

Glou

Description. Les glous sont des créatures anthropomorphes recouvertes de carapaces d'origine minérale, comme les coquillages. Ce ne sont pas des humanoïdes, en ce sens qu'ils n'ont pas de langage. Grands, lourds, ils ont le torse très large, et la tête ornée d'une crête de pierre qu'ils utilisent parfois comme arme en chargeant tête baissée. Quoique malhabiles de leurs mains, ils peuvent lancer de lourdes pierres ou s'en servir pour asséner des coups terribles.

Mœurs. Les glous vivent en haute montagne ou dans les pays de neige et de glace, où ils ne ressentent nullement le froid. Uniquement diurnes, ils dorment la nuit d'un sommeil profond. Les voyageurs qui le savent ne franchissent que de nuit les cols réputés gardés par les glous. Agressifs et omnivores, les glous dévorent la chair de leurs vaincus.

Goule

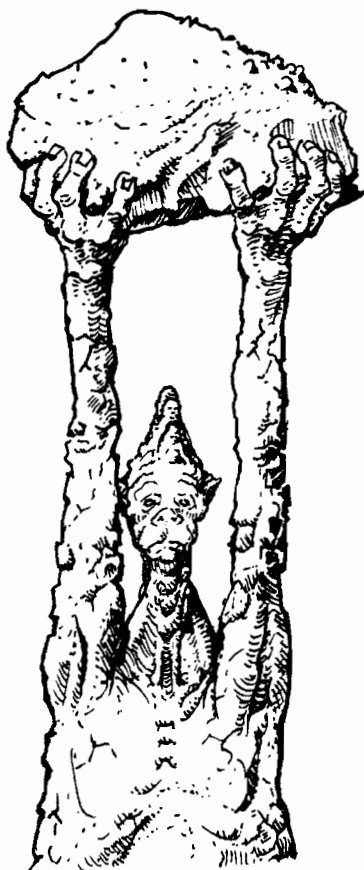
Description. Créature anthropomorphe, bipède et verticale, la goule ressemble à un cadavre décharné. Sa taille est celle d'un homme. Son cri, un hurlement rauque, glace le sang. Ses griffes sont particulièrement puissantes.

Mœurs. La goule est un charognard ayant une prédilection pour la chair humaine. Elle hante nécropoles, cimetières et champs de bataille, déterrants les cadavres dont elle se nourrit. Paranos le Moindre affirme qu'elle possède la faculté thanataire de pouvoir jeûner des mois entiers, voire des années, en n'absorbant qu'un peu de terre. Cela ne l'empêche pas de désirer ardemment de la chair, bien au contraire. Et si elle est lâche isolée, elle est très agressive en bande. Pour corser le tout, sa morsure inocule un venin qui paralyse.

Grincette

Description. La grincette est une petite larve de 1 à 2 cm de long. Elle tire son nom du grincement horripilant qu'elle produit au moment où elle se déplace, en frottant l'une contre l'autre les petites écailles translucides dont est couvert son abdomen : le bruit d'une craie en porte-à-faux sur une ardoise, en cent fois plus fort et plus éprouvant pour les nerfs.

Mœurs. Les grincettes vivent en colonies de plusieurs dizaines d'individus dans les lieux sombres et humides où elles se nourrissent de débris en décomposition. Si elles sont inoffensives



en elles-mêmes, leur grincement involontaire est une torture. Toute personne se trouvant dans un rayon de 10 m doit manquer un jet d'OUÏE à +5. Si le jet réussit, perte de 1 point d'endurance, puis jet de VOLONTÉ à -5. Si le jet de VOLONTÉ échoue, le personnage est *sonné* jusqu'à la fin du round suivant.

Grizzal

Description. Le grizzal est un carnassier plantigrade de grande taille, au pelage épais, au museau allongé et aux membres armés de puissantes griffes non rétractiles. Pouvant dépasser les 2 m quand il se redresse en position verticale, son poids avoisine les 300 kg.

Mœurs. Carnassier, mais également omnivore, et pouvant se délecter comme l'ours de fruits ou de miel, le grizzal vit essentiellement en forêt, et de préférence en relief rocheux pouvant lui fournir une caverne pour tanière. Solitaires, mâles et femelles ne se rencontrent que brièvement. L'hiver, ils hibernent. Ne recherchant pas systématiquement l'affrontement avec l'homme, le grizzal peut néanmoins être un adversaire fatal. Sa fourrure épaisse est si recherchée que d'aucuns n'hésitent pas à la vendre prématurément. En combat, ses réussites particulières sont usuellement passées en *force*.

Glou

TAILLE	16	Vie	16
CONSTIT.	15	Endurance	31
FORCE	15	Vitesse	14/26
PERCEPT.	10	+dom	+2
VOLONTÉ	8	Protection	4
RÈVE	10		

	niv	init	+dom
Pierre tenue	14	+4	11
Pierre lancée	10	+3	8
Crête	15	+4	11
Esquive	9	+3	—
Course, saut	13	+3	—
Discretion	10	+3	—
Vigilance	10	+3	—

Goule

TAILLE	11	Vie	13
CONSTIT.	14	Endurance	27
FORCE	13	Vitesse	12/24
PERCEPT.	10	+dom	+1
VOLONTÉ	7	Protection	0
RÈVE	10		

	niv	init	+dom
Griffes, dents	13	+4	10
Esquive	10	+3	—
Course	10	+3	—
Discretion	10	+3	—
Vigilance	10	+3	—

Venin paralysant

Malignité	6
Périodicité	1 round
Dommages	1 ligne de fatigue.
Antidotes	-4 \ Floume-dhu +16

La paralysie intervient quand toutes les lignes de fatigue sont pleines et dure 6 heures.

Le *floume-dhu* est obtenu en mélangeant en quantités égales gelée de floumette et lait humain (pour une dose : une demi-mesure de chaque). Puis chauffer le mélange jusqu'à couleur bleu-sangue (-2).

Grincette

Tout coup qui touche la grincette l'extermine.

	niv	init	+dom
Discretion	15	+5	—

Grizzal

TAILLE	23	Vie	22
CONSTIT.	20	Endurance	42
FORCE	20	Vitesse	12/36
PERCEPT.	11	+dom	+5
VOLONTÉ	8	Protection	3
RÈVE	10		

	niv	init	+dom
Griffes/crocs	16	+5	13
Esquive	10	+3	—
Course	14	+3	—
Escalade	14	+3	—
Vigilance	11	+3	—