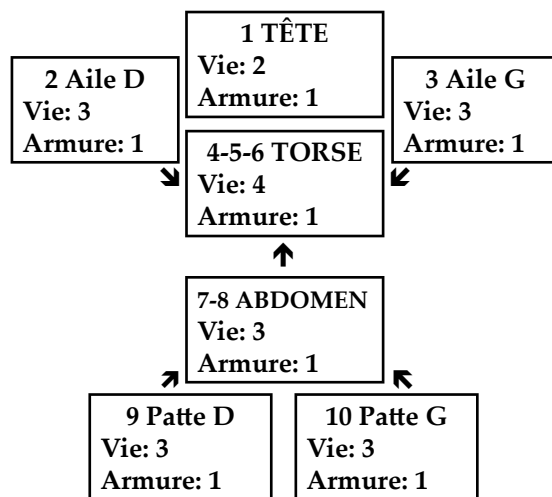


# CREATURES NATURELLES

## AIGLE

Les caractéristiques suivantes sont aussi valables pour un aigle royal que tout autre rapace de grande taille. En d'autre terme elles s'accordent avec tout oiseau de proie capable de représenter un danger pour l'homme. Même si la France du XIX<sup>ième</sup> siècle n'est pas le Moyen Age, les rapaces, petits comme grands, sont encore très présents dans les campagnes et la chasse au faucon est encore pratiquée.

ADRESSE	6
COURAGE	5
ENDURANCE	3
FORCE	2
PSYCHISME	1
VITESSE	7
INITIATIVE	12
TOLERANCE	3



**Armure** : 1, Epaisseur des plumes.  
**Compétences** : Attaque au contact 5, Esquive 5.  
**Bec et serres** : +2 à la Force au moment des dégâts.

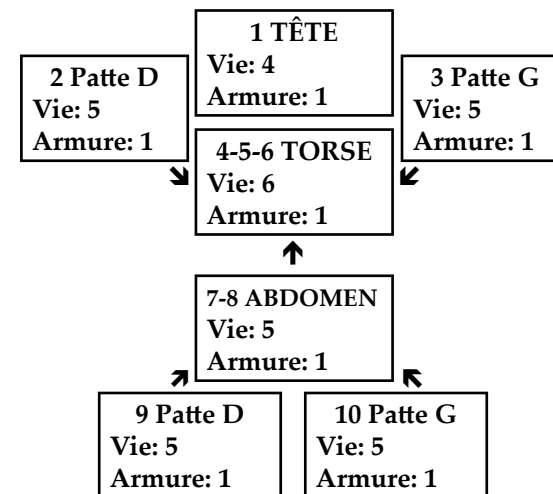
## BABOUIN

Singe cynocéphale (à tête de chien) à membres courts et à longue queue.

Ces singes peuvent vivre aussi bien en savane qu'en forêt. Ils vivent dans des troupes pouvant rassembler plusieurs dizaines de membres, voire, plus rarement, plus d'une centaine. Ils sont généralement peu agressifs, mais les mâles adultes des troupes peuvent devenir violents si le groupe semble menacé. Les mâles adultes représentent environ le tiers d'une horde.

On ne peut normalement pas en trouver en Europe, mais les joueurs sont de grands voyageurs et tout est possible.

ADRESSE	6
COURAGE	3
ENDURANCE	4
FORCE	4
PSYCHISME	1
VITESSE	5
INITIATIVE	8
TOLERANCE	3



**Armure** : 1, Fourrure et peau.  
**Compétences** : Attaque au contact 3, Esquive 3.  
**Mâchoires** : +2 à la Force au moment des dégâts.



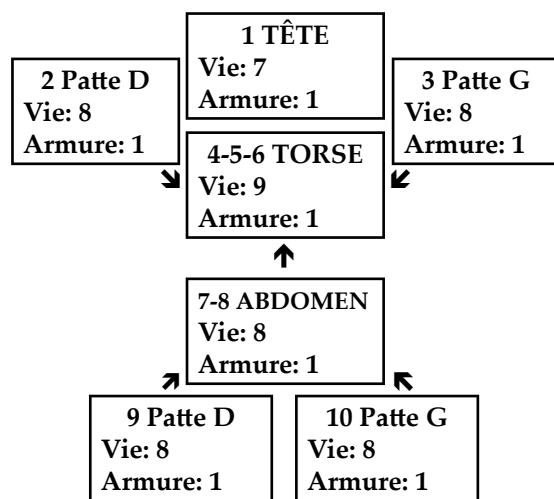
# CHEVAL

Moyen de locomotion le plus courant, après la marche à pied, le cheval est très présent en ce siècle, même s'il est généralement réservé aux classes possédant un bon niveau de revenus. Il en existe de plusieurs sorte, de trait, pour le travail de force, le demi-trait, recherché par la cavalerie lourde, et le « simple » cheval de monte. C'est ce dernier qui est présenté ici mais il suffit de quelques modifications pour obtenir un des deux autres type de cheval.

Pour le cheval de demi-trait : Augmentez la Force de un point, qui passe donc à 7, et réduisez l'Adresse de un, qui passe donc à 3.

Pour le cheval de trait : Augmentez la Force de deux points, qui passe donc à 8, réduisez l'Adresse d'un point, qui passe donc à 3 et réduisez la Vitesse d'un point, qui passe donc à 5.

ADRESSE	4
COURAGE	3
ENDURANCE	7
FORCE	6
PSYCHISME	1
VITESSE	6
INITIATIVE	9
TOLERANCE	3



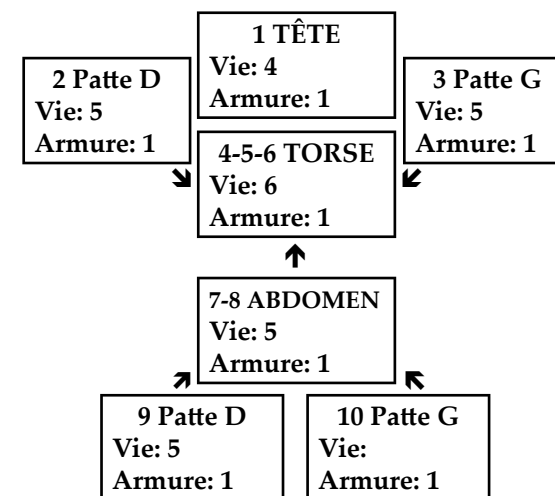
**Armure** : 1, Epaisseur de la peau.  
**Compétences** : Esquive 2, Sentir 4.

# CHIEN OU LOUP

Il est ici question des gros chiens et non de petits chiens de compagnie. Généralement peu nombreux lorsqu'il s'agit de chien de garde, de un à trois, les loups sont eux généralement rencontrés en meute. On peut malgré tout rencontrer des meutes de chiens sauvages dans les banlieues les plus délabrées des grandes mégapoles.

Ces animaux craignent l'homme et ne l'attaquent que poussés par la faim ou par un dressage sévère.

ADRESSE	4
COURAGE	3
ENDURANCE	4
FORCE	4
PSYCHISME	1
VITESSE	5
INITIATIVE	8
TOLERANCE	3



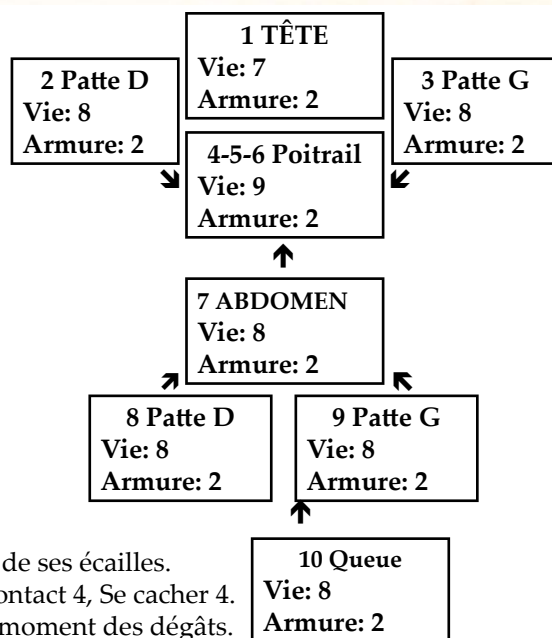
**Armure** : 1, Peau et fourrure.  
**Compétences** : Attaque au contact 3, Esquive 3.  
**Mâchoires** : +2 à la Force au moment des dégâts.

# CROCODILE

Il est question ici de crocodiles classiques. C'est à dire un gros reptile pouvant dépasser huit mètres de long, aux longues mâchoires et dont le cuir est doublé de plaques osseuses dermiques. Absents d'Europe ils sont loin d'être inconnus par les Européens, en particulier par leur présence dans le Nil.



- ADRESSE 3
- COURAGE 4
- ENDURANCE 7
- FORCE 6
- PSYCHISME 1
- VITESSE 3
- INITIATIVE 7
- TOLERANCE 3

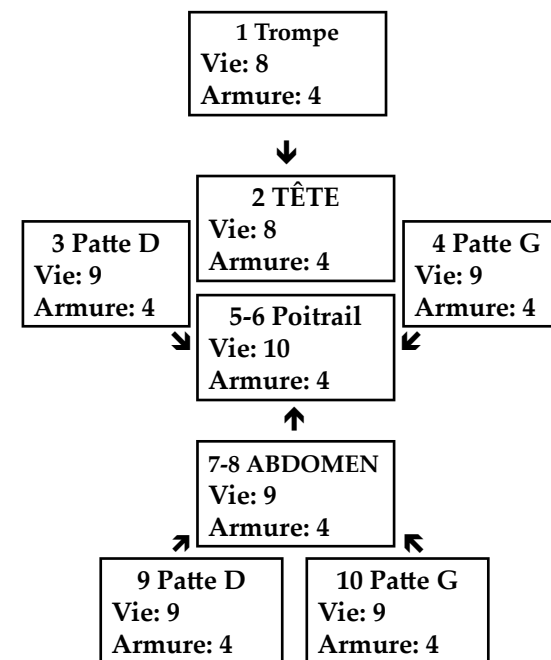


**Armure :** 2, Cuirasse formée de ses écailles.  
**Compétences :** Attaque au contact 4, Se cacher 4.  
**Mâchoires :** +3 à la Force au moment des dégâts.

# ELEPHANT

Qu'ils soient d'Asie ou d'Afrique ces pachydermes ne fréquentent pas les métropoles européennes mais ils ne sont pas inconnus et lors d'un voyage leur rencontre est toujours possible.

- ADRESSE 3
- COURAGE 4
- ENDURANCE 8
- FORCE 9
- PSYCHISME 1
- VITESSE 3
- INITIATIVE 7
- TOLERANCE 3



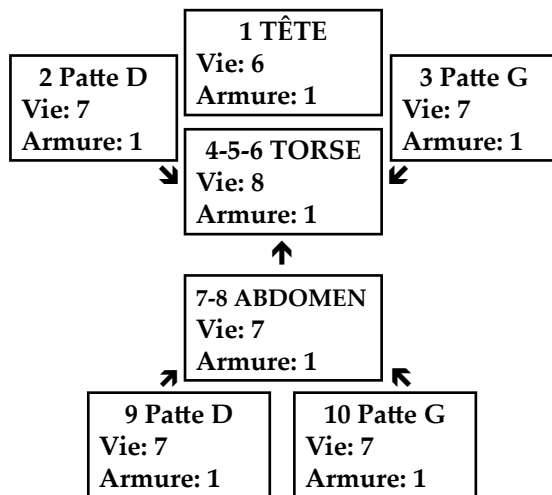
**Armure :** 4, Epaisseur de la peau.  
**Compétences :** Attaque au contact 3.  
**Défenses :** +3 à la Force au moment des dégâts.



# GRAND FELIN

Ces caractéristiques sont là pour simuler les gros félins : lion, tigre, jaguar... Ces animaux ne se rencontrent normalement pas en Europe. Mais leur existence est d'autant plus connue des occidentaux que certaines riches personnalités en entretiennent, généralement comme attraction. C'est une façon coûteuse de cultiver son originalité voir de tenter d'attirer l'attention de personnages, plus encore dans la classe dirigeante.

ADRESSE	5
COURAGE	5
ENDURANCE	6
FORCE	6
PSYCHISME	1
VITESSE	5
INITIATIVE	10
TOLERANCE	3



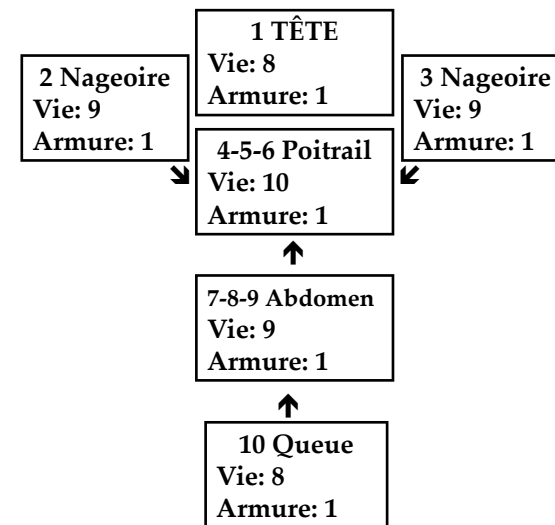
**Armure :** 1, Peau et pelage.  
**Compétences :** Attaque au contact 4, Esquive 3.  
**Mâchoire et griffes :** +2 à la Force au moment des dégâts.



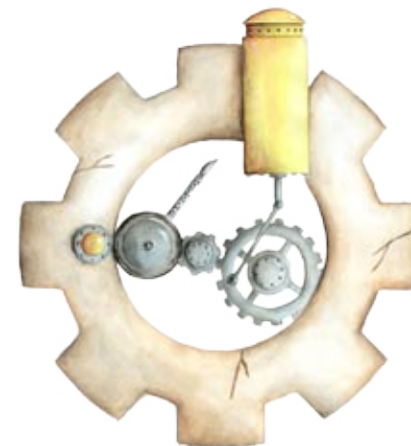
# GRAND REQUIN

Requin blanc, requin tigre... Toutes les mers du monde possèdent des requins suffisamment gros et agressif pour représenter un danger mortel pour l'homme. Mais attention ces animaux sont aussi gros que dangereux et il est donc impossible de les rencontrer trop près d'une plage. Ils ont besoin de suffisamment de fond pour se mouvoir.

ADRESSE	3
COURAGE	5
ENDURANCE	8
FORCE	7
PSYCHISME	1
VITESSE	3
INITIATIVE	8
TOLERANCE	3



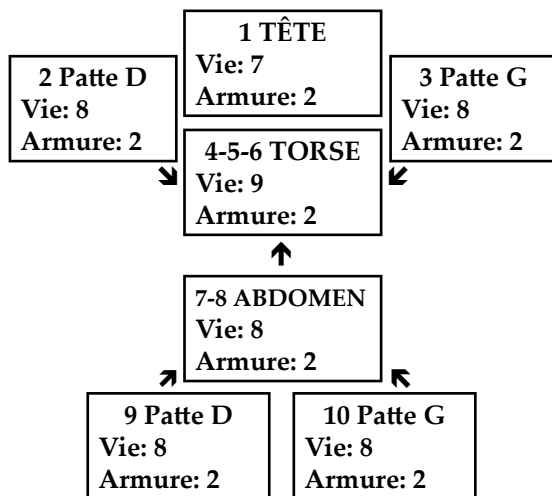
**Armure :** 1, Ecailles.  
**Compétences :** Attaque au contact 4, Esquive 2.  
**Mâchoires :** +3 à la Force au moment des dégâts.



# OURS

Ce gros prédateur bien que connaissant des difficultés de survie est présent sur presque tous les continents. Puissant, il peut se révéler un adversaire redoutable bien qu'il évite généralement le contact avec les hommes.

ADRESSE	4
COURAGE	5
ENDURANCE	7
FORCE	7
PSYCHISME	1
VITESSE	4
INITIATIVE	9
TOLERANCE	3



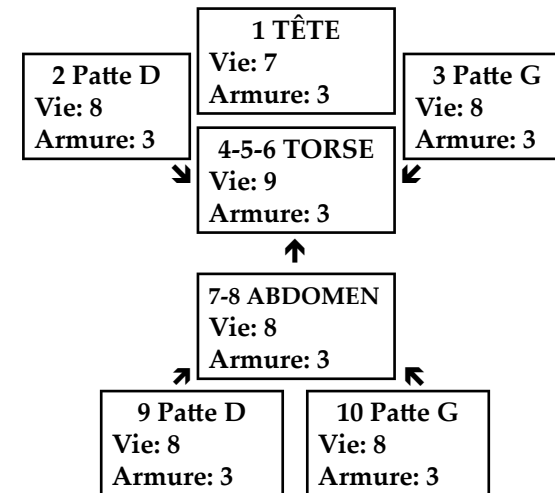
**Armure :** 2, Fourrure et graisse.  
**Compétences :** Attaque au contact 4, Esquive 2.  
**Mâchoire et griffes :** +3 à la Force au moment des dégâts.

# RHINOCEROS

Classés parmi les ongulés à nombre impair de doigts, ils se caractérisent par la présence d'une ou deux cornes centrales sur le museau. Herbivore, ils possèdent un corps massif, des jambes courtes et épaisses et une peau épaisse et grise ou brune.  
 Cet animal solitaire possède une très mauvaise vue mais une ouïe et un odorat particulièrement développés.  
 Même si les rhinocéros commencent à être présent dans certaines ménageries européennes, il est vraiment exceptionnel qu'on le rencontre en dehors de l'Asie et de l'Afrique tropicale.

**Armure :** 3, Epaisseur de la peau.  
**Compétences :** Attaque au contact 3, Ecouter 4, Esquive 2, Sentir 4.  
**Corne :** + 2 en Force au moment des dégâts.

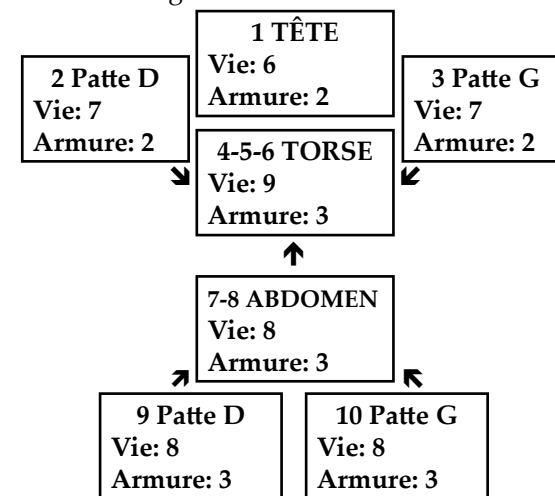
ADRESSE	3
COURAGE	4
ENDURANCE	7
FORCE	8
PSYCHISME	1
VITESSE	4
INITIATIVE	8
TOLERANCE	3



# SANGLIER

Très présent à cette époque dans les forêts d'Europe, leur chasse est un sport très prisé. Sa forme générale rappelle celle d'un cochon mais le sanglier possède des poils court mêlés de soies et formant une crinière le long de sa colonne vertébrale. Ses dents de la mâchoire inférieure se sont développées de façon à former de véritable défense qui lui servent d'arme et de moyen pour rechercher sa nourriture dans le sol.  
 Omnivore à tendance herbivore, il n'est normalement pas agressif, mais acculé il peut se révéler un adversaire dangereux.

ADRESSE	3
COURAGE	4
ENDURANCE	6
FORCE	6
PSYCHISME	1
VITESSE	4
INITIATIVE	8
TOLERANCE	3



**Armure :** 2, Fourrure et graisse.  
**Compétences :** Attaque au contact 4, Esquive 2.  
**Défense :** + 2 à la Force au moment des dégâts.



# SERPENT CONSTRICTEUR

Boa ou python ces gros serpents fréquentes normalement les jungles chaudes et humides. Ils sont généralement peu présent en Europe, mais bon nombre « d'originaux » possèdent des serpents comme animal de compagnie. Ces animaux chassent en attaquant par surprise leurs proies pour les étouffer. Ils évitent normalement de s'attaquer à des proies trop grosses comme l'homme.

ADRESSE	4
COURAGE	4
ENDURANCE	5
FORCE	6
PSYCHISME	1
VITESSE	3
INITIATIVE	7
TOLERANCE	3

1,2 TÊTE  
Vie:5  
Armure: 0

3 à 7 Poitrail  
Vie: 7  
Armure: 0



8-9-0 Abdomen  
Vie: 5  
Armure: 0

**Compétences :** Attaque au contact 4, Etreinte 6\*.

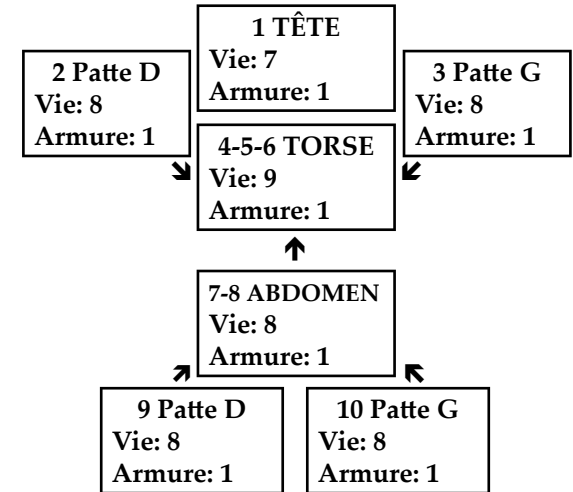
Ces animaux ne porte des attaques que par étreinte.

\* La forme de son corps lui permet de maîtriser cette compétence à un niveau supérieur à celui d'un humain.

# TAUREAU

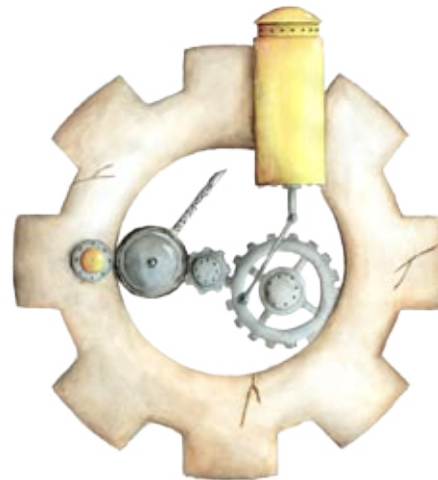
Taureau de corridas, bison, buffle, sauvage ou non ils possèdent tous une force impressionnante, ils sont souvent un symbole de puissance, ils sont vraiment présent sur tous les continents où l'homme s'est installé. Souvent combatif ils sont toujours prêts à charger un intrus.

ADRESSE	3
COURAGE	5
ENDURANCE	7
FORCE	7
PSYCHISME	1
VITESSE	5
INITIATIVE	10
TOLERANCE	3



**Armure :** 1, Peau et pelage.

**Compétences :** Attaque au contact 4, Esquive 2.



# LES CHIENS DE FRANKENSTEIN



Les organes phages ne sont pas utilisables qu'avec les humains. Ils peuvent, à condition d'y être préparé, implanté dans l'organisme d'un animal. Cette réalité n'échappa pas à bon nombre de scientifiques qui se firent un devoir de l'appliquer.

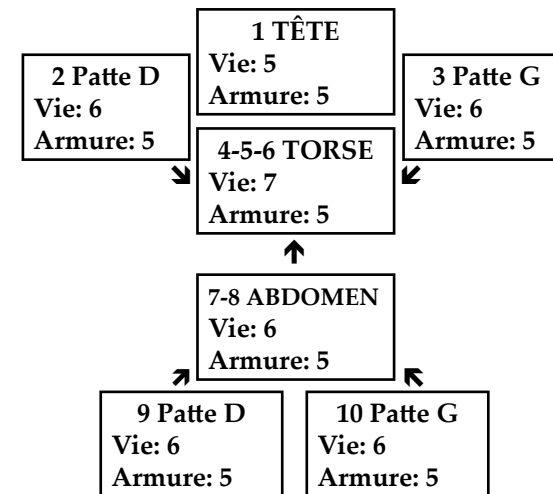
Il est ainsi vite née toute une catégorie d'animaux domestiques théoriquement « améliorés ». Nous vous présentons ici les plus courants, mais il en existe bien d'autres.

## CERBERE

Obtenir un chien de garde qui soit plus efficace encore, fut le point de départ de cet animal. L'implantation d'une carapace sur tout le corps d'un chien donna ainsi naissance à une nouvelle race de chien que l'on nomma, pour des raisons publicitaires, cerbère.

Si ce type de chien est réellement plus efficace, son coût élevé en fait un animal pour privilégiés. D'autant plus que ce chien est incapable de se reproduire. Un cerbère né d'une intervention faite sur un chiot normal d'à peine quelques jours.

ADRESSE	4
COURAGE	3
ENDURANCE	5
FORCE	4
PSYCHISME	1
VITESSE	4
INITIATIVE	8
TOLERANCE	2



**Armure** : 5, Carapace.

**Compétences** : Attaque au contact 4, Esquive 3.

**Mâchoires** : +2 à la Force au moment des dégâts.

**Organe phage** : Arme vivante (+1 action d'attaque)



# CREATURES DU PHAGE



L'apparition des phages n'a pas seulement touché les hommes mais aussi toute la nature. Une grande variété de créatures ont muté tandis que d'autres semblaient apparaître de nulle part. Ces animaux, souvent appelés abominations, sont parfois dangereux, toujours extraordinaires.

Nous ne pouvons citer toutes les nouvelles espèces mais nous vous en livrons ici un échantillon. Il n'est ni exhaustif ni représentatif, il est juste là pour aider le maître de jeu.

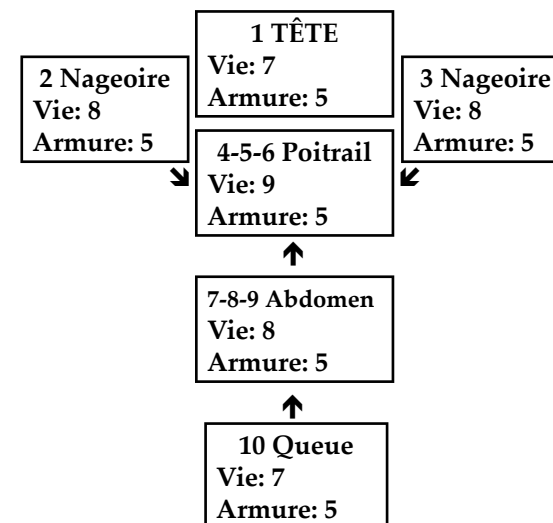
## ESPADON CUIRASSE

L'espadon cuirassé est un bon exemple des dangers qui ont fait leur apparition sur les mers du globe. Plus long et surtout plus gros qu'un espadon normal, il pèse en moyenne plus d'une tonne et à son corps recouvert en presque totalité par une carapace. Son rostre, infiniment plus résistant que la normale, représente un véritable danger pour les embarcations de petites tailles. Bien que représentant une prise intéressante, les pêcheurs évitent généralement ce poisson. Lorsque l'un d'eux mord à leur ligne, ils préfèrent parfois la sectionner que devoir l'affronter.

Si les joueurs le croisent, il chasse souvent près de la surface, il est capable d'attaquer le bateau si celui-ci n'est pas trop gros. Il semblerait que l'espadon cuirassé attaque en fait ce qu'il prend pour un concurrent.

Ce poisson particulièrement agressif n'est pas très courant, mais est à peu près présent dans toutes les mers du globe.

ADRESSE	3
COURAGE	5
ENDURANCE	7
FORCE	7
PSYCHISME	1
VITESSE	4
INITIATIVE	9
TOLERANCE	3



**Armure** : 5, Plaques osseuses.

**Compétences** : Attaque au contact 4, Esquive 2.

**Rostre** : +5 à la Force au moment des dégâts.

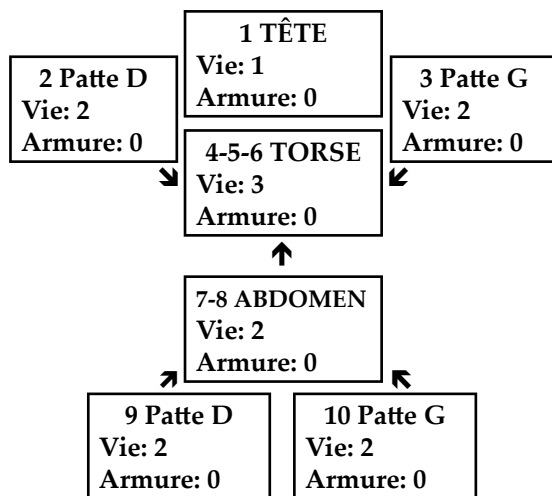
## GRENOUILLE PAPILLON

La grenouille Papillon est une pauvre créature dont le système de défense s'est retourné contre elle. C'est un animal qui n'est rien d'autre qu'une grosse grenouille aux couleurs chatoyantes et dotée de deux excroissances sur le dos dont la forme fait irrésistiblement penser à des ailes de papillon. Bien sur elle ne vole pas et ses deux ailes font office d'éventails destinés à ventiler tout autour d'elle un gaz hautement hallucinogène. Ce type de défense est particulièrement efficace mais facile à neutraliser avec un bon masque à gaz. Si facile en fait qu'un véritable trafic de grenouilles papillons s'est mit en place avec l'ouverture de « salles d'éventails ». Les grenouilles y sont relâchées au milieu des clients qui se pressent autour d'elles pour avoir leur dose d'hallucinogène.

Ce trafic est l'usage de cette drogue est interdit, mais on peut malgré tout croiser dans les marécages des hommes portant des masques à gaz. Croyez le si vous le voulez mais, contrairement à ce qu'ils affirment, ce n'est pas pour se protéger des microbes du rhume.



ADRESSE	6
COURAGE	3
ENDURANCE	1
FORCE	1
PSYCHISME	1
VITESSE	7
INITIATIVE	10
TOLERANCE	3



**Armure :** Aucune.

**Compétences :** Esquive 6 (elle dépasse le score normal grâce à sa petite taille).

**Gaz hallucinogène :** Ce gaz fonctionne immédiatement et affecte toutes créatures vivantes dans un rayon de 10 mètres. Chaque personne atteinte par ce gaz doit faire un jet d'opposition sous son Endurance. Il retranche le nombre de réussites à un score de 20. Le chiffre restant indique le nombre de tours durant le quel le gaz agit. Une créature sous l'emprise de ce gaz reste couchée totalement incapable d'agir. Ce gaz est considéré comme étant une toxine, un joueur peut donc utiliser l'organe phage épurateur de toxines.

## MÉDUSE ARGOS

Cette méduse prend une place à part dans son groupe. Non venimeuse et de bonne taille, elle conserve en permanence sous sa cloche gélatineuse une importante poche de gaz riche en oxygène. De nombreux scientifiques pensent que la méduse « cultive » ainsi sous sa cloche gélatineuse toute une série de micro organisme dont elle se nourrit, chose qui expliquerait l'absence de bouche comme chez les autres méduses.

C'est sans doute un fou qui pensa le premier à utiliser la méduse argos, mais un fou génial. La collerette à la base de la cloche, même ouverte de force, reste toujours étanche. Elle se referme sur la chose qui l'écarte. De même sa capacité à régénérer sa poche gazeuse est suffisamment puissante pour compenser un déséquilibre aussi important que celui provoqué par la respiration d'un humain de taille adulte. Vous l'aurez compris il ne fallu pas



longtemps pour que quelqu'un eut la bonne et folle idée de glisser sa tête dans la cloche gélatineuse et translucide de la méduse pour l'utiliser comme scaphandre.

Le principe fonctionne très bien du moment que l'on ne s'aventure pas trop vers le fond. C'est le seul défaut de ce procédé qui à, sur le scaphandre, l'avantage d'offrir à son utilisateur une plus grande liberté et une réserve d'oxygène quasi inépuisable.

Il faut un an à une méduse argos pour atteindre une taille suffisante pour être utilisé. Soignée et conservée dans un aquarium spécial, une méduse argos peut être utilisée sans difficulté durant cinq ou six ans.

Il faut noter que toute attaque atteignant la tête d'un porteur de cette méduse, doit d'abord détruire la méduse pour pouvoir attaquer les points de vie de cette localisation.

Aquarium : 2 francs.

Méduse Argos : 25 francs.

ADRESSE	1
COURAGE	1
ENDURANCE	2
FORCE	1
PSYCHISME	1
VITESSE	1
INITIATIVE	2
TOLERANCE	3

Corps Vie: 4 Armure: 0
------------------------------



Tête du porteur
--------------------



## NECRO ARACHNÉEN

Araignée du diable, araignée esprit... Cet animal porte toute une variété de nom tant il a frappé l'esprit des peuples qui ont eu le malheur de l'affronter. Cette étrange créature est en fait au départ deux êtres bien distincts : un être humain et une araignée. Cette dernière n'est que le stade larvaire du nécro arachnéen. Elle ne peut atteindre l'âge adulte qu'en fusionnant avec un être humain.

Pour cela cette araignée de près de dix centimètres de diamètre doit d'abord trouver un humain, quel que soit son âge et son sexe. Elle le paralyse ensuite à l'aide de ses crochets à venin. Cette paralysie ne dépasse pas quarante-huit heures ce qui est largement suffisant pour qu'elle puisse œuvrer. Elle pénètre alors à l'intérieur de l'abdomen de sa proie en pratiquant une incision, une fois à l'intérieur des chairs elle referme la plaie à l'aide de ses fils de soie et



ne bouge plus. Elle va alors se dissoudre et se « mélanger » à l'organisme de sa proie. C'est ce « mélange » qui va peu à peu la transformer en cette créature que nous nommons un nécro arachnéen. La transformation prend un peu moins de deux mois et est irréversible. Pour l'éviter il faut extraire l'araignée dans les quarante-huit heures qui suivent son « installation » dans l'organisme de sa proie. Il arrive que l'on puisse extraire l'araignée après plus de quarante-huit heures, mais la chose est très rare.

Le résultat final ressemble à une araignée, plus grosse, mais pas plus haute, qu'un homme, qui n'aurait pas de tête mais posséderait, comme greffé sur son thorax, le corps d'un homme dont toute la partie située en dessous de la taille est manquante. Cet horrible centaure possède ainsi la force d'une araignée géante et l'intelligence d'un homme. Le but de l'araignée est donc simple, prendre ce qui fait la force de l'homme, son intelligence, pour perpétuer plus facilement son espèce. Car dans la théorie, l'humain garde la même intelligence, les mêmes connaissances et la même personnalité qu'avant sa transformation. Mais seulement en théorie. Dans la pratique deux éléments viennent bouleverser cette théorie. Dans un premier temps la transformation est si horrible et provoque un tel traumatisme chez les victimes que la plus part en perdent la raison. Elles ne sont alors plus que des loques complètement soumises à leur cerveau primitif, justement le deuxième élément venant contredire la théorie. Si le nécro arachnéen n'a qu'une tête, sa partie bestiale n'en possède pas moins un système nerveux agissant comme un véritable cerveau primitif. Ce dernier arrive à influencer le « cerveau humain », comme avec cet obsédant désir de vouloir se reproduire avec un semblable ou cette force qui bloque toute tentative de suicide sans vraiment contraindre ceux qui ont eu la force de ne pas sombrer dans la folie.

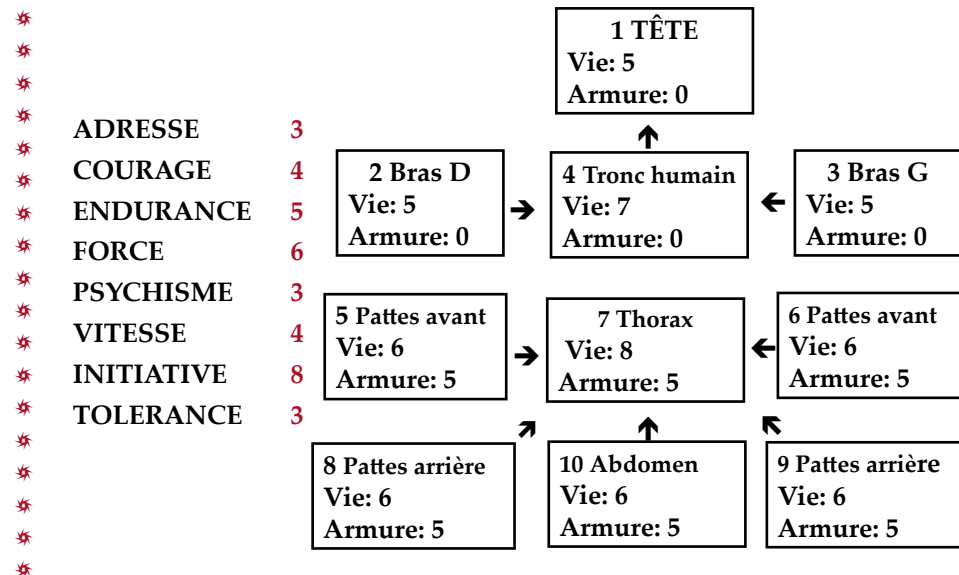
Le sexe du nécro arachnéen est déterminé par le sexe de l'humain infecté. La femelle pond des œufs, une centaine, qui donneront naissance à des petites araignées qui devront à leur tour infecter un humain pour devenir fécondent. Même avec un cycle aussi complexe, cette espèce est présente sur tous les continents. On dit même que dans certaines régions peu peuplées, il existe de véritables communautés composées de ces créatures.

Nous finirons cette présentation en tentant d'expliquer le « nécro » du nom, la partie « arachnéen » semblant plus évidente. La partie humaine de la créature a en effet tendance à « sécher » avec le temps, prenant alors plus ou moins l'apparence d'une momie, donc d'un mort.

**Armure :** 6, Carapace pour la partie bestiale, la partie humaine ne possède pas d'armure naturelle mais peu porter n'importe qu'elle armure humaine.

**Compétences :** Attaque au contact 4, Esquive 2, plus 5 compétences et 2 sous compétence au choix du maître de jeu.

**Lame des pattes :** +2 à la Force au moment des dégâts.



## PUCE SANGLANTE

Cet animal se présente sous la forme d'un insecte de grande taille à la forme arrondie et de couleur rougeâtre. Présenté comme un parasite certaines de ses qualités ont vites intéressé les chercheurs. Elle ne se contente pas de parasiter l'être vivant sur lequel elle est accrochée, elle vit en symbiose avec lui. Malgré sa taille, « la ponction alimentaire » qu'elle opère sur son hôte est relativement faible. Elle est par contre capable d'injecter une gamme de substances qu'elle produit et qui possèdent des qualités cicatrisantes et curatives extraordinaires. Il protège ainsi sa source de nourriture qui elle-même tolère le parasite tant les effets curatifs sont avantageux.

Inutile de dire que faire en sorte que l'homme puisse profiter des avantages de cet insecte, est une idée qui a instantanément germée dans l'esprit des zoologues.

Il existe maintenant des élevages de puces sanglantes. Utilisant des bovins pour les amener à l'âge adulte et les sélectionner, ils les vendent ensuite en les enfermant dans des cylindres métalliques. Elles sont engluées dans un gel, froid au touché, qui leur permet de rester en vie, même privées de nourriture, durant un laps de temps allant de deux à cinq ans.

La Puce sanglante se pose au milieu de la poitrine, à même la peau, évidemment, et pour la décrocher on l'enduit avec le gel que contient le cylindre métallique. L'opération qui consiste à mettre ou enlever une puce sanglante, bien que jugée répugnante par beaucoup, prend moins d'une minute et est absolument indolore. Seul exception, lorsque l'on veut retirer l'insecte sans utiliser le gel. Dans ce cas l'opération est douloureuse et coûte un point de vie, localisé dans la poitrine, au porteur de la puce.

En terme de jeu la puce sanglante fonctionne de la façon suivante : Elle possède un « stock » de points de régénération, de 1 à 6 selon la puce. Pour chaque point de régénération qu'elle dépense elle fait regagner un point de vie à son hôte, quelle que soit la localisation touchée. Cette dépense n'est pas contrôlée par le porteur, elle se fait automatiquement dès qu'il perd des points de vie. Lorsque la puce sanglante a utilisé tous ses points de régénération, elle se recroqueville se détache de son porteur et meurt. Il faut noter que toutes les puces sanglantes vendues sont sélectionnées pour avoir ce comportement extrême, dans la nature elles vont rarement jusqu'à mourir pour soigner leur hôte.

Si la puce ne meurt pas, elle reforme son stock à la vitesse de un point de régénération pour 24 heures passées accrochées à une source de nourriture.

✧ Exemple : Grégoire possède une puce sanglante avec 4 points de régénération.  
 ✧ Lors d'un combat il prend un coup de couteau au bras droit qui lui fait perdre trois points de vie. Instantanément la puce dépense trois points de régénération et efface cette blessure. Un peu plus tard Grégoire est de nouveau blessé. Cette fois il perd deux points de vie dans l'abdomen. L'insecte n'a plus qu'un point de régénération. Elle ne peut donc réduire la blessure que d'un point et perdant tous ses points de régénération, elle meurt.

✧ **Coût** : 5 francs par point de régénération, soit de 5 à 30 francs.

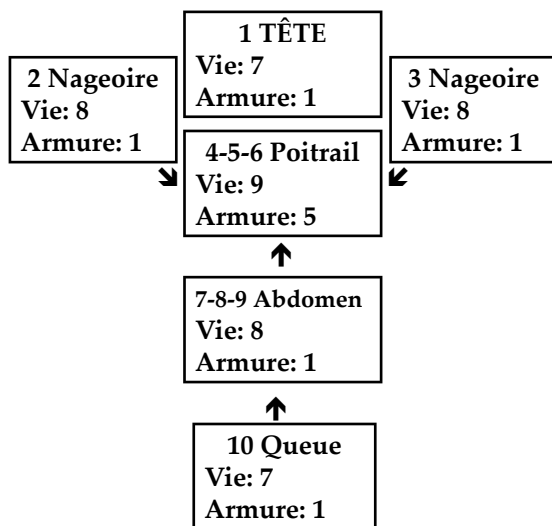
✧ **Masse** : 0,2 lorsqu'elle est dans son cylindre. Lorsqu'elle est sur son hôte elle ne pèse rien.



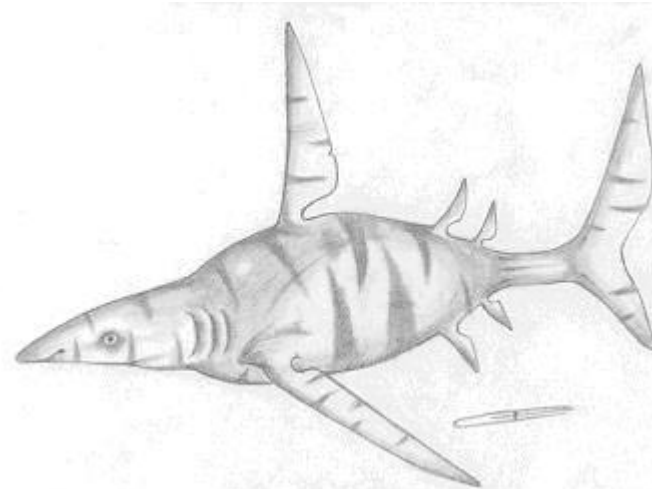
# REQUIN ÉTHÈRE

Relativement rare, cet animal est la démonstration que les phages ont donné naissance à des créatures tout bonnement fantastiques. Le requin éthéré se présente sous la forme d'un requin au ventre gonflé et dont les nageoires ont une taille inhabituelle. Sous cette forme peu différente des autres requins il cache une particularité exceptionnelle, il ne nage pas mais vole ! Rare, on le rencontre surtout dans les hautes altitudes, il ne descend que rarement vers la terre et s'approche peu des villes humaines. Il s'approche parfois des dirigeables mais est surtout présent dans les masses nuageuses. Certains pensent qu'il y chasse à l'affût, c'est sans doute vrai, mais la raison principale est la forte humidité de ces nuages. Même s'il vole, il ne s'est pas totalement libéré de son élément premier, l'eau.

- ADRESSE 4
- COURAGE 5
- ENDURANCE 7
- FORCE 7
- PSYCHISME 1
- VITESSE 4
- INITIATIVE 9
- TOLERANCE 3



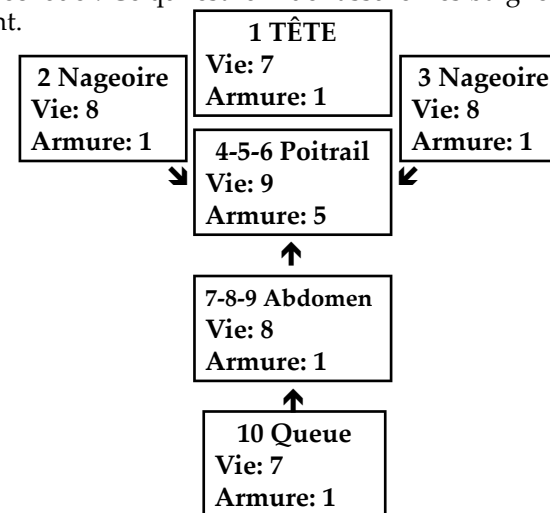
Armure : 1, Ecailles.  
 Compétences : Attaque au contact 4, Esquive 4.  
 Mâchoires : +3 à la Force au moment des dégâts.



# REQUIN BAUPE

Ce requin aux mœurs étranges est souvent décrit comme un croisement entre une raie et un grand requin. Aplaties, ses nageoires caudales sont atrophiées, il peut ainsi se dissimuler sur le fond en s'enterrant partiellement. Fait qui ne serait pas vraiment grave s'il ne le faisait pas dans les eaux peu profondes du bord des mers ! En effet sa morphologie lui permet de se mouvoir dans des eaux peu profondes sans s'échouer. Ce qui est loin de rassurer les baigneurs de notre XIX<sup>e</sup> siècle finissant.

- ADRESSE 3
- COURAGE 5
- ENDURANCE 8
- FORCE 7
- PSYCHISME 1
- VITESSE 2
- INITIATIVE 7
- TOLERANCE 3



Armure : 1, Ecailles.  
 Compétences : Attaque au contact 4, Esquive 1, Se cacher 6\*.  
 \*Le milieu et son mode de camouflage lui permettent de dépasser le score normal de cette compétence.  
 Mâchoires : +3 à la Force au moment des dégâts.

## SCARABÉE ODORANTE

Cet étrange insecte se présente sous la forme d'un petit coléoptère noir dont les élytres sont marqués de profondes échancrures.

Capable de se nourrir de presque tout, il a la particularité de produire, à forte dose, l'odeur de ce qu'il vient d'ingérer. Il peut ainsi faire fuir des prédateurs en produisant une odeur désagréable ou relevant d'une substance toxique, il peut comme on vous l'a déjà dit se nourrir de presque tout. Il utilise aussi certaines odeurs pour attirer d'autres insectes qu'il dévore, puisqu'on vous dit qu'il peut se nourrir de presque tout.

Ce mimétisme olfactif a bien sûr fini par attirer l'attention des hommes. Elevé dans des micros fermes et enfermé dans de petits récipients percés de nombreux trous, ils sont vendus comme un parfum corporel ou de maison ayant la bonne idée de pouvoir changer d'odeur aux grés des humeurs et des envies de ses propriétaires .

Il suffit en effet de lui donner à manger la substance dont on désire avoir l'odeur pour qu'il la produise. On peut même l'utiliser comme « boule puante ».

Certaines femmes, plus rarement des hommes, le transportent sur eux enfermé dans un petit récipient suffisamment ouvragé pour passer pour un bijou. En transportant par la même occasion des échantillons de substances odorantes, ils peuvent changer plusieurs fois dans la journée ou dans la soirée de parfum.

Utilisé généralement par fantaisie, cette technique est aussi utilisée par certaines personnes pour dérouter l'odorat d'animaux comme les chiens. Nourri régulièrement de sucre humide, cet insecte peut sans difficulté être utilisé pendant trois à quatre mois.

**Prix :** 5 francs.



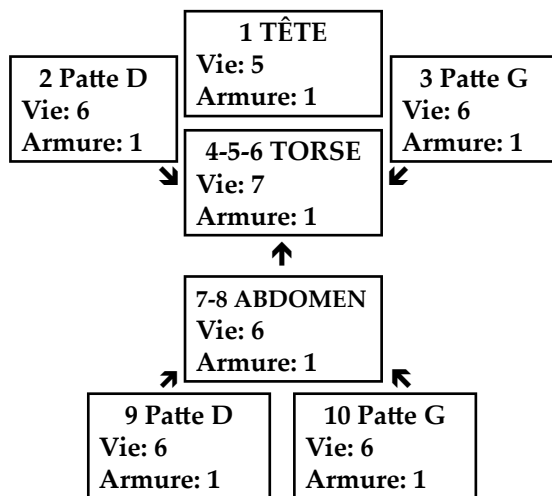
## SINGE FOUISSEUR

Les premières apparitions firent l'effet d'une bombe. Non seulement on découvrait un singe présent sur tous les continents, même le continent européen, mais en plus ce singe cavernicole venait s'installer dans les sous-sols même des villes. Il fut bien vite considéré comme un danger pour la population et placé en bonne place sur la liste des chasseurs.

Sa forme générale évoque celle d'un gorille au pelage sombre mais possédant un unique œil énorme et rouge au centre du front. Il est parfaitement adapté au milieu cavernicole. Son pelage est sombre et mat, et il est doté d'un sens thermique lui permettant d'agir dans l'obscurité la plus totale sans aucune difficulté. Il vit en petite communauté, de 5 à 10 individus, dans des souterrains naturels ou artificiels qu'il se contente généralement d'aménager.

Bien qu'étant réellement dangereux cet animal n'attaque l'homme que dans de rares occasions. Lorsque lui ou un petit se sent en danger ou lorsqu'il a déjà connu des difficultés avec les hommes.

ADRESSE	5
COURAGE	2
ENDURANCE	5
FORCE	6
PSYCHISME	1
VITESSE	5
INITIATIVE	8
TOLERANCE	3



**Armure :** 2, Fourrure et peau.

**Compétences :** Attaque au contact 3, Esquive 3.

**Griffes :** +1 à la Force au moment des dégâts.

**Sens thermique :** Son énorme œil central, n'est pas un œil comme nous le concevons. Il se comporte en réalité comme un capteur thermique particulièrement performant. Il permet donc au singe fouisseur d'avoir une très bonne perception du monde qui l'entoure même dans l'obscurité la plus totale. Cet œil fonctionne comme l'organe phage sens thermique.



Bestiaire réalisé par Jérémie et Pascal Coget.