

charge, et à moins de succomber, elle est toujours *désengagée* en fin de round, continuant son vol pour rebrousser chemin le round suivant et revenir examiner ce qui bouge encore.

Lycan

Description. Le lycan est un canidé de grande taille, au museau pointu, aux oreilles toujours droites, à la queue touffue et pendante, au pelage gris fauve, avec des yeux aux reflets jaunes. Un adulte pèse en moyenne 55 kg.

Mœurs. Comme les loups, les lycans vivent en hordes hiérarchisées, reconnaissant pour chef le mâle le plus fort. Carnassiers et prédateurs redoutés, ils hantent toutes les sortes de forêts. Rassurés par la force que confère leur nombre, les bandes de lycans n'hésitent pas à s'attaquer à l'homme. Les hivers de famine, des meutes entières vont même jusqu'à effectuer des razzias sur les villages.

Mariol

Description. Le mariol est un canidé de taille moyenne (15-25 kg), ressemblant à un épagneul avec un faux air d'écureuil dont il possède la queue en panache. Très agile, il est capable de se tenir en position verticale et même de se déplacer uniquement sur ses membres postérieurs, tandis que ses antérieurs se terminent par des pattes très semblables à des mains de singe.

Mœurs. Social, le mariol vit en bande de plusieurs dizaines d'individus, hantant de préférence les sous-bois clairsemés où les landes de broussaille. Omnivore avec une préférence pour la chair, voire la charogne, il fabrique des pièges ingénieux sous forme de fosses souvent profondes, au fond planté de pieux aiguisés, recouvertes par un treillis de branchage et de mousse. Le camouflage est si parfait qu'il s'y laisse parfois prendre lui-même. En général, un membre de la bande reste à proximité du piège pour avertir les autres dès qu'une créature s'est laissé prendre. Il le signale par un rire aigu et exaspérant. Car c'est une des particularités les plus énervantes du mariol que son cri ressemble à s'y tromper à un rire de dérision. Le reste du groupe accourt alors, et si la proie n'a pas été tuée du premier coup par le piège, ils la lapident à coups de pierres tranchantes, tout en riant à gorge déployée. Certaines de leurs fosses sont assez grandes pour accueillir des hommes.

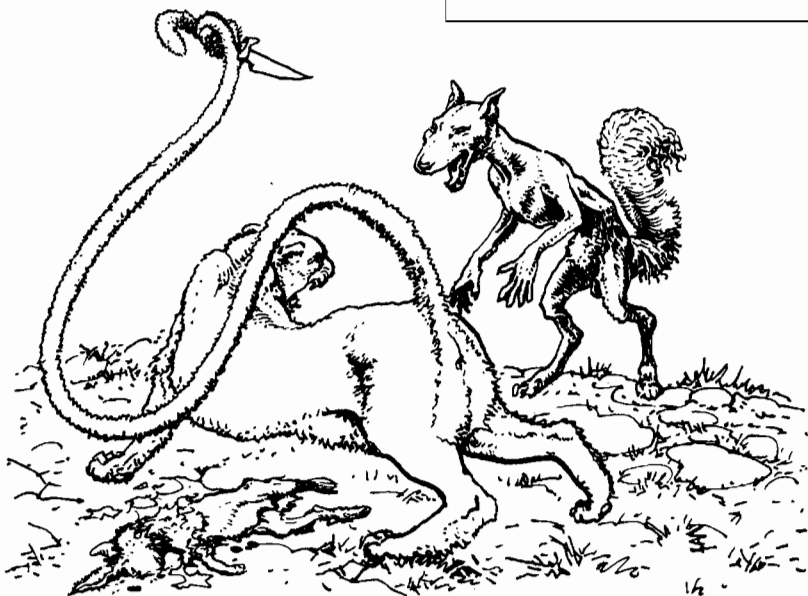
Oiseau-oracle

Description. L'oiseau-oracle, quoique animal réel, a tout de l'entité de rêve. Il possède quatre pattes en plus de ses ailes, et il parle, semblant connaître toutes les langues. Il a au demeurant l'apparence d'un gros faisan au plumage multicolore, et sa chair est réputée délectable.

Mœurs. A en croire Paranos le Moindre (il n'en rate jamais une, celui-là), l'oiseau-oracle sait non seulement s'exprimer dans toutes les langues, mais il dit toujours la vérité, proférant de véritables oracles, d'où son nom. Il peut répondre de façon assez claire sur le présent ou le passé ; en ce qui concerne le futur, ses réponses sont souvent obscures. L'oiseau-oracle ne tolère qu'une seule question et ne fournit qu'une seule réponse. Si on ne lui pose pas de question, il montre des signes d'impatience, l'air de dire : « Allez-vous vous décider à m'interroger, oui ou non ? Si vous croyez que c'est par hasard que je suis là ! J'ai parcouru un long chemin jusqu'à vous, et je n'ai pas que ça à faire !... » Et si on ne lui pose décidément aucune question, il reprend son vol et on ne le revoit plus. Paranos affirme par ailleurs que tuer un oiseau-oracle porte une terrible malchance.

Pantodar

Description. Le pantodar est un félin à fourrure rase de couleur jaune sable, de la taille d'une panthère. Sa caractéristique la plus singulière est une longue queue préhensile de plus de 3 m de long, capable de manier une arme légère telle qu'une dague.



Mariol

TAILLE	5	Vie	8
CONSTIT.	11	Endurance	19
FORCE	9	Vitesse	12/30
PERCEPT.	10	+dom	-1
VOLONTÉ	10	Protection	0
RÊVE	10		

		niv	init	+dom
Morsure	10	+3	8	0
Pierre jetée	10	+3	8	-3
Esquive	11	+3	—	—
Course	10	0	—	—
Discretion	12	+4	—	—
Saut	12	+4	—	—
Vigilance	10	+3	—	—

Oiseau-oracle

TAILLE	2	Vie	3
CONSTIT.	4	Endurance	7
FORCE	1	Vitesse	—/40
PERCEPT.	15	+dom	—
VOLONTÉ	17	Protection	-8
RÊVE	18		

		niv	init	+dom
Vol	15	+5	—	—

Pantodar

TAILLE	13	Vie	14
CONSTIT.	14	Endurance	28
FORCE	15	Vitesse	14/42
PERCEPT.	17	+dom	+2
VOLONTÉ	15	Protection	2
RÊVE	12		

		niv	init	+dom
Griffes, crocs	14	+5	10	+4
Dague	11	+3	8	+3
Esquive	13	+5	—	—
Course, saut	14	+4	—	—
Discretion	13	+5	—	—
Vigilance	17	+5	—	—