



## Sirène

**Description.** La sirène est un mammifère aquatique voisin de l'otarie, mais doté d'une mâchoire de requin et de longs membres supérieurs se terminant par des serres. Quoique respirant par des poumons, elle peut tenir sous l'eau plusieurs dizaines de minutes. Sa peau est épaisse, cuireuse. Elle pèse en moyenne 70 kg.

**Mœurs.** Les sirènes vivent en eau peu profonde, indifféremment douce ou salée (rivages marins, lacs, marais), en colonies pouvant compter jusqu'à une douzaine d'individus. Elles se nourrissent normalement de poissons et de mollusques, mais la chair humaine est ce qu'elle préfèrent. Pour s'en procurer, elles possèdent deux terribles pouvoirs innés, un chant attractif et une illusion, ce qui fait d'elles l'un des plus meurtriers exemples de créatures thanataires.

**Chant.** La sirène a un chant attractif pouvant porter jusqu'à 50 m. Toute personne, homme ou femme, percevant ce chant, même faible et lointain, doit tenter un jet de VOLONTÉ à -3. Sur toute réussite, le personnage est libre de sa décision ; sur tout échec, il est irrésistiblement attiré vers la source du chant. Quand plusieurs sirènes chantent simultanément, le jet de VOLONTÉ est global pour tous les chants : soit l'on résiste à tous, soit l'on ne résiste à aucun.

**Illusion.** La sirène peut lancer sur elle une illusion visuelle faisant croire qu'elle

est une jolie fille nue surprise en train de se baigner. L'illusion que donne une sirène est toujours la même, comme programmée une fois pour toutes. Par exemple, une sirène donnant l'illusion d'une fille rousse avec une bouche en cœur, donnera toujours la même illusion, même corps, même visage. Certaines sirènes, plus rarement, donnent des illusions d'hommes. Contrairement aux illusions des Yeux d'Hypnos, l'illusion des sirènes donne lieu à un jet de résistance (standard, r-8). Comme pour les chants, ce JR est global : s'il réussit, toutes les sirènes apparaissent sous leur véritable apparence ; s'il échoue, toutes sont perçues sous leur apparence illusoire.

**Alternatives.** Si le jet de VOLONTÉ relatif au chant réussit tandis que le JR relatif à l'illusion échoue, le personnage voit des filles au lieu de monstres, mais est libre de ses décisions. En cas de jet de VOLONTÉ échoué mais de JR réussi, les sirènes étant vues sous leur jour véritable, le chant n'a plus aucun effet. Dès qu'un personnage est blessé par une sirène, celle-ci (et toutes les autres) reprennent pour lui, et pour lui seul, leur apparence de monstre (et le chant ne fait plus effet non plus sur lui). Quand un personnage croit s'approcher d'une fille et que la sirène l'agresse, il est considéré en *demi-surprise*. Noter enfin qu'un personnage féminin ne résistant pas au chant (ni à l'illusion) se jette tout de même dans les bras des sirènes, quand bien même un tel personnage n'a (en principe) aucune raison d'être attiré par une fille.

### Sanguinox

TAILLE	7	Vie	10
CONSTIT.	13	Endurance	23
FORCE	11	Vitesse	12/32
PERCEPT.	17	+dom	0
VOLONTÉ	14	Protection	0
RÊVE	13		

		niv	init	+dom
Griffes, morsure	12	+5	11	+1
Esquive	14	+5	—	—
Discretion, saut	16	+5	—	—
Course	11	+3	—	—
Vigilance	17	+5	—	—

### Scologriffe

TAILLE	2	Vie	4
CONSTIT.	5	Endurance	9
FORCE	2	Vitesse	8/14
PERCEPT.	10	+dom	-3
VOLONTÉ	2	Protection	-8
RÊVE	2		

		niv	init	+dom
Morsure	10	+3	8	-3 (venin)
Esquive	10	+3	—	—
Discretion	13	+3	—	—
Vigilance	10	+3	—	—

#### Venin

Malignité	3
Périodicité	1 minute
Dommages	-1 point de vie
Antidotes	-3 \ Liqueur de Bagdol +16 Topazoïne +8

Sensation aiguë de déséquilibre. Jouer VOLONTÉ à -3. En cas d'échec, on chute sans parvenir à se relever.

### Sirène

TAILLE	10	Vie	11
CONSTIT.	12	Endurance	23
FORCE	12	Vitesse sol	4/—
PERCEPT.	11	Vitesse eau	12/24
VOLONTÉ	10	+dom	0
RÊVE	12	Protection	2

		niv	init	+dom
Serres, crocs	12	+3	9	+2
Esquive eau	13	+3	—	—
Esquive sol	8	+1	—	—

