



Bramart

TAILLE	20	Vie	18
CONSTIT.	15	Endurance	33
FORCE	16	Vitesse	14/54
PERCEPT.	13	+dom	+4
VOLONTÉ	9	Protection	1
RÊVE	10		

niv init +dom

Bois	12	+3	9	+7
Esquive	10	+3	—	—
Course, Saut	15	+6	—	—
Vigilance	13	+6	—	—

Brolute rieuse

TAILLE	7	Vie	10
CONSTIT.	12	Endurance	22
FORCE	11	Vitesse	12/24
PERCEPT.	14	+dom	0
VOLONTÉ	8	Protection	0
RÊVE	15		

niv init +dom

Griffes	11	+2	7	+1
Esquive	13	+5	—	—
Course/Saut	13	+3	—	—
Escalade	15	+4	—	—
Vigilance	14	+3	—	—

Chamule

TAILLE	21	Vie	19
CONSTIT.	17	Endurance	36
FORCE	16	Vitesse	12/40
PERCEPT.	12	+dom	+4
VOLONTÉ	12	Enc	18
RÊVE	12	Protection	1

niv init +dom

Coup de pied	12	+3	9	+7
Morsure	12	+2	8	+5
Esquive	8	+3	—	—
Course	12	+3	—	—
Saut	10	+3	—	—
Vigilance	12	0	—	—

tielle et dévastatrice. Paranos le Moindre, le célèbre zoologue auteur de *Nos ennemies les bêtes*, affirme que la lumière du soleil a le pouvoir de le réduire instantanément en cendres. Merci, cher Paranos, mais comment vous y prendriez-vous pour le faire sortir de son antre en plein jour ?

Bramart

Description. Le bramart est un quadrupède herbivore de l'allure d'un grand cerf, au brun pelage brun roux à l'exception du bout des pattes qui est franchement rouge — comme s'il portait des chaussettes. Adulte, il peut faire jusqu'à 270 kg et en moyenne 160. Tout comme le cerf, il porte des bois qui tombent tous les ans et repoussent à la saison suivante avec une ramification supplémentaire.

Mœurs. Hôte des forêts où ils se nourrissent de jeunes pousses, les bramarts vivent en petits groupes. Les mâles n'hésitent pas à charger les intrus pour protéger biches et faons.

Brolute rieuse

Description. La brolute rieuse est un grand rat d'allure anthropomorphe, bipède, vertical, faisant en moyenne 1m70 pour 45 kg. Dotée du pelage du rat, de sa longue queue nue et annelée, elle se singularise néanmoins par un museau de castor et des yeux bridés.

Mœurs. La brolute rieuse vit de préférence à l'écart des hommes et de la civilisation, mais sans habitat spécifique. Elle se nourrit de fruits, de champignons et d'œufs qu'elle dérobe habilement aux oiseaux. Ce qui la caractérise essentiellement, c'est que quand elle se sent agressée, elle a le pouvoir de créer une déchirure du rêve violette (déchirure de départ), dont elle est le centre. Le rêve d'arrivée lui est toujours profitable, lui permettant de se tirer d'affaire. Elle doit son nom à ce qu'elle adore rire aux grimaces et autres clowneries qu'on peut lui faire. Pendant ce temps, on peut se concentrer pour tenter de lui communiquer empathiquement l'image d'un lieu où l'on voudrait aller, non un lieu spécifique, mais un type de paysage : rivage marin, forêt, agglomération urbaine, etc. Au moment où elle est le plus en train de rire, il suffit alors de stresser la brolute, et l'on a une chance que la déchirure créée mène au type d'endroit souhaité. Pour parvenir à la communication empathique, réussir EMPATHIE à -5. La brolute rieuse se distingue de la brolute ordinaire, dite brolute pointue, qui ne rit jamais et ne peut créer de déchirure. Celle-là se contente de chercher à fuir en cas d'agression, ou attaque toutes griffes dehors si elle se sent acculée. Pour la distinguer (visuellement) de la rieuse, réussir VUEZoologie à -5. Les caractéristiques de combat indiquées ne s'appliquent qu'à la pointue.

