

Nom	Huan / Jia				
Race	Kithéen	Classe	Soldat 8		
Destin	3	Réputation	9		

Caractéristique	Score	Bonus	Sauvegarde	Score	Attaques	Bonus	Langages
Force	13	+1	Réflexes	+6	Mêlée	+9/+4	Khitani
Dextérité	18	+4	Vigueur	+7	Finesse	+12/+7	Hyrkanien
Constitution	12	+1	Volonté	+2 (-2)*	Distance	+12/+7	Shémite
Intelligence	14	+2	CA Esquive	18	Sorcellerie	+2	Stygien
Sagesse	10	0	CA Parade	17	Réduction dégâts		Achéronien
Charisme	12	+1	Initiative	+6	Déplacement	9 m	Démoniaque

Point de Vie	74
---------------------	----

Acrobatie	+8	Connaissance (noblesse)	+1	Escalade	+7
Connaissance (folklore)	+5	Connaissance (religion)	+1	Fouille	+3
Connaissance (géographie)	+5	Connaissance	+1	Intimidation	+4
Connaissance (histoire)	+5	Déplacement silencieux	+10	Saut	+7
Connaissance (mystère)	+5	Equitation	+10		

Maniements	Dons & Capacités
Arme de guerre	* contre l'hypnose Science du Combat à mains nues Combat à deux armes : deux armes -2/-2 ; armes légères 0/0 Arts martiaux défensif : +4 en combat sur la défensive, +6 en défense total. +2 pour effectuer un croc en jambe, un renversement ou une lutte ou pour y résister. Bagarre : dégâts à mains nues 1d6 Science de la lutte Enchaînement Voltigeur Science de la bousculade
Arme courante	
Bouclier	
Armure légère	
Armure intermédiaire	
Armure lourde	
Charge	Poids
Légère	0-25
Intermédiaire	25-50
Lourde	50-75

ARMES	Bonus	Dégâts	Critique	PA	Portée	Solidité	Résis	Finesse	ARMURE
Bâton	+12/+7	2d4+1	x2	1	-	5	5	oui	RD
									Malus
									Vitesse

ACTIONS SPECIALES

Attaque en force	Charge/jet de force opposé/le défenseur recule d'1,5m+0,3 par < ou l'attaquant revient à sa place / Att. D'opportunité du déf.
Attaque mains nues	-4 pour réaliser des dommages létaux / Att.

Combat à 2 armes

Circonstances	Main	Main opposée
Normal	-6	-6
Arme légère dans la main	-4	-4

	D'opportunité du déf.
Charge	Déplacementx2 / 3m mini. / ATT +2 def. -2/ Att. D'opportunité du déf.
Combat défensif	-4 ATT / +2 à l'esquive
Coup de grâce	Seulement contre défenseur sans défense / toucher et critique auto / jet de vigueur (10+dégâts) pour rester en vie
Croc en jambe	Avec certaines armes / jet ATT ; / opposition FOR contre DEX ou FOR / défenseur a une ATT Trébuchante gratuite
Défense massive	Aucune ATT/ +4 à l'esquive
Dégâts de soumission	-4 à l'attaque
Désarmement	Att. D'opportunité du déf. / +4 avec arme à 2 mains / -4 avec arme légère / jets ATT Opposés / échec : défenseur a un désarmement gratuit
Bousculade	Charge / coup trébuchant / réussite : charge poursuivie
Frapper arme	+4 avec arme à 2 mains / -4 avec arme légère /opposition de jets ATT
Sans défense	Def.= 10
Tirer dans une mêlée	-4 au tir / si échec<ou=à 4 autre protagoniste touché
Monter/sauter de selle	Action libre si jet d'équitation (20+malus d'armure)
Flanquer	+2 ATT En mêlée
Porter assistance	Jet d'ATT ; contre 10 / l'allié reçoit +2 en ATT ou déf.
Charge montée/contre	Dégâts * 2 avec lance de cavalerie ou de fantassin
Feinte	Bluff contre psychologie+ bonus d'attaque / pas de bonus de DEX à la défense au round suivant

opposée		
Dons combat à 2 armes	-2	-2
Dons combat à 2 armes Arme légère dans la main opposée	0	0

Pénétration d'Armure

Si la PA est supérieur à la RD, celle-ci ne compte que pour moitié

Attaque en finesse : si la MR du jet d'attaque est supérieur à la RD celle-ci ne s'applique pas.

MANŒUVRES DE COMBAT

	Pré requis	effets
Parade féline	Base de parade +6, pare l'attaque	+4 à l'attaque / si échec, attaque d'opportunité
Poigne du mépris	FOR 15 / science de la saisie / main libre / attaque de saisie	L'adversaire est jeté de coté comme un coup trébuchant
Bouclier humain	FOR13 / science de la lutte / saisie de l'adversaire	Parade avec le corps de l'adversaire / bonus de FOR -1 (0 à +2)
Charge bondissante	Base d'attaque +1 / compétence saut DM 5	2 ^{ème} attaque / -2 attaque et défense