



CARMAGIS TEMPUS :

Humanoïde de taille M

Dés de vie : 4d8+8 (25pv)

Initiative : +3 (Dex)

Vitesse de déplacement : 12m

CA : 15 (+3 Dex, +2 naturelle)

Attaques : 2 griffes (+4 corps à cops), morsure (+4 corps à corps)
[ou hallebarde (+5 corps à corps)]

Dégâts : griffes 1d4+2, morsure 1d6+2 [hallebarde 1d10+2]

Espace occupé/allonge : 1,50m x 1,50m/1,50m [3m]

Attaques spéciales : sécrétion

Particularités : Odorat

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +3, Vol +4

Caractéristiques : For 15, Dex 16, Con 14, Int 13, Sag 14, Cha 6

Compétences : Détection +5, Discrétion +6, Perception auditive+6, Sens de l'orientation +7

Dons : Arme de prédilection (hallebarde)

Milieu naturel/climat : marécages

Organisation sociale : tribu (13-31) 1chef, 6-18 mâles, 4-8 femelles, 2-4 jeunes

Fréquence : rare

Facteur de puissance : 3

Trésor : un balluchon avec le butin de leur pillage (100-200 PA, 50-70 PO, 10-20 PP, 1-10 gemmes, 1 objet magique au choix)

Alignement : chaotique mauvais

Evolution possible : par une classe de personnage

Humanoïde aux pieds en forme de sabot pour sa stabilité dans les sols marécageux. Ses membres supérieures se terminent par des griffes. Sa tête ressemble à celle d'un insecte. Deux mandibules entourent une sorte de trompe. Son cou flexible et souple est garni d'une crête épineuse.

IL se bat soit en mordant et griffant l'ennemi ou en se battant avec une sorte d'hallebarde qu'il manie avec grande dextérité. Si un ennemi les charge, ils l'attendront de pied ferme, les hallebardes dressées contre lui tel un mur hérissé et meurtrier ! Ils attaquent que lorsqu'ils sont en surnombre. Ils attaquent tout ennemi qui s'aventure sur leur territoire dès qu'ils auront pu rassembler une force de frappe suffisante. Il leur faut 1/2 journée pour rassembler 3 carmagis supplémentaires.

Ils vivent parmi les roseaux au beau milieu des marais. Un labyrinthe de sentiers leur permet de s'enfuir et de se déplacer très rapidement pour surprendre l'adversaire en toute circonstance. Un chef, l'individu le plus vigoureux tient en respect 6-18 mâles, 4-8 femelles et 2-4 jeunes. Le trésor est entreposé dans un baluchon prêt à être caché à la moindre menace.

Ils sont abattus à vue et leurs cadavres sont laissés pourrissant aux charognes et aux crocodiles afin de montrer ce qu'on leur réserve comme sort. Certains raclent leurs corps pour recueillir leur sécrétion et en extraire un puissant purgatif, vomitif et laxatif.

Combat

Sécrétion : lorsqu'il est en combat, il sécrète une substance poisseuse qui incommode les adversaires leur causant des nausées (-1 au jet d'attaque, 1 pv par round et impossibilité de se concentrer) s'ils ne réussissent pas un Jet de Vigueur.

<http://www.cerbere.org/>

Modification de ADD à DD3 réalisée par Smash@cerbere.org