



LEZARD A CRETE :

Animal de taille TG

Dés de vie : 7d8+21 (47pv)

Initiative : +4 (Dex)

Vitesse de déplacement : 15m, nage 9m

CA : 15 (Dex +4, taille -2, naturelle +3)

Attaques : 2 pattes arrières, morsure

Dégâts : pattes arrières 1d6+5, morsure 1d8+5

Espace occupé/allonge : 3m x 6m/3m

Attaques spéciales : -

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +6, Vol +2

Caractéristiques : For 20, Dex 18, Con 17, Int 2, Sag 12, Cha 4

Compétences : Détection +10, Escalade +7, Perception auditive +12

Dons : -

Milieu naturel/climat : régions chaudes et zones fluviales

Organisation sociale : solitaire

Fréquence : peu commun

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Evolution possible : 8-18 DV (taille Gig)

Ce lézard de grande taille possède une grande crête chitineuse sur le haut du dos. Celle-ci n'a que d'utilité d'impressionner les adversaires et prédateurs car elle ne lui ait d'aucun secours en cas de combat. Ces pattes sont pourvues de 4 puissantes griffes. Elles sont palmées ce qui lui permet un déplacement amphibien.

Il se bat féroceement pour défendre son repaire usant des ses crocs et des ses pattes inférieures.

Il n'abandonnera pas le combat tant que l'intrus n'est pas mis en fuite ou hors d'état de nuire.

Il vit aussi bien sur terre (lors de la période de reproduction entre autres) que nageant dans le fleuve en quête de nourritures. Il lui arrive parfois d'heurter la pirogue ou l'embarcation lacustre et de la faire chavirer mais il ne s'agit là que d'un accident. Il n'a à la base aucune intention belliqueuse ou hostile. Il ne se montre agressif seulement que si on s'approche de sa tanière mais sa langue persiflant mettra d'abord les intrus en garde.

Il est chassé comme du gibier pour la grande quantité de viande comestible qu'il représente.

Son cuir, en tannerie sert aussi dans l'artisanat locale.

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

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