



SAURIAL :

Humanoïde (reptilien) de taille M

Dés de vie : 3d8+6 (17pv)

Initiative : +2 (Dex)

Vitesse de déplacement : 12m

CA : 16 (+2 Dex , +4 naturelle) / 17 (si il s'équipe d'un bouclier)

Attaques : 2 griffes (+4 corps à corps), queue (+4 corps à corps) [ou arme]

Dégâts : griffes 1d4, queue 1d6 / arme (voir dégât de l'arme choisie dans le MdJ)

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

Attaques spéciales : -

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

Caractéristiques : For 10, Dex 14, Con 14, Int 16, Sag 18, Cha 10

Compétences : Artisanat (armurier) +8, Discrétion +6, Détection +6, Diplomatie +6, Perception auditive +8

Dons : Arme de prédilection (épée courte), Maniement du bouclier

Milieu naturel/climat : toutes régions et milieux sauf arctiques

Organisation sociale : grandes communautés

Fréquence : rare

Facteur de puissance : 3(saurial), 4(chef), 5(mage)

Trésor : épée courte ou poignard saurial (considéré comme une arme sanglante)

Alignement : toujours loyal mauvais

Evolution possible : par une classe de personnage

Le saurial dégage avant tout une impression de grandeur et de sérénité. Il se tient debout ou accroupi. Son corps est recouvert d'écailles vertes et sombres. Leur teinte est mate. Ses membres supérieurs sont pourvus de 3 griffes alors que ses membres inférieures en compte 4. Son corps est athlétique et fin. L'articulation du genou est renforcé par des écailles plus sombres et plus dures. Son poitrail est barré de larges écailles. Une très longue queue termine son abdomen. Son museau à l'apparence d'un casque chitineux.

Les saurials se battent rarement mais lorsqu'ils partent c'est effrayant comme leur machine de guerre est terriblement efficace lorsqu'elle se met en branle. Des cohortes (composé de 20 individus, 4 chefs ambidextres avec 2 armes et un magicien conjurateur de niveau 5). Ils sont très discrets en manœuvres et bénéficient d'un bonus de +4 pour la discrétion lors d'une attaque surprise. Ils essaient tout d'abord de décimer l'adversaires en de nombreuses escarmouches avant d'affronter l'ennemi amoindri de face dans une situation et un environnement tels qu'ils ont toujours l'avantage. De petites groupes de 2 éclaireurs parcourent leur territoire en surveillance. C'est le plus souvent ce que rencontreront les joueurs. Leur cité est défendue par d'impressionnantes palissades et tourelles entourées d'un profond fossé à l'image d'un camp romain. Des cris et des miroitements de métal poli leur permettent de communiquer dans la plus grande discrétion. Ils sont très rusés et réfléchissent énormément à leur tactique, ce sont de fins stratèges. Mais ils n'hésitent pas à parlementer et à négocier longuement un traité de paix ou arrangement avant tout conflit.

Les saurials vivent en de grandes tribus évoluées. Il peut y avoir jusqu'à 1 000 individus dont la moitié forme l'armée, l'autre les travailleurs, femelles et jeunes. Il y a un grand chef. Le plus sage avec sa garde personnelle. Les saurials ne fraient pas avec les hommes-lézards qu'ils considèrent comme violents et cruels, ils les chassent. Certains par racisme ne les apprécient guère. Leur société est basée sur une dictature du chef aidée de sa garde personnelle. Leur société effectue du troc en échange de certains produits qu'ils ne peuvent s'offrir mais ils sont rares. Ils sont très autarciques.

Il est assez mal vu de se servir de leur peau pour confectionner une armure d'écailles de CA 6. Cela apportera le courroux de tous saurials qui attaqueront son porteur à vue ! Ils produisent des armes aux lames d'onyx (pierre noir coupante) extrêmement coupantes et finement taillées et ciselées. Ces armes sont très prisées des collectionneurs et recherchées par les combattants. Mais comme un saurial n'abandonne jamais son arme, il s'agira d'avoir une bonne raison pour en posséder une. De plus, chaque arme porte la " griffe " de son porteur, qui sera identifiée à coup sûr par un membre de sa tribu. Des marques indiquent également si l'arme provient d'une salle à trésors ou d'un tombeau mortuaire. Il est aussi mal vu que de piller de tels endroits. Ces armes (épées et poignards extrêmement effilés) sont considérés comme une Lame Sanglante (GdM).

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

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