

Griffe Mort

Informations de base

Il est bien des dangers qui rôdent dans les mangroves de Jordania, même si le griffe mort n'en est qu'un parmi d'autres il n'en reste pas moins l'un des plus dangereux. Monstre humanoïde armé de cornes courbes, de redoutables griffes et d'un crochet aux pattes, il excelle en combat rapproché. Ses lourdes plaques osseuses lui tiennent lieu d'armure et en font une créature difficile à abattre.

Informations techniques

- 2m de haut
- Des plaques osseuses sur une majorité du corps
- Une grande aisance de mouvement dans les marais
- Un crochet aux pattes capable de trancher le métal

Comportement en combat

La grande agressivité du griffe mort en fait un redoutable adversaire. Chassant toute forme de vie passant à sa portée, il n'hésite pas une seconde à s'en prendre à plus dangereux que lui, même si le cas ne se présente que rarement. Animal solitaire, c'est un seul draconoïde qui fondra sur vous avec sauvagerie mêlée de férocité. Il peut au besoin se servir de sa queue armée d'une lame pour vous achever ou lutter contre un ennemi qui tenterait de le prendre à revers.

Liaison avec la magie

Comme la plus part des monstres de cette famille, les griffes morts n'apprécient guère la magie et auront tendance à s'éloigner des vibrations. Cependant, un mage deviendra en cas de combat la cible prioritaire du griffe mort.

Anecdote

Même si peu de monde s'aventure en Jordania, il n'en reste pas moins que la zone est dangereuse et réservée aux plus aguerris des aventuriers. Le griffe mort tient pour beaucoup à ce danger mortel.



Griffe Mort



Les marais inexplorés de Jordania. Un paysage désolé, de la tourbe, des roseaux et un étrange calme. Aucune brise ne vient troubler la surface verdâtre des eaux en stagnation depuis des lustres. Aucune vie ne parviendrait à s'adapter ici ? La silhouette s'immobilise. Comme si ainsi il pouvait faire corps avec ses prédateurs. A force, il disparaîtrait presque, se fondant dans le décor. Une libellule se pose sur un jonc. Ainsi il y a bel et bien de la vie. Mauvaise nouvelle pour l'homme. Mais un insecte de cette taille ne l'effraie pas. Plus gros par contre ce serait différent. Au bout d'une dizaine de minutes, rien d'autre n'a bougé. Il est plus que temps de trouver ce qu'il est venu chercher et de décamper en vitesse. Une plante violacée. L'un des poisons mortels les plus recherchés. La guilde en fait grande consommation depuis quelques temps. Heureusement que la mission paie suffisamment. Finalement, la plante se laisse cueillir sans mal. Une si petite fleur aussi belle que mortelle. La barque attend sagement plus loin. La longue perche posée en travers. Quitter le marais sera sûrement aussi réconfortant que satisfaire ses employeurs. Quelques mètres encore et il sera hors de danger. Ses pas s'accélérent. La vibration s'étend de l'eau l'avoisinant et file vers les tréfonds de la zone. Soudain, une vague fait le chemin inverse. Trop tard pour atteindre l'embarcation.

Dernier souffle en Jordania