

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

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 mètres, 12 mètres (vol)

Classe d'armure : 17 (+1 Dex, +6 naturelle)

Bonus de base à l'attaque : +2

Attaque : griffes +4 au corps à corps (1d4+2 + poison) ou langue +4 au corps à corps (aucun dommage mais agrippé)

Attaque à outrance : 2 griffes +4 corps à corps (1d4+2 + poison) et morsure +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 Djabari (également appelé 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). 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 : +1

Vitesse de base : 9 mètres (vol)

Classe d'armure : 16 (+6 naturelle)

Bonus de base à l'attaque : +2

Attaque : morsure +5 au corps à corps (1d6+3)

Attaque à outrance : morsure +5 au corps à corps (1d6+3)

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

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 (Moyen)

Mantize des Antres

Vermine de taille moyenne

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

Initiative : +1

Vitesse de base : 12 mètres

Classe d'armure : 18 (-1 taille, +1 Dex, +8 naturelle)

Bonus de base à l'attaque : +4

Attaque : griffes +8 corps à corps (1d8+4)

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

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

Compétences : Athlétisme +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 tours. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde 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 ou pour initier les jeunes Kundi à l'aptitude Haut-Vol.

Oiseau de grande taille

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

Initiative : +4

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

Classe d'Armure : 18 (-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 : sans alignement

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 (3 points d'Endurance)

Initiative : +3

Vitesse de base : 9 mètres

Classe d'armure : 16 (+2 Dex, +4 naturelle)

Bonus de base à l'attaque : +5

Attaque : contact au corps à corps +7 (1d4 plus drain d'énergie)

Attaque à outrance : 2 contacts au corps à corps +7 (1d4 plus drain d'énergie)

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 11, Dex 14, Con 13, Int 2, Sag 8, Cha 6

Compétences : Perception +5, Discrétion +6

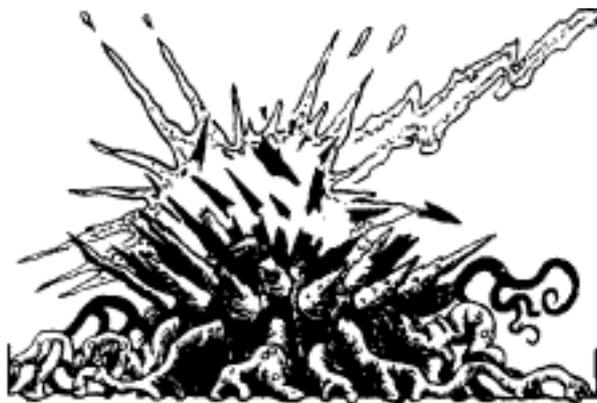
Environnement : Plaines tempérées

Organisation sociale : meute (2-5)

Facteur de puissance : 2

Allégeance : toujours maléfique

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 : 15 (-1 taille, +6 naturelle)

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 : Sens des tremblements 9 mètres, Traits de 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 : sans alignement

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

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 est échoué, la cible est paralysée pour 2d6 minutes, et perd (temporairement) 2d6 points de Constitution.