

Loup Solitaire - Le Jeu de Rôle tiré des Livres dont Vous êtes le Héros créés par Joe Dever & Gary Chalk.

CRÉATURES DU MAGNAMUND MÉRIDIONAL

Une aide de jeu officielle proposée par Eric DUBOURG

Relecture : Christophe INSA, Zaoutir

Illustrations : Paul BONNER



Aide de jeu réalisée pour l'univers de Loup Solitaire. Vous aurez besoin de vous procurer l'ouvrage « L'Encyclopédie du Monde ».

Plus d'informations sur Le Grimoire : www.legrimoire.net

Ou sur le site officiel dédié à Loup Solitaire :

www.loup-solitaire.fr

LOUP SOLITAIRE



Loup Solitaire - le jeu de rôle sous licence Mongoose Publishing.
Copyright © 2006-2009 Le Grimoire. Le Logo Loup Solitaire est © James Prunier.

Créatures du Magnamund Méridional

KRAKU



Vous apercevez de nombreux rapaces perchés sur les stalagmites qui vous entourent. Les Krakus vous regardent fixement, sans ciller de leurs gros yeux globuleux.

On croit généralement que les Krakus sont un mythe, mais ils sont bien réels. Ils ressemblent à des crapauds géants avec leur peau verdâtre et plissée, toute couverte de pustules, et leur cou flasque et blanc crayeux qui s'enfle comme une énorme bulle prête à éclater à chacun de leurs sinistres coassements. Leurs pattes sont pourvues d'étranges ventouses. Leur peau grumeleuse et luisante est recouverte d'une couche épaisse d'un poison gluant et mortel qu'il vaut mieux éviter de toucher.

Leur tactique de combat favorite est d'agripper un ennemi avec leur longue langue et de l'attirer vers leur bouche ouverte pour y périr englouti dans leur panse vénéneuse. Ils ont une peau assez résistante ce qui leur offre une bonne protection contre les armes de leurs agresseurs. Ils peuvent se transformer en oiseaux de proie en planant dans les airs grâce à de larges membranes qui s'étirent de leurs pattes à leur dos. Il est alors difficile d'échapper à ces dangereux adversaires dont le simple contact avec leur peau venimeuse est souvent synonyme de mort.

Animal de taille Moyenne

Dés d'Endurance : 6d8+6 (Endurance 33)

Initiative : +1

Vitesse de base : 6 m, vol 12 m (Moyenne)

Classe d'armure : 17 (+1 Dex, +6 naturelle), pris au dépourvu 16

Bonus de base à l'attaque : +2

Attaque : griffes +4 au corps à corps (1d6+2+poison) ou langue +4 au corps à corps (aucun dommage mais agrippé)

Attaque à outrance : 2 griffes +4 corps à corps (1d6+2+poison) et langue +4 au corps à corps (aucun dommage mais agrippé)

Espace occupé/allonge : 2 m / 2 m

Attaques spéciales : -

Particularités : Poison

Jets de sauvegarde : Vig +5, Réf +2, Vol +3

Caractéristiques : For 15, Dex 12, Con 15, Int 3, Sag 14, Cha 4

Compétences : Perception +10

Environnement : zones arides et désertiques

Organisation sociale : paire ou groupe (3-30)

Facteur de puissance : 3

Allégeance : toujours sans allégeance

Évolution possible : 4-6 DE (Moyenne), 7-9 DE (Grande)

Poison (Ext). Du fait de leur peau grumeleuse ou de leur langue, tout contact ou blessure infligée par le Kraku inflige 1d10+2 points de dégâts supplémentaires si le jet de sauvegarde de Vigueur DD 20 est raté, et la moitié si le jet est réussi. Cela fait d'eux les créatures les plus dangereuses du Magnamund méridional. Pour tout contact prolongé avec cette créature (comme une victime écrasée par un Kraku mort), un jet de Vigueur DD 25 est nécessaire, pour éviter 3d10 points de dégâts.

MANTIZE DES ANTRES

Le tunnel que vous suivez donne sur une large caverne. Vous voyez d'énormes insectes s'y affairant. Soudain, derrière vous un bruit de mandibules vous alerte sur le fait que les insectes vous ont repérés. Et qu'ils se sont faufilés derrière vous !

Ressemblant à des mantes religieuses géantes, les mantizes sont des insectes géants vivant en colonies souterraines dans les cavernes et les tunnels sous la surface du Magnamund. Ils existent en deux types : les Mantizes des Cavernes, qui sont des travailleuses, et les Mantizes des Antres, qui sont énormes, plus résistantes, plus rapides et encore plus féroces. Ils creusent leur nid dans la pierre en la rongant à l'aide de petits jets d'un puissant acide que referme leur poche frontale. On en trouve entre autres dans la Grande Muraille d'Azakawa.

Un moyen pour éviter d'être repéré par les mantizes est d'utiliser les racines de Yabari. Une fois pilées, ces racines forment une pommade qui éloigne les insectes et masque l'odeur humaine. Ce baume de Yabari est relativement courant sur les marchés de Chadaki (environ 30 Lukats ou Nobles). Tout adversaire tentant de repérer celui qui s'est enduit de Yabari a un malus de 5 aux jets de Perception basés sur l'odorat.



Mantize des Cavernes

Vermine de taille Moyenne

Dés d'Endurance : 3d8+4 (Endurance 20)

Initiative : +0

Vitesse de base : 9 m

Classe d'armure : 16 (+6 naturelle), pris au dépourvu 16

Bonus de base à l'attaque : +2

Attaque : morsure +5 au corps à corps (1d6+2)

Attaque à outrance : morsure +5 au corps à corps (1d6+2)

Espace occupé/allonge : 2 mètres./2 mètres.

Attaques spéciales : jet d'acide

Particularités : Vision aveugle

Jets de sauvegarde : Vig +5, Réf +0, Vol +0

Caractéristiques : For 15, Dex 11, Con 14, Int 6, Sag 10, Cha 5

Compétences : Athlétisme +7, Perception +8

Environnement : souterrains

Organisation sociale : Solitaire, paire, meute (3-12) ou colonie (16-100)

Facteur de puissance : 2

Allégeance : toujours sans allégeance

Évolution possible : 3-4 DE (Moyenne)

Mantize des Antres

Vermine de taille Grande

Dés d'Endurance : 5d8+20 (Endurance 42)

Initiative : +2

Vitesse de base : 12 mètres

Classe d'armure : 19 (-1 taille, +2 Dex, +8 naturelle), pris au dépourvu 17

Bonus de base à l'attaque : +4

Attaque : griffes +8 corps à corps (1d8+6) ou morsure +8 au corps à corps (1d6+4)

Attaque à outrance : 2 griffes +8 au corps à corps (1d8+6) et morsure +8 corps à corps (1d6+4)

Espace occupé/allonge : 3 mètres./2 mètres.

Attaques spéciales : jet d'acide

Particularités : vision aveugle

Jets de sauvegarde : Vig +8, Réf +2, Vol +1

Caractéristiques : For 18, Dex 15, Con 14, Int 6, Sag 10, Cha 5

Compétences : Athlétisme +12, Perception +12

Environnement : souterrain

Organisation sociale : Solitaire, paire, meute (3-12) ou colonie (16-100)

Facteur de puissance : 4

Allégeance : toujours sans allégeance

Évolution possible : 6-10 DE (Grande)

Jet d'acide (Sur). Les mantizes sont capables de projeter de l'acide sur un adversaire. Elles peuvent le faire une fois tous les 1d4 rounds. La cible doit effectuer un jet de Réflexes (DD 15 pour les Mantizes des Cavernes, DD 20 pour les Mantizes des Antres), ou prendre 1d6 points de dégâts d'acide.

OXLO



L'Oxlo est un oiseau géant possédant un cou interminable, des yeux larges comme des soucoupes, un corps minuscule et de larges ailes qui battent l'air sans rythme ni grâce. Les Kundi peuvent les chevaucher pour parcourir de grandes distances.

Les Oxlos vivent habituellement dans les marais de Gur-Lu, et peuvent aussi être rencontrés près des villages des Kundi, car ils adorent leur musique. Parfois les Kundi s'en servent pour les longs voyages (en tant que monture) ou pour initier les jeunes Kundi à l'aptitude Haut-Vol.

Animal de taille Grande

Dés d'Endurance : 5d10+8 (Endurance 40)

Initiative : +4

Vitesse de base : 6 m, vol 18 m. (parfaite)

Classe d'Armure : 17 (-1 taille, +4 Dex, +4 naturelle), pris au dépourvu 13

Bonus de base à l'attaque : +4

Attaque : griffes +7 au corps à corps (1d6+3) ou morsure +8 au corps à corps (1d8+3)

Attaque à outrance : griffes +7 au corps à corps (1d6+3) et morsure +8 au corps à corps (1d8+3)

Espace occupé/allonge : 3 m./1,5 m.

Attaques spéciales : —

Particularités : —

Jets de sauvegarde : Vig +5, Réf +8, Vol +3

Caractéristiques : For 16, Dex 18, Con 14, Int 6, Sag 12, Cha 9

Compétences : Discrétion +6, Perception +6

Environnement : tous sauf souterrain

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 4

Allégeance : toujours sans allégeance

Évolution possible : —

TERRIER MAGDI

Comme vous fuyez dans la nuit, vous entendez des hurlements effrayants et des aboiements se propageant sur la distance. En quelques instants, deux chiens à deux têtes sont sur vos traces.

Les terriers magdi sont des aberrations créées par Charatchak le Roi-Sorcier. Ces chiens monstrueux et assoiffés de sang ont deux têtes pourvues d'une corne pointue. Leurs crocs démesurés dépassent de leurs babines qui s'agitent avec une gourmandise perverse. Ces chiens sont utilisés comme des armes vivantes par les chadakines. Ils sont de surcroît résistants à la magie, si bien que même les magiciens ont des difficultés pour leur échapper.

Animal magique de taille Moyenne

Dés d'Endurance : 5d10+5 (40 points d'Endurance)

Initiative : +2

Vitesse de base : 9 mètres

Classe d'armure : 16 (+2 Dex, +4 naturelle), pris au dépourvu 14

Bonus de base à l'attaque : +5

Attaque : morsure au corps à corps +7 (1d4+1 plus drain d'1d3 points de Constitution si jet de Vigueur DD 21 raté)

Attaque à outrance : 2 morsures au corps à corps +7 (1d4+1 plus drain d'1d3 points de Constitution si jet de Vigueur DD 21 raté)

Espace occupé/allonge : 1,5 mètres./1,5 mètres.

Attaques spéciales : -

Particularités : vision dans le noir, vision nocturne, résistance à la magie 17, odorat

Jets de sauvegarde : Vig +5, Réf +6, Vol +2

Caractéristiques : For 12, Dex 14, Con 13, Int 2, Sag 8, Cha 6

Compétences : Perception +9, Discrétion +10

Environnement : Plaines tempérées

Organisation sociale : meute (2-5)

Facteur de puissance : 5

Allégeance : toujours mauvais

Évolution possible : 6-10 DE (Moyenne), 11-15 DE (Grande)



YAKU



Les étendues marécageuses sont envahies par d'étranges lianes velues, qui sont en fait des branches de Yaku. Comme des tentacules, ces lianes vénéneuses s'étirent vers le fleuve ou les mares d'eau stagnante qui le bordent pour y capturer quelque proie que le Yaku dévore ensuite en les broyant avec la mâchoire de piquants hérissés qui forment son cœur. Les Yakus sont un danger pour quiconque traverse les étendues sauvages. Les tentacules sont capables de sentir tout mouvement, et ils tentent de saisir toute créature qu'ils repèrent, les attirant vers leur cœur vénéneux.

Plante de taille Grande

Dés d'Endurance : 4d8+12 (30 Endurance)

Initiative : -1

Vitesse de base : 0 mètre.

Classe d'Armure : 14 (-1 taille, -1 Dex, +6 naturelle), pris au dépourvu 14

Bonus de base à l'attaque : +3

Attaque : Vrille +7 au corps à corps (0, saisir)

Attaque à outrance : 6 Vrilles +7 au corps à corps (0, saisir)

Espace occupé/allonge : 3 m./ 3 m .

Attaques spéciales : Saisir, Poison

Particularités : Perception des Vibrations 9m, Plantes

Jets de sauvegarde : Vig +7, Réf +0, Vol +2

Caractéristiques : For 18, Dex 8, Con 17, Int -, Sag 12, Cha 6

Compétences : --

Environnement : marais chauds et tempérés

Facteur de puissance : 3

Allégeance : toujours sans allégeance

Évolution possible : 5-8 DE (Grande); 9-10 DE (Très Grande)

Saisir (Ext). Une vrille de Yaku n'effectue aucun dégât en combat. À la place, le Yaku saisit sa victime et commence à la traîner vers son cœur. Les aventuriers ont deux rounds pour s'échapper. Un jet d'Évasion (DD 22), de Force (DD 25) ou 10 points de dégâts sur la vrille avec une arme tranchante permet à la cible de s'échapper.

Poison (Ext). Quiconque entre en contact avec les vrilles vénéneuses d'un Yaku doit réussir un jet de Vigueur (DD 18). Si le jet échoue, la cible est paralysée pour 2d6 minutes, et perd (temporairement) 2d6 points de Constitution.

LOMBRIC DES ABIMES

Une créature émerge de l'une des cheminées de pierre, tortillant son corps blanchâtre et squelettique. Dans ses yeux pâles et sans pupilles brille un éclat de malice sournoise et cruelle. C'est un Lombric des Abîmes, un monstre d'une rare perversité.

Animal magique de taille Grande

Dés d'Endurance : 8d8+24 (60 points d'Endurance)

Initiative : +0

Vitesse de base : 9 m

Classe d'armure : 19 (-1 taille, +10 naturelle), pris au dépourvu 19

Bonus de base à l'attaque : +8

Attaque : morsure au corps à corps +13 (2d6+5)

Attaque à outrance : morsure au corps à corps +13 (2d6+5)

Espace occupé/allonge : 4,5 mètres./4,5 mètres.

Attaques spéciales : Constriction (2d8+5), Cri

Particularités : Vision nocturne, Vision dans le noir

Jets de sauvegarde : Vig +9, Réf +6, Vol +3

Caractéristiques : For 20, Dex 11, Con 17, Int 2, Sag 12, Cha 10

Compétences : Perception +9

Environnement : Montagnes (environnement chaud)

Organisation sociale : solitaire, paire ou colonie (5-14)

Facteur de puissance : 5

Allégeance : toujours mauvais

Évolution possible : 9-20 DE (Très Grande)



Cri (Ext). Lorsqu'un Lombric des Abîmes s'approche de sa victime, il peut émettre un Cri qui paralyse sa victime pendant 1d6 rounds si celle-ci rate un jet de Volonté (DD 18). Le Lombric ne peut utiliser cette aptitude qu'une fois par adversaire.

Les Lombrics des Abîmes sont des créatures natives des montagnes et des abîmes du Magnamund Méridional. Ils sont particulièrement présents dans la vallée de la Désolation et les Montagnes de Gorn, et représentent en conséquence un danger mortel pour les aventuriers de passage.

De forme squelettique, les Lombrics sont des constricteurs. Ils chassent souvent dans les montagnes des chèvres et des oiseaux, mais ils s'en prendront à tout type de créature qui passe à leur portée. Ils se cachent assez souvent dans les anfractuosités du terrain (telles les cheminées de roche très présentes dans les Montagnes de Gorn) pour surprendre leurs futures victimes.

Ils s'approchent de leurs victimes en se tortillant, et en émettant un sifflement lugubre qui en effraie plus d'un. Ils essaient ensuite d'entourer la victime (attaque spéciale de Constriction).

POISSON-DJAL

Quelques mètres plus bas, une étrange créature émerge et fonce droit sur vous. Luisant au bout de fines tiges de membrane translucide, deux yeux globuleux à l'iris rouge sang vous regarde avec froideur et cruauté.



Animal de taille Moyenne

Dés d'Endurance : 4d8+12 (41 points d'Endurance)

Initiative : +4

Vitesse de base : 15 m

Classe d'armure : 20 (+4 Dex, +6 naturelle), pris au dépourvu 16

Bonus de base à l'attaque : +6

Attaque : morsure au corps à corps +9 (1d8+3)

Attaque à outrance : morsure au corps à corps +9 (1d8+3)

Espace occupé/allonge : 1,5 mètres./1,5 mètres.

Attaques spéciales : -

Particularités : Vision nocturne, Vision dans le noir

Jets de sauvegarde : Vig +5, Réf +8, Vol +3

Caractéristiques : For 16, Dex 18, Con 12, Int 2, Sag 8, Cha 6

Compétences : Perception +12

Environnement : Marais

Organisation sociale : solitaire, paire ou colonie (3-6)

Facteur de puissance : 5

Allégeance : toujours sans allégeance

Évolution possible : 6-9 DE (Grande)

Les Poissons-Djal sont des monstres redoutables et venimeux, dont les yeux se tiennent au bout de fines tiges membraneuses translucides qui émergent au-dessus des eaux. Ils s'attaquent avec férocité à toute créature passant dans leur ligne de mire, et osant s'aventurer dans les marais.

Ils s'entretuent parfois entre eux, et dans ce cas là, il n'est pas rare que l'eau ou la terre prenne une teinte verdâtre (du fait du sang de couleur verdâtre du Poisson-Djal tué).



NARGUIN

Note. Le Narguin proposé ici est une version alternative à celui proposé dans l'Encyclopédie du Monde (page 330).

Levant la tête, vous apercevez une nuée de créatures simiesques à la peau grisâtre, qui fondent sur vous en agitant frénétiquement leurs ailes de chauve-souris.

Animal de taille Moyenne

Dés d'Endurance : 4d8+11 (Endurance 29)

Initiative : +4

Vitesse de base : 6 m, vol 18 m. (parfaite)

Classe d'Armure : 18 (+4 Dex, +4 naturelle), pris au dépourvu 14

Bonus de base à l'attaque : +4

Attaque : griffes +6 au corps à corps (1d6+2) ou morsure +6 au corps à corps (1d6+2)

Attaque à outrance : griffes +6 au corps à corps (1d6+2) et morsure +6 au corps à corps (1d6+2)

Espace occupé/allonge : 1,5 m./1,5 m.

Attaques spéciales : —

Particularités : Vision nocturne, odorat

Jets de sauvegarde : Vig +8, Réf +8, Vol +5

Caractéristiques : For 14, Dex 18, Con 14, Int 12, Sag 12, Cha 14

Compétences : Discrétion +8, Perception +12

Environnement : tous sauf souterrain

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 4

Allégeance : toujours bon

Évolution possible : —

Les Chadakines les craignent, les supposant être – à tort – des espions de Charatchak ou de ses successeurs. Cette croyance est renforcée par la propagande effectuée par les Mères des sept cités de l'Empire Chadakine.



S'il est vrai que ces créatures sont un vrai fléau pour les cultures potagères, elles ne sont en réalité pas hostiles, et n'attaqueront jamais quiconque, sans avoir été en premier lieu attaquées. Dans ce cas là uniquement, tous les Narguins feront corps pour défendre l'un des leurs, et bien peu résistent à la charge des Narguins.

Il est assez facile d'apprivoiser ces dociles créatures. Ainsi l'a prouvé le Sage Gnajna. Ce dernier était un ennemi personnel de Mère Magri – il osait fédérer le bon peuple contre la suprématie des Mères ! Elle ordonna aux Chadakines de sa garde de lui crever les yeux, et de l'abandonner au large de Shuni, pensant qu'il ne survivrait pas.

Il prouva le contraire, et s'établit en ermite dans les collines de Tchamzi. Nul ne sait comment il s'est lié avec les Narguins – sûrement en sauvant l'un des leurs d'un danger mortel. Il est devenu leur protecteur, et gare à celui qui cause du tort à ses fidèles créatures ! En échange, les Narguins guident le Sage, remplaçant les yeux qu'il n'a plus.

Astre d'Or rencontra le Sage dans les collines de Tchamzi, non loin de la ville de Shuni. Ce dernier lui fit des cadeaux forts utiles pour la suite de son périple – la recherche des Kundi de Lara. Il le mit en garde contre les dangers des gorges d'Agazad, peuplée de créatures hostiles et dangereuses (dont les Krakus).

CHAKSU

Avec des rugissements triomphants, les Chaksus se ruent sur les Chadakines, qui détalent à toute jambe. Ceux qui ne parviennent pas à fuir assez vite sont impitoyablement piétinés par les reptiles, et le carnage est d'une horreur sans nom.



Animal de taille Moyenne

Dés d'Endurance : 5d10+8 (Endurance 48)

Initiative : +4

Vitesse de base : 12 m

Classe d'Armure : 17 (+4 Dex, +3 naturelle), pris au dépourvu 13

Bonus de base à l'attaque : +4

Attaque : griffes +8 au corps à corps (1d6+2) ou morsure +6 au corps à corps (1d8+2)

Attaque à outrance : griffes +8 au corps à corps (1d6+2) et morsure +6 au corps à corps (1d8+2)

Espace occupé/allonge : 1,5 m./1,5 m.

Attaques spéciales : —

Particularités : Communication Mentale

Jets de sauvegarde : Vig +3, Réf +8, Vol +5

Caractéristiques : For 14, Dex 18, Con 14, Int 12, Sag 12, Cha 14

Compétences : Discrétion +8, Perception +12

Environnement : tous sauf souterrain, mais de préférence les marais

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 6

Allégeance : toujours bon

Évolution possible : 6-8 DE (Grande)

Communication Mentale (Ext). Bien que les Chaksus ne savent pas parler, ils savent communiquer aux autres leurs sentiments, ce qui constitue une forme primitive de communication mentale.

Les Chaksus sont de grands reptiles vivant dans les Marais du Gur-Lu et pouvant mesurer jusqu'à trois mètres de haut. Son cuir est très prisé par les chasseurs car il est à la fois souple et résistant. On raconte que la ville de Karnali aurait été bâtie près des marais dans le but de faire de commerce de peau de Chaksus.

Les Chaksus font esprit de corps pour sauver l'un des leurs des chasseurs, et lorsqu'un voyageur vient au secours d'un Chaksu blessé, les autres Chaksus lui sont reconnaissants. Il arrive que les Chaksus fassent présent au dit voyageur de petits pipeaux en roseau. Les Chaksus entendent de loin le son des pipeaux, et peuvent ainsi lui venir en aide (si le voyageur est toujours dans la région autour de Karnali).



DEMONS DES PLAINES

Quatre créatures effrayantes apparaissent au sommet de la colline. Ces monstres difformes et sinistres sont des Démons de l'Enfer, rappelés sur terre par Charatchak, il y a de cela longtemps, pour décimer les tribus des plaines de Lissan.



Aberration de taille Grande

Dés d'Endurance : 6d8+18 (55 points d'Endurance)

Initiative : +1

Vitesse de base : 9 m

Classe d'Armure : 16 (-1 taille, +1 Dex, +6 naturelle), pris au dépourvu 15

Bonus de base à l'attaque : +6

Attaque : griffes au corps à corps +9 (1d6+3)

Attaque à outrance : griffes au corps à corps +9 (1d6+3)

Espace occupé/allonge : 1,5 mètres./1,5 mètres.

Attaques spéciales : -

Particularités : Vision dans le noir, Résistance à la magie 12, Extérieur, Immunité Psychique

Jets de sauvegarde : Vig +8, Réf +6, Vol +5

Caractéristiques : For 17, Dex 12, Con 16, Int 9, Sag 11, Cha 6

Compétences : Athlétisme +12, Escalade +12, Intimidation +7, Connaissances (Plans) +8, Perception +9, Discrétion +10, Survie +9

Environnement : Plaines tempérées

Organisation sociale : solitaire, paire ou meute (3-15)

Facteur de puissance : 4

Allégeance : toujours mauvais

Évolution possible : 7-9 (Grande), 10-14 DE (Très Grande)

Les démons rôdent en toute liberté depuis qu'ils ont décimés les tribus des Masbatés du Lissan. Ils apparaissent comme des hideuses créatures. Un démon ne ressemble pas à un autre. Par exemple, Astre d'Or a rencontré dans les plaines de Lissan un Démon Crapaud et trois Démons Cafard. Le Démon Crapaud a une tête de crapaud, une peau verte et lisse. Le Démon Cafard a le dos vouté, un corps violacé qui luit comme la carapace d'un cafard géant, et dont les pattes se terminent par des pinces de crabe.

Ils sont très résistants. Le seul objectif qu'ils ont en tête c'est la mort de tous ceux qu'ils rencontrent. Ils n'éprouvent aucune pitié envers leurs ennemis. La haine est ce qui les maintient en vie. Tuer l'un des leurs ne fait que renforcer leur combativité. Ils sont insensibles à toutes les Disciplines Psychiques.

OISEAU DU CHAOS

Vous ne pouvez réprimer un spasme de dégoût : ces créatures sont vraiment immondes avec leur peau violacée et cloquée, leurs plumes grasses et clairsemées et, surtout, ces yeux énormes et protubérants qui jaillissent de leurs tempes comme des excroissances malignes.

Aberration de taille Grande

Dés d'Endurance : 5d8+5 (30 points d'Endurance)

Initiative : +2

Vitesse de base : 6 m, vol 18 m (parfaite)

Classe d'Armure : 15 (-1 taille, +2 Dex, +4 naturelle), pris au dépourvu 13
Bonus de base à l'attaque : +3
Attaque : serres au corps à corps +6 (1d4+4)
Attaque à outrance : serres au corps à corps +6 (1d4+4)
Espace occupé/allonge : 3 mètres./1,5 mètres.
Attaques spéciales : -
Particularités : Vision nocturne, Cri Dissonant
Jets de sauvegarde : Vig +2, Réf +3, Vol +6
Caractéristiques : For 18, Dex 14, Con 13, Int 3, Sag 14, Cha 6
Compétences : Perception +10
Environnement : Daziarn
Organisation sociale : solitaire, paire ou meute (3-15)
Facteur de puissance : 2
Allégeance : toujours mauvais
Évolution possible : 6-10 DE (Grande)

Cri Dissonant (Ext). A chaque round, les Oiseaux du Chaos émettent des Cris Dissonants. Leurs adversaires doivent effectuer un jet de Vigueur DD 13 + le nombre d'Oiseaux du Chaos attaquant le groupe, ou perdre -3 à leurs attaques. Les malus sont consécutifs : si un PJ rate par exemple deux fois son jet de Vigueur, il subit un malus de 6 à ses attaques.

Ces oiseaux féroces sont des êtres difformes, et malgré leur apparence grotesque, ils volent à une vitesse sidérante. Ils sont vicieux, et ne se retirent jamais, même s'ils ont le dessous. Ils émettent constamment des cris dissonants qui perturbent la Concentration de leurs adversaires.

LOUPS DE KHOLO

Deux créatures semblables à des loups bondissent vers vous depuis le fond de la cave.

Animal de taille Moyenne

Dés d'Endurance : 3d8+3 (18 points d'Endurance)
Initiative : +3
Vitesse de base : 15 m
Classe d'Armure : 15 (+3 Dex, +2 naturelle), pris au dépourvu 13
Bonus de base à l'attaque : +2
Attaque : morsure au corps à corps +3 (1d6+1)
Attaque à outrance : morsure au corps à corps +3 (1d6+1)
Espace occupé/allonge : 1,5 mètres./1,5 mètres.
Attaques spéciales : -
Particularités : Vulnérabilité (Combat Psychique)
Jets de sauvegarde : Vig +4, Réf +7, Vol +2
Caractéristiques : For 13, Dex 17, Con 13, Int 2, Sag 12, Cha 6
Compétences : Perception +3, Discrétion +6, Survie +4
Environnement : Jungles
Organisation sociale : solitaire ou paire
Facteur de puissance : 2
Allégeance : toujours sans allégeance
Évolution possible : 4-5 DE (Moyenne), 6-8 DE (Grande)

Les Loups de Kholo vivent dans les jungles du Magnamund Méridional. Ils sont particulièrement agiles et constamment affamés. La nourriture est une quête sans fin pour ces créatures.

Ils sont vulnérables à tous les Pouvoirs Psychiques. Ils prennent alors double dégâts en Combat Psychique.