

NÉRELIS – MAÎTRE D'ARMES HUMAINE DU 1^{ER} CERCLE.

"Un fouetté du poignet, un glissement de lame et vos grands airs se dégonfleront comme une baudruche ! En garde, vous m'avez insulté et je demande réparation. Soutenez vos quolibets à la force du poignet ou taisez-vous !
Chaque rencontre est un défi, chaque combat une expérience. J'observe, j'analyse et je frappe, en combat comme dans mes rapports aux autres. Le but est de trouver les faiblesses car tout le monde en a, et en s'exposant s'il le faut. Parfois, l'adversaire ne dévoile ses failles que quand on lui laisse croire qu'il mène la danse. La vie est un jeu amusant, voyons si vous êtes de taille à poursuivre la vôtre..."

Attributs

Dextérité : 8 / 2D6
Force : 6 / 1D10
Endurance : 6 / 1D10
Perception : 5 / 1D8
Volonté : 5 / 1D8
Charisme : 6 / 1D10

Talents

Armes de mêlée : 11 / 1D10+1D8
Dérobade : 8 / 2D6
Esquive : 9 / 1D8+1D6
Rituel karmique : 1
Sarcasme : 7 / 1D12
Stabilité : 7 / 1D12

Compétences

Connaissances des armes anciennes : 6 / 1D10
Histoire Pré-Châtiment : 6 / 1D10
Inscription runiques : 7 / 1D12

Déplacement

Course : 90
Combat : 45

Initiative

Dés : 1D10

Combat

Défense magique : 7
Défense physique : 10
Défense sociale : 8
Protection mystique : 1
Protection physique : 8

Dommages

Points de vie : 36
Blessures graves : 10
Seuil d'inconscience : 28
Dés de récupération : 1D10
Jets de récupération : 3



Karma

Dé : 1D6
Points : 5

Aptitude raciale : polyvalence