



# NAS'KATAL

Ce T'skrang nécromancien a réussi à atteindre le quatrième cercle de sa discipline tout en perfectionnant ses compétences de voleur et d'assassin. Il ne rechigne ni à se servir de ses sortilèges les plus puissants, ni à user de son épée et de ses nombreuses dagues finement décorées.

Nas'katal est un pur opportuniste, un aventurier passant le plus clair de son temps à Grand'Foire, mais partant régulièrement dans des périples à travers Barsaïve. Il n'a aucune morale et accepte n'importe quel type de travail, tant qu'il juge ses chances de réussite acceptables. Il travaille habituellement seul, et a une fâcheuse tendance à trahir aussi bien ses compagnons que ses employeurs.



## Nécromancien t'skrang du quatrième cercle

### Attributs

Dextérité (14) : 6/1D10  
 Force (10) : 5/1D8  
 Endurance (11) : 5/1D8  
 Perception (20) : 8/2D5  
 Volonté (16) : 7/1D12  
 Charisme (12) : 5/1D8  
 Déplacement : 33 (65)  
 Initiative : 6/1D10

### Compétences

#### Artisanales & artistiques

Gravures runiques (3) : 8/2D6  
 Broderie (2) : 7/1D12

#### Connaissances

Connaissance de la rue (2) : 10/1D10+1D6

#### Générales

Armes de Mêlée (3) : 9/1D8+1D6  
 Attaque Surprise (2) : 8/2D6  
 Crochetage (3) : 9/1D8+1D6  
 Déplacements Silencieux (3) : 9/1D8+1D6

### Combat

Défense Magique : 10  
 Défense Physique : 8  
 Défense Sociale : 7  
 Protection Mystique : 2  
 Protection Physique : 4

### Talents

Rituel Karmique	4
Lecture/Ecriture Magie *	4/12 (2D10)
Incantation *	5/13 (1D12+1D10)
Tissage *	5/13 (1D12+1D10)
Vision Astrale *	5/13 (1D12+1D10)
Longévité (4/3)	4
Regard Noir	2/9 (1D8+1D6)
Sarcasmes	4/9 (1D8+1D6)
Détermination	4/11 (1D10+1D8)
Matrice de sorts 1	4
Matrice de sorts 2	2
Matrice de sorts 3	4
Matrice de sorts 4	3

### Domages

Points de vie : 48  
 Blessure grave : 8  
 Seuil d'inconscience : 36  
 Dé de récupération : 1D8  
 Jets de récupération : 2

### Karma

Dé : 1D6  
 Points : 20

### Sorts

	Cercle	Fil.	Tissage
Lance Astrale	1	1	6/12
Dard des Esprits *	1	0	NA/7
Mouillage et séchage	1	1	7/8
Danse des os *	1	1	7/15
Voix des oiseaux de nuit	1	1	5/13
Expérience de la mort	1	1	6/12
Bouclier de brume *	2	1	6/13
Détection de la Nécromancie	2	2	5/15
Gardien de poche	2	3	7/13
Dissipation de la Nécromancie	3	1	6/13
Douleur *	3	0	NA/11
Cape de Vol de Nuit	4	2	7/17

### Equipement

Cuir rembourré  
 Epée large (10/1D10+1D6)  
 Dagues (5) (7/1D12)  
 Manteau  
 Kit d'aventurier  
 Instruments de voleur  
 Vêtements de voyageur

### Notes

Nas'katal peut utiliser sa queue comme d'une arme au Combat à Mains Nues (dommages : 8/2D6).

Il peut dépenser un point de Karma pour des actions faisant appel à la Perception uniquement.

