



PLAFONNEUR :

Vermine de taille P

Dés de vie : 4d8 (16pv)

Initiative : +4 (Dex)

Vitesse de déplacement : 12m (au plafond), 6m (au sol)

CA : 15 (+4 Dex, +1 taille)

Attaques : morsure

Dégâts : morsure 1d4

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

Attaques spéciales : étreinte, suc gastrique, surprise

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +2, Vol +0

Caractéristiques : For 12, Dex 18, Con 10, Int 6, Sag 10, Cha 2

Compétences : Détection +7, Discrétion +14, Escalade +15

Dons :

Milieu naturel/climat : souterrains

Organisation sociale : groupe (2-5)

Fréquence : rare

Facteur de puissance : 3

Trésor : -

Alignement : toujours neutre

Evolution possible : -

C'est une vermine de petite taille, 1,20m avec le cou tendu. Grâce aux ventouses qu'il possède à ses 6 pattes, il peut se fixer sans difficulté au plafond et s'y mouvoir extrêmement rapidement. Son cou a la faculté de s'allonger pour saisir de ses mandibules une victime à sa portée. Ses mandibules pleines de piquants pour s'agripper à la chair s'ouvrent telles des pétales tout autour de sa gueule béante.

Il se poste au dessus de trésors ou d'objets convoités qui attireront ses victimes. Lorsqu'il détecte une proie par la chaleur corporelle qu'elle dégage (une créature "froide" ayant la même température ou inférieure à celle ambiante passera inaperçue). Il fait descendre lentement mais sûrement ces horribles mandibules suintantes grâce à son cou en accordéon. La victime, une fois happée (Surpris à -4) doit réussir à le tuer pour se libérer de son étreinte et des fluides collants. Elle se bat avec une pénalité de 4 et ses compagnons lorsqu'ils ratent le plafonneur doivent faire un jet d'attaque contre le CA du personnage. Si le plafonneur rate son attaque, il fuira dans une interstice inaccessible aux joueurs en un round. L'étreinte continuera de provoquer 2-8 points de dégâts par round plus 1-3 provoqué par la brûlure des sucs gastriques.

Il vit dans des cavernes ou des passages construits par l'homme où les joueurs devront ramper ou être accroupis ce qui les rend encore plus vulnérables à ses attaques. De plus il s'y ménage toujours une faille pour lui s'y cacher. L'endroit peut posséder n'importe quel taux d'hygrométrie, de luminosité et n'importe quel atmosphère qu'il soit nocif, toxique, suffocant, irritant ou respirable.

Il n'est pas recherché, il est pourchassé ! Si on le rencontre, il est exterminé sans pitié car il est nuisible et dangereux. Son cou en accordéon est une merveille d'ossature et de musculature. Un Sage serait très intéressé de pouvoir l'étudier et paierait un bon prix pour un cou ramené en bon état. Son fluide collant ne se conserve pas, il se durcit très rapidement. Il faut un puissant dissolvant pour débarbouiller la victime de celui-ci.

Combat

Etreinte (Ext.) : Pour utiliser ce pouvoir le plafonneur doit réussir une attaque de morsure.

Suc gastrique (Ext.) : Une fois que le plafonneur a réussi son étreinte, il libère des sucs gastriques qui infligent 2d8 de dégâts.

Surprise : Il préfère d'abord surprendre sa victime en lui assenant un bon et violent coup de balai à distance. Le personnage est considéré comme pris par surprise et perd son bonus de Dex à la CA.

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

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