



Harpie

TAILLE	9	Vie	10
CONSTIT.	11	Endurance	21
FORCE	12	Vitesse	12/36
PERCEPT.	11	+dom	0
VOLONTÉ	12	Protection	4
RÊVE	11		

niv init +dom

Serres	12	+4	10	+2
Esquive	11	+4	—	—

Jigstang

TAILLE	11	Vie	12
CONSTIT.	13	Endurance	25
FORCE	13	Vitesse	12/24
PERCEPT.	11	+dom	+1
VOLONTÉ	6	Protection	2
RÊVE	10		

niv init +dom

Griffes/crocs	13	+3	9	+2
Esquive	11	+3	—	—
Course, saut	12	+3	—	—
Vigilance	11	+3	—	—

Libelle

TAILLE	3	Vie	4
CONSTIT.	4	Endurance	8
FORCE	7	Vitesse	—/40
PERCEPT.	11	+dom	—
VOLONTÉ	2	Protection	-6
RÊVE	2		

niv init +dom

Tronçonneuse	14	+6	13	+10
Esquive	12	+4	—	—
Vol	14	+6	—	—
Vigilance	11	+3	—	—

Lycan

TAILLE	8	Vie	10
CONSTIT.	11	Endurance	21
FORCE	12	Vitesse	12/38
PERCEPT.	13	+dom	0
VOLONTÉ	10	Protection	0
RÊVE	10		

niv init +dom

Morsure	13	+4	10	+1
Esquive	11	+3	—	—
Course, saut	12	+3	—	—
Discretion	12	+3	—	—
Vigilance	13	+3	—	—

Harpie

Description. Créature thanataire, devant son existence aux courants lourds du cauchemar, la harpie n'est néanmoins pas une entité mais un animal réel, à la semblance d'une femme-vautour. De la femme, elle possède la tête et le buste : chevelure emmêlée, yeux hagards, rictus retroussé sur des dents carnassières, seins maigres et décharnés. Du vautour, elle a les membres : de larges ailes en guise de bras, lui permettant de voler, et des serres en guise de jambes. Son cri est un ricanement rauque et insane.

Mœurs. Les harpies vivent dans les lieux déshérités, les collines stériles et les désolations, en bandes de 5 à 10 individus. Les harpies sont toujours femelles et leur reproduction est assez mystérieuse. A en croire Paranos le Moindre, elles sont le fruit du viol d'un quaque-maire (entité de cauchemar) sur une femme humaine. Le rejeton dévore sa mère de l'intérieur avant de s'expulser. Maléfiques autant qu'agressives, elles possèdent un pouvoir inné de non agressivité s'appliquant aux humanoïdes. S'agissant d'un pouvoir inné, elles n'ont ni à monter dans les TMR, ni à dépenser de points de rêve. La victime doit jouer un jet de résistance standard, r-8, et en cas d'échec, réussir un jet de VOLONTÉ à -3 pour pouvoir attaquer la harpie. Le JR n'est à jouer qu'une seule fois, tandis qu'en cas d'échec, le jet de VOLONTÉ est à jouer tous les rounds. La non agressivité ne s'applique qu'à l'égard de la harpie qui l'a lancée, et une harpie ne peut pas ré-utiliser son pouvoir sur un personnage qui a réussi son JR.

Jigstang

Description. Le jigstang est un animal anthropomorphe, bipède, vertical, à la peau cuireuse gris noir, sans un poil, de la taille d'un homme. On l'appelle parfois *fausse goule* ou *goule noire*. Sa mâchoire a une force capable de broyer les os les plus durs et ses membres supérieurs se terminent par des serres tranchantes. Son cri est un rire hystérique et démentiel.

Mœurs. Le jigstang n'a pas d'habitat spécifique, on le trouve en tout lieu sauvage. Hyper-agressif autant que solitaire, il ne supporte pas la présence d'autrui, et attaque à griffes et à crocs. Son accouplement se termine toujours en un combat où l'un des deux partenaires, généralement le mâle, trouve la mort.

Libelle

Description. La libelle est une libellule géante, de 2 m de long sur 3 m d'envergure, avec des ailes résistantes et tranchantes comme des rasoirs, battant à une vitesse prodigieuse. Il en résulte une paire de terribles *tronçonneuses*.

Mœurs. La libelle vit dans les marais, où elle se nourrit de larves. Elle n'est pas foncièrement agressive, mais néanmoins très curieuse, attirée par tout ce qui bouge, et ses ailes cisailent tout sur son passage. Elle est capable de tronçonner un bambou de 3 cm de diamètre sans même ralentir son vol. Face à un groupe de libelles, la meilleure défense est encore de rester immobile. Son attaque est toujours considérée comme une