



Yoo :

Animal de taille G

Dés de vie : 5d8+15 (37pv)

Initiative : +3 (Dex)

Vitesse de déplacement : 12m

CA : 15 (+3 Dex, -1 taille, +3 naturelle)

Attaques : 2 griffes [ou ruade]

Dégâts : griffes 1d8+4, [ruade 3d4+4]

Espace occupé/allonge : 3m x 3m/1,50m

Attaques spéciales : Charger

Particularités : Odorat

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +5, Vol +2

Caractéristiques : For 18, Dex 16, Vig 17, Int 2, Sag 12, Cha 4

Compétences : Détection +6, Perception auditive +8

Dons : -

Milieu naturel/climat : régions tempérées / prairies, étendues herbeuses

Organisation sociale : troupeau (2-5)

Fréquence : rare

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Evolution possible : 6-15 DV (taille TG), 16-28 DV (taille Gig)

Curieux animal. Il intrigue tant il est bizarre. Ces pattes avant sont munies de 4 griffes acérées alors que ces pattes arrières sont terminées par des sabots ! Il possède une fine fourrure très serrée et un poitrail cuirassé et chitineux. Des yeux effilés et immenses garnissent sa tête muni d'une sorte de bec comme bouche. Et pour couronner le tout, une corne garnit son front...

Mais quel est donc cet animal ? De quel groupe parvient-il ?

Il vit en petit troupeau de quelques individus. Il évite tout contact avec la civilisation et reste assez paisible mâchouillant et ruminant tranquillement, se déplaçant avec prudence et sans bruit pour ne pas être débusqué ou repéré. Les petits sont tenus au milieu du troupeau à l'abri. Trop rare pour servir à quiconque. Il ferait le bonheur des sages zoologistes et des zoos. On paierait une belle somme pour sa capture vivante, au moins 500 PO.

Combat

Charger (Ext.) : cet animal peut charger tête baissée, corne en premier pour éventrer l'assaillant ce qui causera 1d4 de dégâts supplémentaires et un ajustement toucher de +2.

Sinon, il se battra au corps à corps en se dressant sur ces pattes arrières ce qui surprendra son adversaire, ajustement toucher de +1 pour lui asséner de violents et vigoureux coups de pattes.

Etre surpris : ses grands yeux permettent de repérer d'assez loin tout intrus. Il est quasiment impossible de le surprendre (DD 25).

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

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