



SERPENT-FLEUVE :

Animal de taille TP

Dés de vie : 1/4d8 (1pv)

Initiative : +4 (Dex)

Vitesse de déplacement : nage15m

CA : 18 (+2 taille, +4 Dex, +2 naturelle)

Attaques : morsure (+5 corps à corps)

Dégâts : 1d3

Espace occupé/allonge : 75cm x 75cm / 0

Attaques spéciales : électricité

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +2, Vol +1

Caractéristiques : For 6, Dex 18, Con 11, Int 1, Sag 12, Cha 2

Compétences : Détection +8, Discrétion +18, Perception auditive +8

Dons : -

Milieu naturel/climat : régions tempérées, eau douce

Organisation sociale : banc (2-5)

Fréquence : peu commun

Facteur de puissance : 1/3

Trésor : -

Alignement : toujours neutre

Evolution possible : -

Un serpent-fleuve qui n'en est pas ! C'est plutôt une anguille, car sa décharge électrique est vive comme le serpent, et il se déplace avec une extrême rapidité dans l'eau filant comme le serpent. C'est l'ennui et le danger de tous pêcheurs d'en attraper un par mégarde dans ses filets. Les baigneurs aussi doivent s'en méfier : une décharge dans l'eau pourrait leur être fatale. Sa peau glissante, huileuse est de couleur vif-argent parcouru d'une ligne bleue azurée

et d'un reflet légèrement doré, qui le fait luire au soleil quand il file dans l'eau claire. Il vit en banc, ne cherchant pas nécessairement à blesser mais plutôt à se nourrir et à se défendre. Les assassins se servent de son poison et les sages se penchent sur sa production d'électricité, d'énergie vive comme on la nomme, pour essayer de la réguler.

Combat

Electricité(Ext). Elle peut infliger une secousse électrique dans l'eau qui se propage à 2m à la ronde. Assez forte pour assommer un petit mammifère. Celle-ci cause 1d4 de dégât et 1 chance sur 4 d'être engourdi ce qui dans l'eau entraînera bien vite la noyade sans assistance.

Venin(Ext). Elle secrète un poison virulent entre ses écailles qui fait enfler le larynx et provoque un étouffement qui deviendra fatal après 6 rounds alors que le poison fait de l'effet pendant 2d4 rounds. Il faut espérer qu'il ne fasse pas d'effet de plus de 6 rounds ou qu'un expert puisse pratiquer une ouverture à la base de la gorge pour pouvoir respirer. Tout pêcheur possède un fine dague pour procéder à cette incision salvatrice.

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

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