



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Aides de Jeu > Personnages > **Le griffon**

Le griffon

mercredi 28 novembre 2007, par [Honorius](#)



Force Magique : 15

Caractéristiques : Inst +1, Per +2, Pre 0, Com -2, For +5, Ene +2, Dex +2, Rap +4

Taille : +3

Encaissement : +5

Vertus et Vices : Férocité (défend sa nourriture), Résistant, Indolent, Regard perçant, Fier

Niveaux de Santé : -1 (1-8), -3 (9-16), -5 (17-24), Incapacité (25-32)

Niveaux de fatigue : Ok, 0/0, -1, -3, -5, Inconscient

Qualités :

- Agressif : (Instinct +1),
- Bagarre (Mordre) 5,
- Apparence Imposante : présence 0,
- Bon sauteur : +3 jets de saut,
- Grandes dents, Prédateur embusqué : s'il surprend sa proie, gagne l'initiative et +3 à l'attaque pendant le premier tour.
- Vision pénétrante : perception +1, +3 sur les jets

impliquant la vue

- Prédateur acharné : +1 niveau de fatigue

Compétences : Bagarre (Mordre) +5, Survie (savane) +3, Vigilance (nourriture) +3, Athlétisme (Course) +3, Discretion (embuscade) +4, Chasse (proie) +4

Combat :

- Serres : init +4, Attk +12, Dfse +12, Dom +9
- Bec : Init +4, Attk +12, Dfse +11, Dom +8
- Traits de Personnalité : Indolent +1, Fier +2
- Tempérament : Colérique
- Virtus : 3 pions de virtus animal dans les serres.

Pouvoirs :

- Regard d'effroi (Mentem, 3 points) : le griffon jette un regard effrayant sur sa cible qui est paralysée de peur, jusqu'à ce que le griffon parte, ou lui porte un coup, ou qu'il réussisse un jet de trait de personnalité + Energie de 9+