

Ces règles complètent et précisent Les Métacréatures et le Companion Shadowrun 3.

## POUVOIRS

Cela ajoute des pouvoirs « naturels » aux Zoocanthropes qui sont équivalents à ceux des adeptes ou d'objets technologiques.

Zoocanthrope	Forme humaine	Forme animale
<b>Aigle</b>	Vue et Ouïe améliorées, Zoom optique 2	Vol, Zoom optique 3, Ouïe et Vue améliorées
<b>Loup</b>	Odorat, Vue et Ouïe améliorés	Odorat, Vue et Ouïe améliorés
<b>Ours</b>	Odorat, Vue et Ouïe améliorés	Odorat, Vue et Ouïe améliorés
<b>Phoque</b>	Vue et Ouïe améliorées	Vue et Ouïe améliorées
<b>Renard</b>	Odorat, Vue et Ouïe améliorés	Odorat, Vue et Ouïe améliorés
<b>Tigre</b>	Odorat, Vue et Ouïe améliorés, Vision nocturne	Odorat, Vue et Ouïe améliorés, Vision nocturne
<b>Warek (Léopard)</b>	Odorat, Vue et Ouïe améliorés, Vision nocturne	Odorat, Vue et Ouïe améliorés, Vision nocturne

## LES COMPETENCES EN GENERAL

Les compétences suivies d'un nombre sont gratuites jusqu'à ce nombre, après, leur coût est divisé par 2. Quand une spécialité est indiquée (en italique), seule cette spécialité possède un coût divisé par 2. Les compétences mettant en jeu le physique de la créature doivent être prises séparément (ex. : Athlétisme doit être pris séparément pour la forme humaine et pour la forme animale, comme les attributs physiques)

## COMPETENCES PHYSIQUES

Le coût des compétences suivantes est divisé par 2 pour un Zoocanthrope :

Zoocanthrope	Compétences sous forme humaine	Compétences sous forme animale
<b>Aigle</b>	Athlétisme, <i>Réception de chute</i> 2, Etiquette La Rue	Vol 5, Combat en vol 4, Combat animal 2
<b>Loup</b>	Athlétisme, Combat à mains nues, Etiquette La Rue	Athlétisme 4, Combat animal 4, Furtivité 2
<b>Ours</b>	Athlétisme, Combat à mains nues, Etiquette La Rue	Athlétisme 2, Combat animal 4
<b>Phoque</b>	<i>Natation</i> 2, Combat sous-marin 2, Etiquette La Rue	<i>Natation</i> 5, Combat animal 2, Combat sous-marin 4, Plongée 2
<b>Renard</b>	Athlétisme, Combat à mains nues, Etiquette La Rue	Athlétisme 4, Combat animal 3, Furtivité 3
<b>Tigre</b>	Athlétisme, Combat à mains nues, Etiquette La Rue	Athlétisme 4, Combat animal 4, Furtivité 3
<b>Warek (Léopard)</b>	Athlétisme, Combat à mains nues, Etiquette La Rue	Athlétisme 4, Combat animal 4, Furtivité 3

### Combat en vol

Les dommages de ces attaques sont physiques et non étourdissants.  
Spécialités : Coup de bec, Serres, Attaque en piqué (Puissance +2)

### Combat Animal

Les dommages de ces attaques sont physiques et non étourdissants.  
Spécialités : Morsure (ou Coup de bec), Griffes (ou Serres)

### Athlétisme

La compétence Athlétisme des Zoocanthropes sous forme animale est à traiter comme une nouvelle compétence. Elle ne peut être utilisée que sous forme animale et ne comprend que les spécialités suivantes : Course, Escalade, Saut, Evasion et Natation, Endurance, Réception de chute (dés à ajouter lors du test de chute).

### Combat à mains nues

Si la règle sur les arts martiaux du Canon Companion est utilisée, cette compétence ne peut correspondre qu'à Bagarre. Les Zoocanthropes ne pratiquent pas naturellement les arts martiaux humains.

## COMPETENCES MENTALES

Les compétences suivantes ont un coût divisé par 2 pour un Zoocanthrope. Les compétences suivies d'un nombre sont gratuites jusqu'à ce nombre, après, leur coût est divisé par 2. Quand une spécialité est indiquée (en italique), seule cette spécialité possède un coût divisé par 2. Les compétences mentales sont valables pour les deux formes (humaine et animale).

Zoocanthrope	Compétence mentale
Aigle	Lecture d'aura 2
Loup	Lecture d'aura 2, <i>Intimidation physique 2</i>
Ours	Lecture d'aura 2, <i>Intimidation physique 2</i>
Phoque	Lecture d'aura 2, <i>Intimidation physique 2</i>
Renard	Lecture d'aura 3
Tigre	Lecture d'aura 2, <i>Intimidation physique 2</i>
Warek (Léopard)	Lecture d'aura 2, <i>Intimidation physique 2</i>

## CONNAISSANCES

Les connaissances suivantes ont un coût divisé par 2 pour un Zoocanthrope :

Zoocanthrope	Connaissance
Aigle	Vie sauvage 3, Survie en milieu naturel 4
Loup	Vie sauvage 5, Survie en milieu naturel 4
Ours	Vie sauvage 3, Survie en milieu naturel 4
Phoque	Vie sauvage 4, Survie en milieu naturel 4
Renard	Vie sauvage 3, Survie en milieu naturel 4
Tigre	Vie sauvage 3, Survie en milieu naturel 4
Warek (Léopard)	Vie sauvage 3, Survie en milieu naturel 4

### Vie sauvage

Cette connaissance comprend tout ce qu'un animal peut savoir sur son environnement et la vie sociale de ses semblables.

### Survie en milieu naturel

Cette compétence permet au Zoocanthrope de trouver un point d'eau, savoir ce qu'il peut manger etc. dans son environnement naturel (en dehors le MJ peut appliquer un malus allant de +1 à +6 au seuil de réussite).

### Langages

Les Zoocanthropes parlent leur langage animal (sous forme animale) à un niveau égal à leur intelligence divisé par 2 (arrondi à l'inférieur).

## POUVOIRS D'ADEPTES

Les pouvoirs d'adepte suivant ne sont utilisables que sous forme humaine : Augmentation d'Attribut, Mains de Feu, Mains Tueuses, Réaction améliorée et Réflexes Améliorés.

## RAPPELS DU COMPANION

### Coût de création d'un Zoocanthrope :

Avec le système des priorités : Race = C ; Ressources = A (B si magicien complet) ; Quelque soit la priorité assignée aux ressources, le Zoocanthrope ne possède que 5 000 ¥.

Avec le système de points, un Zoocanthrope coûte 25 points. Il ne peut pas assigner de points en ressources (donc soit 0 et 5 000 ¥ soit -5 et 500 ¥)

### Attributs :

Les points pour les Attributs physiques sont répartis séparément pour chaque forme. Essence = 8 (Magie = 6)

### Connaissances :

Les Zoocanthropes ne possèdent que Intelligence x 3 points à répartir dans les compétences de connaissance.

### Langues :

Les Zoocanthropes ne possèdent que Intelligence points à répartir dans les langues.

### Capacités :

Nature duale, régénération, pas de contact gratuit (pour en avoir il faut les acheter avec des nuyens ou des points de création), nature bestiale, allergie grave et vulnérabilité à l'argent, rejet du cyberware.

Table des modificateurs d'Attributs pour les Zoocanthropes			
Race	Mental	Forme Humaine	Forme Animale
<b>Aigle</b>	Cha +1, Int +1	Rap +1, Course x4	For +2, Rap +2, Réa +1, Initiative +1d6 en vol, Dommages à Puissance +1 et Niveau+1, Vol x5
<b>Loup</b>	Cha +1	Con +1, For +1, Course x4	Con +2, Rap +1, For +1, Réa +1, Initiative +1d6, Dommages à Puissance +1, Course x5
<b>Ours</b>	-	Con +2, For +1, Course x4	Con +4, Rap +1, For +4, Réa +1, Allonge +1, Armure Dermale (Con+1), Dommages à Puissance +1 et Niveau+1, Course x4
<b>Phoque</b>	Cha +1	Con +1, For +1, Course x4	Con +2, Rap +1, For +1, Réa +1, Initiative +1d6 (nage), Natation x4
<b>Renard</b>	Cha +2, Int +1, Vol +1	Course x4	Rap +1, Réa +1, Initiative + 1d6, Course x5
<b>Tigre</b>	-	Con +1, Rap +1, For +1, Course x4	Con +3, Rap +2, For +3, Réa +1, Allonge +1, Initiative +2d6, Dommages à Puissance +1 et Niveau+1, Course x5
<b>Warek</b>	Cha +1	Con +1, For +1, Course x4	Con +2, Rap +1, For +1, Réa +1, Initiative +2d6, Dommages à Puissance +1 et Niveau +1, Course x5

Limites raciales (Attribut maximum) pour les Zoocanthropes							
Attribut	Aigle	Loup	Ours	Phoque	Renard	Tigre	Warek
<b>Constitution (A)</b>	6 (9)	7 (11)	11 (17)	8 (12)	6 (9)	10 (15)	7 (11)
<b>Constitution (H)</b>	6 (9)	7 (11)	8 (12)	7 (11)	6 (9)	7 (11)	7 (11)
<b>Rapidité (A)</b>	8 (12)	6 (9)	6 (9)	6 (9)	7 (11)	7 (11)	6 (9)
<b>Rapidité (H)</b>	7 (11)	6 (9)	6 (9)	6 (9)	6 (9)	7 (11)	6 (9)
<b>Force (A)</b>	8 (12)	6 (9)	11 (17)	6 (9)	6 (9)	10 (15)	7 (11)
<b>Force (H)</b>	6 (9)	7 (11)	7 (11)	7 (11)	6 (9)	7 (11)	7 (11)
<b>Charisme</b>	7 (11)	7 (11)	6 (9)	7 (11)	8 (12)	6 (9)	7 (11)
<b>Intelligence</b>	7 (11)	6 (9)	6 (9)	6 (9)	7 (11)	6 (9)	6 (9)
<b>Volonté</b>	6 (9)	6 (9)	6 (9)	6 (9)	7 (11)	6 (9)	6 (9)

A = forme animale

H = forme humaine

## NOUVEAUX ZOOCANTHROPES

### Chat

On trouve les Zoocanthropes chats dans tout l'hémisphère Nord. Yeux de chat et/ou réfléchissants sont un trait commun sous forme humanoïde. Sous forme humanoïde, ils gardent leur queue de chat et s'habillent souvent de longs manteaux et de robes.. Ils disposent généralement de facultés magiques, plus précisément de sorts d'illusion et de manipulation

### Dauphin

On trouve les Zoocanthropes dauphins dans toutes les eaux côtières du monde. Sous forme humanoïde, ils sont quasiment imberbe et se rasent couramment le crâne. Ils font couramment usage de magie. Ils ont une Aptitude (voir Companion) à combattre les requins et Zoocanthropes requins qu'ils détestent féroceement.

### Hyène

On trouve les Zoocanthropes hyènes sur le continent africain, dans les savanes. Sous forme humanoïde, ils possèdent un rire particulièrement agaçant. Ils disposent rarement de capacités magiques.

### Requin

On trouve les Zoocanthropes requins dans toutes les eaux côtières chaudes du monde. Sous forme humanoïde, ils possèdent une dentition exceptionnellement pointue qui repousse rapidement en cas de casse ; leur bouche est plus grande que la moyenne. Ils sont carnivores. Ils sont frappés de Folie Marine (voir Companion). Ils disposent rarement de capacités magiques. Leur forme animale ne leur permet pas de respirer à l'air libre, le requin n'est pas un mammifère.

Table des modificateurs d'Attributs pour les Zoocanthropes			
Race	Mental	Forme Humaine	Forme Animale
<b>Chat</b>	Cha +1, Int +1	Rap +1, Course x4	Rap +2, Réa +1, Initiative +2d6, Course x5
<b>Dauphin</b>	Cha +1, Int +1	Rap +1, Course x4	Con +1, Rap +2, For +1, Réa +1, Initiative +1d6 (nage), Dommages à Puissance +1, Natation x5
<b>Hyène</b>	Int +1	Con +1, Rap +1, Course x4	Con +2, Rap +1, For +1, Réa +1, Initiative +1d6, Course x5
<b>Requin</b>	-	Con +2, For +2, Course x4	Con +3, Rap +1, For +4, Réa +1, Initiative +1d6 (nage) , Armure Dermale (Con+2), Dommages à Puissance +2 et Niveau +2, Natation x4

Limites raciales (Attribut maximum) pour les Zoocanthropes				
Attribut	Chat	Dauphin	Hyène	Requin
Constitution (A)	6 (9)	7 (11)	8 (12)	9 (14)
Constitution (H)	6 (9)	6 (9)	7 (11)	8 (12)
Rapidité (A)	8 (12)	8 (12)	7 (11)	7 (11)
Rapidité (H)	7 (11)	7 (11)	7 (11)	6 (9)
Force (A)	6 (9)	6 (9)	7 (11)	10 (15)
Force (H)	6 (9)	7 (11)	6 (9)	7 (11)
Charisme	7 (11)	7 (11)	6 (9)	6 (9)
Intelligence	7 (11)	7 (11)	7 (11)	6 (9)
Volonté	6 (9)	6 (9)	6 (9)	6 (9)

A = forme animale

H = forme humaine

Zoocanthrope	Forme humaine	Forme animale
Chat	Odorat, Vue et Ouïe améliorés, Vision nocturne	Odorat, Vue et Ouïe améliorés, Vision nocturne
Dauphin	Odorat, Vue et Ouïe améliorés	Odorat, Vue et Ouïe améliorés
Hyène	Odorat, Vue et Ouïe améliorés	Odorat, Vue et Ouïe améliorés
Requin	Odorat et Ouïe améliorés	Odorat et Ouïe améliorés

Zoocanthrope	Compétences sous forme humaine	Compétences sous forme animale
Chat	Athlétisme, Combat à mains nues, Etiquette La Rue, Furtivité	Athlétisme 4, Combat animal 4, Furtivité 4
Dauphin	Natation 2, Combat sous-marin 2, Etiquette La Rue	Natation 5, Combat sous-marin 4, Plongée 3
Hyène	Athlétisme, Combat à mains nues, Etiquette La Rue	Athlétisme 4, Combat animal 3, Furtivité 3
Requin	Natation 2, Combat sous-marin 2, Etiquette La Rue	Natation 5, Combat sous-marin 5, Plongée 2

Zoocanthrope	Compétence mentale
Chat	Lecture d'aura 2, <i>Intimidation physique 2</i>
Dauphin	Lecture d'aura 2
Hyène	Lecture d'aura 2, <i>Intimidation physique 2</i>
Requin	Lecture d'aura 2

Zoocanthrope	Connaissance
Chat	Vie sauvage 4, Survie en milieu naturel 4
Dauphin	Vie sauvage 4, Survie en milieu naturel 4
Hyène	Vie sauvage 4, Survie en milieu naturel 5
Requin	Vie sauvage 3, Survie en milieu naturel 3