

Karaktas type

Ce sont en quelques sorte les "chiens" des Maadims, ou les loups des volcans. Pourtant ces créatures quadrupèdes tiennent plutôt du reptile, leur peau écailleuse arborant de jolies teintes bleues. Seul un collier de plumes de la même couleur entoure leur cou. Leur tête, très allongée, est pourvue de quatre yeux jaunes et d'une longue langue bifide Leur queue se termine par une sorte de petite masse, garnie de piquants, dont ils se servent pour se défendre.

Un Karaktas fait environ 1,20m, pour un poids n'excédant pas les 20 kilos. Charognards, ils leur arrivent d'attaquer en meute les proies plus grosses qu'eux. Cependant, ils se contentent le plus souvent de quelques carcasses abandonnées au soleil et fuient à la moindre alerte. Ils ne représentent pas un réel danger, mais sont plutôt l'indication de la présence Maadim.

En effet, ces derniers ont appris à les "domestiquer" pour protéger leur campements. Les Karaktas occupent particulièrement les zones volcaniques, se dissimulant dans des terriers situés à flanc de montagne. Leurs grincements sont particulièrement reconnaissables.

Dimension : 0	Muscles : 7	Carcasse : 7
Articulations : 8	Crâne : 4	Sens : 7
Peau : 1	Style : 3	Sacrifice : 6

Santé : Palier 1 (20) - Palier 2 (40) - Palier 3 (60)

Zone vulnérable : Tête

Panique : Palier 1 (17) - Palier 2 (34) - Palier 3 (51)

Encre : Palier 1 (20) - Palier 2 (40) - Palier 3 (60)

Réaction : 12

Actions : 22

Protection totale : 10

Dégâts types (Griffes, Mâchoire ou Queue) : 10

Manœuvres :

- Coup simple (mains nues) : *Actions 1 / Réaction +0 / Appui +0 / Prime +0 / Combo néant*
- Coup de bélier (mains nues) : *Actions 3 / Réaction -1 / Appui +0 / Prime +2D / Combo Choc*
- Esquive simple (défense) : *Actions 1 / Réaction néant / Appui +0 / Prime +0 / Combo néant*
- Esquive acrobatique (défense) : *Actions 2 / Réaction néant / Appui +1R / Prime +0 / Combo néant*
- Changement de position (mouvement) : *Actions 2 / Réaction néant / Appui néant / Prime néant / Combo néant*
- Menace (mouvement) : *Actions 2 / Réaction néant / Appui néant / Prime néant / Combo néant*
- Retraite (mouvement) : *Actions 2 / Réaction néant / Appui +1R / Prime néant / Combo néant*

Influences :

Planitia +2	Chasma -1	Rouille -2	Renommée 0
-------------	-----------	------------	------------

Compétences :

- Cognier 6
- Esquiver 6
- Se mouvoir en silence 6
- Repérer son chemin 6
- Pister une proie 8
- Localiser une menace 8
- Courir 3
- Sauter un obstacle 3