



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Aides de Jeu > Magies de l'Orient > Ars Arabica > **Le Bestiaire**

Le Bestiaire

jeudi 17 octobre 2002, par [Arnaud Lannéval](#), [JyP](#)

Une aide de jeu de Gene Alloway & Steve Castanien.

sont faciles à dresser, sauf pendant la saison de la reproduction.

Chameau Arabe

Statistiques de Base :

Taille +2

FORCE +3 ; DEXTERITE 0 ; RUSE -3

ENERGIE +4 ; VIVACITE 0 ; PERCEPTION 0

Traits de Caractères :

Humble +2 ; Lascif +7

Scores de Combat :

Morsure : Initiative : +3 ; ATTAQUE : +3 ;
DOMMAGES : +7

FATIGUE : +3 ; DEFENSE : 0 ; ENCAISSEMENT : +6
Niveaux de Santé : OK, 0/0, -1/-1, -3, -5, Incapacité

Compétences :

Férocity (Injure) +2, Attention +1

Ces Chameaux sont de véritables bêtes de somme très importantes pour les longs voyages. Ils

Scorpion

Traits de Caractères :

Vengeur +2

Statistiques de Base :

Taille : -5

FORCE -5 ; DEXTERITE 0 ; RUSE -1

ENERGIE 0 ; VIVACITE +1 ; PERCEPTION 0

Scores de Combat :

Pince : Init : +1 ; Atq : +2 ; Dom : -5

Queue : Init : +2 ; Atq : +2 ; Dom : -4*

FATIGUE : 0 ; DEFENSE : +4 ; ENCAISSEMENT : -5

Niveaux de Santé : OK, Incapacité

* Si une personne est piquée, le poison de la queue du Scorpion est mortel. Après la piqure la personne ou la créature doit faire un jet d'ENERGIE. Sur un jet de 5+ la cible ne meurt pas, mais perd

3 niveaux de Santé et est en Incapacité. Sur un résultat de 10+ elle perd