

Drakkule				
TAILLE	4	Vie	7	
CONSTIT.	10	Endurance	17	
FORCE	8	Vitesse	12/38	
PERCEPT.	12	+dom	-1	
VOLONTÉ	7	Protection	-3	
RÊVE	7			
		<i>niv</i>	<i>init</i>	<i>+dom</i>
Morsure	10	+2	7	-1
Contre	10	+2	—	—
Esquive vol	10	+3	—	—
Vol	10	+3	—	—

Félor				
TAILLE	2	Vie	5	
CONSTIT.	8	Endurance	13	
FORCE	3	Vitesse	10/30 vol	
PERCEPT.	13	+dom	-4	
VOLONTÉ	10	Protection	-6	
RÊVE	11			
		<i>niv</i>	<i>init</i>	<i>+dom</i>
Vol	11	+3	—	—
Vigilance	13	0	—	—

Furlong				
TAILLE	7	Vie	10	
CONSTIT.	12	Endurance	22	
FORCE	11	Vitesse	12/30	
PERCEPT.	13	+dom	0	
VOLONTÉ	10	Protection	0	
RÊVE	10			
		<i>niv</i>	<i>init</i>	<i>+dom</i>
Morsure	12	+3	9	+1
Esquive	12	+3	—	—
Course	10	+3	—	—
Escalade	14	+5	—	—
Discretion	14	+5	—	—
Vigilance	13	+3	—	—

Glipzouk				
TAILLE	6	Vie	8	
CONSTIT.	10	Endurance	18	
FORCE	9	Vitesse	12/26	
PERCEPT.	14	+dom	-1	
VOLONTÉ	11	Protection	0	
RÊVE	12			
		<i>niv</i>	<i>init</i>	<i>+dom</i>
Morsure	10	+1	6	0
Esquive	15	+6	—	—
Discretion	14	+3	—	—
Pickpocket	14	+3	—	—
Vigilance	14	0	—	—
Course-saut	15	+6	—	—

blessure légère, il reste accroché à sa victime qui perd alors automatiquement 1d6 points d'endurance par round sous l'effet de la saignée. Quand l'endurance tombe à zéro, le drakkule continue à la vider de son sang à raison de 1d6 points de vie par round. Le drakkule ne se détache que blessé *gravement* ou *sonné*. Pour se dégager, la victime ne peut utiliser que Corps à corps (totaliser 2 points d'empoignade) ou une dague. Tant qu'il est accroché, le drakkule ne joue plus de jets d'attaque, puisqu'il cause des dommages automatiques, mais peut contrer empoignade ou attaque de dague par le battement de ses ailes.

Félor

Description. Le félor est un petit chat de l'apparence d'un siamois, au pelage gris mauve, doté d'une grande paire d'ailes duveteuses. Ces ailes sont sur le même principe que celles des chauves-souris, sauf qu'au lieu d'être nues, elles sont couvertes de duvet. Elles ne remplacent pas les membres supérieurs, mais sont en plus des deux paires de pattes. Le félor est capable de voler grâce à elles sur d'assez longues distances. Mais chose encore plus étonnante, le félor parle, et s'exprime assez bien dans la langue du voyage.

Mœurs. Très sociable, le félor adore la compagnie des Humains et ne demande généralement qu'à se faire adopter. Son grand dilemme est d'adorer le poisson et de détester l'eau, et les Humains pêcheurs le fascinent. S'il parle, son discours est en revanche plutôt insignifiant, et il n'a pratiquement pas de mémoire. Au demeurant adorable, un félor de compagnie peut vite devenir assez crispant.

Furlong

Description. Le furlong est un carnassier des forêts, au corps très allongé, presque serpent, pourvu de huit

pattes. Hormis ce nombre de pattes curieusement excédentaire (4 de chaque côté), qui lui donne l'air d'une chenille à fourrure, il pourrait ressembler à un long, très long vison. Adulte, il mesure en moyenne 2 m du museau au bout de la queue, pour un poids de 50 k.

Mœurs. Très bon grimpeur, le furlong vit essentiellement dans les arbres où il se coule de branche en branche avec la rapidité et l'efficacité d'un serpent. Ses proies de prédilection sont les oiseaux et les rongeurs, mais poussé par la faim, il peut s'attaquer à des animaux aussi gros que les chevreuils, voire aux humains isolés. La fourrure de furlong est très recherchée.

Glipzouk

Description. Le glipzouk, ou singe vert, a la morphologie générale du ouistiti, membres minces et longue queue préhensile, avec un pelage uniformément vert amande, sauf le museau et le ventre qui sont blancs. Des épaules à la naissance de la queue, il mesure 1 m en moyenne, la queue pouvant, elle, atteindre le double. Ses quatre mains sont extrêmement habiles, et comme tous les singes, il est d'une agilité diabolique. Le glipzouk doit son nom à son « langage ». On dirait presque un véritable parler, avec des syllabes articulées et une intonation générale, sauf que *glip* et *zouk* sont les seuls phonèmes qu'il emploie, en les prononçant sur tous les tons et en les mélangeant en d'innombrables variations.

Mœurs. Paisibles, les colonies de glipzouks vivent en milieu boisé, se nourrissant de pousses et de fruits. Très bon observateur et non moins excellent imitateur, le glipzouk est un voleur et un pick-pocket né. Il vaut mieux éviter de laisser traîner ses affaires quand on voyage dans une région peuplée de glipzouks, et la nuit, être particulièrement vigilant en montant la garde. Non agressif, le glipzouk ne se bat que s'il est acculé sans pouvoir fuir.

