



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Dark Earth > Aides de jeu > Personnages et créatures > Personnages > **Korben Samnec**



Korben Samnec

jeudi 20 août 2009, par [Arthur Hubert](#)

Description

Ancien Ardent de Phénice, Korben a accompli les missions les plus dures et les plus périlleuses... Il sauva le stallite à plusieurs reprises... Devenu un initié Sarkesh, il fait régner la lumière hors du Stallite. Son but est d'étudier le Shankr pour mieux le combattre... Mais, il a été récemment banni de Phénice, car on l'accuse d'avoir tué un gardien du feu en service et d'avoir volé l'Ombre Blanche. Tout cela est faux et les initiés n'ont rien fait pour lui...

Ce grand gardien du feu Phénicien est très bien bâti. D'une taille impressionnante (près de 2 mètres, ce qui est exceptionnel sur Sombre-Terre), sa musculature est imposante. Il a de longs bras noueux aux muscles saillants, une tête fine aux yeux gris-métal. Il a des cheveux de jais coupés très courts et n'a ni barbe ni moustache. Sa passion est le maniement des armes et les épreuves de force et d'endurance.

- **Vie** : 17
- **Energie** : 12
- **Age** : 23 ans
- **Sexe** : Masculin
- **Caste** : Gardien du feu
- **Rôle** : Ex-meilleur de Phénice, actuellement Marcheur et initié Sarkesh.
- **Statut** : 4 (Ardent phénicien)

Caractéristiques

Les compétences présentes dans Art Martiaux ont été calculées avec les règles de [Glissements de Compétences](#).

Attributs :

Agilité 4	Esquiver 3	Camoufler 4	Grimper 3
Force 2	Lancer 2		
Hargne 4	Agresser 6	Supporter 3	Surprendre 2
Mouvement 4	Nager 5	Sprinter 3	
Prestance 2	Impressionner 4		
Résistance 4	Endurer 4	Régénérer 3	Contrôler 2
Sens 4	Chercher 6	Percevoir 6	S'Orienter 2
Trempe 4	Surmonter 3	Résister 2	

Aptitudes :

- *Arts martiaux* 4

Rapier 6 ; Ailerons 5 ; Articules 6 ; Entrailleur 1 ; Fauchard 6 ; Forte Epée 6 ; Balance 5 ; Trident 4 ; Fléau 1 ; Serpe Géante 4 ; Massue Lourde 3 ; Sai 6 ; Courbois 3 ; Pistol à rueg 6 ; Mousquet à rueg 6 ; Mitrailleur à vapeur 3 ; Micropistol 6 ; Muerte 6 Ombre Blanche 6 ; Feulune 6 ; Arbalète 3.

- *Communication* 2

Baratin 2

- *Erudition* 2

Coutumes Fouineurs 1 ; Lettres (phéniciennes) 1 ; Régions (Roke) 2 ; Coutumes Gardiens du Feu 1 ;



Coutumes Esquimaux 3.

- *Techniques* 2

- *Survie* 4

Obscur 1 ; Rat 2 ; Urs 1 ; Champignons 1.

Équipement :

- Tous les meilleurs équipements de survie (indice3)

- Véhicule fonctionnant au rug, de 10X5X2.5 m ,
vitesse 25km/h, 6 roues, 2voiles,...

- 2 pistols à rug

- Mousquet à rug

- Mitraille à vapeur

- Rapière de bonne facture (BM)

- Fauchard BM

- Fortépée BM

- Aileron/ sai asiatique (aileron avec def+2) BM

- 6 articles BM

- Micropistol

- Ombre blanche

- Pièce d'armure 3

- Exosquelette pneumatique

- Casque d'ardémède

- Chaussrai

- Courbois

- Urs+ harnais de monte

+ d'autres trucs, poisons, armes,liquides,....