

Nom • ARAX

Peuple • Minotaure

Sexe • Male.

Age • 34

Poids •

Taille • 2,34

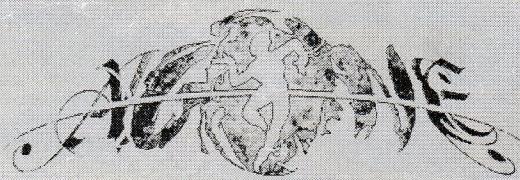
Date de naissance •

Jet de vieillesse •

TAI 1 Mouvement • 4

Occupation •

Origine • Eclipse



## Flamme Claire 3

## Flamme Noire

## Corps Clair

## Corps Noir

Bonus

Armes :

Force

- Corps à corps..... 4
- Contondantes..... —
- Perforantes..... —
- Tranchantes..... 10
- Bouclier..... —
- Trait..... 6
- Corne..... 6

Résistance

Esquive.....

Agilité

Perception

Progression

Acrobatie.....

Athlétisme.....

Equitation.....

Escalade.....

Natation.....

Camouflage.....

Dguisement.....

Discretion.....

Fouille.....

Chirurgie.....

Premiers Soins.....

Chasse.....

Survie.....

Zoologie.....

Jeu.....

Passe-passe.....

Serrurerie.....

Vigilance.....

## Esprit Clair

## Esprit Noir

Bonus

Langues :

Intelligence

- Armgarde..... —
- Septentrien..... —
- Moden'Hen..... —
- Keshite..... —

Volonté

- Astronomie.....
- Géographie.....
- Navigation.....
- Stratégie..... 2

Progression

Alphabets :

- Armgarde..... —
- Septentrien..... —
- Moden'Hen..... —
- Cryptin..... —

Saisons :

- Printemps.....
- Eté.....
- Automne.....
- Hivers.....

## Âme Claire

## Âme Noire

Bonus

Baratin.....

Charisme

Etiquette.....

Créativité

Intrigue.....

Progression

Us &amp; Coutumes :

- Pays Natal..... —
- Pays Etrangers..... —

Culte.....

Lois.....

Musique :

- ..... —
- ..... —
- ..... —

Peinture.....

Poésie.....

Sculpture.....

Cryptogramme.....

Diplomatie.....

Eloquence.....

Indendance.....

Négoce.....

Accord.....

Cyse.....

Décorum.....

Geste.....

Mélee

11

Dommages

+8

Points d'Héroïsme

4

Egratignures

0000000

Tir

9

Charge max.

Bl. Légères

00000 -1/bl.

Art

4

Récupération

12

Bl. Graves

30 000 -2/-6/-12

Emprise

8

Pts d'expérience

Bl. Critiques

0



# Combat • Bonus de Corps

1.

Attaque 23

Défense 11

Dommages +10

Initiative +20

Armure • Type Cuir ou Métal partiel +1 Malus -2 Protection 7

Esquive • Sans armure : active 19 passive — Avec armure : active — passive —

Parade 23

## Armes

| Armes               | Type | Taille | Pot. | Initiative | Attaque  | Par. ou Portée | Dommages |
|---------------------|------|--------|------|------------|----------|----------------|----------|
| Cimeterre à 2 Mains | T    | +1     |      | +4<br>+8   | 24<br>25 | 0<br>+2        | 23<br>23 |
| Corse               | P    | -1     |      |            |          | 0              | 23       |
| Ametore de Main     | F    | +1     |      | +8         | 28       | +2             | 25       |

(Corps dénudés / Régénération min / corps saignant)

## Manoeuvres

## Modificateurs

| Dissuasif            |   |
|----------------------|---|
| Assommer             | Init : -1. Att : -2. Dommages +5 si arme contondante  |
| Coup assommant       | Init : -1. Att : -5. Dommages : /5. Avoir une arme contondante.                                     |
| Désarmer             | Dommages : réduits à 0  |
| Briser une arme      | Att : +1. Avoir une arme de TAI supérieure à celle ciblée.  |
| Tenir en respect     | Dommages : -10. Avoir une arme plus longue que son adversaire et l'initiative.                      |
| Presser le contact   | Déf : -5. Avoir l'initiative et une arme plus courte que son adversaire.                            |
| Agressif             |   |
| Charge               | Déf : +4. Dommages : +3+TAI+MV. Avoir MV mètres d'élangs.   |
| Charge montée        | Dommages : +3+TAI+TAI (monture) +MV (monture). Avoir une monture et une arme de TAI +1 ou plus.     |
| Attaque en force     | Déf : -8. Dommages : +FOR. +5 si arme à deux mains  |
| Renverser            | Avoir une arme de taille ou contondante. Cible de TAI supérieure au plus de 1                       |
| Balayer              | Init : -1. Att : +2. Déf : -4. Dommages : /2. TAI supérieur de 2 points à celle de ses adversaires. |
| Tactique             |   |
| Coup rapide          | Init : +X. Att : -X. Déf : -X.  |
| Pleine attaque       | Init : -X. Att : +X. Déf : -X.  |
| Jeu défensif         | Init : -X. Att : -X. Déf : +X.  |
| Double attaque       | Att : -10 à chaque jet d'attaque.   |
| Double parade        | Déf : -10 à chaque jet de parade. Avoir deux armes possédant un bonus à la parade supérieur à 0.    |
| Feinte               | Init : -5. Att : -5. Dommages : réduits à 0. Avoir une arme à une main.                             |
| Point faible         | Init : -2. Att : -4. Avoir une arme perforante.   |
| Pousser son avantage | Dommages : réduits à 0. Obtenir une MR minimum de +5.   |
| Défensif             |   |
| Esquive totale       | L'attaquant doit sacrifier toutes ses actions   |
| Mur de fer           | Déf : +BD+2.  |
| Riposte              | Obtenir une MR de 10 ou plus sur un jet de défense.   |
| Coup en passant      | Att : -4. Avoir une monture, et une arme de TAI +0 ou plus.   |

\* Pleine Attaque, I +1 Att +3 Dommage +2  
\* Att en force Dom +5 Def -8

\* Briser une Arme, Att +1 Arme détruite si dom = deg +5  
\* Mur de Fer : Pas d'Att def = +BD +degant arme  
\* Émboîcher (tours) I -1 Att +2 Def -1 Dom +5

## Avantages

- Cara flamboyante,
- Ailité
- Sunertraîné

## Flamme Claire

Lien de Flamme

insensibilité (Âmes Tranchantes)

## Défauts

- Sang de l'automne
- Secret du MJ
- Mauvaise Réputation
- phobie : créature Volante

## Flamme Noire

## Corruption

Points de Perfidie

5+1

Points de Ténèbre

15+F

Corps :

Esprit :

Âme :

## Possessions & richesses

2000 po

## Saisonins

- Corps acérés.
- Régénération Mineur
- Corps Sain

## Compagnie