

# BARBARE (NIVEAU 1)

*Compétitive et impétueuse, Amiri est imposante en armure couverte de petits trophées de ses victimes. Elle parle peu de son passé, et seule son épée géante donne une indice sur son histoire.*

## AMIRI

Humaine barbare 1

Humanoïde (humain) de taille M, CN

Init +1; Sens Perception +5

### DÉFENSE

CA 15, contact 11, pris au dépourvu 14 (+4 armure, +1 Dex)

pv 15 (1d12+3)

Vig +4, Réf +1, Vol +1; +2 vs terreur

### ATTAQUE

VD 6 cases (9 m)

Corps à corps épée bâtarde de taille G, +3 (2d8+6/19-20)

Distance arc court, +2 (1d6/x3)

Attaques spéciales rage (6 rounds/jour)

### CARACTÉRISTIQUES

For 18, Dex 13, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 10

BBA +1; BMO +5; DMD 16

Dons Attaque en puissance, Maniement d'une arme exotique (épée bâtarde)\*

Compétences Escalade +5, Dressage +4, Intimidation +4, Perception +5, Survie +5; Pénalité d'armure -3

Traits courageux\*, tueur

Langues Commun

Particularités déplacement accéléré\*

Équipement de combat acide; Autre Équipement armure de peau, épée bâtarde de taille G, arc court et 20 flèches, sac à dos, paillasse, chausse-trappes, silex et amorce, corde en chanvre, pelle, torches (5), rations de survie (4), outre, 14 po

\* Les effets de ces capacités sont pris en compte dans les statistiques d'Amiri.

### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Rage** Par une action libre, Amiri peut entrer dans une rage qui la rend plus mortelle, forte et endurente – mais aussi plus facile à toucher. Lorsqu'elle est en rage, ces statistiques sont **CA 13**; **pv 17**; **Vig +6**, **Vol +3**; **Corps à corps** épée bâtarde de taille G, +5 (2d8+9/19-20); **For 22**, **Con 18**; **BMO +7**; **Compétences** Escalade +7. Elle peut rester en rage 6 rounds par jour, et peut cesser sa rage par une action libre. Lorsque la rage finit, elle perd 2 pv gagnés en passant en rage, et si elle passe en négatif, elle tombe inconsciente et devient mourante. Finir la rage la rend aussi fatigué (impliquant un malus de -2 en Force et Dextérité) pour 2 fois plus de rounds qu'elle était enragé. Elle ne peut pas passer en rage lorsqu'elle est fatiguée ou épuisée. Lorsqu'elle est en rage, elle ne peut pas utiliser de compétences basées sur le Charisme, le Dextérité ou l'Intelligence (excepté Acrobaties, Equitation, Intimidation et Vol)

**Attaque en puissance** Avant d'attaquer, Amiri peut choisir d'avoir une pénalité de -1 à ses jets d'attaque au corps-à-corps et de manœuvre de combat jusqu'à son prochain tour, et gagner un bonus de +3 aux dégâts avec ses attaques de corps-à-corps.

**Épée bâtarde de taille G** l'épée que porte Amiri est difficile à manier, car forgée pour être maniée par un géant. Elle subit un malus de -2 à ses jets d'attaques (déjà calculé). Comme l'épée bâtarde peut normalement être maniée à une main, Amiri doit utiliser ses deux mains puisque l'épée est faite pour une créature de taille G.

**Tueur** Lorsqu'Amiri porte un coup critique, elle inflige des dégâts supplémentaires égaux au multiplicateur de critique de l'arme (+2 avec l'épée bâtarde, +3 avec l'arc court). Ce bonus est ajouté à la fin et n'est donc pas multiplié.

Amiri n'est jamais rentrée pas dans le rôle attendu des femmes de sa tribu, refusant d'être la docile femme domestique que la tribu Six Ours valorise tant. Au lieu de cela, elle a insisté pour concourir avec les guerriers mâles de sa tribu, et les a constamment surpassés. Si un chasseur a ramené un élan pour nourrir la tribu, elle en ramène deux. Si l'homme considéré comme le meilleur guerrier d'entre eux a tué quatre orques dans un raid, elle en tue six.

Bien que beaucoup ont été secrètement impressionnés par ses prouesses, d'autres tribus se moquaient des Six Ours, et les anciens du village savaient que la tradition ne pouvait être bafouée d'une telle manière sans de graves conséquences. Amiri devait mourir. Quand la tribu a tenté de l'envoyer sur une mission suicide, cependant, Amiri a refusé de tomber. Au lieu de cela, elle est revenue avec un énorme trophée: l'épée d'un géant de glace. Le rire de ses camarades – comment peut-elle manier une si grosse lame – et la compréhension qu'elle avait été envoyée en mission pour mourir, était trop pour Amiri. Rattrapée par la rage, elle trouva une force qu'elle n'avait jamais su posséder au cours de cette soif de sang aveugle. Lorsque le voile rouge s'effaça, les membres morts de son groupe de chasse l'entouraient.

Même si elle ne s'est pas repentie de la mort de ces hommes qui préféraient la trahir plutôt que d'admettre sa compétence, Amiri savait encore que le meurtre des siens est un crime puni de mort. Elle a abandonné son peuple aux steppes froides et à la toundra et s'est dirigée vers le sud, vers des contrées plus civilisées, profitant de l'enivrante idée de ne plus être prisonnière de ces traditions aveugles. Depuis, elle a pris l'habitude de ne voyager qu'avec des aventuriers et compagnies de mercenaires qui lui montrent un respect approprié. Elle apprécie son épée surdimensionnée (même si elle ne peut véritablement s'en servir correctement que lorsque sa rage prend le dessus), mais ne parle jamais des circonstances qui l'ont forcé à fuir son pays natal. Certaines choses sont mieux lorsqu'elles restent cachées.



“Bien, tu es un grand gaillard.  
Mais j'en ai tué des plus grands que toi !”

# BARBARE (NIVEAU 4)

Compétitive et impétueuse, Amiri est imposante en armure couverte de petits trophées de ses victimes. Elle parle peu de son passé, et seule son épée géante donne une indice sur son histoire.

## AMIRI

Humaine barbare 4

Humanoïde (humain) de taille M, CN

Init +2; Sens Perception +8

### DÉFENSE

CA 18, contact 12, pris au dépourvu 16 (+5 armure, +2 Dex, +1 naturelle)  
pv 45 (4d12+12)

Vig +6, Réf +3, Vol +2 ; +2 vs terreur, +1 vs pièges

Capacités défensives esquive instinctive

### ATTAQUE

VD 6 cases (9 m)

Corps à corps épée bâtarde de taille G +1, +7 (2d8+7/19-20)

Distance arc long, +6 (1d8/x3)

Attaques spéciales rage (12 rounds/jour), pouvoirs de rage (coup puissant +2, posture défensive)

### CARACTÉRISTIQUES

For 18, Dex 14, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 10

BBA +4; BMO +8; DMD 20

Dons Attaque en puissance, Enchaînement, Maniement d'une arme exotique (épée bâtarde)\*

Compétences Escalade +9, Dressage +5, Intimidation +7, Natation +8, Perception +8, Survie +7; Pénalité d'armure -2

Traits courageux\*, tueur

Langues Commun

Particularités déplacement accéléré\*, sens des pièges +1\*

Équipement de combat *potion de soins légers, potion de soins modérés, acide; Autre Équipement armure de peau +1, épée bâtarde de taille G +1, arc long et 20 flèches, amulette d'armure naturelle +1, sac à dos, paille, chausse-trappes, silex et amorce, corde en chanvre, pelle, torches (5), rations de survie (4), outre, 19 po*

\* Les effets de ces capacités sont pris en compte dans les statistiques d'Amiri.

### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Rage** Par une action libre, Amiri peut entrer dans une rage qui la rend plus mortelle, forte et endurante – mais aussi plus facile à toucher. Lorsqu'elle est en rage, ces statistiques sont **CA 16 ; pv 52 ; Vig +8, Vol +4 ; Corps à corps épée bâtarde de taille G +1, +9 (2d8+10/19-20) ; For 22, Con 18 ; BMO +10 ; Compétences** Escalade +11, Natation +10. Elle peut rester en rage 6 rounds par jour, et peut cesser sa rage par une action libre. Lorsque la rage finit, elle perd 8 pv gagnés en passant en rage, et si elle passe en négatif, elle tombe inconsciente et devient mourante. Finir la rage la rend aussi fatigué (impliquant un malus de -2 en Force et Dextérité) pour 2 fois plus de rounds qu'elle était enragé. Elle ne peut pas passer en rage lorsqu'elle est fatiguée ou épuisée. Lorsqu'elle est en rage, elle ne peut pas utiliser de

compétences basées sur le Charisme, le Dextérité ou l'Intelligence (excepté Acrobaties, Equitation, Intimidation et Vol)

**Attaque en puissance** Avant d'attaquer, Amiri peut choisir d'avoir une pénalité de -2 à ses jets d'attaque au corps-à-corps et de manœuvre de combat jusqu'à son prochain tour, et gagner un bonus de +6 aux dégâts avec ses attaques de corps-à-corps.

**Enchaînement** En une action simple, Amiri peut effectuer une unique attaque de corps à corps. Si elle touche, elle fait normalement les dégâts et peut attaquer un adversaire adjacent au premier (et à portée). Elle ne peut faire qu'une attaque supplémentaire, et subit un malus de -2 à la CA jusqu'à son prochain tour.

**Épée bâtarde de taille G** l'épée que porte Amiri est difficile à manier, car forgée pour être maniée par un géant. Elle subit un malus de -2 à ses jets d'attaques (déjà calculé). Comme l'épée bâtarde peut normalement être maniée à une main, Amiri doit utiliser ses deux mains puisque l'épée est faite pour une créature de taille G.

**Esquive instinctive** Amiri ne peut pas être prise au dépourvu, ni perdre son bonus de Dextérité à la CA si son adversaire est invisible. Elle perd toujours son bonus de Dextérité à la CA si elle est immobilisée ou si son adversaire réussit une feinte.

**Pouvoirs de rage** Amiri gagne les bénéfices des capacités suivantes lorsqu'elle est en rage.

*Coup puissant* : une fois par rage, en une action rapide avant de lancer le dé d'attaque, Amiri peut gagner un bonus de +2 aux dégâts de son attaque si elle touche.

*Posture défensive* : en une action de mouvement qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité, Amiri gagne un bonus d'esquive à la CA de +1 contre les attaques de corps-à-corps pour un nombre de round égal à son modificateur de Constitution (normalement 4 rounds)

**Tueur** Lorsqu'Amiri porte un coup critique, elle inflige des dégâts supplémentaires égaux au multiplicateur de critique de l'arme (+2 avec l'épée bâtarde, +3 avec l'arc court). Ce bonus est ajouté à la fin et n'est donc pas multiplié.

Amiri n'est jamais rentrée pas dans le rôle attendu des femmes de sa tribu, refusant d'être la docile femme domestique que la tribu Six Ours valorise tant. Elle concourrait avec les guerriers mâles de sa tribu, les surpassant constamment. Les autres tribus se moquaient des Six Ours, et les anciens du village décidèrent qu'Amiri devait mourir. Alors que la tribu l'envoyait sur une mission suicide, Amiri revint avec un énorme trophée: l'épée d'un géant de glace. Ses camarades rirent, et lorsqu'elle comprit qu'elle avait été envoyée en mission pour mourir, la rage l'envahit. Elle trouva une force qu'elle n'avait jamais su posséder au cours de cette soif de sang aveugle. Lorsque le voile rouge s'effaça, les membres morts de son groupe de chasse l'entouraient. Amiri savait que le meurtre des siens est un crime puni de mort. Elle a



abandonné son peuple aux steppes froides et à la toundra et s'est dirigée vers le sud, vers des contrées plus civilisées, où elle ne serait plus prisonnière de ces traditions. Depuis, elle a pris l'habitude de ne voyager qu'avec des aventuriers et compagnies de mercenaires qui lui montrent un respect approprié, mais ne parle jamais des circonstances qui l'ont forcé à fuir son pays natal.

“Bien, tu es un grand gaillard.  
Mais j'en ai tué des plus grands que toi !”

# BARBARE (NIVEAU 7)

Compétitive et impétueuse, Amiri est imposante en armure couverte de petits trophées de ses victimes. Elle parle peu de son passé, et seule son épée géante donne une indice sur son histoire.

## AMIRI

Humaine barbare 7

Humanoïde (humain) de taille M, CN

Init +2; Sens Perception +11

### DÉFENSE

CA 20, contact 13, pris au dépourvu 18 (+6 armure, +1 parade, +2 Dex, +1 naturelle)

pv 75 (7d12+21)

Vig +7, Réf +4, Vol +3; +2 vs terreur, +2 vs pièges

Capacités défensives esquive instinctive supérieur; RD 1/–

### ATTAQUE

VD 6 cases (9 m)

Corps à corps épée bâtarde de taille G +2, +13/+8 (2d8+9/19–20)

Distance arc long de maître, +10/+5 (1d8/x3)

Attaques spéciales rage (18 rounds/jour), pouvoirs de rage (coup puissant +2, posture défensive, précision étonnante +2)

### CARACTÉRISTIQUES

For 20, Dex 14, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 10

BBA +7; BMO +12 (+14 bousculade); DMD 25 (27 vs bousculade)

Dons Arme de prédilection (épée bâtarde de taille G)\*, Attaque en puissance, Enchaînement, Maniement d'une arme exotique (épée bâtarde)\*, Science de la bousculade\*

Compétences Acrobaties +0 (+5 pour sauter), Escalade +13, Dressage +7, Intimidation +10, Natation +11, Perception +11, Survie +9;

Pénalité d'armure –2

Traits courageux\*, tueur

Langues Commun

Particularités déplacement accéléré\*, sens des pièges +2

Équipement de combat *potion de soins importants* (2), *potion de vol*, *potion de restauration mineure*, *acide*; **Autre Équipement** *armure de peau* +2, *épée bâtarde de taille G* +2, arc long de maître et 20 flèches, *amulette d'armure naturelle* +1, *ceinturon de force de géant* +2, *anneau de protection* +1, sac à dos, pailleasse, chausse-trappes, silex et amorce, corde en chanvre, pelle, torches (5), rations de survie (4), outre, 19 po

\* Les effets de ces capacités sont pris en compte dans les statistiques d'Amiri.

### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Rage** Par une action libre, Amiri peut entrer dans une rage qui la rend plus mortelle, forte et endurante – mais aussi plus facile à toucher. Lorsqu'elle est en rage, ces statistiques sont **CA** 19; **pv** 89; **Vig** +9, **Vol** +5; **Corps à corps épée bâtarde de taille G** +2, +15/+10 (2d8+12/19–20); **For** 24, **Con** 18; **BMO** +14 (+16 bousculade), **DMD** 27 (29 vs bousculade); **Compétences** Escalade +15, Natation +13. Elle peut rester en rage 6 rounds par jour, et peut cesser sa rage par une

action libre. Lorsque la rage finit, elle perd 14 pv gagnés en passant en rage, et si elle passe en négatif, elle tombe inconsciente et devient mourante. Finir la rage la rend aussi fatigué (impliquant un malus de -2 en Force et Dextérité) pour 2 fois plus de rounds qu'elle était enragé. Elle ne peut pas passer en rage lorsqu'elle est fatiguée ou épuisée. Lorsqu'elle est en rage, elle ne peut pas utiliser de compétences basées sur le Charisme, le Dextérité ou l'Intelligence (excepté Acrobaties, Equitation, Intimidation et Vol)

**Attaque en puissance** Avant d'attaquer, Amiri peut choisir d'avoir une pénalité de -2 à ses jets d'attaque au corps-à-corps et de manœuvre de combat jusqu'à son prochain tour, et gagner un bonus de +6 aux dégâts avec ses attaques de corps-à-corps.

**Enchaînement** En une action simple, Amiri peut effectuer une unique attaque de corps à corps. Si elle touche, elle fait normalement les dégâts et peut attaquer un adversaire adjacent au premier (et à portée). Elle ne peut faire qu'une attaque supplémentaire, et subit un malus de -2 à la CA jusqu'à son prochain tour.

**Épée bâtarde de taille G** L'épée que porte Amiri est difficile à manier, car forgée pour être maniée par un géant. Elle subit un malus de -2 à ses jets d'attaques (déjà calculé). Comme l'épée bâtarde peut normalement être maniée à une main, Amiri doit utiliser ses deux mains puisque l'épée est faite pour une créature de taille G.

**Esquive instinctive supérieure** Amiri ne peut pas être prise au dépourvu, ni perdre son bonus de Dextérité à la CA si son adversaire est invisible. Elle perd toujours son bonus de Dextérité à la CA si elle est immobilisée ou si son adversaire réussit une feinte. Elle ne peut plus non plus être prise en tenaille, et un roublard ne peut lui faire d'attaque sournoise à moins d'être niveau 11 ou plus.

**Pouvoirs de rage** Amiri gagne les bénéfiques des capacités suivantes lorsqu'elle est en rage.

**Coup puissant** : une fois par rage, en une action rapide avant de lancer le dé d'attaque, Amiri peut gagner un bonus de +2 aux dégâts de son attaque si elle touche.

**Posture défensive** : en une action de mouvement qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité, Amiri gagne un bonus d'esquive à la CA de +1 contre les attaques de corps-à-corps pour un nombre de round égal à son modificateur de Constitution (normalement 4 rounds)

**Précision étonnante** : une fois par rage, en une action rapide avant de lancer le dé d'attaque, Amiri peut gagner un bonus de moral de +2 à son jet d'attaque.

**Tueur** Lorsqu'Amiri porte un coup critique, elle inflige des dégâts supplémentaires égaux au multiplicateur de critique de l'arme (+2 avec l'épée bâtarde, +3 avec l'arc court). Ce bonus est ajouté à la fin et n'est donc pas multiplié.

Amiri surpassait constamment les guerriers mâles de sa tribu. Alors qu'elle était envoyée sur une mission suicide, Amiri revint avec un trophée: l'épée d'un géant de glace. La rage l'envahit



quand elle comprit qu'on l'avait envoyé en mission pour mourir. Lorsque le voile rouge s'effaça, les membres morts de son groupe de chasse l'entouraient. Elle a abandonné son peuple et s'est dirigée vers des contrées plus civilisées, où elle ne serait plus prisonnière de ces traditions, et ne parle jamais des circonstances qui l'ont forcé à fuir son pays natal.

“Bien, tu es un grand gaillard.  
Mais j'en ai tué des plus grands que toi !”