



## **ANTILOOP :**

**Animal de taille M**

**Dés de vie :** 2d8+3 (13pv)

**Initiative :** +7 (+3 Dex, +4 Science de l'initiative)

**Vitesse de déplacement :** 18m

**CA :** 15 (+3 Dex, +2 naturelle)

**Attaques :** 2 coups de sabots (+2 corps à corps), cornes (+2 corps à corps)

**Dégâts :** coups de sabots 1d4+2, cornes 1d6+2

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

**Attaques spéciales :** Charge, Ruée

**Particularités :** Odorat

**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +3, Vol +2

**Caractéristiques :** For 14, Dex 16, Con 16, Int 6, Sag 12, Cha 6

**Compétences :** Détection +8, Perception auditive +8

**Dons :** Science de l'initiative

---

**Milieu naturel/climat :** régions tempérées / brousse, savane et plaine

**Organisation sociale :** troupeau (5-11)

**Fréquence :** peu commun

**Facteur de puissance : 2**

**Trésor : aucun**

**Alignement : toujours neutre**

**Evolution possible : -**

C'est un animal assez robuste. Ses membres sont costauds ce qui ne l'empêche pas de filer comme le vent. Sa robe est beige teintée de poils noirs aux sabots. Sa face est typique des ruminants sprinters d'Afrique si ce n'est son museau bigarré de. Ses cornes sont très particulières : elles partent en hauteur comme des cheveux au vent. C'est un ruminant sprinter tel la gazelle et l'antilope. L'antiloop vit en troupeau sauvage sous la direction d'un mâle dominant. Le troupeau ne s'établit pas très loin de la verdure d'un bosquet et de la fraîcheur d'un mare. Elle ne recherche pas le contact de l'être humain et ne le provoque pas. Aurait-elle compris que l'homme les pourchasse à mort ? Les shamans des tribus la croient habitée par le démon. Croyance populaire que certains Sages rejoignent. En effet, comment une bête, un animal pourrait avoir développé une intelligence maligne au point de causer le mal volontairement et avec une efficacité redoutable. De plus, les plus sceptiques reconnaîtront quand même qu'elle se tient parfois debout pour boxer ses adversaires. Les hommes ne la chassent que pour ramener le trophée de sa tête qui sert à orner le tente ou la hutte pour chasser le Démon en lui indiquant ce qu'on fait de ses suppôts. Ils ont trop peur de l'antiloop maudite que pour la manger ou porter en fourrure sur eux.

## **Combat**

**Charge :** elle se sert de ses cornes pour charger l'assaillant. Cette attaque furieuse peut causer de très graves blessures. Elle doit être distante de sa cible d'au moins 3 m et de 12m si elle veut infliger le double des dégâts. Elle bénéficie d'un +2 au touché et aux dégâts. Au round suivant la charge, l'antiloop subit un malus de -2 à l'init et -2 à la CA

**Ruade :** elle a la possibilité de ruer sur son assaillant. Ce double coups de sabots infligeant 2d4+6 points de dégâts.

**Ruée :** on l'a vu aussi se ruer volontairement sur un adversaire pour le piétiner alors que cette action était auparavant guidée par la peur ! En effet, un troupeau à 25% de chance lorsque effrayé, de se mettre à ruer en direction de tout adversaire qui n'a pas eu la présence d'esprit de se mettre à l'abris, pour le piétiner furieusement et frénétiquement. 2d4 créatures piétinent le malheureux.

**Se cabrer :** il a déjà été observé en de maintes occasions que celle-ci se tenait debout pour frapper de ces deux membres supérieurs! Cette attaque inflige 1d6+2 points de dégâts.

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

Modification de ADD à DD3 réalisée par [Smash@cerbere.org](mailto:Smash@cerbere.org)