



EKINOSAURE :

Monstre primitif de taille TG

Dés de vie : 10d10+30 (76pv)

Initiative : +2 (Dex)

Vitesse de déplacement : 6m / 12m (en bondissant)

CA : 18 (+2 Dex, -2 taille, +8 naturelle)

Attaques : coups (+10 corps à corps), morsure (+12 corps à corps)

Dégâts : coups 1d8+5, morsure 1d8+4

Espace occupé/allonge : 3m x 3m/4,50m

Attaques spéciales : bond, empalement

Particularités : Odorat

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +14, Vol +6

Caractéristiques : For 20, Dex 14, Con 16, Int 2, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +11, Perception auditive +8

Dons : -

Milieu naturel/climat : régions tempérées et tropicales, marais et forêts

Organisation sociale : groupe (2-5)

Fréquence : peu commun

Facteur de puissance : 8

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Evolution possible : 11-22 DV (taille Gig) , 22-35 (Taille C)

C'est un saurien de très grande taille, probablement rescapé des Temps Anciens. Il a su préserver son existence en diversifiant son régime carnivore par l'apport de végétaux. Néanmoins, il n'en reste pas moins un dangereux prédateur et n'a rien d'un paisible ruminant. Son corps recouvert d'écailles mates de couleur verte foncée et noire repose sur quatre grosses pattes bizarrement disposées. Tout cela le rend très ridicule et pataud, mais c'est oublier les puissants sauts que lui permettent ses membres empotés. Un long cou lui permet de scruter l'horizon à la recherche de proies et détecter les éventuelles prédateurs. Il a appris depuis longtemps se méfier des hommes et de leurs armes. Une proéminente et luisante épine surmonte son dos. Personne ne sait à quoi elle sert ? Certains auraient vu l'ékinosaure se saisir d'un homme avec sa gueule et le claquer littéralement sur celle-ci dans un sinistre et morbide craquement d'os... C'est un adversaire extrêmement violent et hargneux.

Comme tout saurien, l'ékinosaure bénéficie d'une épaisse cuirasse d'écailles pour se protéger. Ses pattes prévues pour bondir ne sont pas très agiles pour se déplacer sur la terre ferme. Ceci explique sa faible vitesse de déplacement et son air pataud. Par contre, il effectue des bonds prodigieux qui lui permettent d'écraser ses victimes.

L'extrême souplesse et mobilité de son cou lui confère un bonus de Dextérité pour lui porter ses coups.

L'ékinosaure vit en petit troupeau. Les femelles restent avec les petits tandis que les mâles sont prêts à les défendre. Certains s'en vont à la chasse dans les environnements proches prêts à revenir au cas où. Les mâles dominent le troupeau sauf en période de pontes, où se sont les femelles qui mènent la danse. Il possède un territoire de plusieurs hectares, proche d'un point d'eau où il établira son lieu de ponte. La période de nidification est comprise entre début mai et début juin. La femelle, qui à la gorge brunâtre pond 1d4 oeufs par an. Ses oeufs ne sont pas comestibles et ils sont détruits à vue afin d'éviter de propager l'espèce. Les oeufs sont oblongs et de couleur ébène. Le mâle et la femelle sont très agressifs lorsqu'ils protègent leur ponte et se battent avec rage jusqu'à la mort. Son seul ennemi est l'homme et ses proies nombreuses... Ils essaient en période d'hiver de se protéger du froid à l'abri dans des grottes. A ce moment, ils sont très vulnérables mais ils restent jamais très longtemps dans cet état.

Les tribus des forêts et des marécages le chassent pour se nourrir et tanner sa peau pour en confectionner des cuirasses très résistantes. Mais plus que pour son cuir, on cherche à l'abattre pour toute la bravoure et la gloire que cela rapporte dans les tribus troglodytes des marécages. On se sert alors de son épine dorsale pour coiffer - tel un *umbo* sorte de saillie qui garnit un bouclier - son bouclier et faire ricocher les armes de jets lancés contre celui-ci. Ceci confère au bouclier ainsi équipé un bonus de +1 à la CA contre les flèches, lances ou pierres lancées contre celui-ci.

Combat

Bond (Ext.): l'ékinosaure peut sauter sur une de ses proies. Il lui inflige ainsi 1d8+10 points de dégâts.

Empalement (Ext.) : Lors de son attaque de morsure, sur une réussite critique, il se saisit de l'infortunée victime qui subit ainsi le maximum de dommage et il la claque sur son unique épine dorsale extrême pointue causant 2d4 de points de dégâts supplémentaires.

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

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