

## Tigre vert

TAILLE	23	Vie	22
CONSTIT.	20	Endurance	42
FORCE	21	Vitesse	14/48
PERCEPT.	15	+dom	+5
VOLONTÉ	15	Protection	4
RÊVE	12		
		<i>niv</i>	<i>init</i> <i>+dom</i>
Griffes/crocs	16	+5	13 +7
Esquive	12	+4	— —
Course, saut	14	+4	— —
Discrétion	15	+4	— —
Vigilance	15	+4	— —

## Tournedent

TAILLE	28	Vie	26
CONSTIT.	23	Endurance	49
FORCE	23	Vitesse	14/30
PERCEPT.	14	+dom	+7
VOLONTÉ	12	Protection	8
RÊVE	12		
		<i>niv</i>	<i>init</i> <i>+dom</i>
Bras-bouches	18	+6	14 +9
Esquive	12	+3	— —
Course	12	+3	— —
Vigilance	14	+3	— —

## Vipère jaune

TAILLE	1	Vie	3
CONSTIT.	4	Endurance	7
FORCE	2	Vitesse	10/16
PERCEPT.	10	+dom	-4
VOLONTÉ	2	Protection	-8
RÊVE	3		
		<i>niv</i>	<i>init</i> <i>+dom</i>
Morsure	10	+2	7 -3 (venin)
Esquive	8	0	— —
Discrétion	12	+3	— —
Vigilance	10	+3	— —

### Venin

Malignité	2
Périodicité	6 rounds
Dommages	-1 point de vie.
	Spasmes musculaires
Antidotes	-3 \ Liqueur de Bagdol +14,
	Topazoïne +10

## Zomar

TAILLE	12	Vie	13
CONSTIT.	14	Endurance	27
FORCE	16	Vitesse	12/24
PERCEPT.	9	+dom	+2
VOLONTÉ	3	Protection	4
RÊVE	3		
		<i>niv</i>	<i>init</i> <i>+dom</i>
Pincés	13	+2	8 +5
Esquive	7	0	— —

## Tigre vert

**Description & Mœurs.** Le tigre vert est un grand félin carnassier vivant indifféremment en plaine herbue ou en forêt, où il se nourrit de gros gibier : antilope, daim, chevreuil. Il doit son nom à ce que sa fourrure est rayée vert et jaune au lieu de jaune et noir, ce qui lui assure un excellent camouflage. Discret, silencieux, sa tactique consiste à s'approcher inaperçu de sa proie, puis à bondir. Sa première attaque, lorsqu'il bondit, est en termes de jeu une *charge*. Il s'attaque à l'homme comme à n'importe quelle créature plus petite que lui. Sa fourrure magnifique est très recherchée. Un individu adulte pèse dans les 300 kg.

## Tournedent

**Description.** Le tournedent figure parmi les plus hideux des animaux de cauchemar. C'est une énorme créature bipède, vaguement anthropomorphe, recouverte de plaques cornées extrêmement dures. Le tournedent n'a pas de tête : à la place de celle-ci, rien qu'une boursoufflure avec un œil jaune, un œil devant et un autre derrière. En guise de mains, ses bras se terminent par une gueule plantée de crocs pointus. On les appelle ses *bras-bouches*. Il doit son nom à ce que toutes ses articulations, coude, genou, gueules, peuvent tourner sur elles-mêmes à 360 degrés. Le tournedent

fait en moyenne 3 m de haut pour 800 kg. Ses glandes génitales fournissent l'ingrédient principal du remède-antidote appelé *tournegraisse*.

**Mœurs.** Les tournedents sont heureusement rarissimes et ne hantent que les désolations et autres lieux où Thanatos a laissé son empreinte. Ils possèdent le même pouvoir de non agressivité s'appliquant aux humanoïdes que la harpie. La victime doit jouer un jet de résistance standard, r-8, et en cas d'échec, réussir un jet de VOLONTÉ à -3 pour pouvoir attaquer le tournedent. Le JR n'est à jouer qu'une seule fois, et en cas d'échec, le jet de VOLONTÉ est à jouer tous les rounds. La non agressivité ne s'applique qu'à l'égard du tournedent qui l'a lancée, et il ne peut pas ré-utiliser son pouvoir sur un personnage qui a réussi son JR. En combat, les bras-bouches du tournedent sont capables de parer comme s'ils étaient des épées (mêmes limitations). Ses réussites particulières sont usuellement passées en *rapidité*.

## Vipère jaune

**Description et Mœurs.** La vipère jaune est le plus fréquent des serpents venimeux. Elle peut faire jusqu'à 1 m de long et peut être rencontrée partout, sans habitat de prédilection. Son venin est mortel.

