

Entités de Cauchemar Incarnées

Dans les modèles d'entités présentés, les caractéristiques de TAILLE et de RÊVE sont les plus usuellement rencontrées. Mais le gardien des rêves est libre de modifier ces deux paramètres sans limitation.

Chien de la mort

Description. Le chien de la mort est un énorme chien noir, d'une taille apparente correspondant à 75 kg, hurlant et baveux, babines retroussées sur des crocs luisants (+dom +1).

Mœurs. On dit que les chiens de la mort sont le produit des hurlements à la mort des chiens normaux. Ils ne se matérialisent qu'à la tombée de la nuit, à partir de mi-Lyre, et disparaissent automatiquement au lever du soleil, comme effacés, ne laissant derrière eux que quelques poils de chien. Entre temps, durant la nuit, ils se rassemblent en meutes hurlantes, cherchant à causer le plus grand dommage possible.

TAILLE	11	Endurance	24
RÊVE	13	Vitesse	14/38
Niveau	+2	+dom	+1
		<i>niv</i>	<i>init</i> <i>+dom</i>
Crocs	12	+2	8 +2
Esquive	11	+2	— —

Craque-haine

Description. Le craque-haine est une monstrueuse entité aquatique, une pieuvre gigantesque d'un poids apparent de deux tonnes, pourvue de huit tentacules pustuleux (+dom +2).

Mœurs. Le craque-haine s'incarne le plus souvent au cœur d'un marécage ou dans la faille abyssale d'un lac, mais également en mer. Il lui arrive de sortir de sa retraite et de semer l'épouvante sur son passage. En combat, le craque-haine peut utiliser jusqu'à 4 de ses tentacules pour attaquer aussi bien que parer. En contradiction avec la règle générale, il a donc droit à 4 actions par round, pouvant être attaque ou parade. Ses réussites particulières sont toujours passées en *force*. Le craque-haine n'esquive jamais. Une fois détruit, il ne laisse comme souvenir qu'une flaque d'eau nauséabonde.

TAILLE	32	Endurance	52
RÊVE	20	Vitesse	12/24
Niveau	+5	+dom	+7
		<i>niv</i>	<i>init</i> <i>+dom</i>
Attaque/parade	26	+5	18 +9

Darquoine

Description. Les darquaines, ou entités polymorphes des ténèbres, n'ont pas de forme précise. Leurs corps est comme une mouvante spirale de ténèbres, s'enflant, se déformant, se distordant sans cesse. Seuls restent fixes ce qui semble être le regard de deux yeux maléfiques, et une paire de serres tranchantes, aiguës comme de monstrueux rasoirs (+dom +2). Les darquaines se déplacent en flottant à quelques dizaines de centimètres du sol.

Mœurs. Les darquaines ne hantent que les lieux totalement enténébrés. A part leur regard et leur serres, ils ne semblent eux-mêmes faits que de ténèbres, et sont donc extrêmement difficiles à voir dans la lumière vacillante des torches ou des lanternes. Au premier round de leur manifestation, tous les personnages doivent tenter un jet de VUE/Vigilance ajusté négativement au niveau de l'entité. En cas d'échec, le personnage subit l'attaque du darquaine en état de *complète surprise*. Les darquaines sont parmi les plus dévastatrices des entités de cauchemar. Leurs réussites particulières sont usuellement passées en *rapidité*. Une fois détruits, ils ne laissent pour tout vestige qu'une suffocante sensation de froid.

TAILLE	12	Endurance	28
RÊVE	16	Vitesse	12/24
Niveau	+3	+dom	+2
		<i>niv</i>	<i>init</i> <i>+dom</i>
Griffes	14	+3	10 +4
Esquive	12	+3	— —

Esprit Thanataire

Description. L'esprit thanataire est à coup sûr la plus fatale de toutes les entités de cauchemar. Il peut adopter physiquement n'importe quelle forme : animale, humanoïde, fantastique. Sa préférence va toutefois à la forme humaine, homme ou femme. Il se présente usuellement vêtu et armé. A première vue, rien ne le distinguerait d'un Humain véritable, si ce n'est ses yeux rouges, qu'il ne peut changer ni dissimuler : des yeux rutilant d'un sombre éclat maléfique.

Mœurs. Les esprits thanataires furent à l'origine des entités invoquées par des haut-révants insanes de la fin du Second Age, dans le but de traquer des victimes désignées. Le Grand Réveil ne les pas annihilés, pire encore, privés d'ordres précis, ils chassent maintenant, inexorablement, tout ceux qui ont le malheur de les rencontrer. Dans l'attente, l'esprit thanataire hante usuellement les lieux de son invocation, vieille tour en ruine,

salle souterraine, et autre antre de prédilection d'un haut-révant de Thanatos. Tant que personne ne vient à lui, il demeure sur place, et pourrait demeurer ainsi pendant des siècles. Mais malheur au voyageur qui vient imprudemment troubler sa sombre retraite ! L'esprit thanataire le prend pour victime désignée et n'aura de cesse qu'il ne l'ait détruit.

Pouvoirs. En combat, réduire à zéro l'endurance d'un esprit thanataire ne suffit pas à le détruire. Quand il perd son dernier point, il éclate d'un formidable rire moqueur et disparaît sans laisser aucun vestige. Ses adversaires croient l'avoir vaincu, il n'en est rien. L'esprit thanataire s'est simplement désincarné, le temps de reprendre des forces et de retrouver une forme physique. Replié dans une dimension des Limbes où ni le temps ni l'espace n'ont de signification, il regagne alors 1d6 points de TAILLE par jour vécu par sa proie. Il peut attendre d'avoir recouvré toute sa taille ou se contenter d'une taille plus petite. Quand il estime être prêt, il refait son apparition et cherche à nouveau à détruire sa victime. Peu importe le chemin parcouru par cette dernière, il la retrouve automatiquement, et peut même la traquer dans un autre rêve. Adorant les effets de surprise, l'esprit thanataire change généralement de forme à chaque fois. C'est tantôt un grand guerrier armuré de noir, tantôt un loup monstrueux, tantôt le passant à qui vous venez imprudemment de demander votre route, tantôt l'aubergiste-même de l'auberge où vous croyez avoir enfin trouvé un havre de sécurité —et ainsi de suite dans le pire des cau-chemars ! Seul signe distinctif montrant que c'est bien lui, toujours lui et encore lui : ses terribles yeux rouges couvant un feu de froide haine. L'esprit thanataire a tout son temps, il a tous les rêves pour retrouver sa proie et la détruire. A la mort de celle-ci, toutefois, il s'estime satisfait et ne cherche pas à poursuivre sa «réincarnation». En combat, son +dom final est la somme de son +dom personnel et de l'arme utilisée, par exemple une épée. S'il apparaît avec un bouclier, il s'en sert pour parer. Seule l'armure apparemment portée ne joue aucun rôle. Sa seule protection est le jet de rêve de son adversaire, à réussir une seule fois (par apparition) comme pour toutes les autres entités.

Eau lustrale. Il n'existe qu'un moyen de se débarrasser définitivement d'un esprit thanataire : l'asperger d'*eau lustrale* puis le combattre physiquement une fois encore. A la perte de son dernier point d'endurance, il pousse alors un hurlement de démence, et disparaît pour toujours, réellement annihilé.