

Karnéon

JFY

Age: 28 taille: poids:  
 Age de naissance  
 Métal (maître) (maître)  
 Apprenti

## 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



## PROPHIECY

CASTE Combattant

Renommée: 1

AVANTAGES

Riche (2) - Sens du Combat

DÉSAVANTAGES

obsession 2  
interdit.

seuils de blessure (VOL + RES)	10
types de blessures	malus
égratignure: 1-10	
légère: 11-20	-1
grave: 21-30	-3
fatale: 31-40	-5
MORT: 41+	

INITIATIVE

3(4)

ARMURE

17+8

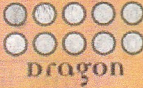
Cotte de maille en Acier  
+ Baudrier Dacomique

USURE

ARMES DE PRÉDILECTION

Fauchard en Acier  
(qualité exceptionnelle +2)

init.: +1/0 ACT.: 1 DOM.: For +13 +2d10

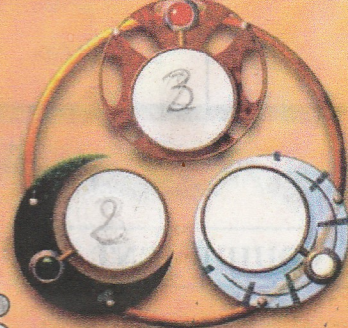


CHANCE

2

Hache Double d'Éclair  
Ecarlate (+1 en Sec)

init.: 1/N ACT.: 1 DOM.: 32 +1d10



MAÎTRISE

6

dague en Acier

init.: 10/1 ACT.: 1 DOM.: 13 +1d10

EXPÉRIENCE

23



compagnon

## PHYSIQUE

6

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

## MOUVEMENT

Acrobatie.....	—
Athlétisme.....	3
Discrétion.....	5
Équitation.....	1
Escalade.....	1
Esquive.....	6
Natation.....	1
Pister.....	1
Contour.....	1

## MENTAL

4

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

## PRATIQUE

Astrologie.....	—
Cartographie.....	—
Estimation.....	1
Herboristerie.....	—
Langage des signes.....	—
Lire et écrire.....	1
Médecine.....	—
Premiers soins.....	—
Survie.....	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
Diplomatie.....	1
Don artistique.....	—
Dressage.....	—
Intimidation.....	1
Séduction.....	—





caste : Combattant  
statut : spadassin

**bénéfices**

3 spé de combat + 1 autre

**techniques**

- Mental + Arme diff 10: donne info au cye combat
- 1/combat ajoute phys à dé d'init

**privilèges**

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

**lien draconique**

niveau

**favours**

**interdits**

- ne porter que 3 armes
- protéger les gents.

**ÉQUIPEMENT**

**Armes**

NOM

Initiative Action

dommages

spécial

- Dague
- Fauchard
- épée Bernarde

**vêtements Armure**

25

cotte de maille  
en Aia  
+ Bouclier  
draconique

**Matériel**

Malheur: Kinst  
Glozi creuve ail  
2 Bijoux avec regaln d'NRS

**pénalités**

-7

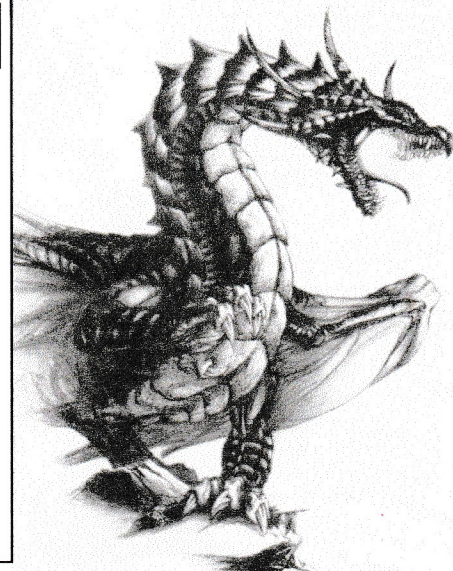
**possessions Richesse**



Dragon  
or  
Argent  
Bronze  
fer



## Portrait du personnage



## Caste des combattant

Statut :

### Nouvelle compétences

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

### Bénéfices et Techniques

	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 : +1D de dommages dans l'arme spécialisée
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 aux 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

### Privilèges

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

### Interdit

- ☒ La loi de l'arme tu respecteras ton statut. Le personnage ne peut porter qu'une arme par statut
- ☐ La loi du sang tu ne chercheras que la victoire. Le personnage ne peut achever un adversaire vaincu, ou qui se rend
- ☐ La loi de l'honneur tu honoreras 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 privilèges de caste, 30 points en compétences physiques, 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 privilèges, 40 points en compétences physiques, 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 privilèges de caste, 45 points en compétences physiques
Grand maître d'arme	Une compétence d'arme à 12, physique à 8, maîtrise à 10, 50 points en compétences physiques, une tendance à 4