

ORNAR – GUERRIER ORK DU 1^{ER} CERCLE.

"Certains appellent ça « analyse de la situation » ou encore « étude et harmonie du combat ». Moi j'appelle ça Gahad. Ecoute ton cœur et laisse suivre ton corps. Ton esprit doit s'aiguiser autant que la lame d'un armurier mais ton corps doit apprendre à souffrir au quotidien pour oublier ces douleurs en situation réelle. Si tu n'as pas mal lors de tes entraînements, alors recommence, c'est qu'il te manque quelque chose. Dans le cas contraire, tu auras très mal lors d'un vrai combat." Evalue ce qui t'entoure comme des avantages ou inconvénients, de toutes façons ils sont bien présents et tu dois faire avec. La vie est un combat et tes ennemis sont nombreux, mais tous ne frappent pas avec les mêmes armes. Apprend à utiliser la bonne arme contre le bon ennemi. Et ne meurs que s'il le faut vraiment, sinon je te l'interdis.

Attributs

Dextérité : 6 / 1D10
Force : 8 / 2D6
Endurance : 7 / 1D12
Perception : 5 / 1D8
Volonté : 6 / 1D10
Charisme : 5 / 1D8

Talents

Armes de mêlée : 7 / 1D12
Attaque acrobatique : 6 / 1D10
Combat à mains nues : 7 / 1D12
Danse des airs : 6 / 1D10
Peau de bois : 10 / 1D10+1D6
Rituel karmique : 1

Compétences

Connaissances des armes anciennes : 6 / 1D10
Gravure sur pierre : 6 / 1D10
Histoire militaire : 6 / 1D10

Déplacement

Course : 70
Combat : 35

Initiative

Dés : 1D10

Combat

Défense magique : 7
Défense physique : 8
Défense sociale : 6
Protection mystique : 1
Protection physique : 8

Domages

Points de vie : 39
Blessures graves : 11
Seuil d'inconscience : 31
Dés de récupération : 1D12
Jets de récupération : 3

Karma

Dé : 1D8
Points : 5

Aptitude raciale : vision nocturne.

