

Nom	Lamech					
Race	Shemite		Classe	Nomade 8		
Destin	3		Réputation	8		

Caractéristique	Score	Bonus	Sauvegarde	Score	Attaques	Bonus	Langages
Force	16	+3	Réflexes	+7	Mêlée	+11/+6	Shémite
Dextérité	14	+2	Vigueur	+9	Finesse	+10/+5	Stygien
Constitution	18	+4	Volonté	+1	Distance	+10/+5	Kothien
Intelligence	13	+1	CA Esquive	16	Sorcellerie	+3	Argoséen
Sagesse	10	0	CA Parade	17	Réduction dégâts		Hykanien
Charisme	10	0	Initiative	+7	Déplacement		

Point de Vie	88
---------------------	----

Artisanat (herboristerie)	+4	Discréption	+6	Fouille	+3
Bluff	+5	Dressage	+7	Perception auditive	+3
Connaissance (folklore)	+4	Equitation	+10	Premiers secours	+2
Déplacement silencieux	+6	Escalade	+6	Renseignements	+3
Détection	+7	Estimation	+3	Survie	+6

Maniements	Dons & Capacités
Arc shémite (guerre)	+2 en déplacement silencieux, Détection, Discréption, Perception Auditive et Survie en désert
Arme courante	+1 en attaque avec n'importe quel arc
Arme de guerre	+1 aux dégâts d'un Coup de Grâce
Bouclier	Combat à deux armes : deux armes -2/-2 ; armes légères 0/0
Armure légère	Pistage : le frontalier peut se servir de sa compétence Survie pour pister
Armure intermédiaire	Milieu de préférence : +3 en Désert pour déplacement silencieux, Détection, Discréption, Fouille, Perception Auditive, Survie et en Esquive. +3 m de déplacement Né sur une selle : avec un test de Dressage ou d'Equitation (DD15), le nomade connaît les dés de vie, les pv, et les caractéristiques d'un cheval, poney ou chameau à 1.5m Arme de préférence (cimenterre) : +1 en attaque avec un cimeterre Combat monté : lorsque la monture est attaquée, le nomade peut faire un test d'équitation qui doit être supérieur au jet d'attaque et annulé l'attaque. Endurance : +4 en vigueur natation, marche forcée, apnée, climat, sommeil en armure Elan du nomade : +1 en attaque et dégâts lors d'une charge (à pied ou monté) Souplesse du serpent : +4 en Esquive contre les attaques d'opportunité Dur à cuire : les points de vie négatifs sont stabilisés automatiquement. Peut être hors de combat au lieu d'inconscient. Il peut accomplir une action de mouvement ou une action simple (-1 pv) Science du Combat à deux armes : le nomade peut faire une 2 ^e attaque avec l'arme de sa main non directrice à -5

ARMES	Bonus	Dégâts	Critique	PA	Portée	Solidité	Résis	Finesse	ARMURE	
Masse d'arme légère	+11/+6	1d8+3	x2	5		7	3	Non	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. 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 poursuite
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

MANEUVRES DE COMBAT

	Pré requis	effets
Entrelacement	DEX 13 / base d'attaque +1 / utiliser une hache, hallebarde, armes d'hast / pas d'attaque ou d'autre parade	Bloque l'arme de l'adversaire / jet d'opposition contre parade pour se dégager

Combat à 2 armes

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