



KARAPAX :

Animal de taille M

Dés de vie : 8d8+40 (78pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6m

CA : 17 (+7 naturelle)

Attaques : 2 coups (+13 corps à corps), grande cornes (+13 corps à corps)

Dégâts : coups 1d6, cornes 2d8

Espace occupé/allonge : 1,50m x 1,50m/1,50m

Attaques spéciales : Détérioration d'armure

Particularités : Ne peut être surpris, Odorat

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +11, Vol +3

Caractéristiques : For 26, Dex 10, Con 21, Int 4, Sag 12, Cha 4

Compétences : Perception auditive +11

Dons : -

Milieu naturel/climat : régions tempérées, aquatiques, souterrains

Organisation sociale : solitaire

Fréquence : rare

Facteur de puissance : 8

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Evolution possible : 9-11 DV (taille M), 12-16 Dv (taille G)

C'est un animal massif et très pataud. Mais au corps à corps, il est redoutable. Son corps est recouvert d'une épaisse cuirasse grisâtre - ocre. Sa tête est garnie de 3 cornes effilées. Mais le plus surprenant c'est cette langue écailleuse qui part de sa tête pour filer sur son dos jusqu'à la mi-longueur et qui est garnie d'une paire d'yeux attentifs. Ces pattes sont légèrement arquées et pourvues de griffes. Le karapax se bat sans peur. C'est un adversaire tenace et terriblement dangereux au corps à corps. Sa tri-cornes est particulièrement meurtrier. Il assène également deux violents coups de pattes à l'adversaire. Son seul point faible est sa vitesse de déplacement, il est facile de s'enfuir et d'éviter le combat. Le karapax défend violemment et hardiment son territoire. Il ne laisse personne y entrer et encore moins l'un de ses congénères. Chacun a son propre territoire et ne s'aventure pas dans celui de son voisin. Le karapax ne se met qu'à voyager qu'à la saison de reproduction (printemps). A ce moment, il y a 25% de chance de rencontrer deux karapax. La femelle met au monde un unique karapax qu'elle chasse dès sa maturité (lorsque que sa carapace est durcie). Ensuite, le jeune karapax cherchera un territoire en parcourant ceux des autres. Un karapax adulte qui rencontre un jeune karapax grogne pour l'inviter à poursuivre sa route. Si ce dernier ne quitte pas les lieux, l'adulte l'attaquera sans pitié. Sa tri-corne frontale ferait un bien beau trophée mais c'est sans conteste sa peau qui est très prisée pour en faire un cuir léger et surtout résistant à la magie. Celle-ci a le don d'y " ricocher " plus ou moins bien. Une telle armure doit être réalisée par un Maître-Forgeron. Le coût de son traitement est exorbitant et sa confection longue et pénible ce qui rebute plus d'un forgeron à effectuer la commande. L'armure achevée, elle confère un CA de 6 mais elle aussi légère qu'une armure de cuir et surtout possède une résistance à la magie de 10%. Mais attention, si l'animal s'est pris plus de 75% de points de dégâts, celle-ci est détruite et inutilisable. Il en va de même avec des dégâts massifs dus au feu, au froid, à l'acide ou à toute autre agression violente ! Sa corne pilée peut servir à l'élaboration de potions affectant la défense d'adversaires.

Combat

Détérioration d'armure : ses cornes lui permettent également de perforer n'importe quelle armure et lui occasionner la perte d'un point de CA lorsqu'il touche un joueur et ce cumulativement. Ainsi, un adversaire de plus en plus touché, voit la protection de son armure diminuer de plus en plus ce qui le rend de plus en plus vulnérable ! Il a vraiment la capacité de défoncer les défenses de l'adversaire.

Ne peut être surpris : ses yeux étant au sommet de son corps, il peut scruter les alentours très facilement. Il est impossible de le surprendre ou de lui asséner un coup dans le dos.



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

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