

---

## CREER UN ZOOCANTHROPES AVEC SRA

---

⚠ Un supplément Shadowrun Anarchy arrive dans quelques mois et inclura des règles officielles permettant de créer des PJs zoocanthrope. En attendant, voici mes règles maison :

### LE PRINCIPE

---

Le principe est simple : créer son personnage normalement et dépenser des points d'atouts pour obtenir les différents pouvoirs de métacréature des zoocanthropes.

⚠ les zoocanthropes étant par nature des métacréatures disposant de plusieurs pouvoirs, le nombre de ces derniers va un peu à l'encontre de l'objectif de simplicité par un nombre de capacités réduites de SRA. À réserver aux joueurs/MJ n'ayant pas peur d'avoir plus de capacités que la moyenne.

L'atout "zoocanthrope" ne prend qu'un seul emplacement d'atout et regroupe les différents pouvoirs de celui-ci. Le coût de cet atout est de 4 (voir détail plus bas), éventuellement modifié par le choix de prendre ou non des capacités ou traits optionnels courants chez les zoocanthropes.

Par nature, cet atout ne peut pas être amélioré après la création de personnages (ce sont des pouvoirs inhérents à la condition de zoocanthrope, ce ne sont pas des pouvoirs qui s'apprennent).

### CAPACITÉS DES ZOOCANTHROPES

---

Comme vu plus haut, le coût de l'atout "zoocanthrope" coûte 4 points à la création, éventuellement modifiés par des capacités ou des traits optionnels.

Ce coût inclut plusieurs pouvoirs ainsi que quelques traits négatifs. Ces derniers sont là pour une question d'équilibre ainsi que pour réduire le coût de l'atout et ainsi permettre au personnage d'être personnalisé avec un minimum d'autres atouts (histoire que tous les zoocanthropes ne soient pas identiques). Ils ne dispensent donc pas de prendre normalement un trait négatif n'ayant rien à voir avec la nature de zoocanthrope du personnage.

Voilà comment se décompose le coût de l'atout "zoocanthrope" (note : s'il n'est pas précisé qu'un pouvoir s'applique spécifiquement à la forme métahumaine ou animale, alors c'est qu'il s'applique aux deux formes) :

#### Capacités de base communes à tous les types de zoocanthropes

##### **Zoocanthrope** (coût 1)

Le fait d'être zoocanthrope est la base narrative permettant d'ajouter les effets, bonus et capacités particulières des zoocanthropes à cet atout.

##### **Transformation** (coût 1)

Les zoocanthropes sont des animaux capables de se transformer en métahumain (voir plus bas pour la description complète du pouvoir).

##### **Nature duale** (coût 1)

Les zoocanthropes sont présents et perçoivent en permanence les plans physique et astral sans malus (mais peuvent être ciblé depuis l'astral en permanence, voir p.206 du livre de base SRA).

### **Régénération** (coût 2)

Les zoocanthropes ont la capacité magique innée de se soigner de 2 cases de dégâts en début de tours (voir p.206 du livre de base SRA).

### **Allergie à l'argent** (réduction du coût de 1)

L'argent est la plus grande faiblesse des zoocanthropes, ils subissent un malus de -4 dés à tous leurs tests lorsqu'ils sont affectés par leur allergie (en ayant récemment été en contact avec de l'argent par exemple - voir p.71 du livre de base SRA)

### **Vulnérabilité à l'argent** (réduction du coût de 1)

Les dégâts provoqués par une arme en argent sont augmentés de 2 (voir plus bas pour la description complète du pouvoir).

### **Attribut Chance réduit** (réduction du coût de 1)

Le maximum racial de l'attribut Chance est réduit de 2 (un zoocanthrope ayant une forme humaine aura donc un maximum racial de 5, tandis qu'un zoocanthrope ayant une forme métahumaine aura un maximum racial de 4)

## Capacités de base dépendant du type de zoocanthrope

### **Canin (chiens), Lupin (loup)**

- Sens voméronasal (coût 1) : voir plus bas pour la description du pouvoir
- Sens auditif élargi aux ultrasons (coût 1)

### **Falcin (aigles, faucons, vautours)**

- Vue perçante (coût 2) : bonus de +2 pour les tests de perception visuels

### **Léonin (lions), Pantherin (panthères, jaguars, léopards, pumas), Tigrin (tigres)**

- Sens de l'équilibre (coût 1) : bonus de +1 aux tests de gymnastiques
- Arme naturelle sous forme animale (coût 1) : Croc/griffes faisant des dégâts de For/2 +3 P

### **Ursin (ours)**

- Sens voméronasal (coût 1) : voir plus bas pour la description du pouvoir
- Arme naturelle sous forme animale (coût 1) : Croc/griffes faisant des dégâts de For/2 +3 P

### **Vulpin (renards)**

- Sens voméronasal (coût 1) : voir plus bas pour la description du pouvoir
- Ouïe fine (coût 1) : bonus de +1 pour les tests de perception auditifs

**Capacités optionnelles** (à prendre si on le souhaite, si ça colle au type de zoocanthrope choisi) :

### **Réflexes améliorés** (coût 1/2)

Les zoocanthropes issus d'animaux sauvages sont souvent très réactifs, ils gagnent un point d'Anarchy à utiliser au cours d'une scène d'action et/ou une action supplémentaire.

### **Mains griffues** (coût 1)

Même sous forme métahumaine, certains zoocanthropes conservent des griffes ou des ongles solides s'apparentant à des griffes. Ils peuvent alors choisir d'infliger des dégâts P ou E lors de combat à mains nues. Si le MJ l'autorise, il est possible (uniquement à la création) de dépenser un point d'atout supplémentaire pour rendre ces griffes plus acérées (+1 aux dégâts lorsqu'elles sont utilisées) ou rétractables (ou le deux pour deux points supplémentaires).

### **Style distinctif** (réduction du coût de 1)

La quasi-totalité des zoocanthropes conservent sous forme métahumaine des caractéristiques physiques propres à leur espèce animale, mais dans certains cas, c'est tellement marqué ou apparent que cela rend le personnage facilement identifiable. Il peut s'agir d'une queue et/ou d'oreilles animales, de plumes, pelage, pilosité ou pigmentation particulières rappelant celle de l'animal, etc.

### **Illettré** (réduction du coût de 1)

La plupart des zoocanthropes naissent et vivent dans un milieu sauvage (sauf les canidés qui vivent souvent en milieu urbain) et sont donc susceptibles d'avoir eu une éducation/enseignement déficient.

## NOUVEAUX POUVOIRS ET FAIBLESSES DE METACREATURE

### **Sens voméronasal**

La créature possède un organe olfactif lui procurant une grande sensibilité, renforçant sa capacité innée à discerner et réagir aux odeurs. La créature peut reconnaître ou pister quelqu'un via son odeur et obtient un bonus de +1 aux tests de perception olfactifs. Il devient également capable de distinguer des réponses émotionnelles basiques comme la peur, la colère ou le désir (via un test "jauger les intentions").

Ces bonus peuvent ne pas s'appliquer si de très fortes odeurs se trouvent à proximité (ordures, aliments épicés) et la créature peut même subir un malus de -1 à tous ses tests lorsqu'elle est confrontée à des odeurs inconfortables (salle de sport, transports bondés, odeurs agressives).

### **Transformation**

Ce pouvoir permet à une créature de prendre une apparence animale ou métahumaine spécifique, et de reprendre sa forme d'origine. La transformation, dans un sens ou dans un autre, dure un tour complet. Seul le corps de la créature change, ses vêtements sont généralement déchirés dans le processus. Les éventuelles augmentations cybernétiques qui auraient pu être implantées sont douloureusement évacuées durant la transformation. La créature conserve sa conscience et ses éventuelles capacités magiques d'une forme à l'autre.

Sous forme animale, les dégâts au corps à corps des zoocanthropes sont toujours de nature physiques et non étourdissants, leur vision animale remplace leur vision métahumaine et leurs attributs sont modifiés comme suit (vous noterez que le total des modificateurs est neutre) :

**Canin** : -1 For, +1 Vol, vision nocturne

**Lupin** : pas de changements, vision nocturne

**Falcin** : -2 For, +2 Agi, vision normale, capacité de vol

**Léonin et Tigrin** : +1 For, -1 Vol, vision nocturne

**Panthérin** : +1 Agi, -1 Vol, vision nocturne

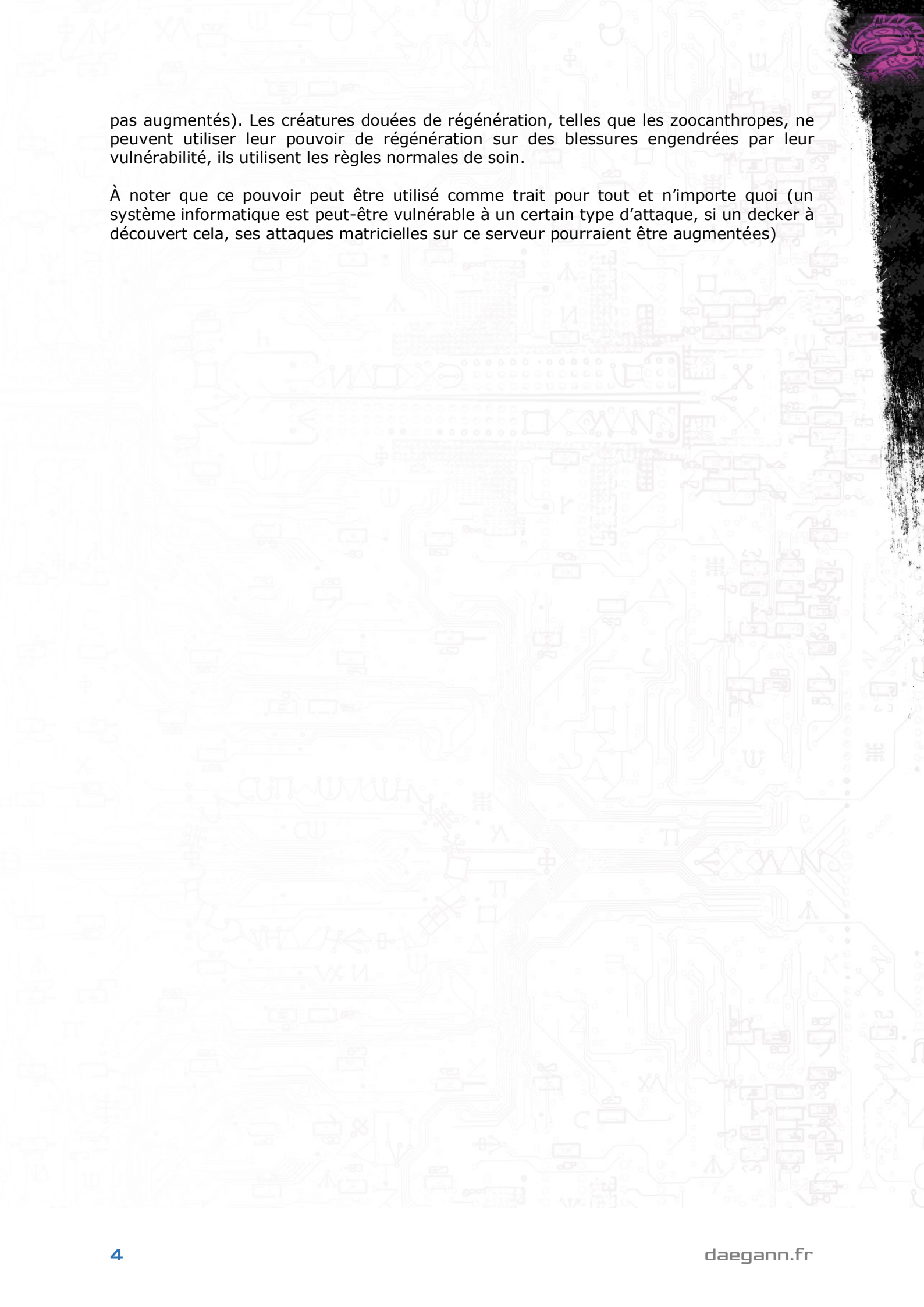
**Ursin** : +2 For, -1 Agi, -1 Vol, vision nocturne

**Vulpin** : -1 For, +1 Agi, vision nocturne

Ces modificateurs peuvent permettre de dépasser le maximum racial de la forme métahumaine du personnage. Un attribut ne peut tomber en dessous de 1 suite à une transformation.

### **Vulnérabilité**

La créature possède un point faible, que ce soit lié à une réaction allergique violente ou une zone de son corps extrêmement sensible, tous les dégâts exploitant cette vulnérabilité sont augmentés de 2 à la condition que la créature ait à cocher au moins une case de son moniteur de condition (autrement dit, si l'armure encaisse tous les dégâts, ceux-ci ne sont



pas augmentés). Les créatures douées de régénération, telles que les zoocanthropes, ne peuvent utiliser leur pouvoir de régénération sur des blessures engendrées par leur vulnérabilité, ils utilisent les règles normales de soin.

À noter que ce pouvoir peut être utilisé comme trait pour tout et n'importe quoi (un système informatique est peut-être vulnérable à un certain type d'attaque, si un decker à découvert cela, ses attaques matricielles sur ce serveur pourraient être augmentées)