

L'eau lustrale est une préparation alchimique très simple, mais dont les ingrédients sont malheureusement problématiques. *Pour une mesure d'eau lustrale, introduire sept larmes de jeune fille vierge, quoique pu-bère, dans une mesure d'eau puisée au pied d'un arc-en-ciel, et faire chauffer le tout jusqu'à température bleu-sangue (-2).*

La forme ci-après est celle assez classique d'un guerrier en armure noire, armé d'une bâtarde et d'un bouclier.

TAILLE	13	Endurance	32	
RÊVE	19	Vitesse	14/26	
Niveau	+5	+dom	+3	
		<i>niv</i>	<i>init</i>	<i>+dom</i>
Epée bâtarde	16	+5	13	+7
Bouclier	16	+5	—	—
Esquive	13	+5	—	—

## Noyeuse

**Description.** Les noyuses sont des entités marines, d'aspect vaguement humanoïde, formées de débris d'épaves, de bouts de coquillage, d'algues et d'arêtes de poisson. Leurs bras se terminent par des galets avec lesquels elles frappent de toute leur force (+dom +1).

**Mœurs.** Les noyuses hantent les lieux où des gens ont été noyés, que ce soit des suites d'un combat ou d'un naufrage, en pleine mer ou sur un rivage, et n'ont qu'un seul but : détruire tout ce qui flotte et causer la noyade à leur tour. Elles se déplacent aussi bien dans l'eau que sur terre. Leur tactique consiste à frapper la coque du bateau en dessous de la ligne de flottaison, tandis qu'une partie d'entre elles se hissent à bord pour exterminer l'équipage. Dès qu'une noyouse est venue à bout de son homme, elle ne se joint pas au reste de la mêlée, mais retourne à la mer en entraînant sa victime. Elle ne revient éventuellement au combat qu'une fois la noyade assurée. A l'égard du bateau, leur pouvoir de destruction est efficace mais lent. Par demi-heure de travail (60 mn), une noyouse fait directement perdre 1 point de structure (voir *Navigation*). Si l'effort a duré moins de 60 mn, les dégâts sont négligeables. Faute de bateau à couler, les noyuses sortent parfois de l'eau pour attaquer les villages côtiers. Une fois détruites, leurs débris constitutifs, bouts d'épaves, galets, etc., s'éparpillent sur le sol.

TAILLE	11	Endurance	24		
RÊVE	13	Vitesse	10/24		
Niveau	+2	+dom	+1		
		<i>niv</i>	<i>init</i>	<i>+dom</i>	
Bras-galet	12	+2	8	+2	
Esquive	11	+2	—	—	

## Porte-poisse

**Description.** Le porte-poisse a l'aspect d'un grand vautour aux plumes complètement engluées d'une sorte de colle poisseuse. Bien qu'ayant la forme d'un oiseau, il ne se déplace que sur le sol, à vitesse relativement réduite. Son poids apparent est de 35 kg.

**Mœurs.** Comme nombre d'entités de cauchemar, le porte-poisse hante les désolations et les ruines. Il combat avec son bec acéré. Outre les dommages qu'il cause (+dom +1), chaque fois qu'il porte un coup, même une simple contusion-érafure, sa victime doit réussir un jet de *points actuels de rêve* ajusté négativement au niveau de l'entité, ou perdre 1 point de chance. Les points de chance ainsi perdus peuvent être regagnés selon la règle normale : automatiquement pour les vrai-révants et en dépensant un point de destinée pour les haut-révants. Détruite, l'entité ne laisse pour tout vestige que quelques plumes ensanglantées.

TAILLE	6	Endurance	18		
RÊVE	12	Vitesse	10/20		
Niveau	+1	+dom	0		
		<i>niv</i>	<i>init</i>	<i>+dom</i>	
Bec	9	+1	5	+1	
Esquive	13	+1	—	—	

## Quauquemaire

**Description.** Le quauquemaire est un coq géant, au plumage mité de couleur gris poussière, d'un poids apparent de 140 kg, et d'une hauteur pouvant dépasser 3 m. Ses griffes, ergots et bec, sont des armes meurtrières (+dom +2).

**Mœurs.** Les quauquemaires hantent les endroits lugubres et désolés, les ruines principalement. Ils chantent au coucher du soleil, et leur chant est si lugubre, prometteur d'angoisse et de cauchemar, que quiconque l'entend et manque un jet de *points actuels de rêve* ajusté négativement au niveau de l'entité, ne fait que des cauchemars hideux au cours de sa prochaine nuit de sommeil. En termes de règles, cela signifie : pas de souvenir de l'archétype et donc pas de jet de Stress au matin ; pas de montée dans les Hautes Terres du Rêve, et donc pas de récupération de rêve pour les haut-révants. Le quauquemaire s'incarne à partir de quelques plumes, qui sont ses seuls vestiges une fois qu'il est détruit.

TAILLE	18	Endurance	36		
RÊVE	18	Vitesse	14/32		
Niveau	+4	+dom	+4		
		<i>niv</i>	<i>init</i>	<i>+dom</i>	
Bec, griffes	18	+4	13	+6	
Esquive	10	+4	—	—	

