

Karnéon

JÉY

age : 28 taille : poids :

Signe de naissance (métal)  
Métal (taureau)  
Aurore

caste: Combattant

## Avantages

Riche (2) - Sens du Combat

## Désavantages

Obsession &amp; Intimidat.

## ARMES DE PRÉDILECTION

Fauchard en Acier (qualité exceptionnelle +2)  
init.: +1/+0 Act.: 1 Dom.: For +13 +1d10

Hache Double d'éclat  
Écarlate (+1m sec)  
init.: +1/N Act.: 1 Dom.: Str +1d10

dague en acier  
init.: 10/11 Act.: 1 Dom.: 13 +1d10

## Expérience

28  
23

## PHYSIQUE

6

## COMBAT

Armes contondantes.....	
Armes d'hast.....	
Armes de distance.....	
Armes doubles.....	
Armes spéciales.....	
Armes tranchantes (épée).....	10
Bouclier (Dragon).....	7 (8)
Corps à corps.....	6

## MOUVEMENT

Acrobatie.....	
Athlétisme.....	3
Discretion.....	5
Équitation.....	1
Escalade.....	1
Esquive.....	6
Natation.....	1
Pister.....	4
Torture.....	1

## CARACTÉRISTIQUES

FORCE	7	RÉSISTANCE	5
INTELLIGENCE	4	VOLONTÉ	5
COORDINATION	6	PERCEPTION	4
PRÉSENCE	6	EMPATHIE	3

## ATTRIBUTS

PHYSIQUE	6
MENTAL	4
MANUEL	5
SOCIAL	3

## PROPHECY

Renommée : 1

seuils de blessure (VOL + RÉS)	10	MALUS
égratignure : 1-10	1	
Légère : 11-20	2	-1
grave : 21-30	3	-3
fatal : 31-40	4	-5
MORT : 41+	5	

## INITIATIVE

3 (4)

## ARMURE

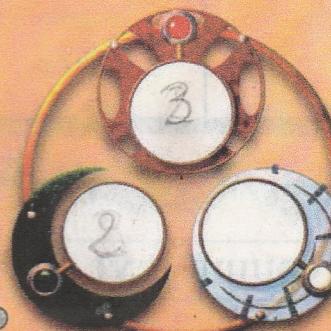
17+8

Cotte de maille en Acier  
+ Bouclier Diacronique  
usure

## CHANCE

2

dragon



## MAÎTRISE

6

compagnon

homme

## MENTAL

4

## THÉORIE

Conn. de la magie.....	
Conn. des animaux.....	
Conn. des dragons.....	1
Géographie.....	1
Histoire.....	
Lois.....	
Orientation.....	9
Stratégie.....	2

## PRATIQUE

Astrologie.....	
Cartographie.....	
Estimation.....	1
Herboristerie.....	
Langage des signes.....	
Lire et écrire.....	1
Médecine.....	
Premiers soins.....	
Servies.....	3

## MANUEL

5

## TECHNIQUE

Alchimie.....	
Armes de siège.....	
Armes mécaniques.....	
Artisanat.....	
Contrefaçon.....	
Explosifs.....	
Mécanismes.....	
Pièges.....	

## MANIPULATION

Attelages.....	
Cordes.....	1
Crochetage.....	
Déguisement.....	
Don artistique.....	
Jeu.....	
Jongler.....	
Pickpocket.....	

## SOCIAL

3

## COMMUNICATION

Baratin.....	1
Conte.....	
Éloquence.....	
Marchandage.....	1
Psychologie.....	1
Vie en cité.....	1

## INFLUENCE

Castes.....	1
Commandement.....	1
Diplomatic.....	1
Don artistique.....	
Dressage.....	
Intimidation.....	1
Séduction.....	

caste : Combattant  
statut : Spadassin

bénéfices

3 spé de combat + 1 autre

techniques

- Mental + Anne diff 10 : donne info sur l'enn combat
- 1/combat ajoute phys à 1d6 d'init

privileges

Double Attaque (18), Riposte (15), Botte Secrète (15) (48)  
Ango de combat (6)

Lien draconique

niveau

faiseurs

interdits

- ne porter que 3 armes
- protéger les gents.

Armes

ÉQUIPEMENT

vêtements  
Armure

25

nom	initiative	action	dommages	spécial
- Dague				
- Fauchard				
- épée Bertrande				

cotte de maille  
en acier  
+  
Bouclier  
draconique

pénalités

-7

possessions  
Richesse

Dragon  
or  
Argent  
Bronze  
fer

matériel

Malfert: Kinst  
Glossari creve ail

2 Bijoux avec regard d'NRJ



## Caste des combattant

Statut :

### Nouvelle compétences

Combat monté (mouvement)  
Endurance (mouvement)  
Réparation (technique)  
Torture (Mouvement)

### Bénéfices et Techniques

Portrait du personnage	



statut

	Description des bénéfices	Description des techniques
1	Le personnage peut développer une spécialisation de combat	L'œil de maître : jet Men+arme diff 10 pour savoir si + ou - fort
2	Le personnage peut développer deux autres spécialisations de combat plus une autre au choix	La main du maître : 1 fois par tour le personnage peut ajouter son Phy à son Init (à annoncer avant le jet d'Init)
3	Le personnage peut porter une attaque gratuite par tour	La puissance du maître : +1Dde dommages dans l'arme spécialisé
4	Lorsqu'il combat un adversaire maniant une arme identique à celles dans laquelle il est spécialisé, il gagne +2 en attaque/parade	La voie de maître : le personnage n'est plus soumis au tendances pendant les combats (sauf en cas de critique)
5	La diff de tous les jets est réduite de 5 lorsqu'il se bat avec son arme de prédilection, et ne peut ni être feinter ni désarmer.	La maîtrise parfaite : le personnage ne subit pas d'échec critique avec son arme de prédilection. Les 1 sont relancés

### Priviléges

<input type="checkbox"/> Adaptation (3)	Men+Coo+Niveau de statut diff5/10 pour improviser une arme (chaise,...) voir livre page 103
<input type="checkbox"/> Anticipation (5)	Men+Per+statut diff 10 chaque NR donne le rang d'Init d'un des dés de son adversaire.
<input checked="" type="checkbox"/> Argot combattant (2)	Permet de communiquer silencieusement des infos typique d'un combat (couvre moi,...)
<input checked="" type="checkbox"/> Botte secrète (5)	Le personnage maîtrise <i>un</i> coup imprévisible. La feinte inflige un malus de 5 à toute défense. le personnage ne gagne plus de cercle en fatalité pendant un combat.
<input type="checkbox"/> Conviction sup (5)	une attaque gratuite lors d'un même rand d'action. Attaque normal Dégâts -1D 1 fois par tour permet d'ignorer les malus de blessures pendant un tour et une fois par combat.
<input checked="" type="checkbox"/> Double attaque (6)	Permet de simuler un coup porté. l'adversaire se sent obligé de défendre, ce qui augmente la difficulté des jets suivant. La feinte n'est pas une action. 1 fois par tour permet de récupérer de ses blessures maximum 2 fois plus vite.
<input type="checkbox"/> Engagement (4)	permet de porter une attaque gratuite après avoir paré ou esquiver, -1D de dommage, 1 par tour. tous jets de Per réaction et init sont réduit de 5 lorsqu'il s'agit de se réveiller.
<input checked="" type="checkbox"/> Feinte (6)	jet Men+comp d'arme de l'adversaire diff 15 permet de deviner ce qu'il va faire. Le personnage gagne alors NR points de bonus soit pour parer, esquiver, ou à un de ses rand d'Init.
<input type="checkbox"/> Récupération (6)	permet de disposer d'anciens compagnons dans une cité comportant des groupes de mercenaire
<input checked="" type="checkbox"/> Riposte (5)	permet d'avoir un compagnon dans une cité de plus de 5000 hab peut rendre des services.
<input type="checkbox"/> Sommeil léger (3)	permet de renforcer son armure de 10 contre une arme dans laquelle il est spécialisé
<input type="checkbox"/> Vigilance (4)	
<input type="checkbox"/> alliés mercenaires (6)	
<input type="checkbox"/> compagnons de bataille (6)	
<input type="checkbox"/> maîtrise d'armure (10)	

### Interdit

<input checked="" type="checkbox"/> La loi de l'arme	tu respecteras ton statut. Le personnage ne peut porter qu'une arme par statut
<input type="checkbox"/> La loi du sang	tu ne chercheras que la victoire. Le personnage ne peut achever un adversaire vaincu, ou qui se rend
<input type="checkbox"/> La loi de l'honneur	tu honorera ton arme. Le personnage ne peut se mesurer à un adversaire plus faible que lui



Statut	Description
Apprenti	Une compétence d'arme à 6, physique à 4
Spadassin	Une compétence d'arme à 8, maîtrise à 4, physique à 5, 3 priviléges de caste, 30 points en compétences physique, une tendance à 2
Combattant	Une compétence d'arme à 9, 2 compétences d'arme à 6, maîtrise à 6, une tendance à 3, 4 priviléges, 40 points en compétences physique, physique à 6
Maître d'arme	Une compétence d'arme à 10, physique à 7, manuel à 5, maîtrise à 8, coordination à 6, une tendance à 4, 6 priviléges de caste, 45 points en compétences physique
Grand maître d'arme	Une compétence d'arme à 12, physique à 8, maîtrise à 10, 50 points en compétences physique, une tendance à 4