

Quileurbist

TAILLE	14	Vie	14
CONSTIT.	14	Endurance	28
FORCE	18	Vitesse	14/28
PERCEPT.	10	+dom	+3
VOLONTÉ	10	Protection	5
RÊVE	10		

		niv	init	+dom
Griffes, crocs	15	+5	12	+5
Esquive	12	+5	—	—
Saut, escalade	15	+5	—	—
Course	12	+3	—	—
Vigilance	10	+3	—	—

Rananècre

TAILLE	6	Vie	9
CONSTIT.	11	Endurance	20
FORCE	10	Vitesse	12/30
PERCEPT.	10	+dom	0
VOLONTÉ	10	Protection	0
RÊVE	10		

		niv	init	+dom
Morsure	11	+3	8	+1 (mal.)
Esquive	10	+2	—	—
Course	11	+3	—	—
Discretion	10	+3	—	—
Vigilance	10	+3	—	—

Nécrophase

Malignité	7
Périodicité	1 heure
Dommages	-2 points de vie.
Règles	-4 \ Tournegrass +16
	Huile de Sélikanthe +6

Tout autour de la blessure, la chair s'enfle, vire au noir et se putréfie, puis l'ensemble du corps est gagné peu à peu. Si la mort survient, elle donne naissance à une entité de cauchemar non incarnée ayant le même nombre de points de rêve que la caractéristique RÊVE de la victime. Tirer 1d2 : 1, haine\ 2, désespoir.

Mœurs. Hôte des plaines et des savanes, rarement des forêts, le pantodar est un carnassier solitaire. Très curieux, mais tout aussi intelligent et prudent, il s'attaque rarement à l'homme de sa propre initiative. Il l'observe pourtant, de loin, et s'il peut dérober une dague sur un cadavre, il ne s'en prive pas. Par quelle singularité arrive-t-il à s'en servir adroitement ? C'est une source d'étonnement. On connaît la célèbre réponse de Paranos le Moindre interrogé à ce sujet : « Vous n'avez qu'à le lui demander vous-même ! » Les jeunes pantodars peuvent assez facilement s'approprier ; devenus adultes, ils sont étonnamment fidèles.

Quileurbist

Description. Le quileurbist est une créature simiesque recouverte d'une carapace d'écailles hérissées de piquants. Sa tête plate et triangulaire est dotée d'une large mâchoire plantée de crocs, et ses bras plutôt longs se terminent par des pattes plantées de griffes acérées. Comme les grands singes, il se tient en position semi-verticale. Son cri, rauque et guttural, ressemble à la syllabe *kill*, d'où, d'après Paranos le Moindre, l'origine de son nom. Il fait en moyenne 1m85 pour 100 kg.

Mœurs. Le quileurbist n'a pas d'habitat spécifique, encore qu'on le rencontre surtout dans les collines rocheuses et peu

boisées, mais vagabond itinérant, il change souvent de lieu. Il faut dire que partout où se trouve un quileurbist, la région se dépeuple de toute autre vie animale. La créature semble en effet n'avoir qu'une vocation : tuer, déchirer, éviscérer, massacrer toutes les autres formes de vie. Le quileurbist résiste automatiquement au sort de Non agressivité d'Hypnos. En combat, ses réussites particulières sont toujours passées en *rapidité*.

Rananècre

Description. Le rananècre est un rat géant de la taille d'un chien, au pelage gris moisi, pesant en moyenne 35 kg. Sa morsure inocule une horrible maladie : la *nécrophase*.

Mœurs. Le rananècre vit dans les désolations, les anciennes ruines, partout où les courants lourds du cauchemar ont laissé leur empreinte. Sa présence s'accompagne souvent d'entités de cauchemar non incarnées (haines, désespoirs).

Sanguinox

Description. Le sanguinox est un gros chat sauvage au pelage entièrement noir, pouvant faire jusqu'à 45 kg.

Mœurs. Le sanguinox vit dans les forêts, de préférence rocailleuses, tels que les contreforts de montagne, où il peut trouver une caverne pour lui servir de tanière pendant le jour. De mœurs essentiellement nocturnes, c'est un prédateur redouté. Il aime le goût du sang pour lui-même, et, gavé de nourriture, ne se contente parfois que de saigner ses proies. Audacieux jusqu'à la témérité, le sanguinox n'hésite pas à s'attaquer à des créatures nettement plus grosses que lui, et en particulier à l'homme. Sa technique favorite est l'embuscade. La nuit, dissimulé sur une branche d'arbre, il est virtuellement invisible. Quand il attaque en se laissant tomber d'une branche, considérer en termes de règles que c'est une attaque de *charge*. Au sol, ses réussites particulières sont usuellement passées en *rapidité*.

Scologriffe

Description. Le scologriffe est un scolopendre géant pouvant atteindre 1m20 de long, au venin mortel.

Mœurs. Le scologriffe vit dans les forêts et les lieux humides, se nourrissant de charogne. Il n'est pas directement agressif, mais attaque dès qu'il est surpris ou se croit en danger.

