

CREATURES

Table des matières

Pouvoirs de créatures....3
Allergie....3
Enflammé....3
Maladie....3
Risque d'enflammer....3
Trempé....3
Créatures urbaines....4
Chat du mûrier....4
Chien de Gabriel....5
Chien de l'ombre....6
Corbeau des tempêtes....6
Jauchekafer....7
Raton voleur....7
Scorpyrin....8

POUVOIRS DE CREATURES

Cette aide de jeu a pour objectif de donner des exemples concernant l'utilisation de pouvoirs de créature qui ne sont pas détaillés dans les règles.

ALLERGIE

Quand elle est en contact avec l'allergène, la créature subit une réaction allergique (éternuements, démangeaisons, larmes, éructions cutanées, etc.). Elle subit alors un **désavantage** à certains tests ou des **dégâts augmentés** de +1 ou +2 dans le cas d'une arme. Dans tous les cas, elle cherche à s'éloigner de l'allergène.

ENFLAMMÉ

Une créature enflammée a un **désavantage** à toutes ses actions si elle essaie de faire quoi que ce soit d'autre que de s'éteindre. Pour cela, elle réussit automatiquement si elle y consacre une action et qu'elle a un moyen d'éteindre le feu (eau, couverture, extincteur, etc.), sinon, elle doit réussir un test d'Athlétisme (avec désavantage).

De plus, elle subit une **blessure légère** tous les rounds, ou tous les 2-3 rounds (ou plus) si elle porte des protections ou que le feu est faible.

MALADIE

Une créature malade subit un **désavantage** à la plupart de ses tests.

RISQUE D'ENFLAMMER

Une aura de feu risque d'enflammer les adversaires qui réussissent une attaque en mêlée contre la créature. Voici différentes propositions pour gérer ce risque :

- Chaque attaque réussie enflamme l'attaquant.
- Chaque attaque réussie infligeant une blessure, enflamme l'attaquant.
- Pour chaque attaque réussie le MJ lance un D6, et sur un score déterminé par lui (4+ par exemple), l'attaquant est enflammé.

TREMPÉ

Une créature trempée :

- Subit un malus à ses tests d'**athlétisme** si elle est habillée.
- Subit des dégâts d'**électricité** augmentés (de +1 ou +2).
- A un avantage contre les attaques visant à la **saisir** si le liquide est **gras** (de l'huile par exemple).

CREATURES URBAINES

Ce chapitre contient des créatures urbaines existant dans les versions précédentes et « oubliées » dans le supplément Nature sauvage pour SR6 et SRA2.

CHAT DU MÛRIER

(Felis nigra)

Le chat du mûrier est une créature Éveillée qui ressemble à n'importe quel chat européen, tant dans son physique que son habitat et son régime alimentaire, avec toutefois une masse moyenne avoisinant les 15 kilogrammes.

Le chat du mûrier préfère vivre en ville et a une préférence alimentaire pour les produits transformés. Ce sont des créatures très sociables dont la société comporte des rangs. Ils ne se déplacent pas en meute mais ils participent à des groupements sociaux rassemblant de dix à quinze chats.

Le chat du mûrier est connu pour se déplacer plus vite qu'un chat classique, ainsi que pour projeter des images menaçantes. Ces illusions sont abstraites mais effrayantes. Il est capable d'influencer les métahumains pour qu'ils lui fournissent nourriture ou abri.

FOR	AGI	VOL	Log	CHA
1	3	2	2	2

COMPÉTENCES

- Athlétisme 2 (2+F, RR 0)
  - Défense à distance 3 (2+A, RR 0)
- Combat rapproché 3 (3+A, RR 0)
- Perception 2 (2+L, RR 0)
- Furtivité 3 (2+A, RR 0)
- Influence 3 (2+C, RR 1)
- Survie 2 (2+V, RR 0)

ATOUTS

- Vision nocturne.
- Armure naturelle 2
- Pelage électrochrome : peut choisir la couleur et les motifs de son pelage.
- Mouvement : peut effectuer deux déplacements par narration.
- Compulsion : permet de contraindre une cible à accomplir une action. Nécessite un test de Charisme + Influence contre un seuil égal à Volonté + Logique de la cible.
  RR 1 aux tests d'Influence (compulsion).
- Psychokinésie : permet de déplacer des petits objets par la pensée, à portée courte.
- Cauchemard (sort inné, test opposé contre Volonté) : vision d'horreur.
- Sens du combat sort inné) : avantage aux tests de Combat rapproché et d'Athlétisme (défense à distance).
- Fragile : -2 cases de blessure légère.

ARMES

- Crocs / Griffes VD 1 [OK/—/—/—]

SEUILS DE BLESSURE – / ❑ / ❑

- Combativité faible
- Physiques 3/6/9
- Mentales 2/5/8

CHIEN DE GABRIEL

(Canis mutabilis)

Ce gros chien mesure 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. C'est un animal fin et très musclé doté de longues pattes se terminant par des griffes pouvant mesurer plus d'un centimètre. Leurs faciès ont un aspect troublant, terriblement métahumain.

Le chien de Gabriel est un prédateur nocturne. Il demeure souvent dans des bâtiments abandonnés. Leurs proies de prédilection sont les petits animaux urbains.

Chasseur généralement solitaire, ce chien compte sur sa furtivité et son excellente vision nocturne. 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. Lorsque la lune est pleine, les chiens de Gabriel se rassemblent en meutes comprenant de cinq à quinze membres qui rejettent leurs 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.

FOR	AGI	VOL	Log	CHA
4	4	2	2	3

COMPÉTENCES

- Athlétisme 4 (6+F, RR 0)
  - Course 5 (8+F, RR 0)
  - Défense à distance 4 (6+A, RR 0)
- Combat rapproché 3 (4+A, RR 0)
  - Crocs 4 (6+A, RR 0)
- Furtivité 4 (5+A, RR 0)
  - Physique 7 (7+A, RR 2)
- Perception 3 (4+L, RR 0)
  - Physique 6 (6+L, RR 2)
- Influence 2 (1+C, RR 0)
- Survie 3 (3+V, RR 0)

ATOUTS

- Sens accrus (trait) : Vision thermographique RR 2 aux tests de Perception (physique).
- Cuir épais (trait) 3
- Mouvement : peut effectuer deux déplacements par narration.
- Dissimulation : RR 2 aux tests de Furtivité (Physique).
- Masque (sort inné, test opposé contre Perception) : apparence métahumaine.
- Allergie : lumière du soleil, Légère.

ARMES

- Crocs / Griffes VD 4 [OK/—/—/—]

SEUILS DE BLESSURE ❑ ❑ / ❑ / ❑

- Combativité forte
- Physiques 7/10/13
- Mentales 2/5/8

CHIEN DE L'OMBRE

(Canis umbrae)

Cet énorme chien Éveillé mesure 1 mètre 20 au garrot pour une masse pouvant dépasser les 60 kilogrammes. Lorsqu'il est visible il arbore un pelage gris foncé parsemé de taches noires. Ce chien est un prédateur nocturne chassant en meute comprennant jusqu'à douze membres. Ils s'attaquent habituellement aux mammifères d'une masse inférieure à 50 kilogrammes mais sont capables d'abattre du gibier bien plus gros. La hiérarchie au sein de la meute est semblable à celle des meutes de loup gris.

Ils vivent toujours dans une tanière qui les abrite du soleil et où ils passent la journée. La meute s'installe dans une partie dépeuplée d'une ville métahumaine.

FOR	AGI	VOL	Log	CHA
3	2	2	2	2

COMPÉTENCES

- Athlétisme 4 (6+F, RR 0)
  - Course 5 (8+F, RR 0)
  - Défense à distance 4 (6+A, RR 0)
- Combat rapproché 3 (4+A, RR 0)
  - Crocs 4 (6+A, RR 0)
  - [si obscurité 6 (6+A, RR 2)]
- Furtivité 3 (5+A, RR 0)
  - Physique 5 (6+L, RR 1)
  - [si obscurité 7 (6+L, RR 3)]
- Perception 3 (4+L, RR 0)
  - Physique 5 (6+L, RR 1)
- Influence 2 (1+C, RR 0)
- Survie 3 (3+V, RR 0)

ATOUTS

- Sens accrus (trait) : Vision nocturne RR 1 aux tests de Perception (physique).
- Cuir épais (trait) 3
- Mouvement : peut effectuer deux déplacements par narration.
- Silence : RR 1 aux tests de Furtivité (discrétion physique).
- Chape d'ombre : permet de se fondre dans les ombres, RR 2 aux tests de Furtivité (discrétion physique) et Combat rapproché dans l'obscurité.
- Allergie : lumière du soleil, Grave.

ARMES

- Crocs / Griffes VD 4 [OK/—/—/—]

SEUILS DE BLESSURE ❑ ❑ / ❑ / ❑

- Combativité forte
- Physiques 6/9/12
- Mentales 2/5/8

CORBEAU DES TEMPÊTES

(Corvus procellae)

Variante Éveillée du grand corbeau (Corvus corax), le corbeau des tempêtes peut avoir une envergure dépassant 1 mètre 50 pour une masse allant jusqu'à 800 grammes.

Les corbeaux des tempêtes se rencontrent généralement au sein d'une volée. Lorsqu'une volée comporte plus de 10 spécimens, les talents magiques limités des corbeaux des tempêtes se mêlent et sont partagés. La volée devient alors une seule entité de nature duale qui gagne la capacité de contrôler les conditions météorologiques.

FOR	AGI	VOL	Log	CHA
1	3	2	2	2

COMPÉTENCES

- Athlétisme 3 (4+F, RR 0)
  - Défense à distance 4 (6+A, RR 0)
  - Vol 3 (6+F, RR 0)
- Combat rapproché 3 (4+A, RR 0)
- Furtivité 3 (3+A, RR 0)
- Perception 3 (4+L, RR 0)
  - Physique 4 (6+L, RR 0)
- Influence 2 (1+C, RR 0)
- Survie 3 (3+V, RR 0)

ATOUTS

- Nature duale (volée 10+ uniquement) : toujours présent sur les plans physiques et astraux.
- Conscience collective : peut communiquer avec les autres membres de son espèce de façon subconsciente.
- Contrôle météorologique (volée 10+ uniquement) : contrôle les conditions météorologiques.
- Fragile : -1 case de blessure légère.

ARMES

- Bec et Serres VD 1 [OK/—/—/—]

SEUILS DE BLESSURE ❑ / ❑ / ❑

- Combativité faible
- Physiques 4/7/10
- Mentales 2/5/8

JAUCHEKAFER

(Lucanis fimus)

Le jauchekafer (de l'allemand jauchekäfer signifiant « scarabée du purin ») est un gros coléoptère noir de 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.

Le jauchekafer est un charognard se nourrissant de charogne et de déchets toxiques. 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, certains d'entre eux se sont échappés et peuvent à présent être trouvés dans les égouts, les décharges et les terres en friche. Certains produits chimiques provoquent un comportement agressif anormal chez ces coléoptères.

FOR	AGI	VOL	Log	CHA
1	2	2	2	1

COMPÉTENCES

- Athlétisme 3 (4+F, RR 0)
  - Défense à distance 4 (6+A, RR 0)
  - Vol 3 (6+F, RR 0)
- Combat rapproché 3 (4+A, RR 0)
- Furtivité 3 (3+A, RR 0)
- Perception 3 (4+L, RR 0)
- Influence 2 (1+C, RR 0)
- Survie 3 (3+V, RR 0)

ATOUTS

- Pattes d'araignée : le jauchekafer peut marcher sur les murs et plafonds.
- Conscience collective : peut communiquer avec les autres membres de son espèce de façon subconsciente.
- Immunité aux pathogènes et toxines.

ARMES

- Morsure VD 2 [OK/—/—/—]

SEUILS DE BLESSURE ❑ ❑ / ❑ / ❑

- Combativité faible
- Physiques 4/7/10
- Mentales 2/5/8

RATON VOLEUR

(Procyon latri)

Le raton-voleur ressemble à un gros spécimen de raton laveur ordinaire mais dont les membres antérieurs allongés se terminant par des mains aux pouces opposables entièrement fonctionnels.

Ils sont attirés par tout ce qui brille et scintille, et sont principalement nocturnes. Ils sont capables de se servir d'outils simples.

Les ratons-voleur solitaires se déplacent souvent en groupes familiaux comprenant jusqu'à sept membres.

FOR	AGI	VOL	Log	CHA
2	3	2	2	2

COMPÉTENCES

- Athlétisme 3 (4+F, RR 0)
  - Défense à distance 4 (6+A, RR 0)
- Combat rapproché 3 (2+A, RR 0)
- Furtivité 3 (3+A, RR 0)
  - Physique 4 (5+A, RR 0)
  - Crochetage 4 (5+A, RR 0)
- Perception 3 (4+L, RR 0)
  - Physique 4 (6+L, RR 0)
- Influence 2 (1+C, RR 0)
- Survie 3 (3+V, RR 0)

ATOUTS

- Vision nocturne.

ARMES

- Morsure VD 2 [OK/—/—/—]

SEUILS DE BLESSURE ❑ ❑ / ❑ / ❑

- Combativité faible
- Physiques 4/7/10
- Mentales 2/5/8

SCORPYRIN

(Euscorpius igneus)

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. Le scorpyrin est nocturne et se nourrit d'arthropodes et d'insectes.

Le scorpyrin forme une espèce suffisamment commune pour que les mégacorporations s'en soient servie comme d'une première ligne de défense. Si le scorpyrin est plutôt prompt à éviter les métahumains, Universal Omnitech a développé une phéromone qui rend fous de rage les scorpyrins.

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.

FOR	AGI	VOL	Log	CHA
1	3	2	2	2

COMPÉTENCES

- Athlétisme 2 (3+F, RR 0)
  - Défense à distance 4 (5+A, RR 0)
- Combat rapproché 3 (2+A, RR 0)
- Furtivité 3 (3+A, RR 0)
  - Physique 4 (5+A, RR 0)
- Perception 3 (4+L, RR 0)
  - Physique 4 (6+L, RR 0)
- Influence 2 (1+C, RR 0)
- Survie 3 (3+V, RR 0)

ATOUTS

- Vision nocturne.
- Pattes d'araignée : le scorpyrin peut marcher sur les murs et plafonds.
- Fragile : -1 case de blessure légère, -1 case de blessure grave.

ARMES

- Morsure VD 1 [OK/—/—/—] venin : en cas d'attaque réussie, la cible subit un désavantage à toutes ses actions et subit une blessure légère toutes les (Force) narrations.

SEUILS DE BLESSURE ❑ / – / ❑

- Combativité faible
- Physiques 4/7/10
- Mentales 2/5/8