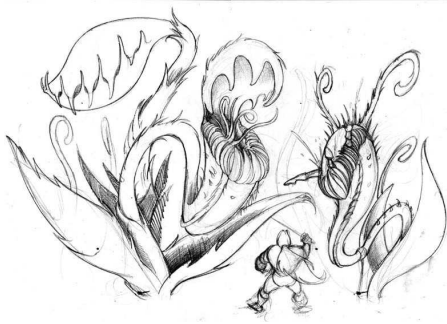


## Plante carnivore de Glandorn



Dans les profondeurs de la forêt où la lumière du soleil ne peut pénétrer, est tapis la plante carnivore géante de Glandorn.

En levant la tête les aventuriers malchanceux apercevront un tapis de petit flocon fluoresçant, ceux-ci tomberont avec légèreté pour se déposer sur eux. Seulement ce ne sont pas des flocons mais des fils invisibles au bout desquels il y a des ventouses, une fois plusieurs flocons déposés sur la proie, la plante remonte les fils. Lorsque la mâchoire de la plante se referme c'est la mort. Il faudra couper les fils pour se libérer.

Pour atteindre la plante avec un arc il faut une force minimum de 13. Donc une épreuve Force + Adresse est nécessaire.

Elle craint le feu, et les attaques magiques. Les attaques blesseront la plante mais elle ne lâchera pas sa proie.

- Après 3 tours de jeu, il sera trop tard pour couper les fils, l'aventurier sera beaucoup trop haut pour que les autres puissent l'aider.
- Après 5 tours la mâchoire de la plante se referme.
- Après 7 tours, la proie meurt brûlée par de l'acide.

Si la plante est tuée après qu'elle ait capturé un aventurier, celui-ci perdra :

- entre le 3ème et le 5ème tour - 5pv par tour du à la chute. Avec un jet d'adresse réussi, il pourra se réceptionner sans trop se faire mal et réduire ses blessures de 5pv.
- 6ème tour les pv de l'aventurier divisés par 2 et - 25 pv du à la chute. Avec un jet d'adresse réussi, il pourra se réceptionner sans trop se faire mal et réduire ses blessures de 5pv.
- 7ème tour c'est trop tard la plante recrache l'aventurier, agonisant, et souffrant le martyr, il mourra en s'écrasant sur le sol. Il n'y aura rien de récupérable, sur le corps, sauf objet magique.

*Source: le roman de Maxime Chattam "Autre monde" Tome2*