



## **MOLOK :**

**Animal de taille G**

**Dés de vie :** 3d8+9 (22pv)

**Initiative :** +1 (Dex)

**Vitesse de déplacement :** 9m

**CA :** 14 (+1 Dex, +4 Naturelle, -1 Taille)

**Attaques :** Corne (+6 corps à corps), 2 griffes (+4 corps à corps)

**Dégâts :** Corne 2d4+4, Griffes 1d6+4

**Espace occupé/allonge :** 1,50m x 3m/1,5m

**Attaques spéciales :** Charge

**Jets de sauvegarde :** Ref +4, Vig +6, Vol +2

**Caractéristiques :** For 19, Dex 13, Con 17, Int 2, Sag 12, Cha 2

**Compétences :** Détection +5, Perception auditive +5

**Dons :** --

---

**Milieu naturel/climat :** plaines chaudes et rocailles

**Organisation sociale :** groupe (3-6)

**Fréquence :** peu commun

**Facteur de puissance :** 2

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre

**Evolution possible :** 4-5 DV (Taille G)

Le molok est un gros lézard terrestre pouvant mesurer jusqu'à 4m bien que la plupart mesure 3m de la tête à la queue. Sa peau écailleuse est de couleur ocre, brun clair et légèrement bigarré de tâches du même ton. Au niveau de sa crête dorsale, il est parcouru d'un ligne blanchâtre. Les mâles ont la gorge légèrement rosée. Sur sa tête, une énorme corne extrêmement coupante et effilée : une véritable lame de rasoir. Elle peut mesurer jusqu'à 40cm. Ils vivent en petits groupes de 3 à 4 individus. Ce sont des animaux herbivores. Le mâle dominant dirige le groupe et veille à trouver la nourriture suffisante et défend farouchement ses congénères. A l'inverse, il bénéficie de toutes les avances vis-à-vis des femelles. Si un nouveau jeune mâle venait à naître, il est poussé à rejoindre de jeunes femelles isolées. Les tribus désertiques et des montagnes le chassent pour sa viande, au goût assez fade mais extrêmement nourrissant. On se sert aussi de sa peau pour fabriquer de robuste cuirasse.

Sa corne est très apprécié pour son tranchant et au cou d'un guerrier, elle montre sa bravoure. Certains s'en servent comme chien de garde, après un dressage périlleux et compliqué.

## **Combat**

**Charge :** Il se sert, d'une façon agressive, de sa corne pour charger l'assaillant. Cette attaque furieuse peut causer de très graves blessures. Il doit être distant de sa cible d'au moins 3 m. Il bénéficie d'un +2 au touché et aux dégâts. Au round suivant la charge, le Molok subit un malus de -2 à l'init et -2 à la CA.

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

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