

# EINAR

BARBARE DE BRAZZANT

TOUT LE MONDE EST FAIBLE



# TABLE DES MATIÈRES

<i>Common Actions</i>	2
Combat . . . . .	2
Movement . . . . .	4
Spellcasting . . . . .	5
Mounted . . . . .	6
<i>Einar</i>	7
Class Features & Feats . . . . .	8
Armor & Defense . . . . .	9
Weapons & Attacks . . . . .	10
Equipment & treasure . . . . .	11
Movement & Acrobatics . . . . .	12
Senses & Stealth . . . . .	12
Fortitude & Reflex & Will Save . . . . .	13
Special actions . . . . .	13
Mounted actions . . . . .	15

# COMMON ACTIONS

Dans ce petit chapitre, on présente une liste d'actions qu'on utilise très souvent en mode tour par tour. Ce sont des actions qui sont plus générales que les actions qu'on retrouve dans la feuille du personnage.

## COMBAT

### **Reload weapon**

La recharge d'une arme est très spécifique à l'arme. En revanche, prendre une nouvelle flèche fait partie de l'attaque itérative.

**Temps** : Variable, voir l'arme; **Consomme** : Variable, voir l'arme

### **Draw Hidden Object or Weapon**

On sort subtilement un objet, ou une arme, sans être vu. Il faut opposer un jet *Sleight of Hand* contre le sens *See*. Si l'objet est situé dans un endroit moins accessible, l'action prend un temps Standard.

**Temps** : Move ou Standard; **Consomme** : Tout le groupe Move, ou alors tout le groupe Standard

### **Full charge**

On fonce sur un adversaire pour l'attaquer. On peut bouger d'une distance qui est au maximum  $2 \times$  vitesse. On consomme à ce moment là les unités de mouvement nécessaire dans les deux groupes Move et Attack. La charge donne un bonus de +2 pour toucher, et +25% dégats à son attaque. Si l'adversaire réagit au tout dernier moment, à une distance d'arme, il faut lancer un jet de Reflex comme si cette attaque était en temps Swift. On peut également bouger une fois le coup de la charge donné.

**Temps** : Standard; **Consomme** : Des unités de mouvement dans les Groupes Move et Attack & une attaque itérative

### **Small charge**

On fonce sur un adversaire pour l'attaquer. On peut bouger d'une distance qui est au maximum  $1 \times$  vitesse. On consomme à ce moment là les unités de mouvement nécessaire dans les deux groupes Move et Attack. La charge donne un bonus de +2 pour toucher, et +25% dégats à son attaque. Si l'adversaire réagit au tout dernier moment, à une distance d'arme, il faut lancer un jet de Reflex comme si cette attaque était en temps Swift. On peut également bouger une fois le coup de la charge donné.

**Temps** : Move; **Consomme** : Des unités de mouvement dans les Groupes Move et Attack & une attaque itérative

### **Brace**

On se prépare à contrer une charge. On reçoit un bonus de +2 pour toucher, et +25% dégats sur notre première attaque.

**Temps** : Swift; **Consomme** : Une attaque itérative

### **Attack**

On fait une attaque itérative à un adversaire avec une épée ou un arc, par exemple. On peut utiliser au maximum 50% de nos unités de mouvement.

**Temps** : Swift; **Consomme** : Une attaque itérative et des unités de mouvement.

### **Parry**

On fait une parade avec notre arme. Il faut égaliser ou battre l'attack roll de l'attaque pour parer avec succès. On peut bouger avant la parade également et utiliser au maximum 50% de nos unités de mouvement.

**Temps** : Swift+; **Consomme** : Une attaque itérative et des unités de mouvement.

### **Apply poison**

On enduit notre arme avec un poison (qui est en main).

**Temps** : Standard; **Consomme** : Une action standard.

### **Throw weapon or object**

On lance un objet ou une arme qui est en main. Range increment : 10ft.

**Temps** : Swift; **Consomme** : Une action swift.

### **Draw weapon or Sheathe Weapon**

La créature dégainé son arme, qui est dans un endroit rapidement accessible. On peut également rengainer notre arme.

**Temps** : Swift; **Consomme** : Une action swift.

### **Drink potion**

On boit une potion qui est en main. On peut bouger pendant cette action.

**Temps** : Move; **Consomme** : toutes les unités de mouvement.

### **Prendre un objet en main depuis son sac**

Lancer un sort en temps standard implique parfois l'utilisation des gestes somatiques, des composantes verbales et de l'utilisation d'un objet ou substance pour se concentrer.

**Temps** : Standard; **Consomme** : 1 action standard.

### **Drop item**

On lâche un objet qui est dans nos mains.

**Temps** : Free action

### **Pick up item from ground**

On ramasse un objet qui est par terre.

**Temps** : Move; **Consomme** : Tout le groupe move

## MOVEMENT

Dans cette section, il faut noter que pour toutes les actions de mouvement, on doit toujours faire au moins 5ft. Donc, on peut faire 5ft, 10ft, 15ft, mais pas 7ft, 11ft ou 3ft.

### **Double move**

On bouge à notre meilleure vitesse. On utilise les unités de mouvement nécessaires dans les Groupes Standard et Move. Double move peut-être utilisé pour éviter une charge si le jet de Reflex est gagné, et que la distance parcourue pour fuir est suffisante.

**Temps** : Standard; **Consomme** : Des unités de mouvement dans les Groupes Move et Attack

### **Single move**

On bouge à notre meilleure vitesse. On utilise les unités de mouvement nécessaires dans les Groupes Standard et Move. Single move peut-être utilisé pour éviter une *Small charge* si le jet de Reflex est gagné, et que la distance parcourue pour fuir est suffisante.

**Temps** : Move; **Consomme** : Des unités de mouvement dans les Groupes Move et Attack

### **Get up**

La créature se lève depuis la position couchée.

**Temps** : Move; **Consomme** : La moitié du mouvement

### **Drop down**

La créature se lance à terre. Ce qui permet d'éviter des attaques et des projectiles. La créature est **prone** après.

**Temps** : Swift; **Consomme** : Une action swift.

### **Run**

Le personnage court de toutes ses forces. Il franchit une distance qui est égale à 4x sa vitesse. Cette action ne peut pas être utilisée pour franchir un terrain difficile.

**Temps** : Move; **Consomme** : Tout

### **Bouger furtivement**

Le personnage bouge furtivement. Il peut seulement bouger de façon furtive à une vitesse qui est égale au quart de sa vitesse normale. Einare oppose son score de *Stealth* aux sens de ses adversaires.

**Temps** : Move; **Consomme** : Mouvement

### **Run and long jump**

Le personnage court, et saute aussi loin qu'il peut. On peut se donner un élan d'au maximum la moitié de notre vitesse, avant de sauter. On peut faire au maximum 2 sauts par tour, en consommant le groupe Move et le groupe Standard.

**Temps** : Move; **Consomme** : Tout le mouvement

### **Run and vertical jump**

Le personnage court, et saute aussi haut qu'il peut. On peut se donner un élan d'au maximum la moitié de notre vitesse, avant de sauter. On peut faire au maximum 2 sauts par tour, en consommant le groupe Move et le groupe Standard.

**Temps** : Move; **Consomme** : Tout le mouvement

## SPELLCASTING

### **Dismiss spell**

Le magicien annule un sort qui est en cours.

**Temps** : Move; **Consomme** : Tout le groupe move

### **Release spell**

Le magicien relâche un sort qui a été chargé avec **Suspended spell**.

**Temps** : Swift; **Consomme** : Une action swift.

### **Suspended spell**

Le magicien qui charge un sort est capable de retenir le sort dans ses mains, et de le relâcher avec une action **swift** le moment voulu. Le sort peut être gardé dans les mains du magicien pour un nombre de tours égal au modificateur d'intelligence de celui-ci.

**Temps** : Standard; **Consomme** : Une action standard.

### Cast spell

Lancer un sort en temps standard implique parfois l'utilisation des gestes somatiques, des composantes verbales et de l'utilisation d'un objet ou substance pour se concentrer.

**Temps** : Standard; **Consomme** : 1 action standard.

### Cast Quickened spell

On lance un sort en utilisant la métamagie *Quicken Spell*, ce qui consomme 4 emplacements de sorts.

**Temps** : Swift; **Consomme** : Une action swift.

## MOUNTED ACTIONS

### Horse charge

Cette action est largement similaire à l'action *Full Charge*, sauf que le bonus pour toucher est de +4, et le bonus de dégâts est de +75%. Note : Pour cette action, il faut consommer les unités de mouvement et l'attaque itérative pour sa monture également.

**Temps** : Standard; **Consomme** : Des unités de mouvement dans les Groupes Move et Attack & une attaque itérative

### Small horse charge

Action similaire à *Horse charge*, sauf qu'on peut franchir au maximum moins de distance.

**Temps** : Move; **Consomme** : Des unités de mouvement dans les Groupes Move et Attack & une attaque itérative

### Monter sur le cheval & Sauter sur le cheval

Lucius monte et débarque de son cheval rapidement.

**Temps** : Swift; **Consomme** : Action swift

### Monter & Débarquer

Lucius monte et débarque de son cheval en temps normal.

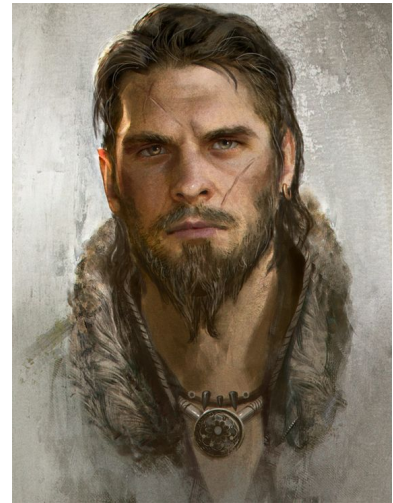
**Temps** : Move; **Consomme** : 25% du mouvement

# EINAR

Einar est un guerrier de Brazzant, une île située au nord de Cerberus. Cette île est peuplée par des humains, autrefois déportés de l'Arche pour purifier celle-ci de ses criminels. Brazzant est une île dangereuse, et le climat est encore plus dangereux qu'à Cerberus, avec le rude hiver et l'impossibilité de faire de l'agriculture.

Einar est né dans le clan Plume. Le clan Plume est un clan avec un village situé au Nord-Est des montagnes de Brazzant. Le clan Plume est connu pour ses guerriers féroces, mais d'un grand honneur. Un jour, Einar voit Christophe Leblanc se faire tracasser dans un établissement de Brazzant. Einar s'interpose car il aime se battre et devient ensuite bon ami avec Christophe. Il l'accompagne depuis ce jour dans ses aventures.

Il est à présent établi à Cerberus, dans la résidence des Leblanc, et accompagne Christophe comme son garde du corps pour son entrée à l'école de magie de Cerberus, en 3ème année.





## Einar

Human Barbarian Level 14, Medium humanoid

**Languages** Archon (Accent de Brazzant)

**Senses** Brazzant Barbarian vision and senses

**Stealth** 1d20+15

**Senses** Human vision and senses

**See** 52, **Smell** 52, **Hear** 35, **Touch** 25, **Taste** 32

## GENERAL

**STR** +15, **DEX** +7, **CON** +10

**INT** +2, **WIS** +5, **CHA** +5

**BAB** : +14

**HD** : 14d20

**HP** : 420hp

**Fortitude** : +21

**Reflex** : +18

**Will** : +20

**Spell resistance** : none

**AC** : 26

**Flat-footed** : 18

**Touch** : 18

**Speed** : 80 ft

**Regeneration** : None

**Damage Reduction** : 5

## CLASS FEATURES & FEATS

### *Combat feats :*

**Weapon Focus 1-2-3** +1 au jets d'attaque chaque fois que le feat est pris

**Weapon Specialization 1-2-3** +2 aux jets de dégats chaque fois que le feat est pris

### *Son of brazzant feats :*

Combattre, survivre, et vivre dans l'honneur définissent Einar. Le parcours de Einar, son sang, l'ont amené à devenir un guerrier redoutable. Voici quelques dons notables de Einar.

**Croque-Os** Einar est habitué de manger les os des animaux qu'il chasse. Sa mâchoire est extrêmement puissante, et Einar peut appliquer 2x sa force sur ses attaques de morsure.

**Dur à cuire** Les muscles de Einar ne sont pas faciles à percer. Einar gagne une damage reduction de 5.

**Organes forts** Einar gagne +2 au Fortitude Save aux niveaux 10 et 20.

**Pas dans ma tête** Einar a une bonne idée de ce qui n'est pas normal pour lui de penser. Il obtient +2 sur son Will Save.

**Saut du barbare** Einar ajoute 20 ft à son saut horizontal, ce qui ajoute aussi 5ft à son saut vertical.

**Vitesse du barbare** Einar gagne 10 ft de vitesse supplémentaire aux niveaux 1,5,10,15,20.

**Cri de ma mort** Juste avant de mourir, s'il en est capable, Einar peut lancer un dernier cri qui détruit ce qui reste de son corps, mais détruit également le paysage environ dans un tonnerre de son et d'émotions. Le cri fait Force \* 10 dégâts et rend sourd tout ceux qui perdent le Fortitude save. Le cri fait ses dégâts sur un radius de 60ft. C'est une attaque classée comme du *Sonic damage*.

**J'aime me battre** Einar adore se battre. Au début d'un tour, le nombre de créatures autour de Einar lui donne ce même nombre en attaques supplémentaires, avec une limite égale à 2x le nombre normal d'attaques

**Meilleur sommeil** Einar dort très bien. Il récupère de ses combats beaucoup plus rapidement qu'un humain normal. Einar reprend 4x sa constitution en HP tous les 24h

**Meilleur flair** Einar a un bonus de +20 pour sentir. Il a un odorat similaire à un chien

**Meilleure oreille** Einar a un bonus de +20 pour entendre. Les oreilles de Einar fonctionnent également parfaitement durant sa nuit

**Meilleur oeil** Einar a un bonus de +20 pour voir

**Digestion rapide** Einar digère bien la viande. Lorsqu'Einar déguste un morceau de viande de qualité, il reprend 5 hp par kg de viande mangée

### *General feats :*

**Iron Will 1-2-3** Augmente le Will Save de +2 chaque fois que le feat est pris

**Greater Fortitude 1** Augmente le Fortitude save de +2 chaque fois que le feat est pris

**Lightning Reflexes 1** Augmente le Reflex save de +2 chaque fois que le feat est pris

**Ride 1-3** Augmente le jet de Ride de +2 chaque fois que le feat est pris

## ARMOR & DEFENSE

Einar n'est pas en amour avec les armures lourdes, car il aime se battre avec des acrobaties. Il utilise néanmoins une armure en cuir clouté, et c'est tout.

L'armure de Einar est :

**AC** = 10 + 8 dex + 8 armure = 26 AC

**Flat-footed** = 10 + 8 armure = 18 AC

**Touch** = 10 + 8 dex = 18 AC

## Studded Leather Armor

L'armure préférée de Einar. Légère, et il adore le style. Ce fut un cadeau de Christophe Leblanc. Christophe a enchanté l'armure sans le dire à Einar, afin de lui donner une protection supplémentaire.

*Une forme améliorée d'armure en cuir, l'armure en cuir clouté est recouverte de dizaines de protubérances métalliques. Bien que ces crampons arrondis offrent peu de défense individuellement, dans le nombre qu'ils sont disposés sur une telle armure, ils aident à attraper les bords mortels et à les éloigner des points vitaux. La rigidité causée par le métal supplémentaire entraîne cependant moins de mobilité que celle offerte par une armure de cuir normale.*

**Armor type** : +3 Studded Leather armor

**Magical level +3** : +3 AC

**Final stats** : +6 AC, ne s'applique pas à l'armure Touch

**Approx price** : 15k gp

## WEAPONS & ATTACKS

Arme	Jet d'attaque	Dégats
Épée Batarde, 2 mains	1d20+32	2d8+28
Épée Batarde, 1 main	1d20+32	2d8+21
Couteau de lancer	1d20+32	1d4+21
Morsure	1d20+32	1d8+36
Baston	1d20+32	1d6+21

Einar se bat avec une épée bâtarde qu'il manie à deux mains. Il porte également sur lui 8 petits couteaux qu'il peut lancer sur ses adversaires. Einar est capable de prendre et lancer un petit couteau avec une attaque itérative simple.

*Épée batarde :*

**Jet d'attaque** = 1d20 + 14bab + 15 STR + 3 feats = 1d20+32

**Dégats de l'épée (2 mains)** = 2d8 + 15\*1.5 force + 6 weapon specialization = 2d8+28

**Dégats de l'épée (1 main)** = 2d8 + 15 force + 6 weapon specialization = 2d8+21

*Couteau de lancer :*

**Jet d'attaque** = 1d20 + 14bab + 15 STR + 3 feats = 1d20+32

**Dégats du couteau** = 1d4 + 15 force + 6 weapon specialization = 1d4+21

*Rappel de mécaniques :*

Dans Cerberus RPG, on peut effectuer un jet d'attaque pour lancer une arme, ou utiliser un arc, en utilisant soit sa *force* ou sa *dextérité*. Einar va donc utiliser sa force ici, car elle est bien supérieure à sa dextérité.

Il faut également tenir compte du *range increment* lors du calcul du jet d'attaque. Par exemple, avec les couteaux qui ont 20ft de range increment, si on en lance un à une distance de 100ft, on doit compenser pour la précision de 40 ft, 60ft, 80ft et 100ft, donc 4 range increments. Chaque range increment utilisé nous fait perdre -2 en précision, on prend donc une pénalité de -8 sur le jet d'attaque.

*Armes disponibles :*

**Brazzant Bastard Sword :**

Une épée bâtarde forgée sur Brazzant. Elle est très lourde. La qualité de fabrication n'est pas extraordinaire, mais le fer utilisé est en revanche de très bonne qualité, par chance. Ce qui donne à l'arme une très bonne durabilité. Christophe a souvent proposé à Einar une autre arme, mais Einar ne veut rien savoir. Christophe essaie d'avoir accès à l'arme pour l'enchanter, mais Einar ne lui a pas encore laissé cette chance.

Damage & crit : 2d8, 19-20 x2

**Throwing dagger :**

Des petits couteaux de lancer fabriqués sur Brazzant. Einar essaie toujours de les récupérer après utilisation.

Damage & crit : 1d4, 19-20 x2

Quantity : 8

Range increment : 20ft

## EQUIPMENT & TREASURE

Ici, on liste les pièces de l'inventaire ou de l'équipement qui ne sont pas des armes ou de l'armure.

**Total gold**

Einar a tendance à dépenser un peu trop son argent. Il n'a pas l'habitude d'en utiliser, même après tout ce temps. Einar a une fortune de 200 gp.

**Travel gold**

Einar voyage avec 200 gp.

**Potions en tout genre**

Christophe Leblanc a insisté pour que Einar trimballe quelques potions.

**Potion of Cure Medium Wounds :** Quantité : 5, 30hp par potion

## Champignon de Brazzant

Le devin de son village lui a donné pour ses 18 ans. Einar n'a jamais eu besoin de s'en servir, donc il ne sait pas ce que ce champignon fait. Le devin lui a dit "Einar, si jamais tu sens que tu perds ton combat, mais que tu veux gagner, prends ce champignon. N'oublie pas de le tremper dans l'eau avant, sinon il aura mauvais goût car il sera tout sec"

## MOVEMENT & ACROBATICS

Einar bouge à grande vitesse, et peut sauter très loin, et très haut. C'est un habile grimpeur également, ayant énormément de force dans ses doigts pour supporter son poids de 200 kg.

On calcule la vitesse du personnage de la façon suivante. La vitesse est influencée par la force, la dextérité ainsi que d'autres dons. On tronque la valeur de la vitesse au multiple de 5 le plus proche.

**Vitesse** : Vitesse base + STR + DEX + autres bonus

On calcule la distance maximale du saut horizontal de la façon suivante. Cette distance est influencée par la force et la dextérité du personnage. Le saut vertical, lui, est égal au quart de cette distance.

**Saut horizontal** : 10 + STR + DEX + autres bonus

**Saut vertical** : 1/4 horizontal

*Mouvement de Einar :*

**Vitesse** 30ft + 30ft barbare + 22 ft stats = 80ft

**Saut horizontal** 10 + 15 STR + 7 DEX + 20 barbare = 52ft

**Saut vertical** 52/4 = 13ft

## SENSES & STEALTH

Type	Valeur
Stealth	1d20+15
See	52
Smell	52
Hear	35
Touch	25
Taste	32

Einar, étant un barbare de Brazzant, a des sens ultra-développés. En particulier, il a une très bonne vue, de très bonnes oreilles, et un excellent flair. Par contre, il est moins versé dans le mouvement silencieux, même si sa dextérité et son niveau lui permettent d'avoir un bon score quand même.

On calcule les sens et le Stealth en donnant une grande importance au niveau et aux stats pour le calcul du score final.

On calcule les sens et Stealth de la façon suivante dans Cerberus RPG :

**Sens** = 10 (base) + 1/2 niveau + STAT du sens + autres bonus

**Stealth** = 1d20 + 1/2 niveau + DEX + autres bonus

## FORTITUDE & REFLEX & WILL SAVE

Dans Cerberus RPG, on calcule les jets de sauvegarde en considérant le niveau du personnage ainsi que d'autres bonus. Les races et les classes donnent des bonus substantiels aux jets de sauvegarde.

On calcule toujours le bonus de base des saves de la façon suivante :

**Bonus de base** = 10 + Plancher(1/2 niveau)

Et ensuite, on calcule le save de la façon suivante :

**Save** = Bonus de base + STAT + Autres bonus

*Saves de Einar :*

**Fortitude** 1d20 + 14/2 niveau + 10 con + 2 barbare + 2 Greater Fortitude = 1d20+21

**Reflex** 1d20 + 14/2 niveau + 7 dex + 2 barbare + 2 Lightning Reflexes = 1d20+18

**Will** 1d20 + 14/2 + 5 wisdom + 2 barbare + 6 Iron Will = 1d20+20

## SPECIAL ACTIONS

Ici, on liste quelques actions qui sont uniques au personnage, et on peut également mettre quelques actions générales en aide mémoire.

### **Run**

Einar court de toutes ses forces. Il franchit une distance qui est égale à 4x sa vitesse.

**Temps** : Move; **Consomme** : Tout

### **Assassinate**

Si Einar peut s'approcher furtivement de son adversaire, en utilisant *Stealth*, alors il attaque une fois son adversaire et fait automatiquement un coup critique.

Un adversaire qui ne détecte pas cette attaque, ne peut pas réagir. Bien sûr, un allié de cet adversaire qui nous détecte peut réagir.

**Temps** : Move; **Consomme** : Une attaque itérative et du mouvement

### **Cleaving attack**

Einar attaque tellement fort avec son épée batarde que son coup, s'il n'est pas bloqué, attaque plusieurs ennemis. Einar touche au maximum trois ennemis de taille medium collés. Si le coup est bloqué par une armure ou une parade, alors l'effet de cleave s'arrête.

**Temps** : Swift; **Consomme** : Une attaque itérative

### **Esquive et couteaux**

Einar esquive un coup en faisant une acrobatie, dégainé deux couteaux de lancer en plein vol, et les envoie sur l'adversaire. Il retombe sur ses pieds. Si Einar se fait toucher pendant ce mouvement, les dagues ne sont pas lancées, et il tombe au sol en position *prone*. Si Einar avait une arme en main, il la lance dans les airs et la rattrape parfaitement. S'il échoue son mouvement, son arme tombe dans une case 10 ft plus loin (case au hasard).

**Temps** : Swift; **Consomme** : Swift action

### **Rear Naked Choke**

Si Einar est capable de se positionner derrière la nuque d'un humanoïde d'environ sa taille, il peut effectuer un étranglement sanguin arrière. Pour se positionner correctement, il faut utiliser *Stealth*.

Pour réussir la prise, il faut faire un jet de lutte opposé. On a un bonus de +5 à notre jet de lutte pour cette attaque.

Une fois que le mouvement de lutte est appliqué avec succès, c'est une course contre la montre. Le défenseur a un pool de temps égal à 2X sa constitution, et l'attaquant attaque ce pool avec 1x sa force. L'attaquant fait également 2X STR en dégâts, à chaque tour.

**Temps** : Swift; **Consomme** : Deux attaques itératives par tour

### **Jump & Strike**

Einar court, saute, et attaque de toutes ses forces son adversaire. Einar obtient +25% pour toucher, et +50% à ses dégâts pour cette attaque.

**Temps** : Move; **Consomme** : Mouvement du jump, et une attaque itérative

### **Double kick & Strike**

Einar court et attaque à pieds joints son adversaire et l'attaque ensuite une fois avec ses armes (ou une seule, s'il se bat avec une arme à deux mains). Einar est vulnérable à une contre-attaque. S'il se fait attaquer les pieds, il multiplie les dégâts qu'il reçoit par deux.

L'attaque à pieds joints compte comme une attaque physique qui fait 50% plus de dégâts.

**Temps** : Swift; **Consomme** : Action Swift

### **Double attack**

Einar attaque deux fois dans la même action.

**Temps** : Swift; **Consomme** : Deux attaques itératives.

### **Unexpected Strike**

Einar frappe un ennemi qui arrive dans sa zone de contrôle. Cette action ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour.

**Temps** : Swift+; **Consomme** : Une attaque itérative

### **Whirl**

Einar tourne rapidement sur lui-même, en utilisant son épée. Il est capable d'attaquer tous les ennemis de même taille que lui, autour de lui (360 degrés), mais les coups font seulement 60% des dégâts.

**Temps** : Swift; **Consomme** : Une attaque itérative

### **Roulade**

Einar effectue une roulade pour éviter un coup et mieux se positionner. La roulade permet de faire 5ft de mouvement.

**Temps** : Swift; **Consomme** : Action swift

### **Lancer homme**

Einar agrippe un homme et le lance violemment par terre ou sur un mur. Einar doit faire un jet de lutte pour lancer un homme. L'homme prend STRxD8 damage. Einar lance un homme de 100kg sur 40ft, et un homme de 200kg sur 20 ft.

**Temps** : Swift; **Consomme** : Action swift

## **MOUNTED ACTIONS**

Einar est devenu très habile au combat en utilisant des montures. Il sait comment Certaines actions reliées au monture vont être spécifique à une monture en particulier. Einar sait comment monter et combattre avec un cheval normal, ainsi qu'un cheval de Cerberus. Le cheval de Cerberus court plus vite, et il double les dégâts faits pendant les charges.

Si le joueur gère également les actions de sa monture, alors il faut consommer les faites pendant les charges pour l'animal également.

Le désavantage du combat monté est que le cavalier doit utiliser son armure *Flat-footed*, car il n'est pas capable de bien bouger sur sa monture. Cependant, si sa monture est très mobile, la monture peut alors s'occuper d'esquiver le coup. Les chevaux ne sont pas capables de faire ça cependant.

### **Charge à cheval**



Einar chevauche son cheval, et charge son ennemi. Il fait une attaque à la fin de sa charge. Son attaque de fin de charge est une attaque normale, en temps swift.

**Temps** : Move pour la portion mouvement, et Swift pour l'attaque; **Consomme** : Portion du mouvement, et attaque itérative

### **Coup à cheval**

Einar chevauche son cheval, et attaque un adversaire qui est sur son chemin L'attaque fait 50% plus de dégats si le cheval est en plein mouvement.

**Temps** : Swift; **Consomme** : Attaque itérative

### **Monter sur le cheval & Sauter sur le cheval**

Einar monte et débarque de son cheval rapidement.

**Temps** : Swift; **Consomme** : Action swift

### **Monter & Débarquer**

Einar monte et débarque de son cheval en temps normal.

**Temps** : Move; **Consomme** : 25% du mouvement