

Zomar

Description. Le zomar est une écrevisse géante de couleur noirâtre, armée de pinces monstrueuses, vivant en eau peu profonde, lac ou marécage, pesant jusqu'à 75 kg.

Mœurs. Le zomar se nourrit ordinairement de vase et de charogne, mais, extrêmement agressif, il s'attaque à toute proie vivante passant à portée. Apprêté à la *tortemoque*, il fournit une soupe excellente. En combat, ses pinces sont si résistantes qu'il peut s'en servir pour parer (mêmes limitations que les parades de l'épée).

Zombrel

Description. Le zombrel est un reptile volant apparenté au ptéranodon, pourvu de larges ailes membraneuses. Il possède un long bec corné doté de dents, tandis que son crâne s'orne d'une crête osseuse et creuse, lui servant de balancier. Il peut faire jusqu'à 3 m de long avec des ailes de 12 m d'envergure.

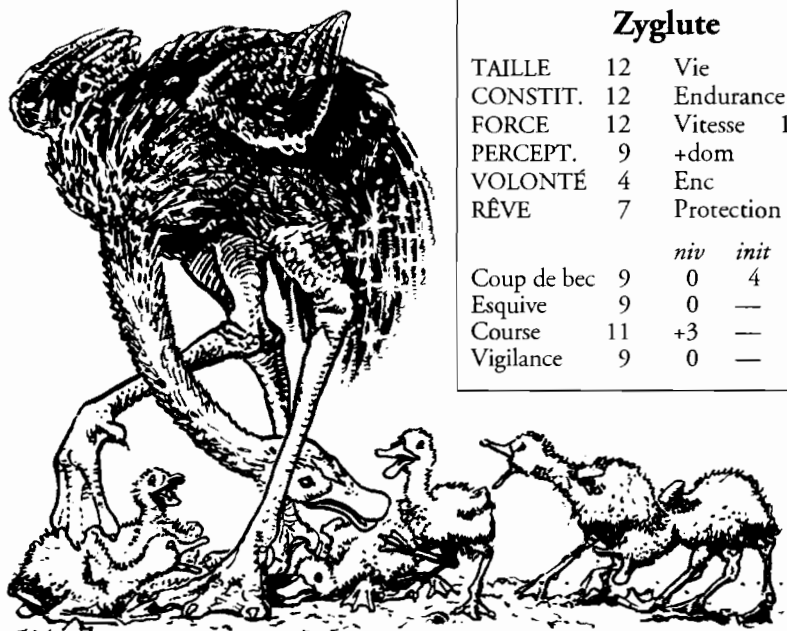
Mœurs. Le zombrel vit dans les lieux désolés, souvent à proximité des marécages où il pêche en plein vol comme les oiseaux de mer. Mais prédateur féroce, il chasse tout autant les créatures terrestres et les oiseaux. Avec sa science coutumière, Paranos le Moindre explique que le seul avantage du zombrel, lorsqu'il plane au dessus de votre tête, est de vous protéger efficacement des brûlures du soleil.

Zyglute

Description. La zyglute est un grand échassier de la taille d'une autruche, dotée de trois pattes parallèles et de deux minuscules ailes qui ne lui servent qu'à voler. Son bec est arrondi et plat comme celui d'un canard, dont elle possède le cri. Ses plumes sont gris noir, sauf celles de sa queue qui sont d'un splendide rouge vermillon paillé d'argent.

Mœurs. Les zyglutes vivent en colonies nombreuses dans les plaines à tendance marécageuse. Elles se nourrissent de larves et de plantes aquatiques. Craintives, dépourvues d'agressivité, elles sont en général d'une rare stupidité. Nombre d'échassiers se reposent en repliant alternativement une patte ; les zyglutes, qui en ont trois, replient les deux pattes extérieures pour se reposer sur la patte centrale : puis quand celle-ci est fatiguée à son tour, replient la patte centrale pour se reposer sur les extérieures. Durant le processus, une zyglute sur

deux oublie où elle en est avec ses pattes et replie la centrale avant de déployer les autres, avec pour résultat de se casser la figure dans un concert de *coin-coin* mortifié. Dans certaines régions, la zyglute est domestiquée pour servir de monture. Toutefois, la captivité lui fait perdre les paillettes argentées de sa queue, que seules possèdent les zyglutes sauvages. Ces paillettes entrent dans la composition de certaines préparations alchimiques. La zyglute ne donne des coups de bec qu'accablée en désespoir de cause.



Zombrel

TAILLE	12	Vie	13
CONSTIT.	14	Endurance	27
FORCE	14	Vitesse vol	14/40
PERCEPT.	14	+dom	+1
VOLONTÉ	5	Protection	2
RÊVE	4		

niv init +dom

Bec	14	+4	11	+3
Esquive vol	11	+3	—	—
Vigilance	14	+3	—	—

Zyglute

TAILLE	12	Vie	12
CONSTIT.	12	Endurance	24
FORCE	12	Vitesse	12/36
PERCEPT.	9	+dom	+1
VOLONTÉ	4	Enc	12
RÊVE	7	Protection	0

niv init +dom

Coup de bec	9	0	4	+1
Esquive	9	0	—	—
Course	11	+3	—	—
Vigilance	9	0	—	—

Animaux domestiques

Il est parfois utile de posséder les caractéristiques chiffrées d'un animal domestique. Pour le **chat**, utiliser les caractéristiques du *félorn*, page 216, en ne tenant évidemment pas compte des ailes. Pour le **chien** de taille moyenne (20 kg) utiliser les caractéristiques du *mariol*, page 219, en oubliant pareillement les compétences spéciales. Pour un plus gros chien (40 kg), utiliser le *chiard*, page 215 ; et pour un gros berger ou un chien de combat (60 kg), utiliser les caractéristiques du *lycan*, page 53. Pour l'**âne** ou un petit **mulet**, utiliser la *chamule*, page 215.

Cheval. Il existe tant de variétés de chevaux, du poney au percheron, qu'il leur faudrait presque un livre exclusivement consacré. L'exemple ci-après correspond à un bon cheval de selle. Avec un encombrement de 22, il peut porter un cavalier actif de TAILLE 12 (75 kg) +

10 points de matériel divers avant de souffrir ses premiers malus à la course et au saut. La vitesse indiquée correspond à une allure plutôt lente. Contrairement aux autres animaux pour qui la vitesse de base est fixe, le gardien des rêves peut rajouter jusqu'à 3d6 points à la vitesse de course de chaque individu. Cette nouvelle vitesse de course est rajoutée une fois pour toutes, mais peut être modulée par un jet de course sur la table de Course animale.

TAILLE	25	Vie	22
CONSTIT.	18	Endurance	40
FORCE	20	Vitesse 14/58 (+3d6)	
PERCEPT.	12	+dom	+7
VOLONTÉ	8	Enc	22
RÊVE	10	Protection	2

niv init +dom

Ruade	14	+4	11	+11
Esquive	9	+1	—	—
Course, saut	14	+4	—	—
Vigilance	12	+3	—	—