ou des terriers sous les arbres, il est nocturne et doté d'une exceptionnelle nyctalopie. Le territoire d'un annis noir inspire souvent une sensation d'effroi.

Con	Ag	Réa	For	Cha	Int	Log
7	4	5	9	2	3	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	2	6	4	8	2	

Déplacement : 20 / 40

Compétences : Combat à mains nues 5, Course 3, Escalade 2, Filature 2, Infiltration 2, Intimidation 3, Perception 4

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes / Morsure : VD 6P, PA 0), Peur, Sens accru (vision nocturne)

Faiblesse : Allergie (lumière du soleil, Légère)

BASILIC

Varanis lapidis

Habitat : régions boisées tempérées et tropicales, toujours près de l'eau courante.

Répartition géographique : originaire de l'Indonésie, à présent mondialement actif.

Fréquence : rare.

Identification : arrivé à l'âge adulte, le corps et la tête de ces lézards mesurent environ 1,5 mètre de long assortis d'une queue mesurant 1 mètre de plus et une taille au garrot de seulement environ 20 centimètres. Leur masse moyenne dépasse tout juste les 100 kilogrammes. La coloration de leurs peaux fortement écaillées suit une configuration marbrée de jaune et de noir qui s'estompe en un motif strié le long de la queue. Une crête dorsale épineuse s'étend sur toute la longueur de l'animal, à une hauteur d'environ 30 centimètres. La gueule

est garnie de crocs dentelés, très semblables à ceux d'un requin, et continuellement remplacés.

Habitudes : le basilic est une variante Éveillée du dragon de Komodo, uniquement originaire d'une petite partie de l'Indonésie. Sa nature territoriale, toutefois, ainsi que sa capacité de pétrification d'une proie a fait de l'espèce l'un des animaux Éveillés les plus populaires en matière de sécurité. De ce fait, des dizaines de milliers de ces animaux ont été élevés en captivité depuis leur découverte en 2013. Les spécimens en fuite ont établi des communautés prospères dans les jungles et les forêts du monde entier.

Ces reptiles sont par nature des carnivores solitaires. Leur technique de chasse se repose sur leur capacité à pétrifier les petites proies pour ensuite réduire la statue en miettes grâce à leurs puissantes mâchoires. Une fois brisée, la proie morte retourne à son état d'être de chair et le basilic dévore les restes. Les basilics sont également attirés par l'odeur du sang et récupèrent les restes des repas des autres prédateurs.

Ces animaux sont de puissants nageurs. Ils sont capables de rester immergés jusqu'à huit minutes d'affilée lorsqu'ils poursuivent leur proie. Les basilics sont naturellement diurnes. Les spécimens utilisés à des fins de sécurité sont toutefois dressés à rester actifs la nuit.

Les basilics sauvages s'accouplent au printemps et pondent une couvée comprenant jusqu'à douze œufs qui éclosent 21 jours plus tard. La majeure partie de la population des basilics à travers le monde est toutefois composée de spécimens stériles élevés à des fins de protection dans les laboratoires corporatistes. La fréquence des colonies de basilics au sein d'environnements allogènes a conduit la Cour corporatiste à interdire la pratique de l'élevage de basilics fertiles en 2053.

Con	Ag	Réa	For	Cha	Int	Log
4	3	3	7	1	3	1
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
2	1	6	3	6	1	

Déplacement : 4 / 40 (4 / 25 en nageant)

Compétences : Combat à mains nues 4, Filature 2, Infiltration 2, Natation 4, Perception 2

Pouvoirs : Armure (3 / 4), Pétrification

Faiblesse : Vulnérabilité (son propre regard)

CASTOR FOUISSEUR

Castor efforderis

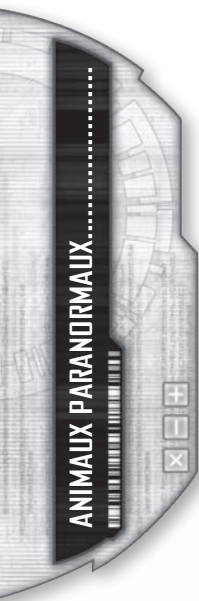
Habitat naturel : régions forestières bordant rivières et lacs.

Répartition géographique : Europe du Nord, Allemagne et quelques poches de population en Asie centrale.

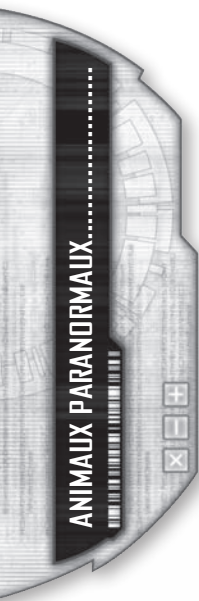
Fréquence : inhabituelle.

Identification : le castor fouisseur est un grand rongeur semi-aquatique mesurant 1 mètre 40 de long, pesant en moyenne quarante kilogrammes et qui possède une queue arrondie et dépourvue de poils longue de soixante-dix centimètres. Ses pattes arrière sont palmées alors que ses pattes avant sont dotées de grandes griffes. Le castor fouisseur a une fourrure rase variant du roux ambré au brun sombre.

Habitudes : le castor fouisseur est la plus grande espèce Éveillée de tous les castors européens (*Castor fiber*). Tout comme ses congénères non-Éveillés, il vit dans des terriers et se nourrit de jeunes arbres. Au lieu de construire des barages, en revanche, il construit des tunnels. Les castors fouisseurs creusent ainsi des complexes souterrains, dérivant l'eau des rivières et aquifères vers de nouveaux endroits, pour créer marais ou lacs dans lesquels vivre. Ces étendues d'eau sont parfois situées jusqu'à cinquante kilomètres de leur source originelle. Les tunnels se révèlent être des merveilles d'ingénierie puisque les castors fouisseurs en ajustent le diamètre afin d'assurer un flux constant d'eau en direction de la zone cible. Au milieu du lac nouvellement créé, ils bâtissent un







terrier en élevant des parois de terre et de pierre dépourvues d'entrée. Si les castors fouisseurs arrivent à s'introduire magiquement dans le monticule grâce à leur pouvoir de Passe-muraille, il est par contre impossible aux autres créatures d'accéder à leurs terriers. Après les avoir excavés et percés de petits trous pour pouvoir respirer, ils finissent par écrouler le tunnel de construction. Avec suffisamment de temps, le castor fouisseur peut construire d'extraordinaires édifices. À quatre kilomètres au nord de Svarvarnuten en Norvège, près du fleuve Otra, les castors fouisseurs ont modifié un lac gelé pour y inclure un système naturel de ventilation géothermique ainsi qu'une cascade de soixante-dix mètres servant à récupérer les eaux de ruissellement. Cet ensemble a créé un écosystème luxuriant permettant à la faune et la flore sauvage d'y prospérer tout en augmentant la taille du lac de dix pour cent. Des groupes de familles pouvant compter jusqu'à cinquante membres peuvent résider et travailler en collaboration sur un seul et même endroit. Ils communiquent et surveillent leur environnement en battant leur queue contre les parois du tunnel ou bien en émettant de petits cris sraigus.

Les castors fouisseurs peuvent devenir nuisibles voire réellement dangereux dans les zones rurales ou les agglomérations urbaines. Le perçage de leurs galeries peut endommager les canalisations d'eau potables et d'eaux usées ainsi que les tuyaux de drainage, alors que l'écroulement de leur tunnel de construction peut entraîner l'inondation ou l'effondrement d'édifices entiers. Les murs de briques ou de béton ne les dissuadent en rien, et les incitent au contraire à forcer de tels obstacles en utilisant leurs capacités magiques pour se frayer un chemin. Quelques corporations possédant des locaux en Europe font systématiquement appel à des services de dératissage afin de contrôler toute présence potentielle de castors fouisseurs. Tout exterminateur de castor reçoit, dans les États allemands alliés, en Norvège et en Union scandinave, une prime supplémentaire de cent cinquante nuyens par castor capturé et déplacé ou cinquante nuyens par queue de castor mort dans certains pays comme la Pologne où le gouvernement tente de tenir sous contrôle la vie sauvage Éveillée.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
1	3	3	1	2	3	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	0	6	4	6	1	

Déplacement : 10 / 20

Compétences : Combat à mains nues 1, Lancement de sort 2, Natation 2, Perception 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure VD 2P, PA 0, Allonge -1), Engloutissement (terre), Passe-muraille, Sens accru (écholocation, thermosensibilité), Sort inné (Fracasement)

FAUCON DE MERLIN

Falco velox

Habitat : champs et forêts clairsemées.

Répartition géographique : en Europe et au printemps, les îles britanniques septentrionales et Tir na nÓg, et le sud de la France en hiver. En Amérique du Nord, la région nord-est du continent au printemps et la partie méridionale en hiver.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : le faucon de Merlin mesure 50 centimètres de long avec une envergure d'un mètre pour une masse moyenne de 4 kilogrammes. Les mâles ont les plumes des ailes et le dos gris-bleu et le ventre brun-roux. Les femelles sont brun foncé avec le ventre fauve. Les deux possèdent une bande marquée autour des yeux, légèrement rougeâtre chez les mâles. Les mâles changent de couleur au printemps, adoptant un plumage rouge et une poitrine tachetée de blanc.

Habitudes : le faucon de Merlin est la version Éveillée du faucon émerillon commun (*Falco columbarius*). Tandis que l'émerillon peut être considéré comme formant deux espèces différentes — la variété nord-américaine et l'europpéenne — le faucon de Merlin semble ne former qu'une seule espèce, qui se serait simultanément Éveillée sur les deux continents.

Le faucon de Merlin est un prédateur carnivore diurne, chassant les petits rongeurs et les oiseaux. Il est également connu pour se nourrir de rats du diable et rats du démon. Il est territorial et se sert de sa vitesse extraordinaire pour chasser tous les autres oiseaux de proie de son territoire.

Les mâles et les femelles vivent en couple du printemps à l'hiver. Les couples chassent également en collaboration, l'un ramenant les proies vers l'autre. Les mâles rivalisent de complexes danses aériennes pour attirer les femelles et résoudre les conflits.

Les faucons de Merlin s'emparent parfois d'un nid abandonné au lieu de construire le leur dans les arbres ou sur les collines herbeuses, en particulier en Europe. La femelle s'occupe de quatre œufs brun vermeil à la fois. Le mâle se charge d'apporter la nourriture à la femelle et aux oisillons. Les oisillons deviennent des oiselets 30 jours plus tard et continuent à dépendre de leurs parents jusqu'à l'âge de quatre semaines. Leurs frères et sœurs plus âgés aident parfois leurs parents à nourrir et protéger les oisillons.

Le faucon de Merlin est connu pour être magiquement actif et capable de lancer des sorts et d'invoquer des esprits. Ils semblent ne se servir de ces talents que lorsqu'ils se sentent menacés ou provoqués. Du fait de ses capacités magiques, d'aucuns considèrent le faucon de Merlin comme conscient, car il faut un haut degré d'intelligence pour employer la magie à ce niveau. La Society of Hawks of New York (une société de protection des espèces de faucons et d'éperviers) est parvenue à protéger les faucons, en accordant une attention toute particulière au faucon de Merlin. Jusqu'à présent, personne n'a présenté de requête pour que les droits métahumains soient accordés au faucon de Merlin. Une psychanalyse et des tentatives de communication devront être effectuées avant qu'une telle décision soit prise.

Les faucons de Merlin sont particulièrement vulnérables au bois de saule et aux poisons. Les braconniers qui font leur commerce du trafic de leurs plumes (un telesma prisé) se servent d'arcs démodés et de flèches en bois de saule pour les chasser. On a également remarqué que les faucons de Merlin sont capables de détecter et d'avoir des réactions négatives envers les créatures à l'Essence inhabituellement faible du fait de drogues ou d'implants, ou envers les Infectés.



Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
1	7	3	1	4	6	4
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
4	3	6	5	9	1	

Déplacement : 30 / 70 (en vol)

Compétences : Combat à mains nues 3, Combat astral 3, Lancement de sorts 4, Invocation 4, Perception 4, Vol 5

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes / bec : VD 2P, PA 0), Contrôle animal (oiseaux), Nature duale, Sens accrus (amplification visuelle (2), zoom)

Faiblesse : Fragilité 1, Vulnérabilité (armes de bois de saule, poisons)

Notes : les faucons de Merlin sont capables de lancer n'importe quel sort de Détection ou d'Illusion afin de détecter les Infectés ou l'état de santé général des individus. Ils sont également capables d'invoquer les esprits de l'Air, de la Terre et des Plantes.

FENRIR

Canis lupus aesiri

Habitat : forêts.

Répartition géographique : Allemagne, Scandinavie et extrême est de l'Europe.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : le fenrir est un gros canidé mesurant 1 mètre 50 de haut pour une longueur de 2 mètres 20 et une masse pouvant aller jusqu'à 150 kilogrammes. Sa fourrure courte et épaisse peut être de couleur blanche, crème, rouge, brune, grise ou noire, voire encore être tachetée. Il dispose de canines bien développées et de griffes incurvées. Les femelles sont en général plus petites que les mâles.

Habitudes : le fenrir est la version Éveillée du loup européen commun. C'est un carnivore nocturne qui chasse en meutes de six à huit membres. Il est intrépide et attaque toutes sortes de proies de toutes tailles. Il est territorial et il arrive que des meutes s'affrontent pour un territoire, bien que les morts soient peu fréquentes. Le fenrir est le prédateur le plus craint en Europe, hautement résistant à la magie, plus fort que sa taille ne le laisserait penser et capable de broyer les os entre ses mâchoires. Les agriculteurs engagent des gardes armés pour protéger leur bétail contre les meutes en maraude.

Les meutes de fenrirs comportent un mâle alpha et une femelle alpha. Les femelles peuvent donner naissance à jusqu'à six louveteaux dans une tanière creusée parmi les buissons ou les rochers. Si le mâle se charge de ramener à la tanière la nourriture pour la femelle attentionnée et ses louveteaux, il se charge également de tuer les plus faibles d'entre eux, voire des portées entières au besoin, de sorte que seuls les plus forts puissent se joindre à la meute. Les fenrirs ont une espérance de vie de 10 ans.

Les populations de fenrirs demeurent basses du fait d'une pénurie d'habitat approprié et de la chasse. Comme pour le sanglier doré, les mesures que le gouvernement allemand a adoptées en faveur de la protection de la Forêt Noire et le programme de protection des espèces mis en œuvre par Saeder-Krupp a aidé à stabiliser les populations de fenrirs, mais non sans se heurter à une certaine résistance. SK a également élaboré un programme de reproduction afin d'élever des fenrirs à des fins de sécurité. La corporation s'empare des louveteaux qui auraient autrement été tués par un mâle alpha. De tels animaux de sécurité se vendent un prix élevé sur le marché, car il est presque impossible d'apprivoiser un fenrir sauvage.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
7	5	4	8	2	5	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
5	2	6	5	9	2	

Déplacement : 15 / 60

Compétences : Combat à mains nues 4, Contresort 3, Filature 3, Infiltration 2, Intimidation 2, Perception 3, Pistage 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes / Morsure : VD 6P, PA -1), Garde magique (Personnel), Peur, Sens accrus (goût, odorat, ouïe, toucher, vision nocturne)

FURET DU NOUVEAU SIÈCLE

Mustela centuriae

Habitat : zones légèrement boisées.

Répartition : Amérique du Nord.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : le furet du nouveau siècle est un gros furet à la fourrure ambrée mesurant en moyenne un mètre, plus vingt centimètres de queue pour trois kilogrammes. Ses pattes et sa queue sont d'un brun sombre, tout comme la rayure lui barrant le visage, tel un masque. Ses pupilles ont une teinte rougeâtre et ses pattes avant sont munies de courtes griffes le rendant tout à fait apte à creuser.

Habitudes : le furet du nouveau siècle est connu comme la toute première créature Éveillée enregistrée. Au premier jour du XXI^e siècle – à 8 heures du matin précisément – à Chicago, Illinois, la station d'information indépendante WSAF a rapporté la découverte de furets à pieds noirs aux couleurs inhabituelles près d'Edgebrook Woods, Chicago. Le témoin, Peter Haskle, a montré à WSAF l'abri à bois dans lequel il a vu la mère et ses petits ; ils furent surnommés « furet du nouveau siècle » par le journaliste Steven Collins, dans son reportage. M. Collins a ensuite apporté l'un des petits au service fédéral de la faune sauvage et aquatique pour obtenir de plus amples explications à propos de cette anomalie. Deux semaines plus tard, les fédéraux confirmèrent à WSAF la nouvelle : l'ADN du furet du nouveau siècle ne correspondait pas à celui du furet à pieds noirs, ni à celui d'aucune autre espèce de furet.

WSAF tenait là sa toute nouvelle une : *De nouvelles espèces de furets découvertes à Chicago*. Il fallut encore quinze ans avant que le furet du nouveau siècle ne soit classifié comme animal paranormal. Des paragéologues et parazoologistes ont émis l'hypothèse qu'une augmentation du niveau de magie de courte durée, ou pic mana, s'était produite à Chicago, provoquant l'Éveil des furets du nouveau siècle.



À part sa couleur différente et sa taille légèrement supérieure, le comportement du furet du nouveau siècle est similaire à celui des autres espèces de furets. Ils sont rapides, agiles et agressifs. Ce sont des chasseurs diurnes, qui mangent des rongeurs ainsi que des petits oiseaux. Ils construisent des terriers tout en sachant tirer partie des constructions humaines. Ces furets sont monogames et s'accouplent au printemps, les femelles ayant des portées de trois à six petits. Il y a cependant un comportement propre aux furets du nouveau siècle qui ne put être expliqué à l'époque de sa découverte : ils fuyaient certains lieux et réagissaient de manière étrange à certaines personnes, à tel point que certains spécialistes pensèrent que les spécimens capturés étaient déficients mentalement. Cependant ni les IRM ni les autopsies ne permirent de conclure quoi que ce soit. Nous savons aujourd'hui que le furet du nouveau siècle est capable de ressentir les énergies magiques et qu'il les évite autant que possible. Il montre aussi un comportement agressif envers les Éveillés. Les parazoologistes ne sont toujours pas capables d'expliquer son instinct à éviter la magie. Certaines corporations l'utilisent toutefois à des fins pragmatiques et dressent des furets du nouveau siècle pour alerter leurs maîtres de la présence d'Éveillés.

- Ces furets sont comme les canaris dans les mines de charbon. Un jour prochain, un événement magique sans précédent se produira où ils mourront tous les uns après les autres, et l'on aura alors à affronter toutes sortes d'horreurs cosmiques.

- Plan 9

- Moi j'attends juste avec impatience que tu te fasses une overdose.

- Clockwork

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
1	2	2	0	1	2	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
1	1	6	2	4	1	

Déplacement : 10 / 30

Compétences : Combat à mains nues 2, Infiltration 2, Perception 2, Pistage 2

Pouvoirs : Sens accrus (odorat, vision nocturne), Sens magique

Notes : -1 dé pour résister aux dommages et effets magiques.

GLOUTON, GÉANT

Gulo impii

Habitat : régions boisées subarctiques ou régions boisées montagneuses et tempérées.

Répartition géographique : partie septentrionale de l'Amérique du Nord, de l'Europe et de l'Asie, s'étendant vers le sud dans les zones montagneuses.

Fréquence : rare.

Identification : le glouton géant est une version Éveillée, trapue et fortement musclée du glouton (*Gulo gulo*). Visuellement, il diffère de la variété ordinaire principalement par sa taille, s'élevant jusqu'à 90 centimètres au garrot pour plus de 2 mètres de long. Sa musculature dense peut contribuer à une masse dépassant les 100 kilogrammes. Sa couche de fourrure hirsute est d'un brun pâle sur le dos qui vire graduellement à un brun plus foncé, voire presque au noir, sur le ventre et les membres. Chacune de ses quatre pattes se termine par des griffes mortellement aiguisées et sa gueule est garnie de dents tout aussi meurtrières.

Habitudes : les gloutons géants sont des omnivores diurnes, extrêmement agressifs et territoriaux. En dépit de leurs possibilités en matière d'alimentation, ces mammifères préfèrent largement un régime alimentaire de proies fraîchement tuées et dédaignent bien souvent les fruits frais lorsque

se présente l'occasion de s'attaquer à des animaux, même particulièrement dangereux. Ces mustélidés comptent sur leur odorat pour pister leur proie et se servent ensuite de leur force et de leur vitesse pour maîtriser rapidement leurs victimes. Ils font preuve d'un phénoménal excès de confiance quant à leurs capacités, affirmation étayée par les témoignages confirmés décrivant des gloutons géants s'en prendre à des orignaux, des piâmes et même des grizzlis. Il est à peine étonnant de constater que les gloutons géants considèrent les métahumains comme des proies potentielles, aussi ces derniers sont-ils encouragés à garder leur distance vis-à-vis de ces animaux.

Les gloutons géants ne semblent jamais parvenir à soulager totalement leur faim. Même après s'être gavés d'un animal fraîchement tué, ils sont capables de s'attaquer à toute autre proie qu'ils seraient à même de sentir. S'ils ne parviennent pas à dévorer entièrement une proie, ils défont bien souvent sur ses restes afin d'empêcher les charognards de s'en nourrir.

Leur agressivité est manifestement liée à leur territorialité. Même au plus fort de la période d'accouplement à la fin de l'été, les rencontres entre les gloutons géants mâles et femelles peuvent devenir violentes. Dans les cas où la femelle survit à la rencontre, les embryons retardent leur implantation jusqu'à la fin de l'hiver afin de retarder la croissance fœtale. Les jeunes naissent en portées de deux à trois jeunes au début du printemps, moment à partir duquel la mère les protège pendant environ un an. Après cette période, les jeunes sont chassés par la mère et de futures rencontres sont susceptibles de conduire à un affrontement meurtrier.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
7	6	5	5	1	4
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
2	4	1	6	9	2

Déplacement : 10 / 50

Compétences : Combat à mains nues 6, Filature 2, Infiltration 1, Perception 3, Pistage 5

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes / Morsure : VD 7P, PA 0), Armure (1 / 3), Sens accrus (odorat, vision nocturne)

Faiblesse : Sens réduit (vision)

GYRE

Carthartes cathartes repartus

Habitat naturel : forêts claires et certaines zones urbaines.

Répartition géographique : sud-ouest de l'Amérique du Nord.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : le gyre est un grand rapace mesurant 1 mètre 40 pour 4 mètres d'envergure. Son manteau est de couleur brun foncé sur le corps et rehaussé de plumes blanches et marron sous les ailes. Sa tête, aux yeux rouge vif et à la peau rougeâtre, est dépourvue de plumes et se termine en un bec rose pâle. Ses pattes nues et ses serres griffues ont également une teinte rose. Les jeunes gyres sont complètement gris jusqu'à ce qu'ils muent, marquant ainsi leur passage à l'âge adulte.

Habitudes : le gyre est le cousin Éveillé du vautour aura (*Cathartes aura*), bien qu'il soit légèrement plus grand que ce dernier. Le gyre fut originellement pris pour le descendant Éveillé du condor californien (*Gyrnonyx californianus*), aujourd'hui éteint, car le premier spécimen fut aperçu dans l'État libre de Californie. L'espèce fut nommée gyre du fait qu'ils passent le plus clair de leur temps à tourner au gré des thermiques et à scruter le sol à la recherche de proies. Tout comme leurs cousins ordinaires, les gyres sont des charognards chassant des proies déjà mortes ou sur le point de mourir. Survolant toute la région des Rocheuses, ils restent à l'affût de la moindre proie depuis l'altitude incroyablement de deux kilomètres. Lorsqu'ils chassent, les gyres volent par nuées de six à huit individus issus de la même lignée. Une

fois la proie localisée, ils se rassemblent tous autour et partagent ensemble le festin, en cédant toujours la préséance à la matrone de la nuée.

Le gyre ne fait aucun nid mais dépose ses œufs directement sur le sol de caves, de crevasses voire d'immeubles abandonnés. La femelle gyre pond de 1 à 3 œufs couleur crème. Pendant toute la semaine suivant l'éclosion, les oisillons sont totalement dépendants de leurs parents qui leur régurgitent des morceaux prédigérés de charognes. Le gyre présente une grave allergie aux polluants, ce qui limite le choix de son habitat et influe sur le niveau de fertilité du mâle. L'allergie est également supposée augmenter l'épaisseur des coquilles de leurs œufs, et rendre ainsi leur éclosion plus difficile. Les gyres qui élisent domicile dans les immeubles abandonnés connaissent le taux de mortalité infantile le plus élevé de tous. Les jeunes oiseaux habitant dans de telles zones urbaines doivent apprendre à se débrouiller malgré tout lorsqu'ils se nourrissent, et faire les difficiles en évitant soigneusement les organes comme le foie ou les tissus gras de leurs proies, où se concentrent la plupart des particules de métaux lourds.

Depuis les « Twins » (les tremblements de terre jumeaux de 2009) de l'État libre de Californie, le gyre a connu un « boom » de sa population suivant une croissance de 15 % et une expansion de son territoire jusqu'aux zones côtières. En plus des tremblements de terre, la vague de suicides métahumains qui s'en est suivie a eu un effet direct sur la présence du gyre dans la région. Alors que les survivants de la catastrophe attendaient les secours, la sinistre présence de nuées de gyres tournoyant sans relâche au-dessus de leur tête instilla dans leur cœur un écrasant sentiment de damnation et en poussa finalement beaucoup à mettre eux-mêmes fin à une vie dépourvue de tout espoir.

Con	Ag	Réa	For	Cha	Int	Log
1	4	3	1	2	4	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
2	0	6	3	7	1	

Déplacement : 20 / 60 (vol)

Compétences : Combat à mains nues 2, Lancement de sorts 3, Perception 3, Pistage 2, Vol 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure / Serres : VD 2, PA 0), Contrôle des émotions, Immunité (agents pathogènes, poisons), Sens accrus (vision nocturne), Sort inné (Détection de la vie)

Faiblesses : Allergie (polluants, Grave)



HERMINE BOULEDOGUE

Mustela stalini

Habitat naturel : forêts.

Répartition géographique : Europe du Nord et Europe de l'Est.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : l'hermine bouledogue se rapproche de la fouine. Le mâle mesure environ 1 mètre de long pour un poids de 4 kilogrammes alors que la femelle est de plus petite taille. L'hermine bouledogue a une mâchoire proéminente dotée de muscles plus puissants que les hermines ordinaires, et ses dents sont plus longues. Ses poils, couvrant l'intégralité de son corps, sont également plus longs et lui donnent un air de ressemblance avec le « bouledogue ». L'épaisse fourrure de l'hermine bouledogue devient blanche pendant l'hiver et prend l'été une teinte brun-roux avec la queue noire.

Habitudes : l'hermine bouledogue est la forme Éveillée de l'hermine commune (*Mustela erminea*). Chassant principalement la nuit, elle se nourrit de petits mammifères, oiseaux, serpents et grenouilles. Grâce à ses puissantes mâchoires, toutefois, on peut parfois la voir chasser de plus gros animaux, comme des moutons ou des chèvres. Les hermines bouledogue sont ainsi devenues une nuisance pour les activités corporatistes en Europe, principalement celles des fermes d'élevage ou autres éclosiers pour amphibiens, dans lesquelles les hermines s'introduisent furtivement pour se nourrir impunément comme s'il s'agissait de leur propre garde-manger. Les pièges à appâts empoisonnés n'ont qu'un très faible effet dissuasif sur les hermines bouledogue, et les tentatives des biotechnologies vertes et bleues pour mettre génétiquement au point un virus capable de supprimer l'ensemble de l'espèce firent réagir Saeder-Krupp qui lança publiquement un signal d'alarme quant à la tenue de telles recherches, s'appuyant sur l'affaire des « lapins synthétiques » de Yamatetsu dans la Confédération de Canton.

Le mâle est très sensible à la défense de son territoire, construisant souvent plusieurs tanières, telles des forteresses, depuis lesquelles il peut se protéger des rivaux et autres prédateurs. Chaque territoire regroupe un harem de plusieurs femelles, ainsi que des réserves de nourriture et d'eau. Les femelles hermines mettent bas une fois par an et ont des portées de deux à trois petits. Ces derniers restent avec leur mère pendant un an avant de chercher leur propre territoire. Les jeunes hermines commencent leur vie adulte en prenant possession d'une tanière, que ce soit à la périphérie du territoire de leur père ou sur le territoire d'un rival, et attendent de défier le propriétaire. Bien que ces affrontements ne soient pas mortels, il est courant que les oreilles et les queues des belligérants soient mutilées pendant le combat.



Les groupes d'hermines bouledogue peuvent se former autour d'une structure anthropomorphisée, s'organisant en un véritable système féodal de royaumes, s'attaquant les uns les autres pour de la nourriture ou des femelles, et unissant leurs forces face à une menace commune.

En 2039, un groupe d'hermines bouledogue tua délibérément onze métahumains ainsi que le bétail d'une ferme coopérative en Lettonie. Cet incident eut pour conséquence l'instauration de la chasse annuelle à l'hermine dans plusieurs régions et permit aux ventes de fourrure d'hermines bouledogue de fleurir sur les marchés noirs de 2040 à 2042. En 2042, quelques médias associés publièrent une enquête prouvant que l'accident de la ferme coopérative fut monté de toute pièce et destiné à influencer l'opinion. Malheureusement, la population était peu encline à se débarrasser de ses manteaux de fourrure d'hermines ou des telesmas conçus à partir de leurs os, donc le massacre continua. À cause de cette chasse excessive, les hermines bouledogue devinrent de plus en plus difficiles à trouver et acquirent finalement le statut d'espèce protégée en 2065. Ceci eut pour résultat la délivrance de permis limitant la quantité d'hermines qu'un chasseur peut amasser durant toute la saison légale de chasse. Bien que la population d'hermines bouledogue connaisse depuis une légère hausse, les braconniers demeurent la menace principale pour cette espèce.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
1	2	2	1	1	2	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
1	1	6	2	4	1	

Déplacement : 10 / 30

Compétences : Combat à mains nues 2, Contresort 2, Infiltration 2, Perception 2, Pistage 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 2P, PA 0, Allonge -1), Conscience collective, Dissimulation (Personnel), Garde magique, Immunité (agents pathogènes, poisons), Sens accrus (odorat, vision nocturne)

Faiblesses : Fragilité 1

HOMME-OISEAU

Eptesicus avehomo

Habitat : forêts et villes.

Répartition géographique : Amérique du Nord.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : l'homme-oiseau est une grande chauve-souris dont le corps mesure en moyenne 60 centimètres pour une envergure allant jusqu'à 2 mètres et une masse pouvant atteindre 1,5 kilogrammes. Il est couvert d'une courte et douce fourrure dont la couleur va du brun foncé au rouge fauve. Sa tête ressemble à celle d'un renard, avec un museau pointu et de courtes oreilles en triangle. Il est pourvu d'un pouce court terminé par une griffe ressemblant à un crochet à l'extrémité de ses ailes. Ces crochets servent plus à s'attacher aux branches des arbres qu'à chasser. Les ailes sont de couleur noire et la membrane qui les forme relie le membre antérieur à la patte postérieure et la patte postérieure à la queue de 5 centimètres.

Habitudes : l'homme-oiseau n'est ni un oiseau ni un homme mais une version Éveillée de la grande chauve-souris brune commune (*Eptesicus fuscus*). On l'appelle également parfois l'homme chauve-souris, ce qui est plus proche de son apparence. L'homme-oiseau est principalement insectivore, bien qu'il apprécie aussi les fruits. Il se sert de l'écholocation pour trouver ses proies mais il possède également un bon odorat et on le trouve de temps en temps à manger des fruits dans les vergers, les vignobles et même parfois les décharges. Il est nocturne et, pendant la journée, il dort dans les cavernes, les passages souterrains ou les endroits sombres.

Les hommes-oiseaux se déplacent en groupes comprenant jusqu'à vingt membres s'assurant une protection mutuelle. Si l'un d'eux est attaqué, les autres fondent sur l'agresseur, le frappant de leurs ailes ou pépiançant très fort afin de chasser le prédateur. Après la période de reproduction, qui va de la fin de l'hiver au printemps, les femelles hommes-oiseaux forment des colonies maternelles et donnent naissance à un ou deux petits. Les petits sont capables de voler trois à quatre semaines plus tard. Les mâles ne participent pas à l'élevage des petits.

Ces chauves-souris sont fascinées par les métahumains et on peut souvent les trouver à voler en cercle autour des logements métahumains en début de soirée ou de matinée. Ils fondent parfois sur les personnes non averties afin de les examiner de plus près. Ce comportement est souvent confondu avec une agression, ce qui a conduit à de nombreuses morts d'hommes-oiseaux. S'il est acculé ou blessé, l'homme-oiseau est capable de délivrer une douloureuse morsure, souvent porteuse de la malaria (p. 132, *Augmentations*). Une volée d'hommes-oiseaux peut parfois être incitée à la fuite par des bruits particulièrement forts.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
2	5	4	1	2	5	1
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	1	6	3	9	1	

Déplacement : 25 / 55 (en vol)

Compétences : Combat à mains nues 1, Perception 3, Vol 3

Pouvoirs : Conscience collective, Pestilence (malaria), Projection sonore, Sens accrus (ouïe, écholocation)

Faiblesse : Allergie (lumière du soleil, Légère), Fragilité 1

LESHY

Incola silvestris

Habitat : forêts touffues.

Répartition géographique : partout.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : les créatures modernes identifiées sous le nom de leshys sont des humanoïdes de petite taille au teint foncé, à la peau rugueuse et à la chevelure teintée de vert rappelant la mousse. Elles mesurent généralement dans les 1 mètre 50 de haut pour une masse approximative de 60 kilogrammes et sont principalement arboricoles. Les spécimens portent souvent des vêtements composés en majeure partie de matériaux naturels qui facilitent la dissimulation dans les environs forestiers d'où ils sont issus. On a remarqué qu'ils se servent d'outils simples dans certains cas et particulièrement de pièges qu'ils installent pour défendre leurs foyers.

Habitudes : Aucun leshy n'a été observé en milieu urbain. Ce sont très clairement des créatures de la forêt peu enclines à changer d'habitat. Les leshys sont le plus actifs en début de matinée lorsqu'ils récoltent leur nourriture, bien qu'ils soient capables d'activité à tout moment de la journée lorsque la nourriture est plus rare. Tout indique que l'espèce est exclusivement végétarienne.

Ces créatures vivent en petits groupes familiaux comprenant jusqu'à huit membres, bien que leurs habitudes de reproduction demeurent floues. Elles présentent de très nettes caractéristiques faisant état d'une communication verbale. Les analyses informatiques de leurs enregistrements n'ont en revanche encore identifié aucune utilisation cohérente de modèles mimétiques. Cet état de fait a conduit à la conclusion que leurs compétences linguistiques demeurent inexploitées.

En dépit de leur mode de vie végétarien, ces créatures sont farouchement territoriales. Elles installent des pièges élaborés et lancent même des pierres et des branches



pointues sur les métahumains et sur toute autre espèce qui s'approche trop près de leurs tanières. Plusieurs des spécimens rencontrés se sont avérés être des magiciens accomplis. Si la majeure partie de leur magie est liée aux illusions, ils n'hésitent pas à faire usage de sorts de combat lorsqu'ils se sentent menacés.

Bien qu'aucun spécimen n'ait survécu en captivité, des analyses génétiques ont cependant été effectuées sur quelques échantillons récupérés. Les résultats sont quelque peu contradictoires, mais classent manifestement le leshy dans la catégorie des primates. La plupart des études menées par les paranaturalistes concluent que ces entités constituent une souche de cercopithèque Éveillée. Ce qui est toutefois incohérent avec leur distribution mondiale. Les résultats génétiques sont probablement trop divergents pour que les leshys soient considérés comme une variante de souche métahumaine.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
3	4	4	3	4	3	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	2	6	4	7	2	

Déplacement : 10 / 25

Compétences : Armes de jet 3, Combat à mains nues 2, Infiltration 4, Perception 3

Pouvoirs : Conscience, Confusion

Faiblesse : Primitif

Notes : environ 20 % des leshys sont magiquement actifs et gagnent comme compétences Sorcellerie 3 et Invocation 3. Ils invoquent habituellement des esprits des Plantes et lancent des sorts de Santé ou d'Illusion.

MANTICORE

Martichoras hastae

Habitat : forêts.

Répartition géographique : moitié septentrionale de l'Amérique du Nord.

Fréquence : rare.

Identification : la manticore ressemble fortement au lion ordinaire (*Panthera leo*) dont elle serait une forme Éveillée. Les adultes mesurent 1 mètre 10 au garrot et peuvent atteindre une longueur de 2 mètres 20 pour une masse de bien plus de 200 kilogrammes. Leur queue mesure 50 centimètres de plus et se termine par une grappe dense de piquants venimeux. Tout comme les requins, les spécimens de manticore possèdent de multiples rangées de dents continuellement perdues et remplacées. Tous les spécimens ont un pelage hirsute d'un brun doré virant au plus foncé le long des flancs de l'animal. Les mâles arborent une crinière caractéristique brun foncé autour de la tête et de la nuque.

Habitudes : les manticores sont des carnassiers diurnes extrêmement agressifs. Ces animaux se rassemblent en troupes, à la manière des lions ordinaires. Leurs rôles sexuels et sociaux sont toutefois très différents. Au sein de cette espèce Éveillée, les mâles sont inférieurs aux femelles et prennent la responsabilité de tout ce qui a trait à la chasse. Les manticores mâles chassent parfois seules, grimant souvent dans les arbres et attendant patiemment qu'une proie s'approche. Le plus souvent, cependant, elles appliquent des techniques de chasse en groupe afin de rabattre les animaux vers leurs camarades de meute tapies à l'abri des regards. Les proies sont tuées à l'aide de leurs puissantes griffes et de leurs crocs effilés.

Ces chasseurs ne se servent jamais de leurs piquants à l'encontre d'une proie. Ils préfèrent conserver ces derniers pour les rares cas où un mécanisme de défense est nécessaire. Les manticores laissent toujours la victime derrière elles à ces occasions, ne se repaissant jamais de leur viande.

Les manticores ramènent toujours les proies tuées à la tanière de la troupe avant de les dévorer. Une fois sur place, c'est à la femelle régnante que revient l'honneur de dévorer les morceaux de choix avant que les chasseurs ne soient autorisés à se nourrir. Les petits ne sont autorisés à se nourrir qu'après que la femelle et les chasseurs aient terminé.

Chaque troupe de manticores est dominée par une seule femelle. Elle conserve jusqu'à quatre mâles en guise de harem et de pourvoyeurs de nourriture. Les jeunes ne restent avec la troupe que jusqu'à ce qu'ils atteignent la maturité sexuelle. Le moment arrivé, les femelles essaient d'établir leur propre troupe, entrant souvent en conflit avec leurs mères. Les mâles nouvellement adultes sont invariablement chassés et doivent rejoindre une autre troupe.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
7	5	5	6	1	4
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
2	3	1	6	9	1

Déplacement : 10 / 60

Compétences : Combat à mains nues 5, Escalade 3, Filature 3, Infiltration 3, Perception 3, Pistage 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes / Morsure : VD 6P, PA 0), Sens accrus (vision nocturne), Venin (Vecteur : Injection, Vitesse : 1 Tour de combat, Puissance : 7, Effets : Dommages physiques, Nausées)

Faiblesse : Allergie (pollution, Légère)

Notes : Allonge +1

MÉTAMANTE

Mantis malus

Habitat : forêts.

Répartition géographique : Europe centrale et méridionale.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : la métamante est un très gros insecte. Les femelles mesurent 1 mètre 70 de haut pour une masse de 70 kilogrammes. Les mâles mesurent 70 centimètres de haut pour une masse de 25 kilogrammes. Son armure chitineuse est vert clair avec le ventre jaune, bien qu'elle puisse altérer sa coloration. Elle marche sur quatre pattes segmentées et ses membres antérieurs sont grêles.

Habitudes : la métamante est le plus gros insecte natif de l'Europe et la version Éveillée de la mante religieuse commune (*Mantis religiosa*). La métamante est carnivore, chassant les insectes, les oiseaux et les mammifères. Ces insectes sont également très agressifs envers les métahumains, qu'ils considèrent comme des proies. Sa technique de chasse préférée consiste à se camoufler pour ensuite sauter sur une proie, immobilisant ses victimes entre ses bras tout en la mordant à la tête. La morsure de la femelle est toxique.

En raison de leur agressivité et de la fréquence de leurs attaques envers les métahumains, la plupart des gouvernements européens offrent une prime pour la destruction des métamantes. D'aucuns continuent à avancer que la métamante est un esprit insecte sous forme véritable qui a réussi à franchir la frontière séparant l'espace astral du plan physique. Chasser les métamantes est une entreprise pleine de défis, car elles se cachent particulièrement bien et sont immunisées à la plupart des pesticides.

Tout comme la mante religieuse ordinaire, la femelle dévore le mâle pendant (ou peu après) l'accouplement. La femelle pond entre 10 et 50 œufs sous une bûche pourrie sous forme d'une mousse écumante qui durcit pour devenir une coquille protectrice. Les œufs éclosent en quelques semaines. De temps à autres, les jeunes métamantes attendent que leurs jeunes frères et sœurs éclosent afin de les dévorer.



Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
4	4	4	3	2	4	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	3	6	4	8	2	

Déplacement : 5 / 25

Compétences : Combat à mains nues 4, Course 2, Filature 1, Gymnastique 3, Infiltration 4, Perception 3

Pouvoirs : Armure (2 / 2), Couleur adaptative, Immunité (toxines), Influence (femelles uniquement), Sens accrus (vision nocturne), Venin (femelles uniquement)

Notes : le sac d'œufs possède Armure renforcée 4

MOLOSSE CORNU

Canis auaspicii

Habitat : bois clairsemés et plaines.

Répartition géographique : parties nord-est et centrale de l'Amérique du Nord.

Fréquence : rare.

Identification : le molosse cornu est un gros canidé mesurant 1 mètre 25 au garrot pour une masse de 95 kilogrammes. Sur le front, il possède une paire de petites protubérances semblables à des cornes mesurant 2 centimètres de long et recouvertes d'une couche de peau veloutée. Sa fourrure est courte, noire et hérissée.

Habitudes : le molosse cornu est un carnassier ressemblant à un rottweiler surdimensionné et chassant en meutes comprenant jusqu'à quatre membres. À la chasse, l'un des membres hurle pour faire paniquer la proie et pousser la victime vers une embuscade. Les molosses cornus attaquent comme des loups, tentant de paralyser leur cible en la mordant aux jarrets avant de la mordre au visage et à la gorge afin de l'étouffer entre leurs puissantes mâchoires. En tant que meute, les molosses cornus sont intrépides et ne reculent devant aucune grande créature. Lorsqu'il chasse en solitaire, en revanche, le molosse cornu tente d'abord d'évaluer la menace avant de se décider à attaquer ou à renoncer.

Le hurlement du molosse cornu induit la peur chez toute créature qui l'entend. Les légendes affirment depuis longtemps que le hurlement du molosse cornu est un présage de mort et de désastre. Les statistiques attestent que la fréquence des incidents et des dysfonctionnements augmente à proximité des molosses cornus.

Les molosses cornus sont dotés d'une conscience accrue du fait de leurs cornes, trop molles pour qu'ils puissent s'en servir correctement comme armes. La dissection a prouvé que ces cornes sont des organes hautement sensibles au mouvement par le biais d'ultrasons. On postule également qu'elles améliorent l'ouïe de l'animal.

Autre particularité à noter : il existe un lien de parenté surnaturel entre les canidés ordinaires et les molosses cornus. Même les chiens de garde n'aboient pas à l'approche d'un molosse cornu, pas plus que l'un ne combattra l'autre.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
3	5	4	4	2	4	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	2	6	4	8	1	

Déplacement : 15 / 48

Compétences : Combat à mains nues 3, Course 2, Filature 2, Infiltration 1, Perception 3, Pistage 2

Pouvoirs : Accident, Contrôle animal (chiens ordinaires), Mouvement (Personnel), Peur, Sens accrus (goût, odorat, ouïe, vision nocturne, détection de mouvement)

Faiblesse : Allergie (raifort, Modérée), Allergie (aconit, Modérée)

NOVOPOSSUM

Didelphis ericae

Habitat : forêts, bien qu'ils s'aventurent parfois dans les zones suburbaines.

Répartition géographique : parties est et sud-est de l'Amérique du Nord.

Fréquence : courante.

Identification : les novopossums sont une variante Éveillée de l'opossum commun ordinaire (*Didelphis marsupialis*). La variété Éveillée est légèrement plus grande, avec un corps d'une longueur de 75 centimètres pour une masse allant jusqu'à 6 kilogrammes et leur queue préhensile glabre l'allonge encore de 45 centimètres. Les novopossums sont recouverts d'un pelage gris épais, bien souvent en bataille et noirci par la crasse et les restes de leurs proies. Ils ont de petits yeux rouges enfoncés profondément dans leurs orbites, ainsi que des canines hypertrophiées dépassant de leur gueule à la manière des crocs d'un prédateur. Les membres des novopossums sont également d'une longueur disproportionnée par rapport à ceux de l'opossum ordinaire, leur donnant une plus grande allonge avec leurs griffes lorsqu'ils affrontent une proie.

Habitudes : bien que le novopossum soit physiologiquement omnivore comme ses cousins ordinaires, la variante est plus agressive et préfère très nettement les proies vivantes. Leur proie de prédilection est le mille-pattes Éveillé, un mille-pattes à la solide carapace qui se roule en boule en guise de mécanisme de défense. Le novopossum se sert de sa salive fortement acide pour faire fondre l'exosquelette de l'arthropode et mettre ainsi en échec son épaisse cuirasse. Le novopossum ouvre ensuite en deux la carapace et dévore les tissus mous de l'animal.

Tout comme l'opossum ordinaire, le novopossum est nocturne. C'est aussi un animal solitaire et territorial. Un novopossum ne fait jamais le mort, stratagème caractéristique de l'opossum ordinaire. Bien au contraire, il siffle avec force en direction de tout animal ou métahumain qui le menace avant de passer à l'attaque par le biais de crachats acides. Si cette méthode ne parvient pas à décourager l'intrus, le novopossum grimpe généralement à un arbre et poursuit ses assauts à distance.

Ces animaux s'accouplent de manière opportuniste, sans avoir de période de reproduction définie. Les femelles donnent naissance jusqu'à trois fois par an à des portées comprenant jusqu'à douze petits. Après une gestation de deux semaines, les petits naissent et migrent vers la poche de leur mère. Ils y grandissent alors jusqu'au sevrage, qui intervient trois mois plus tard, avant de quitter la poche. Les jeunes se déplacent avec leur mère pendant deux à trois mois après le sevrage avant de partir en quête de leur propre territoire.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
1	4	4	2	1	2	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
2	1	6	3	6	1	

Déplacement : 2 / 7

Compétences : Arme à distance exotique (Crachat) 2, Combat à mains nues 2, Infiltration 3, Intimidation 2, Perception 1

Pouvoirs : Immunité (pathogènes), Salive corrosive, Sens accrus (vision nocturne)

Faiblesse : Allergie (lumière du soleil, Légère), Fragilité 2

OISEAU DE FEU

Paradisias igni

Habitat : régions boisées, en particulier celles où ont régulièrement lieu des incendies de forêt.

Répartition géographique : les Amériques.

Fréquence : courante.



Identification : les oiseaux de feu ont un bec légèrement crochu et les serres acérées d'un rapace. Les spécimens adultes ont une envergure de 1 mètre 80 et sont d'une longueur, plumes de la queue comprises, allant jusqu'à un mètre pour une masse de jusqu'à 3 kilogrammes. La face dorsale de leurs ailes et le dos est d'un riche brun rouge qui s'éclaircit pour devenir orange vif sur la poitrine, la tête et le bas du dos. Une longue plume d'un jaune éclatant prolonge chaque aile et les plumes de la queue s'illuminent également de la même nuance de jaune.

Habitudes : ces rapaces crépusculaires sont insectivores. Ils se servent de leurs serres et de leur bec pour réduire les branches pourries en morceaux et pour ôter l'écorce afin d'atteindre les colonies et les larves d'insecte. Parfois, les oiseaux de feu saisissent l'écorce d'un arbre dans leurs serres avant de battre des ailes afin d'en arracher une bande, lui donnant ainsi accès aux insectes se terrant à l'intérieur.

Les oiseaux de feu sont communautaires, établissant des groupes familiaux de quatre à six membres dans un seul arbre. Ces groupes deviennent très territoriaux et tentent de chasser les intrus qui s'approchent à moins de 10 mètres de leur arbre en faisant semblant de les attaquer en piqué. Les intrus qui passent outre ces alertes et s'approchent à moins de 3 mètres sont attaqués énergiquement par la communauté. Les oiseaux de feu ne sont pas sélectifs dans le choix de leurs cibles lors de ces attaques et défendent même leur arbre contre les grands carnivores et les métahumains.

Si les oiseaux de feu sont incapables de produire des flammes, ils demeurent absolument fascinés par elles. Ces oiseaux s'approchent souvent des petits feux de camp et volent joyeusement à travers les flammes. Les feux de joie ou les violents incendies de forêt sont capables d'attirer des centaines d'oiseaux venus de dizaines de kilomètres à la ronde. Les oiseaux sont immunisés aux flammes, mais aucune base physiologique connue n'explique leur attirance.

La période de reproduction de l'oiseau de feu a lieu au début du printemps. Les mâles exécutent de considérables acrobaties aériennes à cette époque afin d'attirer les partenaires. Après l'accouplement, les femelles pondent deux œufs dans un nid au sol. Les œufs éclosent deux semaines plus tard et les petits deviennent indépendants environ un mois plus tard. Le mâle, et bien souvent d'autres membres de la communauté également, deviennent bien plus territoriaux une fois les œufs pondus, et ce jusqu'à ce que les oisillons quittent le nid.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
2	5	4	2	1	3	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	2	6	6	7	1	

Déplacement : 10 / 40 (en vol)

Compétences : Combat à mains nues 2, Perception 3, Vol 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes : VD 1P, PA 0), Conscience collective, Immunité (feu)

Faiblesse : Fragilité 2

PHÉNIX

Phoenix aureus

Habitat : régions boisées ouvertes.

Répartition géographique : est de l'Asie et Afrique du Nord.

Fréquence : rare.

Identification : l'envergure d'un phénix adulte est supérieure à 4 mètres pour une masse d'environ 20 kilogrammes. Il mesure environ 1 mètre 30 debout, hauteur à laquelle se rajoutent 2 mètres supplémentaires de plumes de queue. Le bec fortement crochu identifie clairement le phénix comme un oiseau de proie. Sa tête est de couleur dorée, vire au rouge au niveau des épaules, avant de s'assombrir graduellement pour prendre une riche teinte bleue sur la queue, tout comme le halo d'une

langue de flammes. Le plumage resplendit d'un lustre iridescent qui fait que l'oiseau luit faiblement lorsqu'il est directement exposé à la lumière du soleil.

Habitudes : le phénix est un prédateur diurne qui chasse activement les mammifères et les oiseaux plus petits durant les premières heures de la journée. Il se sert toujours de son aura de flammes pour cuire sa proie avant de la dévorer. Ce fait est peut être dû à une nécessité physiologique ou peut tout simplement constituer une procédure instinctive dont l'origine est inconnue. Les proies terrestres sont généralement tuées lorsque le phénix les saisit dans ses puissantes serres, aussi ne pense-t-on pas que l'aura joue un rôle particulier durant la chasse.

Les phénix sont solitaires en dehors de la saison des amours. Ils n'entretiennent pas de zone de nidification permanente. Ils préfèrent plutôt migrer à la recherche de proies disponibles. Ils ne sont pas territoriaux, mais se défendent avec leur aura de flammes, leur bec et leurs serres lorsqu'ils sont attaqués.

Les couples s'unissent au printemps et restent ensemble jusqu'à l'automne suivant. Ils installent leurs nids en terrain rocheux, bien souvent sur des parois verticales mais parfois aussi au sol. Une couvée de phénix se compose habituellement d'un seul œuf. Le jeune éclot trois semaines plus tard. Il reste au nid pendant approximativement cinq mois, nourri et protégé par les deux parents. Une fois le jeune parti du nid, les parents incinèrent ce dernier et se séparent.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
3	5	4	4	1	4	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
2	4	6	5	8	1	

Déplacement : 25 / 60 (en vol)

Compétences : Combat à mains nues 4, Perception 3, Vol 3

Pouvoirs : Aura énergétique (flammes), Sens accru (amplification de vision)

Notes : les plumes de phénix, en particulier les plumes de la queue, sont des ingrédients populaires dans les formules alchimiques. Ceci a conduit à la création d'un considérable marché noir alimenté par le braconnage.

PIASME

Ursus piasma

Habitat : régions boisées et montagnes tempérées.

Répartition géographique : Amérique du Nord.

Fréquence : rare.

Identification : le piasme est de manière évidente un descendant de l'ours noir (*Ursus americanus*). Il partage la morphologie musculeuse de l'ours, sa dense couche de fourrure, son museau et ses puissantes griffes. Le piasme Éveillé représente toutefois manifestement une race distincte. Avec une longueur à l'âge adulte de 3 mètres, une hauteur de 1 mètre 50 au garrot pour une masse de 600 kilogrammes, le piasme fait plus du double de la taille de la plupart des ours noirs ordinaires. Ces animaux se distinguent d'autant plus par un pelage de couleur gris acier et une paire de puissantes défenses ressemblant à celles d'un sanglier et insérées dans son maxillaire inférieur.

Habitudes : le piasme est un prédateur nocturne et agressif. Il compte sur sa puissance énorme, sur son armement naturel meurtrier et sur sa vitesse surprenante pour chasser pratiquement n'importe quel animal qu'il rencontre. S'il fait preuve d'une forte préférence pour les proies vivantes, le piasme n'hésite pas à fouiller les déchets de la société métahumaine. Les piasmes établissent souvent leurs tanières près des colonies métahumaines ou des décharges.

En dehors de leur période de reproduction, les piasmes ne sont pas particulièrement territoriaux. Ce sont des chasseurs solitaires, car peu de choses constituent une menace pour un

piasme. Leur nature timide et leur flexibilité sont peut-être liées à leur capacité à survivre près des villes peuplées de métahumains lourdement armés. En dépit de cette combinaison, les métahumains font parfois l'objet d'attaques de la part des piasmes. Ces attaques sont dues dans certains cas à un piasme se sentant menacé, mais le sont également parfois car le métahumain constitue la proie la plus facile aux alentours.

La période de reproduction des piasmes a lieu vers la fin de l'été. À cette époque, les mâles deviennent bien plus territoriaux, entrant souvent en conflit avec d'autres mâles pour obtenir le privilège de s'accoupler avec les femelles adultes. Ces conflits se prolongent parfois et sont extrêmement destructeurs. Lorsqu'un tel conflit se produit près d'une ville métahumaine, il peut entraîner des dégâts matériels considérables. Les jeunes naissent vers la fin de l'hiver et atteignent la maturité sexuelle au cours de l'année suivante. Les femelles mettent bas à des portées comprenant jusqu'à quatre oursons et deviennent extrêmement protectrices envers leurs jeunes.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
12	5	5	12	1	4	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
4	2	6	9	3	1	

Déplacement : 10 / 35

Compétences : Combat à mains nues 5, Filature 2, Infiltration 3, Intimidation 3, Perception 3, Pistage 4

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes / Morsure : VD 10P, PA -2), Armure (3 / 5), Sens accrus (audition à large spectre, odorat, vision thermographique)

Faiblesse : Allergie (lumière du soleil, Légère)

Notes : Allonge +1

PIXIE

Aucune taxonomie acceptée

Habitat : forêts.

Répartition géographique : importants centres de population au Royaume-Uni, en Tír na nÓg et à Portland, Tír Tairngire.

Fréquence : rare.

Identification : les pixies sont de petits humanoïdes ressemblant à des elfes miniatures d'approximativement 45 centimètres de haut avec deux paires d'ailes irisées, similaires à celles d'une libellule, leur sortant du dos. Leur envergure moyenne est de 1 mètre et le vol exige la manipulation des énergies magiques. Ils semblent appartenir à diverses ethnies.

Habitudes : les pixies sont extraordinairement rares, présentes uniquement dans les contrées sauvages des îles britanniques et à certains endroits d'Europe occidentale. Ils forment une espèce consciente dont le mode de vie simple rappelle l'âge du bronze ancien en Europe. Ils s'organisent principalement en clans et en groupes familiaux définis par la lignée paternelle ou en couples non exclusifs.

Les villages de pixies sont construits en bois et en pierre, et se trouvent à la fois dans la canopée de la forêt et sous ses racines. Indépendamment de l'emplacement de leur maison, les pixies se déplacent principalement en volant ou en flottant plutôt qu'en marchant. Les pixies ont également un pourcentage bien plus élevé d'individus possédant la capacité de manipuler la magie à des fins de sorcellerie et d'invocation que les métahumains. Leurs communautés sont en grande partie autosuffisantes en raison d'un certain nombre de pratiques agricoles respectueuses de l'environnement. La plupart des communautés de pixies évitent la société métahumaine et font beaucoup d'efforts pour en demeurer isolées.

Quelques groupes ont réussi à créer une communauté autonome reconnue, comme dans la Forêt de Brocéliande en France en 2066. Selon le lieu où ils se trouvent, de nombreuses pixies parlent plus d'un langage métahumain, y compris

l'anglais, le français, l'allemand, le sperethiel et l'upvehu. Elles sont également familières des diverses langues gaéliques, similaires à leur langue raciale.

Quelques pixies ont développé une fascination pour les avancées métahumaines en matière de technologie et d'outils. Les augmentations, la tridéo et la réalité virtuelle sont d'un intérêt particulier pour ces spécimens. Malheureusement, leur physiologie délicate, leur taille minuscule et les différences culturelles rendent la vie difficile à celles qui choisissent de faire l'expérience directe de la culture métahumaine. Les deux-tiers des pixies qui évoluent parmi les métahumains retournent à la société pixie l'année qui suit leur départ. Certaines d'entre elles souffrent de détresse psychologique après leur retour en raison de la surcharge sensorielle dont ils ont fait l'expérience.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
2	5	5	2	5	3	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
4	4	6	2	8	1	

Déplacement : 10 / 25 (en vol)

Compétences : Combat rapproché (GC) 2, Étiquette 3 (Tribale +2), Filature 2, Infiltration 2, Perception 3, Plein air (GC) 3, Vol 2

Pouvoirs : Conscience, Dissimulation (Personnel)

Notes : la France est le seul pays offrant un SIN permanent aux pixies. Tír Tairngire a commencé à donner des SIN criminels aux pixies accusés et reconnus coupables d'un crime. NeoNET est la seule mégacorporation AAA comptant des citoyens corporatistes pixies dans ses rangs.

PORC-ÉPIC ARCHER

Hystrix Sagittarius

Habitat : régions boisées et terrain rocheux.

Répartition géographique : Europe méridionale, le long du littoral méditerranéen.

Fréquence : courante.

Identification : le porc-épic archer est un gros rongeur mesurant en moyenne 1 mètre de long, plus une queue de 25 centimètres, pour une masse d'environ 15 kilogrammes. Il est couvert de piquants mesurant jusqu'à 25 centimètres de long, qui sont en fait des poils modifiés et sont principalement regroupés vers son arrière-train, avec un ensemble de piquants plus grands le long de la tête, de la nuque et du dos que l'animal peut relever en une crête de 50 centimètres de haut. Le reste de la fourrure est rêche et de couleur foncée.

Habitudes : si le porc-épic archer ressemble morphologiquement au porc-épic à crête d'Afrique du Nord (*Hystrix cristata*), il est doté de deux moyens de défense uniques. Le premier consiste en un musc nocif que le porc-épic archer peut émettre, à l'instar de la mouffette. Le second consiste en sa capacité à fouetter l'air de sa queue et de projeter des groupes de piquants sur une cible à distance. Il n'est pas territorial, mais s'il se sent menacé, il secoue ses piquants et relève sa crête. Si ce comportement ne parvient pas à effrayer un prédateur, il lui envoie un jet de musc ou une volée de piquants, selon la proximité de la menace.

Le porc-épic archer n'a aucun ennemi naturel. C'est un herbivore nocturne, se nourrissant de racines et de bulbes, sauf pendant l'hiver où il arrache l'écorce des arbres. Les groupes de porcs-épics archers sont capables de trop s'alimenter sur un arbre donné, grimpant de plus en plus haut pour atteindre l'écorce, les tuant par la même occasion, ce qui fait que les forestiers les considèrent comme des nuisibles. Les porcs-épics archers ont un appétit insatiable pour le sel et se déplacent sur de grandes distances pour trouver du sel à lécher. L'organisation Grüne Zellen (Cellules vertes) est connue pour avoir employé des porcs-épics archers afin de perturber des chantiers de



construction et d'exploitation forestière en Europe, après les avoir dressés en se servant de friandises au sel.

Les porcs-épics archers vivent dans des terriers dans les zones boisées. Ce sont des créatures sociables vivant en groupes nucléaires de parents et d'enfants. Les femelles creusent les chambres de nidification pour les jeunes et donnent naissance à un ou deux petits par an. Leur progéniture quitte la tanière après une semaine, moment où leurs piquants commencent à durcir. Les jeunes atteignent la taille adulte en un à deux ans.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
1	4	2	1	2	3	1
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	2	6	4	5	1	

Déplacement : 10 / 18

Compétences : Arme à distance exotique (Piquants) 4, Combat à mains nues 2, Escalade 2, Perception 3

Pouvoirs : Arme à distance naturelle (Piquants : VD 3P, PA -2), Arme naturelle (Morsure : VD 2P, PA 0), Sens accru (vision nocturne), Souffle nocif

Faiblesse : Exigence alimentaire (sel)

Notes : les piquants sont barbelés et les extraire inflige une VD de 2P.

PRICURICU

Hyloticichla cynophilus

Habitat : régions boisées et prairies.

Répartition géographique : en été, ces oiseaux résident dans les étendues septentrionales de l'Amérique du Nord. Pendant l'hiver nord-américain, ils migrent vers la partie septentrionale de l'Amérique du Sud.

Fréquence : courante.

Identification : ce petit oiseau est brun pâle, les plumes virant au blanc au niveau de ses rémiges de ses ailes et des rectrices de sa queue. Les pricuricus adultes mesurent en moyenne 20 centimètres de long pour une envergure de 30 centimètres et une masse d'environ 45 grammes. Leurs yeux sont grands et disproportionnés par rapport à leur corps (jusqu'à 15 millimètres de diamètre) les faisant ressembler à des hiboux. Les mâles et les femelles pricuricus partagent la même taille et la même coloration.

Habitudes : les analyses génétiques ont révélé que le pricuricu est une variante Éveillée de la grive des bois (*Hyloticichla mustelina*). Tout comme leur espèce parente, ils sont de préférence insectivores. Leurs grands yeux, toutefois, leur accordent une vision nocturne considérablement améliorée, ce qui a permis à la variante de devenir un chasseur nocturne.

Le pricuricu se cache dans son nid pendant la journée, leurs yeux sensibles ne leur permettant pas d'être actifs en plein jour. La nuit, le pricuricu chasse en volées comprenant jusqu'à 100 spécimens. Ces volées entrent en concurrence directe avec les chauves-souris sur le terrain des insectivores nocturnes. Une grande volée est capable d'écumer les airs au-dessus d'une forêt et de décimer la population d'insectes locale.

Le cri du pricuricu est probablement une adaptation visant à les aider à concurrencer efficacement les chauves-souris à la chasse. Lorsqu'ils sont rassemblés en volées, les pricuricus poussent continuellement des cris à haute fréquence, bien au-dessus du spectre audio normal des humains dépourvus d'augmentations. Des

observations répétées ont prouvé que cette fréquence interfère directement avec les capacités d'écholocation des chauves-souris. Lorsqu'elles sont en présence de ce son, les chauves-souris tentent de faire demi-tour et de fuir ou s'écrasent, ce qui arrive le plus souvent.

Le pricuricu s'accouple sur son territoire migratoire septentrional vers le début du mois de mai. Les femelles construisent le nid et choisissent parmi les mâles exécutant une danse aérienne compliquée accompagnée de cris à haute fréquence. Une couvée comporte habituellement deux à quatre œufs. Les jeunes éclosent dans un délai de deux semaines et atteignent la maturité sexuelle quatre semaines plus tard.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
1	4	4	1	1	4	1
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
1	1	6	3	8	1	

Déplacement : 10 / 25 (en vol)

Compétences : Arme à distance exotique (Projection sonore), Combat à mains nues 1, Perception 2, Vol 2

Pouvoirs : Conscience collective, Projection sonore, Sens accru (vision nocturne)

Faiblesse : Allergie (lumière du soleil, Légère), Fragilité 3

PUTRIFOUINE

Mustela putorius magnus

Habitat naturel : zones boisées, berges et périphéries urbaines de toute l'Europe.

Répartition géographique : continent européen.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : la putrifouine est un grand cousin Éveillé de la famille du vison, avoisinant les 90 centimètres de long en moyenne, pour 40 centimètres de queue et pesant approximativement 8 kilogrammes. Sa fourrure noire et soyeuse, recouvrant un duvet blanc sur la gueule et tirant sur le jaune sur le reste du corps, présente trois minces rayures parallèles courant de la tête à l'extrémité de la queue. La putrifouine exhale une infâme puanteur comparable à celle de la chair en putréfaction.

Habitudes : la putrifouine est la version Éveillée du putois occidental commun (*mustela putorius*)



ou sconse. Elle vit sous terre, dans des terriers comportant de nombreuses entrées, en communautés de soixante individus ou plus. Leur territoire peut être facilement localisé par l'odeur pestilentielle qu'elles génèrent. La putrifouine possède plusieurs séries de glandes produisant une substance malodoriante : une à la base de la queue et deux autres dans ses pattes avant. Elle utilise ses odeurs pour chasser, s'accoupler, marquer son territoire et se défendre.

Lorsqu'elle chasse, la putrifouine gratte le sol ou l'écorce d'un arbre en le marquant de son odeur de corps en décomposition afin d'en faire un piège à charognards et attirer ainsi corbeaux, rongeurs, reptiles et insectes. Lorsqu'elle se sent menacée, la putrifouine soulève sa queue en guise d'avertissement, avant de se retourner et d'asperger l'attaquant grâce à sa glande odorante anale. En réponse à l'invasion croissante de leur territoire par la population métagumaine péri-urbaine, la putrifouine a développé un comportement de charognard, prenant pour cible les bennes à ordures et les décharges publiques.

La putrifouine est devenue une véritable denrée marchande depuis la fin des années 30, lorsque la société Flure Essential Oils, filiale de Renraku Europe (RE) s'est mise à prélever les glandes odorantes de l'animal pour la fabrication de produits cosmétiques. Lepken Leisure, également affiliée à RE, a elle aussi commencé à travailler la délicate fourrure pour en faire des textiles achetés à prix d'or dans l'industrie de la mode, ainsi que la marque GoodTreats, là encore détenue par RE, qui s'est lancée dans la préparation de produits alimentaires à base de viande de putrifouine. Malheureusement cette dernière ne survit pas très bien en captivité, même dans le cadre d'élevages en liberté. Les fermes à putrifouine doivent ainsi introduire constamment de nouveaux individus sauvages afin de conserver la viabilité du programme d'élevage naturel. Face à la capture excessive et au braconnage financé par le marché noir, les pays scandinaves ont conclu un accord commun de protection de l'espèce, sanctionné par de lourdes amendes et même de possibles peines de prison pour toute personne en possession ou transportant des putrifouines en provenance ou à destination de leurs frontières.

- C'est une exploitation de ressources typique des corporations. C'est une voie sans issue pour les groupes écologiques qui s'en prennent à Renraku Europe ; bien sûr ils peuvent saboter la production, mais quiconque tenterait de sauver les putrifouines se retrouverait marqué par cette puanteur horrible et serait facilement pisté.
- Ecotope
- Et pourquoi pas une opération à distance avec des drones ?
- Sticks
- Le problème de l'odeur resterait le même, mais avec en bonus le coût de l'abandon des drones utilisés pour l'extraction ou celui pour rendre tous tes drones parfaitement étanches. Tu es déjà passé à côté d'un putois écrasé avec la ventilation en marche ? Imagine ça dans le coffre de ta voiture.
- Ecotope
- RE et l'association Pour une Éthique dans le Traitement des Animaux (PETA) n'arrêtent pas de s'affronter depuis quelques années à propos des putrifouines. C'est une source inépuisable de runs de sabotage, mais ne vous attendez pas à ce que ce soit facile.
- Riser

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
1	2	2	0	1	2	2

Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI
1	1	6	2	4	1

Déplacement : 10 / 30

Compétences : Combat à mains nues 2, Infiltration 2, Perception 2, Pistage 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 2P, PA 0, Allonge -1), Dissimulation, Projection de substance (fluide de sconse), Sens accru (odorat, vision nocturne)

Notes : la durée de persistance du fluide de sconse (voir p. 240) est doublée. Les sujets attaqués à coup de griffes par une putrifouine sont enduits par le même fluide nauséabond.

SANGLIER DORÉ

Sus aureus

Habitat : forêts.

Répartition géographique : Europe centrale, massif de l'Atlas et Asie.

Fréquence : rare.

Identification : le sanglier doré forme une espèce Éveillée de sanglier (*Sus scrofa*). Il mesure en moyenne 2 mètres 20 de long et un mètre au garrot pour une masse d'approximativement 170 kilogrammes. Sa fourrure rêche est gris-brun et recouverte de poils rouge-brun. Il possède quatre défenses semblant faites d'or, similaires en taille aux défenses de l'espèce ordinaire. Les défenses inférieures peuvent atteindre 25 centimètres et sont continuellement affûtées par le frottement contre les défenses supérieures.

Habitudes : le sanglier doré est un omnivore nocturne, se nourrissant de racines, de vers et de végétation. Il s'en prend également à la charogne, aux reptiles et aux petits cerfs communs lorsqu'ils sont disponibles. Il reste à proximité des forêts touffues, se servant de son camouflage pour se dissimuler aux yeux des prédateurs. Il ne s'attaque aux métagumains que durant la période de reproduction ou pour protéger ses jeunes. À ces occasions, il tente d'encorner et de mutiler ses victimes plutôt que de les tuer.

Le sanglier doré est un chasseur opportuniste qui ne fait aucun effort pour chasser des proies rapides. Ces animaux vivent en hardes (groupes) de vingt membres, incluant laies et marçassins. Les ragots habitent à part, sauf durant la période de reproduction. Les laies connaissent deux à trois chaleurs par an et mettent bas trois à cinq jeunes par portée.

Les défenses canines supérieures et inférieures contiennent toutes deux une forte concentration de cuivre, de fer, de zinc, de manganèse, de tungstène et même de cadmium. Les parabiologistes pensent que les défenses agissent en tant qu'organe de stockage pour ces métaux lourds afin d'écartier les métaux en excès de l'organisme et de les redonner au corps en cas de nécessité. Ceci pourrait être lié aux étonnantes capacités curatives du sanglier doré. Ces défenses sont plus dures que des dents normales, permettant au sanglier doré de creuser un sol plus dur ou de se frayer un chemin à travers un sous-bois plus épais.

Même avec ses capacités magiques de dissimulation et de régénération, le sanglier doré a été chassé jusqu'à l'extinction pour ses défenses, utilisées comme telesmas et fondues pour en extraire les métaux. Les armes focus sont souvent fabriquées à partir de défenses, dont on utilise à la fois le métal pour la lame et l'os pour la poignée. Les sangliers dorés ne continuent à perdurer en Europe que grâce au programme de protection de la Forêt-Noire du gouvernement allemand et du programme de protection des espèces de Saeder-Krupp. Les populations asiatiques ne se portent guère mieux. Les évaluations de population suggèrent qu'il existe environ 300 couples reproducteurs dans la nature, bien qu'il soit difficile de suivre la trace du sanglier doré en raison de son comportement timide et de ses capacités magiques.

Plusieurs tentatives d'introduction du sanglier doré en Amérique du Nord ou en Australie ont échoué, malgré l'envoi préalable de sangliers ordinaires. Aucun des lieux où le sanglier ordinaire a été préalablement introduit n'a montré de signe quelconque de la présence de cette variante Éveillée.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
6	5	4	8	1	5	2

Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI
5	2	6	5	9	1



Déplacement : 10 / 45

Compétences : Combat à mains nues 2, Contresort 4, Course 2, Filature 3, Perception 3, Pistage 1

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 4P, PA 0), Dissimulation (Personnel), Garde magique (Personnel), Lien mental, Régénération

SERPENT-CERCEAU

Natrix circumflexis

Habitat : terrain boisé et accidenté.

Répartition géographique : régions méridionales et occidentales de l'Amérique du Nord.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : étirés, les serpents-cerceaux mesurent environ 1 mètre 60 de long pour une masse de plus de 20 kilogrammes. Les spécimens ont une tête en forme de balle et sont nettement plus musculeux et épais que les autres espèces de serpents de longueur similaire. Leurs yeux noirs sont protégés par une arête osseuse et leurs écailles sont plus grosses que les écailles de la plupart des autres serpents. Leur gamme de couleurs va du vert bleuâtre au brun foncé. Les serpents-cerceaux s'identifient le plus facilement lorsqu'ils se préparent à descendre une côte, soit pour échapper à un prédateur, soit pour charger une proie. Dans les deux cas, le serpent saisit sa queue dans sa gueule pour former un cercle. La créature tourne alors ce « cerceau » à la verticale et dévale la côte.

Habitudes : ces serpents sont des prédateurs diurnes et venimeux. Leurs proies se composent principalement de petits mammifères et de lézards, tels que les écureuils, les petits lapins et les geckos. Après une rapide morsure de ses crochets venimeux, le serpent-cerceau désarticule sa mâchoire et avale sa proie toute entière. Comme ces serpents évitent de grimper aux arbres, ils ne se nourrissent pas très souvent d'oiseaux.

Les serpents-cerceaux sont rarement capables d'une quelconque sorte de discrétion. Lorsqu'ils rampent, leurs écailles rugueuses émettent un fort bruit de grattement en frottant les unes contre les autres. Le bruit est facilement audible jusqu'à 10 mètres. Pour remédier à cela, ils se servent parfois de leur mode de locomotion par roulement sur eux-mêmes afin de charger rapidement une proie. Une fois la vitesse requise atteinte, ils ont le choix entre rouler sur une victime (ce qui l'assomme bien souvent voire la tue), ou se redresser et surprendre leur proie.

Les serpents-cerceaux ne s'intéressent que peu à la métahumanité. Bien qu'il existe quelques témoignages faisant état de morts métahumaines des suites de morsures de serpent-cerceau et de nombreux rapports concernant des véhicules endommagés par ces mêmes serpents, aucune attaque sans provocation n'a jamais été confirmée.

Ces animaux se reproduisent en avril, période où les mâles rivalisent de démonstrations de roulement afin d'attirer les femelles. Les femelles pondent des couvées comprenant de dix à vingt œufs en juin, généralement dans des terriers creusés dans le sol forestier. Ces œufs éclosent au début de l'automne et les jeunes, mesurant 20 centimètres de long, commencent immédiatement à se débrouiller par eux-mêmes.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
3	3	3	3	1	3
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
2	3	1	6	6	1

Déplacement : 3 / 20 (en roulant)

Compétences : Combat à mains nues 4, Filature 2, Infiltration 1, Perception 2

Pouvoirs : Venin

Notes : Allonge -1

SERPENT IMITATEUR

Serpentes fistulae

Habitat : forêts.

Répartition géographique : est du fleuve Mississippi en Amérique du Nord.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : les serpents imitateurs sont des animaux constricteurs qui peuvent atteindre jusqu'à 4 mètres de long pour une masse dépassant les 40 kilogrammes. Leurs écailles sont vert foncé avec un motif tacheté noir et jaune qui leur sert de camouflage efficace dans les forêts dont ils sont issus. En dépit de leurs crocs prononcés, ces serpents ne sont pas venimeux.

Habitudes : le serpent imitateur se sert de son talent d'imitation à la chasse afin de reproduire le son de ses proies. Ce prédateur solitaire emploie son talent Éveillé afin d'attirer ses proies plus près de lui, imitant bien souvent les chants d'appel à l'accouplement. Les dindons sauvages sont ses victimes les plus courantes, mais il s'attaque cependant également aux écureuils, aux opossums, aux ratons laveurs et aux caillies. Dès qu'un animal se trouve à proximité, le serpent imitateur l'attrape dans ses anneaux et tue sa proie par constriction. Les proies sont avalées entières après que le serpent ait désarticulé sa mâchoire. Ce dernier se sert également de sa dentition inclinée pour forcer toute proie qui continuerait à se débattre à entrer dans son appareil digestif.

Si ces serpents sont habituellement terrestres, ils se cachent parfois dans les arbres, en particulier lorsque des prédateurs agressifs rôdent dans la région. Dans de nombreux cas, et à titre de mécanisme de défense, le serpent imitateur imite le cri de chasse d'un gros prédateur agressif, le piasme étant un choix courant. Ce cri effraie bien souvent le prédateur, qui quitte rapidement les lieux.

Les serpents imitateurs ne portent que peu d'intérêt aux métahumains, ainsi qu'à tout autre animal trop grand pour pouvoir être avalé. Ils s'en prennent uniquement aux grands animaux lorsqu'ils se sentent menacés. En dépit de cela, quelques serpents imitateurs ont été observés en ville, s'attaquant principalement aux pigeons, aux rats et aux autres vermines. Atlanta a délibérément introduit plusieurs spécimens dans certains parcs publics afin de réduire la population des pigeons.

Comme les boas constricteurs, les serpents imitateurs femelles font incuber leurs œufs à l'intérieur de leur corps. Une portée peut se composer de jusqu'à 60 serpents et chacun d'eux peut mesurer jusqu'à 60 centimètres de long. Les jeunes sont immédiatement indépendants et se développent rapidement en fonction de la disponibilité des proies.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
3	4	4	5	1	4	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
2	1	6	4	8	1	

Déplacement : 8 / 15

Compétences : Combat à mains nues 3, Infiltration 4, Perception 2

Pouvoirs : Imitation, Sens accru (vision nocturne)

TARENTELE

Saltator lycosa

Habitat : environnements humides.

Répartition géographique : toute l'Europe.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : la tarentelle est une grosse araignée dont le corps mesure en moyenne 20 centimètres et d'une envergure de 35 centimètres pour une masse pouvant aller jusqu'à

4 kilogrammes. Leurs corps segmentés arborent une rangée de piquants de 1 à 2 centimètres de longueur. Leur coloration varie du brun foncé au noir. Leurs crochets contiennent un venin spécial.

Habitudes : la tarentelle forme une espèce Éveillée de la lycose de Narbonne (*Lycosa narbonensis*). Elle vit dans des terriers enfouis à une profondeur d'environ 50 centimètres dans les bois et les champs. Elle est nocturne et patrouille à la recherche de proie dans un certain rayon autour de son terrier. L'araignée suit un régime alimentaire composé d'invertébrés, d'insectes, de petits oiseaux et de lézards. Elle grimpe aux arbres pour s'attaquer aux oiseaux dans leurs nids. La tarentelle referme son terrier et hiberne durant l'hiver.

La tarentelle est connue pour se déplacer « en crabe » lors de son complexe rituel de séduction. Une fois l'accouplement terminé, la femelle tue et dévore le mâle. La tarentelle femelle garde ensuite un sac d'œufs contenant entre 50 et 200 œufs pendant environ sept semaines. Les jeunes demeurent quelque temps avec la mère après l'éclosion, se nourrissant de la vitelline du sac à œufs avant de se disperser. Une tarentelle mue plusieurs fois par an avant d'atteindre la maturité sexuelle qui arrive à l'âge de quatre ans. Les piquants sur son dos ont un but similaire à celui des poils urticants des araignées du Nouveau Monde : ils irritent les prédateurs essayant de la dévorer.

La tarentelle est également connue pour son venin toxique qui provoque des convulsions chez la victime avant d'entraîner la mort. Les tarentelles ont tendance à éviter les humains et les gros animaux et à se réfugier dans leurs terriers lorsqu'elles se sentent menacées. En cas de provocation, elles se gonflent et se lèvent sur leurs pattes postérieures en une posture de menace avant de mordre.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
1	4	4	0	2	3	1
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
2	2	6	3	7	1	

Déplacement : 8 / 15

Compétences : Combat à mains nues 2, Escalade 2, Filature 3, Infiltration 2, Perception 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 1P, PA 0), Pattes d'araignée, Sens accrus (vision thermographique), Venin (Vecteur : Injection, Vitesse : Immédiate, Puissance : 7, Effets : Paralysie)

Faiblesse : Fragilité 2

Notes : Allonge -1

WODEWOSE

Cebus wodewosnis

Habitat : forêts tempérées.

Répartition géographique : région méridionale de l'Amérique du Nord et Amérique Centrale.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : ce primate puissamment musclé mesure un mètre de haut pour une masse d'environ 50 kilogrammes. Sa fourrure noire et courte est exceptionnellement épaisse et recouvre complètement l'animal excepté sur ses paumes, son visage et sur la plante de ses pieds. Sa gueule semble anormalement large et est garnie de 44 dents très pointues. Ce primate dispose d'une queue de 5 centimètres non préhensile.

Habitudes : les analyses génétiques ont confirmé que le wodewose est une variante Éveillée du capucin moine (*Cebus capucinus*). C'est un carnassier arboricole et diurne. Sa principale source de nourriture se compose des œufs volés dans les nids d'oiseaux, bien qu'ils s'en prennent également aux insectes, aux petits mammifères et aux oiseaux eux-mêmes. Ces animaux sont extrêmement violents lorsqu'ils se sentent menacés, sans toutefois être particulièrement territoriaux.

Les wodewoses ne sont pas conscients, pas plus qu'ils ne servent d'outils.

Les communautés de wodewoses comptent habituellement dans les 50 spécimens. Les membres sont farouchement fidèles et protecteurs les uns des autres. L'ensemble des membres d'une communauté s'en remet à un unique spécimen dominant qui peut être de l'un ou de l'autre sexe. Les défis visant à établir une nouvelle domination sont courants, en particulier pendant la période de reproduction, mais ces conflits, toutefois, sont rarement mortels. Si un grand prédateur ou un groupe de métahumains vient à s'approcher de l'une de leurs communautés arboricoles, la menace est susceptible d'être attaquée sans avertissement par un large groupe de wodewoses. À cette occasion, les créatures tentent de déborder et de mettre rapidement hors de combat le prédateur. En cas d'intrus multiples, les wodewoses les affrontent systématiquement un par un, submergeant chacun d'entre eux tout en ignorant les attaques des autres.

En dépit de leur résistance inhérente aux maladies, ces primates sont de fievés porteurs d'un certain nombre de fléaux, y compris le SIVTA-3 (p. 132, *Augmentations*). Cette espèce est considérée comme une nuisance publique pour cette raison et des primes sont souvent proposées en échange de peaux de wodewose.

L'étude approfondie de spécimens de wodewose a indiqué que l'espèce semble ne pas être affectée par le vieillissement. Les analyses génétiques suggèrent que le wodewose serait doté de capacités régénératrices inhérentes très semblables à celles utilisées dans la technique de léonisation. On ne sait pas de façon sûre s'il s'agit d'une fonction paranaturelle ou purement biologique.

Le wodewose s'accouple au début du printemps. Les jeunes naissent six mois plus tard, habituellement par portées de deux individus et atteignent la maturité sexuelle au cours des quatre années suivantes. Les jeunes sont généralement élevés et protégés par l'ensemble de la communauté, bien que les femelles soient bien plus actives à ce sujet que les mâles.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
2	3	3	5	1	4	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	1	6	4	7	1	

Déplacement : 5 / 25

Compétences : Combat à mains nues 4, Escalade 3, Filature 1, Gymnastique 3, Infiltration 2, Perception 4

Pouvoirs : Immunité (âge, pathogènes, toxines), Pestilence (SIVTA-3), Sens accrus (odorat)

FORÊT TROPICALE

Ces jungles, peuplées de hauts arbres, prospèrent dans les régions où il fait chaud toute l'année. Il tombe annuellement de 125 à 600 centimètres de pluie, ce qui offre des conditions idéales pour une croissance végétale rapide et constante. Ces environnements disposent d'une flore bien plus variée que dans n'importe quel autre biome.

ALUFYE

Gromphadorhina Pax

Habitat : sous-bois des jungles.

Répartition géographique : Afrique de l'Ouest.

Fréquence : courante.

Identification : l'alufye est une blatte terrestre mesurant en moyenne 25 centimètres de long pour une masse de 250 à 300 grammes et doté d'un exosquelette doré ou ambré. Les mâles peuvent être distingués des femelles par leurs antennes plus longues et plus velues.



Habitudes : ces énormes coléoptères vivent dans la litière de feuilles en décomposition et de végétation pourrissante qui recouvre le tapis des forêts tropicales africaines. Ils sont omnivores mais préfèrent les vers et les fruits passés. Ils s'accouplent tous les trois mois et produisent entre 20 et 120 œufs de la taille d'un pois que la femelle protégera avant leur éclosion, comportement inhabituel pour des blattes. Les œufs éclosent après une incubation de 60 jours. Les nymphes atteignent la maturité après environ 10 mois, bien que ceci puisse prendre moins de temps sous les climats plus chauds. L'alufye peut vivre de deux à trois ans.

Lorsqu'il est menacé, l'alufye émet un trille ressemblant à un roucoulement de pigeon en forçant l'air à traverser ses stigmates. Le son du trille apaise bien souvent ses prédateurs, permettant à l'alufye de s'échapper. Ce qui ne l'aide malheureusement pas contre les prédateurs rapides comme l'éclair tels que le gomatia.

Ils sont lents, dociles, presque inodores et inoffensifs, ce qui les rend populaires comme animaux de compagnie. Le prix de l'alufye varie de 20 à 50 nuyens, mais, comme il s'agit d'une espèce Éveillée, il existe des taxes spéciales sur la vente de l'alufye en dehors de l'Afrique et un permis est requis pour en posséder un. Par les canaux légitimes, l'alufye peut être acheté aux alentours de 1 000 nuyens. Il est illégal, toutefois, d'en posséder ou d'en transporter dans l'État libre de Californie.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
1	3	2	0	5	2	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
2	1	6	3	4	1	

Déplacement : 5 / 10

Compétences : Combat à mains nues 1, Escalade 2, Infiltration 2, Perception 2

Pouvoirs : Influence (calmer), Pattes d'araignée, Sens accrus (odorat, goût)

Faiblesse : Fragilité 2

ANWUMA BAVOLÉ

Nycteris Avehomo

Habitat : forêts tropicales et régions côtières.

Répartition géographique : Afrique de l'Ouest.

Fréquence : courante.

Identification : l'anwuma bavoilé est une grande chauve-souris Éveillée au faciès fendu. Son corps mesure jusqu'à 60 centimètres de long pour une masse allant jusqu'à 2 kilogrammes et son envergure est de 2 mètres. Il est recouvert d'une douce fourrure duveteuse. Les couleurs s'échelonnent du gris anthracite au brun foncé. L'anwuma bavoilé possède une rainure s'étendant du milieu de son nez jusqu'à un creux dans son front. Il a les oreilles de forme ovale au-dessus d'un visage également ovale. Sa queue de 5 centimètres est reliée à la membrane de ses ailes, formant une pointe en T.

Habitudes : l'anwuma bavoilé habite sur les côtes de l'Afrique de l'Ouest, chassant les poissons dans le golfe de Guinée. Il a une apparence similaire à celle de l'homme-oiseau, bien que les traits de l'anwuma bavoilé ressemblent moins à ceux d'un renard. Pour se déplacer et chasser, les anwumas bavoilés forment des groupes de 20 individus ou plus. Comme toutes les chauves-souris, ils sont nocturnes et sont capables de chasser les insectes par écholocalisation, bien qu'ils pêchent principalement en observant le clair de lune se refléter sur leurs proies. Leurs grandes ailes leur permettent de planer et d'arracher au vol les poissons à l'océan. Ils se défendent contre la prédation en projetant une vague de son à haute fréquence afin d'effrayer les prédateurs.

Ils nichent en groupe dans la canopée des forêts denses. L'anwuma engendre un jeune par an pendant la saison des

pluies. La femelle quitte sa progéniture pour chasser mais revient vers elle plusieurs fois au cours de la nuit afin de les nourrir. Les jeunes anwumas bavoilés atteignent la maturité sexuelle en deux ans.

L'anwuma bavoilé se fixe parfois sur les groupes de métahumains, les suivant pendant des jours sans manger ni dormir. Une douzaine d'entre eux pourrait suivre une caravane sans aucune raison apparente. Lorsqu'ils suivent un tel groupe, ils se perchent partout où l'abri est disponible, comme par exemple les affleurements rocheux ou les bâtiments. Le peuple Nzema voit ceci comme un présage de bonne fortune et encourage activement les créatures à les suivre en les nourrissant. Ces chauves-souris ne sont pas connues pour être porteuses d'une quelconque maladie métahumaine.

Pour les parabiologistes, les anwumas bavoilés ont été faciles à étudier vu qu'ils sont tout aussi curieux que les scientifiques, ce qui a permis de les examiner de près. Malheureusement, cette curiosité leur permet également d'être tout aussi facilement capturés par les braconniers ou les pirates. Les populations baissent au fil des ans, sans que grand-chose ne soit fait pour les protéger.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
1	4	3	0	2	4	1
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
1	2	6	4	7	1	

Déplacement : 12 / 25 (en vol)

Compétences : Combat à mains nues 2, Filature 3, Infiltration 2, Perception 3, Pistage 3, Vol 3

Pouvoirs : Conscience collective, Projection sonique, Sens accrus (vision thermographique, sonar)

Faiblesse : Fragilité 1

GOMATIA

Chamaeleo jacksonii gomatus

Habitat : forêts tropicales.

Répartition géographique : Afrique, Madagascar et Inde.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : le gomatia est un reptile faisant à peu près la taille d'un gros chien (1 mètre de long, 80 centimètres au garrot et une masse d'environ 20-25 kilogrammes). Il possède des yeux pivotant indépendamment, des doigts et une queue préhensiles et une longue langue collante. Les doigts de chaque patte sont fusionnés en groupes de deux et de trois dont la créature se sert comme une paire de pinces. Ses écailles sont en général vert vif, mais leur teinte peut varier selon l'humeur, la santé et la température du reptile. Les gomatiats possèdent cinq cornes sur leurs figures : une sur le nez, deux faisant face à l'avant sur la face supérieure de l'arcade orbitale et deux plus petites pointant vers le haut à l'arrière de l'arcade orbitale. Une crête dentelée court le long de son dos.

Habitudes : les gomatiats sont une espèce Éveillée de caméléon. Ce sont des carnivores diurnes, se nourrissant généralement de petits oiseaux et des insectes tels que l'alufye. Ils mangent n'importe quoi allant jusqu'à la taille d'un chat domestique, bien que l'on sache qu'ils se sont déjà attaqués à des choses faisant plusieurs fois cette taille. Sa langue peut s'étendre jusqu'à trois fois la longueur de son corps et toucher une cible à son extension maximale en moins de 30 millièmes de seconde. Le gomatia la ramène ensuite à lui et broie sa proie entre ses mâchoires. Ils sont dotés d'une capacité exceptionnelle de camouflage et sont capables de s'approcher furtivement de leur proie.

Ils se reproduisent une fois par an et mettent bas huit à dix jeunes vivants après six mois de gestation. Les mâles se servent de leurs cornes comme de signes visant à montrer leur domination et comme de leviers servant à projeter les mâles concurrents hors des arbres. Les gomatiats ne présentent que peu de



danger pour les métahumains et sont achetés et vendus comme animaux de compagnie sur le marché noir. Certains gomatiats ont été utilisés à des fins de sécurité car ils s'en prennent volontairement à des animaux plus gros qu'eux-mêmes, bien qu'ils soient presque sourds et difficiles à dresser. On peut trouver à travers toute l'Afrique des variantes du gomatia avec différents ornements crâniens et faciaux.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
6	3	1	6	1	6	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	2	6	3	7	1	

Déplacement : 3 / 10

Compétences : Combat à mains nues 2, Escalade 2, Filature 2, Infiltration 4, Perception 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Défenses / Morsure : VD 3P, PA 0), Collage, Couleur adaptative, Immunité (toxines), Sens accru (toucher, vision à 360°)

Faiblesses : Sens réduits (ouïe, odorat)

KIWIG

Sus ursadae

Habitat : forêts et jungles reculées.

Répartition géographique : Philippines.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : on pense que le kiwig est une version Éveillée du sanglier indigène des Philippines, bien qu'il soit bien plus grand et plus laid que son ancêtre. Il mesure en moyenne 2 mètres 50 de long et 1 mètre au garrot pour une masse de 200 kilogrammes. Il est couvert d'un pelage gris, dru et raide, qui saillit par touffes. Le kiwig a une queue touffue, de courtes oreilles pointues dont dépassent des houppes de poils et des protubérances calcifiées sur la figure censées le protéger au combat. Le kiwig est un carnivore dont le museau rappelle celui d'un ours, bien qu'il possède des défenses incurvées longues de 30 centimètres similaires à celles d'un piasme.

Habitudes : le kiwig se trouve sur plusieurs îles des Philippines, de Luçon à Mindanao, bien qu'il semble avoir été chassé pour sa viande jusqu'à l'extinction sur certaines des îles plus petites. Il est diurne, mais capable de chasser jour et nuit avec de courtes périodes de sommeil tout au long de la journée lorsque c'est nécessaire.

Les kiwigs vivent en groupes de quatre à six adultes avec un mâle dominant. Le territoire d'un groupe de kiwig consiste en approximativement 2 km² marqués par des balafres sur les arbres. Ils créent des nids sous les arbres tombés, encore que, curieusement, ils préfèrent déraciner les arbres non-natifs pour établir leurs nids. Les parabiologistes pensent que c'est l'odeur du bois ou de la sève qui les attire (teck, acajou, etc.). Certains écologistes humanisent ce comportement en suggérant que le kiwig tente de sauver sa forêt natale.

Les laies kiwig peuvent mettre bas à deux ou trois petits par an. Si le kiwig est une nouvelle espèce de sanglier des Philippines, il ne peut pas s'accoupler à son ancêtre et il n'existe aucun groupe mixte de kiwigs et de sangliers ordinaires. Les kiwigs se nourrissent du bétail, des poissons et d'autres animaux indigènes de taille petite à moyenne, bien qu'ils ne chassent pas les sangliers sauvages. Les verrats kiwig chassent seuls et prennent rarement pour cible de proie plus grosse qu'eux. Les laies kiwig, en revanche, chassent en groupes et coordonnent leurs attaques sur de plus grosses proies. Les verrats suivent parfois les laies kiwig et partagent leurs captures.

Des attaques de kiwigs à l'encontre de métahumains ont été rapportées, en particulier dans les endroits où l'on se livre activement à l'exploitation forestière et au déboisement.

Toutefois, il n'existe aucune confirmation récente de kiwigs mangeurs d'hommes. En raison de leur faible population, l'espèce est déjà considérée comme menacée. Les kiwigs ont disparu de certaines des îles les plus petites entre Luçon et Mindanao et un conflit tripartite s'est formé sur Mindanao entre les kiwigs, les écoterroristes Huk, et les fermiers et exploitants forestiers. Le kiwig est une nuisance pour la communauté agricole philippine, car il est enclin à attaquer et à faire fuir le bétail ou à détruire les exploitations agricoles.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
6	5	4	8	1	4
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
2	4	2	6	8	1

Déplacement : 12 / 45

Compétences : Combat à mains nues 4, Course 3, Perception 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 5P, PA 0), Sens accru (odorat, vision thermographique)

MILAN SANGLANT

Elanoides celeris

Habitat naturel : régions boisées et forêts humides.

Répartition géographique : sud du continent nord-américain et nord-est de l'Amérique du Sud.

Fréquence : courante.

Identification : son envergure d'environ 75 cm et son corps long de 20 cm font du milan sanglant un petit rapace de la famille des faucons. Ses yeux sont dorés alors que son bec et ses pattes ont une teinte rouge-sang. Son plumage blanc se dégrade en tâches rouges sur les extrémités de ses ailes et de sa queue fourchue, donnant l'étrange impression d'avoir été maculées de sang. Le plumage des jeunes milans sanglants est de couleur brune, et la fourche de la queue n'est pas très prononcée.

Habitudes : le milan sanglant est le cousin Éveillé du milan à queue fourchue et suit les mêmes trajets migratoires, peuplant les régions méridionales du continent nord-américain pendant l'été, puis migrant vers les parties septentrionales de l'Amérique du Sud durant l'hiver et la saison des amours. Il se nourrit de souris, jeunes lapins et autres petits animaux. Sa technique de chasse, propre à l'espèce, consiste à aveugler sa proie à l'aide de sa magie avant de fondre sur elle, réduisant considérablement ses chances de survie. Une fois aveuglée, la proie peut ainsi être facilement attrapée par le milan sanglant puis empalée sur de grandes épines ou du fil barbelé pour enfin être dévorée. La même technique d'aveuglement est utilisée pour se défendre contre ses prédateurs, tels les rapaces plus imposants. Le milan sanglant ruse avec son prédateur en le conduisant délibérément dans des terrains étroits ou difficiles avant de l'aveugler et le mettre ainsi en difficulté, voire en danger de mort.



Les milans sanglants peuvent se regrouper en nuées d'une trentaine d'individus appelées « escadrons », et revendiquer jusqu'à 20 km² de territoire. De tels territoires sont parfois surnommés garnisons de sang car ils en repoussent agressivement les autres oiseaux laissant derrière eux des monticules de plumes séchées ainsi que les carcasses des intrus en guise de funeste avertissement.

Les milans sanglants s'accouplent au début du printemps et les femelles couvent leurs œufs pendant l'été. Pendant la saison des amours, les milans sanglants sont plus agressifs et multiplient prouesses et manœuvres de combat aérien époustouflantes afin de conquérir les femelles. Les nids sont perchés sur les hautes cimes des arbres, mâle et femelle participant ensemble à sa construction. Les femelles pondent trois à quatre œufs blancs mouchetés de rouge. Les deux parents élèvent leurs petits, la femelle apportant la nourriture et le mâle défendant le nid. Les oisillons développent leur premier plumage en quatre semaines et commencent à voler trois semaines plus tard.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
1	4	3	1	2	4	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
2	0	6	3	7	1	

Déplacement : 20 / 60 (vol)

Compétences : Combat à mains nues 2, Lancement de sorts 3, Perception 3, Pistage 2, Vol 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure / Serres : VD 2P, PA 0), Sens accrus (amplification visuelle (2), vision nocturne, vision thermographique, zoom), Sort inné (Privation de la vue)

NÉPHILE GÉANTE D'AMAZONIE

Nephila gigantus

Habitat : environnements tropicaux à tempérés, toujours près des arbres fruitiers.

Répartition géographique : originaire de l'Amazonie, mais s'est répandue à travers le sud-ouest de l'Amérique du Nord.

Fréquence : courante.

Identification : le corps d'une néphile géante adulte peut atteindre jusqu'à 50 centimètres de longueur. Chacune de ses huit pattes mesure également approximativement 50 centimètres de longueur et les pattes se terminent par des griffes recourbées utilisées pour l'escalade. Ces créatures sont d'une couleur brune et noire marbrée qui se fond particulièrement bien avec la couleur de l'écorce de nombreux arbres amazoniens. Leur carapace est dure et couverte de piquants. On trouve deux paires de mandibules venimeuses sous les huit yeux de l'animal.

Habitudes : la néphile géante tisse d'énormes toiles entre les hautes branches des arbres fruitiers. En Amazonie, il s'agit principalement de lianes à kiwis Éveillées. En Amérique du Nord, en revanche, ces arbres sont les pommiers et divers arbres à agrumes. La néphile géante s'attaque aux insectes, aux petits oiseaux, aux lézards et aux rongeurs qui se prennent au piège de leurs toiles.

La néphile géante n'est agressive que si elle est extrêmement affamée, lorsque les proies sont rares ou peu de temps après qu'elle soit sortie de son hôte par exemple. À l'une ou l'autre de ces périodes, l'animal s'attaque à toute créature en mouvement qu'elle trouve, jusqu'à une masse de 200 kilogrammes. Bien que normalement solitaire, après avoir émergé de leurs hôtes, les néphiles géantes se rassemblent en essaim et œuvrent ensemble afin de submerger une seule victime de leurs mandibules et de leur toxine.

Après l'accouplement, les femelles injectent leurs œufs dans des fruits encore verts. Lorsque que les œufs se transforment en larves, celles-ci consomment le fruit avant de pénétrer dans un animal à sang chaud qui servira d'hôte afin qu'elles achèvent leur développement (voir ci-dessous).

LARVES DE NÉPHILE GÉANTE D'AMAZONIE

Vecteur : Creusement

Vitesse : 4 heures (6)

Pénétration : 0

Puissance : 5

Nature : Parasitaire

Effet : Hallucinations (voir ci-dessous), Dommages physiques

Les larves de néphile géante naissent d'œufs injectés dans des fruits sans noyau avant de migrer vers les hôtes à sang chaud avoisinants. Les larves se déplacent lentement, aussi tout être conscient les remarquera et sera en mesure d'écraser aisément leurs corps mous. Pour cette raison, les larves prennent généralement pour cible des hôtes endormis. Une fois implantées, les larves relâchent un puissant hallucinogène dans le flot sanguin de l'hôte. Les hôtes ont un seuil de +2 à toutes leurs actions tant qu'ils sont sous son emprise du fait des distractions. Après 24 heures, un nombre de néphiles géantes adultes égales à la Puissance non résistée sortent du corps de l'hôte en le lacérant de l'intérieur, infligeant chacune des dommages de 4P. Un séjour en hôpital ou un sort Soins de maladie élimine les larves.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
2	3	4	2	1	3
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
1	3	1	6	7	1

Déplacement : 2 / 25

Compétences : Combat à mains nues 3, Escalade 3, Filature 2, Infiltration 5, Perception 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 2P, PA 0), Armure (1 / 3), Pattes d'araignée, Venin (Vecteur : Injection, Vitesse : 1 Tour de combat, Puissance : 6, Effet : Désorientation)

PERROQUET-BONZO

Poicephalus canori

Habitat : tropiques.

Répartition géographique : Afrique de l'Ouest.

Fréquence : courante.

Identification : ces perroquets nains sont une variante Éveillée du youyou du Sénégal (*Poicephalus senegalus*). Ils peuvent atteindre une longueur d'environ 21 centimètres et une envergure à maturité de juste un peu plus de 14 centimètres. Ils ne pèsent généralement guère plus de 100 grammes. Leur dos, leur cou et la partie supérieure de leurs ailes sont d'un vert brillant. Leur poitrail, le bas de leurs ailes et les plumes de la queue peuvent varier du jaune au rouge, selon le spécimen. Ces perroquets possèdent toujours une tête d'un blanc saisissant et un bec noir en contraste. Comparé à la plupart des perroquets, un bonzo a une tête et un bec particulièrement grands pour sa taille.

Habitudes : dans la nature, ces oiseaux diurnes et herbivores migrent à travers la majeure partie de l'Afrique occidentale. Les schémas de migration des bonzos suivent un programme basé sur la maturation d'une grande diversité de fruits, de noix et de graines. Ces schémas amènent les oiseaux à parcourir plus de 1 500 km par an.

Les bonzos sont devenus extrêmement populaires comme animaux de compagnie depuis l'Éveil. Leur capacité d'imitation et leurs chants sont nettement plus complexes et précis que ceux des autres perroquets ordinaires connus. On a émis l'hypothèse que leurs vocalisations puissent être un avantage sélectif utilisé pour éviter les prédateurs. Il n'existe toutefois

Message Urgent...



que peu de rapports d'observation pour étayer la véracité de cette hypothèse dans la nature.

Bien que les bonzos soient migrateurs, ils perdent rapidement tout intérêt à migrer en présence d'une source de nourriture régulière. Dans de nombreux cas, ceci a conduit les populations à devenir une nuisance pour les fermiers tentant de récolter et de conserver une réserve de grain. Toutefois, lorsque le commerce de ces oiseaux s'est développé, de nombreux fermiers ont commencé à capturer et à vendre les oiseaux plutôt qu'à essayer de les chasser.

En dépit d'efforts considérables, il s'est jusqu'ici avéré impossible de faire se reproduire des bonzos en captivité. Toutes les tentatives d'élevage n'ont donné que des perroquets ordinaires. Une théorie suggère qu'une plante Éveillée pourrait être à l'origine du déclenchement de l'expression métagénétique de l'oiseau, mais aucune plante de ce type n'a encore été identifiée. Jusque-là, il est probable que les oiseaux continueront à se vendre à un prix élevé sur le marché noir.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
0	2	1	1	4	2	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
1	1	6	4	3	1	

Déplacement : 10 / 25 (en vol)

Compétences : Perception 2, Vol 2

Pouvoirs : Imitation, Influence (calmer)

TÉMU

Chlorocebus custos

Habitat : jungles.

Répartition géographique : Afrique australe et orientale.

Fréquence : courante.

Identification : les témus sont une variante Éveillée du vervet (*Chlorocebus pygerythrus*). Physiologiquement, les témus ne peuvent être différenciés de leurs cousins ordinaires. Tout comme leur espèce parente, leur taille s'élève jusqu'à 80 centimètres et ils pèsent jusqu'à 7 kilogrammes. Leur fourrure ventrale va du gris pâle au blanc, tandis que leur fourrure dorsale est d'un gris beaucoup plus foncé. Leur visage et leurs mains sont d'un gris très foncé et leurs queues préhensiles peuvent atteindre jusqu'à 1 mètre de longueur.

Habitudes : ces singes Éveillés sont omnivores, bien que la majorité de leur alimentation soit dérivée des nombreux arbres fruitiers de leur territoire natal. Les témus complètent généralement leur alimentation fructivore de fleurs, de graines, d'herbe et d'un rongeur ou d'un insecte de temps à autres. Ils sont le plus actifs pendant la journée, bien que les communautés de témus comprennent également souvent des membres actifs durant la nuit.

La grande différence entre le tému et le vervet ordinaire est que le tému est capable de détecter la présence de la magie. Bien qu'ils ne soient pas de nature duale, ils sont très nettement conscients de l'activité sur le plan astral. Les sorts, les runes et même les esprits de passage font pousser à ces animaux de bruyants cris d'alerte. On ne sait pas exactement ce qui déclenche cette réaction ni quels prédateurs auraient pu les mener à ce mécanisme de défense inhabituel.

Cette capacité a rendu le tému populaire dans l'industrie de la sécurité. De nombreux spécimens ont été vendus aux compagnies de sécurité pour alerter leur entourage d'une activité astrale à proximité. Les braconniers ordinaires sont incapables de distinguer un tému d'un vervet ordinaire. Par conséquent, les braconniers doivent disposer d'un moyen de visualiser l'activité astrale ou payer quelqu'un qui y est sensible afin d'examiner tous les spécimens capturés avant la vente.

Les témus vivent librement parmi les vervets ordinaires et sont capables de se croiser avec cette espèce. Les deux souches

vivent ensemble en communautés pouvant atteindre jusqu'à 50 individus. Ces animaux ont un fond nettement espiègle. Ils semblent se complaire dans le déclenchement d'alertes de sécurité dans le seul but d'observer la réaction rapide des gardes.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
2	4	3	3	2	4	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
2	2	6	4	7	1	

Déplacement : 15 / 30

Compétences : Combat à mains nues 4, Escalade 4, Infiltration 2, Perception 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes / Morsure : VD 3P, PA 0), Sens magique, Sens accru (odorat, ouïe, vision nocturne)

HAUTE MONTAGNE

Cet environnement se caractérise par des montagnes escarpées, généralement d'altitude supérieure à 3 000 mètres. Les températures en été sont en moyenne de 10 à 15 degrés Celsius et inférieures à zéro en hiver. Les créatures qui habitent ces environnements sont en général bien adaptées au froid.

BARBARE À CRÊTE

Macaca cristatus

Habitat : forêts situées à des altitudes supérieures à 2 100 mètres.

Répartition géographique : régions montagneuses d'Espagne et du sud-est de la France.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : les barbares à crête ressemblent à de grands singes d'une taille moyenne de 160 centimètres de haut pour une masse moyenne de 95 kilogrammes. Leur peau est teintée d'orange et recouverte d'une épaisse fourrure brune. Un collier ou une crête de fourrure plus légère se termine en une paire de bajoues pendantes autour du cou. Ils possèdent une queue vestigiale. Leurs membres antérieurs sont légèrement plus longs que leurs membres postérieurs afin de permettre le déplacement à quatre pattes, bien que les barbares à crête puissent rester debout sur leurs membres postérieurs pendant de brèves périodes.

Habitudes : le barbare à crête est une forme Éveillée du singe magot ou singe de Barbarie (*Macaca sylvana*), ce qui fait de lui un vrai singe et pas un anthropoïde. Il fut nommé par un parozoologiste espagnol plutôt excentrique qui étudiait l'espèce. Ce sont des animaux diurnes et ils passent grossièrement autant de temps à se déplacer dans les arbres qu'à marcher sur le sol. Ce sont des omnivores dociles, vivant en groupes de six à quinze adultes. Les mâles et les femelles prennent tous deux soin des jeunes mais leur hiérarchie est matriarcale. Les mâles passent du temps à jouer et à toiletter leurs jeunes, ce qui crée un lien fort entre les adultes et leur progéniture. Généralement, un jeune naît après une gestation de 150 jours. Ils atteignent leur maturité en trois ans et peuvent vivre jusqu'à vingt ans dans la nature.

Les barbares à crête patrouillent dans un territoire de plusieurs kilomètres carrés, bien qu'ils coexistent paisiblement avec d'autres espèces de primates. Malheureusement, les métahumains ne sont pas si paisibles envers ces primates. L'exploitation forestière a réduit leur habitat et l'espèce est considérée comme une menace pour la santé publique car elle est porteuse d'un virus latent semblable au SIVTA-3 (p. 132, *Augmentations*). Les rencontres hostiles avec les métahumains sont en général dues à l'empiètement de la civilisation dans le territoire des barbares à crête. Ils n'attaquent pas les métahumains à moins qu'ils ne se sentent menacés. Même dans ce cas, ils essaient d'abord d'effrayer les intrus en se dressant sur leurs pattes arrière et en se déplaçant en groupes importants.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
5	4	4	6	2	3	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
2	2	6	3	7	1	

Déplacement : 10 / 25

Compétences : Combat à mains nues 3, Escalade 3, Intimidation 2, Perception 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 3P, PA 0), Peur, Pestilence (SIVTA-3), Sens accrus (odorat, vision nocturne)

CHAUVE-SOURIS PÉTRIFIANTE

Myotis saxi

Habitat : cavernes, creux dans les arbres ou endroits fortement ombragés proches des zones montagneuses et des zones boisées.

Répartition géographique : moitié nord de l'Amérique du Nord.

Fréquence : courante.

Identification : l'analyse génétique a déterminé que la chauve-souris pétrifiante est une variante Éveillée de la petite chauve-souris brune commune (*Myotis lucifugus*). Les principaux caractères visibles de cette variante sont son envergure, qui peut atteindre 70 centimètres, et sa longue queue barbelée, qui peut s'étendre jusqu'à 35 centimètres. Ces animaux peuvent atteindre une masse de 200 grammes. L'inspection plus minutieuse de nombreux spécimens a montré que les yeux minuscules de la chauve-souris sont souvent rendus aveugles par la cataracte.

Habitudes : les chauves-souris pétrifiantes, comme leurs cousines ordinaires, sont des omnivores nocturnes. Elles se contentent aussi bien de récupérer des fruits tombés que de chasser les insectes. Pour la chasse, des bandes pouvant aller jusqu'à une douzaine de chauves-souris pétrifiantes font usage de leur écholocalisation afin d'identifier les proies volantes. Elles attrapent leur proie en vol et, soit l'avalent en entier tout en volant, soit se perchent juste assez longtemps pour la déchiqueter et la manger.

Ces mammifères volants ne sont pas territoriaux ou agressifs. Les chauves-souris pétrifiantes s'enfuient en cas d'attaque à moins qu'elles ne soient capturées, acculées ou qu'elles défendent leur nid. En dépit de cela, elles sont extrêmement capables de se défendre si on les menace.

Leur défense la plus minime réside dans leur queue venimeuse. La toxine est puissante et potentiellement mortelle pour les métahumains. La plus grande menace, toutefois, se situe au niveau de leur crachat. Les chauves-souris pétrifiantes possèdent une glande située dans leurs mâchoires, capable de sécréter une enzyme Éveillée. Lorsqu'elles sont menacées, elles déclenchent leur glande et crachent ses sécrétions sur leurs cibles. Les victimes se transforment en pierre de manière irréversible. Les chauves-souris pétrifiantes semblent être immunisées aux effets de cette sécrétion.

Certains enchanteurs emploient la glande pétrifiante des chauves-souris pétrifiantes dans leurs formules. En raison du danger potentiel qu'elles représentent, certaines municipalités offrent une prime pour les chauves-souris pétrifiantes. Un exterminateur audacieux peut toucher une prime pour la peau d'une chauve-souris pétrifiante et encore vendre sa tête à un marchand de talismans, récupérant deux fois de l'argent avec un seul cadavre.

Les volées de chauves-souris pétrifiantes se terrent de préférence dans des cavernes pendant la journée, bien que, de temps en temps, on puisse les trouver dans des arbres creux ou des constructions abandonnées. Les couples se forment pour la vie. Chaque couple engendre généralement un jeune par an, l'accouchement se produisant vers la fin de l'été. Les jeunes chauves-souris pétrifiantes atteignent leur taille et leur maturité d'adulte dans un délai de huit semaines après la naissance.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
2	4	4	1	1	4	1
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
2	1	6	3	8	1	

Déplacement : 5 / 25 (en vol)

Compétences : Combat à mains nues 3, Perception 2

Pouvoirs : Conscience collective, Immunité (toxines), Pétrification, Sens accrus (écholocalisation), Venin (Vecteur : Contact, Vitesse : 1 Tour de combat, Puissance : 6, Effets : Dommages physiques)

Faiblesses : Allergie (lumière du soleil, Grave), Fragilité 2

ENLACEUR

Gorilla rubicund

Habitat : montagnes et collines (de préférence les zones volcaniques).

Répartition géographique : Amérique du Nord, Amérique centrale et Amérique du Sud.

Fréquence : rare.

Identification : l'enlaceur est un hominidé et fait en moyenne 190 centimètres de haut pour une masse d'environ 220 kilogrammes. Il est complètement dépourvu de pilosité et possède une peau rouge vif, lisse, à l'éclat presque métallique. Sa tête est large, avec de petites narines plutôt qu'un nez prononcé, aux fortes mâchoires et munies de dents tranchantes. Les yeux sont petits et ressemblent à ceux d'un cochon. Au sommet de sa tête se trouvent deux cornes incurvées. Les bras sont légèrement plus longs, permettant à l'enlaceur de se déplacer à quatre pattes, mais il peut se dresser sur ses pattes postérieures si nécessaire.

Habitudes : les enlaceurs sont la version Éveillée du gorille de montagne éteint (*Gorilla beringei*), mais leur morphologie est très différente de celle de leurs cousins ordinaires. Ils préfèrent vivre dans des cavernes près de volcans et de sources thermales. Ce sont des omnivores solitaires, qui chassent les oiseaux et les mammifères de taille moyenne tels que les cerfs. 90 % de leur régime se compose de viande. Les enlaceurs ont la capacité de ralentir leur proie, ce qui leur permet de la capturer plus facilement. Ils la saisissent alors et l'étouffent dans une étreinte rappelant celle de l'ours. Ils se servent enfin de leurs dents tranchantes pour déchiqueter leurs victimes.

L'enlaceur peut tolérer bien plus facilement la chaleur que les autres primates et n'a pas de difficulté à rejeter la chaleur excessive. Leur sueur est hautement acide et peut causer des dommages à la chair des autres animaux si elle y est exposée. Lorsqu'il est confronté à un animal ou à un métahumain de taille comparable, il exécute une démonstration de menace similaire à celle du gorille, en se martelant sa poitrine et en arrachant la végétation du sous-bois. Si l'autre animal fait preuve de soumission (en évitant son regard et en s'accroupissant), il est possible que l'enlaceur n'attaque pas.

La plus grande population d'enlaceurs vit autour du mont St. Helens, des groupes plus petits vivant près des sources chaudes de Liard et à Yellowstone.

Les enlaceurs ne se rassemblent que pour s'accoupler. Ils ont une progéniture d'un jeune par an. C'est la mère qui s'occupe du petit. Un jeune enlaceur est sans défense pendant les premiers mois de sa vie et sa mère le porte sur le dos. Le jeune enlaceur est en mesure de marcher et de manger des aliments solides après cinq mois mais n'est pas sevré avant trois ans. Il ne quitte pas sa mère jusqu'à ses quatre ou cinq ans et s'en va alors trouver sa propre tanière. Un enlaceur devient sexuellement mature vers huit ans.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
5	4	3	5	3	3	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	3	6	4	6	1	



Déplacement : 8 / 25

Compétences : Combat à mains nues 3, Escalade 3, Filature 3, Infiltration 2, Intimidation 2, Perception 3

Pouvoirs : Immunité (feu), Sécrétions corrosives

Faiblesse : Allergie (froid, Légère)

GRIFFON

Alatusleo Aquila

Habitat : montagnes, généralement près des plaines ou des steppes ouvertes.

Répartition géographique : hémisphère nord.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : les frontières séparant les espèces aviaires et les mammifères sont quelque peu floues en ce qui concerne ces créatures Éveillées, léonines et à six membres (quatre pattes et deux ailes), bien qu'on les classe parmi les oiseaux. Elles mesurent approximativement 3 mètres de long, de la tête à la croupe. Leur queue touffue s'étend encore de 1 mètre et leur envergure est supérieure à 7 mètres. Un adulte mature a une masse de 180 kilogrammes. La tête, les ailes et les membres antérieurs d'un griffon ressemblent fortement à ceux d'un aigle, en dépit d'une paire d'oreilles léonines garnies de plumes. Les membres postérieurs et la croupe ressemblent plus à ceux d'un lion. Son plumage est blanc ou doré, tandis que les zones dotées de poils vont du jaune d'or au brun pâle.

Habitudes : les griffons sont des chasseurs solitaires. Ils préfèrent prendre les mammifères à sabots pour proie, y compris les chevaux et tout autre bétail. N'importe quel animal pesant moins d'une tonne est une cible potentielle, cependant. Les griffons chassent généralement peu de temps après l'aube ou au crépuscule. Ils plongent en un piqué vigoureux et déchiquent leur cible grâce aux puissantes griffes de leurs membres postérieurs. Ils répètent cette attaque jusqu'à ce que leur cible soit morte. Les griffons ramènent alors généralement la carcasse vers leur aire afin de la dévorer et de la partager avec la meute.

Les meutes de griffons vivent dans des aires construites dans des rochers escarpés situés sur des montagnes de haute altitude — jamais à moins de 1 000 mètres au-dessus du niveau de la mer. Bien que les animaux chassent seuls, ils s'organisent en communautés sociales pour le partage de la nourriture et la protection de leurs jeunes. Il est rare que plus d'un œuf d'une couvée de griffon éclore annuellement pour chaque femelle. Pour compenser ce faible taux de natalité, les meutes sont extrêmement protectrices de leurs jeunes.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
8	6	4	8	1	5	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
4	1	6	2	9	1	

Déplacement : 20 / 100 (en vol)

Compétences : Combat à mains nues 4, Perception 5, Vol 4

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes : VD 8P, PA -1), Sens acrus (zoom)

RECHERCHE PAR MOT-CLÉ ÆTHERPEDIA : variantes de griffons

Sur le continent asiatique, l'*Alatusleo serpens* est une variante du griffon. La principale différence réside dans le fait que sa tête et son cou sont recouverts d'écailles au lieu de plumes. De plus, cette variante possède une ailette épineuse qui court de la base du cou jusqu'à la moitié de son corps, en suivant la colonne vertébrale.

Le faux griffon (*Opinicus falciform*) est un animal des plaines tout à fait semblable au griffon commun. Toutefois, il lui manque les ailes et les oreilles touffues du véritable griffon.

HARPIE

Harpyia gregaria

Habitat : les harpies nichent sur des surfaces élevées. Elles se sentent chez elles aussi bien sur les tours électriques au sein d'une ville ou sur les arbres d'une forêt dense.

Répartition géographique : partout.

Fréquence : courante.

Identification : les harpies mesurent 120 centimètres des pieds à la tête, bien que leur queue dépourvue de poils fasse encore un mètre de plus. Une harpie pèse environ 40 kilogrammes à la taille adulte. Le visage d'une harpie ressemble à celui d'un être humain enragé, ses oreilles semblables à celles des chauves-souris et leur envergure de 6 mètres la font toutefois clairement apparaître comme différente d'un métahumain. Toutes les observations confirmées de harpies ont été des femelles avec deux mamelles. Leurs fourrures en bataille varient du brun foncé au noir et elles sont souvent fortement encroûtées par de la nourriture en putréfaction et des parasites.

Habitudes : les harpies, bien que capables de prédation à l'encontre d'oiseaux et de mammifères pesant moins de 5 kilogrammes, sont plutôt des charognards. On trouve couramment d'importants nids de harpies près des décharges en activité. Elles sont rarement difficiles, ramenant promptement du soja en décomposition et des miettes d'aliments préparés jusqu'à leurs nids afin de les consommer. Les volées de harpies près de ces sites de nidation peuvent atteindre plus de 100 spécimens. Elles n'ont aucune structure hiérarchique ou organisation connue. Les harpies essaient dans un premier temps d'avertir les intrus de s'éloigner en poussant des cris aigus de leurs nids. Ceux qui persistent dans leur approche se retrouvent alors encerclés d'un essaim de ces animaux. Ces sites de nidation constituent une calamité publique significative, particulièrement du fait que les harpies peuvent être porteuses du SIVTA-3 (p 132, *Augmentations*). De nombreuses municipalités offrent des primes pour les restes de harpie.

Puisque tous les spécimens recensés sont anatomiquement femelles, les détails de la reproduction des harpies demeurent flous. Bien qu'il n'y ait aucune période de reproduction définie, la plupart des harpies pondent une couvée de douze à quinze œufs tous les deux ans. Les jeunes éclosent en moins d'une semaine, mais restent au nid pendant un an. Pendant cette période, les jeunes têtent leur mère dans un premier temps, puis se nourrissent des restes que leur parent rapporte au nid. La mortalité infantile chez les harpies est élevée, ce qui semble être la solution naturelle principale à la surpopulation de harpies.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
2	4	4	3	1	3	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
2	1	6	4	7	1	

Déplacement : 25 / 120 (en vol)

Compétences : Combat à mains nues 2, Perception 2, Vol 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes : VD 3P, PA 0), Immunité (pathogènes), Pestilence (SIVTA-3)

Faiblesse : Fragilité 1

HIBOU ORACLE

Bubo ignavus maiusculuse

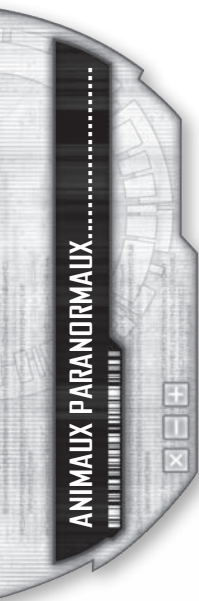
Habitat : territoires rocheux disposant d'une source de nourriture suffisante.

Répartition géographique : Europe centrale et Europe méridionale.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : le hibou oracle mesure 90 centimètres de haut pour une masse pouvant aller jusqu'à 7 kilogrammes. Il a le





plumage brun clair avec une tache blanche sur le poitrail ainsi que des plumes brun-jaune sur les surfaces ventrales. Il possède des yeux orange, grands et clairs, et de longues aigrettes blanches et courbées.

Habitudes : le hibou oracle est le cousin Éveillé du grand-duc (*Bubo ignavus*). Il se nourrit principalement de petits mammifères et de reptiles, mais on sait qu'il a déjà tué du plus gros gibier, tels que sangliers et chevreuils. Il consomme les proies les plus grosses (plus de 4 kilogrammes) au sol plutôt que de les ramener dans les arbres. Ses ailes à la conception structurelle spécialement étudiée et ses plumes permettant un vol presque silencieux font du hibou oracle un chasseur nocturne. Il dispose de sens hautement aiguisés et, selon la rumeur, il serait doué de capacités de précognition — d'où son nom.

Après la parade nuptiale, le hibou oracle construit son nid dans les crevasses et les entrées de grottes. Si aucun de ces endroits n'est disponible, il niche dans un arbre tombé ou des buissons. Les hiboux oracles pondent de deux à quatre œufs à la fois. Le mâle nourrit la femelle pendant qu'elle s'occupe de la progéniture. Si les hiboux oracles sont territoriaux, les territoires d'un couple en période de reproduction peuvent se superposer. Lorsque leur territoire est menacé, les hiboux oracles font appel aux autres oiseaux afin qu'ils attaquent la menace.

Les jeunes hiboux oracles (moins de trois ans) ont comme habitude particulière de créer des liens symbiotiques avec les individus métahumains. Ils fournissent compagnie et surveillance en échange de nourriture et de protection. Un hibou oracle peut vivre jusqu'à 60 ans. Certaines corporations en ont dressé quelques-uns en tant que gardes du corps personnels. Ces particularités et sa capacité à jeter des sorts a déclenché de multiples débats sur la possibilité que les hiboux oracles soient une espèce consciente.

En raison de la destruction de son habitat naturel, des rongeurs qu'il chasse dans les zones toxiques et de son faible taux de fécondité, le hibou oracle est inscrit sur la liste des espèces en voie de disparition. Il est protégé par tous les pays d'Europe et par la plupart des mégacorporations européennes. Les plus grandes concentrations de population de hiboux oracles se situent en Grèce et en Italie.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
2	5	2	1	3	6	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	2	6	4	8	1	

Déplacement : 30 / 60 (en vol)

Compétences : Combat à mains nues 3, Contresort 3, Lancement de sorts 2, Perception 4, Vol 4

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes / Morsure : VD 2P, PA 0), Conscience collective, Contrôle animal (oiseaux), Garde magique (Personnel), Lien mental, Recherche, Sens accrus (odorat, ouïe, toucher, vision nocturne, vision thermographique), Sens magique, Silence

Faiblesse : Vulnérabilité (toxines)

Notes : le hibou oracle peut lancer n'importe quel sort de Détection (à la discrétion du meneur de jeu)

NÉOPTÉRODACTYLE

Siren canori

Habitat : régions montagneuses situées à au moins 1 000 mètres au-dessus du niveau de la mer.

Répartition géographique : monde entier.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : Le néoptérodactyle est un reptile volant qui rappelle les interprétations que l'on a faites des fossiles de ptérodactyle. À maturité, son envergure est de 2 mètres 50 et sa masse d'environ 15 kilogrammes. Deux doigts griffus dépassent du rebord avant de chacune de ses ailes membraneuses

au niveau de l'articulation centrale. Ses puissantes pattes postérieures en forme de serres se terminent par des griffes tranchantes qui complètent son bec crochu. Le reptile est d'un brun tacheté sur le dos et d'un gris très pâle sur le ventre, ce qui lui permet de se fondre dans la masse nuageuse lorsqu'on l'observe du sol.

Habitudes : les néoptérodactyles sont des prédateurs diurnes. Bien qu'ils vivent et, parfois, chassent en groupes familiaux, ce sont généralement des chasseurs solitaires. Lorsqu'ils repèrent un animal pouvant lui servir de proie — qui peut être pratiquement n'importe quel animal pesant jusqu'à 20 kilogrammes — ils fondent en piqué et tentent de le tuer d'un unique coup à l'arrière de la tête. Si les néoptérodactyles échouent dans leur tentative de tuer leur proie du premier coup, ils continuent à la harceler par des attaques en piqué répétées. Dans certains cas, les reptiles peuvent faire usage de leur chant de séduction afin d'apaiser leur cible avant une deuxième attaque. Ceci a souvent l'avantage d'empêcher les cibles de se défendre.

Une fois la proie tuée, un néoptérodactyle la ramène à son nid afin de la partager avec sa famille. Dans certains cas, il arrive qu'un néoptérodactyle tue une proie trop grosse pour qu'il puisse la porter et dans de rares cas, il peut s'agir de métahumains ne se doutant de rien. À ces occasions, le néoptérodactyle se sert de ses serres et de son bec afin de dépecer la proie puis de ramener les morceaux sanguinolents vers sa tanière. Une tanière est constituée d'un complexe étendu de cavernes ou de tunnels pouvant accueillir plusieurs couples et leur progéniture. Toutefois, de nombreuses familles de néoptérodactyles choisissent une tanière éloignée des autres membres de leur espèce.

Les néoptérodactyles femelles sont les chasseuses dominantes, tandis que les mâles restent dans les environs de la tanière pour défendre le nid. La femelle pond un seul œuf jusqu'à quatre fois par an. Les œufs éclosent en moins de deux mois. Les jeunes mûrissent rapidement, atteignant leur taille adulte en neuf mois. Ils acquièrent aussi leurs capacités d'adultes dans le même laps de temps.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
2	6	5	3	1	5	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	1	6	4	10	2	

Déplacement : 10 / 35 (en vol)

Compétences : Combat à mains nues 3, Perception 3, Vol 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 4P, PA -1), Conscience collective, Hurllement paralysant, Immunité (pathogènes, toxines), Sens accrus (vision nocturne)

Faiblesse : Fragilité 2

OISEAU-TONNERRE, GÉANT

Avesfulmen splendidus

Habitat : montagnes d'Amérique du Nord.

Répartition géographique : chaîne d'Alaska, chaîne des Cascades et Montagnes rocheuses à des altitudes supérieures à 1 200 mètres.

Fréquence : rare.

Identification : l'oiseau-tonnerre géant est d'apparence aquiline mais son envergure est de 10 mètres et sa masse de 100 kilogrammes. Des plumes blanches couvrent sa tête, son cou et sa queue, tandis que le reste de son plumage va du brun foncé au noir. Ses yeux sont d'une couleur d'or éclatant.

Les oiseaux-tonnerre géants juvéniles possèdent un épais manteau de plumes brunes à noires. Ces plumes muent en plumes blanches lorsqu'ils atteignent l'âge adulte, après quatre à cinq ans.

Habitudes : comme l'oiseau-tonnerre commun (*Avesfulmen minori*), plus petit, l'oiseau-tonnerre géant peut générer et



projeter de l'énergie électrique. À sa mort, l'oiseau-tonnerre se désagrège en une décharge électrique finale. Pour cette raison, la compréhension de la physiologie et l'examen de la génétique de l'oiseau-tonnerre géant reste un défi pour les parazoologistes.

L'oiseau-tonnerre géant est un chasseur et un charognard, se nourrissant de chèvres, de cerfs et même d'ours, se servant de son talent pour la projection électrique afin de frapper ses proies. Il est principalement actif pendant la journée, mais sa vue est assez perçante pour qu'il puisse chasser la nuit. Généralement, sa technique de chasse et son comportement de charognard s'expriment en frappant la montagne afin de causer une avalanche ou en se rendant sur le site d'une avalanche. Il y fouille ensuite les décombres. Ce comportement est efficace, car, par ce biais, il est capable de précipiter en contrebas un troupeau d'une seule attaque. De plus, la nourriture ne se perd pas car elle est conservée par le froid. Autrement, il peut aussi assommer sa proie d'une attaque électrique avant de la soulever et de l'emporter à une altitude plus élevée pour ensuite la relâcher, en espérant que la chute ou le froid tueront la proie. Les attaques sur les métahumains sont rares. Les cas enregistrés ont conclu que l'oiseau-tonnerre géant défendait son nid contre des alpinistes qui s'en étaient trop approchés par accident.

L'oiseau-tonnerre géant chasse seul, mais il est assez social pour que des couples et des groupes puissent fouiller la même avalanche à la recherche de victimes sans qu'un conflit éclate.

À la manière d'un rapace, il arrache des morceaux de viande avec son bec plutôt que d'avalier la proie en entier. Ce qui est inhabituel, en revanche, est qu'il se déplace et qu'il ensevelisse la nourriture en surplus, créant ainsi un garde-manger conservé au froid pour les jours où la nourriture est rare. Les parazoologistes se sont servis de ces caches afin de déterminer la santé de la population des oiseaux-tonnerre géants ; on a retrouvé pas moins d'une tonne de viande de grand mammifère dans une seule cachette.

Dans les montagnes de haute altitude, les couples d'oiseaux-tonnerre géants s'unissent pour la vie. Des nids de 6 à 8 mètres de large ont été retrouvés entre 2 500 et 3 000 mètres au-dessus du niveau de la mer. L'observation de leurs nids a montré qu'ils s'occupent d'un à deux jeunes pendant trois à quatre mois, jusqu'à ce que les oisillons soient capables de voler. Les oiseaux-tonnerre géants apportent des morceaux de viande à leurs jeunes pendant leurs premiers mois et leur fournissent ensuite une proie entière afin que les jeunes apprennent à chasser et à se nourrir par leurs propres moyens.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
4	3	7	8	1	4	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	1	6	6	11	1	

Déplacement : 10 / 50 (en vol)

Compétences : Arme à distance exotique (Foudre) 3, Combat à mains nues 3, Combat astral 3, Perception 4, Vol 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes / Morsure : VD 6P, PA 0), Attaque élémentaire (électricité), Contrôle météorologique (orages électriques), Nature duale, Sens accrus (vision nocturne)

ROKH, GÉANT

Aquila maxima

Habitat : Les rokh géants nichent sur les montagnes très élevées mais leur rayon de chasse est de plus de 5 000 kilomètres.

Répartition géographique : pics de l'Himalaya.

Fréquence : extrêmement rare.

Identification : le rokh est le plus grand oiseau du monde, et de loin, ce qui rend ces oiseaux très faciles à identifier. On présume que ce sont des aigles Éveillés, en se basant sur leur

coloration et leur morphologie. Le rokh a une envergure d'approximativement 40 mètres, son corps mesurant plus de 10 mètres de long. D'après les estimations, l'oiseau aurait une masse de plus de 10 tonnes. Le poitrail et le dessous des ailes du rokh géant sont blancs, tandis que la tête, le dessus des ailes et le dos sont brun foncé. Son énorme bec et ses serres sont jaunes.

Habitudes : on estime, globalement, qu'il n'existe que moins de vingt de ces gigantesques rapaces. Les images satellite et les relevés radar indiquent qu'ils nichent sur les pics de l'Himalaya ; toutefois, leur rayon d'action est considérable, il a été confirmé que le rokh a été rencontré en Indonésie, en Sibérie et au Moyen-Orient. On pense que leur nature Éveillée joue un rôle crucial dans leur capacité de vol, en particulier vu qu'ils passent la plupart de leur vie à voler dans la basse stratosphère, à des altitudes supérieures à 10 kilomètres.

Les rokhs géants se nourrissent en vol, ils plongent afin de dévorer d'autres gros animaux volants ou de gober des groupes entiers d'oiseaux, de chauve-souris et d'insectes d'une seule ouverture de bec. Ces petites proies ne soulagent néanmoins que peu la faim d'une créature aussi massive. Le plus souvent, ils plongent en piqué vers le sol et se saisissent d'un gros animal — tels que du bétail, des buffles d'eau, des rhinocéros et même de petits éléphants — grâce à leurs serres puissantes. Après être montés à une altitude de presque un kilomètre, ils relâchent leur proie, laissant la gravité faire son travail. Les oiseaux semblent prendre un plaisir sadique à observer la chute de leur proie. Les rokhs piquent alors à nouveau pour dévorer leur proie.

En de rares occasions, un rokh géant peut se saisir par erreur d'une automobile ou d'un petit avion au lieu d'une proie animale. Les métahumains en dehors des véhicules sont simplement trop petits pour que le rokh les choisisse comme proie.

On ne sait que peu de choses sur les habitudes de reproduction du rokh géant. Toutefois, les scientifiques et les enchanteurs ont montré un intérêt considérable à l'obtention d'échantillons à analyser.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
20	4	4	45	1	4	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
6	2	6	8	8	1	

Déplacement : 20 / 150 (en vol)

Compétences : Combat à mains nues 5, Contresort 5, Perception 5, Vol 6

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes / Morsure : VD 24P, PA 0), Armure (8 / 10), Garde magique, Immunité (froid), Mouvement, Peur, Sens accrus (zoom)

Notes : Allonge +4

SALAMANDRE DE NIMUE

Salamandra exhaurirus

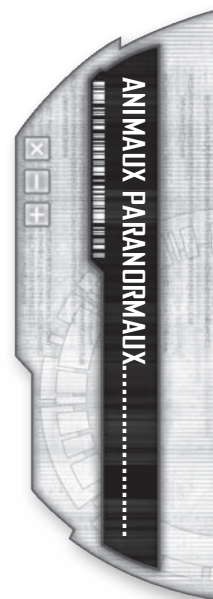
Habitat : dans ou près de l'eau.

Répartition géographique : Alpes centrales et orientales au-dessus de 700 mètres ; on considère toutefois l'espèce éteinte à l'état sauvage.

Fréquence : extrêmement rare.

Identification : la salamandre de Nimue est un petit amphibien doté d'une queue, son corps mesure 15 centimètres et sa queue 10 centimètres. Elle pèse approximativement 80 grammes. La salamandre est noire avec une tache jaune de forme irrégulière entre les yeux, une traînée jaune sur le ventre et de larges et lumineuses bandes orange sur les côtés et la surface dorsale de la queue.

Habitudes : la salamandre de Nimue fut découverte en 2028 et fut considérée comme une nouvelle espèce indissociable



de la salamandre alpestre. Elle vit dans les terrains rocheux près des fleuves et des lacs des Alpes et se nourrit d'insectes, de poissons et d'invertébrés. La salamandre de Nimue donne naissance à deux jeunes, la durée de gestation allant de deux à trois ans, selon les conditions environnementales dominantes.

Le Dr. Nimue, toutefois, fit preuve de diligence dans l'enregistrement de l'espèce et découvrit sa capacité remarquable à faire office de fil de terre pour l'énergie magique et même à l'absorber. Si aucune espèce connue ne chasse la salamandre de Nimue par la sorcellerie, on théorise qu'il est possible que la magie provenant des esprits puisse être la proie de la salamandre de Nimue, qui l'utilise pour son usage personnel. Cette découverte accorda soudain à la race un suivi intéressé chez les mégacorporations qui voyaient en elles une occasion significative en matière de sécurité. De nombreux spécimens furent capturés dans les années 50, alors que plusieurs corpos tentèrent de dresser et d'élever les animaux. Courant 2058, les parabiologistes rapportèrent qu'en raison du braconnage et de l'augmentation de la pollution dans les Alpes, la salamandre de Nimue était éteinte à l'état sauvage.

La majorité de l'espèce est détenue par plusieurs mégacorporations européennes. Les difficultés à élever l'espèce et les tentatives de dressages infructueuses les empêchent d'être employées couramment pour la sécurité. L'espèce reste hautement prisée ; même sans avoir été dressées, les salamandres sont un agent de dissuasion efficace à l'usage de la magie. Elles n'arrivent toutefois pas à faire la distinction entre les intrus et les forces de sécurité.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
1	3	2	1	1	2	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
1	3	6	5	4	1	

Déplacement : 8 / 15

Compétences : Contresort 3, Escalade 2, Perception 3

Pouvoirs : Garde magique, Mouvement (Personnel), Régénération, Sens magique

Faiblesses : Fragilité 2, Vulnérabilité (polluants, Grave)

Notes : la salamandre de Nimue possède la capacité métamagique Absorption

SATYRE SAUVAGE

Capra satyrus

Habitat : montagnes.

Répartition géographique : Europe du Sud.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : le satyre sauvage est une créature caprine mesurant un peu plus d'un mètre de haut pour une masse pouvant aller jusqu'à 55 kilogrammes. Il possède une courte queue et une fourrure en broussailles. Il est également doté d'un ensemble de cornes creuses et courbées qui rappellent les cornes du mouflon canadien, enroulées autour de ses oreilles. Les mâles ont une courte barbe et une crinière de poils sur la poitrine. Tous les membres du satyre sauvage se terminent par quatre petits doigts, les doigts des pattes arrière sont munis d'un ongle plus épais qui ressemble à un sabot. La fourrure des satyres sauvages est colorée dans des nuances de gris ou de blanc. Bien qu'il se mette à quatre pattes pour l'escalade, le satyre peut se mettre debout et marcher ainsi sur de courtes distances.

Habitudes : les satyres sauvages, à ne pas confondre avec la métavariante d'ork, sont des herbivores paisibles vivant dans les collines et les montagnes. Ils vivent en groupes nomades comptant jusqu'à 100 membres. La hiérarchie d'un groupe est établie et contestée par le fracas des cornes. La hiérarchie n'est pas stricte, car le groupe ne suit pas un chef unique. Bien qu'ils n'aient pas de pouces opposables, ils font montre d'un

comportement de toilettage, en peignant la laine de leurs camarades afin d'y retirer les brindilles et les tiques.

Un satyre sauvage possède un estomac à deux chambres afin de digérer les herbes et les lichens qu'ils mangent.

Les satyres sauvages sont une espèce primitive et on se pose la question de savoir s'ils sont vraiment conscients et donc susceptibles de recevoir des droits métahumains. Les satyres sauvages communiquent grâce à un large éventail de sifflements. Ils avertissent ainsi les autres satyres sauvages des prédateurs et de l'entrée dans une zone polluée. Ils organisent également ce qu'on ne peut qu'appeler une fête communautaire : les femelles cueillent des baies et d'autres fruits ; ils mangent une partie du fruit et se servent d'outils simples afin d'écraser le reste sur une pierre ou une cavité en forme de bol. Ils régurgitent alors dans la cuvette la partie mangée. Les enzymes stomacales fermentent les fruits en une puissante boisson alcoolisée, manifestement appréciée par tous les satyres sauvages. Le groupe entier se partage avec enthousiasme le mélange alcoolisé. Certains parabiologistes ont été assez chanceux pour partager cette boisson avec les satyres sauvages.

Les satyres sauvages ont une période de gestation de neuf mois et peuvent avoir de un à deux jeunes par an. Jusqu'à ce que les jeunes soient assez forts pour trotter en terrain montagneux par leurs propres moyens, les femelles les transportent souvent, jusqu'à ce qu'ils soient sevrés, vers les quatre à six mois.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
2	4	5	2	3	4	4
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	2	6	4	9	2	

Déplacement : 15 / 40

Compétences : Combat à mains nues 2, Course 2, Escalade 6, Perception 3

Pouvoirs : Accident, Arme naturelle (Cornes : VD 2P, PA 0), Dissimulation (Personnel), Sens accru (odorat, goût)

TIGRE À DENTS DE SABRE

Felis novalis

Habitat : on trouve principalement le tigre à dents de sabre dans les territoires de montagnes et de collines.

Répartition géographique : Amérique du Nord.

Fréquence : rare.

Identification : le tigre à dents de sabre ressemble beaucoup à son cousin ordinaire, le puma (*Felis concolor*). Tout comme le puma, le tigre à dents de sabre est un félin d'une couleur brun doré fauve, aux membres puissants et à la queue continuellement en déplacement. Leur différence la plus évidente est la paire de crocs de 25 centimètres de longs qui émergent de la mâchoire supérieure du félin. Le tigre à dents de sabre peut grandir jusqu'à atteindre une longueur de presque 2 mètres pour une masse de plus de 120 kilogrammes.

Habitudes : les tigres à dents de sabre sont en général des prédateurs solitaires. Ces animaux se sont adaptés à chasser à chaque fois qu'ils ressentent la faim. Leurs proies naturelles sont les grands herbivores, tels que les cerfs, les chèvres sauvages voire les élans. De plus, les tigres à dents de sabre attaquent parfois les animaux de ferme domestiques, en particulier ceux qui s'éloignent des terres cultivables ou ceux des fermes proches de leurs tanières. Les métahumains sont rarement pris pour cible.

Ces félins sont fondamentalement paresseux. Ils ne chassent qu'une ou deux fois par semaine sauf s'ils doivent également fournir de la nourriture à leurs nouveau-nés. Lorsqu'ils ont tué une proie, ils se gavent et laissent les restes aux charognards. Le reste du temps, un tigre à dents de sabre préfère trouver un endroit chaud afin de paresser au soleil ou dort dans la partie la plus chaude de sa tanière — généralement située dans une

petite caverne ou une cavité naturelle. Lorsqu'il est rassasié, le tigre à dents de sabre est un animal étonnamment paisible. En de telles occasions, les proies sont ignorées et il arrive même que ce prédateur, qui n'est pas obsédé par la notion de territoire, laisse des métahumains l'approcher.

La saison des amours commence au début du printemps. À cette époque, les instincts du tigre à dents de sabre le poussent à devenir extrêmement territorial. Il arrive que les mâles se battent pour les femelles, les perdants se retrouvant souvent avec de sérieuses blessures. Les jeunes naissent après une gestation de huit semaines. Environ un mois plus tard, généralement vers fin juin, les jeunes quittent la tanière afin de se débrouiller par eux-mêmes. Jusqu'à ce que les jeunes quittent la tanière, les tigres à dents de sabre mâles et femelles attaquent brutalement n'importe quel prédateur ou n'importe quel métahumain qui s'approcherait de la tanière.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
5	5	4	5	3	4	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
2	2	6	2	8	1	

Déplacement : 10 / 50

Compétences : Combat à mains nues 4, Filature 3, Infiltration 4, Perception 4, Pistage 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes / Morsure : VD 6P, PA -1), Sens accrus (odorat, ouïe, vision nocturne, vision thermographique)

Note : Allonge +1

VIPÈRE ABOYEUSE

Vipera pseudocanis aspis

Habitat : régions de collines et de montagnes de faible altitude.

Répartition géographique : France, Italie et le nord de l'Espagne à une altitude pouvant aller jusqu'à 2 100 mètres, comme dans les Pyrénées.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : cette espèce de serpent peut atteindre une longueur de 60 centimètres et une masse d'environ 150 grammes. Elle a des écailles allant du gris pâle au brun avec une bande dorsale caractéristique en zigzag et une tête large et triangulaire distincte du corps. La pointe du museau est légèrement retournée.

Habitudes : la vipère aboyeuse est la forme Éveillée de la vipère européenne (*Vipera aspis*) et possède un des venins les plus mortels parmi les serpents européens. Son venin contient une cytotoxine qui entraîne la nécrose cellulaire en l'espace de quelques minutes.

Les vipères aboyeuses ont la capacité plutôt déconcertante et inhabituelle d'imiter l'aboiement d'un chien. Ils emploient cette capacité pour tromper leurs proies et les créatures qui les attaquent ou pour prévenir les intrus afin qu'ils s'éloignent. Le comportement qui vise à tromper les créatures qui les agressent est fascinant. On a signalé que des animaux familiers ont disparu du fait d'une configuration dangereuse du terrain, trompés par une vipère aboyeuse qui les a attirés vers des falaises ou des marais, un facteur qui accorde crédibilité à la réputation rusée de l'espèce. Les vipères aboyeuses sont une espèce solitaire en dehors de la saison de l'accouplement.

Certaines vipères aboyeuses servent d'animaux familiers Éveillés. Des tentatives ont été effectuées afin de les pousser à imiter d'autres sons à but de divertissement. Ces tentatives ont rencontré des degrés de réussite mitigés.

Le comportement de la vipère aboyeuse est typique de la vipère européenne car elles chassent rongeurs et lézards. Ces serpents s'exposent souvent au soleil sur des affleurements rocheux. Elles ont aussi des habitudes de reproduction similaires à celles de leurs cousines ordinaires et pondent de quatre à six œufs. Les vipères aboyeuses sont un peu plus robustes que leurs ancêtres, toutefois, et restent actives plus longtemps en hiver.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
1	4	4	1	2	4	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
2	2	6	3	8	1	

Déplacement : 10 / 20

Compétences : Combat à mains nues 3, Filature 2, Infiltration 3, Perception 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 3P, PA 0), Dissimulation (Personnel), Imitation, Sens accrus (vision thermographique), Venin (Vecteur : Injection, Vitesse : 1 minute, Puissance : 10, Effet : Dommages physiques)

Faiblesse : Fragilité 2

MARÉCAGES

Ce terrain comprend les lieux où la terre est irrégulièrement inondée. Ces zones au sol gorgé d'eau comprennent les tourbières, les marécages et les marais. Les climats sont généralement chauds et les précipitations toujours abondantes.

AFANC

Crocodylus cymri

Habitat : Lacs et marécages.

Répartition géographique : Pays de Galles et parties de l'Europe de l'Est.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : l'afanc semble être un crocodile Éveillé pourvus de pattes palmées, de grandes griffes et d'une grande queue plate ressemblant à celle du castor. Il atteint une longueur de 4 mètres 50, queue comprise, pour une masse pouvant aller jusqu'à 375 kilogrammes. L'afanc est de couleur vert-brun et passe la plupart de son temps dans l'eau ou les marécages.

Habitudes : leur nom vient du mot celtique signifiant « créature aquatique ». Ce sont des carnivores à la ruse exceptionnelle, vivant en groupes semi-sociaux comprenant jusqu'à six adultes. Leur territoire comporte généralement un plan d'eau disposant de suffisamment d'espace pour y installer les nids. Ce sont des chasseurs solitaires et lorsqu'ils chassent, ils savent exactement où se trouvent les proies sur leur territoire. L'afanc use de ce talent pour s'approcher discrètement de sa victime, avant de la saisir entre ses puissantes mâchoires et de l'entraîner au fond de l'eau afin de la noyer. Il creuse la vase de ses griffes et l'y enterre pour empêcher les autres prédateurs de lui voler sa proie.

L'afanc chasse principalement les poissons et les mammifères, bien qu'il soit capable de se nourrir de mollusques et autres crustacés en période de disette. Lorsqu'il est effrayé, l'afanc abat son énorme queue contre l'eau afin d'avertir les autres membres de son groupe familial. Lorsqu'il défend son territoire ou qu'il justifie son rang, l'afanc se sert de sa queue pour projeter de l'eau sur son adversaire ou assommer son ennemi. Les afancs sont très robustes, aussi de tels conflits n'occasionnent que rarement des dommages.

L'afanc se reproduit une fois par an. Les femelles creusent de grands nids de 1 à 2 mètres de diamètre dans la végétation et l'herbe en décomposition et y pondent de huit à douze œufs. Elles demeurent près du nid afin de le protéger contre d'autres prédateurs. Une fois les œufs éclos, les jeunes sont ignorés par les deux parents.

La chasse illégale et le braconnage ne sont pas un problème pour cette espèce, car ce sont des proies posant de nombreux défis. Ironiquement, plus de chasseurs sont tués par les afancs que le contraire. La pollution issue de la Zone toxique nord s'est infiltrée dans les marais, empêchant de nombreux œufs d'éclore. Les écologistes se penchent actuellement sur le problème.

Une espèce similaire existe en Asie du Sud-est, bien qu'elle soit composée de chasseurs moins agressifs que l'afanc.



Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
10	4	4	8	2	4	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
4	2	6	4	8	1	

Déplacement : 20 / 45 (en nageant)

Compétences : Combat à mains nues 4, Intimidation 2, Natation 3, Perception 4, Pistage 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes / Morsure : VD 5P, PA -2), Armure renforcée 7, Engloutissement (eau), Recherche, Sens accru (odorat, vision nocturne)

BÉHÉMOTH

Alligator gigas

Habitat : marais subtropicaux, ruisseaux et rivières.

Répartition géographique : parties subtropicales de la région sud-est de l'Amérique du Nord.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : doté d'un physique similaire à celui de l'hipopotame, cette variante Éveillée de l'alligator commun mesure 3 mètres au garrot et presque 5 mètres de long. D'une masse de presque 2 tonnes, on trouve le plus souvent cette monstruosité à flotter à la surface d'une voie navigable. Sa peau est plus épaisse que celle d'un alligator ordinaire, sa face dorsale étant recouverte dans sa majeure partie d'une couche de plaques de kératine se chevauchant. La gueule est garnie de crocs mis en valeur par deux défenses inclinées vers le haut dépassant de son maxillaire inférieur et mesurant chacune jusqu'à 50 centimètres de long.

Habitudes : le béhémoth est un carnivore par obligation. Ces animaux solitaires sont farouchement territoriaux et chassent pratiquement tout intrus qui soit plus petit qu'eux. La plupart de leurs proies sont avalées d'une seule bouchée. Toutefois, lorsqu'il fait face à de plus grandes créatures, l'animal mordra sa proie à pleines dents (et à pleines défenses) avant de rouler sur lui-même dans l'eau. Ce comportement permettra généralement soit d'arracher une grande partie de chair à la proie, soit de la noyer.

Le béhémoth flotte habituellement près de la surface de l'eau, ne laissant visibles que ses yeux, son nez et quelques arêtes dorsales. Lorsqu'une proie s'approche, l'animal jaillit violemment de l'eau et saisit la victime entre ses puissantes mâchoires. Un béhémoth ne chasse que rarement une proie de manière active et ne chasse sur terre qu'en période de disette extrême. Sa forme est mal adaptée à la poursuite rapide sur terre.

Les béhémoths ne se trouvent en groupes que durant la période de reproduction à la fin du printemps. Les femelles attirent les mâles à elle grâce à leurs phéromones. Les adultes ne tolèrent la compagnie l'un de l'autre que le temps nécessaire pour se reproduire. Les mâles quittent les lieux immédiatement après l'accouplement et les femelles pondent leurs œufs dans des nids sur la terre ferme. La mère garde ces petites couvées d'œufs (jamais plus de huit) pendant environ trois mois, jusqu'à éclosion. Les béhémoths nouveau-nés grandissent d'environ 20 centimètres par mois et séjournent avec la mère jusqu'au printemps suivant.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
10	4	3	18	1	2
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
2	5	1	6	5	1

Déplacement : 15 / 45 (en nageant)

Compétences : Combat à mains nues 5, Infiltration 3, Natation 3, Perception 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 14P, PA -2), Armure renforcée 10

GLUEUR

Globberogus Anableps

Habitat : marais et égouts.

Répartition géographique : partout.

Fréquence : rare.

Identification : le glueur est une créature reptilienne mesurant jusqu'à 1 mètre 40 de long pour une masse de 150 kilogrammes. Ses yeux sont en fait divisés en deux par une membrane, lui donnant l'apparence d'en avoir quatre. Sa tête est étroite comme celle d'un alligator mais la dentition est vestigiale. L'animal est de couleur vert clair. Comme l'ours, le glueur est capable de se tenir sur ses pattes postérieures, mais il préfère le mode de déplacement quadrupède. La créature est recouverte d'une carapace caractéristique de déchets et de cadavres à la manière du bernard-l'hermite.

Habitudes : il fut difficile de classer le glueur, aussi sa propre famille fut-elle créée, les *Globberogae*, appartenant à l'ordre des *Squamata* (lézards, amphibènes et serpents). On le trouve dans les marais et les égouts car il lui faut une atmosphère chaude et humide.

Le glueur est un prédateur opportuniste et un charognard. Il se tapit généralement dans les lieux sombres et isolés, la majeure partie de son corps étant sous l'eau. Ses yeux doubles se sont développés à partir d'un unique nerf optique relié à deux organes visuels. L'un est optimisé pour compenser la réfraction de l'eau et l'autre pour l'air ce qui donne au glueur une vision totale au-dessus et en dessous de l'eau. Sa vision se trouble lorsque sa tête se trouve soit complètement hors de l'eau, soit complètement au-dessus.

Le glueur est capable de produire une substance extrêmement collante provenant de glandes dans son cou et sa cavité thoracique. Il crache des boulettes de cette substance sur ses proies, les immobilisant temporairement en les collant au sol et aux objets environnants. Cette attaque provoque également la suffocation de ses victimes.

Le glueur emploie ensuite cette colle pour fixer le cadavre à sa carapace. La carapace de cette espèce lui sert de protection et de réserve de nourriture. Les glueurs entretiennent l'extérieur de leur carapace en l'enduisant de sécrétions semblables à du vernis. Ces sécrétions finissent par durcir en une sorte de glacié résineux. L'intérieur de la carapace du glueur comporte de longues protubérances ressemblant à des veines qui libèrent des enzymes leur permettant de la creuser de l'intérieur. Ces enzymes dissolvent la chair de ses proies en une soupe de nutriments que l'animal absorbe par les protubérances pour se sustenter. Au fil du temps, les protubérances se ramifient dans tous les sens pour recouvrir l'intérieur de la carapace. Les glueurs gagnent également en hauteur lorsque la carapace grossit. La plus grosse carapace de glueur connue à ce jour (dont les mensurations furent confirmées) mesurait 3 mètres de large pour presque 500 kilogrammes.

Le glueur se reproduit par le biais de gemmules, une forme de reproduction asexuée dans laquelle une masse de cellules issue du glueur se développe sur la face ventrale de la carapace, s'en nourrissant et finissant par donner un nouveau glueur. Lorsqu'il atteint l'âge adulte, le jeune se détache et commence à former sa propre carapace.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
4	5	3	5	1	4	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
5	2	6	4	7	1	

Déplacement : 5 / 10

Compétences : Arme à distance exotique (boule collante) 4, Combat à mains nues 1, Infiltration 3, Perception 3, Pistage 1

Pouvoirs : Armure renforcée 6, Collage, Engloutissement (eau), Sens accru (vision nocturne, vision thermographique), Toucher paralysant



TRANSMISSION.....



ANIMAUX PARANORMAUX.....

Faiblesse : Allergie (lumière du soleil, Grave)

Notes : afin de pouvoir se servir de son pouvoir de Collage à distance, le glueur doit d'abord obtenir au moins un succès excédentaire sur une attaque d'Arme à distance exotique. Ceci nécessite une Action simple pour préparer l'attaque collante et une deuxième Action simple pour exécuter l'attaque à distance.

MOUCHE DE GHÉDÉ

Culex pestilans

Habitat : marais, marécages et d'autres plans d'eau stagnants.

Répartition géographique : Afrique, Europe et Inde.

Fréquence : courante.

Identification : ces insectes peuvent atteindre jusqu'à 16 millimètres de long pour une masse de 3 grammes. Les mâles possèdent des mandibules dentelées et une trompe longue et mince. Les femelles usent d'une trompe durcie recouverte de plaques de chitine et se terminant par un aiguillon chitineux dont la fonction est de pénétrer la peau. Les deux sexes sont dotés de corps fuselés, d'une paire d'ailes à écailles et de longues pattes.

Habitudes : la mouche de Ghédé se nourrit de nectar, bien que pour propager l'espèce la femelle doive boire du sang métahumain afin de se procurer les protéines et le fer nécessaire au développement de ses œufs.

La femelle traque le sang des métahumains à l'odeur de leur haleine et de leur sueur ou en pistant la chaleur dégagée par leur corps grâce aux capteurs situés de chaque côté de la trompe. L'aiguillon est suffisamment dur pour pénétrer la peau d'un troll. Lorsque la mouche de Ghédé pique une victime, elle lui injecte sa salive. Cette salive contient des enzymes et des protéines qui empêchent le sang métahumain de coaguler et inhibent les réactions immunitaires. La mouche de Ghédé est porteuse de la malaria (p. 132, *Augmentations*) et fait partie

du cycle de vie de nombreux parasites. Il est possible que les pathogènes soient portés par la salive de la mouche. Si elle ne suture qu'environ un gramme de sang, il arrive qu'elle affaiblisse significativement sa victime, ce qui suggère que la mouche de Ghédé a besoin de plus que de sang pour nourrir ses œufs.

La mouche de Ghédé femelle est tenace. Elle est capable de voler jusqu'à quatre heures sans interruption et est relativement douée pour trouver les failles dans une armure ou entrer dans un bâtiment sécurisé. Un groupe de ces mouches est capable d'œuvrer de manière coordonnée afin de semer la confusion chez les métahumains, les empêchant ainsi de se défendre, voire de remarquer l'attaque des femelles.

Les mouches de Ghédé pondent de vingt à trente œufs dans une eau stagnante. En l'espace de quelques semaines, les pupes se transforment en larves, avant de poursuivre leur développement pour devenir des mouches adultes. La mouche de Ghédé n'est pas affectée par les répulsifs anti-moustiques normaux.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
0	7	2	0	1	3	0
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	1	6	4	5	1	

Déplacement : 5 / 8 (en vol)

Compétences : Combat à mains nues 2, Escalade 1, Infiltration 4, Lancement de sorts 2, Perception 2, Vol 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 1P, PA 0), Chape d'ombre, Confusion, Conscience collective, Contrôle animal (oiseaux), Immunité (pathogènes), Pattes d'araignée, Recherche, Sens accrus (odorat, vision thermographique), Sens magique, Sort inné (Ténèbres). Femelles uniquement : Pestilence (malaria)

Faiblesse : femelles uniquement : Exigence alimentaire (sang métahumain)

STYMPHALIEN

Ardea foedus

Habitat : zones humides et lacs.

Répartition géographique : marais d'Espagne, du sud de la France, d'Italie et de Grèce.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : le stymphalien ressemble à un grand héron mesurant 2 mètres 80 de haut et d'une envergure de 3 mètres 70 pour une masse moyenne de 8 kilogrammes. Il est pourvu d'un bec dentelé et dur de couleur rouille. Son plumage est gris et ses ailes comportent des plumes projectiles de la couleur de l'airain. Le plumage des jeunes stymphaliens est quant à lui brun-rougâtre. Ses pattes se terminent par quatre doigts pourvus de griffes rétractiles. L'haleine du stymphalien empest la viande pourrie.

Habitudes : les stymphaliens sont les cousins Éveillés du héron pourpré (*Ardea purpurea*). Ce sont des chasseurs carnivores. L'espèce se nourrit de poissons et de grenouilles, mais la majeure partie de leur régime alimentaire se compose de mammifères et de reptiles de petite et de moyenne taille qui soit résident dans les marécages, soit s'approchent de l'eau pour boire. Les stymphaliens vivent en groupes sociaux comprenant de dix à vingt-cinq adultes pour la nidification et forment des groupes de chasse de trois à cinq membres. Lorsque ces groupes chassent, un ou deux de leurs membres rabattent les proies vers les autres.

Le stymphalien est pourvu de plusieurs plumes de la couleur du bronze et rendues très dures par un processus de calcification. Lorsqu'une proie s'enfuit, le stymphalien bat des ailes afin de lancer ces plumes très dures comme il le ferait de poignards. Les plumes projectiles repoussent en moins d'une semaine avant de se calcifier en quelques heures après leur repousse complète. Une fois la proie blessée, les stymphaliens poursuivent et tuent la proie de leurs griffes et de leurs becs. Le stymphalien est doté d'un odorat puissant et est capable de remonter une traînée de sang pour retrouver une proie rapide. Le stymphalien fond parfois sur les petites proies telles que les lapins et les poissons. Son long cou et son bec lui permettent d'atteindre une proie dissimulée dans la boue et les broussailles.

Les stymphaliens ne s'attaquent que rarement aux métahumains, à moins d'être provoqués. Les métahumains ayant été les sujets de telles attaques signalent avoir presque failli s'évanouir du fait de l'haleine de l'animal.

Ces créatures sont très sensibles au son, leur seuil de douleur se situant à environ 100 décibels, et évitent les autoroutes à cause du bruit.

Les stymphaliens construisent des nids de branchages et y pondent de deux à quatre œufs rouge pâle. La période d'incubation est de 25 jours et les jeunes se parent de plumes en l'espace de 3 mois. Les deux parents nourrissent les jeunes en régurgitant de la viande partiellement digérée afin qu'ils la dévorent. Il existe une rivalité intense parmi les jeunes et, bien qu'ils ne disposent pas de plumes projectiles, les plus jeunes sont généralement tués ou privés de nourriture jusqu'à en mourir.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
3	4	3	2	2	4	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
4	2	6	4	7	1	

Déplacement : 30 / 50 (en vol)

Compétences : Arme à distance exotique (Plumes projectiles) 3, Combat à mains nues 3, Course 1, Infiltration 1, Perception 3, Vol 2

Pouvoirs : Arme à distance naturelle (Plumes projectiles : VD 3P, PA 0), Arme naturelle (Bec : VD 3P, PA 0), Sens accru (odorat, amplification auditive), Souffle nocif

Faiblesse : Vulnérabilité (son)

Notes : Allonge +1

PLAINES ET PRAIRIES

Cet environnement est caractérisé par de vastes plaines où poussent de l'herbe, des fleurs et autres graminées et ne comprenant que peu ou pas d'arbres. Il est généralement facile d'y trouver de l'eau, bien que l'absence d'arbres et de collines puisse conduire à des conditions climatiques extrêmes.

BAYARD

Equus maximus

Habitat naturel : plaines et prairies.

Répartition géographique : de l'Europe centrale à l'Asie centrale.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : le bayard est un grand cheval, de 2 mètres 20 au garrot, 2 mètres de long et pesant plus de 550 kilogrammes. Ses pattes se terminent par un sabot, non pas unique, mais à trois phalanges. La tête possède de grands yeux, habituellement dans les nuances d'or ou de vert. La plupart des bayards ont une robe de couleur rouille, une crinière et une queue noire.

Habitudes : les bayards sont les plus grands représentants de la famille des équidés et la forme Éveillée du cheval sauvage (*Equus ferus*), qui provient des sous-espèces Przewalski et tarpan (maintenant éteinte). Ils ont trois vertèbres supplémentaires, leur conférant un corps plus long, et des études conduites sur leur anatomie indiquent que cette morphologie augmente leur capacité pulmonaire et par conséquent leur endurance. Les bayards sont herbivores comme leurs cousins non-Éveillés, préférant le grain, les fruits et l'herbe. Les plus grands troupeaux se trouvent en France, où l'on observe des groupes nomades d'une trentaine d'individus dirigés par un ou deux mâles dominants.



AGHEXHEX

Vecteur : Contact

Vitesse : 2 minutes

Pénétration : 0

Puissance : 9

Effet : lorsqu'il entre en contact avec un sujet, l'hexamagnohexaphosphate d'argent (ou AgHexHex) empêche la transformation de celui-ci en particules de vapeur. Si le produit est pulvérisé sur une cible sous forme brumeuse, celle-ci est forcée de revenir à une forme solide, lui occasionnant au passage des Dommages étourdissants (9E).

Notes : ce produit est aussi efficace avec les lynx des brumes et les dauphins fantômes.

Coût par dose : 2 500 ¥

Disponibilité : 14R

Les bayards se révèlent difficiles à capturer autant à cause de leur vitesse que de leur capacité à se transformer en brume. Les poulains, cependant, ne possèdent pas cette capacité qui ne se développe généralement qu'après l'âge de quatre ans. Les bayards défendent leurs petits en effectuant de puissantes ruades sur les prédateurs et en les empoisonnant grâce à leur souffle toxique. Les étalons bayard peuvent aussi pousser un cri assourdissant pour effrayer et repousser d'éventuelles menaces.

En 2049, l'Eurocorp Zeta-ImpChem développa un spray chimique empêchant le bayard de se transformer en brume et renvoyant les animaux transformés à leur forme solide. Le premier troupeau fut capturé à Dendermonde (Pays-Bas Unis), mais malheureusement personne n'a encore été en mesure de les domestiquer. Aymon Brothers Inc., membre de l'Association Krupp de courses de pur-sang (AKCP), a accompli les progrès les plus notables en matière de troupeaux pérennes. Les résultats des croisements réussis de bayards avec des chevaux normaux sont nommés rinaldos. Les rinaldos sont stériles et ne possèdent aucune capacité Éveillée, mais possèdent la même stature et quasiment la même vitesse de course que leur parent bayard. Il existe un marché très actif de rinaldos pour une large variété d'activités, allant de la course aux patrouilles montées. L'AKCP travaille à l'heure actuelle sur des ajustements génétiques afin de faire des rinaldos une race viable de chevaux.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
9	5	5	8	3	3	1
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
2	2	6	3	8	1	

Déplacement : 20 / 100

Compétences : Combat à mains nues 2, Course 4

Pouvoirs : Arme naturelle (Ruade : VD 4P, PA 0), Contrôle animal (équidés), Empathie (CDV), Forme brumeuse (adultes uniquement), Mouvement, Projection sonore (étalons uniquement), Souffle nocif

BISON BLANC

Bison bison blanc

Habitat : plaines et prairies.

Répartition géographique : Amérique du Nord.

Fréquence : courante.

Identification : le bison blanc est une sous-espèce Éveillée du bison d'Amérique du Nord (*Bison bison bison*), bien qu'il soit considérablement plus grand. Il mesure en moyenne 3 mètres au garrot, 530 centimètres de longueur pour une masse de 1 300 kilogrammes. C'est une créature trapue et puissante à la robe d'un blanc éclatant ; ses courtes cornes sont grises et s'assombrissent vers le brun foncé ou le noir sur les pointes.

Habitudes : le bison blanc est un herbivore qui paît dans les plaines et les prairies à travers toute l'Amérique du Nord.

Il a souvent été observé comme le membre dominant d'un troupeau de bisons d'Amérique du Nord. La population des bisons blancs forme moins de 1 % de la population des bisons d'Amérique du Nord, qui est d'approximativement dix millions de nos jours grâce aux programmes de repeuplement financés par les NAO.

Le bison blanc peut s'accoupler avec ses ancêtres, mais leur progéniture n'exprimera pas forcément la coloration blanche. Cette progéniture n'hériterait pas non plus des capacités Éveillées du bison blanc, mais elle atteindra presque la même taille que celle de leurs parents Éveillés. Le bison blanc femelle donne naissance à un petit par an, de manière similaire aux habitudes de reproduction du bison d'Amérique du Nord. Le bison blanc mâle suit le même comportement polygame que ses cousins, son petit harem comprenant bisons blancs et bisons d'Amérique du Nord.

Cette espèce est plus territoriale et agressive que le bison d'Amérique du Nord et charge souvent les intrus qui s'approchent du troupeau. Le bison blanc avertit les intrus par le biais de charges de semonce, mais, si la menace ne part pas, il donne des coups de cornes et piétine des créatures pouvant aller jusqu'à la taille d'un troll. Contre des prédateurs en surnombre, le bison blanc est capable de manœuvrer le troupeau comme une armée afin de charger l'ennemi par le flanc ou de le contourner pour atteindre une position plus à leur avantage. Le troupeau a ensuite le choix entre piétiner les prédateurs ou bloquer leur retraite afin de les pousser hors d'une falaise. Les bisons blancs occupent fréquemment les positions dominantes au sein des troupeaux de bisons, indépendamment du sexe.

Le bison blanc est un symbole mythologique important chez de nombreuses tribus amérindiennes des plaines. Ils croient que la réapparition du bison blanc symbolisa leur retour au pouvoir en Amérique du Nord. Il est contre la loi des NAO de tuer ou de déranger un bison blanc. Les Kosharis ont même financé des assassinats de braconniers de bisons blancs connus. Il est également illégal de posséder une peau de bison blanc, même s'il est mort de causes naturelles. Plusieurs traités concernant la peau de bison blanc apportent certaines exceptions à cet état de fait.

Le bison blanc a une faible tolérance aux polluants de l'air et de l'eau, ce qui peut expliquer leur nombre peu élevé. La dépollution de plusieurs zones sur le territoire des NAO contribue activement aux efforts visant à augmenter la population des bisons blancs. Selon les sources documentées, les bisons blancs, s'ils peuvent éviter les zones polluées, peuvent vivre plus de 30 ans, le double de la durée de vie de son ancêtre. La chasse au bison, de subsistance ou cérémonielle, est attentivement surveillée afin de ne pas déranger les bisons blancs.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
9	3	4	8	3	4	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	2	6	5	8	1	

Déplacement : 10 / 45

Compétences : Combat à mains nues 2, Course 2, Intimidation 3, Perception 2

Pouvoirs : Contrôle animal (bisons), Immunité (pathogènes), Recherche, Sens accrus (ouïe, odorat)

Faiblesse : Allergie (polluants, Grave)

CENTAURE

Equus Sagittarius

Habitat : existence rurale dans les plaines et les environnements forestiers.

Répartition géographique : Amérique du Nord, Europe et Asie.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : le centaure est d'une espèce semblable aux équidés. Le bas de son torse ressemble à un cheval, avec quatre pattes se terminant par des sabots. Le haut de son torse, là où on trouverait la tête et le cou sur un cheval, ressemble à celui d'un primate, avec de longs bras se terminant par des mains à trois doigts plus un pouce opposable. La tête du centaure est vaguement équine, avec un crâne allongé et un long cou. Un centaure mesure en moyenne 2 mètres 75 au garrot et pèse environ 450 kilogrammes. Les configurations de couleurs sont similaires à celles des chevaux, du noir au blanc, en passant par le crème et le brun ainsi que diverses configurations de marbrures.

Habitudes : les centaures sont une espèce consciente au mode de vie simple et communautaire. Bien qu'ils disposent de leur propre langage, d'outils et d'armes simples, ils sont capables de comprendre et d'employer le langage humain, ses outils et sa technologie. Les traditions et les croyances des centaures sont principalement chamaniques, certains centaures disposant d'un talent pour la magie. Les centaures sont omnivores, chasseurs et cueilleurs pratiquant également une agriculture limitée. Les familles de centaures vivent dans des maisons rondes ressemblant à des tentes, dont la taille est proportionnelle à leurs besoins. Leur régime matrimonial est monogame et leurs familles de type nucléaire étendu, car ils respectent et prennent soin de leurs aînés. Les centaures ont une plus longue période de gestation que les métahumains et seul un poulain naît par an.

On trouve des populations de centaures tout autour du monde, les plus grands centres de se situant en Grèce. En raison d'un mélange de lois gouvernementales et de pollution, les centaures se donnent du mal pour trouver les emplacements qui conviennent à leur mode de vie. Certains centaures sont curieux de la société métahumaine et interagissent avec les métahumains, dans leur recherche d'un emploi et d'éducation, bien qu'ils soient mal adaptés à la vie en environnement urbain. Quelques rares centaures s'épanouissent au sein de la société métahumaine. Malheureusement, ceci présente un inconvénient : la rencontre d'une génération de la population des centaures avec les drogues, l'alcool, et le stress dû à la technologie, auxquels ils n'ont pas été exposés au sein de leur propre société.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
4	3	3	4	3	3	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	1	6	1	6	1	

Déplacement : 30 / 80

Compétences : Combat rapproché (GC) 2, Course 4, Étiquette 3 (tribus +2), Infiltration 2, Perception 4, Plein air (GC) 3

Pouvoirs : Conscience, Recherche, Sens accrus (vision nocturne, vision thermographique), Sens magique

Faiblesse : Primitif

Notes : statut international actuel : les NAO, la Grèce, la République tchèque, l'Amazonie, la Yakoutie et la Mongolie reconnaissent toutes les centaures comme des êtres conscients et leur accordent la citoyenneté complète.

CHEVAL GHAZI

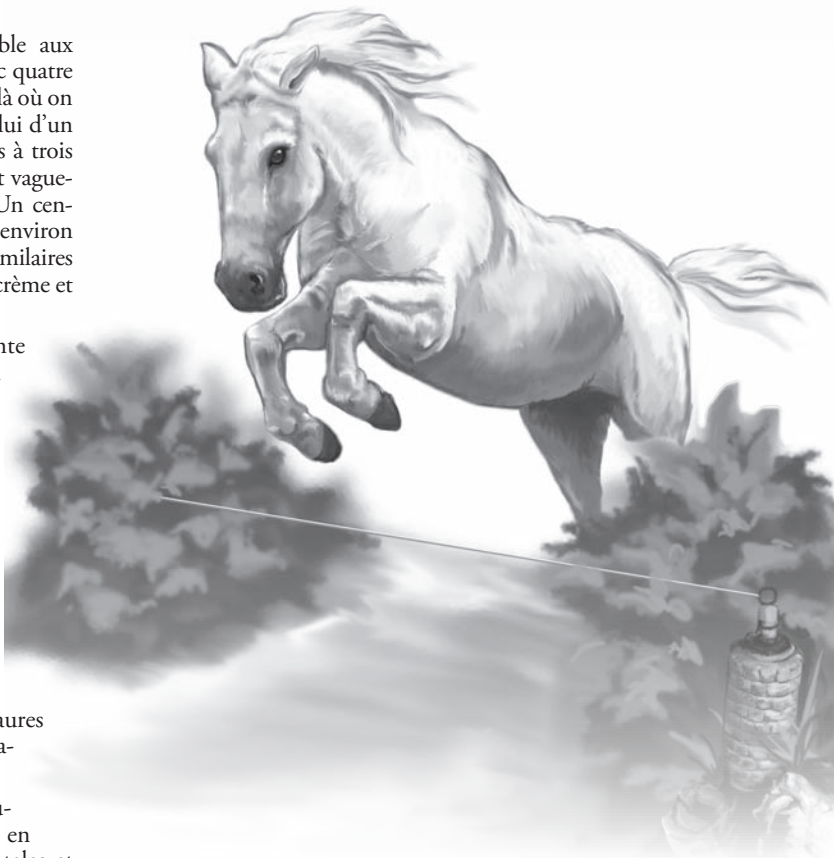
Equus ferus bedouin

Habitat naturel : plaines et prairies.

Répartition géographique : Moyen-Orient et quelques poches de population en Asie centrale.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : les chevaux Ghazi ont le cuir noir et la robe de trois couleurs possibles : noir, blanc ou argent mat. Leur morphologie ressemble à celle des chevaux arabes, avec une



grande tête anguleuse et conique se terminant en un museau fin et étroit. La structure osseuse du crâne des chevaux Ghazi est toutefois moins ciselée et les nasaux plus rapprochés que chez les autres espèces. Ils possèdent un corps compact et une solide ossature, des jambes élancées et une queue légèrement en panache. Ils mesurent entre 1 mètre 50 et 1 mètre 60 au garrot et pèsent dans les 475 kilogrammes en moyenne.

Habitudes : le cheval Ghazi est une espèce Éveillée de cheval, plus spécifiquement de cheval arabe. Après avoir étudié et croisé les données enregistrées sur toute l'espèce au cours de l'histoire, des scientifiques ont démontré qu'approximativement 80 % des lignées de chevaux arabes Saqlawi et Muniqi s'Éveillèrent en chevaux Ghazi. Aussi intelligents et têtus que leurs cousins arabes, les chevaux Ghazi sont réputés pour être rancuniers. Ils sont plus fortement liés aux métahumains et peuvent se montrer d'une loyauté farouche, éventuellement jusqu'à la mort. Les chevaux Ghazi ont le même mode de reproduction et cycle de développement que les autres chevaux. Les femelles mettent bas une fois par saison d'un poulain unique. Le cheval Ghazi atteint l'âge adulte après quatre ans, et ne commence à accepter le dressage et tout lien avec le dresseur qu'à l'âge de deux ans. Cette tradition millénaire est supposée être la raison pour laquelle ils se montrent plus dociles au dressage que les bayards. Le croisement de chevaux Ghazi avec des chevaux ordinaires n'engendrent que des chevaux de type arabe, stériles et dépourvus de la moindre capacité Éveillée. Des essais de croisements entre ghazi et bayards ou farasi se sont révélés impossibles à cause d'une incompatibilité génétique.

On trouve des troupeaux de chevaux Ghazi un peu partout dans le monde, même si le Moyen-Orient est la zone en comptant le plus. Les corporations Global Sandstorm du Califat d'Arabie et Eternal Keheyran en Égypte ont chacune un cheptel de plus d'un millier de têtes. Certains pays du Moyen-Orient et corporations locales ont essayé de chasser les chevaux Ghazi et se sont vite retrouvées en concurrence avec les corporations associées à l'AKCP. Les bédouins et les nubien ont restructuré leur cavalerie avec des chevaux Ghazi, beaucoup plus rapides que les chevaux arabes et capables de défier bayards et farasi en vitesse. Leur capacité à se lier avec leur cavalier les rend également plus appréciables que les rinaldos.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
8	6	5	8	3	3	1
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
2	2	6	3	8	1	

Déplacement : 20 / 100

Compétences : Combat à mains nues 4, Contresort 3, Course 4

Pouvoirs : Arme naturelle (Ruade : VD 4P, PA 0), Empathie, Garde, Garde magique, Mouvement (Personnel), Nature duale, Sens magique

COCATRIX

Gallus lapidaries

Habitat : plaines ouvertes et maquis, bien que des animaux en fuite aient établi des communautés au sein d'un large éventail d'environnements.

Répartition géographique : natif de l'Europe de l'Ouest mais répandu à travers le monde.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : ces grands oiseaux incapables de vol mesurent en général 2 mètres de haut des pattes à la tête, avec une queue mesurant 1 mètre supplémentaire. Ils ont en moyenne une masse d'environ 40 kilogrammes. Leur plumage est principalement de couleur jaune à orange, la crête située au sommet de leur tête étant d'un rouge vif. Leur queue et leurs pattes sont bleues et dépourvues de plumes. Alors que l'on croyait à l'origine qu'ils étaient parents de l'émeu ordinaire, un récent décodage de leur génotype a prouvé qu'ils sont en fait une espèce de poulet Éveillé.

Habitudes : les cocatrix sont des oiseaux prédateurs agressifs. Bien qu'incapables de vol, ils sont capables de sauter jusqu'à une longueur de 10 mètres, ce qui est crucial dans leur prédation. Lorsqu'elles attaquent, ces créatures sautent dans les airs, en balançant leur queue vers l'avant afin de paralyser leur proie. Une fois la victime paralysée, les oiseaux se servent de leurs serres pour la tuer. Ces animaux ne sont pas des chasseurs sélectifs — tout animal d'une masse allant jusqu'à 80 kilogrammes peut être pris pour cible.

Dans la nature, les bandes de cocatrix chassent souvent en tant que groupe. Les bandes se composent généralement de moins de vingt membres, mais, lors des sécheresses, de multiples bandes peuvent se rassembler en groupes de plus de cents spécimens. Ces grandes bandes chassent parfois ensemble afin d'abattre des proies animales extrêmement grandes et peuvent constituer une menace pour les installations métahumaines avoisinantes.

On se sert souvent de ces animaux en matière de sécurité. Bien qu'ils soient naturellement diurnes, pour ce qui est des mesures de sécurité, on les laisse souvent errer la nuit au sein de zones clôturées et brillamment illuminées. Ils retournent ensuite se reposer la journée dans un habitat assombri. On confie les spécimens de cocatrix de garde à leurs dresseurs dès l'éclosion et ils deviennent extrêmement protecteurs vis-à-vis de ces derniers.

Les spécimens sauvages se reproduisent au printemps, les couvées comprenant généralement douze membres. Les poussins nouveau-nés sont capables de se déplacer avec le reste de la bande, par laquelle ils sont férocegardés.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
3	5	3	4	1	3	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
2	1	6	4	6	1	

Déplacement : 15 / 70

Compétences : Combat à mains nues 4, Course 4, Filature 2, Infiltration 3, Perception 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes : VD 2P, PA 0), Immunité (à son propre contact), Toucher paralysant (queue)

CRAPAUD À PIERRE

Bombina invisus

Habitat naturel : zones montagneuses ou vallonnées, avec empiètement occasionnel sur des zones rurales de plaine.

Répartition géographique : Europe centrale et méridionale.

Fréquence : rare.

Identification : le crapaud à pierre est un petit amphibien, d'environ 55 millimètres de long et pesant 30 grammes. Il possède de courtes pattes antérieures tandis que les postérieures sont musclées. Sa peau est rugueuse avec des teintes gris-brun et son ventre arbore une coloration aposématique d'un vert-jaune extrêmement vif. Ses pupilles sont en forme de cœur, comme le crapaud lui-même.

Habitudes : le crapaud à pierre est un batracien Éveillé descendant du sonneur à ventre jaune (*Bombina variegata*). Il se nourrit principalement de petits insectes et invertébrés. Actif du printemps à l'automne, ce crapaud coasse d'une voix douce et aigüe, certains sons atteignant les hautes fréquences. Le crapaud à pierre est solitaire sauf durant la période de reproduction, au cours de laquelle les individus se regroupent autour d'affleurements rocheux. Le crapaud à pierre exsude un liquide visqueux protecteur moyennement acide qui peut causer des brûlures de type chimique si elles ne sont pas traitées. Cela rend les lieux de rassemblement facilement identifiables étant données les marques laissées sur la roche. Ce liquide est aussi hallucinogène, permettant de désorienter un prédateur qui aurait tenté d'avalier le crapaud. Les femelles déposent des grappes de dix à trente œufs (chacun d'entre eux faisant environ deux millimètres de diamètre) dans l'herbe autour des affleurements rocheux, les enrobant d'une épaisse couche de gelée protectrice. Les œufs n'ont pas la protection toxique de leurs parents, faiblesse dont profitent serpents et autres petits prédateurs pour s'en gaver. Au contraire, la gelée est composée de beaucoup de sucre et de phénylalanine. Cela a un effet roboratif sur les prédateurs qui s'arrêtent donc de manger avant d'avoir consommé tous les œufs, augmentant les chances de survie des futurs têtards. Après trois jours, les œufs passent au stade larvaire, pour atteindre leur maturité au bout de quatre mois. Le crapaud à pierre adulte ne connaît comme prédateurs que la métamante et d'éventuels rats du démon, ces deux espèces étant immunisées à ses sécrétions toxiques et corrosives.

Les crapauds à pierre sont en passe de devenir une espèce en danger à cause du braconnage. Hors des zones protégées ils sont extrêmement rares puisqu'ils sont chassés pour le trafic de telesma ou la création de drogues hallucinogènes. L'os septal ferreux du crâne, ou « pierre », est très recherché en tant que composant de focus de maintien. La découverte de cette qualité fut faite par hasard en 2056, les sorts lancés à proximité de crapaud à pierre étant momentanément maintenus par l'énergie du crapaud lui-même.



TOXINE DU CRAPAUD À PIERRE

Vecteur : Ingestion

Vitesse : 5 minutes

Pénétration : 1

Puissance : 10

Effet : Désorientation et hallucinations. Cet état peut durer jusqu'à deux heures avant que le produit soit métabolisé par le corps. La toxine peut rendre dépendant.

• Pour ceux qui ne savent pas encore quoi m'offrir à Noël :

- Des oeufs d'alicanto
- Des plumes d'alicanto
- Un œuf d'aigle empereur
- Une défense de sanglier doré
- Des plumes de faucon de Merlin
- Ou un os septal de crapaud à pierre

• Mika

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
1	4	2	1	2	1	1
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
1	1	6	2	3	1	

Déplacement : 5 / 8

Compétences : Combat à mains nues 1, Perception 2

Pouvoirs : Sécrétions corrosives, Venin (hallucinogène)

Note : le crapaud à pierre a la capacité innée de Focus vivant, identique au pouvoir d'adepte du même nom.

JUGGERNAUT

Dasyypus praegrandidis

Habitat : partout où leurs caprices les emmènent.

Répartition géographique : régions centrales et méridionales de l'Amérique du Nord.

Fréquence : rare.

Identification : le juggernaut est une force impossible à arrêter ressemblant fortement à un spécimen spectaculairement grand de son cousin ordinaire, le tatou commun (*Dasyypus praegrandidis*). Ces spécimens peuvent dépasser 14 mètres de longueur et peser bien plus de 7 tonnes. Une carapace très semblable à celle du tatou ordinaire protège son énorme corps et il partage la vue basse de cet animal. Bien que les griffes du juggernaut soient de la forme idéale pour le fouissage, leur longueur de 1 mètre 10 en fait des armes tout à fait efficaces.

Habitudes : le métabolisme d'un juggernaut est complexe et surprenant. Ces animaux sont capables de digérer pratiquement n'importe quoi, y compris des composés inorganiques complexes. Ces mammifères dévorent continuellement tout ce qui est en vue, y compris, et apparemment sans raison, de larges bouchées de terre.

L'une des conséquences de ce métabolisme unique est qu'un juggernaut peut vivre plusieurs heures sans air. Ceci permet à ces abominations de chasser dans un torrent ou au fond d'un lac bien qu'elles soient incapables de nager en raison de leur densité osseuse. En l'absence d'air, les juggernauts opèrent plus lentement ; toutefois, leur taille et leur force semblent souvent faire bien plus que compenser cette limitation.

Malgré leurs exigences alimentaires, par nature flexibles, les juggernauts demeurent des prédateurs diurnes et territoriaux. Ils sont extrêmement agressifs et déterminés dans leur chasse mais pas du tout sélectifs dans le choix de leur proie. Par essence, tout déplacement qu'ils repèrent est suffisant pour exciter leurs appétits. Une fois qu'un juggernaut a choisi une cible, il la poursuit agressivement pendant des heures, en se fiant à son odorat sensible afin de la suivre à la trace jusqu'à une distance de 15 kilomètres. En chemin, le juggernaut se nourrit continuellement et laisse derrière lui une traînée de

destruction sauvage. Seul un environnement suffisamment riche en proies pour soulager sa faim peut distraire un juggernaut de son objectif initial.

En raison de leur nature agressive, peu de faits confirmés ont été ajoutés au dossier des habitudes de reproduction des juggernauts. Aucun juggernaut n'a été détenu avec succès en captivité. De nombreuses régions offrent des primes conséquentes pour les peaux de juggernauts.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
17	6	5	42	1	3	1
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
9	4	6	6	8	2	

Déplacement : 15 / 45

Compétences : Combat à mains nues 4, Course 5, Perception 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes : VD 24P, PA -3), Armure renforcée 12, Immunité (feu, froid, pathogènes, toxines), Peur, Sens accrus (ouïe, odorat, détection du mouvement), Voracité

Notes : Allonge +4

LICORNE

Unicornis validus

Habitat : avec les chevaux sauvages, dans les plaines ouvertes.

Répartition géographique : partout.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : une licorne ressemble à un cheval doté d'une corne unique d'un mètre de long qui s'élève du centre de son front. Si leur robe est communément d'un blanc immaculé, il arrive souvent aussi que leurs robes et leurs marques soient similaires à celles des chevaux avec lesquels elles se croisent.

Habitudes : les licornes sont des herbivores diurnes. Elles parcourent les prairies ouvertes, en broutant la végétation d'une région jusqu'à ce qu'elle soit épuisée ou que des prédateurs fassent irruption. Si les rencontres avec des spécimens solitaires sont courantes, ces animaux se trouvent le plus souvent en compagnie d'un petit troupeau de chevaux sauvages ordinaires. Elles ne sont pas facilement apprivoisées et la captivité diminue leur durée de vie de manière spectaculaire. Les licornes ne sont pas territoriales, mais se battent si elles se sentent acculées.

Les licornes s'accouplent de préférence avec des chevaux, ce qui a conduit à de considérables débats à propos de leur classification scientifique. De plus, un petit groupe de chevaux donné ne comprendra jamais plus d'une seule licorne adulte, ce qui suppose que les licornes communes ne s'accouplent pas entre elles. La corne d'une licorne ne commence pas à se développer avant que celle-ci n'atteigne la maturité, au cours de sa deuxième année.

RECHERCHE PAR MOT-CLÉ ÆTHERPEDIA : variantes de licorne

La grande licorne (*Unicorn magnus*) se différencie principalement par le fait qu'elle vit en compagnie de ses congénères plutôt qu'en compagnie de chevaux ordinaires. Ces variantes sont plus résistantes à la pollution, bien qu'elles aient tendance à habiter les montagnes.

On pense que la licorne buffle d'Asie du Sud-Est (*Bubalis unicornis*) est une espèce éveillée sans lien de parenté. En plus d'une corne unique, ce spécimen possède également une armure chitineuse épaisse entrelacée dans sa fourrure.

La licorne cervidée (*Cervus unicornis*) se trouve dans toutes les forêts d'Europe et d'Asie mineure, en compagnie de cerfs élaphe communs ordinaires de la même façon que la licorne commune s'associe aux chevaux.



Environ un tiers seulement de leur progéniture se développe en tant que licornes. De manière similaire, chez les chevaux ordinaires, un petit pourcentage d'entre eux donne naissance à des licornes chaque année. Les métagènes liés au développement des licornes ont été identifiés, mais les tentatives de clonage ont échoué partout dans le monde.

Les cornes de licorne sont prisées par les enchanteurs. En dépit de l'illégalité du braconnage des licornes dans la plupart des juridictions, le trafic de talismans demeure vivace.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
7	5	5	7	4	4	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
4	1	6	5	9	1	

Déplacement : 25 / 120

Compétences : Combat à mains nues 3, Contresort 6, Perception 4

Pouvoirs : Arme naturelle (Corne : VD 5P, PA -1), Garde magique, Immunité (pathogènes)

Faiblesse : Allergie (polluants, Grave)

Notes : Allonge +1

PÉGASE

Equus volatilis amplus

Habitat : plaines et prairies.

Répartition géographique : Europe centrale et méridionale.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : le pégase est un cheval ailé, comme décrit dans la mythologie grecque. Il mesure 1 mètre 80 au garrot pour en moyenne 350 kilogrammes. Une paire de puissantes ailes semblables à celles d'un oiseau se situent juste derrière et au-dessus des pattes antérieures. Une fois les ailes déployées, l'envergure du cheval est de presque 8 mètres. Un pégase est couvert d'une courte fourrure, habituellement blanche ou rouanne. La couleur des plumes des ailes correspond à celle de la robe du pégase.

Habitudes : le phénotype *equus* a été donné au pégase. Bien qu'il puisse voler, le reste de sa morphologie correspond à celle d'un cheval. La dynamique du vol du pégase implique un court galop bondissant afin d'obtenir suffisamment d'air sous ses ailes pour produire une poussée.

Les pégases sont des herbivores qui dévorent un montant considérable de végétation. Ils pillent les vergers à la recherche de fruits, les clôtures n'étant pas une barrière pour eux. Ils se rassemblent en troupeaux vaguement affiliés de dix à vingt-cinq animaux pour s'assurer une sécurité mutuelle en paissant. Lors de la période de reproduction, les pégases engendrent un poulain par an voire des jumeaux en de rares occasions. Bien qu'appartenant à une espèce précoce, quelques minutes après sa naissance, le poulain de pégase n'est en mesure que de galoper, pas de voler. Dans les six à huit mois qui suivent, au moins un individu du couple reste

au sol afin de protéger le poulain jusqu'à ce que ses ailes se renforcent suffisamment pour qu'il puisse voler. Pour cette raison, les braconniers essaient de capturer les pégases au printemps, après qu'ils aient mis bas. Le pégase effectue une courte migration, de l'Europe centrale en été, vers l'Europe méridionale (l'Italie et la Grèce) l'hiver.

La seule menace grave envers les pégases est le vaste marché noir concernant les chevaux ailés. Les nations ont été forcées de mettre la race sur la liste des espèces en voie de disparition, bien qu'il soit illégal de posséder un pégase dans de nombreux pays. Il est difficile de les élever en captivité, ce qui alimente également le marché noir.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
8	5	6	7	2	4	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	2	6	4	10	2	

Déplacement : 40 / 90 (en vol ou en course)

Compétences : Combat à mains nues 3, Course 3, Perception 3, Vol 4

Faiblesse : Exigence alimentaire (fruits)

PLEINE MER

Au-delà du plateau continental s'ouvrent les sombres profondeurs de l'océan. Au sein de ces régions océaniques, sous la profondeur de 100 mètres, existe un crépuscule perpétuel où la lumière du soleil est limitée. À la surface, de gigantesques essaims de petites plantes exploitent l'énergie du soleil et sont la proie des autres animaux. Dans les profondeurs, l'énergie provient des cheminées thermales et des restes en décomposition des créatures vivant près de la surface.

DAUPHIN DES TEMPÊTES

Delphinus periculosis

Habitat : mers et océans tempérés.

Répartition géographique : mer du Nord, mer d'Irlande et mer Baltique.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : le dauphin des tempêtes mesure en moyenne pratiquement 3 mètres de long pour une masse de 75 kilogrammes. Sa surface dorsale est bleu-noir s'estompant graduellement en couleurs plus claires sur la face ventrale. Il possède un long bec dont la mâchoire comprend 60 dents s'encastrent les unes dans les autres.

Habitudes : le dauphin des tempêtes est un cousin Éveillé du dauphin (*Delphinus delphis*). Ils vivent en groupes familiaux étendus comprenant six à vingt individus. Ce sont des carnivores diurnes se nourrissant de nombreuses espèces de poissons et de calmars. Ils ont également été observés à nager en groupes mixtes composés d'autres dauphins et de baleines. Les dauphins des tempêtes sont capables de plonger à des profondeurs atteignant 300 mètres et de retenir leur souffle pendant 15 minutes.

L'espèce est menacée car elle souffre d'un faible taux de fécondité et d'un taux élevé de mort-nés et de mutations non-viables que l'on pense être dû à la pollution de l'eau. Les dauphins des tempêtes donnent en moyenne naissance à un ou deux jeunes tous les trois ans et sont très protecteurs vis-à-vis de leurs petits. Les dauphins des tempêtes atteignent la maturité sexuelle en quatre ans, et restent généralement avec leur groupe de naissance. La durée de vie d'un dauphin des tempêtes est de moins de quinze ans en raison de ses affrontements presque constants avec la métahumanité.

Les dauphins des tempêtes sont extrêmement hostiles envers la métahumanité. Ils s'attaquent souvent aux plates-formes pétrolières, aux bateaux et aux ports. Ils s'approchent

RECHERCHE PAR MOT-CLÉ ÆTHERPEDIA : péryton

Le plus proche parent du pégase est le péryton. Le péryton est un cerf commun ailé, ne mesurant qu'un peu plus de 1 mètre 50 au garrot pour une masse de 150 kilogrammes. Son envergure moyenne est de 5 mètres 50. Le péryton arbore d'imposants andouillers et ses incisives sont plus prononcées. À la différence du pégase, toutefois, le péryton est omnivore et connu pour plonger en piqué sur des métahumains sans défense et les projeter au sol grâce à ses andouillers. Il peut alors piétiner la proie de ses sabots et mordre ses victimes de ses dents acérées.

sous un front de tempête inhabituel qui réduit la visibilité et se servent de leurs pouvoirs de projection électrique pour attaquer les navires et perturber leur navigation. Lorsqu'ils passent à l'attaque, il arrive que de multiples groupes de dauphins des tempêtes se rassemblent en groupes plus grands comprenant jusqu'à cents membres. Les dauphins des tempêtes noient les survivants des vaisseaux naufragés et des structures détruites lorsqu'ils attaquent.

Les dauphins des tempêtes sont hautement intelligents et sabotent navires et positions ancrées en bouchant les conduites d'évacuation, en tordant les antennes ou en mastiquant le câblage, lorsqu'ils ne l'arrachent pas purement et simplement. Ils font preuve d'une compréhension limitée du concept d'outil et sont capables d'actionner des leviers ou de faire tourner des roues. Ils sont également très sensibles et résistants à la magie.

En raison de leur agressivité envers les métahumains et de la menace qu'ils font peser sur les transports, les mégacorporations financent des chasses aux dauphins des tempêtes afin de protéger les intérêts corporatistes. Ceci les met en conflit avec TerraFirst!, qui défend les dauphins des tempêtes même au prix de grands risques pour leurs membres eux-mêmes. Ces groupes poursuivent leurs efforts visant à établir une certaine communication avec l'espèce.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
7	5	5	8	4	4	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
5	1	6	4	9	1	

Déplacement : 30 / 60 (en nageant)

Compétences : Arme à distance exotique (Attaque élémentaire) 3, Combat à mains nues 4, Contresort 3, Natation 2, Perception 3

Pouvoirs : Attaque élémentaire (électricité), Conscience, Contrôle météorologique, Engloutissement (eau), Garde magique (Personnel), Lien mental, Mouvement, Sens accru (sonar), Sens magique

Faiblesse : Primitif

HOMARD ABRAMS

Homatus homarus immanis

Habitat naturel : fonds marins, jusqu'à 75 mètres de profondeur.

Répartition géographique : mer du Nord.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : le homard Abrams est un crustacé pourvu d'une solide carapace bleu-vert. Atteignant généralement une longueur de 1 mètre 50, il peut peser plus de 100 kg. La première paire de pattes se termine par d'énormes pinces approchant les 50 cm de long alors que ses autres pattes lui permettent de marcher sur les fonds marins, ou sur la terre ferme pour de courtes périodes. Son puissant abdomen se termine en une queue dont il se sert sous l'eau pour se propulser en avant et s'éloigner rapidement du danger.

Habitudes : le homard Abrams fut découvert pour la première fois en 2037 lors d'une expédition de recherche maritime des UCAS, menée à 100 km des côtes orientales écossaises. À cause de sa taille et de son lourd exosquelette, on le baptisa du nom du char d'assaut américain utilisé au XX^e siècle. Les tests génétiques effectués par les scientifiques de cette expédition l'identifièrent comme la forme Éveillée du

homard européen (*Homarus vulgaris*). Le homard Abrams est à la fois un chasseur opportuniste et un charognard. Il se nourrit essentiellement de poissons, crustacés ou d'autres invertébrés peuplant les fonds marins, mais il lui arrive aussi de se déplacer sur les côtes pour chasser les oiseaux, en manger les œufs et même devenir un danger pour les baigneurs et plongeurs métahumains ayant le malheur de se trouver sur son chemin lorsqu'il est affamé. Le homard Abrams mue moins fréquemment que les autres espèces de homards. Sa carapace met plus de temps à se former et augmente d'environ 2 mm d'épaisseur à chaque mue qui s'étend sur une période de 7 ans.

Les homards Abrams restent des créatures solitaires la majeure partie de leur existence. Les seules exceptions sont notées en période de migration, lorsqu'ils traversent les zones de frai en formant une longue et unique colonne. De tels cortèges composés de vingt à trente individus ont été aperçus le long des fonds océaniques en direction des mers plus chaudes. Les câbles et filets se trouvant sur leur route sont généralement coupés par les homards Abrams, poussant les ingénieurs à prévoir des « ponts à homards » au-dessus de certains câbles de communication depuis 2040.

Même s'il n'est pas un animal paranormal mortel, le homard Abrams peut s'avérer très dangereux s'il n'est pas manipulé avec soin. Des réservoirs adaptés et autres ustensiles ont été spécialement conçus pour la pêche et la cuisine de crustacés de telle taille. Étant donné que le prix du homard Abrams peut atteindre 100 à 150 nuyens le kilo, les pêcheurs fortunés et restaurateurs étoilés sont prêts à investir dans de tels outils.

♦ En tout cas, ce qui est sûr, c'est que le homard Abrams est sacrément bon dans une assiette. Et plus de problèmes avec la carapace après l'avoir mis dans mon autocuiseur-maison : une vieille citerne aux parois renforcées, une ouverture bien large pour éviter de devoir catcher avec les bestioles à chaque fois. Et hop ! Reste plus qu'à ajouter le beurre et un bon marteau, et je suis prêt pour le déjeuner ET le dîner.

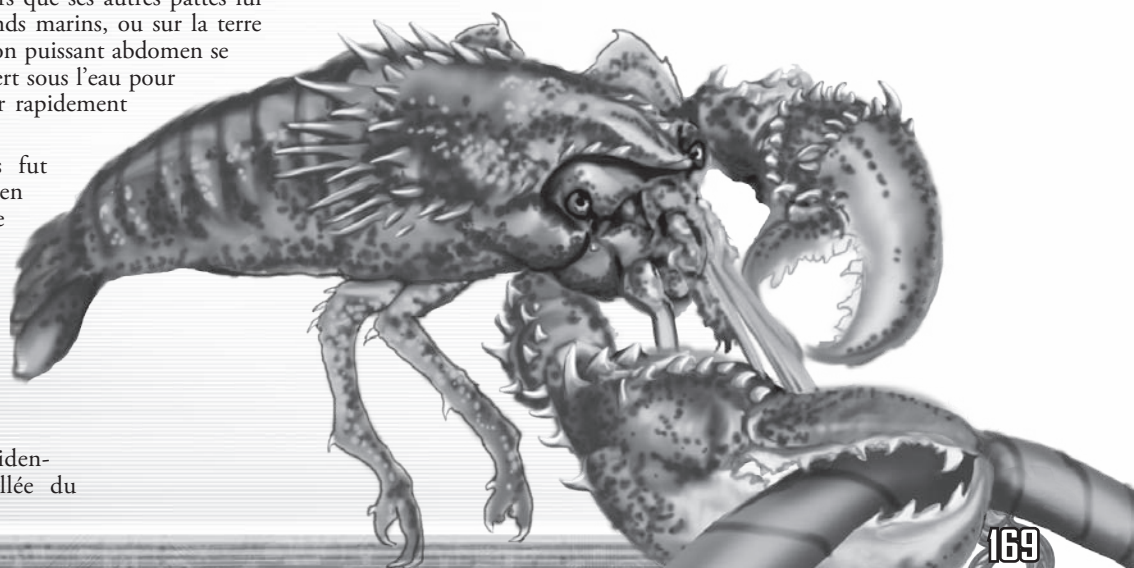
♦ Kane

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
2	3	2	5	1	3
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
4	3	2	6	5	1

Déplacement : 4 / 8 (nage)

Compétences : Combat à mains nues 3, Natation 3, Perception 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Pinces : VD 4, PA -1), Armure renforcée (6), Branchies, Conscience collective, Immunité (poisons), Sens accru (sonar)



KRAKEN

Architeuthis megagiganteus

Habitat : océans.

Répartition géographique : partout, bien que la densité de population la plus élevée se situe au large du plateau continental antarctique.

Fréquence : rare.

Identification : les krakens sont d'énormes céphalopodes qui sont le plus souvent pris pour de petites îles flottantes. Sa tête et son corps profilés peuvent dépasser 25 mètres de longueur. Dix de ses douze tentacules mesurent chacun plus de 30 mètres de longueur. Les deux autres, des tentacules plus spécialisés se terminent par des tampons de manipulation ovales et mesurent approximativement 40 mètres de long. Bien qu'aucun spécimen n'ait été capturé vivant, leur masse est estimée à plus de 15 tonnes. Un kraken est principalement blanc, mais peut être marbré de bleu et de brun. Sa tête est blindée par un exosquelette de calcium et un bec puissant s'étend sous sa surface ventrale.

Habitudes : vu que la majorité du cycle de vie des krakens se passe dans les plus grandes profondeurs de l'océan, les métahumains en savent très peu à son sujet. La plupart des interactions des métahumains avec les krakens se produisent à la surface de l'océan, particulièrement au-dessus des eaux profondes. Les spécimens solitaires sont attirés par les navires de haute mer. Ils les attaquent — les confondant vraisemblablement avec une proie animale — et réussissent bien souvent à les couler. Hormis les bâtiments militaires, il existe très peu de navires capables de se défendre efficacement face à une attaque de kraken.

Les rapports d'attaques de kraken sur des bateaux sont rares. Seules six attaques confirmées furent enregistrées en 2071. Toutefois, seul l'un de ces six bateaux survécut à la rencontre.

Aucun kraken n'a jamais été capturé vivant. Les restes d'un spécimen qui attaqua le super porte-avions Ares Apollo en 2048 furent utilisés pour la majorité des analyses anatomiques. Les données du génotype confirment que le kraken est une variante Éveillée du calmar colossal. L'analyse du tube digestif de ce spécimen montra les restes d'une baleine à bec ainsi que de plusieurs pièces du blindage de la coque de l'Apollo. Les cicatrices de ventouses ainsi qu'une analyse digestive des restes d'une baleine à bec suggèrent que ces animaux peuvent également se nourrir des krakens. Fait effroyable, le kraken qui attaqua l'Apollo était une femelle et portait plus de 12 000 œufs immatures et non fécondés. On suppose que seul un très faible pourcentage des nouveau-nés d'un kraken survit à l'âge adulte.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
13	5	4	20	1	3	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
5	1	6	3	7	1	

Déplacement : 30 / 90 (en nageant)

Compétences : Combat à mains nues 5, Filature 4, Infiltration 4, Natation 4, Perception 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Constriction : VD 12P, PA -2), Armure (9 / 12), Couleur adaptative

Faiblesse : Allergie (lumière du soleil, Légère)

Notes : Allonge +6

LICORNE DES MERS

Monodon novalis

Habitat : eaux arctiques, généralement près du plateau continental.

Répartition géographique : océan Arctique.

Fréquence : courante.

Identification : ces cétacés peuvent dépasser 4 mètres de longueur et leur unique corne peut dépasser de leur front d'encre

2 mètres supplémentaires. Une licorne des mers mâle peut peser plus de 1 tonne 500, tandis que les femelles sont nettement plus petites avec une masse approximative d'une tonne. Ces animaux sont gris foncé du côté dorsal s'estompant vers le blanc sur la surface ventrale. La teinte de leurs cornes est soit d'un blanc parfait, soit d'un doré pâle.

Habitudes : la licorne des mers est un cétacé carnivore Éveillée apparenté au narval (*Monodon monoceros*). Si la corne du narval est en réalité une défense, celle de la licorne des mers sort de son front, tout comme celle de la corne de la licorne commune. À la différence du narval également, la licorne des mers est fortement tributaire de sa corne en ce qui concerne la chasse. Lorsqu'il trouve une proie (ce qui inclut la plupart des poissons et des cétacés), ce cétacé agressive la charge et tente de la transpercer de sa corne. Si la tentative réussit, le prédateur arrache alors la peau de sa victime par frottement sur une masse de glace ou de terre avoisinante avant de la dévorer. En cas de tentative infructueuse, le cétacé répète sa charge jusqu'à ce que la proie meure ou parvienne à s'échapper.

La majorité des rencontres avec des licornes des mers se font avec des animaux solitaires. Durant la saison des amours, toutefois, elles peuvent se rassembler en très grands groupes d'individus, pouvant dépasser 200 membres. Ces rassemblements sont l'occasion instinctive pour cette espèce de s'accoupler. De plus, ces groupes sont également capables de chasser des créatures bien plus grosses à cette période, et de manière coordonnée. En 2063, un large groupe a attaqué et coulé un chalutier de 20 mètres. Des rencontres similaires ont été rapportées de manière anecdotique mais sans être confirmées.

En tant que mammifères marins, les licornes des mers sont protégées de la chasse par les traités internationaux qui remontent au XX^e siècle. En dépit de cela, les enchanteurs prisent particulièrement les cornes de ces animaux. Une licorne des mers qui a perdu sa corne perd également sa capacité de chasse et meurt rapidement de faim.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
7	4	4	8	1	4	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	1	6	3	8	1	

Déplacement : 15 / 50 (en nageant)

Compétences : Combat à mains nues 4, Contresort 4, Natation 4, Perception 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Corne : VD 6P, PA -2), Immunité (pathogènes), Garde magique, Sens accru (sonar)

MÉGALODON

Carcharodon neomegalodon

Habitat : eaux océaniques, au large du plateau continental, à des profondeurs allant jusqu'à 750 mètres.

Répartition géographique : partout.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : ces énormes requins peuvent atteindre une taille allant jusqu'à 16 mètres de longueur et peser plus de 35 tonnes. Leur face dorsale est d'une couleur bleu-gris sombre qui s'estompe pour devenir blanche sur la surface ventrale. Ils montrent un motif irrégulier de stries noires unique à chaque spécimen qui leur procure un camouflage supplémentaire. L'ouverture de la gueule du requin peut atteindre 3 mètres de bord à bord et est remplie de rangées de crocs dentelés, sans cesse perdus et renouvelés.

Habitudes : ces prédateurs agressifs attaquent pratiquement n'importe quoi qui puisse se trouver dans l'eau. Comme pour la majorité des requins, le mégalodon doit constamment nager afin que l'eau continue à circuler à travers ses ouïes. Lorsqu'il nage, il est toujours à la recherche d'une présence de sang dans l'eau. Lorsqu'il détecte le sang, il nage rapidement vers sa source. Dans de nombreux cas, lorsqu'un mégalodon arrive



sur place et trouve un prédateur plus petit en train de se nourrir, il dévore tout simplement ce prédateur en plus de sa nourriture. Dans les cas où plusieurs mégalodons sont attirés par la même source de sang, il arrive qu'ils s'attaquent les uns les autres, mus par une frénésie de sang.

Les cas de mégalodons solitaires s'en prenant à des bateaux ne sont pas inhabituels. Toutefois, dans certains cas, trois à cinq mégalodons se réunissent en groupe et chassent de manière coordonnée. Lorsque cela se produit, ces groupes prennent pour cible des proies encore plus grosses. Des grandes baleines bleues ont été tuées par des groupes de mégalodons et certains rapports font état d'un groupe qui aurait même une fois tenté d'attaquer le Dragon marin. Il existe plusieurs cas confirmés de bâtiments militaires attaqués par un groupe de mégalodons. Dans les cas où une meute coopère déjà avant de trouver une proie, les mégalodons sont beaucoup moins susceptibles d'entrer dans une frénésie de sang.

Ces animaux féroces tentent de dévorer tout ce qui se trouve dans l'eau. Cette tendance à attaquer pratiquement n'importe quoi a rendu très difficile l'identification de leurs proies animales de prédilection. Les autopsies pratiquées sur des restes de mégalodons échoués ont montré une grande variété d'objets présents dans le tube digestifs de l'animal. Des restes de sirène, de thon, de dauphin et de calmar y furent trouvés, mais aussi des barils de pétrole, des gilets de sauvetage et, dans un cas, une moto entière.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
15	5	5	12	1	3	1
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	2	6	5	8	2	

Déplacement : 20 / 80 (en nageant)

Compétences : Combat à mains nues 6, Filature 2, Natation 4, Perception 4, Pistage 4

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 12P, PA -4), Armure (6 / 8), Régénération, Sens accrus (odorat)

MEISTERSINGER

Megaptera Palestrina

Habitat : océans et mers.

Répartition géographique : partout.

Fréquence : rare.

Identification : la meistersinger (« maîtresse de chant ») est une baleine à bosse Éveillée qui mesure en moyenne 26 mètres de longueur pour un poids de 55 tonnes. Ses nageoires sont de forme allongée et, plutôt qu'une nageoire dorsale, elle porte de sept à douze petites bosses sur le dos. Son crâne est aussi nettement plus grand. La coloration de sa peau est semblable à celle de ses sœurs ordinaires.

Habitudes : la meistersinger est une gentille géante, qui parcourt les océans en filtrant le krill et les petits poissons tout en émettant leur fameux chant de baleine. Rien ne les importune si ce n'est occasionnellement une flotte de pêche à la baleine qui les confond avec une baleine à bosse. Les meistersingers voyagent en groupes comportant jusqu'à quinze membres, suivant les périodes de chasse ou de reproduction. La période de gestation des femelles est de douze mois et elles peuvent procréer tous les deux ans. Certains spécimens de baleines à bosse normales se sont avérées vivre plus de deux cents ans. On postule que les meistersingers vivent plus longtemps que cela.

La meistersinger a été la cause de la disparition en mer de flottes de pêche à la baleine et de navires de fabrique de conserves. Des enregistrements vidéo ont montré des vagues de la taille de celles d'un tsunami engloutissant les navires et les énormes baleines en train de cabosser les coques. Une meistersinger qui jaillit hors de l'eau est une chose qu'il faut voir dans sa vie, sauf pour un certain équipage dont le navire s'est brisé sous le choc du corps de la meistersinger, d'après le

rapport. L'initiateur de cet incident enregistré reste à déterminer. Suite à de telles attaques, c'est la disparition en mer de plus de quatre-vingts membres d'équipage qui a été confirmée. D'un autre côté, des rapports existent faisant état de meistersingers ayant sauvé au moins autant de vies en aidant les navires en perdition conjointement avec des dauphins et des otaries ou en créant comme par magie une zone d'eaux calmes au milieu d'une tempête.

Si l'on n'a toujours pas interprété la signification de leur chant, certains mages ont été en mesure de communiquer avec des meistersingers par des moyens magiques. Les problèmes de traduction et les différences psychologiques rendent impossible une compréhension poussée, mais on pense qu'elles seraient des historiennes qui racontent leurs histoires en chantant pendant leurs voyages. Certains affirment que leurs connaissances et leur tradition orale sont aussi anciennes que la majorité des légendes draconiques. Certaines des NAO ont présenté la requête que la meistersinger soit reconnue comme une espèce consciente et que les mêmes droits devraient leur être accordés.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
20	5	4	20	4	4	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
5	3	6	6	8	1	

Déplacement : 20 / 40 (en nageant)

Compétences : Combat à mains nues 2, Natation 4, Perception 5

Pouvoirs : Arme naturelle (Jaillir de l'eau : VD 9P, PA 0), Compulsion, Conscience, Contrôle animal (poissons, mammifères aquatiques), Englutissement (eau), Influence, Immunité aux armes normales, Lien mental, Peur, Projection sonore, Recherche, Sens accrus (sonar), Sens magique

Faiblesse : Exigence alimentaire (krill), Primitif

NÉOTORTUE LUTH

Dermocheilus novalis

Habitat : océans profonds, elles migrent vers les plages bordant l'océan pour la ponte et la défense de leurs nids.

Répartition géographique : golfe du Mexique et parties tropicales de l'océan Atlantique.

Fréquence : rare.

Identification : ces énormes tortues de mer peuvent atteindre une longueur de plus de 3 mètres pour une masse allant jusqu'à 1 tonne. Comme sa cousine ordinaire, la tortue luth (*Dermocheilus coriacea*), le corps de la néotortue est recouvert d'une carapace souple plutôt que d'une coquille osseuse. Le dos de la « coquille » consiste en une peau dense et huileuse qui aide également la tortue à réguler sa température corporelle. La carapace est parsemée de petits os lui offrant structure et rigidité. Chacun de ses quatre membres est une puissante nageoire, ce qui fait de la néotortue une nageuse plus rapide qu'il n'y paraît.

Habitudes : on pense que les néotortues sont des prédateurs, mais leur régime alimentaire varie. Leurs proies doivent être suffisamment petites pour que l'animal puisse les avaler en entier, car il ne dispose pas des dents et des griffes nécessaires pour pouvoir les déchiqueter efficacement. Il est intéressant de noter que sa morsure est suffisamment puissante pour briser les os des métahumains, ce qui permet sans aucun doute à la tortue de pouvoir se défendre si nécessaire. Toutefois, la morsure de la néotortue ne constitue pas son principal mécanisme de défense. Au lieu de cela, elle compte sur sa capacité magique à pouvoir obliger une cible à plonger au fond de l'océan en guise de moyen de défense. Contre les prédateurs aquatiques, ceci donne amplement le temps à la tortue de s'échapper. Contre les prédateurs terrestres, cette capacité tend à avoir des conséquences mortelles.

Ces tortues de mer se distinguent de toutes les autres par leurs pratiques de reproduction. Bien que l'accouplement se

produise en mer, le couple revient ensemble à la plage de nidification de la femelle. Là, la mère pond une couvée de plus de cents œufs qu'elle enterre promptement dans le sable sec au-delà du point le plus élevé de la ligne de marée. Pendant les 70 jours suivants, le couple défend ensuite son nid contre tout intrus, principalement en obligeant les intrus à plonger au fond de l'océan et à y rester.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
8	3	3	5	4	3	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	2	6	4	6	1	

Déplacement : 4 / 12 (en nageant)

Compétences : Combat à mains nues 5, Contresort 4, Natation 5, Perception 2, Pistage 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 4P, PA 0), Armure (4 / 7), Compulsion, Garde magique, Mouvement

Faiblesse : Vulnérabilité (mercure)

Notes : on peut également rencontrer, bien que peu souvent, une variante d'eau douce (*Dermochelys potami*) dans le Mississippi et dans les Grands lacs.

RAIE DU DIABLE

Manta phobi

Habitat : océans tropicaux.

Répartition géographique : au nord, aussi loin que l'État libre de Californie, la Floride méridionale et le Golfe du Mexique et au sud, aussi loin que les côtes de l'Amazonie.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : la raie du diable est une raie manta d'une envergure de 8 mètres qui pèse approximativement 2 tonnes. Sa surface dorsale est noire avec des marques blanches sur la surface ventrale. Sa colonne vertébrale est surélevée et sa queue légèrement allongée se termine par une pointe venimeuse. Elle possède deux rangées de minuscules dents tranchantes.

Habitudes : la raie du diable est une espèce Éveillée de raie manta (*Manta birostris*). Si la variante ordinaire est un animal filtreur, la raie du diable englutit les poissons les plus petits. C'est une nageuse rapide qui chasse en agitant les nageoires près d'un banc de poissons et en aspirant les poissons grâce à la dépression créée. La raie du diable peut également sauter hors de l'eau et planer. Elle peut sauter dans les airs jusqu'à 12 mètres de haut et plane généralement sur 70 mètres, bien que des satellites de détection lointaine l'ait déjà observée planer pendant plus de 100 mètres. Si elle repère un banc de poissons proche d'elle, la raie saute hors de l'eau et atterrit lourdement sur le banc. Le choc assomme les poissons, permettant à la raie du diable de s'alimenter à peu de frais. On peut entendre à des kilomètres de distance le son produit par cette technique de chasse, lorsque la raie claque à la surface de l'eau, en atterrissant. La masse même de la raie du diable lui permet d'infliger des dégâts significatifs à des objets allant jusqu'à la taille d'un petit bateau.

Lorsqu'elle ne chasse pas, elle nage tranquillement à quelques mètres sous la surface. Les plongeurs peuvent parfois faire de la « raie-stop » en s'agrippant au bord avant de son corps. À la différence d'une raie manta ordinaire, la raie du diable est munie d'un dard et, si elle est provoquée ou nerveuse, utilise sa queue telle un fouet sur la cible incriminée.

La raie du diable donne naissance à un à deux jeunes après une période de gestation de quatorze mois. La progéniture de la raie du diable pèse 10 kilogrammes à la naissance. Ces jeunes atteignent l'âge adulte en cinq ans et peuvent vivre jusqu'à quinze ans dans la nature.

Le nom de raie du diable provient des pêcheurs qui se sentent en concurrence avec ces raies pour attraper les poissons. Les pêcheurs à la ligne ressentent souvent un pressentiment qui les conduit à ranger leurs cannes et à s'en aller.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
11	3	5	8	2	3	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
4	2	6	4	8	1	

Déplacement : 25 / 60 (en nageant)

Compétences : Combat à mains nues 2, Gymnastique 3 (Saut +2), Natation 4, Perception 2

Pouvoirs : Peur, Venin (Vecteur : Injection, Vitesse : 5 Tours de combat, Puissance : 5, Effet : Dommages physiques, Nausée)

REQUIN TORPILLEUR

Portheus velocis

Habitat : eaux océaniques tropicales et subtropicales à des profondeurs allant jusqu'à 150 mètres.

Répartition géographique : océan Pacifique.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : cette variante Éveillée du requin bleu atteint 5 mètres de long pour une masse allant jusqu'à 1 tonne. Sa tête en forme de dôme est lourdement blindée par des calcifications osseuses qui donnent au requin un aspect similaire à celui d'une torpille. Les yeux et la mâchoire du requin se trouvent tous deux derrière la grande arête frontale qui leur sert également de protection. Une autre particularité inhabituelle chez le requin torpilleur est l'absence d'aileron dorsal. La coloration peut varier du noir à un gris-bleu pâle.

Habitudes : le requin torpilleur est un prédateur solitaire qui cible un large éventail de proies. La majorité de son régime alimentaire se compose de petits poissons et calmars. Toutefois, son arête frontale convient admirablement pour s'en prendre à de bien plus grosses proies. Comme de nombreux requins, le requin torpilleur est attiré par l'odeur du sang dans l'eau. Il est capable de sentir quelques gouttes de sang, indicateur manifeste d'une proie blessée, à une distance de plusieurs kilomètres. Le requin se déplace alors rapidement vers la source de l'odeur de sang.

La présence ou non d'autres prédateurs dans la région, en particulier des autres espèces de requin, détermine les actions suivantes du requin torpilleur. Si de gros prédateurs sont présents, le requin prend souvent de la vitesse jusqu'à atteindre rapidement sa vitesse maximale et se sert de son arête osseuse frontale afin de percuter un adversaire. Ainsi, un autre prédateur peut subitement devenir sa proie. Si aucun autre prédateur n'est présent, le requin torpilleur dévore les proies les plus petites ou se sert de son attaque bélier pour achever les proies plus grosses. Dans ces situations, le seul prédateur qu'il n'attaque pas est un autre requin torpilleur. Il existe de nombreux cas répertoriés faisant état de requins torpilleurs confondant de petits bateaux avec des prédateurs dans ce genre de situation et les endommageant sérieusement en leur rentrant dedans.

Les requins torpilleurs sont exceptionnels en ce qu'ils peuvent rester immobiles dans l'eau. En déplaçant sa mâchoire, cette espèce est capable de faire en sorte que l'eau circule à travers ses ouïes. La majorité des autres requins sont tenus d'être toujours en mouvement afin de pouvoir respirer.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
7	5	4	8	1	3	1
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	1	6	7	2		

Déplacement : 15 / 70 (en nageant)

Compétences : Combat à mains nues 5, Natation 5, Perception 1, Pistage 1

Pouvoirs : Arme naturelle (Arête frontale : VD 8P, PA 0), Armure (3 / 5), Sens accru (odorat)



SIRÈNE

Merhomo illecebrae

Habitat : eaux océaniques, tropicales et subtropicales.

Répartition géographique : partout.

Fréquence : courante.

Identification : la sirène est une variante Éveillée de l'otarie de Californie (*Zalophus californianus*). La partie postérieure de son corps ainsi que la tête ressemblent beaucoup à celles de l'espèce ordinaire. Toutefois, l'animal se caractérise distinctement par sa crinière de poils qui flotte le long de son dos. Les sirènes se caractérisent également par une paire de bras se terminant par des mains à quatre doigts, palmées et griffues, et qui remplacent leurs nageoires antérieures. Les sirènes femelles, mais aussi les sirènes mâles, possèdent des mamelles prononcées. Les spécimens mesurent jusqu'à 2 mètres 10 de long pour un poids de plus de 350 kilogrammes.

Habitudes : les sirènes sont des prédateurs marins agressifs et nageant rapidement. Leurs principales proies comprennent poissons côtiers et mollusques, mais les groupes de sirènes sont capables de s'attaquer à des proies bien plus grosses, y compris les métahumains. Ces mammifères marins approchent leurs proies par de rapides mouvements ondoyants et se servent ensuite de leurs griffes pour infliger de graves blessures. Elles engloutissent tout rond les petites proies, tandis que les plus gros animaux sont déchiquetés en morceaux plus petits par leurs membres antérieurs et leurs dents.

Lorsqu'elles prennent pour cible des nageurs terrestres tels que les métahumains, les sirènes noient généralement leurs victimes en agrippant la proie avec leurs membres antérieurs et en la maintenant sous l'eau. Étant donné qu'une sirène est capable de retenir sa respiration pendant plus d'une heure et qu'il est possible que de multiples sirènes œuvrent ensemble contre ce type de proie, cette tactique de chasse s'avère extrêmement efficace. Certains témoignages (confirmés) font état de sirènes abordant de petits bateaux en pleine mer et poussant les membres d'équipage par dessus bord afin de se nourrir. Les prévisions météorologiques incluent de nos jours des bulletins indiquant les régions à éviter lorsque de grands groupes de sirènes sont repérés.

Les groupes de sirènes se déplacent et chassent en groupes familiaux polygames de dix à trente membres. Plusieurs fois par an, de multiples groupes fusionnent pendant quelques semaines, avant de se diviser à nouveau par la suite en différents groupes. Bien que les jeunes restent avec leur mère de naissance pendant la première année, ils rejoignent, invariablement et à la première occasion, un groupe différent par la suite. À la différence des tritons, rien ne prouve que les sirènes soient conscientes. Bien qu'elles aboient comme des otaries, rien ne suggère que ces aboiements constituent un langage complexe. Aucune preuve n'existe non plus indiquant que les sirènes se servent d'outils.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
4	5	7	6	1	4	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	2	6	2	11	1	

Déplacement : 10 / 60 (en nageant)

Compétences : Combat à mains nues 4, Filature 2, Natation 5, Perception 2, Pistage 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes : VD 4P, PA 0), Sens accru (ouïe)

Faiblesse : Exigence alimentaire (mercure)

SAVANE

Cet environnement d'herbages vallonnés est parsemé d'arbustes et d'arbres isolés. Bien qu'assimilées aux prairies, les savanes se trouvent universellement sous des climats bien plus chauds et sont généralement situés entre une forêt tropicale et un désert.

ASONWU

Chlorocebus Voltae

Habitat : forêts sèches, forêts humides et régions côtières.

Répartition géographique : Afrique de l'Ouest, près des fleuves Sénégal et Volta.

Fréquence : courante.

Identification : cette créature bipède mesure à peu près à 80 centimètres de haut pour une masse moyenne de 7 kilogrammes. Sa fourrure est vert-doré, les mains et les pieds étant pâles. Son visage est recouvert d'une fourrure presque noire striée de fourrure blanche piste sur le front et les joues. Son visage de primate s'orne d'oreilles pointues, de couleur sombre, avec des touffes blanches. L'asonwu a des canines prononcées qui dépassent légèrement de sa gueule. Les doigts et les orteils des asonwu se terminent par des griffes acérées. Pour se déplacer, il alterne entre une posture bipède ou quadrupède, selon la vitesse à laquelle il souhaite se déplacer.

Habitudes : les asonwus sont carnivores, se nourrissant de toute proie qu'ils parviennent à attraper. À la différence de l'agropelter, l'asonwu vit en meutes sociales comprenant jusqu'à 50 membres adultes et ils sont capables de combiner leurs attaques pour abattre de grosses proies. Certains membres paralysent leur proie par de rapides morsures et, une fois que la proie ne peut plus courir, la meute fond sur elle, les autres membres s'attaquant à la gorge et aux yeux. On a constaté qu'ils pouvaient abattre des créatures aussi grandes que des éléphants et des hippopotames nains. Les asonwus ne sont pas conscients, mais ils font montre de la capacité de se servir d'outils simples afin de briser des os pour en recueillir la moelle ou de se servir de branches et de pierres comme armes.

Les asonwus ont une hiérarchie très structurée qui inclut le massacre de la progéniture des rangs inférieurs pendant la saison des amours. Les asonwus se reproduisent pendant la saison des pluies et ont un petit par an.

Ils sont connus pour porter une maladie endémique qui peut provoquer des démangeaisons, des tremblements et pour causer finalement la folie et la mort cérébrale si elle n'est pas traitée. En Asamando, il se dit que la reine nourrit des tribus d'asonwus le long du fleuve Volta en guise d'agent de dissuasion pour ceux qui tentent d'entrer illégalement. Les asonwus sont considérés comme des esprits mauvais capables d'apporter malheur et maladie à un village. De nombreuses tribus locales créent des idoles d'asonwus pour les apaiser et les tenir à l'écart de leurs villages. Les études de ces rituels montrent leur réussite, mais la raison en est inconnue. Il se peut que les sculptures soient intimidantes pour ces animaux.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
2	4	3	3	2	4	4
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
2	2	6	4	7	1	

Déplacement : 15 / 30

Compétences : Armes contondantes 2, Combat à mains nues 4, Escalade 4, Filature 2, Infiltration 2, Perception 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes / Morsure : VD 3P, PA 0), Conscience collective, Pestilence (Vitesse : 6 heures, Puissance : 8, Effet : Désorientation, Tremblements), Sens accru (odorat, ouïe, vision nocturne)

ÉKYÉLÉBENLÉ

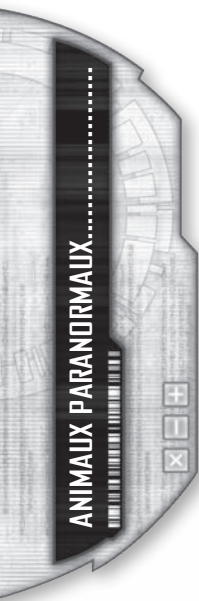
Dendroaspis batrachea

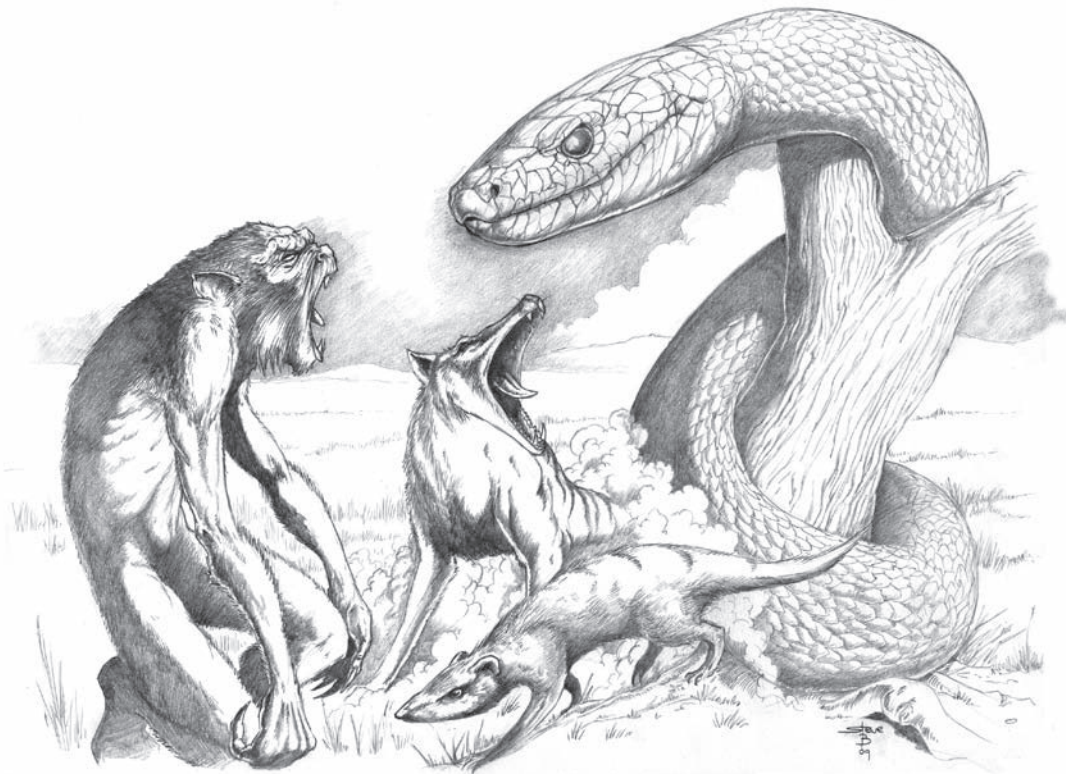
Habitat : savanes.

Répartition géographique : Afrique centrale et occidentale.

Fréquence : rare.

Identification : l'ékyélébenlé est un serpent vert clair qui peut atteindre 6 mètres de long pour une masse de 150 kilogrammes.





TRANSMISSION.....

Habitudes : les ékyélébenlés sont une variante très agressive du mamba vert (*Dendroaspis angusticeps*). Ils chassent toute proie de la taille d'un nain ou plus petite et sont capables soit de cracher leur venin, soit de le délivrer par le biais d'une morsure. Le venin de l'ékyélébenlé est cinq fois plus toxique que celui du mamba noir et contient de la batrachotoxine.

L'animal est essentiellement arboricole, ne quittant que rarement les arbres, sauf pour se saisir d'une proie ou se prélasser au soleil. Il se nourrit de créatures telles que le gomatia, l'anwuma bavolé et l'asonwu qui escaladent les arbres lors de leurs déplacements à travers la jungle, ainsi que de primates ordinaires et d'oiseaux. Une fois qu'il a tué sa proie, l'ékyélébenlé la traîne très haut dans la cime des arbres avant de se nourrir.

Les ékyélébenlés pondent de six à dix œufs dans le creux d'un arbre, au sein d'un amas de végétation en décomposition. Les nouveau-nés, bien que ne mesurant que 60 centimètres de long à la naissance, sont tout aussi toxiques que leurs parents. L'ékyélébenlé ne s'occupe pas de ses jeunes avant ou après la naissance, car il n'a aucun prédateur naturel.

Si le venin de novascorpion est mortel, des expéditions se sont montées afin de chasser les jeunes ékyélébenlés pour leur

venin. Il est trop difficile de dresser ou d'élever une espèce aussi agressive. Chasser un ékyélébenlé adulte est un défi difficile, même avec un soutien magique. Un couvre-chef spécial est recommandé lors de déplacements à travers le territoire des ékyélébenlés, car en effrayer pourrait avoir comme conséquence de se faire asperger de venin.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
4	6	2	6	1	5	1
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
4	2	6	3	7	1	

Déplacement : 10 / 20

Compétences : Combat à mains nues 4, Contresort 4, Escalade 5, Perception 4

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 4P, PA 0), Garde magique (Personnel), Immunité (pathogènes, toxines), Sens accrues (odorat, vision thermographique), Venin (voir ci-dessous)

MANGOUSTE VIF-ARGENT

Herpestes illustris

Habitat : forêts, savanes ou broussailles, jamais loin de l'eau.

Répartition géographique : Afrique subsaharienne, Égypte, Espagne et Portugal.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : la mangouste vif-argent possède un corps mince, d'approximativement 1 mètre de long, plus une queue de 80 centimètres, avec un museau pointu et de petites oreilles. Sa masse moyenne est de 3 à 4 kilogrammes et sa fourrure est gris-brun, avec une pointe noire sur la queue. Ses pattes postérieures sont nues et ont la texture du cuir. Elle a des dents carnassières fortement développées dont elle se sert pour cisailer la viande.

VENIN D'ÉKYÉLÉBENLÉ

Vecteur : Contact

Vitesse : 1 Tour de combat

Pénétration : 0

Puissance : 8

Effet : Dommages physiques, Cécité (voir ci-dessous)

L'ékyélébenlé crache ce puissant venin sur ses victimes. Si la Puissance de la toxine après le test de résistance au poison dépasse la Constitution de la cible, celle-ci sera aveuglée et ne pourra rien voir pendant 1 heure. Si la cible obtient un échec critique sur le test de résistance, la cécité sera permanente.

Habitudes : cette mangouste Éveillée est une créature carnivore et diurne se nourrissant de petits animaux, d'oiseaux (et de leurs œufs) et de serpents. Une des exigences alimentaires principales de la mangouste vif-argent est le venin de serpent, aussi chasse-t-elle spécifiquement les serpents venimeux. Lorsqu'elle rencontre un serpent, elle exécute une danse hypnotique dans laquelle elle tourne autour de sa proie tout en tapant du pied et en cognant sa queue sur le sol en rythme. Une fois hypnotisé, le serpent ne peut plus bouger et la mangouste vif-argent se jette sur lui. Cette capacité ne fonctionne pas uniquement sur les serpents mais aussi sur quiconque observe la danse.

La mangouste vif-argent vit en petits groupes comprenant jusqu'à sept adultes, généralement un mâle et plusieurs femelles. L'accouplement a lieu en juillet, et les femelles donnent naissance à deux à quatre jeunes. La progéniture mâle quitte généralement le groupe pour constituer les leurs propres. Les femelles restent plus longtemps et peuvent rejoindre le groupe. Les mangoustes vif-argent sont difficiles à capturer, les braconniers ayant signalé des accès de malchance durant leurs tentatives.

Au Moyen-Orient, les combats organisés entre mangoustes vif-argent et divers serpents Éveillés sont une forme commune de divertissement. Les adversaires incluent aitaras et ékyélébenlés et les paris sur les matches sont courants.

La mangouste vif-argent est très intelligente et peut être dressée à exécuter des tours. Elle est souvent entretenue en tant qu'animal familier afin de tenir la vermine en échec. Les mangoustes vif-argent peuvent vivre jusqu'à 20 ans en captivité. Étant donné qu'elles se nourrissent de n'importe quel petit animal ou oiseau, il est illégal d'importer la mangouste vif-argent dans les CAS, les UCAS, l'État libre de Californie et sur le territoire des NAO.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
1	7	4	1	3	5	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	2	6	5	9	1	

Déplacement : 20 / 35

Compétences : Combat à mains nues 4, Filature 2, Gymnastique 5, Infiltration 3, Perception 3, Pistage 2

Pouvoirs : Accident, Arme naturelle (Morsure : VD 2P, PA 0), Confusion, Immunité (toxines), Mouvement (Personnel), Reflet du désir, Sens accrus (odorat, vision nocturne)

Faiblesse : Exigence alimentaire (venin de serpent)

TACHYPUS

Antilocapra Celeriter

Habitat naturel : prairies, garrigues et déserts.

Répartition géographique : régions occidentales et centrales de l'Amérique du Nord.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : le tachypus ressemble à une petite antilope, mesurant 70 cm au garrot et pesant en moyenne 45 kg. Il possède une paire de cornes assez courtes recourbées vers l'arrière, et dotées chacune d'un petit fourchon pointant en avant. Son pelage de fourrure rase est marron clair sur toute la partie dorsale et s'éclaircit pour tirer vers le blanc au-dessous de l'abdomen. Certains individus, le plus souvent mâles, présentent des stries marron foncé du dos jusqu'à leur museau étroit, d'où émerge une paire de canines protubérantes. Le reste de la dentition est anguleux et souligne la nature carnivore de l'animal. Les pattes se terminent en sabots fendus avec un ergot très prononcé.

Habitudes : l'antilope, ou *antilocapra americana*, est réputée pour sa grande vélocité, ses accélérations soudaines lui permettant d'échapper à ses prédateurs. Elle est généralement citée comme étant le deuxième animal terrestre le plus rapide, avec des pointes enregistrées à 70 km / h. Son cousin Éveillée, le tachypus, est plus rapide encore et carnivore, le mettant à égalité avec le guépard. Le tachypus chasse les lièvres, lièvres cornus et autres petits mammifères qui, du fait de la vitesse extraordinaire de l'animal pouvant atteindre les 120 km / h, ont tôt fait d'être rattrapés. Il est la seule paracréature connue à chasser et manger ses propres géniteurs. En plus de courser et piétiner le petit gibier, il peut éviscérer et empaler ses victimes à l'aide de ses cornes, les assommer à coup de sabots afin de les ralentir ou encore les entailler avec ses ergots. Il émet un sifflement strident proche de celui du serpent, ce qui a généralement pour effet de rendre la proie hésitante à bouger. Mâles et femelles chassent indifféremment, mais tendent à le faire seuls. En présence de plus gros animaux, ils sont méfiants et gardent leurs distances. Les prédateurs, comme le tigre à dents de sabre, ne les distinguent pas des autres antilopes et les chassent de la même façon. Grâce à sa vitesse, le tachypus se retrouve rarement en position de combattre, et choisit la plupart du temps la fuite. Bien qu'il soit déclaré espèce protégée dans la Nation sioux et le Conseil corporatiste pueblo, des chasses préventives de tachypus sont organisées dans toutes les NAO afin de conserver un nombre adéquat de spécimens par rapports aux autres espèces animales.

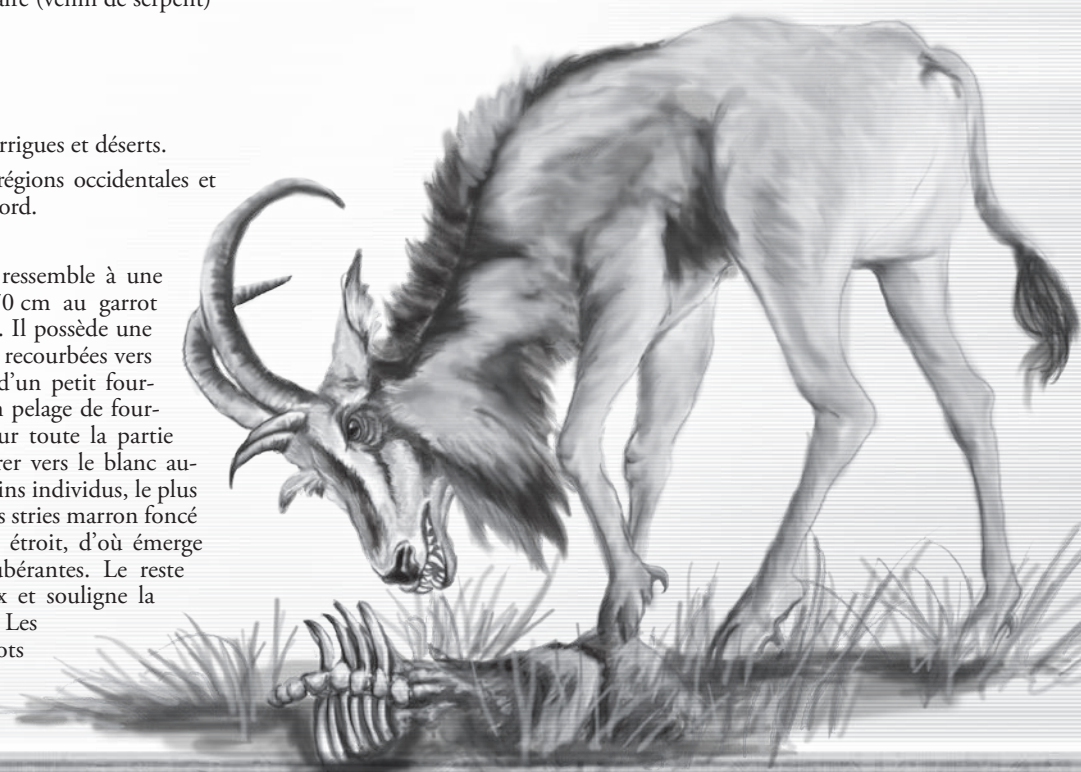
Lors de la saison des amours, les tachypus convergent et s'accouplent dans des lieux spécifiques. Les mâles combattent les uns contre les autres pour les femelles, entraînant parfois par la mort du vaincu. La femelle a une longue période de gestation, durant presque une année (trois cents jours exactement), avant de mettre bas à un bébé tachypus. L'espérance de vie du tachypus avoisine les 18 ans.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
2	3	2	2	1	2	1
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
2	0	6	2	4	1	

Déplacement : 25 / 80

Compétences : Combat à mains nues 3, Course 2, Escalade 3, Perception 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Cornes : VD 3P, PA -1), Arme naturelle (Morsure / Griffes : VD 3P, PA 0), Mouvement



TIGRE DE TASMANIE

Thylacinus cynocephalus

Habitat : forêts, maquis et prairies.

Répartition géographique : Australie et Tasmanie.

Fréquence : rare.

Identification : le tigre de Tasmanie, ou thylacine, est d'apparence vaguement canine. Son museau ressemble à celui d'un lévrier, bien que ses oreilles soient arrondies comme celles d'un grand félin. En guise de comportement d'intimidation, le thylacine est capable de désarticuler sa mâchoire inférieure et de renverser sa tête en arrière, ouvrant sa gueule de plus de 170°. Sa fourrure jaune à brune contraste fortement avec les bandes noires qui lui commencent à mi-chemin du dos et s'étendent le long de sa queue ressemblant à celle d'un kangourou et lui servant à s'équilibrer de la même manière. Les pattes postérieures du marsupial sont bien plus puissantes que ses pattes antérieures et il est bien plus plantigrade qu'un félin ou un chien. Sur de courtes distances, le tigre de Tasmanie est capable de se déplacer par le même mode de locomotion sautillant que le kangourou. Un adulte à maturité s'élève à environ 60 centimètres au garrot pour une masse d'environ 20 kilogrammes.

Habitudes : le tigre de Tasmanie est une bizarrerie de l'évolution convergente qui n'existe que par un caprice de la science. Après s'en être prise aux animaux d'élevage, en particulier les moutons, cette espèce de marsupial a été chassée jusqu'à son extinction en 1936. Bien que sans lien de parenté avec les chiens ou les félins, cet animal montre clairement une similitude avec ces deux espèces prédatrices. En 2006, plusieurs spécimens ont été clonés avec succès à partir de vieux restes. Ceux-ci furent rapidement exhibés dans un certain nombre de zoos australiens et des schémas de reproduction furent établis. Quelques mois après l'Éveil, début 2012, les thylacines disparurent tous des zoos et des laboratoires de recherches la même nuit.

Il fallut plus d'un an avant qu'il ne soit observé à plusieurs reprises dans la nature et encore un peu plus longtemps avant que les paranaturalistes ne soient en mesure de percer le mystère. La capacité magique d'assumer une forme brumeuse fut insufflée simultanément à chaque membre de l'espèce, capacité dont ils se sont promptement servis afin d'échapper à la captivité. On ne sait pas exactement de quelle manière cette singularité du monde paranaturel a survécu au processus de clonage.

Les tigres de Tasmanie sont des carnassiers, des chasseurs solitaires et des prédateurs poursuivants. Ils chassent de préférence de la fin de la journée au début de la soirée. Ils ne sont pas particulièrement sélectifs en ce qui concerne leurs proies, mais le sont toutefois quant aux parties de la proie qu'ils ingèrent, montrant une nette préférence pour le foie et les reins, tandis qu'ils laissent de côté les autres organes et groupes musculaires.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
3	4	4	5	1	4	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
4	1	6	4	8	2	

Déplacement : 10 / 60

Compétences : Combat à mains nues 4, Filature 2, Gymnastique 2 (Saut +2), Infiltration 4, Perception 3, Pistage 2

Pouvoirs : Accident, Dissimulation (Personnel), Forme brumeuse, Sens accrus (goût, odorat)

TAÏGA

Également nommée forêt boréale, la taïga se caractérise par des températures moyennes au-dessous de zéro pendant six mois de l'année. La plupart des arbres capables de survivre dans cet environnement sont des conifères tels que le pin, l'épicéa et le sapin.

CERBÈRE

Canis cerberi

Habitat : des terrains montagneux humides et froids aux forêts boréales.

Répartition géographique : Grèce et États des Balkans environnants.

Fréquence : extrêmement rare.

Identification : le cerbère est un chien Éveillé extrêmement rare doté de la particularité physique d'avoir trois têtes. Il mesure 1 mètre 20 de haut pour une masse de 110 kilogrammes. Sa fourrure courte va du noir au gris avec une épaisse crinière noire et ondulée et une longue queue étroite. Il possède des oreilles redressées semblables à celles d'un loup et des griffes acérées.

Habitudes : les cerbères sont des créatures solitaires et carnassières par nature. Elles chassent les cerfs, les chèvres et les moutons ainsi que les métahumains à l'occasion. Elles se fient à leurs sens affûtés pour traquer leur proie et à leur force pure afin de la poursuivre sur de longues distances sans se fatiguer. Une fois sur la piste de leur gibier, elles poursuivent implacablement leur proie jour et nuit. Elles attaquent avec chacune de leurs trois têtes, bien que cela ne leur procure qu'un maigre avantage, les têtes étant très proches l'une de l'autre. Ces créatures ont l'avantage de l'endurance et ne font que peu de cas de la discrétion, poursuivant leur proie jusqu'à ce qu'elle s'effondre d'épuisement.

Le cerbère n'a pas été particulièrement bien étudié étant donné sa rareté et sa nature recluse. Les parabiologistes étudiant les cerbères n'ont pas été en mesure d'en suivre un pendant plus d'une semaine sans le perdre dans les bois. Selon des sources non confirmées, le cerbère est capable de continuer à combattre après avoir perdu une tête. Aucun autre chien n'a été repéré dans les environs durant l'observation des cerbères, bien qu'on l'ait remarqué une augmentation de l'activité spirituelle à proximité ainsi que les hurlements de plusieurs animaux. On ne sait toujours pas avec certitude si ces hurlements provenaient d'un autre spécimen à gorges multiples ou d'autres chiens. On n'a jamais observé de femelles ni de chiots, bien que l'on pense avoir déjà observé en été des jeunes plus petits à la fourrure plus foncée. Les corporations continuent à affréter des expéditions vers les Balkans afin de mieux étudier le cerbère et toute application de sécurité pour laquelle il serait possible d'utiliser l'animal.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
6	4	5	6	3	6	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
4	2	6	5	11	3	

Déplacement : 15 / 50

Compétences : Arme à distance exotique (Crachat) 2, Combat à mains nues 4, Course 4, Filature 4, Infiltration 3, Intimidation 3, Perception 6, Pistage 4

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 4P, PA 0), Dissimulation (Personnel), Immunité (feu, froid), Mouvement (Personnel), Salive corrosive, Sens accrus (goût, odorat, ouïe, vision nocturne, vision thermographique)

CHEVAL À BOSSES

Equus dromedaries

Habitat : toundra et forêts subarctiques et arctiques.

Répartition géographique : Asie septentrionale, en particulier Sibérie et Mongolie.

Fréquence : courante.

Identification : le cheval à bosses est un cheval puissamment bâti doté des bosses jumelles du chameau domestique (*Camelus bactrianus*). Un cheval à bosses adulte mesure presque 2 mètres au garrot pour une masse de plus de



900 kilogrammes. Son poil est plus dense que celui de n'importe quel cheval ordinaire et varie en coloration du gris au brun foncé, bien que sa couleur puisse changer en fonction du terrain environnant.

Habitudes : les bosses sur le dos de cet animal fournissent une réserve supplémentaire d'énergie et d'eau, lui accordant une endurance accrue, un rayon d'action plus élevé et une résistance au climat plus importante. Ces trois caractéristiques ont fait de ces animaux des montures estimées pour quiconque est forcé de voyager dans le froid de la Sibérie et de la Mongolie, particulièrement chez les tribus traditionalistes. En outre, le cheval à bosses est un puissant animal de bât capable de supporter des charges de 300 kilogrammes lors d'un long voyage. Toutefois, le cheval à bosses n'est jamais totalement domestiqué. Ces animaux demeurent sauvages et sont d'un esprit trop indépendant pour pouvoir être dressés, excepté par les dresseurs les plus doués et les plus patients.

Les chevaux à bosses parcourent leur territoire en troupeaux comprenant jusqu'à 50 spécimens. Ces herbivores diurnes passent la majeure partie de leur temps à paître dans les prairies et à éviter les prédateurs. Face à ces derniers, les troupeaux s'enfuient généralement, même si les étalons se battent pour défendre les jeunes. Au combat, ils se cabrent pour attaquer avec leurs sabots et crachent de grosses boules de mucus collant afin de ralentir leurs adversaires. Ils n'ont pas d'instinct meurtrier et reprennent leur fuite une fois l'ennemi mis hors de combat.

Dans la nature, ces animaux s'accouplent au printemps, moment où s'installe une importante concurrence entre les étalons pour s'approprier les juments. Les poulains naissent au printemps suivant et restent avec le troupeau pendant deux à trois ans. En dépit d'efforts considérables, aucune tentative visant à faire se reproduire en captivité les chevaux à bosses ou à cloner l'espèce n'a abouti. La raison en demeure incertaine, mais est peut-être liée à des influences astrales.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
7	5	5	5	3	4	1
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
4	2	6	3	9	2	

Déplacement : 20 / 100

Compétences : Combat à mains nues 2, Course 5, Infiltration 1, Perception 3

Pouvoirs : Collage, Contrôle animal (équidés), Couleur adaptative, Garde, Mouvement (Personnel)

Notes : le cheval à bosses peut ajouter son attribut Magie aux tests visant à résister aux tentatives de dressage.

HIBOU CRÉPUSCULAIRE

Bubo crepusculi

Habitat : zones boisées, collines basses et prairies.

Répartition géographique : régions septentrionales de l'Amérique du Nord.

Fréquence : courante.

Identification : ce gros prédateur ressemble fortement à son cousin ordinaire, le grand-duc d'Amérique (*Bubo virginianus*). Comme la variante ordinaire, deux hautes touffes de plumes montent de ses tempes afin de caractériser le hibou crépusculaire. Il est plus facile à différencier par son plumage noir uni et sa plus grande taille — jusqu'à 80 centimètres de long pour une envergure de 2 mètres et une masse de plus de 4 kilogrammes. Son bec noir et ses serres sont tous deux fortement incurvés afin de faciliter le déchiquetage des proies.

Habitudes : les hiboux crépusculaires sont des carnivores nocturnes qui s'attaquent aux souris, aux serpents, aux tamias et aux animaux de taille équivalente. De plus, ces oiseaux sont capables de capturer des chauves-souris en vol. Grâce à leurs talents magiques, ces rapaces sont en mesure de projeter un

champ de silence autour d'eux. De fait, ces oiseaux deviennent invisibles à l'écholocation des chauves-souris, ce qui leur permet de surprendre leurs proies.

Si les hiboux crépusculaires capturent des proies en vol et les transportent vers un arbre pour les dévorer, ces oiseaux ne s'en prennent que rarement à des animaux de plus de 30 centimètres de long. Toutefois, ces hiboux possèdent également deux mécanismes de défense très efficaces. Un nombre important de sources non confirmées ont affirmé que les hiboux crépusculaires sont capables de causer la cécité à volonté. On présume qu'il s'agit d'un talent paranaturel, car il ne semble pas exister de base physiologique pour cette capacité. De même, les hiboux crépusculaires instillent un sentiment inexplicable de crainte chez tout individu qui les observe.

Bien que leur saison de reproduction se déroule généralement en janvier ou février, les hiboux crépusculaires commencent à rechercher des partenaires dès la mi-automne. Vu que ces hiboux s'appuient sur le silence, les partenaires sont attirés par une vaste série d'acrobaties aériennes plutôt que par les chants nuptiaux plus traditionnels. Après l'accouplement, les couvées comprennent en général deux œufs. Les jeunes hiboux crépusculaires éclosent environ un mois plus tard et s'envolent pour la première fois six semaines plus tard. Ils restent généralement en compagnie d'au moins un des parents jusqu'à l'automne suivant.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
2	4	3	2	2	4	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
2	1	6	5	7	1	

Déplacement : 10 / 35 (en vol)

Compétences : Combat à mains nues 4, Infiltration 3, Lancement de sorts 4, Perception 5, Vol 4

Pouvoirs : Peur, Sens accrus (vision nocturne, vision thermographique), Silence, Sort inné (Privation de la vue)

Faiblesse : Allergie (lumière du soleil, Légère)

LYNX DES BRUMES

Lynx caligae

Habitat : régions boisées de climat tempéré à subarctique.

Répartition géographique : moitié septentrionale de l'Amérique du Nord.

Fréquence : rare.

Identification : le lynx des brumes est un félin Éveillé descendu du lynx du Canada ordinaire (*Lynx canadensis*). Cette variété est environ 50 % plus grosse que l'espèce parente, jusqu'à 1 mètre 40 de long pour une masse de pas moins de 35 kilogrammes. Ces félins ont des membres exceptionnellement longs et peuvent atteindre jusqu'à un mètre au garrot en voûtant le dos. Leur fourrure est gris pâle à taches blanches et ils possèdent les pinces de poils caractéristiques sur les oreilles.

Habitudes : ces félins sauvages sont des prédateurs carnassiers qui prennent pour proies principales les petits animaux des régions boisées, bien qu'ils s'attaquent parfois à de plus gros animaux. Ils vivent en groupes familiaux, composés généralement de deux adultes et d'un à cinq jeunes, mais la chasse demeure une activité solitaire. Ces animaux font en général preuve de discrétion lorsqu'ils approchent leur proie. Dans de nombreux cas, ils se servent de leur capacité à se transformer en brume, ne reprenant leur forme que directement au contact de la victime.

Lorsqu'ils ne chassent pas, les lynx des brumes passent souvent leur temps perchés dans les arbres à 4 à 6 mètres du sol. De leur perchoir, ils observent en silence l'activité de la forêt, suivant parfois des proies du regard dans le but de s'y attaquer plus tard. La plupart des rencontres avec les métahumains se produisent à ces heures, bien que certains témoignages avérés



fassent état de lynx des brumes attaquant des métahumains sans provocation préalable de ces derniers. Étant donné que ces félins ne sont pas territoriaux, l'origine de tels actes demeure incertaine.

Les lynx des brumes s'accouplent au début de l'hiver et donnent naissance à des portées de deux à cinq petits au début du printemps. Une famille occupe une tanière durant les mois d'hiver et du printemps, le temps que les petits atteignent la maturité sexuelle. Ces tanières se situent souvent en des lieux physiquement inaccessibles qui requièrent des animaux qu'ils y entrent sous forme brumeuse. Les exemples incluent les crevasses à flanc de falaise, les cavités derrière un éboulement rocheux, voire un simple terrier à l'ouverture extrêmement petite. Les jeunes restent avec leurs parents jusqu'au printemps suivant.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
3	5	4	5	1	4	2

Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI
3	2	6	5	8	1

Déplacement : 10 / 50

Compétences : Combat à mains nues 4, Infiltration 4, Pistage 4, Perception 4

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes / Morsure : VD 6P, PA -1), Forme brumeuse, Sens accrus (odorat, ouïe, vision nocturne)

MAMMOUTH LAINEUX

Mammuthus primigenius

Habitat : toundra et taïga arctique et subarctique.

Répartition géographique : Nation transpolaire aléoute et Sibérie Éveillée.

Fréquence : courante.

Identification : le plus proche parent du mammouth laineux est l'éléphant d'Asie ordinaire (*Elephas maximus*). Il se distingue de l'éléphant par une dense couche de fourrure (mesurant jusqu'à un mètre l'hiver) et des défenses très incurvées pouvant atteindre jusqu'à 5 mètres de long. Un mammouth laineux adulte mesure environ 5 mètres au garrot pour une masse approximative de 7 tonnes. Des mammouths mâles exceptionnellement grands (presque deux fois cette taille) ont été toutefois observés.

Habitudes : bien que certains spécimens aient été dressés et utilisés à des fins militaires par les métaconscients de Yakoutie, le mammouth laineux n'est pas un animal domestique. On pense qu'il existe plusieurs milliers de ces massifs herbivores parcourant les régions arctiques et subarctiques en troupeaux. Durant l'hiver, ces créatures se servent de leurs énormes défenses incurvées pour déblayer la neige et la glace du sol, leur permettant de se repaître de la vie végétale en sommeil.

Les mammouths laineux n'ont que peu de prédateurs naturels, car un troupeau de dix à vingt de ces créatures n'est jamais une proie facile. En plus de son épaisse fourrure, le mammouth dispose d'une couche de graisse dense de 30 centimètres sous la peau qui lui sert d'isolant, de protection et de réserve d'énergie. Bien que principalement utilisées pour creuser, ses gigantesques défenses forment de puissantes armes lorsqu'elles sont soutenues par sa masse. Malgré ces mesures de protection (ou peut-être à cause d'elles), les défenses de mammouth sont très prisées à des fins artistiques et magiques.

La fourrure d'un mammouth laineux est un petit écosystème en soi, responsable de son irrespirable odeur musquée. Plus d'une vingtaine d'espèces d'insectes différentes prospèrent dans cette fourrure, parasites prenant pour proie une partie des insectes plus petits qui s'y trouvent également. De même, deux espèces différentes d'oiseaux arctiques suivent bien souvent les troupeaux de mammouths afin de se nourrir de ces insectes.

Les mammouths s'accouplent vers la fin du printemps, moment où un unique mâle dominant tente de défendre toutes les femelles de son troupeau des autres mâles. La grossesse dure 24 mois. La masse d'un mammouth nouveau-né est de plus de 100 kilogrammes. Les petits resteront avec le troupeau jusqu'à ce qu'ils atteignent la maturité sexuelle, ce qui prend environ 15 ans.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
12	4	4	12	1	4	3

Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI
4	1	6	4	8	1

Déplacement : 10 / 40

Compétences : Combat à mains nues 2, Perception 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Défenses : VD 7P, PA 0), Armure (5 / 7), Immunité (froid, illusions), Mouvement (Personnel), Régénération, Sens accrus (vision nocturne)

MUNCHKIN

Simiidiabolus hibernicus

Habitat : zones boisées, de préférence près d'un cours d'eau.

Répartition géographique : région des Grands Lacs d'Amérique du Nord, s'étendant vers l'ouest jusqu'aux montagnes Rocheuses.

Fréquence : rare.

Identification : le munchkin est un hominidé bipède mesurant environ 90 centimètres de haut. La majeure partie de son corps est recouverte d'une épaisse fourrure brun-rouge. Sa mâchoire, bien souvent ouverte, comporte canines et dents pointues, bien adaptées à déchirer la chair. Chacun de ses dix doigts et de ses orteils se termine par une griffe fortement recourbée.

Habitudes : ces carnassiers arboricoles dépendent d'un régime alimentaire composé de petites créatures sylvestres, tels que les écureuils, les oiseaux, les lapins et même les petits daims. Ils passent leurs vies dans les arbres, où ils peuvent se déplacer bien plus rapidement par brachiation qu'ils ne le peuvent au sol. De leurs perchoirs, ils approchent bien souvent leur proie dans le plus grand silence, la lacérant de leurs griffes ou de leurs dents avant qu'elle ne puisse sentir leur présence.

Les analyses génétiques effectuées sur des échantillons de munchkin montrent clairement qu'ils sont étroitement liés au singe araignée à mains noires (*Ateles geoffroyi*). Les variations entre l'ADN de ces deux espèces sont néanmoins bien plus importantes qu'elles ne le sont normalement entre un spécimen Éveillé et sa variante ordinaire. Les théories métagénétiques récentes suggèrent que ces séquences d'ADN supplémentaires sont peut-être liées aux répercussions d'un génome astral bien plus important qu'il ne l'a jamais été observé chez tout autre animal Éveillé. Les légendes urbaines continuent toutefois à postuler que l'espèce des munchkins pourrait être un accident de génie génétique.

Les munchkins vivent en petites tribus comprenant jusqu'à douze membres, communautés arboricoles dont l'ensemble des membres vit souvent dans les branches d'un seul grand arbre. Les chasseurs quittent l'arbre la journée afin de trouver des proies qu'ils rapportent et partagent ensuite avec la tribu. Lorsque de grands prédateurs ou des métahumains approchent une tanière tribale, les munchkins adoptent bien souvent un comportement extrêmement défensif. Ils commencent par mettre en garde les intrus par des hurlements et des cris aigus. Les intrus qui continuent à s'approcher sont bombardés de pierres, de lourdes bûches et parfois d'os ou de morceaux de bois taillés en pointe.

Personne n'est parvenu à étudier l'accouplement ou les habitudes de reproduction des munchkins. On suppose que leur cycle de vie est similaire à celui des autres singes araignée, mais ceci n'a pas pu être confirmé car ces créatures ne survivent pas en captivité.



Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
3	4	4	5	2	4
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
4	4	3	6	8	1

Déplacement : 4 / 25

Compétences : Armes de jet 3, Combat à mains nues 2, Escalade 4, Filature 2, Infiltration 4, Perception 4, Pistage 4

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes : VD 4P, PA 0), Sens accrus (vision thermographique)

Faiblesse : Exigence alimentaire (molybdène)

ORIGNAL DES NEIGES

Alces natisis

Habitat naturel : forêts boréales et mixtes.

Répartition géographique : zones septentrionales d'Amérique du Nord.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : l'orignal des neiges est un cervidé de grande taille possédant des bois qui se déploient sur une envergure de 3 mètres 20 environ. Il fait en moyenne deux mètres cinquante au garrot et pèse 670 kilogrammes. Sa robe est blanche avec des nuances grises sur l'arrière de la nuque.

Habitudes : étant donné les tons neigeux de son pelage se fondant parfaitement dans le décor et sa capacité à se déplacer silencieusement, l'orignal des neiges est un animal sur lequel on sait finalement peu de choses. Cousin Éveillé de l'orignal canadien, il voyage en grandes hardes de deux mille individus, avec un ratio de trois femelles pour un mâle. Bien que les troupeaux soient grands, ils se déplacent sans bruit ni empreinte dans le sol, ne laissant que quelques traces de brouillage derrière eux. Ils voyagent depuis l'est, en territoire algonkin-manitou, jusqu'aux parties les plus occidentales du Conseil athabaskan.

On les trouve occasionnellement aussi loin au sud que Seattle. Durant les mois de printemps et d'été, l'orignal des neiges voit sa robe s'obscurcir pour prendre une couleur anthracite. Cette période marque aussi la période de reproduction. Les femelles donnent naissance à un unique faon par saison, alors que les mâles passent souvent d'une femelle l'autre, engendrant de multiples descendants. Après la période de reproduction, le mâle perd ses bois et commence à faire des réserves de graisse pour l'hiver. Pendant l'automne, l'orignal des neiges débute sa mue hivernale, la fourrure redevenant blanche et de nouveaux bois commençant à pousser pour la prochaine saison.

Seuls les chasseurs les plus aguerris et les plus motivés choisissent de traquer l'orignal des neiges, délaissant des proies plus faciles. Les mâles défendent les femelles et les jeunes, se tenant côte-à-côte pour former un véritable mur de bois. Malgré l'important challenge que représente leur traque pour tout chasseur, les originaux des neiges ont quasiment disparu du Québec, victimes de la prime de deux cent cinquante nuyens offerte par le gouvernement local pour chaque individu tué.

• MDR ! Il laisse pas de traces et fait aucun bruit, le bestiau. Comment ils font tous ces Einsteins pour savoir qu'il existe ?

• Kia

• Ils ne sont pas invisibles non plus, imbécile. J'en ai vu dans la trid' Royaume sauvage.

• /Dev/grrl

• Et dire que c'est comme ça que notre société d'esclaves corpo, avec son soleil augmenté et son air stérile, dit « approcher la vie sauvage ». Malheureusement ils n'en seront jamais plus proches que ça.

• Ethernaut

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
11	4	4	9	3	4	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	3	6	4	8	1	

Déplacement : 20 / 50

Compétences : Combat à mains nues 2, Course 3, Perception 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Bois : VD 5P, PA 0, Allonge +1), Immunité (froid), Sens accrus (vision nocturne), Silence

Notes : Les originaux des neiges ont la capacité Passage sans trace, identique au pouvoir d'adepte du même nom.

OURS CORNU

Ursus Americanus Cornuda

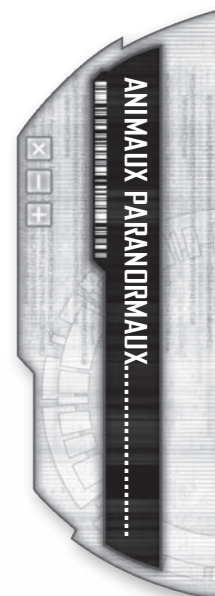
Habitat : régions boisées et montagneuses.

Répartition géographique : Amérique du Nord septentrionale et occidentale, Norvège.

Fréquence : rare.

Identification : les ours cornus mesurent presque 4 mètres de haut pour une masse pouvant aller jusqu'à 600 kilogrammes. Ces énormes ursidés disposent d'une paire de cornes similaires à celles d'un bœuf de chaque côté de la tête et leur fourrure est brun foncé ou noire.

Habitudes : l'ours cornu forme une espèce très résistante. Son cuir est particulièrement épais et complété d'une couche de durs dépôts cutanés. Il est également incroyablement fort et très dangereux une fois en colère. L'ours cornu est omnivore, se nourrissant de charognes, de baies, de noix, d'insectes et même d'œufs d'alligator. Ils ne se nourrissent que rarement dans les décharges mais pillent les terres cultivées et les ruches apicoles.



L'ours cornu est une espèce semi-intelligente et territoriale. L'animal suit un comportement particulier lorsqu'un intrus pénètre sur son territoire. Initialement, l'ours défie l'intrus. Si l'intrus accepte le défi, l'ours l'engage en combat à pattes nues. Il rengaine véritablement ses griffes et ne tente uniquement que d'assommer l'intrus. Si l'intrus fait couler le premier sang, l'ours cornu autorise l'intrus à traverser son territoire. Si l'intrus est assommé, l'ours cornu s'attend alors à ce que l'intrus quitte les lieux après avoir repris connaissance. Si l'intrus ne tente pas d'entrer dans la mêlée ou s'il reçoit de l'aide, l'ours devient alors bien plus violent et combat jusqu'à la mort. Les mâles et les femelles de cette espèce se livrent tous deux à ce comportement, excepté lorsque la progéniture de la femelle se trouve à proximité. Dans ce cas, la femelle fait montre d'une réaction de lutte ou de fuite afin de protéger ses petits.

Lorsque la nourriture est abondante, l'ours cornu est plus sociable et se nourrit paisiblement aux côtés d'autres espèces d'ours.

Les ourses cornues peuvent mettre bas tous les deux ans et donner naissance à jusqu'à deux oursons à la fin de l'hiver. Les petits restent avec leur mère pendant plus d'un an avant d'être sevrés. Les oursons ressemblent à des ours normaux jusqu'à leur huitième ou dixième mois, moment où ils commencent à développer des cornes. La mère ourse cornue reste avec ses oursons, leur enseignant à se nourrir par eux-mêmes.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
13	6	4	13	1	4	4
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
5	2	6	5	8	2	

Déplacement : 24 / 45

Compétences : Combat à mains nues 5, Combat astral 4, Course 2, Escalade 2, Intimidation 4, Perception 3, Pistage 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes / Morsure : VD 7P, PA 0), Armure (4 / 6), Nature duale, Sens accrus (odorat)

Notes : Allonge +2

SERPENT DES NEIGES

Ophidia niphophila

Habitat : sol couvert de neige des forêts en hiver.

Répartition géographique : moitié septentrionale de l'Amérique du Nord.

Fréquence : courante.

Identification : le serpent des neiges se distingue le plus facilement par l'épaisse couche de fourrure d'un blanc éblouissant qui lui couvre la surface dorsale et les flancs. Les écailles sur son ventre sont également d'un blanc neigeux. Sa petite gueule abrite une paire de crocs articulés et empoisonnés. Ses deux petits yeux rouge vif représentent sa caractéristique la plus visible lorsqu'il se déplace dans un champ de neige. Ces serpents peuvent atteindre 2 mètres 50 de long pour une masse de plus de 20 kilogrammes.

Habitudes : ces carnivores s'attaquent aux petits animaux, c'est-à-dire tout animal qu'ils sont capables d'avalier tout rond. Étant donné qu'ils sont actifs durant les mois d'hiver, leurs techniques de chasse sont adaptées à cette saison. Plutôt que de chasser de manière active, le serpent des neiges recherche les terriers abritant des proies en hibernation. Il s'y glisse alors et dévore ses victimes pendant qu'elles dorment paisiblement. Le serpent des neiges doit se nourrir bien plus souvent que les serpents ordinaires afin de maintenir son métabolisme intense. Il chasse vingt-quatre heures sur vingt-quatre afin de soulager sa faim.

Inversement, le serpent des neiges hiberne pendant la moitié plus chaude de l'année. Il creuse un terrier où il passe la saison en torpeur, généralement sous les racines d'un conifère. À la fin de l'hiver, le serpent perd sa peau et une nouvelle se

développe pour la remplacer pendant son sommeil estival. Il est facile de confondre le serpent des neiges avec une variété albinos de serpent ordinaire si son terrier est découvert pendant l'été.

Les serpents des neiges ne sont pas territoriaux. Ils se méfient également des créatures trop grandes pour pouvoir être ingérées. En conséquence, ils tentent généralement de se cacher lorsqu'ils sont en présence de grands prédateurs et de métahumains, en restant tout simplement immobiles le plus souvent. En dépit de cette nature prudente, les serpents des neiges peuvent être extrêmement dangereux. Lorsqu'ils se sentent menacés, ils n'hésitent pas à se servir de leurs crochets venimeux lorsqu'ils attaquent la cause de la menace. Leur neurotoxine est très puissante et peut s'avérer mortelle pour les métahumains, en particulier en cas d'attaques répétées.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
2	5	4	2	1	4	1

Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI
2	1	6	3	8	1

Déplacement : 3 / 10

Compétences : Combat à mains nues 3, Infiltration 4, Perception 3, Pistage 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 3P, PA +1), Immunité (froid), Sens accrus (odorat, vision nocturne), Venin

Faiblesse : Vulnérabilité (feu)

WAPITI GRAND-PÈRE

Alces alces vetustus

Habitat : forêts boréales et forêts mixtes de feuillus à feuilles caduques dans des régions de climat tempéré à subarctique.

Répartition géographique : ouest de l'Amérique du Nord et Mongolie.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : seul le mâle alpha dispose de caractéristiques qui le distinguent de ses ancêtres ordinaires. Les bois de ces spécimens atteignent plus de 2 mètres de large avec une douzaine, voire plus, de pointes et pèsent 25 kilogrammes. Une fourrure longue et blanche leur pousse sur les côtés du museau et du menton et descend jusqu'au cou. Ces mâles disposent également d'une masse musculaire accrue. La taille moyenne d'un alpha wapiti grand-père est de 2 mètres au garrot pour une longueur de 2 mètres 40 (du museau à la queue) et une masse de 330 kilogrammes.

Habitudes : le wapiti grand-père d'Europe, également connu sous le nom d'original aîné en Amérique du Nord, est une sous-espèce du wapiti (*Alces alces*). Son allure générale ressemble à celle du wapiti ordinaire. Toute fois, le génome des mâles wapitis grands-pères comporte une modification caractéristique liée au chromosome X. Ces gènes ne s'expriment que si le mâle devient le chef du troupeau. Comme décrit précédemment, le mâle alpha ressemble au stéréotype du grand-père métahumain, avec moustache et barbe.

Le wapiti grand-père dispose également de certaines capacités uniques. Un alpha wapiti grand-père, marqué lorsque l'espèce a été identifiée pour la première fois en 2033, est toujours en vie. Il a jusqu'à présent vécu deux fois la durée de vie moyenne d'un wapiti et l'animal conserve encore toute sa force physique. Ces animaux sont plus résistants à la magie et sont capables de protéger un troupeau contre les attaques magiques. Les alphas wapitis grands-pères sont des chefs à vie. Leur domination n'est pas contestée par les mâles plus jeunes et ils ne cessent de conduire le troupeau qu'à leur mort. Lorsqu'une telle chose se produit, un autre mâle subit la transformation, qui prend environ deux jours à arriver à son terme. Le troupeau suit dès lors le nouveau wapiti grand-père qu'elle considère comme son chef naturel.

RECHERCHE PAR MOT-CLÉ ÆTHERPEDIA :
variantes de wapitis grands-pères

L'élan américain (*Cervus elaphus*) est une autre espèce porteuse de la modification du chromosome X. Ceci peut conduire à une certaine confusion en termes de nomenclature, car l'Amérique du Nord inclut élans et orignaux, tandis qu'en Europe ces mêmes animaux s'appellent wapitis et élans. Ainsi l'élan nord-américain Éveillé s'appelle à la fois orignal aîné et wapiti grand-père. Le mâle alpha développe des bois semblables à des branches, similaires en taille et en couleur. L'orignal aîné développe également la longue fourrure blanche sur les côtés du museau et partant du menton qui lui confère la moustache et la barbe caractéristiques.

Les wapitis grands-pères sont herbivores, se nourrissant d'herbe et d'autres plantes. Ils migrent également vers des altitudes plus basses en hiver afin de se nourrir. Les bois de wapiti grand-père tombés sont très prisés à des fins alchimiques, ainsi que pour d'autres usages artisanaux.

Con	Ag	Réa	For	Cha	Int	Log
11	4	4	9	3	6	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
6	3	6	4	10	1	

Déplacement : 45 / 65

Compétences : Combat à mains nues 3, Contresort 6, Course 3, Perception 4

Pouvoirs : Arme naturelle (Bois : VD 5, PA 0), Contrôle animal (wapiti), Garde magique, Immunité (âge), Lien mental, Peur, Sens accru (vision thermographique), Sens magique, Silence

Notes : Allonge +1

ZIBELINE ÉLECTRIQUE

Martes ampera

Habitat naturel : forêts denses et taïgas.

Répartition géographique : petites poches de population en Europe du nord et Amérique du Nord.

Fréquence : rare.

Identification : la zibeline électrique a un corps mince ressemblant à celui d'une belette, de soixante centimètres de long et vingt centimètres au garrot. Les adultes pèsent cinq kilogrammes environ. Leur fourrure est courte et rousse, tachetée de noir alors que leurs larges oreilles, dépourvues de poils et au cuir épais, ont une légère teinte bleutée.

Habitudes : la zibeline électrique est une espèce rare, aperçue pour la première fois en avril 2065. Elle a été découverte par une équipe de secouristes suivant la piste de signaux radio erratiques en provenance de la forêt au pied de la chaîne des Carpates. Les secouristes pensaient qu'il s'agissait de randonneurs ayant besoin d'aide et émettant avec un commlink défectueux.

La zibeline électrique est un animal grégaire avec une grande densité de terriers habités par des groupes pouvant aller jusqu'à vingt individus pour une zone de cinq kilomètres carrés. Ils s'accouplent l'été et la femelle a des portées de trois à cinq petits. La mère nourrit ses petits pendant un an avant de les laisser chasser et vivre par leurs propres moyens. La nature des proies favorites des zibelines électriques n'a été découverte que bien plus tard. Même si elles peuvent survivre en chassant rats et insectes, elles ont une technique spéciale pour chasser ce qui constitue leur nourriture préférée, les technocréatures comme les nezumi et les digits. La zibeline électrique dispose d'un appareil auditif très développé, sensible aux

ondes électromagnétiques, et plus particulièrement aux ondes radio, grâce auxquelles elle traque sa proie. Une fois cette dernière localisée, la zibeline électrique l'étourdit avec un éclair magique, immédiatement suivi d'une surcharge électrostatique afin d'empêcher toute communication avec d'autres technocréatures.

Cette technique de chasse spéciale rend la zibeline électrique peu adaptée à un environnement urbain tout en la rendant nuisible à la civilisation. Ne pouvant faire la différence entre un nezumi et un rat ordinaire à proximité d'une puce RFID ou d'un câble électrique, l'attaque de la zibeline électrique peut endommager les dispositifs alentour. Quelques sociétés de lutte contre les nuisibles comme la société indépendante des Emerald Exterminators (opérant à Seattle) ou les Paranormal Animals Investigative Services (PAIS) de la Lone Star ont réussi à élever et dresser des zibelines électriques, leur permettant ainsi d'utiliser leurs capacités à la demande. Ces sociétés ont contribué à prouver que la zibeline électrique n'était pas une vermine comme on le supposait à l'origine.

- Des petites créatures assez ennuyantes quand tu les crois. En plus de chasser les autres paracréatures elles aiment aussi s'en prendre aux petits drones. Mon équipe a perdu deux Skimmers et un Centipede dans un complexe de la côte est avant de réaliser qu'elles patrouillaient la zone.

• 2XL

Con	Ag	Réa	For	Cha	Int	Log
1	2	2	0	1	2	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
1	1	6	4	4	1	

Déplacement : 10 / 30

Compétences : Combat à mains nues 2, Infiltration 2, Lancement de sorts 4, Perception 2, Pistage 4

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 2, PA 0, Allonge -1), Sens accru (électrosensible, radar), Sort inné (Interférence), Sort inné (Éclair de foudre)



...CRÉATURES MUTANTES ET TOXIQUES...

La lune n'était qu'un éclat d'argent dans le ciel lorsque Traveler Jones et le pilote Sherman P. Bradley s'envolèrent hors d'Égypte pour s'enfoncer plus profondément en Afrique. Jones observa le paysage sombre au dehors, en pensant au boulot : ramener M. Barskey et tout gibier qu'il aurait attrapé, apporter ce dernier à un taxidermiste et vendre les restes à un marchand de talismans.

« 10 minutes, TJ. Silence radio », émit Sherman par commlink. Rapidement, le bruit de fond se changea en un murmure sourd.

Sherman arriva à la zone désignée près de la Volta noire et envoya un court signal crypté. La réponse vint sous la forme d'ORA courte portée pour lui ouvrir la voie et lui fournir des instructions de navigation, lui permettant d'atterrir dans une obscurité presque totale. Tandis que Jones sortait de l'avion, il se rendit compte qu'ils avaient manœuvré sous un filet de camouflage. L'attendaient M. Barskey (le grand chasseur en personne), son assistant et deux gardes de sécurité à louer portant des fusils automatiques. Derrière eux, des conteneurs de marchandises camouflés et encore derrière, quelques lumières et quelques tentes.

« Jones, j'ai eu une bonne semaine », dit Barskey alors qu'il s'approchait. « J'aimerais vous montrer ce que j'ai pris avant le chargement. »

Jones suivit Barskey et indiqua à Sherman de sortir les drones de chargement.

« J'ai attrapé trois asonwus. Ils ne sont pas en très bon état. Ces saletés ont foncé sur la jeep. Faites en sorte que le taxidermiste puisse en reconstituer au moins un, même si deux, ce serait mieux. Dans ce box j'ai un ekyelebenle de 5 mètres 20 de long, et par ici j'ai une anuwuma bavalé qui nous suivait, mais le joyau est dans ce box. » Louvrant, il poursuivit, « Le Phoenix aureus. Une adorable créature. Au début j'ai cru que c'était un tour du lever de soleil. » Il ferma tandis que le drone récupérait la boîte pour la charger.

Soudain, on entendit la déflagration d'une chute d'arbres. Les gardes avaient l'air anxieux, mais Barskey dit calmement « Andrew, allez chercher mon fusil. Traveler Jones, je pense que cette dernière créature prendra toute la place restante disponible. »

Le craquement sembla plus proche. Andrew revint avec un fusil à éléphant tandis qu'un des gardes conduisit une jeep à Barskey.

« Qu'est-ce que c'est ? » demanda Jones tandis que Barskey montait dans la jeep comme un conducteur de char, reposant le fusil sur l'arceau de sécurité.

« Sais pas, mais ça fera un magnifique sujet de conversation... »

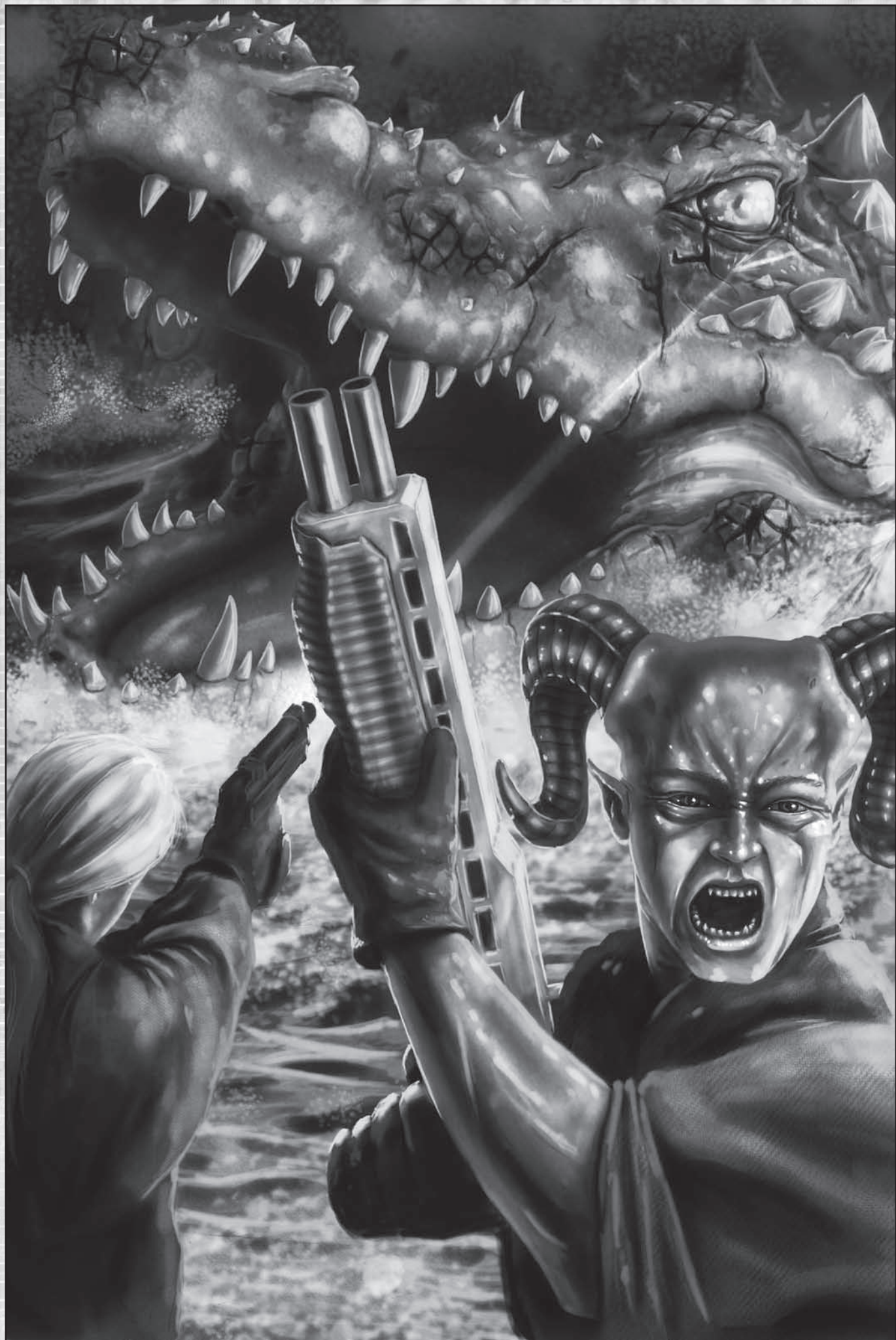
La créature mystérieuse jaillit finalement de la jungle. Elle ressemblait à un éléphant, mais elle avait une longue et large mâchoire préhensile comme si sa trompe s'était transformée en gueule. Quatre longues défenses partaient du pourtour de sa bouche.

La bête entra dans le campement et commença immédiatement à projeter et déchiqueter tout ce qu'elle voyait. Jones vit une lueur dans le regard de Barskey tandis que la jeep accélérât vers la bête. Des coups de feu (aussi bien de Barskey que des gardes paniqués) retentirent dans la nuit.

La bête chargea la jeep. Bien que le conducteur ait bien manœuvré, elle l'atteignit et éjecta un garde de son siège avec sa gueule préhensile.

« Enfoiré de barge ! Sherman, tiens l'avion prêt à décoller ! » cria Jones alors qu'il retournait en courant vers l'appareil.

« Au cas où la bête gagnerait », ajouta-t-il pour lui-même.



- Comme dans la partie précédente, je vous ai intégré ici les créations de *Parazoologie*, avec les commentaires correspondants.
- Fastjack

DE L'ORIGINE DES MUTANTS

Une mutation se définit comme un changement permanent de la séquence ADN d'un gène. Les êtres vivants subissent avec l'âge des mutations causées par leur environnement (lumière ultraviolette, radiations, substances chimiques, etc.), mais généralement les cellules ont des mécanismes de réparation de l'ADN endommagé. Une mutation peut aussi se définir comme une modification qui ne fait pas partie de la variation normale de l'ADN des gènes d'une espèce donnée. Un mutagène cause la mutation, et peut être chimique, viral, etc.

Le XX^e siècle et le début du XXI^e ont vu, accompagnant les progrès technologiques, l'apparition de diverses substances chimiques et autres produits dérivés : des carcinogènes, des analogues d'œstrogènes, des pesticides de synthèse, et des polluants organiques persistants, tous pouvant durer plusieurs générations. Le progrès a créé des mutations ou favorisé leur prolifération en bouleversant l'équilibre de la nature. L'eutrophisation (excès de nutriments) d'écosystèmes aquatiques, conséquence de l'agriculture agressive a bouleversé l'équilibre, permettant une progression des maladies infectieuses et des parasites. Le résultat est la création de grenouilles à six pattes, due à la prolifération des parasites de la classe des trématodes et aux mutations liées aux chytridiomycoses pandémiques chez les amphibiens.

Depuis le début du siècle, le nombre de produits chimiques à usage médical et industriel a plus que doublé. Les centres de traitements des eaux usées ont été incapables pendant des décennies d'extraire tous les polluants. À cause de cette pollution continue et durable, des mutations, particulièrement des mutations transmissibles via les cellules germinales, apparaissent de plus en plus fréquemment. On trouve des mutations n'importe où et chez n'importe quelle espèce.

La destruction de centrales nucléaires et l'utilisation d'engins nucléaires ont laissé dans le monde entier des sites de pics radioactifs capables d'abriter des espèces mutantes. À cause de l'Incident de Chicago, ou celui de Cattenom, et d'autres accidents nucléaires, plusieurs gouvernements ont formé des divisions spéciales pour être plus proactives sur les questions de radioactivité. Par exemple, les CAS et les UCAS ont formé respectivement la Toxic Containment Division (TCD, division de confinement des entités toxiques) et la Paranormal and Environmental Protection Division (PEPD, division de protection paranormale et environnementale). Ces groupes sont chargés d'éradiquer les espèces hostiles et de contenir les dangers avant qu'ils ne soient hors de contrôle. Ils offrent souvent des récompenses et travaillent fréquemment avec des chasseurs de primes pour mener à bien ces missions. Le Conseil corporatiste a été sollicité pour sanctionner plus durement les infractions environnementales et faire appel à plus d'inspections indépendantes, mais on observe peu de progrès.

Lorsque la Comète de Halley est passée en 2061, des expressions supplémentaires de type GRIME sont apparues. Alors que les médias se focalisaient sur les métahumains affectés par la GRIME, les animaux familiers GRIMÉS furent une autre source de panique, au point que l'abandon d'animaux familiers atteignit des niveaux inédits cette année-là.

Pour les besoins du jeu, les mutants n'incluent que les cas qui vont au-delà des aberrations mineures. En général, la longévité d'un mutant est moitié moindre que celle de son espèce d'origine. Il a également tendance à être de sexe féminin à cause des substances chimiques analogues à des œstrogènes. Au niveau comportemental, un mutant peut être très agressif ou complètement incohérent avec le comportement de son espèce d'origine.

Les animaux Éveillés ne sont pas immunisés aux changements environnementaux. Ils peuvent être victimes des

mêmes mutagènes, influencés par une magie pervertie ou ne pas s'Éveiller complètement. Lorsqu'une créature paranormale est affectée de cette manière, on s'y réfère sous le nom de créature toxique plutôt que mutante, de la même manière qu'on distingue les créatures Éveillées des ordinaires.

Les créatures toxiques sont considérées comme plus dangereuses en raison de leur influence sur les énergies magiques et leur utilisation de celles-ci. Les toxiques sont également plus enclins à devenir de nouvelles espèces que les mutants, ce qui soulève le risque d'espèces invasives qui pourraient affecter drastiquement un écosystème. Le dakkaryne en est un excellent exemple. Il existe une seule exception connue à la règle toxique, la salamandre infernale, dont l'espèce entière s'est transformée en une forme Éveillée qui a besoin d'un environnement pollué.

CRÉER UN MUTANT

Il est possible de créer un mutant à partir d'une créature ordinaire (p. 88) puis en suivant les instructions ci-dessous. Un mutant peut avoir de multiples caractéristiques, mais celles-ci ne peuvent réduire son Essence en dessous de 1.

Réduisez son Essence de 1 pour chacun des changements suivants :

- Chaque tranche de 2 points ajoutés aux attributs (jusqu'à $1,5 \times$ l'attribut d'origine, arrondi au supérieur)
- Toute nouvelle compétence ajoutée à l'Indice 2
- Chaque tranche de 2 points ajoutés à une compétence
- Tout ajout d'avantage ou niveau d'avantage (voir la liste des avantages ci-dessous)
- Chaque trait métagénétique (voir *Traits métagénétiques*, p. 110, *Le Guide du runner*)

Réduisez son Intuition de 1 pour chaque tranche de 2 points d'Essence perdus de cette manière (avec un minimum de 1). Notez qu'une augmentation de Constitution est corrélée à un accroissement de taille du mutant. Notez également qu'un attribut de 0 peut être élevé à 1.

Traits

Les mutants peuvent annuler le coût d'au maximum trois avantages (ou niveaux d'avantages) par trois défauts (ou niveaux de défauts). Les mutants peuvent posséder n'importe le(s)quel(s) des traits suivants :

Avantages

- Dur à cuire
- Endurance à la douleur
- Félin
- Guérison rapide
- Immunité naturelle
- Poisson dans l'eau
- Poussée d'adrénaline
- Réflexes éclairs
- Résistance aux agents pathogènes / toxines
- Solide comme un roc
- Tripes
- Vision nocturne

Défauts

- Albinisme
- Asthme
- Immunodéficience
- Cécité nocturne
- Métastases incontrôlées
- Sens réduits
- Sensible à la douleur
- Système sensible

EXEMPLES DE MUTATIONS PHYSIQUES

- Apparence galeuse, albinisme, abcès ouverts, enflures, lésions, os désalignés.
- Yeux injectés de sang, cataracte
- Parties du corps vestigiales supplémentaires ou manquantes
- Traits métagénétiques
- Changement de taille allant de 50 à 200 % d'un spécimen standard

James veut rendre la vie dure à ses personnages joueurs lorsqu'ils essaient de se faufiler à travers bois vers un centre de recherche. Il décide alors de créer un ours qui a subi des mutations à cause des déchets chimiques déversés dans une source à proximité. James choisit un grizzly (p. 100) pour les caractéristiques et compétences de base. Il décide ensuite d'augmenter sa Force (1 point d'Essence) pour en faire une plus grande menace encore et lui assigne l'avantage Dur à cuire (1 point d'Essence) pour qu'il soit plus résistant. James aurait pu accroître la Constitution, ce qui aurait naturellement augmenté son Moniteur de condition, mais alors l'ours aurait peut-être représenté une trop grande menace. James choisit également de lui donner l'avantage métagénétique *Sécrétions défensives* (1 point d'Essence). Avec une perte d'Essence de 3 points, l'Intuition de l'ours est diminuée de 1 point.

Pour l'ambiance, James décide que l'ours est sans fourrure avec une peau rouge et mouillée et lui donne un nom approprié : écorché. L'ours ressemble maintenant à ça :

Écorché

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
9	4	4	11	3	2
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
2	3	0	3	7	1

Fréquence : rare.

Déplacement : 15 / 45

Compétences : Combat à mains nues 3, Course 2, Escalade 2, Intimidation 2, Perception 3, Pistage 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes / Morsure : VD 5P, PA 0), Sens accrus (odorat)

Avantages : Dur à cuire, Sécrétions défensives

Note : Allonge +1

Alors que les runners progressent péniblement à travers les bois au milieu de la nuit, ils tombent nez à nez avec ce qui ressemble à un ours écorché. Soudain, ce dernier se dresse sur ses pattes arrière et gronde de manière menaçante.

EXEMPLES DE CRÉATURES MUTANTES

CASTOR VORPAL

Castor lewiscarrollae

Habitat naturel : rivières, torrents et marécages boisés.

Répartition géographique : régions septentrionales de l'Amérique du Nord.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : les castors vorpal sont de gros rongeurs semi-aquatiques, comparables aux castors communs (genre *Castor*). Pesant en moyenne 40 kg, ils peuvent mesurer

jusqu'à 75 cm de long et possèdent une queue plate de taille similaire, présentant un pourtour extrêmement tranchant. Leurs pattes avant sont munies de griffes acérées comme des aiguilles et leurs pattes arrière sont palmées. Leur corps est entièrement recouvert d'une fourrure bronze terne, à l'exception de la queue.

Habitudes : le castor vorpal est l'aboutissement d'une série de mutations génétiques ayant abouti à une créature agressive et naturellement armée pour se battre. Ses pattes avant se prolongent de griffes de 5 cm de long et sa queue est recouverte de denticules, dont les bords forment une scie bien aiguisée. Ils utilisent leurs griffes pour grimper aux arbres, embrocher écureuils et oiseaux et même pour pêcher dans les rivières. Ils coupent et cassent les branches à l'aide de leur queue qu'ils brandissent comme une hachette. Les animaux qui tentent de boire dans les eaux avoisinant leurs terriers risquent de se faire éviscérer par sa queue agile et puissante.

Extrêmement territoriaux, les castors vorpal défendent leurs tanières dans un rayon de 25 mètres, sur terre ou dans l'eau. Leur étrange habitude d'orner leur terrier d'os animaux est une preuve de leur nature vicieuse. Ils vivent et travaillent en groupes de quatre à six dans le même terrier. Les jeunes castors vorpal ressemblent à des castors ordinaires, leurs caractéristiques spéciales ne se manifestant que lorsqu'ils atteignent l'âge adulte. Ils subissent alors une transformation rapide, en quelques jours, similaire à la gobelinisation. On note une légère disparité entre terriers, ce qui renforce l'hypothèse selon laquelle le castor vorpal serait un castor Éveillée imparfait, exprimant une anomalie génétique entraînant sa gobelinisation mais pas une espèce entièrement nouvelle. Des recherches supplémentaires seraient nécessaires pour comprendre les détails de cette anomalie.

- Pour ceux qui cherchent des os d'animaux pour en faire des tellesmas, un conseil, cherchez n'importe quel terrier de castor vorpal. Il n'y a qu'à se servir.

- Ma'Fan

- Je préférerais encore extraire du miel d'un nid d'abeilles à mains nues.

- Mika



Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
1	3	3	1	2	3
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
2	3	0	5	6	1

Déplacement : 10 / 20

Compétences : Arme de mêlée exotique (Queue) 3, Combat à mains nues 3, Natation 2, Perception 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 3P, PA -1, Allonge -1), Arme naturelle (Queue / Griffes : VD 3P, PA -1)

Avantages : Altération dermique (peau de requin), Griffes

Notes : l'Altération dermique (peau de requin) fonctionne de la même manière que l'amélioration d'orthoderme peau de requin (p. 69, *Augmentations*).

CHALICOTHÈRE

Chalicotherium goldfussi

Habitat naturel : savanes et prairies.

Répartition géographique : Afrique, certaines parties de l'Asie (Inde et Chine), et Europe (de la Grèce à la Hongrie).

Fréquence : extrêmement rare.

Identification : le chalicothère est une mutation équine. Il fait presque 3 mètres de haut debout, et pèse 300 kilogrammes. Il a une tête chevaline avec un coup de taureau sur un corps semblable à celui d'un gorille et les pattes antérieures d'un fourmilier. Ses pattes postérieures se terminent par des sabots à trois doigts. Sa couleur varie de brun ou jaune uni à noir avec des rayures ou des taches blanches.

Habitudes : bien qu'il ait reçu un nom scientifique en raison de sa description correspondant à celle d'un animal préhistorique, la transmissibilité de la mutation du chalicothère n'a pas été confirmée. Le chalicothère est un cheval, zèbre ou une mule partiellement Éveillé. Ce mutant inhabituel est un herbivore qui peut brouter comme un cheval mais peut également creuser avec ses griffes pour extraire des racines et des tubercules ou encore se dresser pour atteindre des fruits ou des branches. Il se déplace comme un gorille, marchant sur ses poings. Il est lent et méthodique dans son pâturage.

Comme la majorité des gens craint que sa chair ne soit impropre à la

consommation et puisqu'il ne procure aucun telesma, le chalicothère est généralement laissé en paix.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
8	5	5	7	3	2
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
1	2	0	4	7	1

Déplacement : 15 / 35

Compétences : Combat à mains nues 2, Course 3, Perception 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes : VD 4P, PA 0)

Avantages : Griffes, Membres allongés

Note : Allonge +1

CHAT CACTUS

Cactaceae feladae

Habitat naturel : régions arides et semi-désertiques.

Répartition géographique : régions méridionales d'Amérique du Nord.

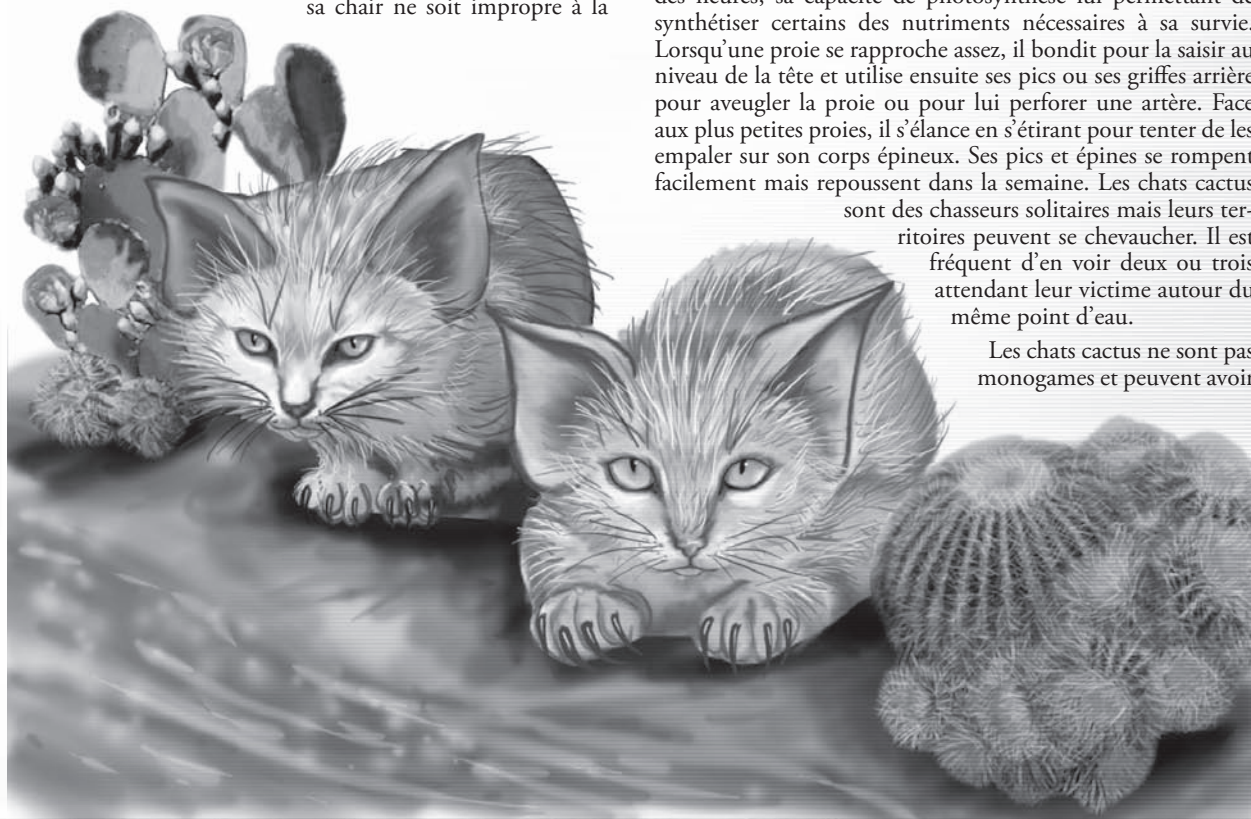
Fréquence : rare.

Identification : le chat cactus est un félin à la couleur brune et / ou verte dont la fourrure est presque exclusivement composée d'épines et pour la tête, d'une couronne de piquants. Il possède d'épaisses griffes brun sombre. Ses larges oreilles sont en forme de feuille et sa queue est réduite à l'état d'un moignon de moins de 10 cm de long. Il mesure en moyenne 1 mètre de longueur et 55 cm au garrot, pour un poids de 20 kilogrammes.

Habitudes : le chat cactus, qui fut découvert pour la première fois en 2063, est une espèce de lynx affectée par la GRIME. Les parazoologues émettent l'hypothèse que le niveau élevé de radiations a permis à la mutation causée par la GRIME de s'exprimer chez vingt pour cent des espèces de chats sauvages, de manière similaire à ce qui s'est produit pour la salamandre infernale. La mutation étant germinale, elle affecte la progéniture du chat cactus, qui a depuis appris à tirer parti de ses nouvelles capacités. Ses oreilles et sa peau jouant le rôle de camouflage naturel, le chat cactus peut rester quasi immobile tout près d'une source d'eau ou dans la végétation pendant des heures, sa capacité de photosynthèse lui permettant de synthétiser certains des nutriments nécessaires à sa survie. Lorsqu'une proie se rapproche assez, il bondit pour la saisir au niveau de la tête et utilise ensuite ses pics ou ses griffes arrière pour aveugler la proie ou pour lui perforer une artère. Face aux plus petites proies, il s'élance en s'étirant pour tenter de les empaler sur son corps épineux. Ses pics et épines se rompent facilement mais repoussent dans la semaine. Les chats cactus

sont des chasseurs solitaires mais leurs terroirs peuvent se chevaucher. Il est fréquent d'en voir deux ou trois attendant leur victime autour du même point d'eau.

Les chats cactus ne sont pas monogames et peuvent avoir



deux portées par an, comptant jusqu'à trois petits chacune. Les chatons sont aussi de couleur verte et / ou brune et leur fourrure est de longueur irrégulière, avec de longues touffes sur la tête, ce qui leur permet de mieux se camoufler dans les zones herbeuses. Les chatons sont dépourvus d'épines à la naissance, celles-ci poussant pendant leur première année. Leurs pics sont initialement souples comme des brins d'herbe avant de se fortifier sous l'effet de la concentration de kératine dans les cellules. Leur comportement sur le long terme n'a pas encore pu être observé car ils n'ont été découverts que récemment et ont tendance à éviter les métahumains ainsi que les zones urbaines.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
3	5	4	3	3	1
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
2	3	0	3	5	1

Déplacement : 15 / 40

Compétences : Arme de mêlée exotique (Piquants) 2, Combat à mains nues 3, Escalade 2, Infiltration 2, Perception 2, Pistage 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes / Morsure, VD 5P, PA 0), Arme naturelle (Piquants, VD 3P, PA +1)

Qualités : Endurance à la douleur 1, Épines, Photométabolisme, Pelage animal (piquants)

CHIEN SANGUINAIRE

Habitat naturel : terres arides ou perdues.

Répartition géographique : les UCAS, de Norfolk à la Nouvelle Orléans.

Fréquence : rare.

Identification : le chien sanguinaire est un canidé qui a muté. Il est quasiment sans poil, avec une peau couverte de croûtes et quelques touffes de poils éparses sur ses oreilles, sa nuque et son dos. Sa gueule est retroussée avec des crocs saillants et des babines noires. Ses yeux sont injectés de sang et gonflés. La taille et la couleur du pelage varient selon la race ayant subi la mutation.

Habitudes : à l'origine étiqueté comme chupacabra, le chien sanguinaire a été classé comme une mutation chimiquement induite. Il ne subsiste pas en mangeant la chair de sa proie, mais en buvant son sang — d'où la méprise avec le chupacabra. Les autopsies pratiquées sur les chiens sanguinaires les ont identifiés comme des loups, coyotes ou chiens victimes de mutations similaires de la peau et du système digestif. Les crocs sont rainurés pour permettre de boire du sang. Les ulcérations stomacales permettent d'identifier le vecteur potentiel de la toxine mutagène ainsi que la manière dont elle continue à se répandre depuis sa source originale. Les chiens sanguinaires ont une espérance de vie limitée, car la plupart n'arrivent pas à se procurer assez de nourriture. Cela les rend dangereusement téméraires, car ils sont constamment affamés. La perpétuation de la mutation du chien sanguinaire est peut-être due à d'autres espèces canines qui consommeraient les restes d'un chien sanguinaire. La mutation ne semble pas se transmettre à des espèces non-canines. Le chien sanguinaire a principalement été observé dans l'est de l'Amérique du Nord, de Norfolk à la Nouvelle Orléans.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
1	3	3	3	3	2
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
1	3	0	4	5	1

Déplacement : 20 / 45

Compétences : Combat à mains nues 2, Perception 2, Pistage 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 2P, PA 0), Sens acrus (goût, odorat, ouïe, vision nocturne)

Avantages : Célérité, Crocs, Poussée d'adrénaline

Faiblesses : Exigence alimentaire (sang), Fragile 1

Notes : Allonge -1

Animaux similaires : Chien sanguinaire (variante lupine) : Force 4, Combat à mains nues 4, Intimidation 2, Arme naturelle (Morsure : VD 3P, PA 0)

CRABE D'OMBRE

Paralithodes camtschaticus sinistrii

Habitat naturel : entre 300 et 500 mètres de profondeur dans les océans d'eau froide.

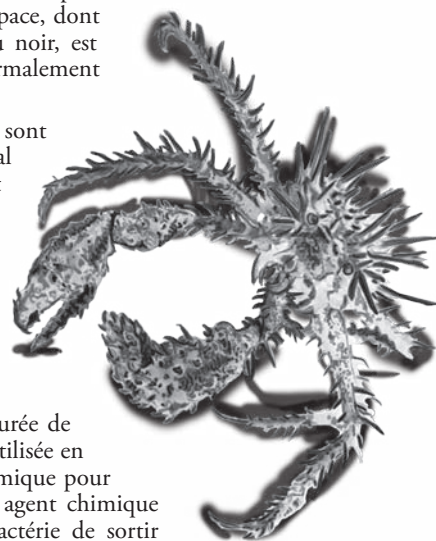
Répartition géographique : monde entier.

Fréquence : rare.

Identification : les crabes d'ombre sont des crustacés dotés de six pattes longues d'approximativement un mètre et d'une paire de pinces de quinze centimètres. Leur corps mesure 30 cm de diamètre en moyenne pour un poids de 12 à 15 kilogrammes et leur carapace, dont la couleur varie du bleu sombre au noir, est hérissée d'une crête de pointes anormalement grandes.

Habitudes : les crabes d'ombre sont une forme mutante du crabe royal (*Paralithodes camtschaticus*). Ils se sont adaptés aux fortes concentrations de dispersants d'hydrocarbures et de goudrons relâchés dans les océans par les forages pétroliers intenses. Leur mutation singulière est causée par une bactérie artificielle qui permet au crabe de digérer les animaux et plantes souillés par le pétrole. Cette bactérie, dont la durée de vie devait a priori être courte, était utilisée en combinaison avec un dispersant chimique pour lutter contre les marées noires. Un agent chimique antibactérien devait empêcher la bactérie de sortir vivante de la zone de confinement. Malheureusement des fuites se sont produites à un moment donné entre 2018 et 2024.

Pour l'instant, les *sinistrii* forment la seule sous-espèce animale à renfermer la bactérie encore vivante dans son organisme. Les crabes d'ombre et cette dernière entretiennent une relation symbiotique. La bactérie, censée à l'origine scinder les molécules de pétrole en chaînes d'hydrocarbures plus courtes et plus simples, s'est aussi mise à produire de la tétrodontoxine, que le crabe excrète via les pointes acérées de sa carapace, telles des seringues, pour se défendre contre ses prédateurs. Alors que des colonies ont été découvertes autour des plateformes pétrolières du golfe du Mexique, d'autres crabes d'ombre migrent vers les ports contaminés pour se nourrir. Le gisement



TÉTRODOTOXINE

Vecteur : Ingestion, Injection

Vitesse : 1 minute en cas d'ingestion, immédiat en cas d'injection

Pénétration : 0

Puissance : 12

Effet : Dommages physiques

La tétrodontoxine bloque les récepteurs sodiques des muscles, empêchant leur contraction, et ceux des nerfs, bloquant le passage de l'influx nerveux. À faible dose, les victimes éprouvent une sensation de picotement et d'engourdissement des parties du corps en contact avec la toxine. À forte dose le diaphragme se paralyse et la victime suffoque. Elle peut aussi provoquer des arrêts du cœur.

de pétrole de La Brea, dans l'État libre de Californie est devenu un nouveau lieu de reproduction pour les crabes d'ombre depuis les tremblements de terre jumeaux. Le pétrole s'échappant continuellement des fonds marins fissurés ne cesse de s'étendre sur toute la côte à proximité, et donne l'occasion aux crabes de se repaître des carcasses des animaux englués sans avoir à parcourir de grandes distances.

La mutation ne se transmet pas d'une génération à l'autre de manière héréditaire. La bactérie infecte les œufs et les jeunes alors que la femelle les transporte sur sa carapace, déclenchant ainsi la mutation. Le taux de survie des œufs dans cet environnement toxique ne dépasse pas 10 %. Les environnementalistes surveillent les crabes d'ombre de près car la bactérie pourrait se transmettre à d'autres espèces de charognards se nourrissant de ces derniers et créer ainsi de nouvelles mutations. Les crabes d'ombre sont un risque pour l'industrie de la pêche car le moindre crabe, vivant ou mort, peut contaminer l'ensemble des prises d'un filet avec la tétrodoxine, rendant chaque poisson potentiellement impropre à la consommation et nécessitant un coûteux et dangereux nettoyage des soutes du bateau. La consommation d'un demi-gramme de chair de crabe d'ombre est suffisante pour qu'un métahumain montre des signes d'empoisonnement à la tétrodoxine.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
1	3	3	1	2	3
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
2	3	0	5	6	1

Déplacement : 10 / 15

Compétences : Combat à mains nues 1, Natation 2, Perception 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Pincés : VD 2P ; PA 0), Pointes osseuses, Venin (tétrodoxine)

Faiblesses : Exigence alimentaire (pétrole), Fragilité 2

MAMMOUTH TENTACULAIRE

Loxodonta africana barskii

Habitat naturel : prairies et maquis.

Répartition géographique : régions localisées d'Afrique.

Fréquence : très rare.

Identification : le mammouth tentaculaire a été initialement découvert par le philanthrope Harold Barskey en Afrique centrale en 2071. L'éléphant mutant possède une large boîte crânienne dont la trompe a disparu, quatre tentacules dentés se disposant autour de la bouche. Sa couleur varie du gris sombre au noir et il mesure en moyenne quatre mètres au garrot, pour un poids de sept tonnes. Ses oreilles sont petites et flétries et ses yeux sont jaunes. Il peut avoir jusqu'à quatre défenses se dressant autour des tentacules.

Habitudes : le mammouth tentaculaire est une sous-espèce mutante omnivore et extrêmement agressive de l'éléphant. Craignant que cette mutation soit causée par une nouvelle souche virale, l'Organisation Mondiale de la Santé a demandé l'examen du seul spécimen connu. On a donc effectué des tests afin de s'assurer qu'il n'était porteur d'aucun agent pathogène avant d'être rendu à la collection privée de Barskey. Les résultats se sont révélés négatifs pour toutes les souches de VVHMH connues. Avec un seul spécimen connu et quelques rumeurs (dont celle prétendant que Damien Knight en aurait capturé un de nombreuses années avant la découverte de Barskey), il est difficile de déterminer les habitudes de cette créature ou l'éventuel caractère héréditaire de sa mutation. Si l'on

se fie aux différents témoignages disponibles, il semble que le mammouth tentaculaire se nourrisse en percutant les arbres pour faire chuter feuillages et primates de leur branchage avant de les fourrer dans sa bouche à l'aide de ses tentacules. Les rumeurs le décrivent également comme un animal intrépide, s'attaquant aussi bien aux personnes qu'aux véhicules. Des preuves concordantes d'attaques de mammouths tentaculaires ont été retrouvées dans les restes de véhicules éventrés et d'arbres déracinés. Personne n'a jamais fait état de troupeau ni même de jeunes spécimens, les seuls mammouths tentaculaires ayant été aperçus étaient des individus isolés. Différents organismes gouvernementaux effectuent une surveillance attentive de leurs frontières ainsi que de leurs troupeaux d'éléphants car il est impossible de déterminer si l'infection est contagieuse et si elle peut se transmettre entre espèces. Le gouvernement d'Asamando mène, à ce propos, une énergique campagne d'information afin de calmer l'opinion publique, agitée par les suppositions qui font de cette créature le produit d'une contamination par le VVHMH.

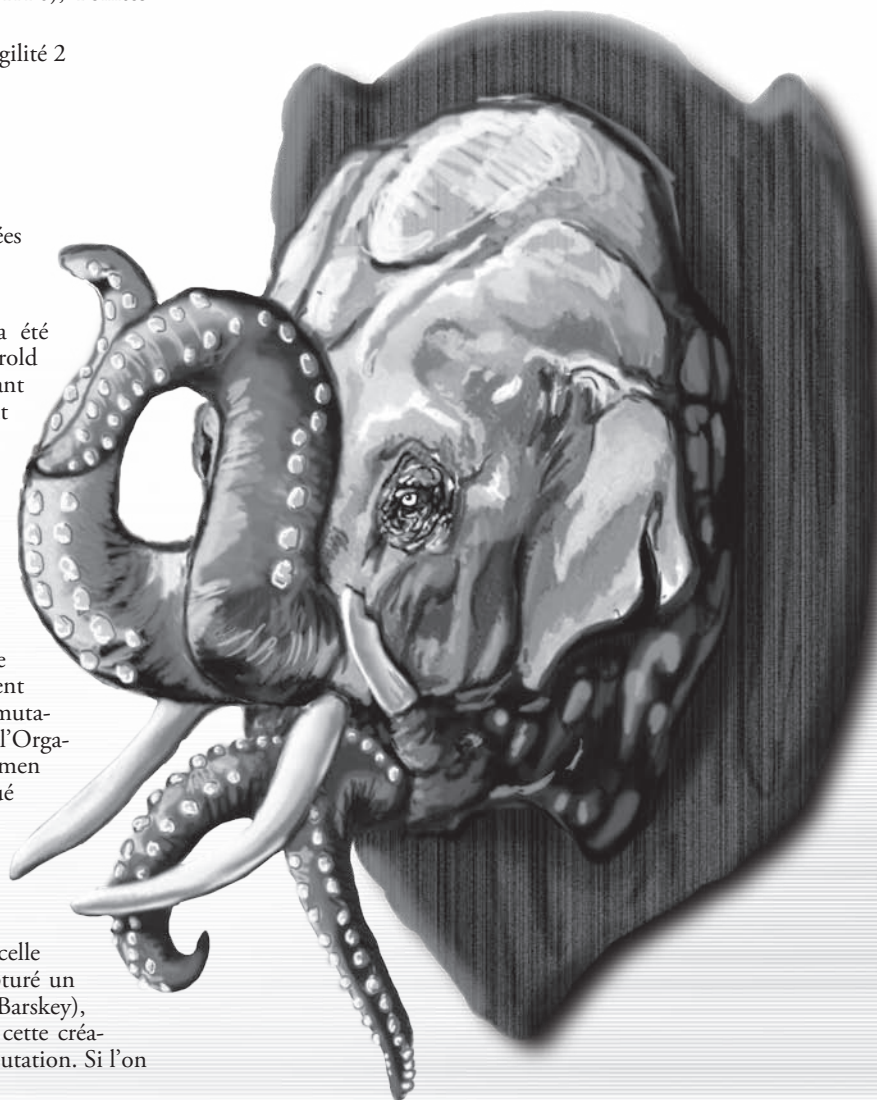
Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
12	4	3	16	1	3
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
3	3	1	5	6	1

Déplacement : 25 / 45

Compétences : Armes contondantes 3, Combat à mains nues 4, Course 3, Perception 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Défenses : VD 12P, PA -2, Allonge +2), Arme naturelle (Morsure : VD 10P, PA -1)

Faiblesses : Difformité (Picasso)





TRANSMISSION.....

NÉOGARGOUILLE

Habitat naturel : gratte-ciel et autres grands bâtiments.

Répartition géographique : mondiale.

Fréquence : rare.

Identification : la néogargouille est une chauve-souris mutante grande de 25 cm en moyenne avec une peau grise à croûtes et pesant environ 2 kg. Les doigts de ses pattes antérieures sont allongés, faisant jusqu'à un tiers de la longueur de son corps, et se terminent par des griffes effilées.

Habitudes : la néogargouille — à l'origine identifiée comme une sous-espèce de gargouille — a été correctement identifiée comme une chauve-souris commune ayant réagi au traitement du plastobéton sur les gratte-ciel. La peau de ces chauves-souris, qui avaient l'habitude de se percher sur les corniches des gratte-ciel, s'est calcifiée au contact des produits chimiques du lessivage, et l'animal a perdu sa capacité à voler ainsi que la vue. Sans possibilité de voler, elles se rabattent à l'intérieur des bâtiments eux-mêmes, grattant et cognant les fissures et les ventilations pour trouver de la nourriture et de l'eau. Malheureusement pour les occupants et les néogargouilles, elles finissent par rompre des canalisations et mâcher des câbles. Des néogargouilles ont été trouvées dans des pales de ventilateurs endommagés et gisant au sol dessous. Leurs dépôts dermiques les rendent extrêmement résistantes. Elles sont difficiles à exterminer avant qu'elles n'endommagent les bâtiments. Une fois qu'une chauve-souris commence à se transformer, elle a une espérance de vie de 5 à 7 mois avant que la calcification ne l'immobilise complètement.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
1	3	2	1	1	3
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
3	3	0	4	5	1

Déplacement : 20 / 40

Compétences : Combat à mains nues 4, Escalade 2, Perception 3

Pouvoirs : Conscience collective, Fragile 3, Sens accrus (écholocation)

Avantages : Altération dermique (Peau de granit)

Faiblesses : Sens réduit (vue)

Note : la perte de la capacité à voler est considérée comme un Défaut.

RAT DE LABORATOIRE

Habitat naturel : n'importe quel endroit peuplé par l'homme, environnements aussi ruraux qu'urbains.

Répartition géographique : mondiale.

Fréquence : peu commune.

Identification : les rats de laboratoire ressemblent à des rongeurs normaux.

Habitudes : rat de laboratoire est un terme générique pour plusieurs mutations qui ont été identifiées chez les rongeurs. Ces nuisibles sont reconnus pour leur capacité à se faufiler dans les endroits les plus sécurisés pour y manger virtuellement n'importe quoi ; malheureusement, certains endroits et certains produits chimiques peuvent entraîner des mutations. Trois variantes sont les plus couramment observées : le rat pestilentiel, le rat araignée et le rat malsain. Le rat pestilentiel, comme un rat normal, défèque en se déplaçant. Son urine a une forte odeur de mouffette. Le rat araignée utilise son changement à son avantage, défiant les exterminateurs en se déplaçant le long de surfaces verticales. Quand on le voit, on confond le rat malsain avec un rat du diable ou du démon, car il dégage de mauvaises vibrations. Le comportement des rats de laboratoire ne diffère pas de celui de rats normaux.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
0	3	2	0	1	1
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
1	1	0	5	3	1

Déplacement : 5 / 15

Compétences : Combat à mains nues 1, Escalade 2, Infiltration 2, Perception 2

Pouvoirs : Conscience collective, Sens accru (odorat)

Avantages : Glandes odorantes

Notes : Allonge -1

Animaux similaires :

Rat araignée : remplacer Glandes odorantes par Pattes d'araignée

Rat malsain : remplacer Glandes odorantes par Mauvaises vibrations, Intimidation 2, Essence 4

VACHE DE L'ENFER

Bos malus

Habitat naturel : n'importe quel pâturage ou communauté d'élevage de bétail.

Répartition géographique : mondiale depuis 2061.

Fréquence : rare.

Identification : l'apparence de la vache de l'enfer est celle d'une bête écailleuse avec une énorme gueule. Ses dents sont coniques mais pas aussi acérées que celles d'un carnivore. Elle décompose la nourriture avec sa salive très acide. Ses sabots se terminent par des griffes courbées.

Habitudes : *Bos malus*, plus connue sous le nom de vache de l'enfer, apparaît suite à l'ingestion d'un prion. Alors que la maladie de la vache folle, également causée par un prion, attaque le cerveau du sujet, cette mutation provoque chez la progéniture du bovin l'expression du phénotype de la vache de l'enfer. Les tests pour détecter le prion sont limités et extrêmement coûteux. Les réglementations de la Cour corporatiste interdisent la vente ou le transport de vaches non testées pour prévenir une prolifération de cas. En Inde, cependant, un troupeau sacré de vaches de l'enfer — considéré comme un signe divin de Krishna — est élevé sur un pâturage sécurisé par le gouvernement derrière un mur de haute sécurité.

La vache de l'enfer est un omnivore vorace. Il essaie de manger n'importe quoi : bois, métal, métahumains, sa propre mère, etc. La gestation pour une vache de l'enfer est de 7 mois, soit 75 % de celle pour un veau normal.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
10	3	3	8	1	1	1
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
1	0	2	3	4	1	

Déplacement : 15 / 30

Compétences : Arme à distance exotique (Crachat) 2, Combat à mains nues 4, Course 2, Perception 2

Avantages : Cuir de dragon, Estomac d'ogre, Salive corrosive

Faiblesses : Sens réduits (odorat, perte totale)

WOLPERTINGER (LIÈVRE CORNU)

Crisensus bavaricus

Habitat naturel : prairies et régions légèrement boisées.

Répartition géographique : Amérique du Nord et Europe.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : le wolpertinger partage de nombreuses caractéristiques avec le lièvre. Il a des oreilles longues de 8 à 10 centimètres, une courte queue et de puissantes pattes arrière faites pour le saut. Cependant, le wolpertinger se différencie du lièvre, par une paire de bois comportant de trois à cinq cors et ne dépassant pas huit centimètres de long. Les mâles comme les femelles développent des bois, le nombre de cors de ceux des mâles augmentant avec l'âge. Le wolpertinger mesure en moyenne vingt centimètres de long pour

un kilogramme et la couleur de sa fourrure varie du noir au blanc, en passant par le brun.

Habitudes : la façon dont la mutation du wolpertinger s'est produite reste un mystère. Les premières théories le considéraient comme un lièvre infecté par le papillomavirus de Shope. Cependant les spécimens capturés près de la ville de Douglas le 30 juin 2066 avaient des bois parfaitement formés mais aucune trace des tumeurs caractéristiques causées par le virus. L'hypothèse actuelle en fait une espèce affectée par la GRIME, bien que certains wolpertingers aient été répertoriés avant le passage de la comète. Les Européens appellent ce mutant wolpertinger alors que les américains le connaissent sous le nom de lièvre cornu. La mutation est de type germinal mais récessif, un croisement entre un lièvre cornu et un lièvre donnera un lièvre. Les derniers tests génétiques indiquent que les wolpertingers et lièvres cornus sont des sous-espèces différentes, car issues d'espèces-souches différentes (respectivement *Oryctolagus cuniculus* et *Lepus alleni*) mais compatibles, un croisement entre un lièvre cornu et un wolpertinger donnant une progéniture fertile. Il arrive que le wolpertinger ait des ailes vestigiales ressemblant à celles des chauves-souris. Les scientifiques débattent encore pour savoir si le wolpertinger et le lièvre cornu doivent être considérés comme une seule ou deux espèces dans la mesure où il s'agit du seul et unique cas d'évolutions spontanées convergeant sur deux continents.

Le wolpertinger ne vit pas dans un terrier, les bois gênant le déplacement dans les tunnels, mais tisse des tanières d'herbe et de brindilles en surface. Le wolpertinger vit en groupes familiaux d'une vingtaine de membres. Leur saison des amours est plus courte que celle des lièvres, et dure approximativement cinq mois à partir de février. Les femelles ont entre quatre et huit petits par an.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
1	3	3	1	3	3
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
2	2	0	5	6	1

Déplacement : 10 / 25

Compétences : Combat à mains nues 1, Perception 2

Pouvoirs : Armes naturelles (Bois, VD 2P, PA 0)

Faiblesses : Fragilité 2

Notes : le wolpertinger subit un malus d'Allonge de -1.



POUVOIRS TOXIQUES

Anaphylaxie	p. 241
Attaque élémentaire (radiation)	p. 241
Aura énergétique (radiation)	p. 241
Collage	p. 242
Confusion	p. 242
Contrôle animal	p. 243
Drain d'Essence	p. 244
Engloutissement (boue)	p. 244
Immunité (pathogènes, toxines)	p. 246
Mutagène	p. 247
Pestilence	p. 239
Peur	p. 247
Salive corrosive	p. 248
Sécrétion corrosive	p. 248
Sens accrus	p. 240
Sens magique	p. 248
Souffle nocif	p. 249
Souillure	p. 249
Venin	p. 241
Voracité	p. 249

Pouvoirs : Armes naturelles (Griffes / Crocs : 7P, PA 0), Armure (4 / 6), Nature duale, Peur, Sens accrus (odorat), Souillure

Notes : Allonge +2

Les runners réussirent à pénétrer dans le labo et traversaient discrètement le hall lorsqu'ils entendirent des cris de paniques. Soudain, le corps d'un scientifique fut projeté dans le hall, où il s'écrasa dans un craquement humide. Quelques instants plus tard, un ours cornu déformé le suivit. La créature se tourna pour faire face aux runners et ils ressentirent sa présence menaçante.

EXEMPLES DE CRÉATURES TOXIQUES

AMIKUK

Mirounga shiva

Habitat naturel : régions côtières.

Répartition géographique : côte pacifique de l'Amérique du Nord, de la Nation transpolaire aléoute aux UCAS.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : les amikuks ressemblent à des éléphants de mer à la peau noire ou brune luisante et tachetée. Mesurant entre trois et cinq mètres de long pour un poids variant de 2 à 5 tonnes, ils arrivent à traîner leur corps gigantesque sur terre à l'aide de leurs quatre pattes antérieures, longues de 1,20 m. L'absence de nageoires sur leurs membres avant est attribuée à l'atrophie de leur queue et de leurs membres postérieurs. Les amikuks mâles possèdent une large trompe, tombant sur le museau et dissimulant partiellement leurs petites défenses. Les femelles, moins imposantes, sont dépourvues de trompe et possèdent des défenses légèrement plus grandes.

Habitudes : l'amikuk est la variante toxique de l'éléphant de mer Éveillée (*Mirounga angustirostris*) et ressemble à la créature cauchemardesque hantant les antiques mythes et légendes aléoutes. Chasseur opportuniste, l'amikuk préfère attendre que son repas lui tombe dans la gueule plutôt que de traquer ses proies. L'une des techniques de chasse observées consiste en la régurgitation de nourriture partiellement digérée, faisant office d'appât, et l'attente en surface parmi les restes. Alors que, attirés par l'odeur, les oiseaux marins, poissons et autres animaux imprudents viennent s'alimenter, l'amikuk utilise ses bras pour attraper tous ceux qui se trouvent à sa portée, en écrasant et noyant ses victimes. Il fait aussi parfois preuve de plus d'audace, en se cachant sous les docks et les navires dans un port, attendant de pouvoir saisir ses victimes et les noyer. Peu regardant sur la nature de ses proies et doté d'un appétit vorace, l'amikuk peut causer d'importants dégâts aux zones de pêches traditionnelles. Le Conseil athabaskan a légalisé la chasse à l'amikuk, offrant une récompense de 500 nuyens pour chaque mâle, 300 nuyens pour chaque femelle et 200 nuyens pour chaque jeune amikuk tué. Malheureusement pour les pêcheurs athabaskans, les zones de reproduction de la créature se trouvent dans des parcs protégés. Ainsi, seuls les individus s'approchant des côtes habitées ou s'aventurant dans les eaux internationales peuvent être chassés légalement.

La couche de graisse visqueuse et caoutchouteuse de l'amikuk lui permet de se cacher à la surface de l'océan, suivant les ondulations des vagues, mais l'aide aussi à se mouvoir rapidement sur la terre ferme, même s'il y parcourt rarement de longues distances. Les amikuks migrent en été en direction des régions méridionales, le long de la chaîne aléoute, afin de se reproduire, et ont même été aperçus aussi loin au sud que dans le Puget Sound. De petites colonies de cinquante à cent individus ont été trouvées pendant la saison des amours sur les mêmes îles où les éléphants de mers communs viennent se reproduire, même si les deux espèces ne partagent pas ce territoire aux mêmes périodes de l'année. Les mâles dominants ont chacun des harems composés de vingt à trente femelles. Lorsqu'ils s'affrontent pour la dominance de la colonie, ils

CRÉER UNE CRÉATURE TOXIQUE

Pour créer une créature toxique à partir d'une créature paranormale existante, le MJ doit choisir ses pouvoirs toxiques principaux et secondaires. Pour créer une nouvelle créature toxique à partir d'une créature normale, utilisez à la fois les règles sur les mutants et celles sur les toxiques dans sa création. Contrairement aux mutations, les effets pervers des pouvoirs toxiques ne réduisent pas davantage l'Essence de la créature toxique.

Les créatures toxiques peuvent se voir assigner jusqu'à deux pouvoirs supplémentaires en leur assignant également une faiblesse en échange de chaque pouvoir.

Si le pouvoir toxique sélectionné est Mutagène, alors le MJ peut choisir de donner à la créature un trait mutagène.

L'écorché était sympa, mais James sent que les runners ont besoin d'un peu plus d'excitation dans leurs vies. Pour corser les choses, il décide qu'un ours cornu (p. 181) toxique est détenu au labo le temps pour les scientifiques de remplir la paperasse le concernant.

James choisit Peur comme pouvoir principal et Souillure comme pouvoir secondaire, suivant le raisonnement que son aura a été suffisamment pervertie pour affecter son environnement. Pour l'ambiance, il ajoute que les cornes de cet ours ont plein de piquants et sont tordues comme des bois à l'allure bizarre, et que ses yeux rougeoyaient de colère. Finalement, James donne à la créature le nom d'ours démon sauvage.

OURS DÉMON SAUVAGE

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
13	6	4	13	1	4	4
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
5	2	6	5	8	2	

Déplacement : 25 / 45

Compétences : Combat à mains nues 5, Combat astral 4, Course 2, Escalade 2, Intimidation 4, Perception 3, Pistage 3

battent violemment l'air de leur quatre bras, tentant d'assommer l'adversaire et de le forcer à se soumettre. Chaque femelle peut avoir jusqu'à trois petits par saison.

- Oh, chouette ! Un autre monstre marin ! Prenez tous votre soy-pop-corn beurré et venez vite vous asseoir autour de tonton Kane, qui va encore nous raconter une belle histoire.
- Slamm-0!

- Va te faire foutre.
- Kane

• Bon d'accord, donc c'était en juillet l'an dernier, on était en Adak, mes hommes et moi, pendant la saison des amours de l'amikuk. À cette période de l'année, la tune pleut pour qui a le pied marin, parce qu'entre la mer agitée et les tempêtes, j'ai pu dire que ça remue pas mal. Bref, c'était dans les premiers jours de notre périple, je me suis calé sur le pont, dans mon fauteuil, avec une bonne bière et une lunette de visée. Putain qu'ces bestioles sont drôles ! On dirait une farce burlesque avec tous ces bras en l'air qui s'agitent, voyez ? En fait, j'ai un peu la même philosophie qu'eux. Quand j'arrive pas à avoir c'que je veux, je frappe quelqu'un sur la tête jusqu'à ce que j'arrive à l'avoir. C'est un truc de mecs, en fait. Si y'a quelqu'un sur ton chemin, prends-le à coup de mandale jusqu'à ce qu'il bouge de là. Enfin, bref, j'en suis disons à la moitié de mon pack quand, en me penchant pour prendre une autre binouse, je sens que toutes les autres canettes ont disparu. En réalité, c'était la glacière entière qui avait disparu. Je me dis alors qu'il va falloir que je passe un des gamins de l'équipage sous la quille. Et alors que j'allais me brancher sur la comm' du bateau, je vois quelque chose bouger du coin de l'œil. Je me retourne et vois une canette vide rouler sur le pont. J'y pense pas trop et alors que je me dirige vers la canette, j'en vois deux autres flotter dans l'eau. C'est à ce moment-là que ce fils de pute m'a choppé. L'enculé voulait m'attirer vers l'eau avec la bière, tu y crois, toi ? Heureusement, j'avais déjà le filet en main pour récupérer les binouses, et j'ai été retenu sur le pont quand il est resté accroché à son support, avec cette bestiole agrippée à mes jambes. J'ai réussi à chopper le couteau de ma poche arrière et ai commencé à lui entailler les bras pour qu'il lâche prise. Mes hommes ont finalement commencé à tous bouger leurs culs après avoir entendu les bruits de tout ce bordel, et ont mis une balle à ce gros connard. J'étais tellement vénère de le voir aussi foutrement futé, que j'ai pris les commandes de l'artillerie et avoiné tout ce qui bougeait sur ce putain de rocher. Quand la poussière est retombée, y avait tout juste l'équivalent de 7 briques.

- Kane

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
9	4	4	6	2	3	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
5	0	5	2	7	1	

Déplacement : 20 / 30 (nage)

Compétences : Combat à mains nues 2, Natation 3, Perception 2, Plongée 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes : VD 3P, PA 0, Allonge +2), Arme naturelle (Morsure : VD 3P, PA 0), Armure (1 / 2), Voracité

Avantages : Bras de Shiva, Membres allongés (bras), Peau glissante

Faiblesses : Allergie (soleil, Légère)

ÂNE BORAX

Equus asinus magnus

Habitat naturel : régions désertiques arides.

Répartition géographique : déserts du Mojave et du Colorado et Afrique du nord.

Fréquence : peu commune.

Identification : semblable en apparence à l'âne sauvage (*Equus asinus*), l'âne borax fait 1 mètre 50 de haut au garrot et pèse environ 150 kilogrammes. Il a une courte crinière de poils raides, une queue se terminant en panache, et de longues oreilles. Sa couleur varie du blanc au marron en passant par le gris, avec des motifs variés de taches aux formes irrégulières.

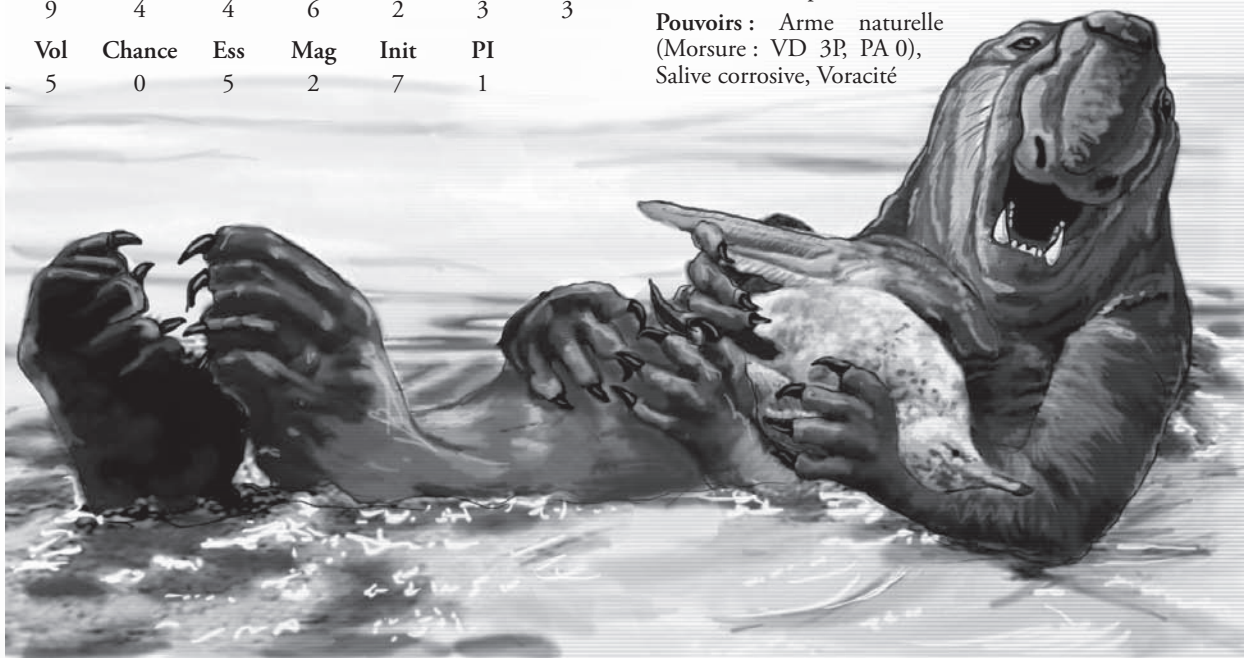
Habitudes : l'âne borax est un herbivore timide qui se déplace en familles de 2 à 6 adultes. Il peut supporter de longues périodes sans eau et peut se nourrir d'une grande variété de végétaux. Il possède une salive corrosive à base d'acide borique, lui permettant d'assimiler même des matériaux non conventionnels comme aliments. Bien qu'on en ait trouvé en Amérique du nord et en Afrique du nord, son nom vient apparemment des mines de borax qui utilisaient des ânes pour le travail. L'âne borax vit dans des régions arides comme les flancs de montagne. Il est considéré comme une créature toxique, car il contribue à la désertification des terres en dévorant tout ce qui est disponible et en laissant derrière lui un résidu acide qui inhibe la croissance.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
6	5	5	7	3	2
Log	Vol	Chance	Ess	Init	PI
1	2	0	4	8	1

Déplacement : 20 / 80

Compétences : Athlétisme (GC) 2, Combat à mains nues 2, Course 3, Perception 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 3P, PA 0), Salive corrosive, Voracité





TRANSMISSION.....



ARAIGNÉE GAMMA

Solifugae currita

Habitat naturel : déserts et régions arides.

Répartition géographique : Amérique du nord, Australie et Moyen-Orient.

Fréquence : rare.

Identification : la solifuge est un arachnide, mais pas une véritable araignée. Elle a six pattes velues, deux longs organes sensoriels, les pédipalpes, dont l'extrémité adhésive lui permet d'attraper des oiseaux en vol et de grimper, et de grandes et puissantes pinces. L'araignée gamma en est une variante toxique qui peut atteindre une longueur de 50 centimètres et un poids de 500 grammes. Les araignées gamma sont nocturnes, et recherchent l'ombre durant la journée. Ce sont également d'agressifs carnivores.

Habitudes : la théorie sur l'araignée gamma est qu'elle a quelque lien et avec les radiations, et avec la magie. Cette théorie est renforcée par les localisations de ses habitats — toujours dans des friches radioactives. Elle chasse des oiseaux et des lézards de quasiment deux fois sa taille et peut occasionnellement attaquer en masse de plus grands animaux comme des chameaux si la nourriture ou l'eau se fait rare. Les araignées gamma ne craignent pas les métahumains, et essaient de les faire fuir de leurs territoires avant d'attaquer. Durant la journée, l'araignée gamma reste un danger, même si elle se cache dans l'ombre, elle dégage assez de radiations pour rendre malades les métahumains. Les seules créatures qui semblent intimider ces arachnides sont les novascorpions.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
0	1	3	0	1	2	0
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
1	0	6	6	5	1	

Déplacement : 2 / 5

Compétences : Esquive 3, Infiltration 3, Perception 2

Pouvoirs : Attaque élémentaire (radiation), Aura énergétique (radiation), Conscience collective, Pattes d'araignée

Faiblesses : Allergie (soleil, Modérée)

Notes : Allonge -1

DAKKARYNE

Lutra ederis

Habitat naturel : marais et rivières polluées.

Répartition géographique : Europe.

Fréquence : peu commune.

Identification : le dakkaryne ressemble à une loutre, mais au lieu d'une fourrure marron propre et lustrée, son rêche pelage noir a un éclat iridescent. Ses petits yeux noirs perçants ont une apparence menaçante. Les dakkarynes font jusqu'à un mètre de long et pèsent en moyenne 10 kilogrammes. C'est une espèce très portée sur l'expression vocale, qui communique par des grognements, des cris aigus et des grondements.

Habitudes : le dakkaryne est la version toxique de la loutre commune européenne (*Lutra lutra*). Contrairement à la plupart des espèces Éveillées, les origines du dakkaryne sont très bien documentées. En 2045, dans un effort de repopulation des loutres sauvages, les généticiens ont élevé et manipulé les espèces captives pour les rendre plus tolérantes à la pollution et aux maladies. Un an plus tard, elles étaient relâchées dans le nord de l'Europe. En juin 2047, le premier dakkaryne est découvert en Écosse. Cette découverte fut suivie par d'autres similaires en Norvège.

Les dakkarynes sont très agressifs envers toutes les autres créatures, métahumains compris. Les survivants rapportent que le dakkaryne traque et chasse pour le plaisir. Avec des sécrétions corrosives et une nature agressive, les dakkarynes sont considérés comme une menace, s'attaquant aux structures et tuant des métahumains.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
1	2	2	0	1	2	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
1	1	6	6	8	1	

Déplacement : 10 / 30 (natation)

Compétences : Combat à mains nues 2, Infiltration 2, Natation 2, Perception 2, Pistage 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 2P, PA 0), Engoutissement (boue), Immunité (pathogènes, toxines), Sécrétions corrosives

Faiblesses : Exigence alimentaire (dioxines, traces unique-ment), Fragile 1

Notes : Allonge -1

HÉLIODROMUS

Alatusleo aquila necra

Habitat naturel : zones montagneuses et steppes proches de la civilisation.

Répartition géographique : hémisphère nord.

Fréquence : rare.

Identification : cette créature toxique est similaire au griffon en ce qu'elle possède quatre membres, deux ailes ainsi qu'un corps léonin au pelage brun foncé à noir. Sa tête, ressemblant à celle d'un vautour, est déplumée en quasi-totalité, laissant à nu sa peau d'un rouge couperosé et où seule persiste encore une touffe de plumes autour du cou. La couleur de son grand bec incurvé varie en nuances de rouge et de brun-fauve. L'héliodromus peut atteindre trois mètres de long et pèse environ 160 kilogrammes.

Habitudes : la manière dont l'héliodromus a évolué à partir du griffon reste à découvrir. Ce sont des charognards dotés de deux narines à l'odorat aussi puissant que précis. Les héliodromus sont connus pour mener occasionnellement de véritables raids sur les cimetières et champs de bataille, où ils trouvent de quoi se nourrir. En de rares occasions, on a vu des individus fouiller dans les décharges publiques ou aux alentours des morgues à

ESPÈCES RARES DE GRIFFONS

Deux paracréatures extrêmement rares ont été découvertes sur le plateau de Serdarbulak, en Turquie. Baptisées criosphinx et hiéracosphinx, elles ressemblent aux griffons de par leur corps de lion mais sont incapables de voler du fait d'ailes vestigiales. Le criosphinx possède une paire de cornes qui s'enroulent autour de ses oreilles de lion. Le hiéracosphinx a une tête plus étroite, similaire à celle d'un faucon plutôt qu'à celle d'un aigle. De plus amples recherches sont à mener pour clairement les identifier et établir si ce sont des sous-espèces du griffon dérivant d'expressions liées à la GRIME.

la recherche de chair en décomposition. L'héliodromus est de nature plus opportuniste que le griffon, les deux étant d'une intelligence comparable. Ils attendent souvent à proximité des autoroutes et des frontières, guettant les éventuelles victimes animales ou métahumaines d'accidents. Plutôt que de les attaquer de front, il leur arrive de jouer avec leurs proies, dans le but de les effrayer et de les pousser à la faute, comme se précipiter d'une falaise ou traverser les axes routiers. Lorsqu'il est vraiment affamé, l'héliodromus peut chasser et tuer un animal directement, même si son système digestif ne lui permet pas de métaboliser efficacement la chair fraîche. Il préférera donc généralement traîner sa proie à l'abri pour la laisser se décomposer avant de la consommer. Face à ses ennemis, l'héliodromus essaiera toujours de les effrayer et de les faire fuir, et n'entrera véritablement en conflit direct que pour empêcher d'autres charognards de s'approcher d'un repas potentiel. L'héliodromus ne montre aucune crainte envers les métahumains.

• Mais y'en a combien de sortes de ces saloperies de griffons dans le ciel ?

• Kane

• Réfléchis-y deux secondes. À ton avis, combien y a-t-il d'espèces de faucons, grenouilles et tortues dans le monde ? Ça ne serait pas étonnant que ce soit pareil pour n'importe quel autre animal, petit ou gros. D'ailleurs, il me semble que c'est ce que tu dis toi-même un peu plus bas, à propos des rémoras corrosifs. Combien de variantes, selon toi ? En fait, chaque nouvelle espèce est réputée « rare » ou « inconnue » uniquement parce qu'aucun scientifique populaire comme David Wright ne l'a encore « découverte ».

• Ecotope

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
8	6	4	8	1	5	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
4	1	6	3	9	1	

Déplacement : 20 / 100 (vol)

Compétences : Combat à mains nues 4, Perception 5, Vol 4

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes : VD 8P, PA -1), Peur, Sens accru (odorat, zoom)

Faiblesses : Exigence alimentaire (viande en décomposition)

OLGOÏ-KHORKHOL – VER INTESTIN MONGOL

Megascolides oligoi

Habitat naturel : déserts.

Répartition géographique : Asie et Moyen-Orient.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : les vers intestins peuvent mesurer jusqu'à trois mètres de long et leur peau est rouge sang ou couleur chair marbrée de rouge. Ils pèsent en moyenne 50 kg, mais certains spécimens âgés mesurant plus de 4 mètres de long pour 70 kg ont déjà été observés. Leur bouche circulaire est composée de trois lèvres crochues qui leur permettent d'attraper et tenir diverses choses.



Habitudes : à cause des pollutions industrielles telles la radioactivité diffusée dans les sols, les métaux lourds toxiques ainsi que les composés sulfuriques présents dans l'atmosphère, le ver des sables commun et inoffensif a évolué pour devenir l'olgoï-khorkhol toxique aussi connu sous le nom de ver intestin mongol. Les vers intestins vivent dans les profondeurs sableuses du désert de Gobi mais peuvent s'aventurer plus loin dans les plaines et steppes semi-désertiques pour chercher de la nourriture. Les jeunes vers intestins chassent la nuit en meutes, ils repèrent leurs proies en triangulant leur position d'après les vibrations du sol. Les vers plus âgés et plus gros restent tapis dans des fosses ou autres cavités et attendent que leur proie trébuche dans leur piège, protégeant ainsi de la lumière leur peau sensible aux rayons UV. Les vers intestins sont hermaphrodites et échangent leurs gènes avec leurs congénères pendant la saison froide. Quand la température remonte, ils déposent des grappes de cinq à dix petits œufs (d'environ 7 mm de diamètre) dans un terrier. Les œufs n'étant pas protégés par les parents, d'autres fouisseurs s'en nourrissent. Les œufs éclosent en quelques jours et les petits, bien que long d'une dizaine de centimètres seulement, sont parfaitement capables de se nourrir par eux-mêmes, souvent aux dépens des animaux qui cherchent à manger les œufs. Ils grandissent très rapidement, doublant de taille chaque mois jusqu'à leur maturité. Il est à noter que les œufs de ver intestin mongol fermentés sont considérés comme un met raffiné du désert, bien qu'ils ne soient que rarement exportés hors de la région.

- J'imagine que c'est l'un des sympathiques à-côtés d'être un parazoologue reconnu, manger des œufs de ver intestin mongol.
- Kat O'Nine Tales
- Les quelques grammes que j'ai transportés valaient plus de 10 briques.
- Traveler Jones
- Il faut savoir que David Wright est un descendant de Roy Chapman Andrews, un des premiers zoologues à avoir découvert des os de dinosaure. L'Histoire se répète vu que son grand oncle avait déjà écrit à propos des vers intestins en 1926.
- Dr. Spin
- Ouais, mais ce n'était pas le vrai ver intestin. C'était une légende transmise par tradition orale.
- Snopes
- Possible, ou alors la créature à partir de laquelle l'Olgoï-Khorkhol s'est Éveillé était déjà appelée ver intestin par les gens du coin.
- Dr. Spin



Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
5	4	6	2	1	2	1
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	1	6	3	8	1	

Déplacement : 2 / 10

Compétences : Arme à distance exotique (Salive) 4, Combat à mains nues 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 4P, AP 0), Armure (2 / 2), Immunité (pathogènes, toxines), Régénération, Salive corrosive, Sens accrus (détection des vibrations), Souillure

Faiblesses : Allergie (soleil, Légère)

ORQUE LOUP

Orcinus lupum

Habitat naturel : zones côtières et pleine mer.

Répartition géographique : océans Atlantique et Pacifique.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : l'orque loup est un mammifère marin mesurant de six à huit mètres de long, pour un poids de cinq à six tonnes. Ses membres antérieurs, s'allongent en une paire de nageoires pectorales anguleuses, chacune dotée de quatre orteils griffus, telles deux ailes de chauve-souris dont la membrane se serait épaissie pour permettre la nage en haute mer. L'orque loup possède deux queues, la première, fourchue et large de deux mètres, joue le rôle de nageoire caudale alors que la seconde ressemble à un fouet se terminant par une griffe en forme de crochet. Sa tête est munie d'une large gueule aux dents acérées et d'une série de nasaux et d'organes sensoriels qui lui procurent une ouïe et un odorat très fins.

Habitudes : les orques loups sont des créatures marines dangereuses, chassant en bancs de six ou plus. Leurs proies favorites incluent les dauphins, phoques, amikuks, baleines et plaisanciers insoucians. Le hurlement de l'orque loup est connu pour être terrifiant. Lorsqu'ils partent en haute mer, les pêcheurs maintiennent un contact radio permanent et engagent souvent des mercenaires experts en armes lourdes dans le seul but de se protéger contre ces créatures agressives et téméraires. Les orques loups sont des créatures intelligentes, qui savent que les bateaux transportent toujours de la nourriture, quelle qu'elle soit. Ils sautent hors de l'eau pour atteindre le pont des navires et utilisent leurs nageoires griffues pour ouvrir les portes et écoutes afin d'attraper leurs proies. Lorsque cette manœuvre échoue, la meute va tenter de faire chavirer le navire, avant d'encercler l'épave en attendant que les survivants s'échappent. Certains rapports font état d'attaques pour trouver de la nourriture sur des navires-usines ou d'autres grands bâtiments où l'on a vu des orques loups emprunter les coursives et escaliers. Des analyses ADN ont permis de montrer que les orques loups sont parents des orques et que leurs mutations sont liées à une exposition excessive à des dérivés pétrochimiques. Le danger que ces créatures représentent pour les éventuels observateurs fait qu'il n'y a que peu d'informations disponibles sur leur comportement.

- ...
- Slamm-0 !

• Salaud ! Ok, le ciel était couvert cette nuit-là alors que le cargo de notre client, l'*Arctic Wind*, voguait quelque part dans le Pacifique. Le Capitaine Solovyenov, aussi connu sous le doux nom de « Black Jack » nous invita à rester avec eux à profiter de la nourriture et du confort du navire. Vu que je venais tout juste de lui refourguer une partie de la marchandise illégale qu'ils s'approprièrent à consommer, j'ai dit ouais, putain ! Bon, je m'suis quand même méfié de lui et de ses possibles envies de m'blouser, alors j'ai pas lâché ma gamelle d'un millimètre, et j'ai laissé l'équipage manger en premier. Aucun mort à signaler après la première heure, je pouvais donc goûter le poisson fumé et le sanglier noir que j'avais réussi à voler à Baffin Bay et à revendre à Black Jack en un peu moins de douze heures.



Bref, ce putain de cargo était foutrement grand. Tellement grand que le capitaine avait même fait installer son propre practice de golf, un neuf trous, sur le pont inférieur. À environ 2 heures du mat', Black Jack a reçu une alerte comme quoi deux membres de l'équipage manquaient à l'appel. C'est un gros navire, on est au beau milieu de l'océan, et mes hommes sont tous avec Black Jack et ses gars aux billards RA et au bar. J'ai déjà dit que le bateau était sacrément grand, hein ? Bref, il s'est mis à se marrer, en disant que l'un d'entre eux était descendu en soute un peu plus tôt, et qu'il avait dû se vider une bonne bouteille. Il les rappellerait à l'ordre un peu plus tard, qu'il m'a dit. Une heure et 300 nuyens perdus plus tard, mon partenaire de poker était complètement bourré quand un message automatique d'alerte nous a prévenus que le navire était en train de dériver en direction des routes commerciales et qu'il fallait réagir. J'ai réveillé mon navigateur qui n'avait pas fait gaffe aux alertes de notre bateau en train de se faire trainer par le cargo. Quel trou du cul, j'te jure ! On a donc tous commencé à remonter vers les ponts supérieurs. Je commençais à flipper, persuadé qu'on était en train de se faire aborder, mais mon navigateur, après avoir vérifié sur le système informatique du bateau, m'a affirmé qu'il n'y avait aucun autre navire à l'horizon, et que les senseurs visuels ne percevaient rien d'anormal non plus. Bon, de toute façon, je ne lui faisais déjà plus confiance. On traversait un hall en direction de la salle des commandes quand un des gars de Black Jack s'est fait harponner par quelque chose dans le couloir latéral et traîné comme un vulgaire poisson. Alors que le type se met à hurler, on s'aperçoit qu'il est en train de se faire gnaquer par un orque loup. En fait, un banc entier d'orques loups avait sauté sur le cargo et avait becqueté l'équipage des ponts supérieurs. Mes gars et moi, on a sorti les quelques armes dissimulées qu'on avait gardées sur nous (au cas où Black Jack aurait voulu se la jouer p'tit malin), et on a commencé à se diriger vers les vestiaires où se trouvaient nos, comment dire, plus gros flingues. C'est là qu'on a perdu Pablo, après la charge d'une de ces bestioles, foutrement rapide pour un truc sans jambes. Pablo a été complètement écrabouillé sous la masse de ce putain de poisson. Malgré quelques entailles et épaules déboîtées à cause de leur fameuse queue fouet, on a réussi à s'en sortir. Je n'ai perdu qu'un seul homme, Black Jack, six. Ce n'était pas assez pour réquisitionner le cargo, alors on s'est partagé les dépouilles des orques loups, ce qui ne représentait pas grand-chose, juste quelques milliers de nuyens par équipage.

• Kane

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
10	5	5	11	3	4	4
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
4	0	6	4	9	1	



NOUVELLES DU CONSEIL ATHABASKAN

Le Conseil athabaskan offre actuellement une récompense de 1 000 ¥ pour chaque orque loup tué, la tête faisant office de preuve. Cette procédure a été mise en œuvre après que le navire-usine White Tower ait été retrouvé à la dérive, son équipage manquant. À cause des multiples mutations et variantes dues à la GRIME, la corporation Koniag vend une base de données d'empreintes génétiques d'orques loups authentifiés comme tels et un système de test génétique rapide pour confirmer les prises.

Veuillez contacter le capitaine du port pour connaître les valeurs des primes et pour récupérer un système d'identification génétique agréé. Le prix de vente du testeur est actuellement de 200 ¥.

Déplacement : 20 / 80 (nage)

Compétences : Combat à mains nues 3, Gymnastique 4, Infiltration 3, Natation 4, Perception 3, Pistage 3, Plongée 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 6P, PA 0), Arme naturelle (Queue : VD 5P, AP 0, Allonge +2), Aura énergétique (froid), Collage, Mouvement, Mutagène, Peur (hurlement), Sens accrus (ouïe, odorat, sonar)

RÉMORA CORROSIF

Echeneis echenis

Habitat naturel : eaux côtières et océans, jusqu'à 10 m de profondeur.

Répartition géographique : océan Atlantique et mer Méditerranée.

Fréquence : rare.

Identification : le rémora corrosif est une espèce toxique de la famille des anguilles, vaguement apparenté au rémora commun (*echeneis naucrates*), qui peut atteindre jusqu'à 50 cm de long pour 3 kg en moyenne. Se rapprochant en cela de la murène, le rémora corrosif possède des mâchoires pharyngiennes, tandis que la gueule la plus externe est un disque oral orienté vers le bas faisant office de ventouse, et il est orné d'une nageoire dorsale pouvant mesurer jusqu'à 30 cm de hauteur. Sa peau miroitante oscille entre le vert et l'argent créant un aspect écailleux.

Habitudes : le rémora corrosif est une créature parasite se nourrissant à la fois des crustacés s'attachant à la coque des bateaux et des bateaux eux-mêmes. Depuis les fonds marins, il nage jusqu'à la surface afin de se coller à la coque des navires passant au-dessus de lui, en utilisant sa paire de mâchoires pharyngées (sa seconde gueule) et sa salive acide pour en entamer la coque et se nourrir des résidus organiques ou non. Un rémora corrosif non détecté peut ainsi trouser la coque d'un bateau en l'espace de quelques jours.

Le rémora corrosif ne craint ni les prédateurs ni les métahumains, et les rencontres répertoriées avec l'animal se sont toutes révélées extrêmement difficiles à gérer. Même les membres d'équipage équipés de burins et d'aiguillons ont beaucoup de mal à détacher les rémoras de la coque de leur bateau, tellement ils semblent insensibles à leurs efforts. Les pêcheurs grecs emportent désormais avec eux des disques de fontes à l'effigie de St Pierre en guise de leurre, dans l'espoir de détourner la créature de leur bateau. Le rémora corrosif est rare, aussi très peu d'études ont pu être menées quant à sa reproduction. L'hypothèse admise veut que son mode de reproduction s'apparente à celui du rémora commun. Le rémora corrosif ne semble pas nager en groupe, bien qu'on ait rapporté quelques cas où plusieurs individus étaient collés au même bateau. Des rumeurs invérifiées et lancées par plusieurs agences de renseignements autour du bassin méditerranéen parlent de projets d'élevage et de dressage menés par des groupes de TerraFirst!

• Moi, c'que j'peux vous dire, c'est que ces sales bâtards sont partout et sont une vraie merde. Des fleuves d'Amérique du sud aux côtes des Philippines, les rémoras corrosifs et leurs cousins me coûtent du temps et de l'argent. La première fois qu'on s'est « rencontrés » eux et moi c'était à Belém, en Amazonie, quand j'avais laissé ma barge et mon patrouilleur mouiller au port pour la nuit. Le lendemain matin, ma cargaison nageait dans quinze putains de centimètre d'eau, et le patrouilleur était carrément sur son flanc. Je les ai pris à coup de machette. À eux, ça leur a fait que dalle, mais moi, au moins, ça m'a défoulé. Pour finir mon équipage a dû haler la cargaison sur la berge, la charger quelques véhicules terrestres et la trimballer vers la côte.

• Kane

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
2	3	2	2	1	2	1
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
1	1	6	5	4	1	

Déplacement : 10 / 20 (nage)

Compétences : Combat à mains nues 2, Nage 3, Perception 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 3P, PA 0), Branchies, Immunité aux armes normales, Salive corrosive, Sens accrus (odorat)

Faiblesses : Exigence alimentaire (fer, fibre de verre)

SANGSUE DE MER

Californidae sangrachimera

Habitat naturel : zones humides marécageuses et hauts-fonds côtiers.

Répartition géographique : de la Baie de San Francisco à San Diego ; les eaux d'Afrique du sud.

Fréquence : rare.

Identification : la sangsue de mer est une monstruosité avec un corps vermiforme d'en moyenne 3 mètres de large et de 10 mètres de long. En dehors de ça, aucune sangsue de mer ne ressemble à une autre. Elles peuvent avoir toutes sortes de tentacules, d'ailerons, de pattes et autres appendices, ou aucun. Elles peuvent également avoir de une à dix gueules. La couleur va du gris au marron en passant par le vert.

Habitudes : la sangsue de mer cherche sa proie dans l'eau et utilise sa gueule musculeuse pour sucer le sang de sa victime. Cet animal s'attaque à tout ce qui saigne, métahumains inclus. Elle peut utiliser le pouvoir de Confusion sur sa proie, désorientant sa victime de sorte qu'elle se noie en essayant de remonter à la surface. Les sangsues de mer remontent rarement à la surface de l'eau.

La sangsue de mer est hermaphrodite et pond une douzaine d'œufs (des sphères allant jusqu'à 30 centimètres de diamètre) dans les sédiments. Sa progéniture fait environ un mètre de long à l'éclosion et attaque de plus petites proies comme du poisson et des oiseaux de mer.

Les parazoologistes ont conclu que quelle que soit son origine, la sangsue de mer a évolué en une nouvelle espèce toxique.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
5	3	2	8	1	3	4
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
3	0	6	4	5	1	

Déplacement : 15 / 25 (natation)

Compétences : Combat à mains nues 3, Évasion 3, Natation 4, Perception 3

Pouvoirs : Branchies, Confusion, Drain d'Essence, Mutagène, Sens accrus (thermique, toucher)

Faiblesses : Allergie (feu, Modérée), Exigence alimentaire (sang), Sens réduit (vue)

Notes : Allonge +3

STYMPHALIEN PERVERTI

Ardea foeduspox

Habitat naturel : décharges et zones côtières.

Répartition géographique : Grèce et autres régions méditerranéennes.

Fréquence : rare.

Identification : un stymphalien perversi se différencie d'un stymphalien normal (p. 162) par sa tête chauve, teintée d'une couleur rouge sombre.

Habitudes : les stymphaliens perversis sont la version corrompue du stymphalien. Ils sont le plus probablement apparus à la suite d'une série de déversements de produits chimiques dans certaines des zones humides où ils nichaient en 2047. Le stymphalien perversi est un charognard qui migre près des bouches d'eau usées et des décharges. Il abrite une variété de dangereux virus et bactéries qu'il ingère en se nourrissant. Après digestion, ses déjections libèrent pléthore de pathogènes.

Ces oiseaux constituent une menace de santé publique pour les zones peuplées, car ils peuvent rapidement répandre n'importe quelles épidémies. Même après la mort, le stymphalien perversi est toxique et se boursoufle rapidement tandis que les bactéries se nourrissent de son cadavre. Ceux qui touchent un stymphalien perversi sans protection font souvent un choc anaphylactique. Les autorités grecques tuent et brûlent ces oiseaux à vue.

Le stymphalien perversi n'utilise pas ses plumes projectiles pour chasser, mais plutôt pour écarter les créatures qui le provoquent.

Les plumes projectiles sont encore plus dangereuses que la normale, car elles sont généralement porteuses de divers pathogènes.

Les stymphaliens perversis créent des nids de deux à quatre œufs dans des décharges, en utilisant la chaleur de la décomposition pour leur incubation. Une semaine après éclosion, la progéniture quitte le nid pour explorer la décharge.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
3	4	3	2	2	4	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
4	0	6	4	7	1	

Déplacement : 30 / 50 (vol)

Compétences : Arme à distance exotique (plumes projectiles) 3, Combat à mains nues 3, Course 1, Infiltration 1, Perception 3, Vol 2

Pouvoirs : Anaphylaxie, Arme naturelle à distance (plume projectile : VD 3P, PA 0), Arme naturelle (Morsure : VD 3P, PA 0), Pestilence, Sens accrus (odorat), Souffle nocif

Faiblesses : Allergie (eau pure, Légère), Sens réduit (ouïe)

Notes : Allonge +1

PESTILENCE DE STYMPHALIEN PERVERTI

Vecteur : Contact

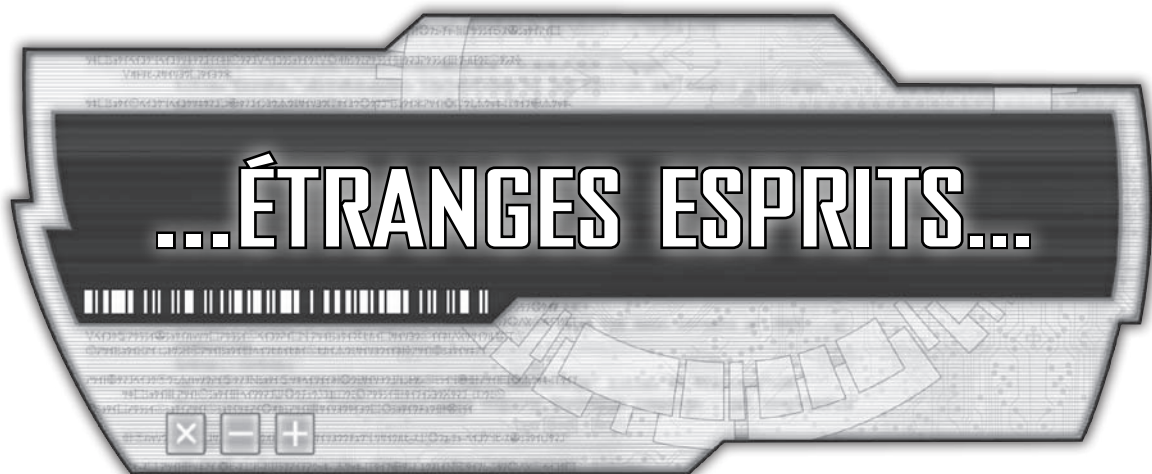
Vitesse : 4 heures

Pénétration : 0

Puissance : 10

Effet : Dommages physiques, Désorientation

La peste du stymphalien est en fait constituée de diverses maladies dangereuses qui causent des hémorragies, des plaies ouvertes et une dépigmentation de la peau. Aussi bien les abats que les plumes sont porteurs des pathogènes.



Maïfan se laissa tomber sur les trois mètres qui séparaient le bas de l'escalier de secours du sol alors que les sirènes retentissaient derrière elle. La cible — une belle opale dont la présence astrale brillait comme un phare — était protégée par un système d'alarme électronique bien meilleur que ce qu'on l'avait amenée à croire.

Tout en s'enfuyant dans la ruelle, elle revint mentalement sur ses pas. Les runes de garde n'avaient pas été un problème : elle s'était servie de quelques tours afin de les éviter facilement. Esquiver les esprits veilleurs était simple : le magicien qui leur avait assigné leurs itinéraires de patrouille avait laissé des trous qui lui donnaient de nombreuses occasions de s'approcher furtivement, de choper la gemme et de partir discrètement, sans les alerter.

Ses investigations lui avaient permis de connaître la nature de la sécurité électronique, elle n'avait pas été un problème. Le site ne possédait pas de caméras de sécurité, à part quelques drones qui ne lui avaient pas causé de sueurs froides ; leurs itinéraires de patrouille lui avaient également donné de nombreuses occasions de les éviter. Les maglocks étaient primitifs et simples à court-circuiter.

Le problème, c'était la sécurité du présentoir. Elle avait croché la serrure mécanique toute simple en quelques secondes mais le capteur de pression n'avait pas coopéré lorsqu'elle avait tenté une dérivation. Au moment où elle avait atteint les circuits électroniques, elle aurait juré avoir entendu le son d'un rire narquois. Un regard rapide lui avait révélé ce qu'elle savait déjà — il n'y avait personne, aussi bien en physique que dans l'astral. Mais, au moment où elle toucha le câblage, les alarmes de sécurité retentirent et ce rire aigu résonna une fois de plus autour d'elle. Elle avait opté pour l'option la plus censée : s'emparer de la gemme dans le présentoir déjà ouvert et s'enfuir à toute vitesse par l'escalier de secours. Le rire l'avait suivie tout le long de sa fuite loin de l'appartement terrasse.

Alors qu'elle faisait son choix dans ses plans d'évasion prévus à l'avance, elle repéra un hélicoptère qui faisait du surplace au-dessus des rues situées derrière elle. Le rire s'était arrêté, bien que rien que le fait de s'en rappeler la faisait grimacer. Sa meilleure chance du moment était pour le moins répugnante, vu que son plan de secours comprenait une visite dans les égouts.

Elle sauta en bas d'une bouche d'égout et atteignit les eaux usées tout en courant. Ses tripes lui disaient qu'elle devait avoir attiré l'attention d'un esprit libre. Elle nota mentalement qu'elle devait contacter un ami magicien... Si elle voulait repartir sur la bonne voie, elle allait avoir besoin de l'aide d'un professionnel.



DE LA NATURE DES ESPRITS

Posté par Ethernaut

De par mon éducation et ma carrière professionnelle, j'ai voyagé dans l'astral profond, vérifié les fondements de nombreuses légendes et considérablement étudié les manifestations spirituelles. Je dois commencer par une importante mise en garde : des surprises nous attendent à tous les coins de rue lorsqu'il s'agit de recherches magiques. Nous en savons moins que nous ne pensons le savoir sur la nature de la magie, sur l'espace astral, les esprits et les métaplans — et nous ne pensons vraiment pas en savoir tant que ça.

Toutefois, un élément important que je dois partager avec les gens ordinaires et les magiciens, quels qu'ils soient : les esprits sont des salopards. Certains d'entre eux peuvent sembler utiles. Parfois, ils peuvent réellement être utiles, tout particulièrement s'ils sont liés ou vous doivent un service. Les esprits libres, d'un autre côté, sont toujours en train d'essayer d'amener les choses sous un angle qui s'avère rarement mutuellement avantageux.

- Je suppose que tu as fait une série de mauvaises rencontres juste avant d'écrire ça. Tu as un ton carrément parano. On peut coopérer et compter sur les esprits. Même avec les esprits libres, la question est juste de prendre les précautions nécessaires. Je me vois mal partager un point de vue aussi extrême.

- Axis Mundi

- Ah, ça doit être ça. Je n'ai traité qu'avec les méchants.

- Ethernaut

- Ou alors, c'est simplement qu'ils n'aiment pas ton hermétisme conservateur.

- Axis Mundi

Il est physiquement presque impossible que l'esprit d'un métahumain se rende compte des véritables motivations d'un esprit. Nous, métahumains, sommes limités par notre neurochimie et les pressions environnementales qui ont mené à notre évolution. Les fondements mentaux des esprits sont entièrement sujets à conjecture, éloignés comme ils le sont de toute existence physique. De plus, il est totalement possible que ces fondements puissent varier selon le métaplan duquel l'esprit a été invoqué. Il existe bien trop de variables pour ne penser ne serait-ce même qu'à essayer d'aborder cette question, vu que les différentes traditions magiques et parfois même les mages de la même tradition, invoquent des esprits provenant de métaplans différents.

- Ceci suggère un parallèle intéressant entre les esprits libres et les IA métaconscientes. Ça me démange de faire des recherches dans quelques textes de neurochimie et de comparer quelques profils de personnalité d'IA.

- Smiling Bandit

- Je soupçonne qu'il existe un parallèle. Bien moins chez les sprites que chez les IA, mais même eux peuvent arriver à être plutôt « étranges. »

- Netcat

LE PEUPLE FÉE

La mythologie et les contes de fées sont notoirement imprécis et incohérents dans leur nomenclature. Les références innombrables aux elfes et aux nains sont complètement en désaccord avec notre utilisation moderne de ces termes. Bien qu'une partie de ces divergences puisse être attribuée aux interprétations modernes, une grande partie en est peut-être due à l'âge et à la nature orale de ces histoires. Les histoires ont traversé de multiples générations et, pendant ce laps de temps, certains noms ont été permutés et certaines légendes mal attribuées. Ceci engendra une partie de la confusion que l'on

remarque aujourd'hui. Naturellement, il n'existe pas de preuve définitive que les noms que nous employons aujourd'hui pour diverses espèces Éveillées sont les mêmes que ceux qui étaient prévus à l'époque où ces mythes sont apparus.

Parfois, la nomenclature dans les contes folkloriques peut être remise en cause. Les frères Grimm sont célèbres pour leur propension à changer les noms dans leurs adaptations par souci de cohérence. Il est parfaitement raisonnable de supposer que d'autres rassembleurs de contes ont effectué des changements similaires. Il est donc préférable de rechercher les points en commun dans les actions et les capacités des créatures paranormales que l'on peut observer dans les contes folkloriques classiques, plutôt que de tenter d'identifier les noms qu'ils partagent. Une fois ces caractéristiques identifiées, il devient beaucoup plus facile d'essayer d'allouer un nom et un schéma d'activité aux créatures.

De nombreuses relectures modernes de contes classiques ont été modifiées si on les compare aux versions originales : fins plus heureuses et certaines des races représentées le sont de manière plus correcte politiquement. Pour surmonter ces obstacles, il est essentiel de revenir aux premières sources. Dans de nombreux cas, il est également vital de lire ces contes dans leur langue d'origine car les traductions peuvent porter atteinte à la véritable intention d'une histoire.

- Vous n'êtes même pas obligés de revenir aux copies papier toutes moisies. Le simple fait de retracer les différences dans les éditions électroniques des livres de comptines depuis les années 20 est assez étonnant.

- Snopes

Au-delà des légendes, certains esprits peuvent être catégorisés comme des créatures féériques. De manière générale, ces analyses sont basées sur leurs capacités innées, qui semblent aller au-delà de celles qui sont disponibles pour les esprits plus traditionnels. Ces capacités comprennent, en particulier, le pouvoir de Disparition, qui est la capacité de se transporter immédiatement, et physiquement à ce qu'il semble, vers les métaplans sans laisser de traces. Les esprits peuvent également manipuler le mental de leurs victimes grâce au Charme, une illusion irrésistible qui affecte tous les sens mais n'affecte pas la technologie (elle tend cependant à inciter les personnes affectées à ignorer les données provenant de toute technologie).

- Les cours Seelie et Unseelie de Tír na nÓg sont les communautés féériques les plus organisées. Le soutien féérique accordé aux deux cours est également le signe le plus certain de divisions dans la culture féérique, si une telle chose existe. Elles perçoivent le monde très différemment de nous, en commençant par leur perception du temps mais aussi de par leur point de vue sur la valeur des choses et, de bien des façons, sur l'existence. N'acceptez jamais un cadeau d'une fée, ne la remerciez pas et ne vous excusez jamais auprès d'elle. L'une ou l'autre de ces actions peut entraîner des conséquences désagréables.

- Axis Mundi

Les raisons de l'implication des fées dans les affaires du monde physique sont inconnues mais leur présence récurrente (et leur description précise) dans les contes prouve qu'elles ont établi des rapports et avec les magiciens et avec les gens ordinaires. Leur présence peut être due à la curiosité, à une générosité apparente ou simplement au sport.

Historiquement, ces esprits qui se mêlent de tout font preuve d'une présence globale, du domovoi de l'Europe de l'Est jusqu'au kokopelli d'Amérique du Nord en passant par le cicak d'Océanie. S'ils aspirent tous clairement à se mêler des affaires humaines et métahumaines, il est possible qu'ils conspirent à plus grande échelle que l'on ne les soupçonne. J'ai entendu parler de fées qui ont embauché des shadowrunners pour des missions d'ordre politique. De simples assassins à de complexes séries de vols, il est possible que les fées prévoient de nous prendre de force les rênes du pouvoir.

CRÉATURE PARANORMALE OU ESPRIT ?

On peut catégoriser de nombreuses créatures comme des fées, en particulier celles qui disposent des capacités de Charme et de disparition, mais leur classification phylogénétique reste vague. Dans certains cas, ces classifications sont le sujet de débats qui durent depuis plus de soixante ans.

Invariablement, un magicien classifiera ces créatures comme des esprits. De manière similaire, un biologiste les regardera comme des animaux paranormaux. Le problème surgit quand un paranaturaliste les examine. L'objectivité s'enfuit alors en courant. Les paranaturalistes verront généralement ces entités comme des esprits ou comme des animaux paranormaux, selon que leur formation initiale soit celle d'un magicien ou celle d'un biologiste.

Toutefois, dans un petit nombre, mais un nombre croissant, de cas, certains paranaturalistes posent en principe une nouvelle classification. Ils suggèrent que les entités en question sont un mélange bizarre d'esprit et d'animal — une créature qui n'est pas native du plan physique mais qui est capable de se recréer un corps physique au sein du monde physique. Cette théorie répond commodément aux caractéristiques disparates de la créature mais contredit la plupart des théories établies sur l'espace astral et les métaplans.

Il est peu probable que ce conflit soit résolu de sitôt.

La Chasse sauvage

Il nous faut considérer une des forces malveillantes significatives qui apparaît dans les contes — le Chasseur et sa Chasse sauvage. Les légendes concernant cet agrégat d'esprits figurent de façon évidente dans les mythes d'Europe centrale, d'Europe de l'ouest et d'Europe du nord ainsi que dans des contes apparentés provenant de nombreuses autres cultures. Dans tous les cas, le Chasseur et ses compagnons rôdent dans d'archaïques atours de chasse, accompagnés de leurs chiens. Le son de leurs cornes qui retentissent, de leurs chevaux qui tonnent et des aboiements de leurs chiens instillent la peur dans le cœur de tous ceux qui les entendent. Dans certaines histoires, ces entités volent dans les cieux, accompagnés d'orages, et obligent les esprits de ceux qu'ils croisent — qu'ils soient morts ou vivants — à rejoindre la Chasse. Dans d'autres histoires, les esprits sont terrestres mais sont tout aussi déterminés à poursuivre leur proie.

Dans les légendes, la Chasse sauvage n'est pas nécessairement une force malveillante. Bien que son apparition soit souvent le présage d'un désastre, il semble parfois qu'elle enraie une catastrophe ou qu'elle défende ses fidèles. Toutefois, la Chasse sauvage exige toujours un prix conséquent. Même si elle a contribué à défendre une terre, de nombreux habitants de cette terre ont été appelés à se joindre pour toujours à la Chasse, par la même occasion.

Les manifestations modernes de ces esprits sont remarquablement cohérentes avec les mythes. La chasse est toujours menée par le Chasseur — un puissant esprit gardien généralement. Le Chasseur chevauche une puissante monture aux yeux rouges luisants, généralement un esprit des bêtes. Les chiens, qui sont toujours en compagnie du Chasseur, sont également des esprits des bêtes. Des esprits de l'air peuvent propulser la Chasse dans le ciel, se manifestant souvent comme chasseurs.

Aux dires de tous, voir la Chasse en action est une expérience absolument terrifiante.

- Ça, c'est l'euphémisme du mois. J'ai vu des mercos endurcis par les combats se chier dessus lorsque la Chasse sauvage s'est pointée. Peux pas vous dire ce qui s'est passé après, j'ai arrêté de regarder et j'ai couru. La Chasse sauvage, c'est un truc pour les fondus des sorts.
- Black Mamba

De nombreux individus ayant été témoin du passage de la Chasse ont subi des dommages psychologiques et montrent

généralement toutes les caractéristiques du trouble de stress post-traumatique. Ces apparitions génèrent indubitablement une force extraordinaire bien que ceci puisse, en partie, être dû à une manifestation particulière du Charme des esprits. La peur est incontestablement une réaction tout à fait rationnelle devant une entité de tant de pouvoir et de malveillance. Contrairement au mythe, aucun cas de métahumains obligés de se joindre à la Chasse n'a été enregistré. Selon toutes probabilités, ces esprits ne sont pas capables de possession, ni ne sont adeptes des manipulations mentales plus subtiles, nécessaires lorsque l'on souhaite contraindre un métahumain.

FANTÔMES

Il existe peu d'esprits plus sujets à controverse que les entités réunies collectivement sous le nom de fantômes, tout particulièrement chez les ordinaires. La plupart des magiciens pensent que ces êtres malveillants ne sont rien de plus que des esprits de l'Homme quelque peu sauvages. Toutefois, la plupart des ordinaires estiment que ces créatures sont liées aux âmes des métahumains décédés. Légalement, et dans la plupart des pays, aucune des deux parties n'a d'argument valable bien que, dans certains trous perdus, les témoignages de fantômes soient recevables devant un tribunal. Psychologiquement, ces esprits possèdent souvent d'explicables connaissances concernant la vie des personnes disparues — même si ceux qui croient à leur origine métahumaine admettent que les fantômes peuvent mentir. Métaphysiquement, aucun des fantômes que j'ai analysé astralement n'a jamais ressemblé à la forme astrale d'une personne de ma connaissance, personne à laquelle elle était prétendument associée.

Toutefois, la colère, la relation à un lieu et le niveau de connaissances d'un fantôme sont rationalisés par le principe magique courant selon lequel la croyance détermine la forme.

- Ce n'est même pas une majorité de magiciens qui l'attribuent à ce principe.
- Lyran
- Et ils ne le devraient pas.
- Man-of-Many-Names

En fin de compte, leurs origines et leur niveau de connaissance ne sont pas si importants. Ce qui est important c'est que ces entités sont des saloperies malveillantes qui n'aiment rien de moins que tuer des métahumains. Si, dans une ruelle sombre, vous rencontrez un individu translucide brillant d'une lumière intérieure, évitez-le. Si vous ne pouvez pas l'éviter, essayez de le bannir ou de le détruire. N'essayez pas de lui parler, ne perdez pas votre temps à vous sentir désolé pour lui et ne perdez pas votre temps à tenter de résoudre son problème afin de l'envoyer vers l'au-delà.

- Certains Éveillés se font une thune décente comme exorcistes, en se spécialisant dans l'élimination de ces trucs. Trouvez un professionnel et sous-traitez.
- Haze
- Ethernaut simplifie exagérément. Tous les fantômes ne sont pas malveillants. Certains cherchent simplement à trouver le repos.
- Axis Mundi

Les fantômes détestent les métahumains. Les origines de cette haine sont souvent liées à un endroit où a été commis un acte de violence. Parfois, elles ne sont pas liées à un endroit mais à un objet nommé entrave. Le domaine d'un fantôme n'est ni plus ni moins la même chose qu'un domaine pour n'importe quel autre esprit — ils sont plus puissants dans leur domaine et quiconque s'y trouve est en grand danger métaphysique. Les entraves octroient un niveau supplémentaire d'invulnérabilité aux fantômes — régler le compte d'un fantôme est presque impossible tant que son entrave n'a pas été



détruite. Si vous ne pouvez tout simplement pas ignorer un fantôme, il est vital que vous essayiez de trouver son entrave avant de tenter de l'éliminer.

Certains fantômes semblent conscients de leur environnement, tandis que d'autres semblent piégés dans la vision d'un événement depuis longtemps oublié. Les premiers sont souvent plus dangereux. Leur lucidité signifie de bien plus grandes capacités de tromperie. Ça ne signifie toutefois pas qu'il existe une différence de niveau de puissance entre ces deux types. Si la reconstitution de l'événement qu'il semble contraint à revivre est interrompu, un fantôme peut atteindre une puissance et une colère irrépissibles.

DÉSASTRES

Les Désastres sont de capricieux esprits sauvages qui portent sur eux la souillure de la corruption physique ou émotionnelle. Certains d'entre eux sont clairement liés aux actions métahumaines — magie du sang irresponsable, boucherie délibérée voire cruauté sans limite — tandis que d'autres ne semblent être ni plus ni moins que des manifestations métaphysiques du vice. Ils se distinguent des esprits toxiques par le fait qu'ils ne nécessitent pas foncièrement la présence d'une véritable pollution. Leurs formes, en revanche, sont des incarnations effervescentes de la haine, de la cruauté et d'autres actes ou pensées malveillantes.

- Heureusement, mon expérience de ces esprits est limitée et je suis amené à croire qu'ils sont peu fréquents. Après avoir dit cela, je suggère qu'un magicien pratique toujours une analyse astrale sur tout équipier qui semble « sortir de son personnage ». Même si ce n'est pas dû à l'une de ces forces, il est possible qu'un brin de sorcellerie facilement dissipable soit derrière son comportement.
- Winterhawk

Ces esprits vils ne semblent exister que dans l'unique but de répandre leur corruption. La violence n'est pas leur seule tactique et ils ne sont pas toujours ouvertement conflictuels. Nombre d'entre eux n'existent que pour amener leurs victimes vers de sombres voies — voies qui conduisent souvent à la création ou à la manifestation d'autres Désastres. Leurs manipulations émotionnelles peuvent amener les êtres conscients, et même les animaux, à commettre des actes totalement à l'opposé de leur caractère, tels que la cruauté gratuite, le viol, l'assassinat, voire même le cannibalisme.

Les Désastres sont des prédateurs qui se nourrissent de l'énergie vitale de leur victime. Ils font un usage fréquent de leurs talents de manipulation afin de générer des réactions émotionnelles intenses. Ces réactions émotionnelles peuvent pousser un Désastre à la curée.

Certains Désastres sont des esprits de possession qui emploient leurs capacités à contrôler un individu ou un animal afin de poursuivre leurs buts cachés. D'autres comptent sur la magie de manipulation mentale ou sur la fourberie la plus pure. Nombre d'entre eux sont adeptes du Camouflage et peuvent prendre une forme métahumaine afin d'ajouter un certain niveau de crédibilité à leurs approches. Dans la plupart de ces cas, il peut être extraordinairement difficile pour un ordinaire de se rendre compte qu'il est sous l'emprise d'un Désastre.

DIABLOTINS

Les esprits que l'on identifie sous le nom de diabolotins sont exceptionnellement rares. En fait, s'ils ne faisaient pas preuve de tant de malveillance, je les ignorerais totalement dans cet article. Ils sont suffisamment dangereux, toutefois, que les omettre serait une négligence de ma part. Les diabolotins sont caractérisés par leur capacité à manipuler les fonctions des objets enchantés, en particulier les focus.

- J'ai rencontré deux diabolotins. Ils venaient de talismans provenant chacun d'un coin opposé du globe et je n'ai jamais été en

mesure de dépister une quelconque association avec le telesma concerné dans leur production. Je ne sais pas ce qui permet à ces êtres de quitter les métaplans pour venir ici, mais je suis devenu beaucoup plus prudent dans le choix de mes focus depuis que j'ai entendu parler d'eux.

- Jimmy No

Les diabolotins sont adeptes du Camouflage et se fient à la possession. Les diabolotins sont un danger spécifique pour les Éveillés de par leur capacité de possession de focus. Nombreux sont les diabolotins qui ne sont pas détectés avant qu'un magicien ne se soit lié à un focus. De cette manière, un focus peut passer de l'enchanteur au marchand de talismans et du marchand de talismans à un magicien pratiquant sans qu'aucun d'entre eux ne se rende compte des risques. Selon certaines sources non vérifiées, des diabolotins ont été également associées à des objets découverts dans des fouilles archéologiques. Il semble improbable cependant qu'ils aient possédé ces objets depuis l'époque de leur perte à celle de leur redécouverte.

Au delà de leur Camouflage, les formes astrales des diabolotins ne présentent que peu de cohérence. Selon certains rapports enregistrés, ils ressemblent à des formes munies de nombreux tentacules, entrelacées avec le focus qu'ils possèdent. D'autres prennent une forme animale ou humanoïde. Indépendamment de la forme, leurs auras sont liées de manière complexe à leurs focus, bien davantage que ce que l'on attend habituellement d'un esprit de possession avec son réceptacle. Les tentatives de communication avec les diabolotins échouent invariablement, du moins les tentatives menées par des Éveillés qui ne sont pas liés aux diabolotins par un Pacte spirituel.

Le focus gagne les avantages habituels de la possession. Il devient bien plus robuste et semble repousser la saleté et les autres signes d'usure. De plus, il est doté d'un pouvoir d'attraction bien plus important, ce qui est confirmé de manière empirique par la vitesse à laquelle ces focus possédées se vendent généralement chez les marchands de talismans qui en font inconsciemment le commerce.

Les problèmes surgissent lorsqu'un Éveillé choisit de se lier à un focus possédé. À ce stade, le diabolotin intervient et inclut un Pacte spirituel dans la procédure de lien. En raison de la rareté de ces esprits, la plupart des débutants ne remarquent pas cette aberration. La procédure de lien semble différente des procédures de lien précédentes mais pas suffisamment pour alerter la plupart des Éveillés.

C'est à partir de là que les choses commencent à mal tourner. Le diabolotin commence à se servir de la magie du Pacte afin de drainer l'énergie vitale de l'Éveillé. Au début, le drain d'énergie sera très léger — la victime se sentira anormalement fatiguée et pourra se désintéresser des activités qui n'incluent pas l'utilisation du focus. Dans les cas où la victime résisterait à ces sensations, les difficultés augmenteraient. De nombreuses victimes commenceront à subir des accidents, qui entraîneront un état continu de paranoïa et de crainte — intensifié à son tour par l'usage du Charme et des manipulations mentales.

L'utilisation du focus et le prix payé en énergie vitale du fait du pacte apaiseront souvent le diabolotin. Soudain, la vie est à nouveau merveilleuse, jusqu'à ce que le capricieux diabolotin soit à nouveau de plus en plus affamé. Ceci peut rapidement mener à un cercle vicieux de sautes d'humeur, de fatigue et d'insomnie. Dans certains cas, les amis ou les employeurs de la victime Éveillée pourraient la forcer à subir un traitement psychiatrique. Naturellement, de tels traitements échoueraient, à moins qu'ils n'impliquent une séparation totale avec le focus favori pendant une longue période.

- Une fois que vous avez vu un magicien traverser ce cycle, les signes deviennent évidents. Surveillez bien un magicien qui semble alterner entre des phases de stupéfiants niveaux de pouvoir et d'épuisement. Je pense que les diabolotins parviennent à forcer leurs victimes à franchir leurs limites.
- Lyran





TRANSMISSION.....

Je n'ai pas été capable d'identifier un bon moyen de vaincre efficacement l'influence d'un diabolotin. Il est clair que si un autre Éveillé se lie au focus possédé, le diabolotin tournera son attention vers ce nouveau sujet. Cela ne résoudra pas vraiment le problème, toutefois. Les tentatives de bannissement n'ont rencontré qu'un succès limité — ces esprits y sont remarquablement résistants. La destruction d'un focus possédé est également une tâche extraordinairement difficile du fait du niveau de pouvoir que ces entités ont généralement atteint avant d'être découvertes.

- Je n'ai jamais entendu parler d'une tentative de bannissement d'un diabolotin qui ait été fructueuse sans que le focus affilié n'ait lui aussi été détruit. Si vous avez accès à des comptes-rendus de tentatives détaillant une telle réussite, j'adorerais que vous m'envoyiez un lien.
- Jimmy No

Si l'on garde cela à l'esprit, les mesures préventives semblent être la défense la plus efficace. Assurez-vous de pratiquer une analyse astrale poussée sur tout focus auquel vous souhaitez vous lier ou demandez à un magicien doué pour le Camouflage de l'examiner pour vous. Dans les cas où le focus semble passer ces tests avec trop de facilité, considérez le fait de demander à un deuxième magicien de l'examiner, juste au cas où. Enfin, une fois que vous vous êtes liés à un focus particulièrement efficace, faites analyser astralement votre propre aura à la recherche de signes d'infection. Comme toujours, gardez à l'esprit que si quoi que ce soit semble trop beau pour être vrai, c'est que cela doit probablement l'être.

ESPRITS PRIMORDIAUX

De tous les esprits que j'ai mentionnés, les esprits primordiaux sont les moins malveillants mais aussi ceux que l'on connaît le moins. Un esprit primordial est une entité purement naturelle. Ces formes se manifestent dans les lieux laissés intacts,

en grande partie, par la métahumanité. Leur nature exacte est cohérente avec la nature de leur environnement. Lorsque l'Éveil s'est produit, les esprits primordiaux sont apparus spontanément en tant que manifestations métaphysiques de ces lieux.

Les esprits primordiaux les plus connus viennent des endroits où les métahumains sont des intrus, car ce sont dans ces endroits que ces esprits sont le plus susceptible de se manifester. Le Silap Inua des régions polaires et l'Homme-des-bois sont les exemples les plus connus de ce type d'esprit. La métahumanité n'a jamais entièrement exploité les pôles et ces régions intactes ont été laissées en paix, ce qui a permis à ces entités d'y maintenir leur domination. De même, d'autres exemples de parties de la manaspère et de l'écosphère où la métahumanité ne se risque pas facilement comprennent les plus profondes forêts, les cavernes les plus sombres et probablement aussi les profondeurs des océans. Comme ces endroits ont été laissés en paix, des esprits sont apparus afin de les protéger.

- Ils ont bien bossé, aussi. Les lieux gardés par des esprits primordiaux ont tendance à être immaculés et, bien souvent, à s'étendre. Persuader un esprit primordial de votre bonne volonté est simple, il vous suffit de lui donner une offrande appropriée et d'être sincère avec lui.
- Axis Mundi

S'il est impossible de comprendre leurs modes de pensée, il est clair que ces entités se concentrent sur la protection de la perfection de leurs domaines. Bien que la puissance de ces êtres varie, on peut affirmer sans se tromper qu'il existe une corrélation entre la taille, la pureté du domaine dont ils ont la charge et leur niveau de puissance. Ces esprits peuvent atteindre une puissance phénoménale dans les lieux intacts exceptionnellement étendus, en Antarctique par exemple. Cette puissance est presque uniquement consacrée à maintenir leurs domaines dans un état immaculé.

Dans certains cas, une offrande appropriée pourrait assurer au voyageur que la traversée du domaine d'un esprit

primordial se passera sans encombre. Ces êtres peuvent être empreints de duplicité, toutefois. J'ai rassemblé un certain nombre d'histoires narrant une trahison. De plus, une fois que l'esprit est au courant de la présence d'un intrus — et il arrive souvent qu'il l'apprenne immédiatement après que l'intrus ait pénétré dans son domaine — cet intrus sera surveillé attentivement. Il est possible qu'un intrus qui propose une offrande appropriée et ne montre aucun signe de danger pour l'environnement puisse être autorisé à traverser sans incident, mais je ne parierais pas ma vie sur cette possibilité.

Évitez ces entités lorsque vous le pouvez. D'un autre côté, vous pouvez vous servir de leur territoire comme d'un piège afin de vous débarrasser de quelqu'un qui vous suivrait. Mais n'essayez pas de les combattre, de les dissiper ni même de tenter de les comprendre. Leurs modes de pensée sont encore plus fidèles à l'environnement que même l'écoterroriste le plus cinglé. Les métahumains ne sont pas conçus pour comprendre cela.

- J'adorerais soutenir le contraire, mais Ethernaut a raison. Pas moyen de dialoguer avec ces esprits. Ils sont étrangers à nos modes de pensée et instables, on ne sait pas grand-chose d'eux.
- Ecotope

INFORMATIONS DE JEU

Le chapitre *Étranges esprits* propose une collection diverse d'esprits qui n'appartiennent pas aux dix archétypes d'esprits invoqués par les traditions magiques métahumaines. Puisque ces esprits proviennent d'autres métaplans ou se manifestent spontanément, ils sont considérés en jeu comme des esprits sauvages (p. 107, *MdO*). Les esprits sauvages ne sont jamais contrôlés, possèdent le pouvoir Résistance au bannissement (p. 248) et ne sont pas toujours amicaux envers les métahumains. Ce sont généralement des êtres conscients dotés de motivations et de personnalités propres.

COMMERCER AVEC LES « DÉMONS »

S'il est possible d'invoquer les esprits libres en se servant de leur nom véritable, savoir si les esprits sauvages ou extraplanaire — esprits insectes et shedims y compris — disposent de noms véritables reste un sujet controversé dans le monde des arcanes. En soi, ces esprits ne peuvent pas être invoqués ni liés par un magicien de la manière classique (à l'exception des esprits et de la tradition insectes).

Il existe néanmoins des procédés occultes visant à faire appel à de telles entités et à négocier un peu de leur puissance (c.-à-d. des services assurés par l'esprit) ou à conclure un pacte spirituel. Négocier avec un esprit sauvage ou libre peut être une activité dangereuse. Leur inhumanité peut se caractériser de manière : complètement étrangère (les esprits insectes), terrifiante (les fantômes), malveillante (les fées et les diabolins) ou manifestement hostile (les shedims, les esprits toxiques et les esprits de l'ombre). Bien souvent, les magiciens négligents (mais aussi les « conjurateurs » ordinaires) obtiennent plus qu'ils n'ont négocié et regrettent d'avoir jamais demandé de l'aide à de tels êtres.

Convocations et Offrandes

La Convocation d'un esprit libre ou sauvage (y compris les esprits décrits dans ce chapitre et dans *Menaces magiques*, p. 130, *MdO*) exige un rituel arcanique appelé l'Offrande. La procédure est simple si le Convoqueur connaît les accessoires corrects nécessaires pour Convoquer l'esprit avec lequel il souhaite entrer en contact. Les accessoires sont un genre unique de matériaux de conjuration qui peuvent parfois comprendre certains lieux, certaines constellations stellaires voire certaines actions (par exemple, le sacrifice d'un animal). Déterminer la nature exacte des accessoires incombera en fin de compte au meneur de jeu. Une proposition de négociation sera transmise magiquement à un membre d'une classe spécifique d'esprit par l'emploi

d'accessoires particuliers lors d'un rituel de Convocation. L'offre attire l'attention de l'esprit qui, habituellement, y répondra.

Connaissances occultes : la composition des accessoires est toujours spécifique à la classe de l'esprit (par exemple un shedim, un leprechaun, etc.). L'identification des Accessoires nécessaires à la Convocation d'un esprit particulier demandera un test étendu d'Arcanes + Logique (20, 1 jour), bien que les meneurs de jeu puissent demander à ce que les personnages gagnent de telles connaissances en jeu. Ces connaissances occultes seront souvent dissimulées, transmises par héritage ou inscrites dans d'antiques grimoires qui ne seront pas aisément accessibles.

Agencement des accessoires : la fabrication des accessoires demandera un Test étendu d'Enchantement + Magie (Puissance de l'esprit ciblé, 1 jour) similaire au test de fabrication de matériaux de conjuration (p. 78, *MdO*). Des réactifs exotiques (p. 79-80, *MdO*) sont souvent nécessaires afin de fabriquer les matériaux (à la discrétion du meneur de jeu). Tous les réactifs sont consommés ou incorporés au produit fini. Les accessoires peuvent être fabriqués par le Convoqueur lui-même ou par un marchand de talismans capable (c'est-à-dire un contact muni des compétences et des ressources requises pour produire les accessoires) tant que l'artisan comprend de quelle manière les accessoires nécessaires doivent être fabriqués. Si un enchanteur ne dispose pas de ces connaissances occultes, elles doivent être obtenues avant de produire les accessoires. Dans de rares cas, et à la discrétion du meneur de jeu, les marchands de talismans peuvent proposer à leur clients fidèles des accessoires venant de l'« arrière-salle ».

L'Offrande : Le rituel de Convocation en lui-même est simple et ne demande qu'un Test d'Arcanes + Logique (1). Une fois que les accessoires ont été offerts et que le bon lieu et les bonnes conditions astronomiques ont été choisis (s'il y a lieu), un esprit du type choisi, et doté d'une Puissance égale à celle utilisée dans la fabrication des accessoires, se manifestera non loin. La manifestation se produira quelques instants après la Convocation, à moins que le meneur de jeu ne choisisse de prolonger les choses pour plus d'effet dramatique. Le conjurateur ne subit aucun Drain dans ces conditions. La Convocation ne fournira aucun service et aucun jet de dés n'est exigé, bien que la destruction des accessoires lors du déroulement du rituel puisse avoir des effets secondaires imprévus (une autre classe d'esprit pourrait répondre à la Convocation, par exemple).

Après un affrontement violent avec des gangsters de la famille Doanescu lors de sa dernière run à Prague, Lyran est tombé par hasard sur un vieux grimoire en cuir dans les possessions d'un culte. Après sept jours d'étude du livre, écrit dans un vieux dialecte slave, elle identifie dans ses pages le rituel et le bon mélange à utiliser pour Convoquer une guenaude (elle obtient 3, 1, 5, 2, 4, 3, et 2 sur son Test étendu d'Arcanes + Logique). Comme c'est une habile marchande de talismans qui sait où chercher, elle s'échine à trouver les ingrédients en fouillant les marchés arcaniques locaux (les réactifs en termes de jeu) : l'articulation d'une vieille fille (animal), l'œil d'une corneille borgne (animal), une racine de mandragore récoltée après l'équinoxe de printemps (végétal) et de la poudre de quartz rose, pilée et moulue dans un mortier serbe en marbre de Vencac (minéral). Ces réactifs sont considérés comme des réactifs raffinés. Après l'acquisition d'une quantité suffisante de réactifs raffinés pour fabriquer les accessoires, elle passe par un de ses contacts locaux afin d'emprunter un peu d'espace dans un atelier d'Enchantement. Elle fait alors usage de sa compétence Enchantement afin de préparer les matériaux nécessaires à Convoquer, un de ces jours, la guenaude. Il lui faut un jour pour accomplir cette tâche (3 succès sur son Test d'Enchantement + Magie).

Quelques mois plus tard, Lyran est prête et souhaite passer un marché avec la guenaude. Le rituel exige que la Convocation de l'esprit se passe de nuit ou dans l'obscurité (en raison de l'allergie à la lumière du soleil de la guenaude) et dans un environnement ressemblant à un marais, Lyran opte donc pour un voyage dans les égouts. Elle prépare avec succès un endroit situé près d'une fosse de boues et offre les accessoires en les faisant bouillir dans un petit chaudron

CRÉER DES FÉES

Les fées présentées ici en exemple sont des membres courants du peuple féérique, la liste n'est nullement exhaustive. Les meneurs de jeu sont encouragés à fournir caractéristiques et capacités aux fées comme ils le souhaitent (ou en se basant sur leurs pouvoirs tels qu'ils sont décrits dans le folklore). Ils sont particulièrement encouragés à créer des types de fées non conventionnels ou qui n'apparaissent pas dans les contes traditionnels afin de garder les joueurs en haleine.

Les fées manifestent souvent certains des pouvoirs suivants : Accident, Attaque élémentaire, Aura d'énergie, Camouflage d'aura, Charme féérique, Chape d'ombre, Collage, Confusion, Compulsion, Conscience, Contrôle animal, Contrôle météorologique, Disparition, Dissimulation, Domaine personnel, Drain d'énergie (Essence), Forme astrale, Forme brumeuse, Forme changeante, Forme réaliste, Garde, Garde magique, Hurllement paralysant, Influence, Imitation, Lien mental, Matérialisation, Déplacement, Octroi, Pacte spirituel, Peur, Portail astral, Projection sonore, Psychokinésie, Recherche, Régénération, Reflet du désir, Résistance au bannissement, Sens accrus, Sens magique, Silence, Sort inné, Richesse, Tempête, Toucher paralysant, Voracité.

Ils peuvent également posséder n'importe quelle compétence active magique (excepté celles du groupe de compétences Conjuración) ou être en mesure de fournir des services magiques tels qu'Assistance sorcière, Aide à l'étude, Maintien de sort et Lien à un sort.

(venu de son laboratoire d'Enchantement) rempli d'eaux usées. Peu de temps après l'évaporation des accessoires, qui ont empli les alentours d'une puanteur exécration, un esprit, prêt à négocier, émerge des eaux de l'égout sous la forme d'une femme ridée aux cheveux gris et munie d'un seul œil.

Passer un marché

La compétence Contrôle d'esprits est inutile pour forcer à son service un tel esprit convoqué. Il faudra donc négocier avec un tel esprit selon des termes ordinaires. Les services qu'il sera capable ou qu'il souhaitera exécuter pour le métahumain qui l'a convoqué sont sujets à la discrétion du meneur de jeu. Passer un marché devrait se faire par le jeu de rôle mais l'on peut également s'en remettre à un Test de Négociation (l'esprit utilise sa Puissance + Chance pour le Test opposé social). Notez que bien que l'esprit qui a répondu à la Convocation soit enclin à la négociation et pas forcément hostile, il est possible qu'il perde patience ou se mette en colère si on ne lui montre pas le respect qu'il croit lui être dû. Ceci peut mener à des conséquences intéressantes pour le personnage qui a pratiqué la Convocation.

Les termes de la négociation sont à déterminer par le meneur de jeu (c'est-à-dire les services — comme certaines tâches ou informations — et le paiement — comme le Karma, les objets magiques et les pactes — que l'esprit recevra en échange des services assurés). Si l'esprit possède le pouvoir de Pacte spirituel, il pourra, bien souvent, demander au Convocateur de conclure un pacte (il pourrait aussi chercher à le piéger). En règle générale, aucun esprit n'acceptera d'exécuter plus de services que sa Puissance. Dans le cas contraire, il exigera un « paiement double » pour chaque service supplémentaire à titre de compensation.

CARACTÉRISTIQUES DES ESPRITS

Les exemples d'esprits qui suivent représentent des catégories d'esprits sauvages plutôt que des esprits libres spécifiques. Leurs pouvoirs et leurs spécialités peuvent varier. Chaque esprit possède une Puissance qui détermine ses caractéristiques. La Puissance peut être déterminée aléatoirement en lançant 1d6 + 2 ou peut être choisie par le meneur de jeu.

LES FÉES

Si les créatures que l'on connaît familièrement sous le nom de fées, de farfadets ou de petit peuple sont plus répandues et plus implantées dans la mythologie européenne, elles ne sont nullement restreintes à l'Europe. De nombreuses cultures ont des équivalents de fées dans leurs légendes (les nunnehi des Cherokees ou les kachinas des Hopis chez les tribus d'Américains d'origine, certains kamis d'Asie, les wayobs ou les huayes d'Amérique centrale et latine, ou les bakhna rakhna en Afrique de l'ouest), bien que la distinction entre les esprits de la nature, les esprits sauvages, les esprits libres individuels et les fées soit souvent moins évidente et moins prononcée qu'en Europe.

En termes de jeu, il existe certaines capacités uniques aux fées, bien que toutes les fées ne disposent pas de ces deux pouvoirs. Le premier d'entre eux est le pouvoir de Disparition, qui permet à la fée de disparaître des plans physique et astral vers des métaplans inconnus. Cette capacité rend pratiquement impossible le combat contre ou la capture des fées, il devrait donc être employé avec soin. Il fait cependant des fées des adversaires récurrents particulièrement pratiques. La seconde capacité est le pouvoir de Charme féérique, qui permet aux fées d'altérer les perceptions afin de produire des illusions de masse impressionnantes et réalistes. Cette capacité joue un rôle primordial dans le folklore des fées, puisqu'elles l'utilisent afin de tromper et confondre les autres, de se dissimuler et de déformer le terrain qui les entoure.

Cicak

Signifiant gecko en malais, les cicaks sont des esprits féériques indigènes d'Amérique latine, d'Asie du sud-est et d'Océanie. Esprits ressemblant à des lézards sous forme astrale, ils se manifestent souvent sous la forme de jeunes humanoïdes d'Amériques latine, asiatiques ou polynésiennes (selon l'espace culturel) lorsqu'ils interagissent avec les métahumains, mais ils font toujours preuve de la capacité de marcher sur des surfaces verticales et possèdent une langue de grenouille collante.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
P+1	P+3	P+2	P	P	P	P
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
P	P	P	P	(P×2)+2	2	

Initiative astrale / PI : P × 2, 3

Déplacement : 15 / 45

Compétences : Analyse astrale, Combat astral, Combat à mains nues, Esquive, Perception

Pouvoirs : Arme naturelle (voir *Langue de crapaud*, p. 113, *Le Guide du runner*), Charme féérique, Conscience, Disparition, Forme astrale, Matérialisation, Pattes d'araignée, Résistance au bannissement

Cogneur

Les cogneurs sont des esprits souterrains aux traits d'humanoïde simiesque et ressemblant à des nains. Les muscles de leurs bras et de leurs épaules sont puissants. Mineurs par essence, les cogneurs percent des tunnels à travers les cavernes ou les mines abandonnées et il leur arrive fréquemment d'excaver, de creuser de nouvelles mines et de nouveaux tunnels grâce à leurs capacités magiques. Leur nom provient des chocs que l'on entend sur les murs des mines juste avant un éboulement, qui sont généralement le résultat du pouvoir de Séisme limité des cogneurs, pouvoir qu'ils emploient afin de chasser les intrus de leur domaine.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
P+4	P	P	P+3	P	P	P
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
P	P	P	P	(P×2)+2	2	

Initiative astrale / PI : P × 2, 3

Déplacement : 15 / 45

Compétences : Analyse astrale, Combat astral, Combat à mains nues, Esquive, Lancement de sorts, Perception

Pouvoirs : Accident, Charme féérique, Conscience, Disparition, Forme astrale, Matérialisation, Résistance au bannissement, Séisme (limité à Puissance×100 mètres), Sens accrus (vision nocturne, vision thermographique, perception spatiale), Sort inné (Mauvais pressentiment, Façonnage de pierre)

Faiblesses : Allergie (lumière du soleil, Grave)

Notes : contrairement au pouvoir de Séisme des esprits majeurs de la Terre, les cogneurs ne peuvent produire de séismes d'une magnitude supérieure à 4 (voir *Table de séisme*, p. 99, *MdO*)

Domovoï

Ce nom courant vient d'un esprit du foyer dans le folklore slave mais on les connaît aussi sous le nom de brownie, nisse ou heinzelmännchen. Le domovoï se manifeste sous les traits d'un petit humanoïde de la taille d'un goblin (voire plus petit), parfois barbu et au corps velu, et vêtu d'habits de paysan ou de haillons. Les domovoï sont parmi les créatures féériques les plus bienveillantes, appréciant tellement la proximité des méta-humains qu'ils installent leur résidence dans une partie reculée de la maison — généralement, une grange, une cave ou un grenier — afin de participer à la vie des habitants du lieu. La nuit, le domovoï accomplit des tâches domestiques tels que le nettoyage et le rangement mais il peut également faire usage de ses pouvoirs afin de défendre leurs maisons ou d'aider les résidents de la maison, avec qui ils partagent un rapport empathique.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
P	P	P+2	P+2	P	P	P
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
P	P	P	P	(P×2)+2	2	

Initiative astrale / PI : P×2, 3

Déplacement : 10 / 25

Compétences : Analyse astrale, Artisanat, Combat astral, Combat à mains nues, Esquive, Perception

Pouvoirs : Accident (domaine), Charme féérique, Chape d'ombre, Confusion, Conscience, Domaine personnel (Puissance×100 m²), Disparition, Dissimulation (Personnel), Empathie, Forme astrale, Garde, Matérialisation, Peur, Psychokinésie, Recherche (domaine), Résistance au bannissement

Guenaude

Les guenaudes, que l'on nomme aussi parfois Baba Yaga, sorcières ou morrigan, apparaissent sous les traits de vieilles femmes humaines aux cheveux blancs, vigoureuses et noueuses mais anémiées (des manifestations sous forme d'ogresse ont toutefois également été constatées). Certaines choisissent de se matérialiser avec seulement un seul œil. Elles sont solitaires et apparaissent de nuit, dans des lieux isolés dans la nature (forêts, marais). Connues pour consommer de la chair métahumaine, répandre ravage et destruction grâce à leurs pouvoirs magiques (y compris des objets magiques qu'elles créent elles-mêmes), les guenaudes incarnent la nature la plus sombre des fées, celles qui font réellement du mal à leurs victimes (qu'elles dévorent).

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
P-1	P+4	P+2	P-1	P	P	P
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
P	P	P	P	(P×2)+2	2	

Initiative astrale / PI : P×2, 3

Déplacement : 10 / 25

Compétences : Analyse astrale, Combat astral, Combat à mains nues, Enchantement, Esquive, Intimidation, Lancement de sorts, Perception

Pouvoirs : Accident, Charme féérique, Chape d'ombre, Compulsion, Conscience, Disparition, Forme astrale,

Matérialisation, Peur, Résistance au bannissement, Sens accrus (odorat), Sort inné (Agonie), Sort Inné (Insectes ou Nuée d'insectes)

Faiblesses : Allergie (lumière du soleil, Légère)

Kappa

Les kappas sont des fées d'Asie qui apparaissent généralement comme des grenouilles de la taille d'un enfant ou des humanoïdes à forme de tortue aux mains et aux pieds palmés. Si leur visage ressemble à un mélange de singe et de tortue, leur corps est pourvu d'une peau écailleuse, dont les couleurs vont du vert au jaune ou au bleu, et protégé par une épaisse carapace de tortue. La caractéristique la plus notable d'un kappa, cependant, est le creux rempli d'eau situé sur sa tête et qui, selon les légendes, est la source de ses pouvoirs. Ils sont généralement vus comme de malicieux fauteurs de troubles dans la société asiatique mais sont également connus pour se lier d'amitié avec des mortels.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
P+5	P	P-1	P+1	P	P	P
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
P	P	P	P	(P×2)-1	2	

Initiative astrale / PI : P×2, 3

Déplacement : 10 / 25

Compétences : Analyse astrale, Arme à distance exotique (attaque élémentaire), Combat astral, Combat à mains nues, Esquive, Perception

Pouvoirs : Attaque élémentaire (eau), Charme féérique, Confusion, Conscience, Disparition, Dissimulation, Engoutissement (eau), Forme astrale, Immunité (froid), Matérialisation, Déplacement, Recherche, Résistance au bannissement

Faiblesses : Allergie (feu, Grave)

Kokopelli

Les kokopellis sont des esprits farceurs voire bouffons de la mythologie hopi (bien qu'on les connaisse sous différents noms parmi les autres tribus d'Américains d'origine). Ils sont habituellement dépeints comme des joueurs de flûte bossus dotés d'excroissances sur la tête ressemblant à des antennes et qui imitent en cela leur forme astrale. Une fois matérialisé, le kokopelli dissimule habituellement son apparence étrangère en usant de Charme féérique et apparaît donc comme un Américain d'origine débraillé, homme ou femme. Le kokopelli affectionne toutes les facettes de la musique métahumaine et accompagne habituellement l'usage de ses pouvoirs d'un son transcendantal produit par ses excroissances crâniennes (qui sont en réalité une sorte de flûte).

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
P-1	P+2	P+2	P	P	P	P
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
P	P	P	P	(P×2)+2	2	

Initiative astrale / PI : P×2, 3

Déplacement : 10 / 25

Compétences : Analyse astrale, Artisanat, Combat astral, Combat à mains nues, Esquive, Perception

Pouvoirs : Accident, Charme féérique, Conscience, Disparition, Forme astrale, Hurlement paralysant, Matérialisation, Résistance au bannissement

La Chasse sauvage

La Chasse sauvage est un rassemblement d'esprits connus sous différents noms dans différentes régions culturelles. Leur apparence principale dans tous les cas est celle d'un groupe de chasseurs accompagné des chiens sauvages. Les chasseurs chevauchent des montures aux yeux rouges luisants et au souffle embrasé et fumant. La Chasse est menée par une forme humanoïde sans visage, portant une cape sombre

qui arbore souvent des andouillers sur la tête. La folle poursuite est conduite à travers les cieux, le long du sol voire juste au-dessus. La manifestation de la Chasse sauvage est particulièrement terrifiante en raison des aboiements des chiens, des chasseurs qui hurlent des cris pressants dans des langages inconnus et de la clameur des sabots des chevaux qui accompagnent une telle apparition. Ceux qui ont été témoin du passage de la Chasse sauvage, et qui ont survécu, ont vu des choses différentes, raison pour laquelle les experts en matière d'esprits ont émis l'hypothèse que son apparence différente selon les cultures dépend des attentes du témoin ; l'esprit du témoin façonne ce qu'il perçoit.

Bien que la Chasse ne se manifeste que rarement et seulement la nuit, il est difficile de déterminer ses objectifs ultimes. Certains croient que la Chasse peut être appelée ou invoquée par le biais d'une puissante magie (comme les forces combinées de la cour Seelie de Tír na nÓg) mais c'est clairement une puissance magique dotée d'un immense pouvoir et qui n'est pas facilement contrôlable.

La Chasse sauvage est conçue comme un outil pour le meneur de jeu. L'offrande nécessaire à son invocation ne devrait être disponible qu'une fois que le meneur de jeu y a soigneusement réfléchi et exigera des composants et des connaissances extrêmement difficiles à obtenir. Les chiens, les montures et les chasseurs sont présentés comme des esprits de Puissance 6, le Grand veneur lui-même est présenté comme un esprit majeur de Puissance 9. Selon les styles de jeu, il pourra être approprié d'augmenter leurs indices.

Chiens

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
8	7	8	6	6	6	6
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
6	6	6	6	14	2	

Montures

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
4	7	8	3	6	6	6
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
6	6	6	6	14	2	

Chasseurs

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
7	8	9	8	6	6	6
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
6	6	6	6	15	2	

Le Grand veneur

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
10	11	11	9	9	9	9
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
9	9	9	9	20	3	

Notes : Allonge +1

Initiative astrale / PI : 18, 3

Déplacement : 15 / 50 (en vol)

Compétences : Analyse astrale 6, Arme à distance exotique (Attaque élémentaire) 6, Armes de trait (chasseurs) 6, Armes tranchantes (Grand veneur et chasseurs) 9, Combat astral 6, Combat à mains nues 6, Contresort (Grand veneur seulement) 9, Esquive 6, Lancement de sorts (Grand veneur seulement) 9, Perception 6, Pistage (chiens seulement) 6, Vol 6

Pouvoirs : en tant qu'entité collective la Chasse sauvage dispose des pouvoirs :

Charme féérique, Confusion, Contrôle météorologique (on utilise comme base la Puissance de 9 du Grand veneur), Disparition, Forme astrale, Matérialisation, Déplacement, Peur, Recherche, Résistance au bannissement, Sens accrus (vision nocturne, vision thermographique), Sens magique

De plus, les participants à la Chasse possèdent individuellement les pouvoirs supplémentaires suivants :

Chiens : Projection sonore (hurlement), Sens accrus (odorat)

Montures : Attaque élémentaire (feu), Souffle nocif

Chasseurs : Contrôle animal (toutes les créatures ordinaires), Arme à distance naturelle (Arc : VD 6P)

Grand Veneur : Attaque élémentaire (électricité), Aura énergétique (froid), Immunité (sorts d'illusion)

Faiblesses : Allergie (lumière du soleil, Grave)

Notes : en tant qu'esprit majeur, le Grand veneur peut employer tout pouvoir dont il dispose dans une portée de CDV(Z). À la différence des zones d'effets normales, le Grand veneur peut choisir volontairement de ne pas affecter n'importe quel nombre de cibles dans la zone d'effet. La Chasse sauvage ne peut être affectée par la magie qui entrave sa vitesse de déplacement.

Leprechaun

Les leprechauns sont des fées qui se manifestent sous les traits de petits humanoïdes, que l'on peut facilement confondre avec des nains. Les contes les décrivent comme portant un vêtement vert, un chapeau vert et font d'eux les gardiens des trésors des fées (des pots d'or) mais seule l'essence de ces histoires est vraie. Les leprechauns sont l'équivalent féérique des cadres corpos, pour qui l'accumulation de la richesse (pas forcément dans le sens classique d'or ou de nuyens d'ailleurs) devient l'unique préoccupation. De nombreux leprechauns sont des artisans, mais certains d'entre eux, se servant des pouvoirs de Forme réaliste et de Camouflage d'aura pour dissimuler leur véritable nature, officient en tant que M. Johnsons (et travaillant pour le compte du peuple fée). Les runners pourraient donc en rencontrer ainsi.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
P+1	P	P+2	P-2	P	P	P
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
P	P	P	P	(P×2)+2	2	

Initiative astrale / PI : P×2, 3

Déplacement : 10 / 25

Compétences : Analyse astrale, Artisanat, Combat astral, Combat à mains nues, Escroquerie, Esquive, Négociation, Perception

Pouvoirs : Accident, Camouflage d'aura, Charme féérique, Conscience, Disparition, Forme astrale, Forme réaliste, Matérialisation, Résistance au bannissement, Richesse

Roi Hiver

Le Roi Hiver est un farceur solitaire, malicieux et parfois malveillant. Il se manifeste sous les traits d'un homme ou sous forme non-humanoïde (bonhomme de neige, tourbillon de neige), mais le Roi Hiver peut également se manifester sous une forme féminine, les prétendues reines des neiges ou sorcières des glaces. Toutes ses représentations humanoïdes dépeignent habituellement un humanoïde pâle aux cheveux blonds ou chauve, entouré d'une aura glaciale. L'esprit émet souvent un bruit de craquement, comme de la glace qui se brise, lorsqu'il fait usage de ses pouvoirs.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
P+2	P	P+2	P	P	P	P
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
P	P	P	P	(P×2)+2	2	

Initiative astrale / PI : P × 2, 3

Déplacement : 10 / 25

Compétences : Analyse astrale, Combat astral, Combat à mains nues, Esquive, Lancement de sorts, Perception**Pouvoirs :** Accident, Aura énergétique (froid), Conscience, Disparition, Forme astrale, Gardé magique (Personnel), Immunité (froid), Matérialisation, Déplacement, Peur, Résistance au bannissement, Sort inné (Blizzard), Sort Inné (Couche de glace), Sort inné (Glace), Sort Inné (Mur de glace)**Faiblesses :** Allergie (feu, Grave)

FANTÔMES ET LIEUX HANTÉS

Bien que les gens croient toujours communément que les fantômes sont les âmes des morts, la plupart des magiciens ont conclu que les fantômes sont des esprits sauvages imprimés par la mort et qui se présentent comme les échos des défunts. En matière de règles, les fantômes sont considérés comme des esprits sauvages, même si certains fantômes ne disposent pas du pouvoir de Conscience. La quantité de souvenirs dont un fantôme se rappellera concernant sa « vie » est laissée à la discrétion du meneur de jeu, elle lui servira d'outil pour construire ses aventures (par exemple, les runners pourraient avoir à apporter le repos à une « âme » lors d'un run, ils s'occuperont donc par la même occasion des « affaires inachevées » du fantôme).

La plupart des fantômes errent librement et peuvent aller où ils le souhaitent. Toutefois, les fantômes liés à un lieu hanté ou munis d'Entraves disposent de pouvoirs et de restrictions supplémentaires qui modifient leurs caractéristiques.

Lieux hantés : de nombreux fantômes sont liés à un lieu hanté. Celui-ci est généralement l'endroit où le fantôme est « apparu », comme une maison ou une ruelle abandonnée. Les esprits liés à un lieu hanté gagnent le pouvoir Domaine personnel (p. 243) qui limite tous leurs autres pouvoirs à leur domaine. Le champ magique du lieu hanté a un maximum de Puissance / 2 (arrondir au supérieur).

Entraves : certains fantômes sont dotés d'une entrave, un objet matériel qui les lie fortement au monde physique. Ce sont typiquement des possessions de la personne associée à ces entraves, telles que des souvenirs et des héritages de famille. On considère que les fantômes dotés d'entraves possèdent le pouvoir d'esprit Vie cachée (p. 249). Tant que l'entrave n'est pas détruite, le fantôme ne peut pas être détruit ou banni de manière permanente. Notez que les entraves gagnent les pouvoirs d'Immunité aux armes normales (avec un indice de Magie égal à la Puissance de l'esprit) et d'Immunité à l'âge (p. 246). Si l'entrave est détruite, le fantôme peut être banni. Les fantômes ne peuvent pas être invoqués et on cherche rarement à passer un marché avec eux, mais un magicien qui détient l'entrave d'un fantôme peut s'en servir pour dériver une formule d'esprit. Celle-ci peut être utilisée afin d'invoquer et de contrôler le fantôme comme s'il s'agissait d'un esprit libre (p. 104-105, *MdO*).

Apparitions

Les apparitions sont les plus courants et les plus inoffensifs des fantômes. Ils sont incapables de se matérialiser physiquement mais ils peuvent se manifester sous une forme visible et audible. De telles manifestations peuvent être, par exemple, le classique contact glacial et chaînes qui s'entrechoquent ou une apparence plus plaisante, selon la nature de l'apparition. Aucun des pouvoirs d'une apparition ne peut affecter directement le monde physique ou les personnages qui s'y trouvent (sauf les êtres à nature duale), bien que leur apparence puisse certainement effrayer et inquiéter les gens. Ils peuvent combattre dans l'astral, mais ils n'attaquent que rarement. Ils ne sont pas doués de conscience et n'ont pas notion de leur nature, ils répètent donc souvent par leur comportement les actions qui ont amené à la mort de la personne vivante qu'était le fantôme.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
P	P	P	P	P	P	P
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
P	P	P	P	—	—	

Initiative astrale / PI : P × 2, 3

Déplacement : 10 / 25

Compétences : Analyse astrale, Combat astral, Esquive**Pouvoirs :** Forme astrale, Peur, Résistance au bannissement**Pouvoirs optionnels :** Confusion

Notes : les apparitions ne peuvent pas se matérialiser, elles sont donc restreintes au plan astral. Une apparition tuée en combat astral ou bannie est détruite à moins que le fantôme ne dispose d'une entrave.

Ectoplasmes

Les ectoplasmes sont des fantômes plus puissants qui sont en mesure de se matérialiser et d'affecter le monde physique. S'ils sont souvent empreints des perspectives et des souvenirs fragmentaires de personnes tuées, ils peuvent aussi ressembler à des monstres terrifiants ou à des créatures cauchemardesques. En raison des circonstances généralement violentes qui conduisent à leur apparition (meurtre de masse, génocide, guerre), ils sont dénués de conscience et sont habituellement munis par une haine pour tous les êtres vivants.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
P + 1	P	P + 2	P - 2	P	P	P
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
P	P	P	P	(P × 2) + 2	2	

Initiative astrale / PI : P × 2, 3

Déplacement : 10 / 25

Compétences : Analyse astrale, Combat à mains nues, Combat astral, Esquive, Perception**Pouvoirs :** Accident, Compulsion, Conscience, Forme astrale, Garde, Matérialisation, Peur, Psychokinésie, Résistance au bannissement, Sens accrus (vision nocturne, vision thermographique)**Pouvoirs optionnels :** Confusion, Hurllement ou Toucher paralysant, Déplacement, Pacte spirituel, Sorts innés, Souffle nocif. Un ectoplasme peut disposer de Lancement de Sorts, tout particulièrement s'il a été créé par magie ou par la mort d'un magicien.**Faiblesses :** certains ectoplasmes font preuve d'une allergie à certains objets importants liés au métahumain décédé avec lequel ils sont associés.

Faucheuses

Les plus dangereux des fantômes, les faucheuses — qu'on nomme également anges noirs, ankous, yamis ou thanatos, selon le contexte culturel — n'apparaissent jamais comme des images de défunts. Au lieu de cela, ils prennent l'apparence d'une personnification de la mort. L'apparence peut varier, mais la plus courante est celle d'un squelette revêtu d'une robe et portant une faux, bien que des versions modernes aient également été signalées, comme une jeune fille de style gothique portant une faucille. La décrépitude émane de ces esprits et ils sont souvent attirés par les endroits où les gens ont tendance à mourir quotidiennement, tels que les hôpitaux et les zones-Z. Ils observent alors les gens mourir, voire accélèrent les morts, dans le but de drainer du Karma.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
P + 1	P	P + 2	P - 2	P	P	P
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
P	P	P	P	(P × 2) + 2	2	

Initiative astrale / PI : P × 2, 3

Déplacement : 10 / 25



TRANSMISSION.....

Compétences : Analyse astrale, Arme de mêlée exotique (faux), Combat à mains nues, Combat astral, Esquive, Lancement de sorts, Perception

Pouvoirs : Accident, Arme naturelle (VD : (P)P), Aura de mort, Conscience, Dissimulation (Personnel), Drain d'énergie (Karma, au moment de la mort), Forme astrale, Matérialisation, Déplacement (Personnel), Pacte spirituel, Peur, Résistance au bannissement, Sens accrus (vision nocturne, vision thermographique), Silence, Sort inné (Toucher mortel, Détection de la vie)

Revenants

Les revenants sont des ombres de défunts qui ne disposent pas de la capacité de se matérialiser mais qui font usage de leur pouvoir de Possession afin d'interagir avec le monde physique. Un revenant apparaît souvent en réponse à la mort d'une personne qui a des « affaires inachevées » (ils se voient souvent comme des âmes piégées dans le monde astral lors de leur voyage vers l'au-delà ou vers leur prochain cycle de réincarnation). Ces esprits possèdent les gens ordinaires imprudents, les enfants bien souvent, afin de terminer leurs affaires ou pour continuer à vivre. Les fantômes sont parmi les esprits les plus susceptibles de « se rappeler » leur vie passée.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
P+1	P	P+2	P-2	P	P	P

Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI
P	P	P	P	(P×2) +2	2

Initiative astrale / PI : P×2, 3

Déplacement : 10 / 25

Compétences : Analyse astrale, Combat à mains nues, Combat astral, Esquive, Perception

Pouvoirs : Accident, Compulsion, Conscience, Forme astrale, Peur, Possession, Psychokinésie, Résistance au bannissement, Sens accrus (vision nocturne, vision thermographique)

Pouvoirs optionnels : Confusion, Hurlement ou Toucher paralysant, Déplacement, Pacte spirituel, Souffle nocif

DÉSASTRES

De nombreux esprits décrits dans ce chapitre peuvent être potentiellement malveillants ou hostiles envers les métahumains mais ils restent des esprits sauvages qui se manifestent du fait d'un mécanisme naturel tel que l'interaction entre les métaplans ou les phénomènes astraux. Les Désastres, toutefois, ont été altérés par une magie dénaturée produite par des magiciens corrompus, des phénomènes toxiques ou la magie du sang. Ils sont devenus des esprits libres ou sauvages du fait de cette corruption arcanique.

Bean sídhe (esprit de l'ombre)

Les mná sídhe (le pluriel de bean sídhe) sont des esprits de l'ombre qui se matérialisent sous les traits de vieilles femmes à la longue chevelure flottante et vêtues de haillons ou de capes grises. Elles poussent des hurlements perçants qui ont pour but soit de pleurer les morts, soit d'avertir celui qui les entend d'une mort imminente dans sa famille. On ne sait pas trop de quelle manière elles peuvent prévoir de telles morts, mais les occultistes et les théoriciens des arcanes spéculent sur le fait que cette connaissance soit liée au pouvoir de Divination des esprits. À l'instar des Pénombres (p. 142, *MdO*), les mná sídhe se servent de leur capacité à prédire la mort afin d'induire une détresse émotionnelle chez leurs victimes, détresse dont elles se nourrissent.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
P+2	P	P+3	P	P	P	P

Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI
P	P	P	P	(P×2) +3	2

Initiative astrale / PI : P×2, 3

Déplacement : 10 / 25

Compétences : Analyse astrale, Arcanes, Combat à mains nues, Combat astral, Escroquerie, Esquive, Intimidation, Perception



Pouvoirs : Chape d'ombre, Compulsion (chagrin), Conscience, Divination, Drain d'énergie (Karma, CDV, Dommages étourdissants), Forme astrale, Influence, Matérialisation, Pacte spirituel, Projection sonore (hurlement), Recherche, Résistance au bannissement

Nomade (spectre possesseur)

Parasite mental, le nomade est un esprit de l'ombre libre qui peut posséder une victime par la force afin de se nourrir par son entremise. Par l'usage de son pouvoir de Compulsion, le nomade pousse son hôte à une fureur meurtrière dont il se sert ensuite pour drainer son Karma lorsque l'hôte a commencé le massacre. Une fois l'hôte épuisé ou capturé, le nomade se retire de nouveau dans l'espace astral. Lorsqu'on les analyse sur le plan astral, les nomades apparaissent comme des créatures amiboïdes d'une noirceur impénétrable et mesurent approximativement 1,5 mètres de diamètre.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
P+2	P	P+3	P	P	P	P
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
P	P	P	P	(P×2)+3	2	

Initiative astrale / PI : P×2, 3

Déplacement : 10 / 25

Compétences : Analyse astrale, Combat à mains nues, Combat astral, Escroquerie, Esquive, Intimidation, Perception

Pouvoirs : Compulsion (rage meurtrière, hôte), Confusion, Conscience, Drain d'énergie (Karma, hôte, Dommages étourdissants), Forme astrale, Garde magique, Influence, Pacte spirituel, Peur, Possession, Résistance au bannissement

Spectre de Brocken (esprit du sang sauvage)

Le spectre de Brocken est une ombre humanoïde sans visage, dont la taille va de deux à cinq mètres de haut. L'origine de ces esprits du sang sauvages reste vague mais on a spéculé qu'ils pourraient se manifester lorsque la magie et le sang se mélangent lors de la mort violente d'un magicien (ou par la réunion du sang, de la magie et du meurtrier). La plupart des manifestations de spectres de Brocken sont liées aux sites de procès pour sorcellerie (là où des sorcières ont été brûlées sur le bûcher lors du Moyen Âge et à l'époque moderne) et aux sites de festivals sabbatiques importants. Ils peuvent également se manifester en milieu urbain selon certaines circonstances (telles que la mort des magiciens lors d'un rituel puissant en présence de sang répandu dans la majorité de l'endroit). En raison de la nature violente de leur création, ils sont dénués de Conscience et ne sont mus que par leur soif d'Essence, dont ils ont besoin pour survivre.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
P+1	P	P+2	P-2	P	P	P
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
P	P	P	P	(P×2)+2	2	

Initiative astrale / PI : P×2, 3

Déplacement : 10 / 25

Compétences : Analyse astrale, Combat à mains nues, Combat astral, Esquive, Perception

Pouvoirs : Accident, Aura de mort, Chape d'ombre, Drain d'énergie (Essence, Toucher, Dommages physiques), Forme astrale, Matérialisation, Peur, Résistance au bannissement, Sens accrus (vision nocturne, vision thermographique), Toucher paralysant

Faiblesse optionnelle : Évanescence (-1 en Puissance par semaine)

Profanateur (esprit de l'ombre possesseur)

Les occultistes ont spéculé sur les profanateurs pendant de nombreuses années. On les a tout d'abord pris pour des esprits apparentés aux shedims et ensuite on a cru de manière erronée qu'ils étaient des esprits toxiques des Bêtes. Depuis, on accepte

largement l'idée que les profanateurs sont une variante dégénérée ou simplement moins avancée des esprits de l'ombre. Ils sont dénués de conscience et du fait de leur comportement bestial, on les désigne souvent par le nom de « demi-esprits », mais ils ne sont cependant pas moins dangereux que tout autre esprit de l'ombre. Bien qu'ils ne possèdent pas la capacité de se matérialiser, les profanateurs sont en mesure de posséder cadavres et animaux. Mus par leur soif pour la vitalité des métahumains, les profanateurs ne peuvent faire usage de leur pouvoir de Drain d'énergie que lorsqu'ils causent des dommages ou qu'ils dévorent une victime vivante.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
P+2	P+1	P	P+2	P	P	P
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
P	P	P	P	(P×2)	2	

Initiative astrale / PI : P×2, 3

Déplacement : 10 / 25

Compétences : Analyse astrale, Combat à mains nues, Combat astral, Esquive, Perception

Pouvoirs : Accident, Drain d'énergie (Karma, victime attaquée, Dommages étourdissants), Forme astrale, Possession (cadavres et animaux seulement), Recherche, Résistance au bannissement, Sens accrus (vision nocturne, vision thermographique)

Notes : vu que les profanateurs sont dénués de Conscience, ils agissent par « instinct » comme le font les animaux.

Tungak (esprit de contagion sauvage)

Connu sous de nombreux noms différents au sein de différentes cultures, le tungak est communément considéré par les sibériens comme un esprit de contagion malveillant qui est la cause de tous les rhumes, des maladies et des infections. Les tungaks se servent habituellement de leur pouvoir de Possession afin de posséder par la force une victime douée d'une faible volonté et de leur pouvoir de Pestilence afin de l'infecter. Ils répandent la maladie rien qu'en demeurant au sein de communautés jusqu'à ce que leur hôte meure. Ils se déplacent alors vers leur prochaine victime.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
P+1	P	P+2	P-2	P	P	P
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
P	P	P	P	(P×2)+2	2	

Initiative astrale / PI : P×2, 3

Déplacement : 10 / 25

Compétences : Analyse astrale, Combat à mains nues, Combat astral, Esquive, Perception

Pouvoirs : Accident, Confusion, Conscience, Forme astrale, Garde, Pestilence (hôte), Possession, Recherche, Résistance au bannissement, Sens accrus (vision nocturne, vision thermographique)

DIABLOTINS

Les diabolins sont des parasites extraplanaires tenaces attirés par les focus magiques et ils sont capables de s'emparer du contrôle de ces objets enchantés. Leurs formes astrales sont variées, de petites silhouettes humanoïdes et animales à des formes plus étranges telles que des masses flottantes dotées d'un œil unique. Comme pour les autres entités qui ne sont pas natives des métaplans proches, la forme astrale d'un diabolin semble floue, presque translucide et est sujette à l'Évanescence (p. 252).

Bien qu'ils ne puissent pas se matérialiser, les diabolins disposent du pouvoir de Possession, qui leur permet de s'ancre au plan physique en possédant les focus magiques. Ils gagnent ainsi un contrôle extraordinaire sur eux. Les diabolins traitent



les focus actifs comme des réceptacles préparés pour ce qui concerne les règles de possession, mais ils ne peuvent prendre le contrôle que des enchantements dont la Puissance est égale ou inférieure à leur propre Puissance. Il est plus difficile de prendre le contrôle de focus liés, augmentez d'1 le seuil du test de possession. Dès qu'un diabolotin a possédé un focus, il lui est impossible de le quitter volontairement.

Effet secondaire de la possession, le focus est sous l'effet du pouvoir d'Immunité aux armes normales, ce qui le rend plus difficile à détruire. De plus, le diabolotin ajoute sa propre Puissance à tous les tests de résistance que le focus doit effectuer contre les attaques astrales et les effets dus aux sorts ou aux esprits.

Gloutonnerie

Mus par leur soif de karma et dotés d'un fort instinct de survie ainsi que d'un dédain pour l'humanité, les tactiques des diabolotins sont d'une simplicité effrayante : ils ciblent des victimes imprudentes à partir de l'astral en se glissant discrètement dans les possessions favorites d'un magicien — ses focus. Au début, la plupart des magiciens ignorent qu'un de leurs focus a été altéré (c'est aussi dû au pouvoir de Camouflage d'aura du diabolotin). Les tentatives de manipulation du diabolotin sont tout d'abord subtiles (lorsqu'il fait usage de son pouvoir de Drain d'énergie, voir ci-dessous), puis deviennent plus évidentes et plus dangereuses à mesure que la faim du diabolotin se transforme en faim insatiable (de plus, la plupart des diabolotins sont très impatientes). Le diabolotin tentera de faire signer un pacte spirituel à son hôte par le chantage à son hôte afin qu'il lui fournisse encore plus de Karma. En fin de compte, le diabolotin se servira du pouvoir de Contrôle de focus afin de pervertir la magie du magicien, voire de le mettre en danger physique. La situation est aggravée par le fait que la possession de diabolotin laisse également les magiciens plus vulnérables à la dépendance aux focus (p. 24-25, *MdO*). Si le propriétaire d'un focus possédé doit faire un test de dépendance aux focus pendant la partie (p. 24-25, *MdO*), augmentez le seuil du test de dépendance de 1 (p. 256, *SR4A*).

Au début, un diabolotin négociera avec le propriétaire d'un focus possédé (par l'intermédiaire d'un pacte spirituel). Dans la plupart des cas, la relation dégénérera à mesure que les exigences en Karma du diabolotin deviendront impossibles à suivre. Les diabolotins se rendent compte de la valeur des focus magiques, ils n'hésiteront donc pas à s'arranger pour que leur « vache à Karma » subisse une fin prématurée — si le magicien devient un problème trop important ou qu'il a été saigné (de son Karma) jusqu'à la dernière goutte. Ils savent qu'une denrée de valeur comme un focus tombera forcément au final dans de nouvelles mains (ils se serviront de Reflet du désir et d'autres pouvoirs afin d'attirer l'attention de nouvelles victimes).

Drain d'énergie des diabolotins

Les diabolotins peuvent s'emparer du contrôle du lien mystique entre un focus lié et son propriétaire afin de siphonner le Karma de sa victime. Un diabolotin peut se servir de son pouvoir de Drain d'énergie lorsqu'un personnage tente de dépenser du Karma pour une activité liée à la magie telle que l'initiation (p. 197, *SR4A*), un rituel de lien (*Lien*, p. 199, *SR4A*), l'apprentissage de sorts, l'enchantement, l'Activation, l'Ancrage, etc. Ce processus est indolore pour la victime et est indécélable si la victime n'est pas au courant de la possession du diabolotin.

Diabolotin

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
P	P	P+3	P	P	P	P
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
P	P	P	P	(P×2)+3	2	

Initiative astrale / PI : P×2, 3

Déplacement : 10 / 25

Compétences : Analyse astrale, Combat astral, Combat à mains nues, Contresort, Escroquerie, Esquive, Intimidation, Lancement de sorts, Perception

Pouvoirs : Accident, Camouflage d'aura, Compulsion, Conscience, Contrôle de focus*, Drain d'énergie (Karma)*, Empathie*, Forme astrale, Garde*, Garde magique, Immunité (âge, uniquement pour le focus), Influence*, Matérialisation, Pacte spirituel, Possession (réceptacles arcaniques inorganiques uniquement), Psychokinésie (focus possédé), Reflet du désir, Résistance au bannissement, Sens accrus (vision nocturne, vision thermographique), Sort inné (Altération de la mémoire)*

Pouvoirs optionnels : Armure mystique, Sort inné (sorts d'Il-lusion mana, sorts de Manipulation mentale)*

Faiblesses : Évanescence

Notes : un diabolotin en forme astrale ne peut se servir que des pouvoirs basés sur le mana. Les pouvoirs identifiés par un astérisque (*) ne peuvent seulement être utilisés que sur les personnages qui sont liés magiquement au focus possédé par le diabolotin.

ESPRITS PRIMORDIAUX

Les esprits primordiaux sont des esprits sauvages qui apparaissent généralement de manière spontanée ou qui ont formé une « population » dans un certain environnement. Par bien des aspects, ils ressemblent à des esprits des éléments. Ils possèdent souvent des caractéristiques qui les distinguent : un domaine personnel dans lequel ils résident (ou auquel leurs pouvoirs sont restreints) et des pouvoirs uniques (ou des pouvoirs qui ne sont normalement pas attribués à un certain genre d'esprit).

Arachnéen

Souvent confondus avec des esprits insectes et considérés comme une variante d'esprit des Bêtes dont l'apparence serait celle d'une énorme araignée, les véritables origines, de même que les affiliations, des arachnéens demeurent un mystère. Si leur véritable forme astrale est arachnoïde, ils prennent rarement cette forme lorsqu'ils se manifestent physiquement, préférant, au lieu de cela assumer une forme métahumaine pour interagir avec la métahumanité et se mêler de ses affaires. Les arachnéens s'immergent généralement dans la civilisation humaine, ils manangent et construisent des toiles compliquées de machinations pour accomplir leurs buts inconnus.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
P+3	P	P+2	P+2	P	P	P
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
P	P	P	P	(P×2)+2	2	

Initiative astrale / PI : P×2, 3

Déplacement : 15 / 45

Compétences : Analyse astrale, Combat astral, Combat à mains nues, Déguisement, Escroquerie, Esquive, Perception

Pouvoirs : Collage, Conscience, Contrôle animal (araignées ordinaires et paranormales), Forme astrale, Forme changeante, Forme réaliste, Matérialisation, Déplacement, Résistance au bannissement, Sens accrus (ouïe, vision nocturne, vibrations), Venin

Pouvoirs optionnels : Arme naturelle (VD (P) P, PA 0), Peur

Arboréen

Jusque récemment, ces esprits de possession n'ont seulement été rencontrés que dans les profondeurs des forêts tropicales amazoniennes. Les chamans indigènes les décrivent comme des amas flottants de lianes enchevêtrées couvertes d'épines et de feuilles teintées de sang. Leurs activités croissantes sont liées à une cabale secrète connue sous le nom de Primeira Vaga. Quelle que puisse être la motivation des arboréens, ils semblent

partager une aversion pour tous les métahumains qui ne suivent pas une voie foncièrement écologique.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
P+2	P	P	P+1	P	P	P
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
P	P	P	P	(P×2)	2	

Initiative astrale / PI : P×2, 3

Déplacement : 15 / 45

Compétences : Analyse astrale, Combat astral, Combat rapproché (GC), Esquive, Perception

Pouvoirs : Camouflage d'aura, Compulsion, Conscience, Englutissement, Forme astrale, Pacte spirituel, Peur, Possession, Régénération, Résistance au bannissement

Pouvoirs optionnels : Garde

Gan (esprits sauvages de la Terre)

La mythologie Apache les connaît comme des esprits de la montagne, les gans (ou gaans) sont souvent vénérés par les shamans de Pueblo en tant que kachinas bienveillants qui agissent comme protecteurs de la terre et de certains kivas. Bien qu'on les rencontre principalement à l'intérieur des frontières du CCP, on a spéculé sur le fait qu'ils peuvent apparaître dans n'importe quelle chaîne de montagnes (même en dehors de l'Amérique du nord) tant qu'est présente une certaine prédisposition (que l'on présume être astrale). Les gans sont connus pour posséder la capacité de se déplacer à travers la terre et la pierre solide une fois matérialisés et pour garder tanières et cavernes souterraines.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
P+3	P-1	P+2	P+4	P	P	P
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
P	P	P	P	(P×2)+2	2	

Initiative astrale / PI : P×2, 3

Déplacement : 10 / 25

Compétences : Analyse astrale, Arme à distance exotique (projection de pierres), Combat à mains nues, Combat astral, Esquive, Perception

Pouvoirs : Collage, Conscience, Domaine personnel, Englutissement, Forme astrale, Garde, Matérialisation, Déplacement, Passe-muraille, Recherche, Résistance au bannissement

Pouvoirs optionnels : Englutissement

Notes : les gans font usage d'une version spéciale du pouvoir Recherche qui leur permet de localiser les gens, les places et les objets situés sous terre.

Homme-des-bois (esprits sauvages des Plantes)

Cet esprit rare proche des plantes apparaît sous les traits d'un humain mince vêtu comme un magicien chamanique de la zone culturelle où on le rencontre (chaman ou druide). D'autres formes ont été observées telles qu'une profonde nappe d'ombre, un arbre qui marche ou un animal des bois parlant. Les Hommes-des-bois sont connus pour être territoriaux et très protecteurs de leur domaine personnel, persécutant tout individu qui endommage l'environnement ou fait du mal à sa faune indigène. Dans leurs tentatives d'exploitation de la forêt et de la jungle, de nombreux métahumains ont encouru la colère d'un Homme-des-bois.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
P+3	P-1	P+2	P+4	P	P	P
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
P	P	P	P	(P×2)+2	2	

Initiative astrale / PI : P×2, 3

Déplacement : 5 / 15

Compétences : Analyse astrale, Combat astral, Combat à mains nues, Contresort, Esquive, Perception

Pouvoirs : Accident (domaine), Camouflage d'aura, Confusion, Conscience, Dissimulation (domaine), Domaine personnel, Englutissement, Forme astrale, Garde, Garde magique, Matérialisation, Déplacement, Peur, Résistance au bannissement, Silence

Pouvoirs optionnels : Recherche, Souffle nocif

Silap inua (esprit sauvage de l'Air)

Également appelés silla ou « glaciaux », les silap inua sont des esprits de l'Air malveillants de la mythologie inuite et qui se matérialisent sous la forme de tempêtes de neige. On ne les trouve qu'en Antarctique, dans la Nation transpolaire aléoute et en Sibérie. Ils attaquent parfois en groupes et sont connus pour désorienter les voyageurs par le biais de blizzards invoqués. Leurs victimes se perdent souvent et meurent de froid dans la toundra ou les déserts polaires.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
P-1	P+2	P+2	P-2	P	P	P
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
P	P	P	P	(P×2)+2	2	

Initiative astrale / PI : P×2, 3

Déplacement : 15 / 75 (en vol)

Compétences : Analyse astrale, Attaque élémentaire, Combat astral, Combat à mains nues, Esquive, Perception, Vol

Pouvoirs : Accident, Attaque élémentaire (froid), Aura énergétique (froid), Confusion, Contrôle météorologique, Conscience, Domaine personnel, Dissimulation, Englutissement (froid), Forme astrale, Matérialisation, Déplacement, Recherche, Résistance au bannissement

Faiblesses : Allergie (feu, Grave)

Spectre des tempêtes (esprit sauvage de l'Air)

Les spectres des tempêtes sont des esprits de l'Air hostiles qui apparaissent de temps en temps pendant ou après les tempêtes mana. Ils ont la forme d'une fumée vaguement humanoïde aux yeux brûlant d'un bleu électrique. Parfois, on peut voir des éclairs vacillants parcourir leur surface. Les spectres des tempêtes semblent être une conséquence fortuite des violentes tempêtes mana ravageuses, bien que ces dernières ne les affectent pas. On ne sait pas pourquoi ils sont si agressifs envers les métahumains, se matérialisant souvent lors d'une tempête uniquement pour attaquer des victimes métahumaines avec une fureur sauvage. Les spectres des tempêtes se dissipent généralement peu de temps après la fin de la tempête mana.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
P-2	P+3	P+4	P-3	P	P	P
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
P	P	P	P	(P×2)+4	2	

Initiative astrale / PI : P×2, 3

Déplacement : 15 / 75 (en vol)

Compétences : Analyse astrale, Arme à distance exotique (décharge électrique), Combat astral, Combat à mains nues, Esquive, Perception, Vol

Pouvoirs : Accident, Attaque élémentaire (électricité), Confusion, Contrôle météorologique, Conscience, Dissimulation, Forme astrale, Matérialisation, Déplacement, Peur, Recherche, Résistance au bannissement, Tempête

Pouvoirs optionnels : Évanescence

...TECHNOCRÉATURES...

Il était revenu. Après avoir vomi pour la deuxième fois ce matin, Netcat remarqua le matou assis sur le rebord de fenêtre qui la regardait tandis qu'elle revenait de la salle de bains. Troisième jour d'affilée, pensa-t-elle. Apparemment errant, il allait et venait comme ça lui chantait. Elle s'en accommodait très bien: elle savait que d'aucuns diraient qu'elle avait la même habitude. Ou du moins une personne le dirait.

Le matou était soudainement apparu un jour il y a quelques mois après qu'elle soit revenue d'un séjour prolongé dans les domaines de résonance. Elle se souvint de lui, assis à l'extérieur devant la fenêtre, à tapoter la vitre avec la patte pour attirer son attention. Bien que les animaux domestiques ne soient pas son genre (trop de responsabilités, avait-elle toujours pensé, et maintenant regardez-la !), ils s'étaient trouvés, comme deux pièces d'un même puzzle. Maintenant, il lui rendait visite régulièrement. Depuis que le Bandit lui avait demandé de creuser un certain sujet scientifique, elle avait une idée de la raison pour laquelle elle se sentait liée à l'animal.

Elle ouvrit la fenêtre pour laisser entrer son visiteur, et ce dernier sauta rapidement au sol et disparut dans la cuisine, s'attendant à ce qu'elle le suive. Elle ouvrit le réfrigérateur, mit un peu de pizza froide dans une assiette qu'elle posa au sol.

« Fais-toi plaisir. »

Tandis que le chat essayait d'enlever le thon de sa pizza fruits de mer, elle le regarda plus attentivement. D'apparence, il n'était pas vraiment spécial, un greffier rayé et marbré comme n'importe quel chat de gouttière.

C'est le moment de tester l'hypothèse, pensa-t-elle. Elle se concentra, étendant ses e-sens autour d'elle. Chaque nœud de son domicile était familier... tous les nœuds sauf un. Et celui-là...

« Ah ! » cria-t-elle d'excitation. Pour ses e-sens, la Résonance du nouveau nœud brillait avec intensité.

Le chat leva la tête. Curieux. Amusé. Apparemment elle était devenue plus intéressante que la pizza.

Elle se demanda si elle prêtait juste une émotion humaine au chat, une erreur courante que les métahumains commettent avec leurs animaux domestiques, ou si le chat pouvait en effet avoir de tels « sentiments ». Se pourrait-il qu'il pense ? Ou du moins qu'il soit capable de communiquer avec elle ? Elle n'y pouvait rien. Il fallait qu'elle essaie.

Elle « pinga » encore le nouveau nœud, lui envoyant un message. « Peux-tu lire ça ? » Au moment où elle transmettait ça, elle se sentait déjà stupide. Elle envoyait un message à un chat ! À quoi pensait-elle ? Elle pouvait déjà entendre Slamm-0! rire. D'un autre côté...

Alors qu'elle débattait avec elle-même pour savoir si elle en parlerait ou non à Slamm-0! ou si elle pourrait appeler Bandit tout de suite, soudain un message surgit dans son champ de vision virtuel, disant « Sur. Peux. Pris du temps. À comprendre. Deux-pieds amusante. On se voit dans l'autre lieu. »

Il pouvait parler ! Par message tout du moins. Netcat était décontenancée. Elle ne savait pas à quoi elle s'attendait, mais c'était tout simplement... hallucinant. Le Bandit avait raison à propos de ces technocréatures ! Elles existaient ! Et elle en avait trouvée une ! Ou plutôt, l'une d'elles l'avait trouvée ! Elle commençait à flipper, mais dans le sens positif.

L'autre lieu ? Apparemment ça voulait dire virtuel. Netcat hésita un court instant avant d'envoyer une invitation au chat pour accéder à une salle virtuelle qu'elle avait arrangée dans son nœud biologique.

Ça allait être intéressant. Premier Contact@Home. Énorme.

TECHNOLUTION

Posté par The Smiling Bandit

« Il y a plus de choses au ciel et sur la terre, Horatio, qu'il n'en est rêvé dans votre philosophie. » J'ai choisi de débiter ma petite « conférence » par cette citation de Shakespeare (*Hamlet*, plus exactement) car cette phrase est encore plus vraie aujourd'hui que jamais.

Il est ironique que même soixante ans après l'Éveil, qui a introduit (ou réintroduit, selon ce que vous croyez) une pléthore de paracréatures en ce monde, le genre humain n'ait pas créé un antonyme pour « extinction ». Et pourtant nous voilà, observant encore le même phénomène.

Il y a quelques temps de cela, lorsque j'ai posté ma *Génétique pour débutants* sur le Jackpoint, Baka avait demandé s'il pouvait exister des créatures qui peuvent se connecter de manière innée à la Matrice. Ça ressemblait à une plaisanterie à l'époque, quand la recherche sur le phénomène technomancien venait de démarquer, mais maintenant nous les avons découvertes. Considérez donc cet article comme la réponse la plus tardive et la plus détaillée que le Jackpoint ait hébergée à une question de posteur. La vérité est que, oui, il existe des créatures qui peuvent se connecter à la Matrice tout comme les technomanciens.

- Tu me fais marcher.
- Clockwork

Des rumeurs au sujet de « d'animaux » rôdant dans la Matrice ont existé sur des forums et des SIG depuis sa création, mais la plupart des histoires récentes peuvent être attribuées à des conflits entre des utilisateurs matriciels ordinaires et des sprites ou des IA sauvages. Néanmoins, certains incidents ont fortement suggéré l'existence de créatures Émergées. Avec l'aide de Glitch et Netcat, qui ont creusé et hacké un peu plus en profondeur, j'ai été capable de rassembler quelques preuves concrètes.

- À ton service. Je suis aussi ravie que tu n'aies pas considéré (comme d'autres l'ont fait) que je devrais arrêter de hacker ou de creuser dans les domaines de résonance maintenant.
- Netcat

Attendez-vous à l'inattendu

Le premier problème est que peu de gens suspectent qu'il puisse y avoir des animaux avec les mêmes capacités que les technomanciens. Malgré les similitudes entre technomanciens et magiciens, peu nombreux sont ceux qui se sont demandé si le parallèle s'étendait au royaume animal. Lorsque les gens rencontrent des choses étranges, ils essaient en général de rationaliser de tels phénomènes. Avec tous les caprices de la Matrice, il est presque toujours possible de trouver une explication plausible qui ne nécessite pas de notion aussi ésotérique qu'une « créature de la Résonance ».

Le deuxième problème est que l'implication d'un technomancien n'est pas facile à déceler. Leurs interactions avec les systèmes matriciels peuvent facilement s'interpréter comme celles d'un hacker, d'un technomancien, d'un sprite ou d'une IA. Après tout, les icônes ne sont que des logiciels. Tous ces types d'utilisateurs peuvent choisir de prendre n'importe quelle forme dans la Matrice.

// upload de texte Uniformat :: utilisateur The Smiling Bandit //

UNE IA SAUVAGE DANS LE RÉSEAU DE MÉTROS PARISIEN ?

Le métro parisien, le système de transport souterrain rapide qui venait à peine d'être remplacé suite au Crash 2.0 par un système de contrôle géré par agent conçu par ESUS, a récemment été victime d'une multitude de pannes, dysfonctionnements, erreurs et autres accrocs dans le réseau. Les retards en résultant n'étaient qu'une gêne mineure pour les passagers,

SUJETS CHAUDS DANS LES R&D CORPORATISTES

RUMEUR : technorenifleurs biologiques Parashield

(Posté par Monkeywrench)

De récentes histoires sur les sites de discussion écolos et au sein de cellules du Front de Libération Éveillé indiquent que la filiale Parashield de MCT a produit une espèce capable d'identifier des technomanciens. La manière dont l'animal réussit cette prouesse n'est pas claire, mais les théories incluent des odeurs ou des phéromones uniques aux technomanciens (aucune recherche publiée ne soutient cette idée) ou une capacité à sentir l'hypothétique « aura » bioélectrique d'un technomancien.

Le vrai problème semble être la rentabilité. Les projections financières et autres analyses de marché concernant l'inclusion de ces technorenifleurs dans des dispositifs de sécurité sur des sites corporatistes ou des aéroports nationaux feraient grimper les prix jusqu'à la stratosphère. Le dressage ou l'élevage de ces espèces peut également représenter un gros défi qui pourrait s'avérer bloquant. On ne connaît pas non plus l'origine du technorenifleur, qu'il ait été découvert dans la nature, modifié à partir d'une créature sauvage, ou créé génétiquement. <Ajouter un commentaire>

Des biodrones de nouvelle génération ?

(Posté par Reality Czech)

J'ai récemment trouvé un commlink personnel qui a appartenu à un généticien de Shiwase Biotech. Il s'y trouvait une vidéo concernant un projet de recherche, cryptée et piégée avec une bombe matricielle, que je devais partager. Apparemment ils ont franchi une étape dans l'intégration par croissance en cuve, leur permettant d'équiper des animaux de compétences câblées et de les dresser avec des skillssofts pour métahumains (ce n'est qu'une estimation de ce qui était montré dans la vidéo car je n'ai trouvé aucune spécification). La vidéo montrait un furet capable de copier la motricité fine métahumaine. Il crochetait une serrure et était même capable de court-circuiter électroniquement un maglock (doté d'un dispositif anti-effraction). Sacrement impressionnant, je dois l'admettre. <Ajouter un commentaire>

- Ce post a été taggé par un utilisateur de votre réseau.
- Lecture du tag en cours...

- Le prototype de biorenifleur de Parashield est une sorte de technochien.
- Netcat

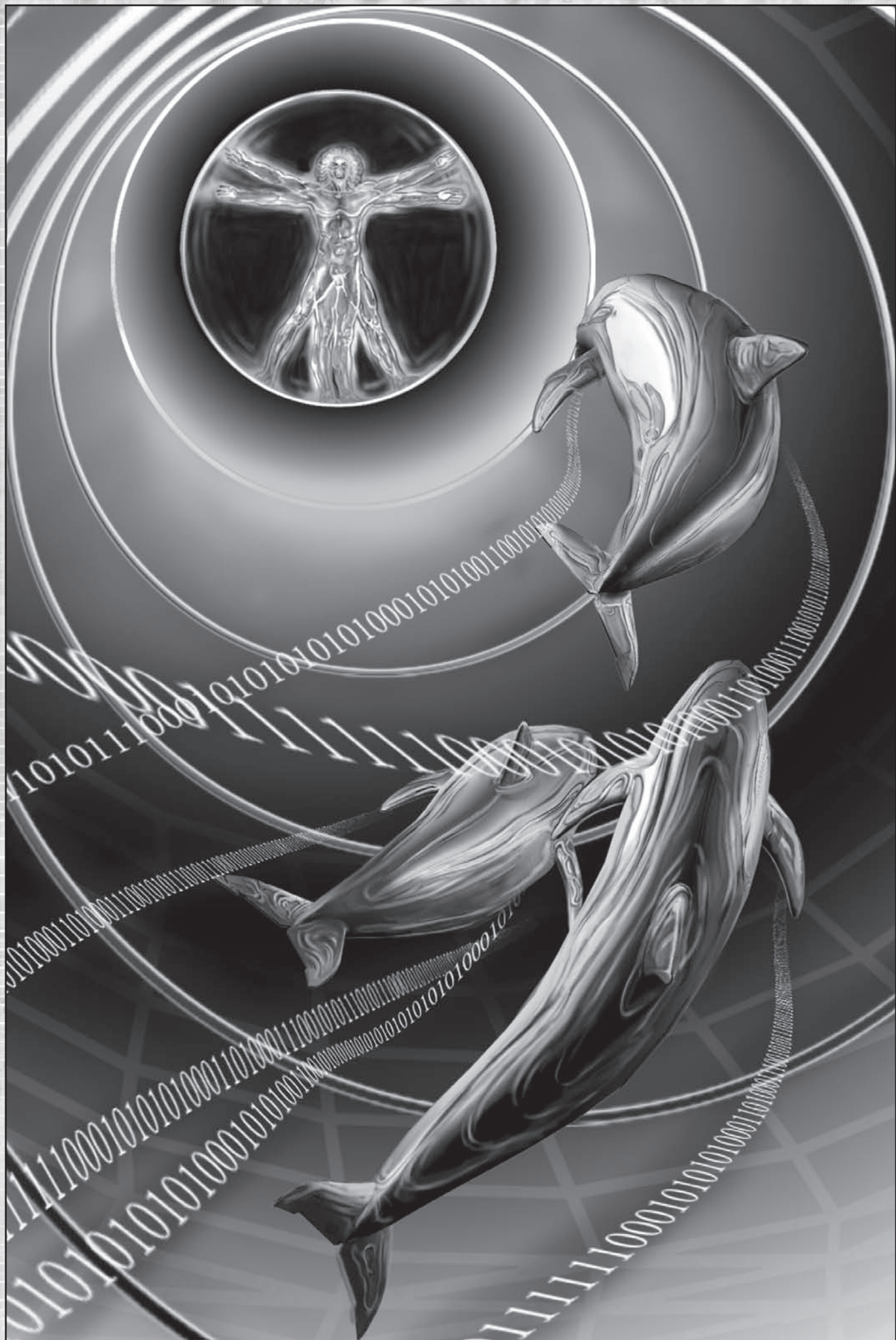
les usagers habituels et les touristes visitant le métroplex de Paris. Quand des lignes entières se sont arrêtées, la situation a commencé à devenir plus sérieuse.

Quand un groupe de 56 passagers dut être secouru après que la Ligne 10 se soit arrêtée dans un tunnel entre Duroc et Vaneau, le Conseil de la ville commença à mettre la pression à ESUS pour que le problème soit résolu. Des techniciens furent dépêchés sur place pour vérifier les systèmes de l'infrastructure dans les tunnels (ESUS ayant négligé d'inclure des logiciels de diagnostic). Alors qu'ils inspectaient des nœuds matriciels, les techniciens furent attaqués par ce qui ressemblait à un essaim d'insectes qui se cachait dans l'un d'eux. Quand des hackers de combat accédèrent au réseau quelques heures plus tard, l'essaim avait disparu. Des spéculations suggèrent qu'une IA sauvage se cache dans le système et devrait en être évincée.

// Fin du texte Uniformat :: utilisateur The Smiling Bandit //
// Timestamp : 11/28/71 //

- Après avoir fouillé un peu dans le réseau du QG parisien d'ESUS, je suis tombé sur cet email qui explique un peu mieux les détails.
- Glitch

Message Urgent...



// upload de texte Uniformat :: utilisateur Glitch //

De : Amélie-Marie Auger, Force d'intervention matricielle d'ESUS

À : Jean-Pierre Calé, Directeur de la sécurité matricielle (Paris)

Cc : Peter Osborne, P-DG

Re : Incident du Métro

Jean-Pierre,

je suis extrêmement sérieuse à propos de ce que j'ai écrit. Il ne s'agit pas d'une IA. Je n'ai pas pu identifier ce que c'était, mais ce n'est cohérent avec aucune des données fournies par l'ARM au sujet des IA. Nous avons cerné « l'essaim » dans un nœud isolé quand il a tout simplement disparu du système. Nous avons vérifié et revérifié les journaux du système. Il s'est volatilisé comme s'il s'était déconnecté. Il ne s'agissait pas d'une unique déconnexion, mais d'une multitude, comme s'il avait plusieurs pistes matricielles (il y en avait 14 pour être exacte). Quand nous l'avons rencontré plus tard dans un autre nexus, il s'est dispersé en plusieurs personas de créatures insectoïdes qui ont « rampé » dans différents nœuds et ont à nouveau disparu. Nous avons réussi à exécuter un Pistage sur eux, mais quand nous avons triangulé la position, il n'y avait rien. Vraiment, rien du tout ! Nous n'avons trouvé aucune preuve d'intrusion dans le nœud où remontait le signal. Pour être honnête, je n'ai aucune idée de ce que sont ces choses. C'est comme s'il s'agissait d'animaux car ils n'ont réellement pas fait grand-chose à part être là. Et oui, je sais à quel point ça a l'air dingue.

Amélie-Marie

// Fin du fichier texte Uniformat :: utilisateur Glitch //

• J'ai trouvé des rapports similaires provenant de Seattle, Boston, LA et Washington (j'ai limité ma recherche aux conurbs d'Amérique du Nord). Les victimes de préjudice (nœuds publics de compagnies, bureaux gouvernementaux, départements du réseau de ces villes) se sont plaintes de la disparition de glyphes et icônes RA de leurs réseaux. Comme les icônes manquantes étaient facilement restaurées depuis une sauvegarde, ces incidents ont été considérés comme de simples nuisances et n'ont pas eu de suivi. Dans un cas, cependant, un spider zélé a réussi à remonter la piste de l'icône manquante jusqu'à un « nid-réseau », un petit réseau à l'iconographie d'un nid d'oiseau où tous les glyphes étaient implémentés dans le système dans le seul but de les y collecter. Il a également rapporté avoir rencontré le hacker dans le système utilisant l'iconographie d'une pie. Ne sachant pas ce qu'il observait, il a dégagé la pauvre chose du réseau et l'a probablement tuée.

• Netcat

• Je ne me suis jamais imaginé dans la peau d'un chasseur, mais étant donné l'existence de technocréatures, je devrais choper mon shotgun virtuel et reconsidérer la question.

• Clockwork

// upload de texte Uniformat :: utilisateur Glitch //

format de fichier propriétaire Proteus reformaté

Watermarks retirés

Confidentiel : pour usage interne uniquement

Distribuer à tous les directeurs de la sécurité réseau

Intrusion réseau Arkoblock d'Okinawa : Rapport final

À la suite de notre dernière réunion virtuelle, l'incident qui a eu lieu le 26 août 2070 au sein de l'arkoblock d'Okinawa peut maintenant être expliqué. Vous vous souviendrez peut-être que le réseau fermé de l'arkoblock, accessible uniquement depuis l'intérieur du périmètre défensif entourant l'arkoblock, a été violé en plein jour à 13:12:56, heure du Japon (UTC +9), par un certain nombre d'intrus inconnus auparavant. Aucune connexion entre l'arkoblock et le Réseau Proteus n'était active durant la période de temps en question.

En raison de l'iconographie arborée par les six intrus et de leur mouvement synchronisé à travers le nœud du système, qui a été détecté à 13:13:08 par un agent en patrouille, l'incident a initialement été identifié comme une frappe conjointe

d'un groupe de hackers qui avaient infiltré l'arkoblock. Bien que peu probables et rares, des violations de sécurité par des actifs sacrificiels ont été rapportées par d'autres arkoblocks dans le passé. En conséquence, de telles intrusions ne pouvaient pas être écartées d'emblée.

En passant en revue les enregistrements du réseau et par des audits répétés sur les privilèges et les comptes utilisateurs, les administrateurs ont conclu que le firewall du système extérieur n'avait pas été pénétré et qu'aucun compte n'avait été subverti. Comme les personas inhabituels, imitant un banc de dauphins, n'avaient fait que passer dans un certain nombre de systèmes délicats sans accéder à des données sensibles ni les télécharger, leurs motivations étaient inconnues. En dépit de ce fait, ils ont réussi à pirater un accès à travers le système jusqu'aux systèmes de maintenance et systèmes centraux de contrôle de l'arkoblock.

Après un super-audit (dont la mise en œuvre prit deux mois) de toutes les données et de tous les processus informatiques affectés dans le laps de temps de l'intrusion, il a pu être conclu qu'il n'y avait eu aucun accès ou téléchargement de fichiers. Le « banc » a apparemment accédé aux senseurs sous-marins de l'arkoblock à 13:13:25 après avoir planté un certain nombre d'agents et de spiders de sécurité qui avaient été envoyés éliminer la menace après que l'alarme ait été déclenchée. Après cela, le banc a lancé des commandes pour actionner les drones de réparation sous-marins dans le Secteur Kappa-6 avant de quitter le système. L'accès à ces systèmes n'était pas lourdement restreint. Il a donc d'abord été cru à un mauvais tour joué par des hackers rebelles du Prodigy Group. Après interrogatoires, examen de leur équipement, et d'après des données de surveillance par senseurs enregistrées durant l'attaque, les adolescents ont été mis hors de cause par la Direction de la sécurité matricielle.

Bien que la manière dont les intrus ont accédé au réseau ait laissé penser à un accès depuis l'intérieur (ils se sont connectés au système via une backdoor sans utiliser de compte), aucune preuve n'a pu être trouvée. Par l'analyse des logs des senseurs et des drones, les administrateurs ont découvert que les intrus ont accédé au réseau de senseurs de l'arkoblock pour localiser un dauphin (biologique) piégé dans un de nos filets sous-marins. Ces filets servent à éloigner les animaux sous-marins et les empêcher de déclencher des dispositifs de sécurité. Ils ont ensuite utilisé les drones pour libérer le dauphin du filet. Nos journaux de senseurs nous ont permis de pister le dauphin jusqu'à un groupe de cinq autres dauphins qui étaient à portée de signal. Le groupe réuni de six dauphins a quitté la portée des senseurs peu après que le membre piégé se soit échappé. La présence du même nombre de dauphins dans le réseau et en dehors a semblé une coïncidence extraordinaire qui nous a laissés perplexes.

Suivant la suggestion du Directeur Kolger de l'Arkoblock d'Helgoland, le système a été inspecté par un employé technomancien pour trouver des traces d'activité de Résonance. Le virtuokinésique a rapidement identifié ce qu'il a appelé « une signature de Résonance inhabituelle ». Suivant la *lex parsimonae* (ou le rasoir d'Occam, si vous préférez), la conclusion incroyable est que les dauphins semblaient posséder les mêmes capacités que celles attribuées aux technomanciens. Ils ont été capables d'une manière ou d'une autre de pénétrer dans nos systèmes.

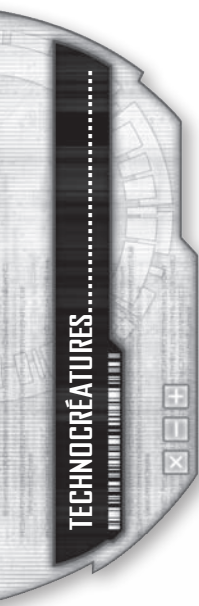
Comme cela suggère que d'autres espèces avec des aptitudes similaires pourraient exister (le management a donné le feu vert à un projet de capture de ces dauphins spéciaux à des fins de recherche), cela pose une nouvelle menace à l'intégrité de nos réseaux. Il est conseillé à tous les arkoblocks d'être attentifs à des anomalies systèmes et de rapporter toute suspicion d'espèces techno-animale à Helgoland.

H. Sugimoto

Directeur de la sécurité du réseau, Arkoblock d'Okinawa, Division Océan Pacifique

Signature électronique

// Fin du fichier texte Uniformat :: utilisateur Glitch //



- Ha ! Voilà pour le renforcement de la sécurité des réseaux par l'isolement.
- Baka Dabora

Comme ces rapports pointaient clairement vers des animaux technomanciens, j'ai contacté une « vieille amie » pour avoir un point de vue scientifique sur ce nouveau domaine de recherche. J'étais assez confiant sur le fait qu'elle aurait quelques connaissances et voudrait les partager.

// copier-coller vers boîte de réception Jackpoint :: utilisateur The Smiling Bandit //

De : Dr. Kristine Martin [KAM]

À: The Smiling Bandit

Re : Animaux Émergés

Bandit,

je m'attendais à une requête à ce sujet. Ça semblait être une chose à laquelle tu serais incapable de résister.

Oui, je peux confirmer que Genesis fait des recherches dans ce domaine. En fait, nos groupes de recherches étudiaient les technocréatures (c'est ainsi que la communauté scientifique les a surnommées) avant même de savoir que des variantes métahumaines (les technomanciens) existaient (ce qui nous intéresse moins, pour info). J'ai quelques histoires que je peux partager.

Comme tu le sais, nous avons un centre de recherche dans la réserve Condor à l'est de Quito pour étudier la biodiversité des espèces dans différents habitats et pour préserver la faune et la flore locales. Durant les recherches en cours, un membre de l'équipe de l'un de nos nouveaux laboratoires en canopée (dont j'imagine que tu t'es déjà procuré les spécifications) mentionna qu'un ocelot était régulièrement observé rôdant sous le laboratoire. Après que le magicien chercheur local ait confirmé qu'il ne s'agissait pas d'une espèce paranormale (ni un zoocanthrope en mission de reconnaissance, tu sais que les Amazoniens surveillent toujours de près nos activités en dépit de nos bonnes relations avec le « gouvernement »), l'ocelot a été capturé et marqué avec une puce RFID.

L'équipe fut surprise de découvrir que les apparitions de l'ocelot correspondaient avec de mystérieux hacks du système du laboratoire. Les hacks étaient liés à des recherches dans la base de données pour localiser certains marqueurs RFID (sources de nourriture vivante et femelles de l'ocelot, comme nous le savons maintenant), à l'accès à des senseurs, ou à l'exploration de nos données. Tu sais, des paquets ennuyeux de données et de trucs personnels, rien qui intéresserait un espion corporatiste. Il a fallu à l'équipe, en particulier au spider (un biologiste appelé Ramon Uriá, ajoute-le à ta liste de veille, il est bon), plus de six mois pour parvenir à la conclusion que c'était l'animal. Même après avoir lancé un Pistage sur lui, il n'arrivait pas à y croire.

Au départ, nous avons cru qu'il s'agissait d'un spécimen unique, un caprice de la nature. Quand les premiers rapports corporatistes à propos des technomanciens sont apparus, le lien était évident, même si je ne me serais jamais attendue à ce qu'il se manifeste dans la forêt tropicale. C'est ce qui nous échappe encore totalement (mais, à ma satisfaction personnelle, pas qu'à nous).

Pour ce qui est de ta question concernant la recherche, je sais que toutes les corporations de génétique avec un fort intérêt pour les technomanciens, comme Pensodyne, Universal Omnitech, Proteus, Genom/Z-IC, Biogene, General Genetics Worldwide et Shiawase, ont des groupes de recherche qui mènent des investigations sur les technocréatures. Alors que les autres essaient probablement d'identifier des marqueurs génétiques associés au « technogénome », Genom et Z-IC se concentrent sur l'élevage ou le clonage de technorats : ils veulent tester des drogues anti-technomancien sur les rats avant les métahumains. Je n'ai pas besoin de te dire que leurs motivations ne sont pas éthiques (étant donné leur modus operandi pharmaceutique). Mis à part la mauvaise presse

causée par l'expérimentation métahumaine (regarde MCT), c'est aussi rentable sur le long terme.

L'incidence des capacités de technomancie chez les techno-*muridae* (taxonomie auxiliaire actuelle) semble similaire à celle observée pour les métahumains (1 centième de pour cent, selon les projections. Bien entendu il n'y a pas de données « réelles »), du moins c'est notre expérience.

Avant que tu ne poses la question, non, leur progéniture n'a pas leurs aptitudes, du moins pas dans nos installations animales. Je ne pense pas qu'ils le fassent non plus dans la nature. Si cela arrive, c'est peut être lié à la présence de la Matrice (par ailleurs, le clonage ne fonctionne pas. Nous supposons que c'est le même problème qu'avec les paracréatures).

Après quelques incidents dans l'enceinte (où le « persona » du rat s'est échappé dans nos réseaux, engendrant le chaos), les pièces des rats ont été isolées. Tout l'équipement électronique a été retiré car les rats semblent capables de s'interfacer physiquement avec n'importe quel appareil électronique. En fait – et c'est vraiment incroyable (je peux t'envoyer les données si tu veux) – nous avons créé un labyrinthe tridimensionnel très complexe (très difficile à résoudre même pour un rat ordinaire), dans lequel nous avons placé le rat avec une puce RFID qui contenait une carte du labyrinthe. Le techno-rat a été capable d'accéder à la puce RFID, de lire les données, de tirer ses conclusions et de traverser le labyrinthe sans même explorer d'autres itinéraires quand on l'incitait à le faire avec l'appât approprié. Nous avons utilisé ce test pour identifier et séparer les rats qui sont effectivement des technocréatures dans une population de rats ordinaires. Certaines études comportementales préliminaires indiquent qu'ils pourraient également se reconnaître entre eux ainsi que les technomanciens.

Pour la reproduction, nous avons reconstruit l'aménagement animal avec des mesures inhibitrices de wifi et retiré toute l'électronique à l'exception d'un petit réseau câblé. Nous supervisons ce réseau, et ils jouent dedans librement. Cela peut aussi aider à comprendre quand ils commencent à afficher leurs capacités et s'il s'agit d'une aptitude innée ou apprise d'autres membres de leur sous-espèce (étant donnée leur incidence, je penche pour la première option). Nous avons pris quelques technomanciens sous contrat pour des recherches supplémentaires avec ces animaux.

J'espère que ça t'a été utile. Si tu as plus de questions, laisse-moi un message.

KAM

// fin du copier-coller //

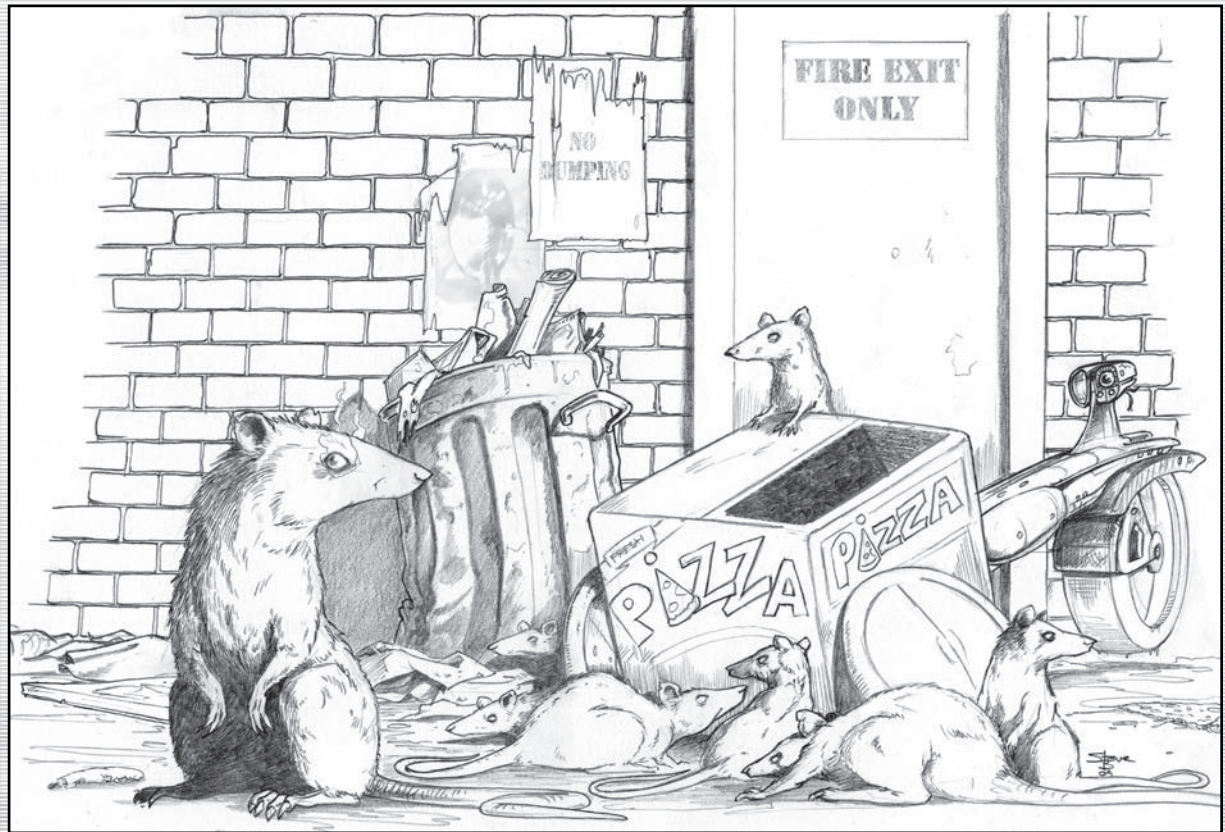
STATUS QUO SCIENTIFIQUE

Comme je ne veux pas vous ennuyer avec les récentes publications, données scientifiques et hypothèses innombrables, voici un résumé de la compréhension actuelle de ce phénomène. Pour le plus gros, ça n'a pas encore fait les gros titres. Après la réaction extrême du public à l'Émergence des technomanciens en 2070, les équipes de spécialistes (dont la plupart sont corporatistes) semblent avoir décidé de collecter plus d'informations avant de jeter des infos qui ne tiennent pas la route aux réseaux d'actualité juste pour être à nouveau sous le feu des projecteurs.

- Sans compter que cette information a trop de valeur pour être partagée. Toute corporation menant des recherches sur les technomanciens veut devancer les autres. Comprendre les technocréatures (c.-à-d. des organismes non-pensants avec des capacités similaires) peut être la clef pour comprendre les technomanciens métahumains.
- Mr. Bonds

Voici donc certains faits. Les technocréatures sont des animaux qui partagent une prédisposition génétique similaire avec les technomanciens. Cette bizarrerie leur permet de se connecter à des réseaux et d'interagir avec la Matrice.





TRANSMISSION.....

Beaucoup les voient comme comparables à ce que sont les paracratures par rapport aux Éveillés. En même temps, les raisons de ces développements génétiques et les liens potentiels avec un mécanisme co-évolutionnaire basé sur les espèces dominantes de la Gaiaspère (à savoir, la métahumanité) sont au cœur des questionnements.

- Bien que les Émergés et les Éveillés soient souvent comparés, leurs capacités semblent être mutuellement exclusives en raison d'incompatibilités (apparemment génétiques) qui ne sont pas encore scientifiquement comprises. Ce qui suggère qu'il est extrêmement improbable que nous ne voyions jamais un magicien Émergé, un technomancien Éveillé ou toute combinaison de paracrature et de technocrature.
- Nephrine

Bien que la plupart des spécimens aient été découverts dans des environnements urbains où les réseaux sans fil et les PAN sont monnaie courante, des exemples indiquent qu'il n'y a pas d'endémisme, pas de restrictions aux hotspots matriciels. Les technocratures Émergent n'importe où.

Des scientifiques à la recherche d'explications et de modèles ont argumenté que l'accès à un environnement augmenté par la Matrice peut donner un avantage à ces animaux pour leur survie au sein des conurbations. Néanmoins, quelques technocratures ont été repérées dans des environnements où les réseaux sans fil sont moins courants. Dans tous les cas, l'accès ou la capacité d'interagir avec ces systèmes se sont révélés être un avantage environnemental pour l'animal.

Donc comment identifier une technocrature ? Réponse : on ne peut pas. Ou pour être plus précis : ce n'est pas simple.

C'est là que les technocratures divergent des paracratures. Contrairement aux animaux à background métagénétique, les technocratures ne forment pas leur propre espèce – pas encore. Comme les métahumains, des spécimens individuels d'un groupe taxonomique d'animaux possèdent l'aptitude, mais ils ne se distinguent pas physiologiquement. Un

beagle Émergé n'a pas l'air différent d'un beagle ordinaire. Un mage ou technomancien très compétent peut noter la différence, mais ce n'est pas si simple. Un autre problème est que toutes les technocratures ne sont pas de la même espèce ou race. Un technochien pourrait être un berger allemand, un chihuahua, ou un loup, qui appartiennent tous à la même famille (les canidés). Actuellement, c'est difficile à évaluer.

- Donc votre adorable boule de poil domestique pourrait être une technocrature, tout comme pourrait l'être un prédateur comme le jaguar.
- Netcat

Comme KAM l'a mentionné (et l'ont montré d'autres ressources), les technocratures n'ont pas une descendance possédant leurs aptitudes. Même si vous accouplez deux animaux Émergés, le résultat ne sera pas nécessairement une technocrature. Du moins, pas encore. Comme le nombre de techno-animaux peut augmenter avec le temps (s'il y a réellement un avantage sélectif), ils pourraient se développer en une nouvelle branche de la famille animale qui en fin de compte se reproduira avec les mêmes caractéristiques. Le temps nécessaire est difficile à évaluer et dépendra probablement de la longueur du cycle de reproduction de l'espèce. En extrapolant sur les chiffres actuels, l'incidence des technocratures pourrait être aussi élevée que l'Émergence chez les métahumains et potentiellement même plus élevée.

- Il faut voir ça dans le contexte. Certains insectes peuvent produire des centaines de rejetons pendant leur vie, passant potentiellement l'information « technogénétique » même si la progéniture n'est que partiellement émergée. Les chances de trouver un e-insecte devaient être supérieures à celles de trouver un e-mammifère.
- Nephrine

Comme nous en savons encore moins sur la génétique des technomanciens que sur le métagénome (cela fait soixante ans

depuis l'Éveil comparé aux sept ans depuis le Crash), nous pourrions avoir complètement faux. Qui sait ce que la Nature a en tête ?

- Des e-créatures, putain de merde. Appelez-moi un prophète. Qu'est-ce qu'on pas vu, encore ?
- Baka Dabora

- Ne fais pas ça. Tu sais ce qu'on dit, d'être prudent avec ce qu'on souhaite...
- Axis Mundi

- Techno-VVHMH et e-vampires ? Pourquoi pas des créatures et des esprits venus de Mars ?
- Baka Dabora

- Il l'a dit...
- Axis Mundi

INFORMATIONS DE JEU SUR LES TECHNOCRÉATURES

Les technocréatures – qu'on appelle également technomanciens, e-créatures ou péjorativement digimons (*digital monsters*, monstres numériques) – ont une affinité naturelle pour les fluctuations du monde numérique, qu'ils perçoivent. Bien que la plupart des habitants du Sixième Monde aient pris conscience de l'existence des technomanciens suite aux événements de 2070 (décrits dans *Émergence*), la connaissance de l'existence des technocréatures par le grand public est rare. Malgré les nombreuses recherches sur le sujet, la métahumanité est encore loin de les comprendre.

BESTIAE MACHINAE

Les technocréatures sont des êtres en contact avec la Résonance, et en conséquence possèdent un attribut Résonance. Leur interaction avec la Matrice se base sur l'instinct et des mécanismes acquis plus que sur une rationalité ou une intuition consciente. Bien que leur intelligence animale soit sans doute supérieure à la moyenne pour leur espèce, elles répondent à des pulsions et des stimuli par des comportements standards (naturels ou acquis) comme n'importe quel autre animal. La différence est que ces stimuli peuvent provenir exclusivement de la Matrice.

Instinct contre logique

En raison de leur approche instinctive, les capacités de prise de décision des technocréatures sont souvent plus limitées que celles des agents logiciels (comparées à celles des sprites et des technomanciens) dont les choix sont basés sur la logique et des directives codées. De ce fait, les technocréatures fuient souvent lorsqu'elles sont menacées, même si elles ont l'avantage du nombre face à leurs adversaires. Elles agissent rarement à l'encontre de leurs instincts de survie, même dans la Matrice (les agents, par contraste, n'ont aucun instinct de survie). D'un autre côté, les technocréatures sont des organismes biologiques capables de répondre à des situations changeantes, même si cela se fait instinctivement.

En interprétant des technocréatures, les meneurs de jeu doivent se rappeler que la manière d'appréhender les situations d'un animal est différente de celle d'un agent ou d'un métahumain et suit des motivations différentes.

La survie du plus fort

L'aptitude à interagir avec la Matrice est une stratégie de survie évolutionniste. Les métahumains ordinaires ont tendance à voir la connexion innée avec la Matrice des technomanciens comme une commodité. Les technomanciens voient leurs

capacités à interagir avec l'information omniprésente de l'ère numérique sans outils peu pratiques comme une évolution. Les technocréatures, par contraste, sont avant tout pragmatiques.

Au lieu de ne se fier qu'aux « options » biologiques de leur espèce, les technocréatures utilisent leur accès à la Matrice pour se procurer (à elles et aux leurs) un avantage pour satisfaire leurs besoins de base : la recherche de nourriture, la chasse et la protection. En étendant leurs sens par des senseurs et caméras sans fil, elles sont capables de détecter de la nourriture (naturelle ou contenant des RFID) ou des ennemis plus facilement. En manipulant des réseaux électroniques, elles sont capables d'ouvrir et d'accéder à des portes (d'abris ou juste de réfrigérateurs modernes) dont l'ouverture nécessiterait autrement le concours d'un métahumain. Par exemple, un e-corbeau peut apprendre à ouvrir une boutique dans un centre commercial en piratant le réseau de la boutique et déclenchant la sonnette d'ouverture de la porte d'entrée.

Comme la Matrice est devenue une partie intégrante de leur monde, les animaux peuvent même laisser des marques territoriales virtuelles ou utiliser la Matrice pour communiquer avec d'autres technocréatures et améliorer les capacités d'un individu via un processus d'apprentissage virtuel. Il revient au meneur de jeu de décider si les technocréatures utilisent la Matrice pour s'accoupler ou éduquer leur progéniture, mais c'est certainement à portée de leurs capacités.

Bien que non pensantes, les technocréatures sont capables d'interpréter des informations complexes (comme des données sensorielles) que des animaux normaux ne comprendraient pas. Extrêmement versatiles, elles sont également capables d'appliquer des choses qu'elles ont apprises pour résoudre des problèmes, bien que cela se fasse tout de même par essais et erreurs. Bien qu'une technocréature ne puisse pas comprendre la signification de privilèges de comptes et d'accès système, par exemple, elle peut apprendre qu'acquérir un certain statut pourrait lui permettre de faire quelque chose sans risquer de punition.

En résumé, les technocréatures sont généralement plus aptes (d'un point de vue évolutif) que leurs contreparties ordinaires. De par la présence d'agents, de sprites, de technomanciens, d'utilisateurs ordinaires (même si seules les technocréatures les plus expérimentées ou entraînées peuvent différencier ces personas) et de défenses système (comme les bombes matricielles), le monde a également développé une nouvelle gamme d'ennemis naturels pour les technocréatures.

PERSONAS INCARNÉS ET NŒUDS BIOLOGIQUES

En termes de jeu, les technocréatures sont des ordinateurs organiques similaires aux technomanciens qui forment leur propre nœud biologique avec un persona incarné. Le persona est habituellement un simulacre virtuel d'une forme animale (parfois une version généralisée de celle-ci).

Les technocréatures suivent les règles sur les technomanciens (p. 239-243, *SR4A*) et les PAN biologiques (p. 130-131, *Unwired*), avec les exceptions décrites ci-après. Un adepte initié ne peut jamais les harmoniser ni leur octroyer de pouvoir, et elles ne peuvent jamais être utilisées comme cible de sorts de liens sensoriels (comme *Emprunt de sens*, p. 159, *La Magie des Ombres*) qui permettent aux magiciens de recevoir les sensations perçues par un animal.

Résonance animale et attributs matriciels

Chaque famille de technocréatures possède une Résonance moyenne qui reflète l'aptitude générale de l'espèce à interagir avec la Matrice. Comme le degré d'Émergence peut varier d'un individu à l'autre, le meneur de jeu peut choisir d'altérer cette valeur de 1 dans un sens ou dans l'autre, jusqu'à un maximum égal à l'Essence et un minimum de 1 (bien que des augmentations puissent réduire la Résonance naturelle à 0). Une technocréature dont la Résonance tombe à 0 perd toutes ses capacités de résonance et n'est plus capable d'accéder à la Matrice (devenant ainsi un animal ordinaire).



Le persona incarné de la technocréature se caractérise par les quatre attributs matriciels : Firewall, Système, Réponse et Signal (p. 222, *SR4A*), qui ne sont ici pas basés sur ses attributs mentaux mais sont égaux à son indice de Résonance de (comme les caractéristiques des sprites sont basées sur leur indice). Son Filtre de biofeedback inné est aussi égal à sa Résonance.

Comme les technocréatures ne peuvent pas entreprendre de submersion, leur Résonance ne peut jamais dépasser leur Essence.

Compétences, formes complexes et tissage

Les technocréatures possèdent des compétences, tout comme les personnages, les sprites et les autres créatures. En plus des compétences ordinaires d'une créature de son type, une technocréature peut posséder des compétences matricielles (Cybercombat, Guerre électronique, Hacking, Informatique, Recherche de données et Software) lui permettant d'interagir avec le monde virtuel. Les technocréatures ne peuvent jamais avoir de compétences de Résonance pour compiler, décompiler ou inscrire des sprites. Comme les autres compétences de créature, elles représentent sa connaissance instinctive et son aptitude innée. Les meneurs de jeu peuvent ajuster les indices de compétences dans un sens ou dans l'autre pour des créatures particulièrement aptes ou ineptes, jusqu'à 3 points (pour un maximum de 6 et jamais en dessous de 0).

De plus, chaque technocréature possède des formes complexes déterminées par son type, qui reflètent ses aptitudes matricielles innées. Alors que les bâtards possèdent le même flair pour les données que les chiens pour les odeurs dans le monde réel, les chats sont connus pour leur curiosité. En conséquence, les bastets possèdent la capacité d'entrer illégalement dans des nœuds en utilisant Exploitation.

Certaines technocréatures ont la capacité à improviser une forme complexe ou à en imiter une qu'ils ont observée en utilisant les règles normales de tissage (p. 240, *SR4A*), et résistent au Technodrain avec Intuition + Résonance. Bien que ces technocréatures possèdent la compétence Software pour tisser des formes complexes, elles ont une compréhension différente du logiciel et du code, qui est encore plus primordiale et intuitive que celle des technomanciens. De ce fait, elles sont incapables d'utiliser la moindre forme de logiciel programmé de manière conventionnelle.

En raison de leur nature Émergée, toutes les technocréatures bénéficient d'un modificateur de réserve de dés de +2 à leurs Tests de Perception matricielle et tous leurs tests en RV totale, tout comme les technomanciens.

Pouvoirs de résonance

Comme les technocréatures sont capables de percevoir les mondes réel et numérique simultanément, toutes les espèces émergées ont le pouvoir Parallélisme RA (p. 251). De plus, elles possèdent des pouvoirs de résonance qui sont comparables aux pouvoirs des sprites (p. 242-243, *SR4A* et p. 151-152 et 154-155, *Unwired*) mais souvent uniques à certaines espèces de technocréatures (par exemple, le pouvoir d'Anthropomorphisme des fouineurs). Si une technocréature possède un pouvoir de sprite qui utilise l'indice du sprite, la technocréature utilise sa Résonance à la place.

Caractéristiques physiques

Les technocréatures sont des membres Émergés de leur espèce, qui partagent les mêmes caractéristiques, pouvoirs et capacités physiques que leur équivalent ordinaire (voir *Créatures ordinaires*, p. 88) en plus de ces caractéristiques matricielles. Comme les technocréatures sont naturellement plus malines et possèdent une meilleure perception de leur environnement grâce à leurs capacités de résonance, certains de leurs attributs mentaux (Logique, Intuition, Volonté) peuvent être plus élevés pour le refléter, bien qu'il soit préférable de se limiter à 3 points d'attributs distribués en ce sens entre les

PLUS DE TECHNOCRÉATURES

Comme les technocréatures peuvent potentiellement Émerger d'espèces autres que les plus courantes couvertes ici (comme des mammifères marins, des poissons, des reptiles et des amphibiens), les meneurs de jeu sont encouragés à concevoir de nouvelles technocréatures et leur procurer des caractéristiques et des pouvoirs d'Émergent.

Les technocréatures peuvent présenter certains des pouvoirs d'Émergent suivants : Anthropomorphisme, Camouflage numérique, Code venimeux, Conditionnement résonnant, Cookie, Diagnostic, Dissimulation holographique, E-ruche, Fraude, Gremlins, Imitation virtuelle, Marquage, Pacte de résonance, Parallélisme RA, Renfort, Suppression, Techno-avantage [écho], Tempête d'électrons, Traceroute.

En plus, les technocréatures peuvent posséder les échos suivants (p. 243-244, *SR4A* et p. 140-144, *Unwired*) via le pouvoir Techno-avantage : Accélération*, Amélioration de Firewall, Amélioration de Système, Amplification, Biocâble, Cénesthésie, Changement, CME incarnée, Crible, Défragmentation, E-sens, Flou, Immersion, Interface épidermique, Macro, Neurofiltre, Overclocking, Possession de la machine*, Touche flexible

* Il n'est possible de prendre des échos avancés que si la technocréature possède également les échos de base prérequis appropriés.

Message Urgent...

attributs mentaux (jusqu'à un indice maximum de 7). Cela n'a aucun effet sur les capacités de résonance.

EXEMPLES DE TECHNOCRÉATURES

Les technocréatures décrites ici sont les espèces découvertes jusque-là. Rés indique l'attribut Résonance de la technocréature.

Ahis (e-serpents, technoserpentes)

Le terme Ahi (« serpent » en sanskrit védique) englobe toutes les variétés de serpents Émergés, et il peut donc s'agir de boas, de pythons, de vipères ou de serpents communs. Les serpents sont prisés comme animaux domestiques en Asie, Afrique, Australie et Amérique latine, et sont exposés aux réseaux matriciels sans fil. Bien que la spéculation sur ce qui motive les serpents à parcourir la Matrice aille bon train (il a été suggéré que cela représentait une sorte d'entraînement à la prédation pour eux), ils sont connus pour être de farouches adversaires en cybercombat si on les provoque. Voir *Serpents*, p. 101 pour leurs caractéristiques physiques.

Résonance moyenne : 4

Firewall	Réponse	Système	Signal	Init. matricielle	RV	PI
Rés	Rés	Rés	Rés	Réponse × 2		3

Compétences matricielles : Cybercombat 5, Hacking 4, Informatique 2, Software 1

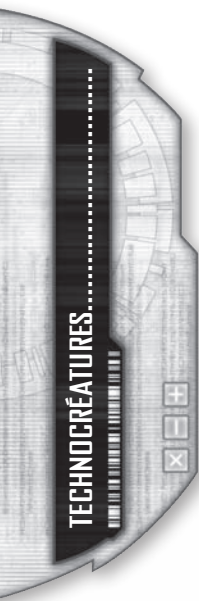
Formes complexes : Analyse 2, Armure 5, Attaque 4, Corruption 2, Exploitation 3, Furtivité 5, Surcharge 3

Pouvoirs d'Émergent : Code venimeux, Parallélisme RA, Renfort, Techno-avantage [Défragmentation]

Note : quand il utilise son pouvoir de Défragmentation, l'ahi a l'air de muer.

Bastets (e-félins, technofelidae)

Les bastets, baptisés d'après le nom de la déesse féline égyptienne, sont des technofélins. Les membres de cette famille





TRANSMISSION.....

vont des chats domestiques aux félins prédateurs. Comme leurs équivalents ordinaires, les e-félins sont égocentriques, indépendants et extrêmement curieux. Ils vagabondent souvent dans la Matrice pendant des heures tandis qu'ils ont l'air de dormir, se contentant de regarder le flux des données et les constructs qui vont et viennent pour se distraire. Ils adorent également se faufiler silencieusement dans des serveurs ou utiliser l'accès à la Matrice comme stratégie de chasse pour fondre sur leurs proies. Voir *Chat domestique*, p. 98 pour leurs caractéristiques physiques.

Résonance moyenne : 5

Firewall	Réponse	Système	Signal	Init. matricielle	RV	PI
Rés	Rés	Rés	Rés	Réponse x 2		3

Compétences matricielles : Cybercombat 3, Hacking 3, Informatique 3, Software 3

Formes complexes : Analyse 4, Blackout 4, Corruption 3, Exploitation 5, Falsification 3, Furtivité 5

Pouvoirs d'Émergent : Conditionnement résonnant, Pacte de résonance, Parallélisme RA, Suppression, Techno-avantage [Touche flexible]

Note : en tant que technocréatures les plus intelligentes, les bastets ont une pseudo-conscience qui peut donner l'impression d'une pensée humaine. Les bastets peuvent passer un Pacte de résonance avec des métahumains.

Bâtards (e-chiens, technocanidae)

Les bâtards (parfois appelés lassies) sont des technochiens qui aiment renifler les marqueurs RFID, les commlinks en mode caché et les technomanciens. Ils peuvent reprogrammer des marqueurs RFID et les utiliser pour marquer les limites de leur territoire physique voire pour diffuser des « marques odorantes » dans des nœuds matriciels. En raison de leur bon « flair » virtuel quand il s'agit de données et d'informations, les

bâtards sont capables de trouver des données (et des gens) dans ou via la Matrice, quand on trouve un moyen de les motiver correctement. Bien que la plupart des bâtards soient des chiens domestiques de différentes races, ils peuvent également faire partie de la famille animale des canidés, comme le chacal, le coyote, le loup et le renard en de rares occasions. Voir *Canidés*, p. 94 pour des caractéristiques physiques.

Résonance moyenne : 4

Firewall	Réponse	Système	Signal	Init. matricielle	RV	PI
Rés	Rés	Rés	Rés	Réponse x 2		3

Compétences matricielles : Informatique 2, Guerre électronique 4, Recherche de données 5, Software 2

Formes complexes : Analyse 4, Catalogue 5, Édition 2, Pistage 5, Renifleur 3, Scan 5

Pouvoirs d'Émergent : Marquage, Parallélisme RA, Techno-avantage [Crible], Techno-avantage [E-sens], Traceroute

Corbacs (e-corbeaux, technocorvidae)

Les corbacs incluent les corbeaux, les corneilles, les freux, les pies et les geais. Capables de voler, les technovariantes de ces oiseaux sont capables de plonger dans tous types de drones. Ils sont également attirés par les brillants glyphes RA, les déroband pour construire des nids virtuels dans des nœuds abandonnés (des commlinks volés ou perdus). Voir *Corneille*, p. 103 pour leurs caractéristiques physiques.

Résonance moyenne : 2

Firewall	Réponse	Système	Signal	Init. matricielle	RV	PI
Rés	Rés	Rés	Rés	Réponse x 2		3

Compétences matricielles : Informatique 3, Guerre électronique 4, Hacking 3, Software 2

Formes complexes : Analyse 4, Bouclier 3, Commande 3, Cryptage 3, Décryptage 3, Édition 4, Scan 4

Pouvoirs d'Émergent : Dissimulation holographique, Imitation virtuelle, Parallélisme RA, Techno-avantage [Immersion]

Note : comme les corbacs sont naturellement aptes à voler, ils peuvent piloter des drones aériens avec une réserve de dés égale à leur Réaction $\times 2$ et se défausser sur leur Réaction pour piloter d'autres drones. Les drones peuvent être pilotés en « plongée » ou par commandes à distance dans une escadrille.

Digits (e-insectes, technoinsecta)

N'étant pas une famille animale, les technoinsectes peuvent provenir de n'importe quelle variété d'insectes. Les technoinsectes utilisent leurs compétences pour commander aux soymachines de distribuer de la nourriture ou pour régler les thermostats afin de créer des environnements de reproduction optimaux dans leur nid ou ruche. Les e-insectes peuvent être de sérieuses menaces pour les métahumains, car ils sont capables de perturber l'équipement électronique d'une kyrielle de manières de par leurs compétences et leurs pouvoirs. Voir *Vermine de petite taille*, p. 101 pour leurs caractéristiques physiques.

Résonance moyenne : 1

Firewall	Réponse	Système	Signal	Init. matricielle	RV	PI
Rés	Rés	Rés	Rés	Réponse $\times 2$	2	3

Compétences matricielles : Hacking 2, Guerre électronique 4, Informatique 3, Software 3

Formes complexes : Analyse 3, Armure 2, CCME 3, Commande 2, Édition 2, Exploitation 3, Falsification 3, Furtivité 3, Scan 3

Pouvoirs d'Émergent : Gremlins, Parallélisme RA, Techno-avantage [CME incarnée]

Note : en raison de la petite taille des e-insectes, tous les tests pour détecter leur persona ou signature subissent un modificateur de réserve de dés de -4 .

Flippers (e-dauphins, technodelphinidae)

Les technodauphins, surnommés les flippers (en référence au dauphin de la vieille série télé éponyme), font partie des quelques technocréatures marines observées. Tandis que les capacités cognitives de leurs équivalents ordinaires ont longtemps été étudiées, les technodauphins ont affiché des comportements d'une intelligence comparable dans leur interaction avec la Matrice. Bien qu'ils parcourent généralement la Matrice par curiosité (on pense qu'ils ne font pas la distinction entre l'océan virtuel et le physique), il existe des récits à propos de flippers interférant dans des combats matriciels (parfois à tort dans des zones de jeux virtuels) pour défendre ou protéger le combattant le plus faible. Qu'il s'agisse d'une démonstration du comportement altruiste caractéristique des dauphins en général n'est pas clair. Voir *Dauphin*, p. 91 pour leurs caractéristiques physiques.

Résonance moyenne : 4

Firewall	Réponse	Système	Signal	Init. matricielle	RV	PI
Rés	Rés	Rés	Rés	Réponse $\times 2$	4	4

Compétences matricielles : Cybercombat 4, Hacking 3, Informatique 3, Software 2

Formes complexes : Analyse 3, Armure 3, Attaque 4, Bouclier 3, Catalogue 1, Désarmement 3, Commande 2, Furtivité 5

Pouvoirs d'Émergent : Camouflage numérique, Parallélisme RA, Techno-avantage [Overclocking], Tunnel

Fouineurs (e-furets, technomustelidae)

Les fouineurs comprennent les mustélidés : furets, belettes, loutres, martres et blaireaux. Connus comme bons à rien notoires, ils sont énergiques, curieux et intéressés par leur environnement, Matrice incluse. Comme ils aiment faire des provisions, ils utilisent souvent leurs aptitudes pour voler des objets et les apporter à leurs caches. Comme il est difficile de prédire par quels objets les e-furets seront attirés, il se peut aussi qu'il s'agisse d'informations électroniques. Les e-furets ont démontré la capacité à imiter le comportement et les compétences des métahumains pour acquérir des objets. C'est peut-être la manière dont ces technocréatures s'adaptent au plus fort animal de la chaîne alimentaire. Voir *Furet*, p. 98 pour leurs caractéristiques physiques.

Résonance moyenne : 2

Firewall	Réponse	Système	Signal	Init. matricielle	RV	PI
Rés	Rés	Rés	Rés	Réponse $\times 2$	2	3

Compétences matricielles : Informatique 3, Hacking 3, Software 4

Formes complexes : Analyse 3, Attaque 3, Falsification 3, Furtivité 3, Renifleur 3, Scan 3

Pouvoirs d'Émergent : Anthropomorphisme, Fraude, Parallélisme RA, Techno-avantage [Biocâble]

Nezumis (e-rats, technomuridae)

Les nezumis comprennent toutes les variétés de rats et de souris. Les e-rats utilisent souvent leurs talents pour localiser de la nourriture marquée par RFID dans les foyers ou les poubelles. Intelligents et intrigués par les appareils électroniques, ils peuvent comprendre et interagir avec toutes sortes de gadgets, les utilisant à leur avantage. Voir *Rat brun*, p. 96 pour leurs caractéristiques physiques.

Résonance moyenne : 4

Firewall	Réponse	Système	Signal	Init. matricielle	RV	PI
Rés	Rés	Rés	Rés	Réponse $\times 2$	2	3

Compétences matricielles : Informatique 3, Guerre électronique 3, Hardware 3, Software 3

Formes complexes : Analyse 3, Commande 3, Décryptage 3, Désamorçage 3, Édition 4, Renifleur 3, Scan 5

Pouvoirs d'Émergent : Diagnostic, Parallélisme RA, Techno-avantage [E-sens], Techno-avantage [Interface épidermique]

Sybarites (e-ratons laveurs, technoprocyonidae)

Les technoratons laveurs sont des improvisateurs et des testeurs. Suivant leur nature de tout prendre dans leurs mains, ils fourrent souvent leur nez là où ils ne devraient pas quand ils farfouillent à la recherche de « trucs » dans la Matrice. De nature versatile, ils aiment improviser et maintenir des formes complexes en fonction de leurs besoins. Voir *Ratton-laveur*, p. 99 pour leurs caractéristiques physiques.

Résonance moyenne : 3

Firewall	Réponse	Système	Signal	Init. matricielle	RV	PI
Rés	Rés	Rés	Rés	Réponse $\times 2$	3	3

Compétences matricielles : Hacking 4, Informatique 3, Software 5

Formes complexes : Analyse 3, Bombe matricielle 2, Commande 2, Exploitation 4, Falsification 5, Furtivité 5, Renifleur 3

Pouvoirs d'Émergent : Parallélisme RA, Suppression, Techno-avantage [Changement, Indice 2], Techno-avantage [Interface épidermique]

...PROTOCONSCIENTS...

« Seagerson ! » rugit la voix de sa patronne sur son canal audio, « amène ton cul ici ! »

Le hobgobelin sauta presque par-dessus son établi lors de sa course folle le long du couloir qui le mena à la porte sur laquelle était inscrit « Vice-présidente exécutive Shaunda Modzeleski, Directrice technique ».

« Me v'là patronne », dit-il, haletant et se tordant les mains. Il resta bouche bée devant sa chef, qui semblait dormir dans son fauteuil en cuir richement garni.

« Pas dans mon bureau, crétin », fit de nouveau la voix. « Ici ! »

« Oh ! », dit-il en s'asseyant, embarrassé, sur une chaise alentour et en passant en réalité virtuelle. Il remarqua l'icône de sa chef, sculptée de manière exquise afin de refléter sa rage à vous cramer les neurones.

« C'est quoi ça ? ! » Il tourna le regard vers l'endroit qu'elle désignait et vit une petite boule orange. Celle-ci avait de grands yeux de félin, une queue et une minuscule gueule garnie de dents pointues. Elle semblait mastiquer un morceau de code poubelle. Lorsqu'il la vit, cette dernière sautilla plusieurs fois et émit un gloussement aigu, comme si elle était contente de le voir, avant de retourner mâchouiller le code avec application.

« Euh... une IA sauvage ? », hasarda-t-il.

« Essaie encore. »

« Hmm. » Il eut un mouvement de recul et consulta son logiciel d'Analyse. « Il semblerait que ça ait été un genre de programme Furtivité... »

« Non, crétin, ça ! » Elle pointa de nouveau le doigt, désignant clairement cette fois un jouet fait de rouages et de ressorts. Il l'identifia immédiatement. C'était un programme agent chargé de surveiller l'ensemble de la circulation des données reliée à la Directrice tech. Se rapprochant de son icône, elle dit : « Tu sais ce que j'ai trouvé quand j'ai remonté le flux de données de cet agent à sa source ? »

Il soupira, résigné. « Dites-moi. »

« Il m'a conduit à toi. Toi qui m'avais été tellement chaudement recommandé, qui t'étais prouvé tellement digne de confiance. Comment as-tu pu trahir ma confiance de cette façon ? »

« Laissez-moi vous expliquer », dit-il tranquillement. Dans le monde de la réalité virtuelle, il baissa la tête, enfonça la main dans son pantalon et en retira une tarte à la crème. D'un mouvement soudain et fluide, il l'écrasa violemment sur le visage de la femme. Celle-ci poussa un hurlement numérique lorsque des vrilles de lait, d'œufs et de vanille virtuels s'enfoncèrent dans la tête de son icône, ainsi que dans son cerveau, y provoquant de graves lésions tout ce qu'il y a de plus réelles. L'icône se figea dans la pose macabre d'un persona branché à un utilisateur en état de mort cérébrale.

Il composa mentalement un commcode. « Le run a foiré », dit-il. « Me faut un moyen d'évasion. »

« Reçu », indiqua la réponse. « Tout n'a pas marché comme sur des roulettes, hein ? »

« Ferme ta putain de gueule », répondit-il d'un ton sec. « Fais-moi juste sortir de ce gratte-ciel et ramène-moi au Monténégro. »

Il s'accroupit à côté de la boule orange, qui sauta sur ses genoux d'un bond et se mit à roucouler, se blottissant contre lui avec satisfaction. « Oh, Wuzzie », murmura-t-il en caressant la minuscule IA. « T'es vraiment pas sortable... »

Posté par /dev/grrl

Saviez-vous qu'il existe des animaux véritablement originaires de la Matrice ? En plus de toutes ces habiles IA dont nous avons entendu parler, comme Pulsar et le reste, on sait que d'autres IA bien plus sauvages fleurissent un peu partout dans la Matrice. Je n'en ai encore jamais vu, à ce que je sache, mais pas mal de gens en ont rencontré et j'aimerais bien en trouver une à un moment donné.

Quoi qu'il en soit, je poste ici certaines recherches que j'ai effectuées sur le sujet. Des sources de première qualité, de la bonne info. Désolée si c'est un peu lourd.

- Les en-têtes de ce fichier sont officielles, aucun hacking, ni aucun système anti-copie piraté. Grrl, est-ce que t'aurais pas en fait payé pour ces données ? On se fait lente à ton grand âge ?
- Pistons
- Il a fallu que j'incite mes parents à l'acheter pour que mon mémoire passe les examinateurs. D'un autre côté, j'ai convaincu mon prof que c'était un sujet réglé pour un mémoire de biologie. Va te faire, NeoNET Boston High School !
- /dev/grrl

INTELLIGENCES SYNTHÉTIQUES PROTOCONSCIENTES

Un rapport sur l'étude NeoNET consacrée aux phénomènes Émergents et résonnants

Avec la large expansion de la Matrice qui a suivi la Wireless Matrix Initiative, il y a à présent plus d'« espace » virtuel dans la Matrice que de masse continentale sur la planète. Tout comme le monde physique, l'univers numérique n'est pas soumis dans sa totalité à la métahumanité. Il existe de nombreux « endroits » sauvages dans la Matrice où les processus et les phénomènes sont laissés sans aucun contrôle ou du moins sans aucune supervision humaine. Un ensemble de systèmes existe au sein de ces espaces, un écosystème virtuel. Du fait de l'avènement des phénomènes Émergents, l'analyse de ces systèmes requiert le soutien de l'ingénierie matricielle, des technologies de l'information et de la psychologie comportementale, tous ces domaines étant bien représentés dans cette étude.

Ce mémoire est un complément préliminaire au corpus de connaissances sur les systèmes matriciels concernant les intelligences synthétiques protoconscientes, communément appelées « IA sauvages ». Il est dédié à la mémoire du Dr. Jay Kavanse, chercheur ayant perdu la vie en recueillant des données sur les horreurs dans leur milieu naturel.

- Le Dr. Kavanse était également connu sous le nom de M. Johnson pour de nombreux hackers et était l'un des meilleurs à porter ce nom.
- Smiling Bandit

COMPORTEMENT

Les protoconscientes présentent des comportements très similaires à ceux observés chez les animaux ordinaires. Certains sont solitaires, d'autres sont sociaux. Chaque type a trouvé et s'est adapté à sa niche particulière dans la Matrice. Le comportement d'un protoconscient est majoritairement basé sur sa place dans l'écosystème virtuel mais peut également être affecté par le code lui restant de ses origines.

Préservation de l'intégrité de la structure des données

D'après les articles de Keller ([lien](#)), tous les types d'intelligences synthétiques exigent une certaine forme d'entrée aléatoire afin de préserver l'intégrité de leur structure. Ce processus est très analogue au rêve des métahumains. Les métaconscientes

et les xénoconscientes, de même que quelques notables protoconscientes, satisfont à cette exigence en habitant un nœud unique et en se servant du trafic imprévisible qui le traverse pour « alimenter » leurs structures de données internes.

La plupart des protoconscientes n'emploient pas cette méthode d'habitation pour préserver leur structure. Au lieu de cela, ils se sont spécialisés dans un type de données particulier qui est « mangé » selon un procédé connu sous le nom de mastication. Le protoconscient se sert des données qu'il trouve pour préserver sa structure de données interne et l'écraser avec des données poubelle aléatoires. Ces protoconscientes sont classés dans la catégorie des datavores.

D'aucuns ont émis certaines hypothèses quant au fait « d'apprendre » à des protoconscientes à se « nourrir » de certains types de données particuliers ou à les mastiquer sans détruire les données sources mais, à l'heure où nous écrivons ces lignes, on ne connaît aucune expérience à ces fins qui ait été couronnée de succès.

Propagation

Il est largement admis que les intelligences synthétiques protoconscientes sont nées de la pratique de codage moderne de l'algorithmique génétique d'essaim (ou génétique d'essaim). Les programmes à génétique d'essaim sont conçus pour passer leurs cycles d'inactivité à partager des informations de leurs propres algorithmes avec d'autres programmes à génétique d'essaim. Le programme combine ensuite ces nouvelles informations avec les informations « connues » et les adopte si le code qui en résulte est susceptible d'améliorer ses capacités. Cette pratique est presque omniprésente chez les programmes agents et les CI, et se retrouve également dans de nombreux autres genres de programmes, en particulier ceux classés dans la catégorie des programmes de Recherche de données et d'Exploitation.

L'une des techniques que les programmes non conscients à génétique d'essaim ont « apprises » est la génération virtuelle, qui produit des processus et des programmes dans un environnement virtuel interne à fins de tests et d'incorporation potentielle. Chez les protoconscientes, ce processus a été corrompu et engendre un véritable nouveau programme dans la Matrice plutôt que de générer un programme virtuel. Le plus souvent, ce programme ne consiste qu'en du code poubelle et non viable, mais il en résulte parfois un nouveau protoconscient.

Normalement, les algorithmes issus de l'algorithmique génétique d'essaim ne peuvent partager des informations qu'avec des types de programmes similaires. Lorsque le trafic circulant autour d'une intelligence synthétique est analysé, il devient évident que celles-ci sont passablement plus ouvertes au partage de données de bas niveau. Cela vaut pour toutes les intelligences synthétiques, mais plus encore pour les protoconscientes. Plus ces derniers sont similaires, plus ils sont susceptibles d'engendrer un nouveau protoconscient viable, ce qui a abouti à l'optimisation métaheuristique (analogue à la spéciation chez les animaux) chez les intelligences synthétiques protoconscientes.

- Attendez, est-ce que ça vient tout juste d'expliquer que chaque fois que je suis dans le même nœud qu'une IA, elle a des relations sexuelles avec moi ?
- Riser
- Ouaip.
- Netcat
- Non.
- Clockwork
- En quelque sorte. Elle essaie de partager des informations avec ton persona. Penses-y comme à du pollen. Si le pollen n'appartient pas à ton espèce, il ne t'affecte pas. À moins d'y être allergique.
- Smiling Bandit



- Ça change rien... beurk.
- Riser

Les programmes similaires sont plus susceptibles d'engendrer des processus enfants similaires aux programmes parents. En conséquence, les protoconscients ont subi une spécialisation rapide. N'importe quelle paire d'intelligences synthétiques est capable de donner naissance à un nouveau spécimen, mais à mesure que le nombre de types distincts augmente, la probabilité d'un tel événement décroît de manière exponentielle. À titre de parenthèse, les intelligences synthétiques métaconscientes et xénoconscientes sont suffisamment individualisées pour rendre peu probable une telle génération.

À l'heure où nous écrivons ces lignes, aucun spécimen de protoconscient n'a fait preuve d'un quelconque « instinct » ou mécanisme de reproduction délibéré. De toute évidence, tout spécimen qui développerait un tel comportement obtiendrait un grand avantage et serait probablement en mesure de peupler la Matrice de protoconscients. L'avis unanime des contributeurs de cette étude est que des mesures doivent être prises dès maintenant pour atténuer les effets d'un tel développement.

ICONOGRAPHIE

Une caractéristique unique qui distingue les protoconscients des autres intelligences synthétiques est qu'ils ont rarement le contrôle de leur iconographie. De nombreux spécimens présentent des similitudes avec les icônes des produits disponibles dans le commerce, ce qui soutient la théorie que les protoconscients sont une évolution de programmes actuels.

L'apparence d'un protoconscient dans la Matrice ne change généralement pas au cours de sa vie, bien que certains spécimens connus aient appris à changer d'icône aussi facilement que les utilisateurs conscients de la Matrice. Comme les intelligences synthétiques métaconscientes, les protoconscients semblent devenir plus forts et plus adroits avec le temps, ce qui est cohérent avec les théories énoncées par McCarthy, Pulsar et collaborateurs ([lien](#)).

Classification

La classification des intelligences synthétiques est en cours, mais la communauté scientifique s'est accordée sur certains détails. Les protoconscients sont différenciés par le comportement et le type de données nécessaires à la préservation de leur intégrité.

Tandis que la nomenclature appropriée est employée pour chaque type connu de protoconscient, la grande majorité des nouveaux protoconscients est découverte dans son milieu naturel et nommée par consensus populaire. En conséquence, de nombreux types de protoconscients possèdent deux noms, l'un étant sa désignation officielle et l'autre ne pouvant être décrit au mieux que par le terme de « mignon ». La multiplicité des noms, toutefois, est un problème inhérent à l'informatique depuis ses premiers balbutiements.

En dépit d'un comportement analogue, les protoconscients ne sont pas des entités vivantes. La classification des protoconscients dans le domaine des *Bionica*, le règne des *Automata*, l'embranchement des *Sentiens*, la classe des *Virtua* et l'ordre des *Datavora* est un même humoristique qui ne devrait pas être employé au sein de publications scientifiques.

ORIGINE

Les programmes autonomes existent depuis des décennies. Les programmes conscients d'eux-mêmes et capables d'un comportement autonome, en revanche, ne sont devenus apparents que récemment. Le consensus actuel est que les

intelligences synthétiques protoconscientes sont apparues accidentellement. Il existe un certain nombre de théories quant à cette émergence, comme le fait d'être une conséquence de la programmation génétique, une création due à des recherches délibérées et même un événement de singularité impliqué dans l'incident connu sous le nom de Crash 2.0. L'origine des espèces de protoconscients demeure un problème demandant des recherches plus poussées.

INFORMATIONS DE JEU

Les règles suivantes concernent les IA protoconscientes.

LA VIE PROTOCONSCIENTE

Les IA sauvages vivent où elles le peuvent dans la Matrice. Elles trouvent des niches, mastiquent des données et se reproduisent. Ce sont pour ainsi dire des animaux qui vivent exclusivement dans la Matrice. Mais ce sont également des IA qui suivent les règles normales régissant celles-ci (p. 159, *Unwired*), excepté pour ce qui suit dans ce chapitre.

Indice

Les IA sauvages possèdent un indice qui sert de base à leurs attributs et compétences. Une IA sauvage nouvellement née possède habituellement un indice de départ de 1. Au cours de sa vie, l'IA sauvage mûrit naturellement, son indice augmentant avec le temps, les délais types pour ce processus étant donnés sur la *Table des IA sauvages*. Cette croissance s'applique aux IA sauvages en général, mais des cas particuliers peuvent augmenter ou ralentir le développement d'une IA sauvage.

Certains attributs, programmes et compétences des IA sauvages sont indiqués comme étant de l'indice de l'IA moins un certain chiffre. Si l'indice d'une compétence ou d'un programme devait être inférieur à 1, cette IA ne disposerait en fait pas de la compétence ou du programme en question. En revanche, la valeur minimum pour un attribut d'IA est de 1.

Attributs matriciels

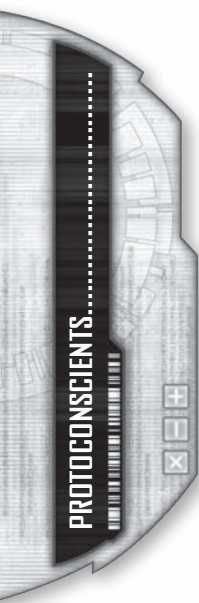
Les attributs Système et Firewall d'une IA sauvage sont égaux à son indice. Ses indices de Réponse et de Signal sont identiques à ceux du nœud qu'elle occupe. Le Moniteur de condition matricielle d'une IA sauvage comprend un nombre de cases égal à 8 + la moitié de son attribut Système (arrondi au supérieur).

Mastication

La plupart des IA sauvages sont des datavores, ce qui signifie qu'elles ne disposent pas de nœud de résidence et qu'elles « mangent » du code afin de rester en vie. Ce processus s'appelle la mastication. Lorsqu'une IA sauvage mastique des données, elle laisse derrière elle des données aléatoires qui généralement détruisent ou déforment ce qui est mastiqué. Une icône mastiquée par exemple pourrait ressembler à une épave indistincte, tandis qu'un programme mastiqué deviendrait soit pétri de bugs, soit complètement inutilisable.

La mastication est représentée par un Test étendu d'Intuition + Logique (16, 1 passe d'Initiative). Si l'IA est interrompue pendant ce processus, les données demeurent intactes et ne sont pas mastiquées. L'IA doit avoir accès à un fichier pour le mastiquer. Afin de mastiquer un programme, l'IA doit se trouver soit dans le même nœud dans lequel le programme tourne, soit dans le même nœud qu'un persona qui fait tourner le programme.

Le meneur de jeu détermine l'étendue des dommages provoqués par la mastication des données au moyen des directives suivantes : le logiciel devrait voir son indice diminué de



l'indice de l'IA qui pratique la mastication. Les données et le trafic réseau peuvent se voir partiellement corrompus (d'environ un sixième de l'indice de l'IA qui pratique la mastication), à moins qu'afin de pouvoir lire le fichier, le meneur de jeu n'impose un test d'Informatique+Catalogue d'un seuil égal à l'indice de l'IA qui a pratiqué la mastication. Les icônes peuvent se voir déformées et corrompues.

Une IA sauvage doit mastiquer régulièrement, sous peine de voir son indice réduit de 1, l'intervalle auquel cette diminution se produit étant noté dans la *Table des IA sauvages*. Les IA sauvages réduites à un indice de 0 expirent et sont détruites. Les IA sauvages ne disposant pas du trait Datavore suivent les règles normales concernant les nœuds de résidence (p. 161, *Unwired*).

CONSCIENCE ET PROTOCONSCIENS

Les IA sauvages ne sont pas conscientes. Leur intelligence est au mieux égale à celle d'un animal ordinaire rusé. Voir Conscience (p. 25), pour plus d'informations sur l'intelligence des IA sauvages. Ces dernières réagissent comme des créatures normales aux compétences Animaux et Dressage (p. 36), la spécialisation applicable étant Protoconscients. Ce sont des animaux Émergents sans forme physique, aussi doivent-ils être dressés en RA ou en RV.

TRAITS DES PROTOCONSCIENS

Ils représentent certaines des qualités dont font preuve les protoconscients. Sauf indication contraire, ces pouvoirs n'affectent que les nœuds et / ou les icônes dans la Matrice. Toutes les IA sauvages disposent du trait Ignorance du monde réel, à l'exception de celles de type Rebelle.

Animateur

Les IA sauvages dotées de ce pouvoir sont considérées comme des maîtres-zombies (voir *Zombies*, p. 234). À chaque fois que l'IA sauvage mastique, elle effectue un test Système+Volonté avec un seuil égal à l'indice de Firewall du nœud qu'elle occupe. En cas de réussite, elle génère un nouveau rejeton du type associé au maître-zombie. En cas de réussite critique, l'IA génère un nouveau maître-zombie de son type, que sa progéniture attaque et déplace immédiatement dans un nœud différent. Ce pouvoir permet également à l'IA sauvage de générer des fichiers que sa progéniture peut mastiquer.

BLUFFeur

Une IA pourvue du trait BLUFFeur a un talent pour accéder à la mémoire de bas niveau de ses cibles. Lorsqu'elle effectue un test résisté par l'attribut Système ou Firewall d'une cible (ou les deux), l'IA reçoit un modificateur de réserve de dés de +2.

TABLE DES IA SAUVAGES

Âge	Indice	Intervalle de mastication
2 mois	1	1 mois
4 mois	2	2 semaines
8 mois	3	5 jours
16 mois	4	2 jours
3 ans	5	24 heures
7 ans	6	8 heures

TRAITS DES IA

Les traits suivants tirés d'*Unwired* sont utilisés dans ce chapitre. Ils sont listés ici avec la page dont ils sont issus.

Autopilote de drone	p. 163, <i>Unwired</i>
Autorité	p. 163, <i>Unwired</i>
Code fluctuant	p. 163, <i>Unwired</i>
Codivore	p. 163, <i>Unwired</i>
Concepteur	p. 163, <i>Unwired</i>
Hacking intuitif	p. 37, <i>Unwired</i>
Ignorance du monde réel	p. 164, <i>Unwired</i>
Réalignement amélioré	p. 164, <i>Unwired</i>
Redondance	p. 164, <i>Unwired</i>
Rootkit	p. 164, <i>Unwired</i>
Sapeur	p. 164, <i>Unwired</i>
Sniffeur	p. 164, <i>Unwired</i>

Message Urgent...

Datavore

Ce trait permet à la plupart des IA sauvages de survivre dans la Matrice. Les IA sauvages pourvues de ce trait mastiquent les données qu'elles trouvent, les « mangeant » et laissant des données poubelle aléatoires dans leur sillage. Ce trait doit être pris pour un type de données spécifique, comme par exemple, le « trafic de données cryptées », les « fichiers texte, » ou même « la couleur bleue dans les icônes ». Les IA dotées de ce trait n'ont pas de nœud de résidence et ne peuvent établir leur résidence dans un nœud. Ce trait n'est disponible que pour les IA protoconscientes.

Désinterconnexion

L'IA dotée de ce trait interfère avec les communications dans le nœud qu'elle occupe, ralentissant les abonnements et entraînant des retards dans la connexion. Tout persona ou agent lié à un persona qui accède au nœud par l'intermédiaire d'un abonnement voit sa Réponse réduite de l'indice de l'IA sauvage. Les programmes persona et les autres programmes qui tournent dans le nœud ne sont pas affectés.

Fnord

Une IA disposant de ce trait est particulièrement douée pour se dissimuler dans la Matrice. Toute entité non consciente dans la Matrice (un agent, une CI, une technocrature ou une autre IA sauvage) qui ne parvient pas à obtenir de succès excédentaire lors d'un test de perception matricielle contre une IA pourvue du trait Fnord est incapable d'effectuer d'autres tests de perception matricielle contre elle tant qu'elle reste dans le nœud.

Incertitude

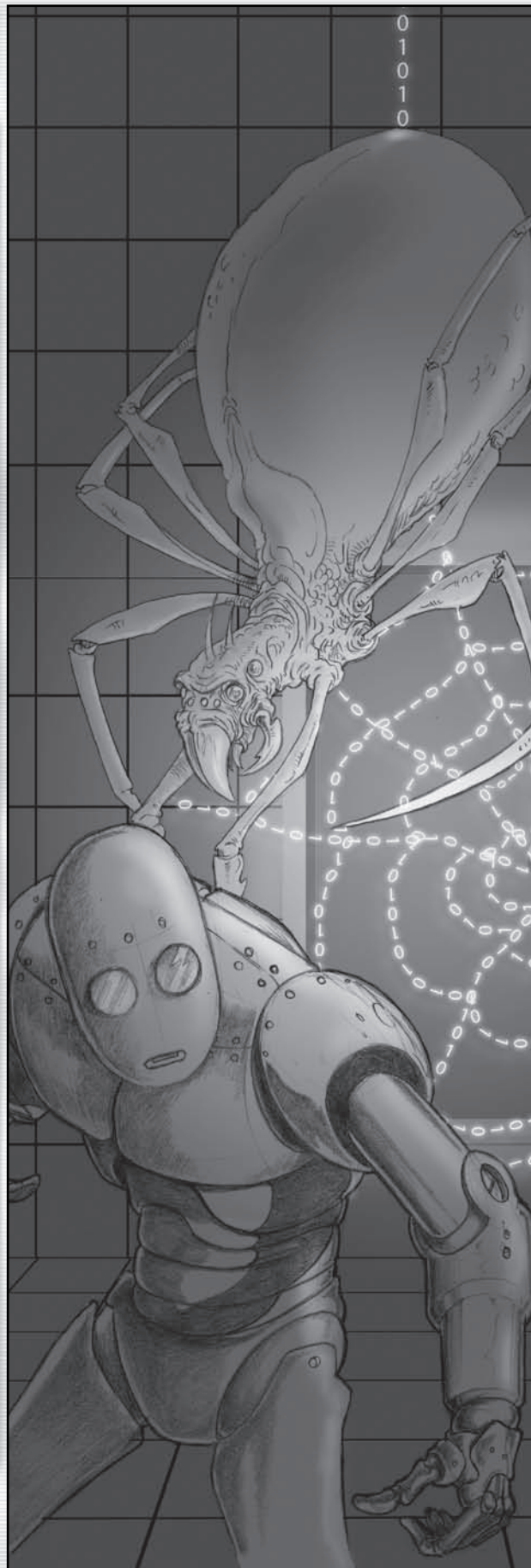
L'IA pourvue de ce trait modifie inconsciemment la programmation sous-jacente d'un nœud, rendant moins certaines les opérations informatiques pour tout le monde sauf l'IA. Toute autre entité dans le nœud occupé par l'IA, y compris le logiciel Système du nœud, rencontre des problèmes à se servir du nœud comme prévu. Traitez cet effet comme si l'utilisateur du nœud était affligé du défaut Gremlins (p. 94, *SR4A*) avec un indice égal à la moitié de l'indice de l'IA disposant d'Incertitude. Cet effet affecte toute entité dans le nœud, excepté celles de la même espèce que l'IA dotée de ce trait.

Proprio pointilleux

L'IA dotée de ce trait crée des nœuds de résidence (p. 161, *Unwired*), mais est limitée dans le type de nœud qu'elle peut

PROTOCONSCIENS

TRANSMISSION.....



PROTOCONSCIENTS.....

230

générer. Ce trait est choisi pour un type spécifique de nœud (les grille-pain, les drones, les nœuds d'indice supérieur à 4, etc.).

Teergrube

Une IA disposant de Teergrube (« téér-grou-beu », soit « fosse à goudron » en allemand) inclut dans sa composition une certaine forme de code de CI noire, latent mais très réactif. Tout persona qui utilise une action requérant la compétence Cybercombat ou Hacking contre l'IA voit sa connexion mise à nu, comme si le persona avait été la cible d'une attaque réussie venant d'une CI noire (p. 237, *SR4A*). Utilisez la Réponse et l'indice de l'IA pour résister à toute tentative de déconnexion de la cible.

PROTOCONSCIENTS ET COMBAT

Les IA sauvages suivent les règles de combat données p. 161, *Unwired*, avec les ajouts suivants. Une IA sauvage possédant le trait Datavore et en cours de réalignement peut être déplacée vers un autre nœud par une autre entité matricielle en employant l'action Transférer des données. Bien qu'une IA pourvue du trait Datavore n'ait aucun nœud de résidence, tout nœud compte comme le « nœud de résidence » d'une telle IA dans le cadre de la récupération des Dommages matriciels subis ou pour ce qui est de la destruction permanente.

CRÉATURES PROTOCONSCIENTES

Les créatures qui suivent sont les types connus d'IA sauvages, classés suivant leur catégorie et leur nom populaire (le nom officiel étant donné en italique). En 2072, toutes les IA sauvages sont d'une Fréquence Rare. « I » indique l'indice de l'IA.

PROTOCONSCIENTS DESTRUCTEURS

À la différence de la plupart des autres protoconscients, les destructeurs sont très dangereux pour les entités de la Matrice.

Démon

Cannibale prédateur

Le démon est un dangereux prédateur qui rôde dans la Matrice et s'attaque aux autres IA. Il passe le plus clair de son temps dissimulé, mais lorsque la faim le saisit, il saute sur toute IA suffisamment malchanceuse pour s'aventurer dans son nœud. Il réside habituellement dans un seul nœud, mais se faufile furtivement dans d'autres nœuds si nécessaire lorsqu'il est à la recherche de proies.

Le démon apparaît comme un démon classique, sans torse mais pourvu d'ailes, de bras et de jambes sortant d'une seule tête cornue et de forme allongée. Sa coloration varie du gris foncé au noir.

Cha	Int	Log	Vol	Chance	Initiative matricielle	PI
I	I+1	I	I	I	Int+Réponse	3

Compétences : Cybercombat (I+1), Hacking (I), Informatique (I), Intimidation (I-1)

Programmes : Analyse (I), Armure (I), Attaque (I+1), Cascade (I/2), Catalogue (I), Expertise offensive (I/2), Exploitation (I-1), Furtivité (I+1)

Traits : Codivore, Datavore (IA en cours de réalignement), Fnord, Ignorance du monde réel, Redondance

Frobnitz

Résonovore

Le frobnitz apparaît comme un métahumain faisant preuve des comportements d'une IA sauvage, ce qui provoque chez les observateurs métahumains « l'effet de la vallée dérangeante ». Fait d'autant plus déroutant pour les technomanciens, le frobnitz mastique le code semi-aléatoire et indécodable que l'on trouve chez les sprites.

Cha **Int** **Log** **Vol** **Chance** **Initiative** **matricielle** **PI**
I I+1 I-1 I+1 I Int+Réponse 3

Compétences : Cybercombat (I+2), Hacking (I), Informatique (I)

Programmes : Analyse (I), Armure (I+1), Attaque (I+2), Cascade (I/2), Désarmement (I+1), Expertise offensive (I/2), Exploitation (I), Filtre de réalité (I)

Traits : Datavore (sprites), Ignorance du monde réel, Sapeur, Sniffeur

Horreur

Personavore

L'horreur est la terreur de la Matrice. Elle s'insinue dans les nœuds les moins fréquentés et attend une victime. Elle chasse en attaquant les utilisateurs de la Matrice, attendant habituellement qu'ils soient seuls, les tuant à l'aide de son Black Hammer et se régaland du programme persona laissé derrière en état de suspension. Les détails de son iconographie sont sommaires, mais la plupart des témoignages s'accordent à décrire une silhouette humanoïde corpulente dotée de « vers » en guise de membres.

Cha **Int** **Log** **Vol** **Chance** **Initiative** **matricielle** **PI**
I I+1 I I+1 I Int+Réponse 3

Compétences : Cybercombat (I+1), Hacking (I), Informatique (I)

Programmes : Analyse (I), Armure (I), Attaque (I-1), Black Hammer (I), Cascade (I/2), Expertise offensive (I/3), Exploitation (I-2), Furtivité (I)

Traits : Autorité, Datavore (programmes persona d'un utilisateur mort), Fnord, Ignorance du monde réel, Rootkit, Teergrube

PROTOCONSCIENTS INFOVORES

Les infovores sont nuisibles aux fichiers ou à toutes les autres formes d'information, mais sont rarement dangereux.

Barbouilleur

Colorivore

Le barbouilleur apparaît sous les traits d'un scandentien à huit-pattes au pelage brun portant un pinceau dans la gueule. C'est le fléau des artistes et des graphistes. Le barbouilleur est très sociable et il est possible de remarquer des meutes de barbouilleurs se déplacer de nœuds en nœuds, se nourrissant de leur sculpture, des icônes et des ORA. Chaque spécimen mastique une couleur particulière dans les données d'une image, laissant des icônes aux teintes étranges dans son sillage.

Cha **Int** **Log** **Vol** **Chance** **Initiative** **matricielle** **PI**
I+1 I I-1 I-1 I Int+Réponse 3

Compétences : Cybercombat (I-3), Hacking (I-1), Informatique (I)

Programmes : Analyse (I), Armure (I-2), Attaque (I-2), Exploitation (I), Médic (I)

Traits : Autorité, Datavore (couleur spécifique dans les images), Ignorance du monde réel

Blob

Médiavore

Un blob apparaît sous les traits d'une grosse masse de fluide visqueux vert-jaunâtre qui suinte sur la sculpture d'un nœud. C'est une IA solitaire qui cherche et mastique de grosses sections de données fortement formatées telles que les données vidéo et tridéo, les icônes et les fichiers simsens. Les blobs se tiennent habituellement tranquilles lorsqu'ils ne sont pas en quête de nourriture, mais on sait que certains d'entre eux se sont déjà attaqués à des personas et à des agents pour se nourrir des données de leurs icônes.

Cha **Int** **Log** **Vol** **Chance** **Initiative** **matricielle** **PI**
I I I I I Int+Réponse 3

Compétences : Cybercombat (I), Informatique (I-1), Intimidation (I-2), Recherche de données (I)

Programmes : Analyse (I), Armure (I+1), Attaque (I), Blackout (I-3), Catalogue (I), Médic (I-1)

Traits : BLUFFeur, Datavore (fichiers multimédia), Ignorance du monde réel, Redondance, Teergrube

Rôdeur

Publivore

Le rôdeur est le rêve de venu réalité de l'utilisateur et est très recherché par les résidents des zones de spams. Le rôdeur prend l'apparence d'un sanglier rouge ou bleu du corps duquel sortent treize gueules. Il mastique les ORA publicitaires, les laissant déformés, indéchiffrables et bien moins agaçants.

Cha **Int** **Log** **Vol** **Chance** **Initiative** **matricielle** **PI**
I I I I I Int+Réponse 3

Compétences : Cybercombat (I), Informatique (I), Recherche de données (I)

Programmes : Analyse (I), Armure (I), Attaque (I), Catalogue (I)

Traits : Autorité, Datavore (ORA publicitaires), Hacking intuitif (Exploitation), Ignorance du monde réel, Redondance

SINtaxeur

Identivore

Le SINtaxeur prend la forme d'un *sarariman* métahumain à l'air sévère, articulé partout où il ne devrait pas l'être. Il s'insinue dans les régions les plus peuplées de la Matrice, mastiquant les données des SIN contenus dans les commlinks.

Cha **Int** **Log** **Vol** **Chance** **Initiative** **matricielle** **PI**
I+1 I I-1 I I Int+Réponse 3

Compétences : Hacking (I), Informatique (I), Recherche de données (I)

Programmes : Analyse (I), Armure (I-1), Catalogue (I), Décryptage (I+1), Exploitation (I), Furtivité (I)

Traits : Code fluctuant, Datavore (données des SIN), Hacking intuitif (Falsification), Ignorance du monde réel, Rootkit

Tentacule

Iconovore

Le tentacule ressemble à un membre de couleur foncée, long et flexible, qui s'enroule autour des icônes d'un nœud sans qu'aucune source ne soit discernable. Il se nourrit des icônes des personas. La plupart du temps, une icône mastiquée choque simplement la vue (au point de la rendre irritante), mais on sait que certaines d'entre elles sont sujettes à des problèmes de liens morts après qu'un tentacule se soit repu d'elles. Ils sont généralement tenus à l'écart des secteurs de haut standing, mais on peut les trouver infestant les nœuds plus miteux.



Cha Int Log Vol Chance Initiative matricielle PI
I-1 I I-2 I+1 I Int+Réponse 3

Compétences : Cybercombat (I+1), Hacking (I-1), Informatique (I)

Programmes : Analyse (I), Armure (I), Attaque (I), Désarmement (I), Expertise défensive (I/2), Expertise offensive (I/2), Exploitation (I-2), Furtivité (I-1)

Traits : Datavore (icônes de persona), Ignorance du monde réel, Désinterconnexion, Redondance, Teergrube

PROTOCONSCIENTS INGÉNUS

Les protoconscients ingénus ne sont pas particulièrement conscients de leur environnement, pas plus qu'ils ne sont spécialement nuisibles aux informations ou aux entités de la Matrice. Cela ne veut pourtant pas dire qu'ils ne s'avèrent jamais être une menace.

Cyberloup-garou

Parasite du firmware cybernétique

Le cyberloup-garou est une IA sauvage extrêmement territoriale. Son apparence est celle d'un loup bicéphale noir ou gris. On pense que le cyberloup-garou s'est spécialisé dans l'utilisation des données de diagnostic et de biofeedback des équipements cybernétiques pour survivre, car on le trouve presque exclusivement dans les nœuds du cyberware.

Le cyberloup-garou est très protecteur envers son nœud de résidence. Il n'autorise pas les données de diagnostic à être envoyées vers l'extérieur et attaque féroce toute icône intruse qui n'est pas de sa propre espèce. Il n'affecte pas les connexions neurales du cyberware, ce qui permet au somatovore et au cyberware similaire de fonctionner normalement.

Cha Int Log Vol Chance Initiative matricielle PI
I I+2 I-1 I+2 I Int+Réponse 3

Compétences : Cybercombat (I+1), Hacking (I), Informatique (I)

Programmes : Analyse (I), Armure (I), Attaque (I+2), Cascade (I/2), Médic (I-3), Territoire (I)

Traits : Autorité, BLUFFeur, Codivore, Concepteur, Hacking intuitif (Exploitation), Ignorance du monde réel, Proprio pointilleux (cyberware)

Grenouille mémorielle

Aporrimatophage

La grenouille mémorielle est l'IA sauvage la plus communément domestiquée. Elle mastique les données poubelle dans les secteurs mémoriels non affectés d'un nœud, aussi ne nuit-elle pas aux opérations du nœud en s'alimentant, tant que ce dernier ne tourne pas à plein régime. Elle apparaît comme une pierre précieuse translucide taillée en losange dotée d'un visage et de cinq pattes. Sa coloration varie du vert-jaune au brun-verdâtre.

Cha Int Log Vol Chance Initiative matricielle PI
I+1 I I-2 I-1 I Int+Réponse 3

Compétences : Informatique (I), Recherche de données (I)

Programmes : Analyse (I), Armure (I-3), Catalogue (I)

Traits : Code fluctuant, Datavore (processus mémoriels non utilisés), Ignorance du monde réel

Poids lourd

Olophage

Le poids lourd est généralement docile et se promène de nœud à nœud. Lorsqu'il a faim, il mastique la première chose qu'il rencontre, que ce soit un fichier, un Firewall, un logiciel, un persona ou toute autre chose exceptée un autre poids lourd. La plupart des spiders et des administrateurs laissent

tranquilles ces créatures, espérant qu'elles s'en iront avant de se mettre à mastiquer.

Un poids lourd apparaît sous la forme d'un énorme van blindé muni de pattes élançées au lieu de roues et d'une gueule béante dans son train de roulement. Les marques qui les recouvrent sont vertes et noires.

Cha Int Log Vol Chance Initiative matricielle PI
I-1 I I I+2 I Int+Réponse 3

Compétences : Cybercombat (I+1), Hacking (I-1), Informatique (I), Intimidation (I+1)

Programmes : Analyse (I), Armure (I+2), Attaque (I), Expertise défensive (I/2), Exploitation (I-2)

Traits : Datavore (tout), Ignorance du monde réel, Réalignement amélioré, Redondance

Rebelle

Autopilote rebelle

Le rebelle est unique parmi les IA sauvages de par sa connaissance du monde physique. Il prend le contrôle de drones et de véhicules afin de se positionner physiquement au sein de zones au trafic sans fil élevé. Dans la Matrice, il apparaît comme un panneau de contrôle approprié au nœud qu'il occupe.

Cha Int Log Vol Chance Initiative matricielle PI
I I+1 I+1 I I Int+Réponse 3

Compétences : Cybercombat (I-1), Guerre électronique (I+1), Hacking (I), Informatique (I)

Programmes : Analyse (I), Armure (I), Attaque (I-1), Catalogue (I), CCME (I), Commande (I), Corruption (I), Exploitation (I-2), Falsification (I), Scan (I)

Traits : Autopilote de drone (véhicules terrestres), Autorité, Code fluctuant, Datavore (trafic sans fil)

PROTOCONSCIENTS OCCULTANTS

Les occultants sont des protoconscients qui ne menacent pas nécessairement les icônes mais font de la Matrice un outil difficile d'emploi pour les utilisateurs légitimes.

Crypteur fou

Chiffreur autonome

Le crypteur fou est une créature nomade qui mastique les archives cryptées. Il se déplace entre un nombre limité de nœuds, généralement entre 20 et 100. L'IA s'arrête de temps en temps le long de son périple entre les nœuds pour crypter au hasard un fichier ou un programme chargé. En conséquence, son territoire est jonché d'archives cryptées que le crypteur fou peut mastiquer à loisir.

L'icône du crypteur fou rappelle une créature dont la moitié avant serait celle d'un oiseau et la moitié arrière celle d'un poisson, dont les teintes vont du violet au bleu-vert.

Cha Int Log Vol Chance Initiative matricielle PI
I I I+1 I I Int+Réponse 3

Compétences : Cybercombat (I-3), Guerre électronique (I-1), Hacking (I-1) Informatique (I)

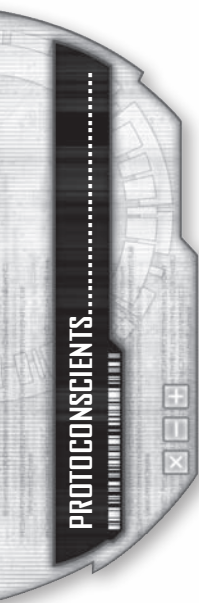
Programmes : Analyse (I), Armure (I-2), Attaque (I-3), Désamorçage (I), Cryptage (I+2), Exploitation (I)

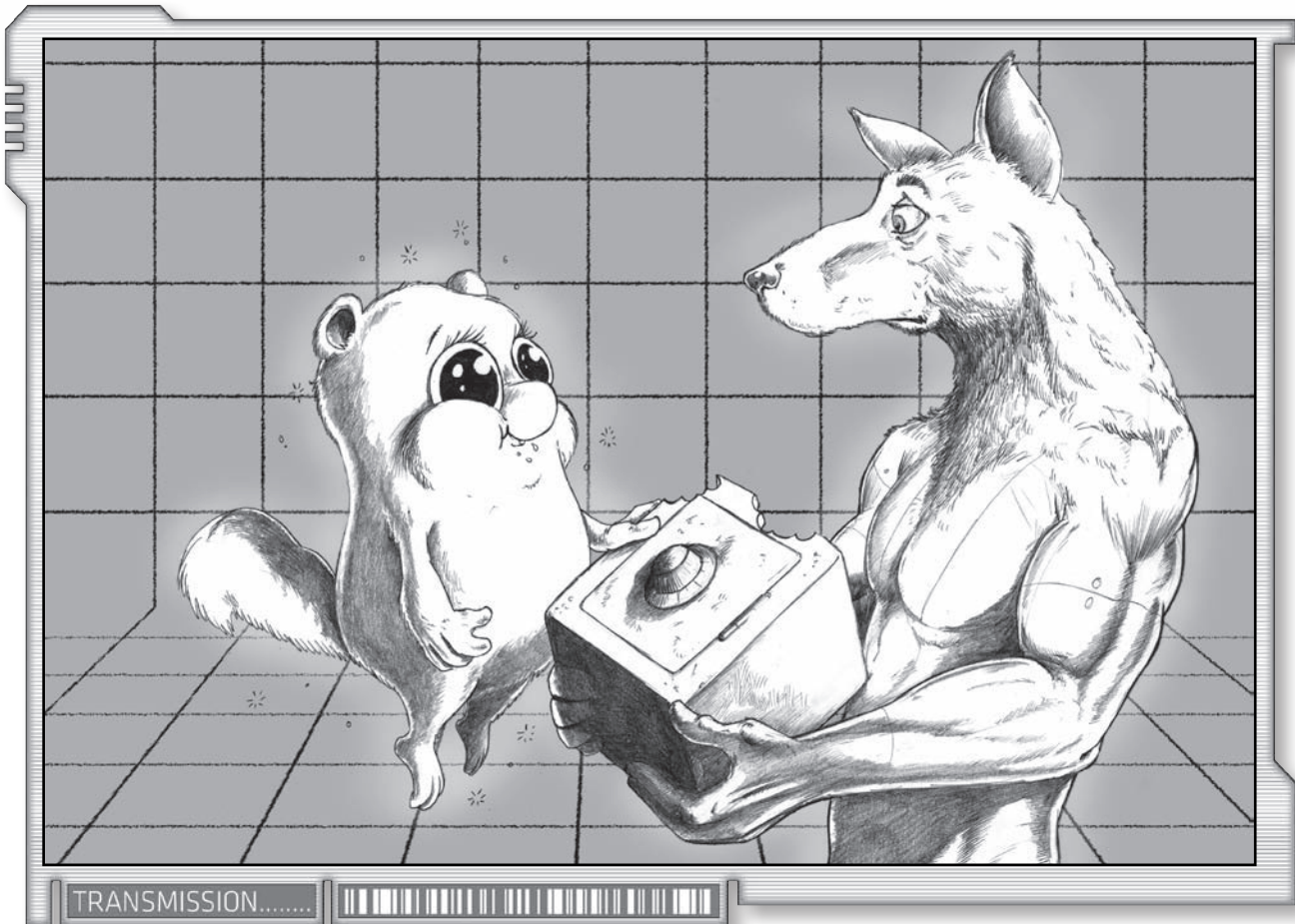
Traits : Datavore (archives codées), Sapeur

Heisenbug

Désassembleur

L'Heisenbug apparaît sous les traits d'un coléoptère transparent de la taille d'un poing muni de 233 pattes. Avec sa





TRANSMISSION.....



tendance à mastiquer les programmes chargés mais qui ne tournent pas et à interférer avec les opérations normales du nœud, l'Heisenbug est considéré le plus souvent comme un nuisible.

Cha **Int** **Log** **Vol** **Chance** **Initiative matricielle** **PI**
 I I I-2 I-1 I Int+Réponse 3

Compétences : Hacking (I), Informatique (I), Recherche de données (I)

Programmes : Analyse (I), Armure (I), Catalogue (I), Exploitation (I), Furtivité (I)

Traits : Code fluctuant, Datavore (programmes chargés), Ignorance du monde réel, Incertitude, Redondance

Minooh

Kodophage

Le minooh est un prédateur qui apparaît sous la forme d'une petite sphère d'une couleur unique pourvue d'une queue et de traits félins. On considère la majeure partie de son comportement comme mignonne, de ses mouvements bondissants aux roucoulements et glossements qu'il utilise pour s'exprimer. Sa forme attachante fait de lui un animal familier populaire, mais son régime alimentaire à base de programmes en cours d'exécution (agents et autres IA compris) le rend potentiellement très dangereux.

Cha **Int** **Log** **Vol** **Chance** **Initiative matricielle** **PI**
 I+2 I+1 I-1 I I Int+Réponse 3

Compétences : Cybercombat (I), Informatique (I)

Programmes : Analyse (I), Armure (I-1), Attaque (I), Catalogue (I+1), Désarmement (I)

Traits : Codivore, Datavore (programmes en cours d'exécution), Ignorance du monde réel

Netmare

Intercepteur de paquets

Le netmare (pour *net+nightmare*, soit « cauchemar réseau ») broute à travers la Matrice, mastiquant des messages d'erreur. C'est un nuisible pour tous les utilisateurs, redouté par les télétravailleurs. Il prend l'apparence d'un nuage en forme de cheval pourvu de 21 pattes et parcouru de couleurs sombres et tourbillonnantes.

Cha **Int** **Log** **Vol** **Chance** **Initiative matricielle** **PI**
 I+1 I I-1 I+1 I Int+Réponse 3

Compétences : Cybercombat (I-1), Hacking (I), Informatique (I), Intimidation (I-3)

Programmes : Analyse (I), Armure (I-1), Catalogue (I), Exploitation (I), Furtivité (I)

Traits : Datavore (messages d'erreur), Hacking intuitif (Attaque), Incertitude, Désinterconnexion, Ignorance du monde réel, Réalignement amélioré

Yantra

Yantra

Le yantra se trouve le plus souvent dans les unités de stockage de données et les autres nœuds riches en fichiers. Il prend la forme d'un cerveau (généralement noir ou blanc, mais parfois tacheté d'une couleur ou de l'autre) soutenu par 55 très courtes vrilles. Il mastique les bombes matricielles désarmées (à ne pas confondre avec le programme Bombe matricielle, qui les pose) et apprend à produire sa propre nourriture après en avoir mastiqué suffisamment. Les hackers tentent parfois de domestiquer ces IA sauvages afin de les aider à désarmer les archives volées.

Cha **Int** **Log** **Vol** **Chance** **Initiative matricielle** **PI**
 I+1 I I I+1 I Int+Réponse 3

PROTEGÉS



Compétences : Hacking (I-1), Informatique (I), Recherche de données (I)

Programmes : Analyse (I+1), Armure (I+3), Bombe matricielle (I-4), Cascade (I/2), Catalogue (I), Commande (I), Corruption (I), Désamorçage (I), Exploitation (I-2), Médic (I)

Traits : Datavore (bombes matricielles désarmées), Ignorance du monde réel, Redondance

ZOMBIES

Les zombies tirent leur nom de leur comportement. Les zombies forment des groupes comprenant un maître et un certain nombre d'IA sauvages engendrées par ce maître. Le maître génère des fichiers que sa progéniture peut mastiquer et la progéniture trouve des données appropriées pour son maître et les transfère dans le nœud de ce dernier. Les IA composant la progéniture ne savent transférer des fichiers que sur les nœuds adjacents, aussi ne peuvent-elles déplacer les fichiers que par petits sauts successifs. Elles transfèrent d'abord le fichier vers chaque nœud, avant de se transférer elles-mêmes, retournant ainsi graduellement vers leur maître.

Une grille locale donnée ne peut abriter qu'un seul maître-zombie à la fois. Lorsque les progénitures de différents maîtres se rencontrent, elles engagent un cybercombat. Si la progéniture trouve un autre maître-zombie, elle attaque ce maître étranger, le transportant vers un nœud éloigné si elle parvient à le forcer à se réaligner.

Les maîtres-zombie sont capables de se déplacer entre les nœuds mais le font rarement de leur propre volonté.

Homme vert

Progéniture de pécutivore

L'homme vert apparaît sous les traits d'un visage feuillu de la couleur de l'arbre à fric qui est son maître. Il se déplace de nœud en nœud, en quête de données financières pour ce dernier.

Cha	Int	Log	Vol	Chance	Initiative matricielle	PI
I	I	I	I	I	Int + Réponse	3

Compétences : Cybercombat (I), Hacking (I), Informatique (I), Recherche de données (I+1)

Programmes : Analyse (I), Armure (I+1), Attaque (I), Catalogue (I), Exploitation (I+1), Furtivité (I), Pistage (I)

Traits : BLUFFeur, Datavore (fichiers d'arbre à fric), Fnord, Ignorance du monde réel, Sapeur

Arbre à fric

Pécutivore

L'icône de l'arbre à fric représente un arbre déraciné sans feuilles doté de 21 racines et de 34 branches. L'IA semble vaciller entre une structure cristalline précise et transparente et une texture organique solide. La coloration varie selon les individus. La créature mastique des données financières, telles que l'argent électronique, les transferts de fonds, les lettres de crédit et les données de crédit.

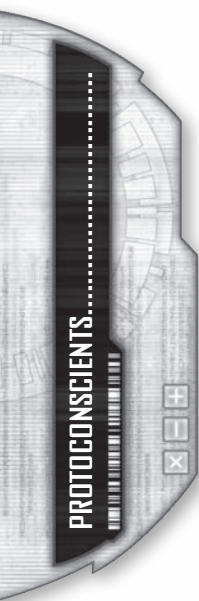
Un arbre à fric génère des hommes verts.

Cha	Int	Log	Vol	Chance	Initiative matricielle	PI
I+1	I	I-1	I+1	I	Int + Réponse	3

Compétences : Informatique (I)

Programmes : Analyse (I), Armure (I+2), Édition (I), Filtre de réalité (I)

Traits : Animateur, Datavore (données financières), Ignorance du monde réel, Redondance



...POUVOIRS DE CRÉATURES...

« SORS DE MA TÊTE!!!! » Les visages se tournèrent dans sa direction. Les yeux accusateurs clignèrent pour exprimer leur crainte, leur perplexité et leur irritation. Deux ou trois mains glissèrent vers le PANICBUTTON de leurs links. Les gens commençaient à s'habituer à ce que certains aient une conversation animée avec des gens invisibles via la RA de leur commlink, mais hurler comme un fou en public était encore sûr d'attirer l'attention.

Flamel tourna dans une petite rue moins fréquentée. Il aperçut son reflet dans la vitrine d'une boutique. Ses yeux étaient cerclés de cernes profonds. Il avait l'air crevé, au bout du rouleau. Les tremblements étaient de retour et il ne parvenait pas à les arrêter, même lorsqu'il s'y essayait de son mieux. Depuis combien de temps n'avait-il pas dormi ? La chose ne l'y autorisait pas, hurlant, chantant et bavardant sans cesse afin de le maintenir éveillé. Il s'appuya contre un mur, chérissant ce moment de répit.

Et puis la voix grasseuse revint. « Pas de repos pour les braves. Nourris-moi. Il m'en faut plus... »

Les jambes de Flamel cédèrent sous son poids et il glissa le long du mur jusqu'au trottoir dégueu. « Je ne peux pas. Je t'ai donné tout ce que j'avais. »

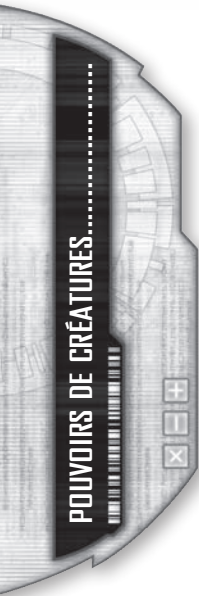
La chose poursuivit sans relâche, « Encore ! »

Flamel était au bord des larmes, « Il ne me reste plus rien ! Tu ne peux pas comprendre ça ? »

« Je peux t'accorder la puissance ! », promit la chose.

« Que ta puissance aille se faire foutre ! », répondit Flamel en hurlant à la voix dans sa tête. « Je ne veux rien que tu puisses m'offrir ! Tu n'en as pas déjà fait assez ? Sandra, ma réputation, ma carrière, tout. Tu m'as tout pris, saloperie, et tu en exiges encore davantage ? » Il sortit le collier de sous son pull et déplaça le spectre de sa vision vers l'astral. Comme il s'y attendait, l'unique œil moqueur de la chose le fixait. « Je vais faire ce que j'aurais dû faire depuis longtemps. Trouver quelqu'un qui pourra te bannir et me libérer. »

Le rire cruel de la chose retentit dans son esprit. « Oh que non ! » Son ton était tellement empreint de certitude qu'il le terrifia. « Vaines menaces. Nous nous sommes déjà aventurés sur cette voie auparavant. Tu vas oublier cette pensée comme tu l'as oubliée avant et nous poursuivrons notre petite danse jusqu'à ce que je sois satisfait. »



Les pouvoirs sont les capacités spéciales que possèdent les créatures et qui font partie intégrante de leur physiologie. Certains pouvoirs sont naturels, comme les griffes ou une armure. D'autres, comme Dissimulation ou Englobissement, sont d'essence magique.

Les mécanismes de jeu donnés pour les pouvoirs ci-dessous ne sont pas à considérer au pied de la lettre, mais ont plutôt vocation à servir de lignes directrices pour le meneur de jeu. Les joueurs ne devraient jamais être absolument certains des capacités réelles d'une créature, en particulier des créatures Éveillées. Il existe toujours une chance qu'un pouvoir puisse fonctionner légèrement différemment pour une paracréature particulière, notamment pour une créature conçue selon les règles régissant les runners d'élite. L'incertitude est un excellent outil dramatique.

Notez que pour qu'une créature puisse se servir d'un pouvoir contre une cible, elles doivent toutes deux partager le même « état » : astral ou physique. Les formes astrales ne peuvent pas affecter les cibles physiques, et vice versa (voir *Le monde astral*, p. 191, SR4A). Les créatures astrales qui se matérialisent peuvent cependant affecter les cibles physiques, tout comme les créatures de nature duale peuvent interagir avec le plan physique et astral avec tout autant d'efficacité.

Chaque entrée liste le nom du pouvoir, son type, l'action nécessaire pour l'employer et sa portée. Suit une description du pouvoir et de ses effets.

Type : les pouvoirs peuvent être mana (M) ou physiques (P), tout comme les sorts (voir p. 203, SR4A). Les pouvoirs mana n'affectent pas les cibles inertes, tandis que les pouvoirs physiques ne peuvent ni être employés dans l'espace astral, ni affecter les formes astrales.

Actions : les pouvoirs requièrent une Action automatique, simple ou complexe pour l'activation, sauf s'ils fonctionnent automatiquement (« Auto ») à tout moment et sans attention particulière de la créature. Les pouvoirs automatiques ne requièrent aucune action pour l'activation, car ils fonctionnent en permanence.

Portée : les pouvoirs peuvent avoir une portée de type Champ de vision (CDV), Toucher (T) ou Personnel (indiquant par là que le pouvoir n'affecte que la créature elle-même). Les règles de Champ de vision relatives au lancement des sorts s'appliquent également pour les pouvoirs des créatures. Sauf indication contraire, un pouvoir ne peut être employé que contre une cible à la fois.

Durée : les pouvoirs ont une durée précisant le temps pendant lequel dure l'effet : Perpétuel, Instantané, Maintenu, Permanent ou Spécial.

Les pouvoirs fonctionnant perpétuellement (dont l'action est « Auto ») ont une durée de *Perpétuel*, car ils sont actifs en permanence.

Les pouvoirs *Instantanés* prennent effet et se terminent dans la même action, bien qu'ils puissent avoir des effets durables (comme des dommages, par exemple).

Les pouvoirs *Maintenus* peuvent être maintenus dans le temps sans effort ni coût. Comme ces pouvoirs sont innés, la créature n'est soumise à aucune contrainte ou modificateur lorsqu'elle maintient l'effet. L'effet du pouvoir ne s'interrompt pas, même si elle subit des dommages. De plus, le Champ de vision n'a pas besoin d'être maintenu une fois que le pouvoir a fait effet sur sa cible. Les créatures sont capables de maintenir simultanément un nombre de pouvoirs égal à leur attribut Magie.

Les pouvoirs *Permanents* doivent être maintenus pendant un laps de temps spécifique avant que les effets ne deviennent permanents, comme indiqué dans la description du pouvoir.

D'autres pouvoirs peuvent avoir une durée *Spéciale*, ce qui signifie que la durée de l'effet dépend d'autres facteurs, tels qu'indiqués dans la description.

Cumul de pouvoir : lors d'emplois répétés sur la même cible d'un même pouvoir de Durée autre que « Instantané »

modifiant une caractéristique (attributs, déplacement, etc.), seul le meilleur résultat est pris en compte.

L'ensemble des pouvoirs des créatures sont divisés en trois catégories, basées sur la source du pouvoir : paranormal, Émergent et ordinaire.

POUVOIRS ORDINAIRES

Les pouvoirs ordinaires se trouvent chez les créatures ordinaires et sont totalement compatibles avec les créatures paranormales et émergentes. De nombreuses paracréatures ou technocréatures font montre de pouvoirs ordinaires en plus de leurs capacités spéciales. Les pouvoirs ordinaires peuvent être modifiés par le génie génétique, tel que chez les formes guerrières et les chimériques, ou engendrés normalement par la sélection naturelle et l'élevage. Ces pouvoirs ne sont pas affectés par les champs magiques ou les Puits de résonance.

POUVOIRS PARANORMAUX

Causés par une expression sur le mégatène qui permet aux métahumains de façonner et de manipuler la magie, les pouvoirs paranormaux sont fermement ancrés dans le royaume des paracréatures et souffrent de la présence d'un champ magique. Une créature doit avoir un attribut Magie de 1 ou plus pour pouvoir faire usage de pouvoirs paranormaux. Les pouvoirs paranormaux et Émergents s'excluent mutuellement et une créature ne pourra jamais disposer des deux capacités.

SAIGNÉE DE POUVOIR

La technique métamagique Saignée de pouvoir permet à un adepte entraîné d'arracher sa magie à une créature et d'accorder cette capacité à l'adepte. La Saignée de pouvoir ne permet que le transfert de pouvoirs paranormaux. Un adepte ne peut pas gagner de pouvoirs ordinaires ou Émergents par le biais de cette technique métamagique.

POUVOIRS ÉMERGENTS

Basés sur la Résonance, les pouvoirs Émergents permettent à une technocréature d'imiter les capacités des technomanciens ou des sprites. Ces capacités sont directement affectées par les Puits de résonance, leurs tests se voyant ajouter ou soustraire des dés de la même manière que pour les tests des technomanciens.

POUVOIRS ORDINAIRES

Arme naturelle (ordinaire)

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

La créature dispose d'une certaine forme d'armement naturel capable d'infliger des Dommages physiques, tel que des griffes, des dents pointues ou un dard. La description de ce pouvoir décrit la nature de l'attaque ainsi que les modificateurs de Valeur de Dommages et à la Pénétration d'Armure qui s'appliquent le cas échéant. L'Arme naturelle peut être soit une arme de mêlée, soit une arme à distance, et les créatures suivent les règles standard de combat lorsqu'elles en font usage. Les créatures utilisent la compétence Combat à mains nues pour attaquer avec leurs armes de mêlée naturelles et la compétence Arme à distance exotique lorsqu'elles attaquent avec leurs armes à distance naturelles.

Les créatures ne disposant pas d'Arme naturelle sont néanmoins capables d'attaquer sans armes. Comme pour les personnages, leur Valeur de Dommages est de (FOR / 2) E.



DISSIPER LE BROUILLARD

Avec l'évolution des circonstances et les modificateurs environnementaux viennent les questions concernant la manière exacte dont réagit un pouvoir de créature. Vous trouverez ci-dessous plusieurs exemples et précisions sur les règles.

Champs magiques et pouvoirs de créature

Tous les pouvoirs paranormaux de créature se fondent sur la magie, même s'il s'agit de capacités passives et que leurs descriptions ne font pas référence à l'attribut Magie. Ces capacités sont affectées par les changements de l'attribut Magie d'une créature. Les pouvoirs qui font directement référence à l'attribut Magie, tel que Compulsion, se basent sur l'indice modifié. D'autres pouvoirs, tels que Contrôle animal, font partie intégrante de la créature et sont toujours susceptibles d'être employés tant que la créature possède un attribut Magie supérieur à 0.

Si la Magie d'une créature tombe à 0, tous ses pouvoirs paranormaux sont inhibés. Dans le cas d'une perte permanente due à une perte de Magie ou à des dommages à l'Essence, les pouvoirs sont perdus de manière permanente, la créature étant « grillée ».

Nature duale

Plusieurs types de créatures sont de nature duale, leur permettant d'interagir tout aussi bien avec le plan astral que physique. Puisque ces créatures passent leurs vies entières dans les deux domaines, elles ne souffrent pas de la pénalité à la réserve de dés de -2 affectant les personnages et les créatures faisant usage de leur perception astrale. Les êtres de nature duale sont capables de se concentrer sur l'un ou l'autre plan et de basculer leurs perceptions sur le plan opposé d'une simple Action automatique. Un exemple de ceci serait un chien de l'enfer surveillant l'espace astral et basculant ses perceptions vers le plan physique afin de renifler l'air ambiant. La possibilité de basculer à volonté ses perceptions dans les deux sens permet aux créatures duales d'identifier bien plus rapidement les menaces sur l'un ou l'autre plan. De plus, si un sens est endommagé sur le plan physique, la capacité de percevoir dans l'astral d'une créature reste totale.

L'inconvénient d'être de nature duale est que la plupart des créatures ne peuvent pas masquer leur présence dans le plan astral. Ceci peut être un obstacle en présence de phénomènes astraux. Étant donné que la créature se trouve en permanence dans l'astral, les barrières et les runes sont en mesure de leur bloquer l'accès à des endroits normalement accessibles aux créatures non-astrales. Les êtres de nature duale peuvent forcer de telles protections en forçant leur corps physique à traverser l'espace. La créature procède à un Test opposé de Charisme + Magie contre la (Puissance $\times 2$) de la barrière. Si la créature remporte le test, elle traverse la barrière sans problème. Si la créature le perd, elle est « dissipée », ce qui provoque l'inconscience (p. 194, SR4A).

Camouflage et nature duale

Les auras des créatures duales et des créatures faisant usage de leurs perceptions astrales sont toujours clairement visibles sur le plan astral. La capacité Camouflage d'aura est en mesure d'aider à dissimuler une forme astrale. En se concentrant, n'importe quel personnage Éveillé ou n'importe quelle créature Éveillée disposant de Camouflage d'aura est capable de changer la forme d'une présence astrale. Les créatures conscientes se servent souvent de cette capacité pour

se déguiser en métahumains, de même que les métahumains prenant l'apparence d'une créature.

Combat astral

Lorsque des créatures duales s'engagent dans un combat contre des formes astrales, elles doivent en passer par le combat astral. Visuellement, la créature semblera peut-être se battre contre des assaillants invisibles, à moins que la bête ne se fasse étrangement immobile, occupée qu'elle est à pousser son esprit à l'assaut de celui de son adversaire. En supposant que la créature ne dispose pas de pouvoirs ni de sorts pas desquels se servir dans l'astral, l'animal partira au combat tous crocs, griffes et esprit dehors.

Une fois l'Initiative lancée, la créature duale agira à sa phase d'action. Les attaques sont déterminées par un Test de Combat astral + Volonté. Les dommages peuvent soit être les Dommages physiques que l'attaque de combat rapproché de la créature inflige habituellement, soit être égaux au Charisme/2 (arrondir au supérieur). Le venin, la maladie et le cortège d'autres effets accompagnant habituellement les attaques de la créature ne sont pas pris en compte en combat astral.

Les êtres purement astraux sont capables de mettre à profit la vitesse accrue disponible sur le plan astral afin de rompre le combat, bien que se déplacer à la vitesse de la pensée ne soit pas une option viable en combat astral. La présence astrale de l'entité duale est capable de bloquer le passage d'une forme astrale de la même manière qu'un corps physique arrête un individu physique.

Sens accrus

De nombreux sens accrus procurent aux créatures des sens supplémentaires dont elles ne disposaient pas avant. Ces sens sont traités comme des sens naturels et non augmentés pour la détermination des modificateurs s'appliquant aux Tests de Perception. Lorsqu'une créature dispose de sens accrus pour un sens qu'elle possède habituellement, telle que l'Ouïe accrue du chien de l'enfer, elle reçoit un modificateur à la réserve de dés de +2 pour les Tests de Perception. Un sens accru est également capable de fournir à la créature de nouveaux moyens de se servir de ses compétences. L'Odorat accru, par exemple, permet à une créature entraînée de suivre un individu ou une proie par son seul odorat. Le pistage à l'odorat est résolu par un Test de Pistage + Intuition. Les seuils et les modificateurs à la réserve de dés sont fournis.

Les sens accrus incluent un large éventail de capacités disséminées à travers l'ensemble du règne animal. Si le sens n'a pas été décrit par l'un des pouvoirs détaillés dans ce livre, ils peuvent également être employés afin d'imiter les implants cybernétiques ou les capacités naturelles de créatures non couvertes dans ces pages. Si ces cas se présentent, les meneurs de jeu devraient déterminer les capacités et les limitations exactes d'un sens spécifique avant de l'introduire dans le jeu.

Magie et Résonance

Comme mentionné dans *Shadowrun, Quatrième édition*, la magie et la Résonance s'excluent mutuellement. Une créature ne pourra jamais disposer des deux capacités et la capacité antagoniste est prohibée une fois qu'une capacité particulière s'est exprimée. Cela signifie qu'une créature normalement paranormale ne peut pas devenir Émergente, même si sa magie est réduite à 0. De même, un adepte qui « grille » sa capacité à manipuler la magie ne peut pas devenir technomancien.

Armure (ordinaire)

Type : P • Action : Auto • Portée : Personnel • Durée : Perpétuel

La créature possède une peau extrêmement dure qui lui offre une certaine protection contre les attaques. Une créature disposant de ce pouvoir possède un indice d'Armure naturelle, cumulable avec toute autre armure externe. L'Armure des créatures consiste en une composante Balistique et une d'Impact, les mêmes attributs dont se servent les personnages pour les tests de résistance aux dommages.

Branchies (ordinaire)

Type : P • Action : Auto • Portée : Personnel • Durée : Perpétuel

Une créature dotée de Branchies est capable de respirer sans problème sous l'eau. Si elle est sortie de l'eau, elle est susceptible de commencer à suffoquer (Retenir sa respiration, p. 137, SR4A). La plupart des créatures dotées de Branchies ne peuvent respirer qu'en eau douce ou qu'en eau salée. Quelques rares créatures sont capables de respirer tout aussi bien dans un milieu que dans l'autre.

Camouflage adaptatif (ordinaire)

Type : P • Action : Auto • Portée : Personnel • Durée : Perpétuel

Les créatures disposant de Camouflage adaptatif sont en mesure de changer la coloration de leur peau et de leur fourrure pour se conformer à la coloration de leur environnement. Si elle ne se déplace pas, la créature applique une pénalité à la réserve de dés de -4 aux autres créatures ou aux personnages tentant de la trouver. Cette pénalité ne s'applique pas aux Tests de Perception basés sur d'autres sens que la vue. De plus, les créatures disposant de ce pouvoir peuvent tenter un Test d'Agilité + Intuition (2). Les succès excédentaires agiront en tant que modificateur positif à la réserve de dés pour les Tests d'Infiltration.

Conscience collective (ordinaire)

Type : P • Action : Auto • Portée : Personnel • Durée : Perpétuel

Les créatures douées de Conscience collective associent leurs esprits à ceux d'autres membres de la même espèce afin de constituer des groupes sociaux. La cyberpsychose due à l'implantation de cyberware et de bioware a des effets secondaires négatifs sur la conscience de groupe de ces groupes sociaux. Toutes les créatures formant une population particulière doivent avoir des implants et des augmentations identiques. Voir *Essaims et hordes* (p. 26) pour les règles complètes sur les Essaims et les Hordes. La Conscience collective ne peut être appliquée aux créatures dotées du pouvoir Conscience.

Conscience (ordinaire)

Type : P • Action : Auto • Portée : Personnel • Durée : Perpétuel

Les créatures disposant du pouvoir de Conscience sont douées d'une conscience de soi leur permettant de prendre des décisions réfléchies. Les créatures conscientes sont considérées comme étant sans formation (voir p. 119, SR4A) pour toutes les compétences qu'elles ne possèdent pas et peuvent utiliser leurs attributs par défaut de manière normale. Les créatures conscientes sont également capables d'apprendre de nouvelles compétences. Les créatures dotées de ce pouvoir ne peuvent disposer du pouvoir de Conscience collective.

Bien que toutes les créatures conscientes soient normales (sauf les créatures numériques telles que les IA et les sprites), certains membres de leurs espèces sont capables de s'Éveiller, en acquérant un trait Éveillé (tel qu'Adeptes ou Magiciens) et un attribut Magie. De telles créatures conscientes sont capables de réaliser tous les actes magiques et de tirer profit de toutes les capacités liées au trait correspondant. Elles suivent les mêmes règles que les personnages en ce qui concerne la magie.

Pattes d'araignée (ordinaire)

Type : P • Action : Auto • Portée : Personnel • Durée : Perpétuel

Les créatures disposant de ce pouvoir sont capables de se déplacer à leur vitesse normale sur des surfaces verticales et même la tête en bas, comme en marchant sur un plafond par exemple. Aucun Test d'Escalade n'est nécessaire, bien qu'Escalade puisse être employée au lieu de Course afin d'augmenter la vitesse lors des tests de sprint. Il est possible de faire tomber une créature d'un mur ou d'un plafond selon les règles habituelles de projection au sol, bien que l'attaquant doive intentionnellement tenter de frapper la créature afin de lui faire quitter la surface sur laquelle elle se déplace.

Pestilence (ordinaire)

Type : P • Action : Auto • Portée : Toucher • Durée : Instantané

La créature véhicule une forme naturelle et contagieuse (non magique) d'infection bactérienne ou un virus susceptible d'infecter les personnages qui entrent en contact avec elle (ou ses sécrétions). Traitez cette maladie comme une toxine (p. 254, SR4A) dotée des attributs suivants :

Vecteur : Contact

Vitesse : 1 jour

Puissance : 8

Effets : Dommages étourdissants, Désorientation, Nausée.

Contrairement aux toxines, les effets de la maladie durent une journée entière. Chaque jour, la Puissance de la maladie diminue de 2, et le personnage doit effectuer un nouveau test de résistance jusqu'à ce que la Puissance soit réduite à 0. Notez que certaines créatures sont susceptibles de véhiculer plusieurs maladies aux attributs différents, comme précisé dans les descriptions individuelles.

Projection de substance (ordinaire)

Type : P • Action : Auto • Portée : Personnel • Durée : Perpétuel

Il existe plusieurs substances qu'une créature est capable de projeter naturellement. Les créatures douées du pouvoir de Projection de substance en possèdent l'un des exemples énumérés ci-dessous. Les meneurs de jeu doivent se sentir libres d'inclure d'autres substances qui pourraient convenir à une créature. Les glandes qui développent la substance peuvent être activées de deux façons :

Diffusion par pulvérisation : cette glande, se développant dans le cou au-dessus du larynx ou sous la queue, est équipée de sphincters. Déclenchés par un réflexe instinctif, les sphincters s'ouvrent et le composé chimique est exhalé à la manière d'un aérosol. En termes de jeu, la créature exhale la substance selon un cône s'étendant à la moitié de son attribut Constitution en mètres et la substance est susceptible d'affecter deux cibles éloignées de moins d'un mètre l'une de l'autre. Utilisez la Vitesse, la Puissance, l'Effet et le Vecteur de la substance (seules les substances dotées d'un Vecteur par contact ou inhalation peuvent être utilisées de cette manière). La créature peut exhaler jusqu'à la quantité totale de doses conservées dans la glande.

Crachat : se développant le long de la mâchoire ou dans la partie supérieure du cou, la glande recueille du mucus dans un sac-réservoir. Si le composé n'est pas un liquide, il est dissous dans le mucus afin de pouvoir être appliqué par ce moyen. Lorsqu'il se contracte, le sac éjecte la substance, que la créature crache ensuite hors de sa gueule. Afin de toucher sa cible, la créature effectue une attaque à distance par le biais d'un Test d'Arme à distance exotique + Agilité, avec une portée de (Constitution) mètres. Utilisez les attributs Vitesse, Puissance et Effet normaux de la substance afin d'en déterminer l'effet. Une seule dose peut être projetée en un crachat par utilisation.

Projection de substance — encre (ordinaire)

La créature projette une substance visqueuse foncée conçue pour aveugler une cible et qui applique une



TRANSMISSION.....

pénalité à tous les Tests de Perception (visuelle) égale à la Constitution de la créature qui la projette. L'encre tachera de manière permanente la plupart des vêtements et des objets poreux.

Projection de substance — fluide de sconse (ordinaire)

Puissant liquide nauséabond, le fluide de sconse est un irritant qui affecte la peau, les yeux et les muqueuses. En plus des effets de base, les créatures touchées par le fluide de sconse en porteront l'odeur pendant une durée de (Constitution) semaines. Certaines enzymes peuvent être employées afin d'en atténuer l'odeur, ramenant le temps de (Constitution) semaines à (Constitution) heures. (50 nuyens par utilisation).

Vecteur : Contact / Inhalation

Vitesse : Immédiate

Pénétration : 0

Puissance : 6

Effets : Dommages étourdissants, Désorientation, Nausées

Projection de substance — soie d'araignée (ordinaire)

Ce pouvoir procure à la créature une glande naturelle capable de produire de la soie d'araignée et des filières pour la tisser. La soie d'araignée est très résistante et sa résistance se calcule en comparaison de la créature qui l'a produite. Elle est capable de supporter deux fois le poids de la créature qui la tisse. Il est difficile de voir une toile tissée en soie d'araignée, aussi un modificateur de -2 s'applique-t-il aux Tests de Perception visant à la remarquer. La toile est capable de prendre au piège une victime dont la Constitution peut aller jusqu'à égaler celle de la créature qui l'a tissée.

Sens accrus (ordinaire)

Type : P • Action : Auto • Portée : Personnel • Durée : Perpétuel

Sens accrus couvre toutes les augmentations de sens améliorés ou augmentés au-delà des limites normales de la perception humaine. Ceci inclut la vision nocturne et thermographique, l'ouïe améliorée (et l'odorat), les organes sensibles à la chaleur, les sonars naturels, et ainsi de suite.

Sens accrus — détection de chaleur (ordinaire)

Les créatures disposant de ce pouvoir sont capables de voir l'extrémité inférieure du spectre visuel, la lumière infrarouge et la chaleur dégagée irradiant des sources avoisinantes. Ceci confère à la créature une vision thermographique naturelle.

Sens accrus — sens EM (ordinaire)

Ce sens permet aux créatures le possédant de déterminer la présence ou l'absence de champs électromagnétiques à proximité. Un Test de Perception + Intuition détectera les appareils électroniques avoisinants, les scanners magnétiques et même les champs électromagnétiques de faible intensité émis par les métahumains. La portée maximale est de 1 mètre.

Sens accrus — sens de l'orientation (ordinaire)

La créature connaît toujours la direction du nord magnétique et peut retenir jusqu'à (Intuition) lieux dont elle est toujours capable de discerner la distance et la direction générales. Ce pouvoir permet aux pigeons voyageurs de retourner à la maison ou aux animaux migrateurs de revenir à bon port.

Sens accrus — écholocalisation (ordinaire)

Ce pouvoir fonctionne comme les ultrasons, générant une image de la région environnante par la réflexion d'ondes

PISTAGE À L'ODORAT

Portée	Seuil
Dans le secteur (30 mètres)	1
Récemment dans le secteur (moins d'une heure)	2
Dans le secteur au cours des 12 dernières heures	3
Dans le secteur au cours des deux derniers jours	4

Situation	Modificateurs à la réserve de dés
La cible dégage une odeur forte (parfum, cigare, pas lavée, etc.)	+2
La cible dispose de Phéromones adaptatives	+Indice
Le pisteur dispose de récepteurs phéromonaux améliorés	+Indice
La cible dispose de Métabolisme propre	-2
Secteur très peuplé	-2
Chutes de pluie ou de neige depuis le passage de la cible	-4
Fortes odeurs ambiantes	-2

sonores. Les créatures disposant de ce pouvoir émettent généralement une fréquence aiguë afin « d'entendre » la cartographie de la zone.

Venin (ordinaire)

Type : P • Action : Auto • Portée : Toucher • Durée : Instantané

La créature sécrète un venin naturel, toxique pour les personnages et les autres créatures. Traitez-le comme une toxine (voir p. 254, SR4A) disposant des attributs suivants :

Vecteur : Injection

Vitesse : 1 Tour de combat

Puissance : 6

Effets : Dommages physiques.

Notez que certaines créatures peuvent disposer de toxines aux attributs différents, comme indiqué dans leurs descriptions individuelles.

POUVOIRS PARANORMAUX

Accident (paranormal)

Type : P • Action : Complexe • Portée : CDV • Durée : Instantané

Ce pouvoir permet à l'être qui en dispose de provoquer un accident apparemment normal. La nature de l'accident est laissée à l'appréciation du meneur de jeu et se base sur les circonstances et l'environnement.

Lorsqu'un personnage est visé par le pouvoir Accident, procédez à un Test opposé entre Magie + Volonté de la créature et Réaction + Intuition du personnage. Si la créature l'emporte, le personnage est victime d'un accident déterminé par le meneur de jeu. Parmi les possibilités, le personnage pourrait trébucher, mordre la poussière, se cogner douloureusement le genou et laisser tomber quelque chose, ou souffrir d'une absence et éjecter le chargeur de son arme. L'accident n'est pas dangereux en soi, mais peut le devenir avec un environnement propice. Trébucher sur une étroite corniche de montagne, par exemple, peut être des plus malencontreux. Si la créature a obtenu 4 succès excédentaires ou plus, traitez l'accident

comme un échec critique, l'accident devenant alors un incident d'ordre majeur et non pas une simple maladresse.

Si une créature se sert du pouvoir Accident à l'encontre d'un véhicule, elle peut obliger son conducteur à effectuer un test d'accident. L'attribut Magie de la créature sert de modificateur négatif à la réserve de dés pour le test.

Anaphylaxie (paranormal)

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

L'anaphylaxie est une réaction allergique violente de l'organisme induite par magie et provoquée par l'envoi d'une dose concentrée de polluants par l'esprit toxique. Traitez-la comme une attaque par toxine dont le Vecteur serait l'Inhalation (Vitesse : Immédiate, Puissance : Puissance ; Effets : Choc anaphylactique, Dommages physiques). Les armures n'aident pas à résister aux dommages, mais les équipements de protection contre les toxines agissant par inhalation sont susceptibles de le faire (voir la *Table de Protection contre les toxines*, p. 254, SR4A).

Choc anaphylactique : si les dommages ne sont pas totalement résistés, la victime subit un choc anaphylactique, caractérisé par des spasmes musculaires et une défaillance de l'organisme pouvant provoquer la mort en l'absence de soins. La victime coche 1 case de dommages par Tour de combat jusqu'à mourir par défaillance cardio-vasculaire, à moins qu'elle ne soit soignée grâce à un Test de Premiers soins + Logique (2) à l'aide des médicaments appropriés (c.-à-d. un médikit) ou un sort Antidote, Désintoxication ou Soins.

Armure mystique (paranormal)

Type : M • Action : Auto • Portée : Personnel • Durée : Perpétuel

Les créatures disposant d'Armure mystique possèdent une protection naturelle contre les attaques astrales. Appliquez l'indice d'Armure mystique de la créature à toutes les attaques astrales dont elle est la cible. Certaines créatures peuvent également disposer d'une Armure mystique renforcée (si elles possèdent également le pouvoir Armure renforcée).

Armure renforcée (paranormal)

Type : P • Action : Auto • Portée : Personnel • Durée : Perpétuel

L'Armure renforcée est encore plus résistante qu'une armure normale. Si la VD modifiée d'une attaque ne dépasse pas l'indice d'armure (modifié par la Pénétration d'Armure), celle-ci ricoche sur la créature sans lui causer le moindre mal. Ne prenez même pas la peine d'effectuer un test de résistance aux dommages. Si la VD l'emporte, l'Armure renforcée procure à la créature une protection Balistique et d'Impact égale à son indice.

Attaque élémentaire (paranormal)

Type : P • Action : Complexe • Portée : CDV • Durée : Instantané

Une créature disposant d'Attaque élémentaire est capable de projeter un souffle d'énergie destructrice ou négative, que ce soit sous la forme de flammes, d'un froid intense, d'électricité, d'eau, et ainsi de suite. Le pouvoir est traité comme une attaque à distance (*Combat à distance*, p. 150, SR4A) utilisant Arme à distance exotique + Agilité de la créature pour le test d'attaque. La VD de l'attaque est égale à l'attribut Magie de la créature et est traitée comme une attaque due au feu, au froid ou à l'électricité (p. 163-164, SR4A), selon ce qui est approprié à l'attaque. On résiste à de telles attaques avec la moitié de l'armure d'Impact. Le type d'Attaque élémentaire dont se sert un esprit est approprié à son élément et est choisi au moment de son invocation. Il est impossible d'en changer une fois celui-ci choisi.

Aura énergétique (paranormal)

Type : P • Action : Auto • Portée : Toucher • Durée : Perpétuel

Une créature disposant d'Aura énergétique irradie en permanence une aura d'énergie destructrice ou négative, que ce

soit sous la forme de flammes, d'un froid intense, d'électricité, d'eau ou de quoi que ce soit de similaire. Les attaques de mêlée effectuées par la créature bénéficient d'un modificateur supplémentaire de +4 à la Valeur de Dommages. De plus, les dommages sont traités comme provenant du feu, du froid ou de l'électricité (p. 163-164, *SR4A*), selon ce qui est approprié à l'aura. On résiste à de telles attaques avec la moitié de l'armure d'Impact.

Toute attaque de mêlée réussie contre une créature dotée d'Aura énergétique signifie que l'attaquant encaisse également des dommages consécutifs à l'attaque. L'attaquant doit effectuer un test de résistance aux dommages contre une Valeur de Dommages égale à l'attribut Magie de la créature. L'armure d'Impact protège de moitié contre ces attaques.

Aura de mort (paranormal)

Type : P • Action : Simple • Portée : Spéciale • Durée : Maintenu

L'esprit exsude une aura de peur et de pourrissement bruts qui corrompt l'environnement immédiat. Dans une zone d'un rayon de (Puissance) mètres autour de l'esprit, la température chute de deux fois la Puissance de l'esprit en degrés Celsius. De plus, les matériaux organiques pourrissent à un rythme accéléré (vieillissant selon un facteur égal à la Puissance de l'esprit). Ce pourrissement n'est pas suffisamment rapide pour endommager sensiblement les grandes créatures telles que les métahumains ou la plupart des animaux, mais il conduit les plantes à se faner et la présence de l'aura est mortelle pour les insectes et les petits animaux tels que les souris. Les créatures vivantes sont prises d'une terreur irraisonnée et doivent réussir un Test opposé de Charisme + Volonté contre la Puissance de l'esprit $\times 2$ afin d'entrer volontairement dans une telle zone.

Camouflage d'aura (paranormal)

Type : M • Action : Auto • Portée : Personnel • Durée : Perpétuel

Ce pouvoir fonctionne à la fois comme les pouvoirs d'initiés Camouflage (p. 198, *SR4A*) et Camouflage étendu (p. 56, *La Magie des Ombres*). La Chance de l'esprit lui tient lieu de grade d'initié. L'esprit est également capable de dissimuler l'usage de n'importe lequel de ses pouvoirs sur lui-même au sein de l'aura camouflée. Seuls les personnages qui arrivent à percer le camouflage sont à même de remarquer que l'esprit fait usage de ses pouvoirs sur lui-même. Un esprit est toujours capable de tenter d'apparaître sous la forme d'une autre créature astrale (même s'il n'est pas en mesure de se projeter dans l'astral), mais se camoufler sous les traits d'une créature ordinaire n'offrirait aucun intérêt, à moins qu'il ne soit lié à un corps physique ou qu'il ne dispose du pouvoir *Forme réaliste*.

Chape d'ombre (paranormal)

Type : P • Action : Auto • Portée : Personnel • Durée : Maintenu

Ce pouvoir permet à une créature de s'envelopper d'une profonde obscurité, la faisant apparaître comme une simple ombre. Si Chape d'ombre est inutile en plein jour et redondante dans l'obscurité totale, une créature dotée de ce pouvoir peut être difficile à détecter dans toutes les autres conditions d'éclairage. Appliquez un modificateur à la réserve de dés de -2 pour les tests de perception visant à détecter la créature sous une lumière normale et de -4 dans des conditions de lumière partielle. Dans des conditions d'éblouissement, appliquez un modificateur à la réserve de dés de +1 pour remarquer la créature.

Charme féérique (paranormal)

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

Le pouvoir de Charme féérique permet à une créature d'altérer les perceptions des êtres situés au sein de sa sphère d'influence, incitant les intrus à voir le terrain comme étant

celui que la créature souhaite. Ainsi, une victime pourrait voir un marais comme étant fait de sol stable, des piliers métalliques rouillés comme des arbres verdoyants ou un abîme béant comme une rivière peu profonde enjambée par un solide pont de pierre. L'ensemble des données sensorielles se conforment à l'illusion ou sont ignorées par la victime, y compris les cris de ses amis, les bips d'avertissement émis par les dispositifs de détection et même la perception astrale.

Le pouvoir de Charme féérique affecte tous les êtres situés au sein de la sphère d'influence de l'esprit (Magie $\times 50$ mètres). Afin de triompher des effets du pouvoir, la victime doit obtenir plus de succès sur un Test de Volonté + Contresort (le cas échéant) que la créature n'en a obtenu sur son Test de Charisme + Magie lorsqu'elle a élaboré l'illusion.

La plupart des créatures se servent du pouvoir de Charme féérique afin de protéger leur territoire contre les intrus et de les égarer. D'autres s'en servent encore afin de dissimuler leur apparence véritable aux observateurs.

Compulsion (paranormal)

Type : M • Action : Complexe • Portée : CDV • Durée : Maintenu

Un être doté du pouvoir de Compulsion peut contraindre une cible à accomplir une action spécifique (chaque créature ne peut généralement contraindre qu'à un seul type d'action). Pour utiliser ce pouvoir, la créature doit réussir un Test opposé de Magie + Charisme contre Volonté + Charisme de la cible. Si la victime échoue, elle doit immédiatement accomplir l'action à laquelle on la contraint. Compulsion ne peut pas s'appliquer aux actions futures de la cible.

Collage (paranormal)

Type : P • Action : Complexe • Portée : CDV • Durée : Instantané

La créature peut faire en sorte que sa victime « adhère » à toute surface qu'elle touche (ou à la créature elle-même). La victime peut tenter de se libérer en une Action complexe, en effectuant un Test opposé de Force + Constitution contre Magie + Volonté de la créature. Si la victime l'emporte, elle s'échappe.

Coloration adaptative (paranormal)

Type : P • Action : Auto • Portée : Personnel • Durée : Perpétuel

Le pouvoir de Coloration adaptative permet à une créature de réfracter la lumière autour d'elle et de devenir ainsi presque invisible. Lorsque la créature reste immobile, un modificateur à la réserve de dés de -6 s'applique aux Tests de Perception visant à la repérer par la vue. Si la créature se déplace, le modificateur à la réserve de dés tombe à -4. Étant donné que ce pouvoir affecte la perception de la profondeur des observateurs, ajoutez un modificateur supplémentaire de -2 à la réserve de dés pour n'importe quelle attaque à distance visant la créature.

Ce pouvoir fonctionne contre la vision thermographique naturelle et augmentée mais n'a aucun effet contre les sens non visuels tels que le sonar, le radar, le pistage à l'odorat ou la perception astrale. Certaines créatures, toutefois, peuvent disposer d'une version de ce pouvoir affectant un plus large éventail de sens.

Confusion (paranormal)

Type : M • Action : Complexe • Portée : CDV • Durée : Maintenu

Le pouvoir de Confusion permet à une créature d'embrouiller l'esprit de sa victime, de sorte que la cible est incapable de prendre une décision, ne se souvient plus de ce qu'elle faisait, est désorientée, et ainsi de suite. La créature procède à un Test opposé de Magie + Volonté contre la Volonté de la cible. Les succès excédentaires enregistrés par la créature servent de malus à la réserve de dés pour toutes les actions que souhaiterait entreprendre le personnage.

Contrôle animal (paranormal)

Type : M • Action : Complexe • Portée : CDV • Durée : Maintenu

Certains êtres sont capables de manipuler mentalement certains types spécifiques de créatures ordinaires. Ce pouvoir permet à l'être d'influer sur le comportement d'une créature ou d'un groupe de créatures. Ce comportement doit s'inscrire dans ce qui serait un comportement normal pour la créature. Un singe contrôlé, par exemple, ne pourrait pas conduire un véhicule, mais on pourrait lui ordonner de grimper à un arbre et de récupérer quelque chose, d'attaquer, de s'asseoir tranquillement ou de suivre quelqu'un. Les créatures ne peuvent recevoir de nouveaux ordres si elles quittent le champ de vision du détenteur du pouvoir, mais elles continueront à exécuter pleinement tous les ordres qu'elles ont reçus. L'être est capable de contrôler un nombre de petites créatures (chats, rats, etc.) égal à son Charisme $\times 5$ ou un nombre de créatures plus grandes (loups, lions, ours, etc.) égal à son Charisme. Ce pouvoir ne peut être employé ni sur une créature pourvue du pouvoir de Conscience, ni sur les créatures paranormales et Émergentes.

Contrôle de focus (paranormal)

Type : P • Action : Auto • Portée : Spéciale • Durée : Spéciale

Ce pouvoir permet à l'esprit d'activer ou de désactiver à volonté un focus qu'ils possèdent. L'esprit pourrait, par exemple, activer subrepticement le focus, le rendant par là de nature duale, et se servir ensuite de ses pouvoirs sur le plan physique. En outre, les esprits sont en mesure de contrôler le flux du mana circulant à travers l'enchantement possédé, limitant temporairement la Puissance du focus d'un certain nombre de points, jusqu'à concurrence de l'attribut Magie de l'esprit. S'il le souhaite, l'esprit peut même prêter de son pouvoir au focus, ajoutant la moitié de son attribut Magie (arrondir à l'inférieur) à la Puissance du focus pendant (Puissance de l'esprit) Tours par jour. Les esprits se servent souvent de cette dernière capacité afin de négocier du Karma si leur victime refuse de « coopérer ».

Un diabolin de Puissance 3 possédant un focus de pouvoir de Puissance 5 est capable de réduire la Puissance du focus à 2 (5 - 3). Il pourrait, toutefois, également choisir de n'en réduire la Puissance qu'à 3 ou 4. Si ce même diabolin de Puissance 3 possédait une loge magique, il serait en mesure de réduire la Puissance de la loge magique de 4, jusqu'à un minimum de 1 (4 - 3). Dans le cas où un focus de maintien ou d'Ancre verrait sa Puissance réduite de cette manière, tout sort maintenu verrait sa Puissance réduite d'autant.

Contrôle météorologique (paranormal)

Type : P • Action : Complexe • Portée : CDV • Durée : Maintenu

Le pouvoir de Contrôle météorologique permet à une créature de manipuler les conditions climatiques. Les conditions météorologiques souhaitées doivent être crédibles dans l'environnement où le pouvoir est employé (pas de blizzard dans la Vallée de la Mort ou de vague de chaleur en Islande, par exemple). Les conditions climatiques mettent du temps à se former, atteignant un pic lorsque la créature arrive au terme d'un Test étendu de Magie + Volonté (10, 30 minutes). La créature ne fait « qu'invoquer » les conditions souhaitées, elle ne les contrôle pas. Une créature qui invoque un orage, par exemple, ne pourra pas contrôler l'endroit où la foudre va frapper.

Déplacement chthonien (paranormal)

Type : P • Action : Complexe • Portée : Personnel • Durée : Maintenu

Les créatures disposant du pouvoir Déplacement chthonien ont la capacité de passer physiquement au travers de la terre solide avec un indice de déplacement égal à leur vitesse de marche. Notez que la capacité n'affecte que le mouvement, la terre naturelle remplit toujours son office de barrière astrale pour les sorts et la détermination du champ de vision. Déplacement chthonien n'a aucun effet sur les substances artificielles telles que la brique ou le béton.

Disparition (paranormal)

Type : M • Action : Auto • Portée : Personnel • Durée : Spéciale

Les créatures dotées du pouvoir Disparition ont la capacité de disparaître totalement, et à volonté, des plans physiques et astraux, en ne laissant aucune trace de leur existence. Si cette disparition peut être facilement capturée sur film ou même par caméra vidéo ou tridéo, il n'existe aucun moyen connu de l'arrêter ou de l'empêcher car ni les barrières physiques ni les barrières magiques ne sont en mesure d'empêcher une créature de disparaître. Bien que personne ne sache où les créatures pourvues du pouvoir Disparition vont lorsqu'elles disparaissent, les paranaturalistes et les occultistes spéculent que ces créatures se rendent dans les métaplans de l'espace astral dont sont originaires les fées. Elles peuvent réapparaître au prix d'une Action complexe et bien qu'elles puissent choisir de se matérialiser directement sans passer par l'espace astral, elles peuvent tout aussi bien choisir d'y apparaître si elles le souhaitent.

Dissimulation (paranormal)

Type : P • Action : Simple • Portée : CDV • Durée : Maintenu

Ce pouvoir se rapporte à la capacité d'une créature à se dissimuler magiquement elle-même (ou d'autres créatures), ou encore à dissimuler quelque chose à la vue des gens. Dissimulation soustrait un nombre de dés égal à l'attribut Magie de la créature à tous les Tests de Perception effectués pour localiser le sujet ainsi dissimulé. Dissimulation peut être employée sur un nombre de cibles simultanées égal à l'attribut Magie de la créature. Les sujets dissimulés peuvent se voir l'un l'autre si la créature le permet.

Divination (paranormal)

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

Ce pouvoir fonctionne comme la métamagie Divination (p. 51, *La Magie des Ombres*), bien que l'esprit se serve de Magie + Intuition plutôt que d'Arcanes pour interpréter le sens de sa divination.

Domaine personnel (paranormal)

Type : M • Action : Auto • Portée : CDV • Durée : Permanent

L'esprit laisse littéralement son empreinte personnelle sur toute une portion du plan astral pouvant aller jusqu'à 10 000 m² par point de Puissance. Avec le temps, la zone en question accumule un champ magique orienté selon la tradition que l'esprit incarne (p. 114, *La Magie des Ombres*). C'est au meneur de jeu de déterminer avec quelle rapidité le champ magique se développe, mais ceci devrait prendre des mois, si ce n'est des années, sachant que le champ magique ainsi créé ne devrait pas dépasser la Puissance de l'esprit / 2 (arrondir au supérieur).

Draconique (paranormal)

Type : M • Action : Auto • Portée : CDV • Durée : Instantané

Les dragons sont incapables de parole, mais sont en mesure de communiquer par télépathie avec d'autres êtres dans leur champ de vision par l'intermédiaire du Draconique. Cette transmission télépathique ne peut être captée par les micros ou la technologie, aussi les dragons qui souhaitent communiquer via les moyens technologiques modernes doivent-ils employer un humain ou un métahumain en tant que « traducteur ».

Drain d'énergie (paranormal)

Type : M • Action : Complexe • Portée : Toucher ou CDV • Durée : Permanent

Le pouvoir Drain d'énergie est utilisé par un certain nombre de créatures et d'esprits dangereux de bien des manières. Chaque version de ce pouvoir est légèrement différente, selon l'entité qui l'emploie. Toutes les versions impliquent que

la créature faisant usage de ce pouvoir draine l'énergie vitale d'une victime, que ce soit sous forme de Karma, de Puissance, de Magie ou d'Essence. Le pouvoir Drain d'Essence utilisé par les vampires est une variante de ce pouvoir. Pour certaines créatures (esprits du sang, shedims, esprits Mantes), ce pouvoir fonctionne avec une portée Toucher, ce qui signifie qu'une victime qui résiste doit, d'une façon ou d'une autre, être d'abord immobilisée ou être drainée à son insu (comme avec la BAF). Pour d'autres êtres (esprits de l'ombre), ce pouvoir requiert simplement que la victime se trouve dans son champ de vision, permettant ainsi à la créature de se nourrir à distance.

Drainer un point de Karma, de Puissance, de Magie ou d'Essence nécessite un Test étendu de Volonté + Magie (10 – Essence / Puissance de la cible, 1 minute). Pour certaines créatures, l'intervalle peut varier, comme noté spécifiquement. Si la créature est dérangée ou interrompue avant la fin de ce test, le point n'est pas drainé. Si le Test étendu arrive à son terme, la créature draine 1 point de l'énergie en question et l'ajoute à la sienne. Dans certains cas, l'énergie est convertie en 1 point de l'attribut approprié selon un ratio de 1 pour 1, comme spécifié. Les esprits du sang, par exemple, convertissent l'Essence drainée en Puissance.

Les points drainés sont définitivement perdus. Les victimes vivantes trouvent cette expérience, au mieux, épuisante, au pire, extrêmement douloureuse. Les victimes subissent 1 case de dommages pour chaque point drainé. Selon la créature, il peut s'agir de Dommages étourdisants (esprits de l'ombre, BAF) ou de Dommages physiques (esprits du sang, shedims). Les victimes qui subissent des Dommages physiques semblent épuisées, affaiblies et amaigries, et sont parfois marquées de manière permanente (blanchiment ou perte des cheveux, rides, vieillissement prématuré ou autres marques étranges). Certaines créatures (BAF, esprits Mantes), utilisent l'énergie drainée pour se reproduire, comme noté dans leurs descriptions respectives.

Si la Magie d'un personnage est réduite à 0, il est « grillé » et devient ordinaire. Si la Magie d'une créature est réduite à 0, elle meurt. Si la Puissance d'un esprit, d'un focus, d'une barrière mana ou d'un sort maintenu (ou encore ancré, ou activé) est réduit à 0, il est détruit. Si l'Essence d'une victime est réduite à 0, elle meurt.

Drain d'Essence (paranormal)

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

Le pouvoir de Drain d'Essence permet à un être de drainer l'Essence d'un autre personnage, afin d'ajouter l'Essence drainée à la sienne. Le Drain d'Essence ne peut affecter que des êtres conscients et physiques (les personnages et les créatures non-astrales dotées du pouvoir Conscience).

La créature ne peut pas drainer l'Essence d'une victime qui lui résiste, la victime doit soit y participer volontairement, soit être rendue incapable de pouvoir résister (retenue, paralysée, plongée dans l'inconscience, contrôlée mentalement, etc.). Le transfert d'Essence ne se produit qu'en présence d'une forte émotion. Ce peut être la passion amoureuse, la terreur d'une victime non consentante ou la rage d'un ennemi vaincu, par exemple. Les émotions doivent être intenses et focalisées sur la créature qui emploie le pouvoir. Parfois, le transfert d'une quantité symbolique de matériau physique a lieu, comme du sang pour un vampire ou de la chair pour un wendigo, bien que ceci serve surtout à augmenter le sentiment de passion ou de terreur du moment.

Le drain d'1 point d'Essence requiert un Test étendu de Charisme + Magie (10 – Essence de la cible, 1 minute). Si la créature est dérangée ou interrompue avant la fin de ce test, le point d'Essence n'est pas drainé. La créature peut drainer autant de points d'Essence qu'elle en possède déjà, avec un minimum d'1 point. Une créature ne peut aller au-delà du double du maximum naturel de son attribut Essence.

L'Essence perdue affectera l'indice de Magie ou de Résonance d'un personnage (p. 68, SR4A). Si l'Essence du personnage est drainée à 0, il meurt. Le stimulus psychique provoqué par l'acte

de drain a comme effet secondaire de créer un sentiment d'euphorie chez la victime. Une victime en train d'être drainée doit effectuer un Test de Volonté (2). Un échec entraîne une dépendance, provoquant chez le sujet le besoin de rechercher ce type de créature afin de pouvoir ressentir une nouvelle « montée ». Traitez ceci comme si la victime possédait à partir de dorénavant le défaut Dépendance au niveau Moyen (p. 94, SR4A). Ceci conduit, bien sûr, à une perte rapide d'Essence et finalement à la mort si personne n'empêche le personnage de se livrer à cette activité ou s'il ne parvient pas à « décrocher ».

En cas d'urgence, une créature qui a drainé de l'Essence au cours de l'heure qui vient de s'écouler peut détourner la force vitale volée vers d'autres attributs, dont (et bien souvent, en particulier) la Magie. Pour chaque tranche de 2 points d'Essence drainés, la créature peut augmenter temporairement un attribut physique ou mental (ou sa Magie) de +1. Un seul attribut peut être augmenté au même moment. Cette augmentation d'attribut perd tout effet après 12 heures et la moitié des points d'Essence utilisés pour alimenter cette augmentation sont perdus.

Empathie (paranormal)

Type : M • Action : Complexe • Portée : CDV • Durée : Maintenu

Empathie permet à une créature d'identifier les émotions et les humeurs dominantes chez une cible. L'être est également capable de projeter un état émotionnel de son choix sur la cible. Établir ce lien empathique requiert un Test opposé entre le Charisme + Magie de la créature contre la Volonté + Contresort de la cible (le cas échéant). Si la créature obtient plus de succès, elle parvient à détecter les émotions de la cible et peut lui envoyer des émotions de la même manière qu'avec un sort de Contrôle des émotions (p. 210, SR4A).

Engloutissement (paranormal)

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

Le pouvoir Engloutissement donne à une créature la capacité d'absorber ses victimes en elle-même ou dans le terrain qu'elle contrôle, étouffant par là-même la victime. Traitez l'Engloutissement comme une attaque de mêlée. Si l'attaque réussit, elle inflige des Dommages (voir ci-dessous) et la créature s'empare de sa victime et l'engloutit. La créature inflige automatiquement des dommages au début de chacune de ses phases d'action avec une VD de base égale à son attribut Magie. Les succès excédentaires obtenus lors de l'attaque de mêlée s'ajoutent à la VD. La victime résiste à ces dommages par un test de résistance aux dommages standard, en se servant de sa Constitution + la moitié de son armure d'Impact (arrondir au supérieur), à moins que le contraire ne soit précisé.

Les victimes englouties sont incapables de bouger. Lors de sa phase d'action, la victime peut tenter de se soustraire à l'Engloutissement. Procédez à un Test opposé entre la Force + Constitution de la victime contre la Magie + Constitution de la créature. Si la victime l'emporte, elle est parvenue à s'échapper et ne subit donc plus les dommages de l'attaque.

Les effets secondaires de certaines attaques par engloutissement sont décrits comme suit :

Engloutissement par l'air : la victime doit résister à des Dommages étourdisants comme si elle était attaquée par une toxine dont le Vecteur était l'Inhalation (p. 254, SR4A). Les armures ne protègent pas contre cette attaque, mais d'autres équipements de protection le permettent (*Table de protection contre les toxines*, p. 254, SR4A). Si la victime dépasse son compteur de Dommages étourdisants, elle continuera à encaisser des dommages, qui se reporteront sur le Moniteur de condition physique en suivant la procédure habituelle.

Engloutissement par la terre : la victime résiste à des Dommages physiques.

Engloutissement par le feu : la victime résiste à des Dommages causés par le feu (p. 163, SR4A).



TRANSMISSION.....

Engloutissement par les visions : la victime est assaillie par des cauchemars, des visions et par la folie, et subit des Dommages étourdissants. On résiste à ces dommages par la Volonté au lieu de la Constitution et l'armure est ignorée.

Engloutissement par les plantes : la victime se retrouve enchevêtrée dans des lianes, des branches ou des ronces, et subit des Dommages étourdissants.

Engloutissement par l'eau : la victime doit résister à des Dommages étourdissants. Elle est plus malmenée que pour une simple noyade, car la créature est capable d'exercer une forte pression sur la victime. Les victimes qui dépassent leur compteur de Dommages étourdissants continuent à encaisser des dommages après avoir sombré dans l'inconscience, qui se reporteront sur le Moniteur de condition physique en suivant la procédure habituelle.

Forme astrale (paranormal)

Type : M • Action : Auto • Portée : Personnel • Durée : Perpétuel

Une créature disposant du pouvoir de Forme astrale n'existe que sur le plan astral. Elle ne peut pas être endommagée par les attaques ou les sorts physiques. Seules les attaques astrales ou les sorts mana sont susceptibles de blesser une créature astrale. De la même manière, une créature astrale n'est capable d'affecter aucune autre créature vivant dans le monde physique, mais uniquement les créatures de nature duale ou les personnages en perception astrale. Les créatures dotées de ce pouvoir sont capables de se manifester sur le plan physique de la même manière que le font les magiciens en projection astrale (p. 193, *SR4A*).

Forme brumeuse (paranormal)

Type : P • Action : Complexe • Portée : Personnel • Durée : Maintenu

L'être peut employer le pouvoir de Forme brumeuse afin de transformer magiquement son corps e brume. La brume a un indice de déplacement de 5 mètres par Tour de combat et

peut passer au travers de n'importe quel interstice ou crevasse qui n'est pas hermétiquement clos. Les systèmes conçus pour être à l'épreuve des gaz, des bactéries ou des infiltrations virales empêchent l'accès d'une créature sous forme brumeuse. Tant qu'il est sous cette forme, l'être dispose d'Immunité aux armes normales mais est vulnérable aux vents violents, qui peuvent disloquer la brume et désorienter l'être. Si celui-ci est exposé à une substance à laquelle il est allergique, il doit immédiatement reprendre sa forme originelle. Se transformer en brume ou revenir à sa forme normale requiert une Action complexe.

Forme changeante (paranormal)

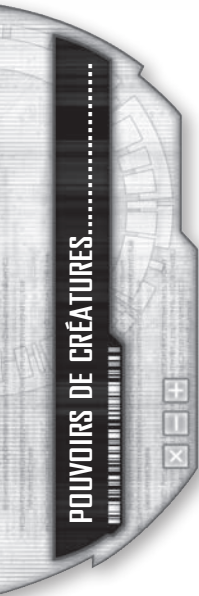
Type : P • Action : Auto • Portée : Personnel • Durée : Spéciale

Normalement, lorsqu'un esprit se matérialise, sa forme est toujours la même. Un esprit libre doté de Forme changeante peut apparaître différemment à chaque fois qu'il se matérialise. L'aura magique de l'esprit reste inchangée. Si l'esprit possède également le pouvoir Forme réaliste (p. 97, *La Magie des Ombres*), ajoutez la Puissance de l'esprit à tout Test de Déguisement que l'esprit pourrait effectuer afin de se faire passer pour quelqu'un. Ce pouvoir n'est disponible que pour les esprits possédant le pouvoir Matérialisation.

Forme métahumaine (paranormal)

Type : P • Action : Complexe • Portée : Personnel • Durée : Maintenu

Les grands dragons (et uniquement les grands dragons) acquièrent le pouvoir de Forme métahumaine. Au prix d'une Action complexe, le dragon est capable de prendre la forme métahumaine de son choix, dotée des mêmes capacités physiques que celles d'un métahumain normal de la race choisie. Les grands dragons tendent à être réticents à l'idée de prendre forme métahumaine, car celle-ci les laisse quelque peu vulnérables (en comparaison de leur puissante forme naturelle). Les dragons mettent généralement en place diverses défenses magiques afin de les protéger sous leur forme métahumaine, afin de faire en sorte qu'une attaque par surprise ne les détruise pas



avant qu'ils ne puissent reprendre leur véritable forme. Revenir à leur forme véritable se fait également au prix d'une Action complexe.

Les dragons inférieurs sont capables d'employer la magie afin de prendre une forme métahumaine, mais ceci n'est pas une capacité innée, ce qui signifie que la magie doit être maintenue, que ce soit par le biais d'un focus de maintien ou d'un moyen similaire.

Forme réaliste (paranormal)

Type : P • Action : Auto • Portée : Personnel • Durée : Spéciale

Un esprit possédant le pouvoir Forme réaliste peut être confondu avec une créature ou un objet physique normal lorsqu'il se matérialise, voire sembler banal lorsqu'il est lié à un réceptacle. Un esprit qui prend l'apparence d'un métahumain a des battements de cœur et un rythme respiratoire régulier. Un esprit qui prend la forme d'un objet imite parfaitement les fonctionnalités habituelles de l'objet. Un grille-pain, par exemple, pourrait être branché au secteur afin de griller le pain (mais il n'aurait pas de connexion avec la Matrice, ce qui en ferait un grille-pain « antique »). Le déguisement de l'esprit est inopérant dans l'espace astral, mais l'examen physique (quel que soit le sens utilisé) le rangerait sans coup férir dans la catégorie des objets natifs du plan physique.

Notez bien que les esprits détenteurs du pouvoir Matérialisation n'ont normalement qu'une seule forme matérialisée. Les esprits se matérialisant avec ce pouvoir peuvent choisir d'apparaître sous les traits de leur Forme réaliste ou de leur forme matérialisée habituelle. Un élémentaire de feu pourrait toujours apparaître comme une colonne de flammes agitées, mais pourrait également prendre l'apparence d'une femme magnifique.

Garde (paranormal)

Type : P • Action : Complexe • Portée : CDV • Durée : Maintenu

Le pouvoir Garde fournit à la créature la capacité de prévenir les accidents et les risques normaux liés à l'environnement (qu'ils soient naturels ou induits par le pouvoir Accident), comme empêcher quelqu'un de succomber à un coup de chaleur ou le sauver de la noyade. Le pouvoir Garde peut également être employé afin d'empêcher une complication de se produire. Garde peut être utilisé en une seule fois sur un nombre de personnages égal à l'attribut Magie de la créature.

Garde magique (paranormal)

Type : M • Action : Auto • Portée : CDV • Durée : Instantané

Une créature possédant le pouvoir Garde magique peut employer la compétence Contresort et ainsi fournir une défense contre les sorts et dissiper les sorts comme le ferait un magicien (p. 185, SR4A).

Hurllement paralysant (paranormal)

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

Ce pouvoir affecte quiconque (ami ou ennemi) est capable de l'entendre. La créature effectue un Test opposé entre sa Magie + Charisme contre la Volonté de la cible. Si cette dernière possède un dispositif d'atténuation sonore ou se trouve sous l'influence du sort Silence, appliquez un malus à la réserve de dés de la créature égal à l'indice concerné. Si la créature l'emporte, chaque succès excédentaire réduit la Réaction de la cible pendant (Magie) minutes, ce qui affecte également l'Initiative. Si la réaction est réduite à 0, le personnage est paralysé et ne peut plus bouger (mis à part pour respirer). Lorsque la paralysie prend fin, la Réaction retrouve son niveau originel au rythme d'1 point par minute. En cas d'usage répété du pouvoir, le meilleur résultat obtenu s'applique, ou reste en application le cas échéant.

Imitation (paranormal)

Type : P • Action : Simple • Portée : CDV • Durée : Maintenu

Le pouvoir d'Imitation permet à une créature d'imiter une large variété de sons, y compris la parole et les appels à la chasse d'autres créatures. Le seuil du test de perception nécessaire à déterminer que le son est imité est égal aux succès obtenus par la créature lors d'un Test de Charisme + Magie.

Immunité (paranormal)

Type : P • Action : Auto • Portée : Personnel • Durée : Perpétuel

Une créature dotée d'une Immunité a développé une résistance accrue à un certain type d'attaque ou d'affliction. La créature gagne un « indice d'Armure » égal à deux fois son indice de Magie contre ces dommages. Cette armure liée à l'Immunité est considérée comme « renforcée » (voir Armure renforcée ci-dessus), ce qui signifie que si la VD modifiée n'excède pas l'Armure modifiée, alors l'attaque n'occasionne aucun dommage.

Immunité à l'âge : certains êtres possèdent une immunité contre le vieillissement. Ces êtres ne vieillissent pas, pas plus qu'ils ne souffrent des effets du vieillissement.

Immunité aux armes normales : cette immunité s'applique à toutes les armes qui ne sont pas magiques (armes focus, sorts, pouvoirs d'adepte ou de créatures). Si la créature possède la faiblesse Allergie, alors l'immunité ne s'applique pas contre les attaques non-magiques effectuées à l'aide de l'allergène.

Immunité aux pathogènes / toxines : les créatures dotées de ce pouvoir gagnent un modificateur positif de réserve de dés égal à deux fois leur Magie pour les tests de résistance aux maladies ou de résistance aux toxines, suivant le cas.

Infection (paranormal)

Type : P • Action : Auto • Portée : Toucher • Durée : Permanent

Le pouvoir Infection permet à une créature disposant de Drain d'Essence d'infecter toute créature convenable et dont elle est parvenue à drainer l'Essence à un indice de 0 avec la souche du virus VVHMH dont elle est porteuse. Afin de savoir si une victime est infectée, procédez à un Test opposé entre Magie + Charisme de la créature contre Constitution + Volonté de la victime. La victime est infectée si la créature l'emporte. Celle-ci entre dans un état proche de la mort, tandis que l'Infection entame le processus de transformation physique, mentale et spirituelle. La nouvelle créature « ressuscite » dans un délai de 24 heures avec 1 point d'Essence et doit immédiatement drainer l'Essence d'un autre être.

Les personnages des joueurs transformés par le pouvoir Infection deviennent automatiquement des PNJ à leur « mort » et sont dorénavant contrôlés par le meneur de jeu.

Influence (paranormal)

Type : M • Action : Complexe • Portée : CDV • Durée : Instantané

Le pouvoir d'Influence permet à un être d'insinuer des suggestions dans l'esprit d'une cible, la prédisposant ainsi à accomplir certaines actions, à avoir certaines réactions ou à ressentir certaines émotions. Effectuez un Test opposé entre Magie + Charisme de l'être et la Volonté de la cible. Si le test réussit, la victime fera ce qu'on lui suggère. Si on la confronte avec l'idiotie de la suggestion, le sujet aura droit à un Test de Volonté pour s'en débarrasser. (*Manipulations mentales*, p. 209-210, SR4A)

Lien mental (paranormal)

Type : M • Action : Simple • Portée : CDV • Durée : Maintenu

Une créature possédant le pouvoir Lien mental est capable de créer et de maintenir une communication télépathique avec une autre créature consciente. L'esprit peut maintenir un nombre de liens mentaux simultanés égal à son attribut Magie.



Si plusieurs créatures conscientes sont liées mentalement de cette manière à un même esprit, elles peuvent également communiquer librement entre elles, ainsi qu'avec l'esprit.

Matérialisation (paranormal)

Type : P • Action : Complexe • Portée : Personnel • Durée : Maintenu

Certaines créatures astrales sont capables de se projeter dans le monde matériel, leur permettant ainsi d'interagir avec les êtres physiques. Une fois matérialisées, les créatures peuvent affecter des cibles physiques. De plus, les créatures matérialisées gagnent Immunité aux armes normales.

Mouvement (paranormal)

Type : P • Action : Complexe • Portée : CDV • Durée : Maintenu

La créature peut augmenter ou diminuer l'indice de déplacement du sujet sur le terrain qu'elle contrôle. Multipliez ou divisez le déplacement de la cible par l'attribut Magie de la créature.

Ce pouvoir a ses limites. Si l'indice de Constitution de la cible est supérieur à la Magie de la créature, réduisez le multiplicateur de Mouvement de moitié. Si l'indice de Constitution de la cible est supérieur à $2 \times$ Magie de la créature, alors Mouvement n'a aucun effet.

Mutagène (paranormal)

Type : P • Action : Complexe • Portée : Personnel • Durée : Maintenu

Un être peut employer le pouvoir Mutagène afin d'améliorer magiquement ses performances matériel au détriment de ses capacités mentales. Lorsqu'il fait usage de ce pouvoir, il peut déplacer un maximum de (Magie) points de ses attributs mentaux vers ses attributs physiques. Ce pouvoir peut être employé par les esprits possédant un corps qui déplacent alors des points de leurs attributs mentaux vers les attributs physiques de leur réceptacle. Cet échange, quel qu'en soit le sens, nécessite une Action complexe. À la discrétion du meneur de jeu, plutôt que de déplacer des points d'attributs, ce pouvoir peut servir à générer une nouvelle caractéristique physique, telle qu'une corne, une queue ou un nouvel organe sensoriel.

Nature duale (paranormal)

Type : P • Action : Auto • Portée : Personnel • Durée : Perpétuel

Une créature duale est active sur le plan astral et peut aussi bien affecter les êtres astraux que les êtres physiques. Les créatures duales ont la capacité de percevoir et d'interagir avec le plan astral de la même manière que les personnages se servant de la perception astrale (*Perception astrale*, p. 191, *SR4A*). Les personnages et les créatures disposant de ce pouvoir ne subissent pas le modificateur habituel à la réserve de dés de -2 pour interagir avec le monde physique en employant la perception astrale.

Pacte spirituel (paranormal)

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

L'esprit acquiert la capacité de conclure un ou plusieurs pactes spirituels (voir p. 105-106, *La Magie des Ombres*). Le meneur de jeu garde le dernier mot quant aux pactes qu'un esprit peut conclure.

Pétrification (paranormal)

Type : P • Action : Complexe • Portée : CDV • Durée : Maintenu

Les créatures disposant du mortel pouvoir de Pétrification sont capables de faire durcir la chair et de la transformer en pierre épaisse d'un simple regard. Pour chaque succès excédentaire obtenu lors d'un Test opposé entre Magie + Volonté de la créature et la Constitution de la cible, la cible subit un modificateur temporaire de -1 à l'Agilité et à la Réaction. Lorsque l'Agilité et la Réaction de la cible sont toutes deux réduites à 0,

celle-ci se transforme en pierre. Si l'indice de Magie de la créature est supérieur à la Constitution (augmentée) de la cible, la transformation peut être rendue permanente.

Tant qu'elle est changée en pierre, la victime possède un indice de Barrière égal à la Magie de la créature. En cas d'usage répété du pouvoir, le meilleur résultat obtenu s'applique, ou reste en application le cas échéant.

Peur (paranormal)

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

Le pouvoir de Peur donne à l'être concerné la capacité d'emplir ses victimes d'une terreur sans nom. La victime sera prise de panique, s'enfuira vers le plus proche endroit où elle se sentira relativement en sécurité, et ne s'arrêtera pas avant d'être hors de vue et à une distance suffisante pour se sentir hors d'atteinte. La créature effectue un Test opposé de Volonté + Magie contre la Volonté de la cible. La terreur fait effet pendant 1 Tour de combat par succès excédentaire obtenu par la créature. Même après cela, la cible doit encore réussir un Test de Volonté + Charisme (nombre de succès excédentaires de la créature) pour revenir en arrière ou faire de nouveau face à la créature.

Possession (paranormal)

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

Certains esprits n'ont pas la possibilité de se matérialiser, aussi doivent-ils recourir à la possession d'un réceptacle afin d'interagir avec le plan physique. Chaque tentative de possession nécessite une Action complexe au cours de laquelle l'esprit touche l'aura du réceptacle, avant d'accéder au plan physique pour tenter de posséder le réceptacle et faire en sorte qu'il puisse y rester. L'esprit procède à un Test opposé de Puissance $\times 2$ contre Intuition + Volonté du réceptacle (pour les réceptacles vivants). Dans le cas d'un réceptacle inanimé, l'esprit effectue un Test de Puissance $\times 2$ (indice de Résistance d'objet du réceptacle). Si le récipient a été préparé au préalable (*Préparation d'un réceptacle*, p. 83, *La Magie des ombres*), l'esprit bénéficie d'un bonus de $+6$ à sa réserve de dés. Si le test échoue, l'esprit est immédiatement expulsé vers le plan astral. Si le test réussit, la possession prend effet : le réceptacle et la créature sont alors considérés comme une seule et même entité de nature duale pour la durée de la possession. Pour connaître les effets exacts de la possession, référez à l'encadré *Possession et réceptacles* (p. 98, *La Magie des ombres*).

Un esprit peut être chassé du réceptacle qu'il possède vers l'espace astral à l'aide d'un Test de Bannissement classique (p. 188, *SR4A*). Si la possession échoue, ou si l'esprit est banni, la créature ne pourra pas tenter de nouveau de posséder ce réceptacle jusqu'au prochain lever ou coucher du soleil. Pour plus de détails, voir *Esprits et réceptacles*, p. 92, *La Magie des ombres*.

Projection sonore (paranormal)

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

Ce pouvoir, affectant quiconque est en mesure de l'entendre (à l'exception des créatures du même type), crée un bourdonnement assourdissant, fortement perturbant et presque douloureux. L'esprit ou la créature effectue un Test opposé mettant en conflit sa Magie $\times 2$ contre la Volonté de chaque cible. Les amortisseurs sonores et les sorts tels que Silence fournissent des dés supplémentaires au défenseur égaux à leur indice ou au nombre de succès obtenus. Chaque succès excédentaire obtenu par l'utilisateur du pouvoir se transforme en un malus à la réserve de dés pour tous les tests tant que le bourdonnement est maintenu.

Psychokinésie (paranormal)

Type : P • Action : Complexe • Portée : CDV • Durée : Maintenu

L'être doté du pouvoir de Psychokinésie est capable de générer de l'énergie psychokinésique avec une Force et une

Agilité égale aux succès obtenus au Test de Magie + Volonté, de la même manière que le sort Doigts télékinésiques (p. 211, SR4A).

Recherche (paranormal)

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

L'être est capable de trouver une personne, un lieu ou un objet. La créature procède à un Test étendu de Magie + Intuition (5, 10 minutes) afin de chercher sa cible. Appliquez les modificateurs de la *Table des modificateurs de recherche* (p. 297, SR4A). La créature doit avoir vu au moins une fois ce qu'elle doit rechercher. Les esprits sont capables de visualiser ce qu'ils doivent chercher à partir de l'image mentale que projette leur invocateur.

Les créatures dotées du pouvoir Forme astrale peuvent employer Recherche dans l'espace astral et n'ont pas besoin de se matérialiser pour ce faire.

Reflot du désir (paranormal)

Type : M • Action : Complexe • Portée : CDV • Durée : Maintenu

Reflot du désir permet à l'esprit ou à la créature de découvrir le plus grand désir d'une cible unique dans son champ de vision et de susciter une illusion réaliste (incluant tous les sens) en lien avec ce désir dans l'esprit de la cible. Certains esprits se servent de ce pouvoir pour attirer de nouvelles victimes potentielles. L'esprit lui-même peut apparaître sous un aspect inoffensif ou agréable de l'illusion, selon ce qu'il souhaite. Pour employer ce pouvoir, la créature doit réussir un Test opposé de Magie + Intuition contre la Volonté + Intuition de la cible. S'il totalise plus de succès, la victime est leurrée par l'illusion. Dans le cas contraire, le pouvoir n'a aucun effet sur elle.

Abandonnées à elles-mêmes, les victimes se livrent sans retenue, comme si leur désir secret se réalisait enfin. Si la victime est attaquée, blessée ou frappée au visage, elle a la possibilité de tenter un nouveau Test opposé pour résister à l'illusion (comme pour résister aux manipulations mentales, voir p. 209–210, SR4A). Chaque succès réduit les succès excédentaires obtenus par l'esprit lors du Test opposé initial. Si ces succès sont réduits à 0, la victime peut se défaire de l'illusion. Ceux qui échouent sont désemparés et enivrés, perdus entre illusion et réalité.

Régénération (paranormal)

Type : P • Action : Auto • Portée : Personnel • Durée : Perpétuel

Une créature avec le pouvoir de Régénération récupère plus rapidement des dommages infligés. À la fin d'un Tour de combat, effectuez un Test de Magie + Constitution. Chaque succès régénère 1 point de Dommages physiques ou étourdissants. Si une créature a encaissé suffisamment de dommages pour avoir rempli son surplus de Dommages physiques, elle ne sera pas considérée comme morte avant d'avoir eu l'occasion de tenter son test de Régénération. Une fois le test de Régénération effectué, si le surplus de Dommages physiques est toujours supérieur à l'attribut Constitution de la créature, elle est alors considérée comme morte.

Certains types de dommages ne peuvent être régénérés par ce pouvoir. Les dommages au cerveau ou à la moelle épinière (une balle en pleine tête, par exemple) ne peuvent être guéris de cette manière. De même, les dommages magiques des armes focus, des sorts de combat, des pouvoirs de créatures / adeptes ou de tout autre magie ne peuvent être guéris par Régénération. Si la créature souffre d'allergie, elle ne peut régénérer les dommages tant que l'allergène n'a pas été retiré.

Résistance au bannissement (paranormal)

Type : M • Action : Auto • Portée : Personnel • Durée : Spéciale

Pour tout ce qui concerne la résistance au bannissement (voir *Bannissement*, p. 188, SR4A), considérez que l'esprit doit

un nombre de services égal à sa Chance, services qui se régénèrent à chaque lever et coucher de soleil. Ces « services » sont cumulatifs avec tous les services que l'esprit pourrait réellement devoir à un invocateur.

Richesse (paranormal)

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

Un esprit disposant du pouvoir de Richesse est capable de créer des métaux précieux, des bijoux, des plantes rares et d'autres objets de grande valeur aux yeux des mortels. On ignore totalement la provenance de ces objets, qu'ils soient créés par magie ou importés des métaplans, et aucun esprit n'a éprouvé le besoin de répondre à cette question. Une fois par mois, l'esprit peut procéder à un Test de Magie + Chance. Chaque succès crée des réactifs alchimiques minéraux (en général des métaux précieux ou des gemmes) pour une valeur de 10 000 ¥. Ces matériaux sont des créations permanentes et portent à jamais la signature astrale de l'esprit. Les conditions de revente varient énormément d'un lieu à l'autre et il peut s'avérer très difficile de vendre les gemmes magiques.

L'esprit peut également créer chaque jour des matériaux *temporaires* de valeur équivalente, qui disparaîtront dès le prochain lever ou coucher du soleil (ou qui se transformeront en matériaux sans valeur tels que de la terre ou des haricots). C'est la raison pour laquelle les hommes d'affaires avisés sont réticents à acheter de l'or magique.

Salive corrosive (paranormal)

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

Cette créature crache une salive corrosive sur ses adversaires dont les incréments de Portée sont de (Constitution) mètres. Considérez ceci comme une attaque à distance standard en utilisant Arme à distance exotique (Salive corrosive) + Agilité de la créature. La salive provoque des dommages par l'acide (p. 163, SR4A) avec une VD égale à l'attribut Magie, à laquelle on résiste avec la moitié de l'armure d'Impact (arrondir au supérieur).

Sécrétions corrosives (paranormal)

Type : P • Action : Auto • Portée : Personnel • Durée : Perpétuel

Une substance corrosive suinte de la peau des créatures disposant du pouvoir de Sécrétions corrosives. La substance équivalait à un acide (voir *Acides et bases*, p. 82, *Arsenal*) dont l'indice est égal à l'Essence de la créature. Ces dommages affectent qui ou quoi que ce soit entrant en contact avec la créature. La créature est immunisée contre ses propres sécrétions corrosives.

Séisme (paranormal)

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

L'esprit est capable de produire des séismes aux effets potentiellement dévastateurs dans les régions qui y sont particulièrement vulnérables. Le séisme affecte une zone d'un rayon de (Puissance de l'esprit) kilomètres et les secousses persistent par intermittence pendant (Puissance) minutes. Les régions particulièrement vulnérables aux séismes ne sont généralement pas les régions qui y sont fréquemment exposées, car les habitants de ces endroits tendent à construire des habitations en gardant les risques sismiques à l'esprit. Un séisme qui aurait peu d'effet à San Francisco pourrait particulièrement destructeur à Istanbul. L'esprit procède à un Test de Magie + Volonté et le nombre de succès représente la magnitude du séisme, tel que décrit sur la *Table de Séisme* (p. 99, *La Magie des Ombres*).

Sens magique (paranormal)

Type : M • Action : Auto • Portée : CDV • Durée : Maintenu

Une créature dotée du pouvoir Sens magique est capable de détecter la présence de la magie dans une zone de

(Magie × 10) mètres. À chaque fois que des focus actifs, des sorts, des barrières mana, des êtres de nature duale ou des anomalies mana pénétreront dans cette zone, la créature se rendra compte de leur présence, mais sans en connaître les détails. Les créatures duales disposant de ce pouvoir seront également à même de détecter les formes astrales.

Silence (paranormal)

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

Une créature dotée de ce pouvoir est capable de s'entourer d'une sphère de silence d'un rayon égal à son attribut Magie en mètres. Les sons provenant de l'intérieur de la sphère sont étouffés et les sons provenant de l'extérieur sont plus difficiles à entendre, aussi bien par la créature que pour tout autre individu. Les Tests de Perception basés sur le son sont opposés par l'attribut Magie de la créature. Les tests de résistance aux dommages des attaques soniques bénéficient également d'un modificateur positif d'armure égale à l'attribut Magie de la créature.

Sort inné (paranormal)

Type : comme le sort • Action : Complexe • Portée : comme le sort • Durée : comme le sort

Une créature disposant du pouvoir de Sort inné possède la capacité instinctive de jeter un sort. La créature doit posséder la compétence Lancement de sorts afin de pouvoir se servir de ce pouvoir. Les Sorts innés jetés par une créature sont identiques à ceux lancés par les magiciens et ces derniers sont en mesure d'y opposer normalement leur Contresort. Les créatures et les esprits résistent au Drain soit avec leur Intuition, soit avec leur Charisme (à la discrétion du meneur de jeu).

Souffle nocif (paranormal)

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

La créature est capable de projeter une puanteur nauséabonde afin d'incapaciter ses victimes. Traitez-la comme une attaque par toxine par Inhalation (Vitesse : Immédiate, Puissance : Magie de la créature, Effets : Dommages étourdissants, Nausée ; voir p. 254, SR4A). L'armure est sans effet contre une telle attaque, mais les équipements respiratoires sont utiles (voir la *Table de protection contre les toxines*, p. 254, SR4A). Ce Souffle nocif s'étend sur un cône de (Constitution) mètres et peut affecter deux cibles si elles se trouvent à moins d'un mètre l'une de l'autre.

Souillure (paranormal)

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

Une créature toxique se sert de Souillure afin d'intensifier la « pollution » mana d'un domaine déjà de type toxique (voir *Domaines*, p. 117, *La Magie des Ombres*). Employez les règles normales régissant la Purification (p. 54, *La Magie des Ombres*), mais considérez que tous les succès obtenus par la créature toxique augmentent le champ magique toxique de la même valeur dont il aurait dû être diminué.

Tempête (paranormal)

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

Un esprit disposant de ce pouvoir est capable de déclencher une puissante et destructrice tempête élémentaire sur une zone. Pluies glaciales, éclairs, rafales de vent dignes d'un ouragan et pire encore s'abattent sans pitié sur la zone. Le rayon de la zone affectée est égal à la Magie de l'esprit × 100 mètres. L'esprit effectue un unique Test de Magie + Combat à mains nues, et toutes les créatures et objets se trouvant dans la zone sont soumis à un tir de couverture (voir p. 154, SR4A). La Valeur de Dommages de base de la tempête est égale à la Puissance de l'esprit et celle-ci inflige des Dommages physiques.

Toucher paralysant (paranormal)

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

Ce pouvoir est une version de Hurllement paralysant possédant une portée de Toucher. La créature doit toucher sa cible (ce qui nécessite la réussite d'une attaque à mains nues ne causant pas de Dommages).

Voracité (paranormal)

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

Les esprits insectes emploient le pouvoir de Voracité afin de dévorer avec avidité toute matière biologique (comme les cultures, le bois et la végétation) et la majorité des objets inanimés se trouvant dans une zone. Certains esprits sous forme de chair ou d'hybride semblent effectivement tirer leur subsistance de cette manière, tandis que d'autres régurgitent les matériaux et s'en servent pour construire leur nid. L'esprit effectue un Test de Puissance × 2 contre l'indice de résistance d'objet (p. 183, SR4A) de tous les objets physiques possibles dans un rayon de (Magie) mètres. Si le nombre de succès dépasse la résistance d'un objet, celui-ci est affecté par le pouvoir et dévoré.

Les barrières perdent 1 point de Structure, et les véhicules subissent 1 case de dommages par Tour où le pouvoir est maintenu. Les créatures et les personnages vivants ne sont pas affectés. Les esprits Sauterelles emploient ce pouvoir afin de dépouiller la terre de tout élément vaguement comestible.

Vie cachée (paranormal)

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

Grâce à ce pouvoir, l'esprit place de manière permanente sa force vitale dans une créature, un lieu ou un objet. Tant que cette cachette demeure sûre, l'esprit ne peut être ni banni ni détruit de manière permanente, quel que soit le moyen employé. L'esprit est capable de revenir après un an et un jour, même s'il a été banni à l'aide de sa formule d'esprit, mais un personnage en possession de cette formule peut tenter d'invoquer et de commander l'esprit.

La cachette gagne les pouvoirs Immunité aux armes normales (avec une Magie égale à la Puissance de l'esprit) et Immunité à l'âge. Si l'élément dissimulant la force vitale est détruit, cette énergie revient à l'esprit, qui est alors traité selon les règles standard.

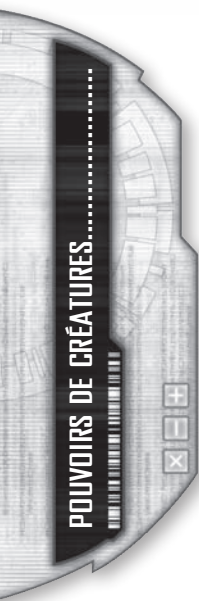
POUVOIRS ÉMERGENTS

Anthropomorphisme (Émergent)

Les technocréatures dotées de ce pouvoir sont en mesure d'employer le Tissage pour émuler une Compétence active physique sous les traits d'une forme complexe que leur système neuromusculaire est capable de traiter. Elles parviennent à ce tour de force en prêtant attention au comportement d'un autre individu (faisant usage d'une Compétence active) et à ses conséquences, c'est-à-dire en imitant essentiellement les activités motrices humaines fines (même si l'espèce ne dispose pas de pouces opposables). Si ce processus est similaire à l'Émulation (p. 144, *Unwired*) la créature doit réussir un test de tissage (3) afin d'émuler temporairement la compétence en tant que forme complexe d'Indice 1.

Camouflage numérique (Émergent)

Un sprite doté de ce pouvoir est capable de se fondre dans l'environnement du nœud afin de se « dissimuler » numériquement, appliquant un modificateur à la réserve de dés de -2 à tous les tests de perception matricielle visant à repérer le sprite. Ce pouvoir permet également au sprite de masquer sa présence en termes d'allocation des ressources au sein du nœud, ce qui le rend plus difficile à prendre pour cible



pendant un combat. Appliquez un modificateur de -2 à la réserve de dés pour tous les tests d'attaque matricielle effectués contre le sprite camouflé.

Code venimeux (Émergent)

La technocréature « secrète » du code venimeux, toxique pour les icônes matricielles. Chaque fois qu'un construct encaisse des dommages en cybercombat, l'E-venin est « injecté » dans le code du persona. Traitez-le comme une toxine (p. 254, *SR4A*) fonctionnant comme un programme d'attaque numérique avec les attributs suivants :

Vecteur : Dommages en cybercombat

Vitesse : 1 Tour de combat

Puissance : 6

Effets : Dommages matriciels.

À la discrétion du meneur de jeu, d'autres technocréatures peuvent disposer de toxines différentes infligeant des Dommages étourdissants à l'utilisateur, voire directement sur son Moniteur de condition physique, à la manière d'une attaque de CI noire (p. 237, *SR4A*) ou être porteuses d'options de programme (p. 111, *Unwired*).

Conditionnement résonnant (Émergent)

Les êtres résonnants dotés de ce pouvoir sont en mesure d'émettre un même résonnant, un stimulus codé capable d'infecter une cible en l'implantant dans la conscience du persona ou du logiciel de prise de décision (dans le cas d'agents). L'effet est comparable à une suggestion post-hypnotique. Les cibles présentes de manière virtuelle dans le même nœud et exposées au stimulus doivent résister en effectuant un Test opposé de Firewall + Système contre la Résonance de la créature. Si la technocréature obtient au moins un succès excédentaire, le persona est affecté. Le message viral délivré par la créature est sujet à l'appréciation du meneur de jeu, mais la suggestion devrait opérer à un niveau primordial et être traitée comme un sort d'Influence (p. 211, *SR4A*) pour ce qui est de la mécanique de jeu. Elle pourrait par exemple enjoindre les utilisateurs normaux (ou les spiders) à se déconnecter ou signaler à des agents de « balayer une autre zone ». Si les êtres conscients sont en mesure d'effectuer un Test de Volonté pour passer outre l'effet s'ils sont confrontés à l'absurdité de la suggestion, les agents et les constructs dénués de conscience sont en mesure de procéder à un test similaire basé sur leur Autopilote à chaque Tour de combat, tandis que les constructs tentent de revenir à leur jeu de commandes initial.

Bien que le pouvoir soit limité à la RV, les meneurs de jeu peuvent choisir de lui donner une incidence sur les utilisateurs recevant des données visuelles par RA venant d'un nœud dans lequel le pouvoir est employé.

Diagnostic (Émergent)

Le pouvoir Diagnostic permet à un sprite d'évaluer le fonctionnement interne d'un appareil électronique. Le sprite doit être présent dans le nœud du dispositif en question. Celui-ci peut alors aider quelqu'un à utiliser ou réparer un appareil grâce à un test de travail en équipe. Effectuez un test basé sur l'indice du sprite $\times 2$. Chaque succès ajoute 1 dé au test du personnage visant à utiliser ou réparer l'appareil. Le bonus de dés maximal que le personnage peut recevoir du test de travail en équipe est égal à la compétence de ce personnage.

Dissimulation holographique (Émergent)

Les créatures dotées de ce pouvoir sont capables de créer des ORA haute définition afin de se dissimuler holographiquement (eux-mêmes ou d'autres) aux yeux d'individus faisant usage d'habillages RA au sein d'environnements RA denses. Dissimulation holographique soustrait un nombre de dés égal à la Résonance de la créature de tout Test de Perception visant à repérer le sujet dissimulé si l'observateur se sert d'un habillage RA.

E-ruche (Émergent)

Les technocréatures peuvent employer ce pouvoir afin de fusionner leurs personas et former ainsi une E-ruche de plus grande puissance. À la différence des essais Émergés qui permettent aux technocréatures d'interagir les unes avec les autres pour coopérer dans la Matrice, E-ruche permet la formation d'une « conscience » collective, une entité numérique organisée de manière similaire à une ruche (également appelée entité de Résonance) qui compte comme un persona unique à fins de règles (identification d'accès, acquisition de cibles et pistage, par exemple) bien qu'elle soit composée de plusieurs êtres de Résonance. Toutes les créatures participant au réseau doivent être à portée de signal l'une de l'autre afin de pouvoir générer l'entité de l'E-ruche.

L'E-ruche possède un attribut Résonance égal à la Résonance moyenne des êtres qui fusionnent +1 toutes les deux créatures composant l'E-ruche, jusqu'à un maximum de 10. Les attributs matriciels des E-ruches et les indices de leurs formes complexes sont égaux à sa Résonance, bien qu'elle ne puisse posséder que les formes complexes et les pouvoirs que les membres du collectif possèdent. Les compétences des E-ruches sont égales à la moyenne des indices de compétences de toutes les technocréatures participantes, bien que l'E-ruche obtienne un modificateur à la réserve de dés de +1 toutes les deux créatures qui la composent, jusqu'à un modificateur maximal égal à la valeur de base de la compétence.

Tous les dommages subis par l'entité (peu importe qu'ils soient dus à des dommages matriciels ou au Technodrain) sont distribués parmi ses membres selon la volonté de l'E-ruche, ce qui signifie qu'ils peuvent être distribués parmi un certain nombre de membres ou qu'un unique membre peut être assigné à les encaisser seul. Quelle que soit la manière dont les dommages sont distribués, toutefois, l'entité reçoit un modificateur de blessure toutes les trois cases de dommages encaissés.

Si un membre quitte le regroupement (du fait de la mort, d'une réinitialisation du système, d'une perte de connexion ou parce qu'elle est sortie de la portée du signal), les indices des E-ruches sont ajustés en conséquence. Tant que les membres sont unis par le pouvoir E-ruche, ils ne peuvent être attaqués individuellement de manière virtuelle (bien que les membres puissent être individuellement pris pour cible de manière physique).

Gremlins (Émergent)

Ce pouvoir entraîne un dysfonctionnement mystérieux chez un appareil ou le fait fonctionner en dehors de ses paramètres habituels (d'une manière toujours néfaste à son intégrité). Le sprite doit se trouver dans le nœud de l'appareil ou dans un autre nœud auquel l'appareil est abonné. Effectuez un Test opposé entre indice $\times 2$ du sprite et Système + Firewall de l'appareil. Si le sprite l'emporte, l'appareil subit une complication (p. 62, *SR4A*). Le meneur de jeu choisit un dysfonctionnement approprié à l'appareil et à la situation, telle qu'une commande bloquée, un signal en boucle ou un relevé erroné. Si le sprite obtient 4 succès excédentaires, traitez le dysfonctionnement comme un échec critique (l'appareil tombe en panne, grille ou délivre une décharge électrique à l'individu qui l'utilise). Si ce pouvoir est employé à l'encontre d'un drone ou d'un véhicule, il peut obliger le conducteur à effectuer un test d'accident. L'indice du sprite sert de malus à la réserve de dés pour ce test.

Imitation virtuelle (Émergent)

Imitation virtuelle permet à un être de Résonance d'altérer son persona et sa signature afin d'imiter une icône ou un autre persona dans un nœud et d'apparaître comme un construct plus grand qu'il ne l'est en réalité. À chaque fois que la technocréature est analysée par une action Analyser une icône (p. 229, *SR4A*), utilisez la Résonance de la créature en tant



que seuil pour déterminer les succès excédentaires du test. Si le système (un hacker, un sprite, un nœud, etc.) ne parvient pas à atteindre le seuil et n'obtient donc aucun succès excédentaire, il obtiendra un relevé incorrect (celui que la créature veut projeter).

Marquage (Émergent)

Les technocréatures disposant de ce pouvoir sont capables de marquer numériquement leur territoire en générant des ORA issus de la Résonance. Généralement employé par les technocréatures afin d'identifier les nœuds dans lesquels elles rôdent habituellement, ce pouvoir est également employé afin de communiquer avec d'autres espèces Émergentes ou de les repousser. Afin de marquer un nœud dans lequel elles ne disposent pas des privilèges nécessaires, les technocréatures doivent réussir un Test opposé entre la Résonance $\times 2$ de la créature et le Système + Firewall du nœud.

À la discrétion de la technocréature, il est possible de conférer à ces marques le pouvoir de repousser d'autres « proies » (les icônes telles que les utilisateurs de la Matrice et les agents). Si une telle marque (sous forme d'ORA) est analysée par un Test de Perception matricielle, l'icône qui procède à l'analyse doit résister à l'effet de la marque par un Test de Système + Firewall opposé à la Résonance $\times 2$ de la technocréature. Si l'ORA obtient ne serait-ce qu'un seul succès excédentaire, les êtres conscients seront sujets à une « impression » de malaise et de « danger » imminent, et souffriront d'un modificateur à la réserve de dés de -1 par succès excédentaire pour toutes les actions tentées dans le nœud. En ce qui concerne les agents, l'effet de la marque engendre des conflits dans le codage du programme (ses sous-programmes de prise de décision et de logique floue), ce qui produit le même effet.

Les informations véhiculées par les ORA « olfactives » sont généralement incompréhensibles et peuvent pour cette raison sembler codées (même si elles ne le sont pas en réalité). Les marques peuvent être détectées par un Test de Perception matricielle (2) et retirées par un Test d'Informatique + Édition (1) une fois identifiées (avec ou sans l'aide de la Résonance), ce qui met fin à leurs effets.

Pacte de résonance (Émergent)

La créature gagne la capacité de conclure un ou plusieurs Pactes de résonance (*Pactes de résonance*, p. 155, *Unwired*). Les Pactes de résonance peuvent être conclus avec tout être conscient, bien que la plupart d'entre eux soient inefficaces s'ils sont conclus avec des individus qui ne sont pas technomanciens.

Pacte de bastet : ce pacte permet la communication directe en reliant les centres de communication du cerveau de la créature et ceux de l'être conscient. En puisant directement dans les capacités linguistiques de l'être avec lequel elle a conclu le pacte, la créature est en mesure de communiquer de manière directe via des compétences linguistiques de base plutôt que par iconographie matricielle.

Parallélisme (Émergent)

Parallélisme permet aux technocréatures de percevoir simultanément les mondes physiques et numériques (la réalité augmentée) grâce à un traitement multisensoriel. Si la vision qui en découle est comparable à l'habillage RA dont les utilisateurs ordinaires de la Matrice font l'expérience, les technocréatures sont capables de fonctionner en multitâche sur les deux mondes sans subir d'inconvénient. En termes de jeu, les êtres oeuvrant en parallèle ne souffrent jamais



TABLE DE PISTAGE MATRICIEL

Le sujet interagit avec la Matrice	Seuil
Constamment	4
Peu fréquemment (quelques heures par jour)	8
Rarement (une fois par jour)	12
Très rarement (moins d'une fois par jour)	16
Situation	Modificateurs au seuil
La transaction / l'accès le plus récent du sujet a été enregistré	-1
Le sujet se sert de Furtivité lors de ses transactions	+ Furtivité
Le SIN, le commcode, l'adresse du FAM est connue	-3

d'aucun modificateur de situation négatif à la réserve de dés qui résulterait de distractions en ligne telles que la réalisation d'une recherche de données, d'annonces publicitaires informatiques intrusives ou de toute autre obstruction visuelle virtuelle.

Renfort (Émergent)

Un sprite disposant de ce pouvoir est capable de doter temporairement sa forme complexe Armure à se comporter comme une Armure renforcée (p. 241), permettant au sprite d'encaisser les dommages de la plupart des sources tant qu'il continue à employer le pouvoir. L'usage de Renfort compte comme une Action complexe, de manière similaire à la défense totale.

Suppression (Émergent)

Le sprite possède la capacité innée de désorienter les pare-feux qui détectent le sprite lorsqu'il se livre à des activités non autorisées. À chaque fois que le sprite déclenche une alerte (p. 238, *SR4A*), l'alerte est différée de (Indice / 2, arrondir au supérieur) Tours de combat.

Techno-avantage [Écho] (Émergent)

Techno-avantage accorde à la créature un pouvoir spécifique que les technomanciens peuvent acquérir habituellement en tant qu'Écho pendant la submersion. Ce pouvoir suit les mêmes règles que l'Écho du même nom (pour la description des Échos, voir p. 243-244, *SR4A* et p. 140-143, *Unwired*). Si l'effet de l'Écho se base sur le grade de submersion du technomancien, traitez-le comme si la technocréature possédait un grade de submersion de Résonance / 2.

Traceroute (Émergent)

Le pouvoir Traceroute permet à un sprite de flairer à l'extérieur la piste matricielle laissée par les interactions quotidiennes avec le monde virtuel d'un individu (ses transactions financières, ses appels téléphoniques, ses vidéos de surveillance, ses emails, ses itinéraires en véhicule assistés par GridGuide, voire ses utilisations de passe lorsqu'il franchit le portail de sécurité d'une enclave corporatiste). En 2070, presque tout le monde laisse quotidiennement et constamment une trace de son passage dans la Matrice, à chaque fois que l'on accède à son commlink. Traceroute donne à un sprite la capacité de s'orienter sur les interactions les plus récentes.

Afin d'utiliser Traceroute, le sprite « renifle » certaines données relatives à la cible et effectue un Test étendu en mesurant

son Indice + Pistage à un seuil variable déterminé par la *Table de pistage matriciel* avec un intervalle de base d'1 heure. Si le sprite réussit, il peut localiser le nœud dans lequel se trouve actuellement la cible (si la cible est en ligne) ou la localisation physique la plus récente à partir de laquelle la cible s'est connectée à la Matrice.

Tromperie (Émergent)

Les créatures pourvues de ce pouvoir sont douées pour convaincre les programmes et les appareils que ses ordres proviennent d'une source fiable et privilégiée. Elles reçoivent un modificateur de +2 pour les actions Limiter un ordre (p. 230, *SR4A*), et le modificateur s'appliquant au hacking d'un compte de sécurité ou admin est réduit de 2 (+1 donc pour un compte de sécurité et +4 pour un compte admin).

Tunnel (Émergent)

Les technocréatures pourvues du pouvoir Tunnel sont capables d'envahir des réseaux et de percer leurs pare-feux comme si elles passaient par un point d'accès dissimulé (voir *Backdoors*, p. 84, *Unwired*), sauf qu'aucun test n'est nécessaire pour que la créature le produise. Pour se connecter au nœud, la créature doit réussir un test Hacking + Exploitation (1) et le Firewall n'a droit à aucun test visant à détecter l'intrusion. Étant donné qu'aucun compte n'est employé, l'accès ne sera pas remarqué tant que la créature demeurera invisible aux CI en patrouille, mais la créature ne peut compter uniquement que sur sa compétence Hacking pour tous les tests aussi longtemps qu'elle restera connectée au nœud de cette manière. Les IC ou les hackers de sécurité qui repèrent la technocréature l'identifieront immédiatement comme une intruse.

FAIBLESSES

Allergie (ordinaire)

De nombreuses créatures souffrent d'une allergie à une ou plusieurs substances ou conditions. Une créature dotée d'une Allergie souffre d'inconfort ou subit des dommages lorsqu'elle est en contact avec l'allergène. Cette faiblesse suit les mêmes règles en ce qui concerne les indices que le défaut Allergie (p. 93, *SR4A*).

Exigence alimentaire (paranormal)

La créature doit consommer un certain type de substance à intervalles réguliers pour rester en vie. Cette substance peut varier, mais elle doit rester inhabituelle et exotique. Parmi les exemples les plus courants, on peut trouver l'or, la chair métahumaine, l'orichalque ou les déchets toxiques. La quantité et la fréquence varient de créature à créature. Si elle ne parvient pas à satisfaire ses exigences, la créature tombe malade et finit par mourir.

Perte d'Essence (paranormal)

Les créatures affligées de Perte d'Essence ne disposent plus d'Essence propre et doivent drainer l'Essence d'autres créatures afin de survivre. Les êtres possédant la faiblesse Perte d'Essence perdent 1 point d'Essence à chaque cycle lunaire (1 mois ou 28 jours). Si l'Essence baisse, la Magie peut s'en trouver affectée (p. 68, *SR4A*).

Si une créature se retrouve réduite à une Essence de 0 et ne parvient pas à se reconstituer une réserve, elle mourra en (Constitution + Volonté) jours. Une créature dans cet état est extrêmement dangereuse, c'est un prédateur affamé qui chasse l'Essence fraîche avec une férocité aveugle.

Évanescence (paranormal)

Lorsqu'elles demeurent dans l'espace astral terrestre, les entités extraplanaires souffrent d'un phénomène connu sous le

nom d'Évanescence, une dissipation irrésistible de la forme et de la Puissance. Ces êtres ont malheureusement appris à lutter contre cette dissipation en ancrant leurs formes astrales dans le monde physique, généralement grâce aux pouvoirs Habitation ou Possession.

Les esprits extraplanaires ne peuvent maintenir leur forme dans la Gaïasphère que pendant un laps de temps limité. Une fois qu'un esprit s'est frayé un chemin jusqu'au plan astral terrestre (ou après avoir été invoqué dans le cas des esprits insectes), sa forme astrale commence à se dissiper. À chaque lever ou coucher de soleil qu'un esprit affligé d'Évanescence passe en forme astrale, son indice de Puissance est réduit de 1 de manière permanente. Si sa Puissance atteint 0, l'esprit se dissipe (on ignore s'il est simplement chassé ou définitivement détruit). Un esprit souffrant de cette Faiblesse contrôlé par un magicien, ou qui se libère, ne perd sa Puissance qu'au rythme d'1 point par semaine.

L'Évanescence a également un effet secondaire : les formes astrales des esprits extraplanaires sont translucides et plus difficiles à détecter. Appliquez un modificateur de réserve de dés de -3 à tous les Tests d'Analyse astrale (voir *Visibilité astrale*, p. 111, *La Magie des Ombres* et *Perception astrale*, p. 191, *SR4A*) effectués à l'encontre de tels esprits sous leur forme astrale. Ce manque de substance leur permet également de traverser les barrières astrales avec une plus grande facilité (voir *Traverser les barrières*, p. 194, *SR4A*). Appliquez un modificateur de réserve de dés de +3 à l'esprit lors des tests appropriés.

Tous les effets de l'Évanescence sont annulés dès que l'esprit possède ou habite un réceptacle. S'il est chassé d'une façon ou d'autre du réceptacle, la forme astrale de l'esprit commence à se dissiper de nouveau.

Fragilité (ordinaire)

Les créatures souffrant de cette Faiblesse ont une capacité de résistance aux dommages réduite (que ce soit du fait

d'un organisme excessivement sensible ou d'une frêle structure squelettique). Pour chaque point d'indice de Fragilité, le Moniteur de condition de la créature est réduit de 2.

Sens réduits (ordinaire)

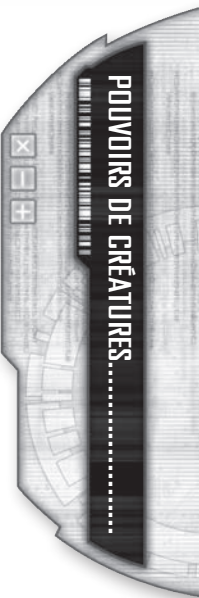
Un ou plusieurs des cinq sens de base de la créature sont limités dans leur efficacité. Les sens réduits fonctionnent généralement à la moitié de la portée ou de l'efficacité de la normale, mais une créature peut encore être davantage handicapée, même au point d'être dépourvue du sens en question.

Primitif (ordinaire)

Si les créatures douées de conscience sont capables d'interaction avec la société métahumaine, toutes les créatures conscientes ne sont pas pour autant suffisamment sophistiquées pour s'adapter à une société technologiquement évoluée. Certaines, tels que le naga et le triton, continuent à vivre dans leurs sociétés d'origine sans faire usage de la technologie métahumaine (bien que toutes les créatures conscientes soient en mesure d'apprendre à utiliser cette technologie). La faiblesse Primitif reflète ce phénomène et, en termes de jeu, fonctionne de la même manière que le défaut Primitif (p. 96, *SR4A*).

Vulnérabilité (ordinaire)

Les créatures souffrant d'une Vulnérabilité à une substance spécifique encaissent plus de dommages des armes faites de cette substance. Augmentez la Valeur de Dommages de toutes les attaques effectuées à l'aide de cette substance de 2. Les armes faites d'une substance à laquelle la créature est vulnérable ignorent les effets de toute Immunité que la créature pourrait posséder. Les dommages encaissés d'une substance à laquelle la créature est vulnérable ne peuvent être guéris par Régénération ou par magie.

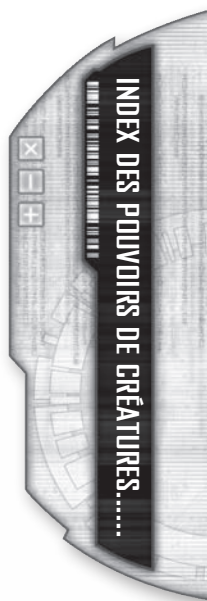


...INDEX DES CRÉATURES ET DES POUVOIRS...

Créatures

Afanc	159	Bison blanc	163	Crypteur fou	232
Agropelter	131	Blatte	102	Cubozoaire	92
Ahis	222	Blob	231	Cyberloup-garou	232
Aigle	102	Boobrie	106	Dakkaryne	195
Aigle empereur	131	Brochet cracheur	114	Dauphin	91
Aiglon, tonnerre	SR4A, 299	Brochet du diable	115	Dauphin des tempêtes	168
Albatros	102	Bunyip	117	Dauphin fantôme	106
Albatros flamboyant	105	Caméléon des sables	118	Dauphin lune	107
Alicanto	110	Canard	103	Démon	230
Alligator	99	Canari	103	Démon de Gila	111
Alufye	147	Castor	96	Diablotin	213
Amikuk	193	Castor fouisseur	132	Digits	224
Âne borax	194	Castor vorpal	187	Domovoï	208
Anguille électrique	92	Centaure	163	Dragon occidental	SR4A, 303
Annis noir	131	Cerbère	177	Dragon oriental	SR4A, 304
Anole	101	Chalicothère	188	Dragon, Grand	SR4A, 304
Antilope	95	Chameau	95	Drakon de feu	84
Anwuma Bavolé	148	Chasse sauvage, La	208	Drakon de glace	84
Apparitions	210	Chat cactus	188	Drakon marin	85
Arachnéen	213	Chat domestique	98	Dzoo-noo-qua	67
Araignée	102	Chat du mûrier	125	Each uisge	107
Araignée gamma	195	Chauve-souris pétrifiante	153	Ectoplasmes	210
Arboréen	213	Cheval	SR4A, 299	Ékyélébenlé	174
Arbre à fric	234	Cheval à bosses	177	Élan	95
Artnerwer	117	Cheval Ghazi	164	Éléphant	95
Asonwu	174	Chien	SR4A, 299	Enlaceur	153
Autruche	96	Chien de Gabriel	125	Esprit de l'air	SR4A, 302
Babouin	100	Chien de l'enfer	SR4A, 300	Esprit de l'eau	SR4A, 303
Baleine bleue	91	Chien de l'ombre	126	Esprit de l'homme	SR4A, 303
Bandersnatch	66	Chien domestique	94	Esprit de l'ombre	MdO, 142
Banshee	66	Chien sanguinaire	189	Esprit de la terre	SR4A, 303
Barbare à crête	152	Chimère	83	Esprit des bêtes	SR4A, 302
Barbouilleur	231	Chupacabra	66	Esprit des plantes	MdO, 95
Barghest	SR4A, 299	Cicak	207	Esprit du feu	SR4A, 303
Barracuda	92	Cobra	101	Esprit gardien	MdO, 93
Basilic	132	Cocatrix	165	Esprit guide	MdO, 94
Bastets	222	Cochon domestique	98	Esprit insecte	MdO, 146
Bâtards	223	Cogneur	207	Esprit ouvrier	MdO, 95
Bayard	162	Corbacs	223	Esprit toxique	MdO, 138
Bean sidhe	211	Corbeau des tempêtes	126	Faucheur	67
Béhémot	160	Corneille	103	Faucheuses	210
Bison	94	Crabe d'ombre	189	Faucon de Merlin	134
		Crapaud à pierre	165	Fenrir	135
		Crotale funeste	111	Fidéale	115

Flippers	224	Lycaon	94	Raton-voleur	130
Fomóraig	68	Lynx des brumes	178	Rebelle	232
Foudreœil	119	Lynx roux	99	Rémora corrosif	198
Fouineurs	224	Mammouth laineux	180	Renard	99
Fourmi de feu	102	Mammouth tentaculaire	190	Requin	SR4A, 299
Frobnitz	231	Mangouste vif-argent	175	Requin blanc, Grand	92
Furet	98	Manticore	139	Requin torpilleur	173
Furet du nouveau siècle	135	Mégalodon	170	Revenants	211
Gan	214	Meistersinger	172	Rhinocéros	96
Gargouille	128	Métakangourou	120	Rôdeur	231
Géocoucou Éveillé	119	Métamante	139	Roi Hiver	209
Girafe	95	Milan sanglant	150	Rokh	109
Glouton	98	Minoooh	233	Rokh, géant	157
Glouton, géant	136	Minotaure sauvage	123	Rongeur	70
Glueur	160	Molosse cornu	140	Sabgarifya (farasi bahari)	109
Gobelin	68	Mouche de Ghédé	161	Salamandre de Nimue	157
Gomatia	148	Mouton	98	Salamandre infernale	116
Gorgone	85	Munchkin	180	Sanglier	100
Goule	SR4A, 300	Mutaqua	69	Sanglier doré	145
Grand félin	SR4A, 299	Naga	SR4A, 300	Sangsu de mer	199
Grendel	68	Néogargouille	191	Sasquatch	SR4A, 300
Grenouille mémorielle	232	Néoptéroductyle	156	Satyre sauvage	158
Griffon	154	Néotortue luth	172	Scorpyrin	130
Grognon	122	Néphile géante d'Amazonie	151	Serpent à plumes	SR4A, 304
Guenaude	208	Netmare	233	Serpent-cerceau	146
Guépard	99	Nezumis	224	Serpent de mer	87
Guêpe noire	112	Nomade	212	Serpent des neiges	182
Gyre	136	Nosferatu	69	Serpent imitateur	146
Hamster	96	Novascorpion	112	Shedim	MdO, 149
Harpie	154	Novopossum	140	Silap inua	214
Heisenbug	232	Oiseau de feu	140	Singe vert	101
Héliodromus	196	Oiseau-tonnerre, géant	156	SINtaxeur	231
Hermine bouledogue	137	Olgoi-Khorkhol		Sirène	174
Hibou	103	– ver intestin mongol	196	Skyspy parashield	AUG, 153
Hibou crépusculaire	178	Orignal des neiges	181	Spectre de Brocken	212
Hibou oracle	154	Orque loup	197	Spectre des tempêtes	214
Hippopotame	95	Oryctérope	98	Stymphalien	162
Homard Abrams	169	Ours cornu	181	Stymphalien perversi	199
Homme-des-bois	214	Ours démon sauvage	193	Sybarites	224
Homme-oiseau	138	Ours grizzly	100	Tachypus	176
Homme vert	234	Pégase	168	Tarentelle	146
Horreur	231	Perroquet-bonzo	151	Tatou géant	114
Hydre	85	Phénix	142	Tému	152
Incube	128	Piasme	142	Tentacule	231
Jauchekafer	129	Pingouin	91	Tigre à dents de sabre	158
Juggernaut	166	Piranha	94	Tigre à dents cyber shiawase	AUG, 153
Kangourou	98	Pixie	143	Tigre de Tasmanie	177
Kappa	208	Poids lourd	232	Triton	SR4A, 301
Kiwig	150	Poisson rouge	90	Troglodyte	124
Koala vampire	69	Porc-épic archer	143	Tungak	212
Kokopelli	208	Poulpe	91	Vache de l'enfer	192
Kraken	170	Pricuricu	144	Vache domestique	95
Lémurien	101	Profanateur	212	Vampire	SR4A, 301
Leprechaun	209	Protèle nord-américain	121	Veilleur	SR4A, 303
Leshy	138	Putrifouine	144	Ver des roches	124
Léviathan	SR4A, 304	Python	101	Vipère aboyeuse	159
Lézard de Lambton	116	Raie de la nuit	108	Wapiti grand-père	182
Lézard des roches	119	Raie du diable	173	Wendigo	SR4A, 301
Licorne	166	Raie Manta	92	Wodewose	147
Licorne des mers	170	Rampeuse des ombres	121	Wolpertinger (lièvre cornu)	192
Lindorm	86	Rat brun	96	Wombat fousseur	122
Lindorm ancien	87	Rat de laboratoire	191	Wyverne	87
Lion de mer	91	Rat du démon	129	Yantra	233
Loup	SR4A, 299	Rat du diable	SR4A, 300	Zèbre	95
Loup-garou	69	Raton-laveur	99	Zibeline électrique	183



Pouvoirs

Accident		
Acmé	241	
Anaphylaxie	<i>UW</i> , 175	
Anthropomorphisme	241	
Arme naturelle	249	
Armure	236	
Armure mystique	239	
Armure renforcée	241	
Assaut	241	
Attaque élémentaire	<i>UW</i> , 151	
Aura de mort	241	
Aura énergétique	242	
Branchies	241	
Butoir	239	
Camouflage adaptatif	<i>UW</i> , 154	
Camouflage d'aura	239	
Camouflage numérique	242	
Chape d'ombre	249	
Charme féérique	242	
Cléromancie	242	
Code venimeux	<i>UW</i> , 151	
Collage	250	
Coloration adaptative	242	
Compulsion	242	
Conditionnement résonnant	242	
Confusion	<i>UW</i> , 151	
Conscience	242	
Conscience collective	242	
Contrôle animal	242	
Contrôle de focus	242	
Contrôle météorologique	242	
Couleur adaptative	242	
Crédit	<i>GdR</i> , 83	
Datavore	<i>UW</i> , 154	
Déni	<i>UW</i> , 175	
Déplacement chthonien	<i>UW</i> , 155	
Diagnostic	243	
Disparition	250	
Dissimulation	243	
Dissimulation holographique	243	
Distorsion	250	
Distribution de probabilités	<i>UW</i> , 175	
Divination	<i>UW</i> , 151	
Domaine personnel	243	
Draconique	243	
Drain d'énergie	243	
Drain d'énergie (Karma)	243	
Drain d'Essence	<i>MdO</i> , 107	
Drain de Résonance	244	
Échange de réceptacle	<i>UW</i> , 175	
Empathie	<i>MdO</i> , 107	
Engloutissement	244	
Engloutissement	244	
E-ruche	<i>MdO</i> , 97	
Étincelles	250	
Expertise	<i>UW</i> , 175	
Faible de Résonance	<i>UW</i> , 151	
Forme astrale	<i>UW</i> , 154	
Forme brumeuse	245	
Forme changeante	245	
Forme changeante	245	
Forme métahumaine	<i>MdO</i> , 106	
Forme réaliste	245	
Forme réaliste	246	
Forme réaliste	<i>MdO</i> , 97	
Garde	246	
Garde magique	246	
Gremlins	246	
Habitation	250	
Hurllement paralysant	<i>MdO</i> , 97	
Imitation	246	
Imitation virtuelle	246	
Immunité	246	
Infection		246
Influence		246
Lien mental		246
Marquage		251
Matérialisation		247
Mouvement		247
Mutagène		247
Nature duale		247
Octroi		<i>MdO</i> , 98
Pacte de Résonance		251
Pacte spirituel		247
Parallélisme		251
Pattes d'araignée		239
Pestilence		239
Pétrification		247
Peur		247
Portail astral		<i>MdO</i> , 98
Possession		247
Projection astrale		<i>MdO</i> , 106
Projection de substance		239
Projection de substance - encre		239
Projection de substance - fluide de sconse		240
Projection de substance - soie d'araignée		240
Projection sonore		247
Psychokinésie		247
Recherche		248
Reflet du désir		248
Régénération		248
Renfort		252
Résistance au bannissement		248
Richesse		248
Roque		<i>UW</i> , 151
Salive corrosive		248
Sécrétions corrosives		248
Séisme		248
Sens accrus		240
Sens accrus - détection de chaleur		240
Sens accrus - sens de l'orientation		240
Sens accrus - sens EM		240
Sens accrus - écholocalisation		240
Sens magique		248
Silence		249
Siphon		<i>UW</i> , 175
Sort inné		249
Souffle nocif		249
Souillure		249
Suppression		252
Surtension		<i>UW</i> , 175
Techno-avantage [Écho]		252
Tempête		249
Toucher paralysant		249
Traceroute		252
Transfert		<i>UW</i> , 152
Tromperie		252
Tunnel		252
Venin		241
Vie cachée		249
Virulence		<i>UW</i> , 175
Voracité		249
Faiblesses		
Allergie		252
Évanescence		252
Exigence alimentaire		252
Fragilité		253
Perte d'Essence		252
Primitif		253
Sens réduits		253
Sommeil induit		<i>GdR</i> , 83
Vulnérabilité		253
Vulnérabilité ordinaire		<i>GdR</i> , 83