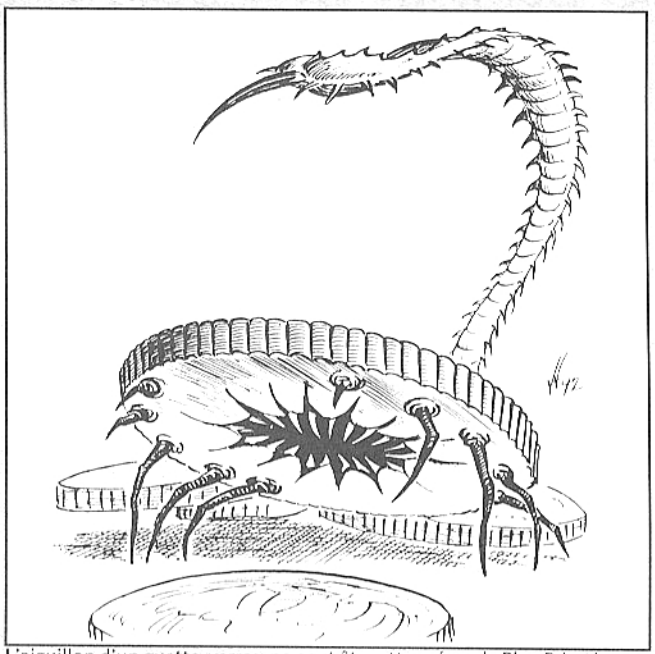
Guette-verrou

CLIMAT/TERRAIN :	Terre quelconque
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)
TRÉSOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	1
CLASSE D'ARMURE :	3
DÉPLACEMENT :	8
DÉS DE VIE :	1 + 3
TACO :	17 (aiguillon), 19 (morsure)
NB D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS/ATTAQUES :	1 (morsure) ou 6-9 (1d4 + 5 pour l'aiguillon)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Venin paralysant
DÉFENSES SPÉCIALES :	Néant
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant
TAILLE :	Mi (2 cm 50 de diamètre, queue mesurant jusqu'à 30 cm de long)
MORAL :	13
VALEUR EN PX :	175



Le minuscule guette-verrou est le fléau des voleurs et on le place souvent comme garde contre de tels intrus. Les guette-verrou ressemblent à des pièces : des disques de bronze ou de cuivre, froids et durs (25% sont de couleur argentée ou dorée). Un guette-verrou possède deux rangées de minuscules pattes rétractiles sous son ventre, entourant des dents tranchantes comme des rasoirs qui forment comme la gueule d'une pieuvre. Il possède un aiguillon rapide comme l'éclair qui peut mesurer jusqu'à trente centimètres de long, mais il se trouve généralement sur le Plan Ethéré, invisible pour les observateurs du Plan Primaire. Un humain tenant un guette-verrou pense souvent qu'il a prit une pièce lisse et lourde. Un piqûre l'en détrompe généralement. On sait que des guette-verrou se laissent transporter avec d'autres pièces jusqu'à ce qu'ils atteignent un endroit où des cibles faciles s'approcheront. A moins que du métal ne soit frappé, la morsure et la piqûre du guette-verrou sont toutes deux silencieuses.

Combat : Les dents d'un guette-verrou peuvent mordre à travers la cuirasse, les poils, la peau, ou le cuir des armures mais pas à travers le métal. Sa morsure inflige 1 point de dégâts.

L'aiguillon d'un guette-verrou frappe comme si la créature était un monstre beaucoup plus puissant. L'aiguillon peut attaquer des créatures dans le Plan Ethéré et ne se matérialise dans le Plan Primaire que lorsque le guette-verrou attaque. Le coup est suffisamment puissant pour percer n'importe quelle armure et étourdir n'importe quel adversaire de taille humaine ou inférieure pendant 1 à 2 rounds. Il inflige 1d4 + 5 points de dégâts et injecte un venin dans le système sanguin de la victime.

Le venin réagit avec le sang pour ralentir une victime (comme sous l'effet du sort de magicien *lenteur*) le round suivant la piqûre. Durant ce round, le corps de la victime réagit au poison ; il faut effectuer un jet de sauvegarde. S'il est réussit, la victime est ralentie pendant un second round puis récupère complètement.

Si le jet de sauvegarde échoue, la victime est complètement paralysée pendant 1 à 6 heures, passe à un état ralentit pendant 1 à 2 rounds puis récupère. Cette paralysie est un blocage rigide des muscles qui affecte tous les membres et toutes les extrémités. Il ne s'agit pas d'une vague perte de puissance motrice (on ne peut pas faire prendre des poses à une victime ni l'habiller ou la déshabiller aisément et on peut facilement la blesser si on la déplace).

Le venin réagit de façon imprévisible. Un jet de sauvegarde réussit contre un coup ne donne pas d'immunités contre le prochain coup (pas plus que la paralysie issue d'un coup ne garantie la paralysie après les autres coups).

Un guette-verrou peut piquer 40 + 2d4 fois par jour sans épuiser son poison. Le venin et toute nourriture ingérée par un guette-verrou sont conservés dans des poches corporelles sur le Plan Ethéré, transférés vers et depuis la portion du guette-verrou située sur le Plan Primaire, d'une manière que l'on ne comprend pas complètement.

L'aiguillon d'un guette-verrou ne peut être attaqué sur le Plan Primaire que s'il s'y matérialise. Sur le Plan Ethéré, toutes les parties d'un guette-verrou peuvent être attaquées à moins qu'il ne se traîne entièrement dans le Plan Primaire. Ceci requiert un round complet, permettant à un attaquant éthéré d'obtenir un attaque "gratuite" contre le guette-verrou.

Un guette-verrou peut transférer des parties de son corps entre les deux plans malgré tous les obstacles physiques et magiques situés sur lui, mais il ne peut jamais complètement se retirer dans le Plan Ethéré. Les attaques et le venin d'un guette-verrou ont les mêmes effets sur les deux plans et les guette-verrous possèdent sur les deux plans une vision normale et l'infravision à une portée de 20 mètres.

Les guette-verrous peuvent lentement régénérer les parties de leur corps perdues ou endommagées.

Habitat / Société : Les guette-verrou sont appelés ainsi parce qu'on les place souvent comme gardes sur les coffres et les portes afin qu'ils frappent les intrus imprudents à travers les trous de serrures. Les assassins en ont placés sous des encriers et des oreillers, dans des bottes et dans d'autres endroit convenables pour porter un coup (afin que la cible paralysée puisse être tuée facilement sans qu'aucune alarme ne soit déclenchée).

Dans la nature, les guette-verrou sont des chasseurs solitaires, vagabondant lentement d'un lieu de nourriture à un autre. Ils peuvent supporter des chaleurs ou des froidures extrêmes, y compris les conditions que l'on touve dans des fumoirs, des fours et des glacières. Les guette-verrou sont hermaphrodites ; à chaque fois que deux adultes se rencontrent, ils s'accouplent et s'en vont chacun de leur côté. Un à quatre mois plus tard, chaque guette-verrou pond un sac d'œufs contenant 1d12 x 10 minuscules œufs, dont 60% sont féconds. Sans que l'on s'en occupe, ces derniers écloreront au bout de 1d6 semaines, produisant généralement 3d6 petits. Ceux-ci mangent les œufs non éclos (et se dévorent entre eux quelquefois) jusqu'à ce qu'ils puissent se déplacer complètement puis ils errent à la recherche de nourriture. Ils ne combattent jamais d'autres guette-verrou et deviennent matures au bout de deux ans.

Ecologie : Le venin de guette-verrou est prisé comme ingrédient dans les encres, les potions et les procédés en rapport avec des effets de *lenteur*. Leur corps est un ingrédient privilégié dans l'*huile éthérée* ; un corps quasiment intact vaut 2 po (6 po si l'aiguillon est intact). Le venin du guette-verrou (un liquide clair et gluant qui sent l'algue) rapporte environ 10 po par flasque (chez les rares alchimistes qui le reconnaissent). Les sacs d'œufs de guette-verrou rapportent environ 25 po sur le marché officiel.

© 1992, 1994 TSR, Inc. Tous droits réservés.