

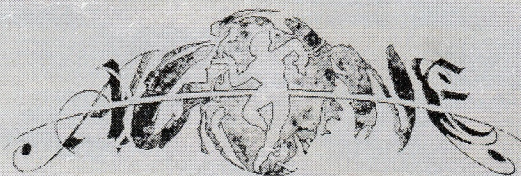
Nom • ARAX

Peuple • Minauroré Sexe • Masc.

Age • 34 Poids • Taille • 2,34

Date de naissance • Jet de vieillesse • TAI 1 Mouvement • 4

Occupation • Origine • Eclipse



## Flamme Claire 1 Flamme Noire

### Corps Clair 4 Corps Noir

Bonus	2	Armes :	Acrobatie.....	Chirurgie.....
Force	11	• Corps à corps.....	Athlétisme.....	Premiers Soins.....
Résistance	12	• Contondantes.....	Equitation.....	Chasse.....
Agilité	11	• Perforantes.....	Escalade.....	Survie.....
Perception	7	• Tranchantes.....	Natation.....	Zoologie.....
Progression		• Bouclier.....	Camouflage.....	Jeu.....
		• Trait.....	Déguisement.....	Passe-passe.....
		• Cornes.....	Discretion.....	Serrurerie.....
		Esquive.....	Fouille.....	Vigilance.....

### Esprit Clair 3 Esprit Noir

Bonus	3	Langues :	Alphabets :	Saisons :
Intelligence	5	• Armgarde.....	• Armgarde.....	• Printemps.....
Volonté	6	• Septentrien.....	• Septentrien.....	• Eté.....
Progression		• Moden'Hen.....	• Moden'Hen.....	• Automne.....
		• Keshite.....	• Cryptin.....	• Hivers.....
		Astronomie.....	Herboristerie.....	Conn. des danseurs.....
		Géographie.....	Médecine.....	Démonologie.....
		Navigation.....	Poisons.....	Harmonie.....
		Stratégie.....	Histoires & Légendes.....	Résonnance.....

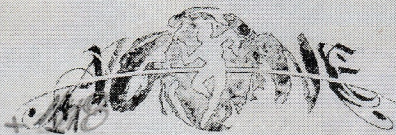
### Âme Claire 3 Âme Noire

Bonus	2	Baratin.....	Culte.....	Cryptogramme.....
Charisme	5	Etiquette.....	Lois.....	Diplomatie.....
Créativité	4	Intrigue.....	Musique :	Eloquence.....
Progression		Us & Coutumes :	• .....	Indendance.....
		• Pays Natal.....	• .....	Négoce.....
		• Pays Etrangers.....	• .....	Accord.....
		Savoir-Faire :	Peinture.....	Cyse.....
		• .....	Poésie.....	Décorum.....
		• .....	Sculpture.....	Geste.....

Mélee	11	Dommages	+8	Points d'Héroïsme	2	Egratignures	3	0000000
Tir	9	Charge max.		Points de Vie	91	Bl. Légères	3	00000 -1/bl.
Art	4	Récupération	12			Bl. Graves	30	000 -2/-6/-12
Emprise	3	Pts d'expérience				Bl. Critiques	0	0

# Combat • Bonus de Corps

1.



Attaque 23

Défense 11

Dommages +10

Initiative ♦ 20

Armure ♦ Type

Cuir Or Metal partiel +1 Malus -2

Protection 7

Esquive ♦ Sans armure : active 19

passive

Avec armure : active

passive

Parade 23

## Armes

Cimeterre à 2 mains

Corne

amettore de maine

Type / Taille / Pot.	Initiative	Attaque	Par. ou Portée	Dommages
T +1	+4 24	+1 24	0 23	+6 24
P +1	+8 28	+5 28	+2 25	+10 18

cornes adéris / Régénération Min / corps sain /

## Manoeuvres

## Modificateurs

### Dissuasif

Assommer

Coup assommant

Désarmer

Briser une arme

Tenir en respect

Presser le contact

Init : -1. Att : -2. Dommages +5 si arme contondante

Init : -1. Att : -5. Dommages : /5. Avoir une arme contondante.

Dommages : réduits à 0

Att : +1. Avoir une arme de TAI supérieure à celle ciblée.

Dommages : -10. Avoir une arme plus longue que son adversaire et l'initiative.

Déf : -5. Avoir l'initiative et une arme plus courte que son adversaire.

### Agressif

Charge

Charge montée

Attaque en force

Renverser

Balayer

Déf : -4. Dommages : +3+TAI+MV. Avoir MV mètres d'élan.

Dommages : +3+TAI+TAI (monture) +MV (monture). Avoir une monture et une arme de TAI +1 ou plus.

Déf : -8. Dommages : +FOR. +5 si arme à deux mains

Avoir une arme de taille ou contondante. Cible de TAI supérieure au plus de 1

Init : -1. Att : +2. Déf : -4. Dommages : /2. TAI supérieur de 2 points à celle de ses adversaires.

### Tactique

Coup rapide

Pleine attaque

Jeu défensif

Double attaque

Double parade

Feinte

Point faible

Pousser son avantage

Init : +X. Att : -X. Déf : -X.

Init : -X. Att : +X. Déf : -X.

Init : -X. Att : -X. Déf : +X.

Att : -10 à chaque jet d'attaque.

Déf : -10 à chaque jet de parade. Avoir deux armes possédant un bonus à la parade supérieur à 0.

Init : -5. Att : -5. Dommages : réduits à 0. Avoir une arme à une main.

Init : -2. Att : -4. Avoir une arme perforante.

Dommages : réduits à 0. Obtenir une MR minimum de +5.

### Défensif

Esquive totale

Mur de fer

Riposte

Coup en passant

L'attaquant doit sacrifier toutes ses actions

Déf : +BD+2.

Obtenir une MR de 10 ou plus sur un jet de défense.

Att : -4. Avoir une monture, et une arme de TAI +0 ou plus.

\* Pleine Attaque : I +1 AH +3 Domage +2

\* Att en force Dom + FOR +5 Def -8

\* Briser une Arme : Att +1. Arme détruite si dom = deg +5

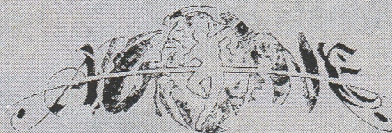
\* Mur de Fer : Pas d'AH def = +BD + degent arme

\* Embroches : (cornes) I -1 AH +2 Def -1 Dom +5



## Avantages

- Cara flamboyante,  
Agilité
- Surentraîné



## Flamme Claire

~~lien de flamme~~

- insensibilité (Âmes Tranchantes)

## Défauts

- Sang de l'automne
- Secret du MS
- Mauvaise Réputation
- phobie : créature volante

## Flamme Noire

## Corruption

Points de Perfidie 5+

Points de Ténèbre 15+

Corps :

Esprit :

Âme :

- Carnes acérées.
- Régénération Mineur
- Corps Sain

## Saisonins

## Possessions & richesses

2000 po

## Compagnie

