

## Squelette

**Description.** Le squelette est une entité qui s'incarne à partir d'un cadavre en décomposition, la chair finit par disparaître et il ne reste que les os. Les squelettes sont généralement d'humanoïdes, ils se tiennent en position verticale, se déplaçant sur leurs jambes en une parodie de vie réelle. Ils utilisent leurs mains griffues pour attaquer (+dom +1).

**Mœurs.** Les squelettes s'incarnent généralement sur les lieux de morts violentes (champs de bataille), ainsi que dans les nécropoles, catacombes et autres lieux de sépulture. Comme les autres entités, leur raison d'être est de détruire. Le spectacle d'un squelette est d'une horreur tellement contre nature qu'il demande un jet de VOLONTÉ à -3. En cas d'échec, le personnage est frappé d'effroi. En termes de règles, il est en *demi-surprise* jusqu'à la fin du round suivant. Une fois détruit, les ossements constitutifs du squelette s'éparpillent sur le sol, où ils s'effritent rapidement.

TAILLE	11	Endurance	26
RÊVE	15	Vitesse	12/24
Niveau	+3	+dom	+1
		<i>niv</i>	<i>init</i> + <i>dom</i>
Griffes	13	+3	9 +2
Esquive	12	+3	— —

## Vaseux

**Description.** Le vaseux est une entité qui s'incarne à partir de la vase et la boue des marais, comme un grand *bonhomme de vase*. Son allure est vaguement humanoïde, bipède, avec deux longs tentacules en guise de membres supérieurs (+dom +2).

**Mœurs.** Les tentacules du vaseux ne causent pas de véritables blessures, mais uniquement des pertes d'endurance. Utiliser la table des Coups non mortels. Toutefois, quand la proie tombe inconsciente, le vaseux la recouvre et commence à la digérer, c'est-à-dire à la transformer en vase à son tour. L'équipement de la victime (armes, sacs, vêtements, etc.) est entièrement transformé en vase en 1 round. La victime, quant à elle, perd automatiquement 1 point de vie par round. Quand son seuil négatif est dépassé, elle n'est plus que vase. Au cours d'un round de combat, le vaseux attaque avec un tentacule et peut parer toutes les armes avec le second. Il n'esquive jamais.

TAILLE	18	Endurance	36
RÊVE	18	Vitesse	8/16
Niveau	+4	+dom	+4
		<i>niv</i>	<i>init</i> + <i>dom</i>
Attaque/parade	18 +4	13	(+6)

## Zombi

**Description.** Les zombis sont des entités du même principe que les squelettes, sauf que les cadavres utilisés ne semblent pas en putréfaction. Les zombis sont usuellement des entités artificielles, voulues, créées par les haut-révants qui utilisent la voie de Thanatos (voir *Le Haut-Rêve*). Leur caractéristique RÊVE ne peut jamais être supérieure à leur caractéristique TAILLE. Ils combattent avec leurs mains aux ongles étonnamment durs (+dom +1).

**Mœurs.** Les zombis sont usuellement aux ordres d'un haut-révant et n'agissent que par rapport à des ordres donnés. Ils font d'excellents gardes. Moins horribles à voir que les squelettes, ils ne demandent pas de jets de VOLONTÉ. Il arrive que des zombis échappent au contrôle de leur maître. Ils deviennent alors des *zombis sauvages*, parfois appelés *zombars*, et se comportent alors comme toute entité de cauchemar, provoquant mort et destruction. Une fois l'entité détruite, le cadavre utilisé se putréfie instantanément.

TAILLE	12	Endurance	24
RÊVE	12	Vitesse	12/24
Niveau	+1	+dom	+1
		<i>niv</i>	<i>init</i> + <i>dom</i>
Griffes	12	+1	7 +2
Esquive	10	+1	— —



## Entités de Cauchemar Non Incarnées

Il est des courants lourds du cauchemar qui cherchent à s'incarner, non pas dans de la matière inerte comme les quaque-maires ou les vaseux, mais dans une créature vivante et consciente. Ces entités sont dites *non incarnées*. Leur origine est supposément une mort violente intervenant au moment où un sentiment ou une sensation est exacerbée. Par exemple, un personnage mourant alors qu'il est en proie à la plus grande frayeur, peut donner naissance à une entité de *peur*. Elles apparaissent sous la forme de spectres fantomatiques de silhouette humanoïde. Pour s'incarner, elles tentent de *posséder* leur victime.

### Caractéristique et compétence.

Les entités de cauchemar non incarnées (ECNI) n'ont qu'une seule caractéristique, RÊVE, et une seule compétence, Possession. Le niveau de cette compétence dépend de leur RÊVE, même table que les entités incarnées. Elles ont toutes la même vitesse de combat, 6 m par round, et n'ont pas de vitesse de course.

### Possession

Dès qu'une créature se trouve à moins de 3 m d'une entité non incarnée, celle-ci l'enveloppe instantanément de son spectre, et la tentative de possession commence.

**Initiative.** L'entité a toujours l'initiative du premier round. On la détermine ensuite aléatoirement comme pour les combats physiques, en utilisant ici : Rêve + 1d6. L'entité utilise son RÊVE, la victime utilise ses *points actuels de rêve*.

**Combat.** La possession se déroule de la même façon qu'une empoignade de corps à corps. Le but de l'entité est de totaliser 2 points de *possession* ; le but de la victime est de contrer la possession et de totaliser quant à elle 2 points de *conjuraison*. L'entité utilise RÊVE/Possession, la victime utilise *Points actuels de rêve/Conjuraison*. La Conjuraison d'un haut-révant est égale à son meilleur niveau de Draconic ; pour un non haut-révant, elle est de niveau zéro.

Comme en empoignade de corps à corps,