Gùrja



Le Gùrja est un des plus grands félins des foêts tropicales de Llarkno et Cahour. Son pelage vert zébré le rend difficile à débusquer, d'autant que c'est un redoutable chasseur. Le Gùrja est un animal avec un sens aigüe du territoire. Chaque mâle dispose d'un territoire propre qui croise celui de 3 ou 4 femêles ayant elles aussi leur territoire propre.

Très combatif il attaquera toute menace. Son instict l'a déjà mis en contact avec les humains/krilliens et il a appris à s'en méfier et les considère donc comme des menaces...

Caractéristiques

Animal, félin, de taille moyenne

- Force 5
- Endurance 4
- Agilité 6
- Instinct 4
- Fascination 3
- Empathie 1
- Fatigue : 13
- Vigueur : 11/21/30/38/45/50/54/57/59/60

Chasse (Instinct/Endurance) 9 - Combat (Force/Agilité) 9 - Pisteur (Instinct) 7 - Territoire (Instinct/Force) 7 - Connaissance des dangers (Instinct/Empathie) 6 - Furtivité (Agilité) 8 - Courir/Sauter (Force/Agilité) 8

Vif : L'animal est rapide, il dispose de 6 attaques/ripostes par round.

- Griffes : 1D6+3 2 attaques enchainées
- Sauté (griffes) : 1d6+3 4 attaques enchainées. (doit réussir un saut au préalable en opposition à esquive ou arme.

From:
https://www.chroniques-annwfn.fr/ - **wikinouven**

Permanent link:
https://www.chroniques-annwfn.fr/doku.php/annwfn:faune:bestiaire:gurja

Last update: **2023/04/23 14:08**