

AMIRI**Barbare 1**

ASCENDANCE Humaine (Polyvalente)	HISTORIQUE Chasseuse
VITESSE 7m50	PERCEPTION +5 (Expert)
ALIGNEMENT Chaotique Neutre	
LANGUES Commun, Hallit	

FORCE	DEXTERITÉ	CONSTITUTION
FOR 18 Mod (+4)	DEX 14 Mod (+2)	CON 14 Mod (+2)

INTELLIGENCE	SAGESSE	CHARISME
INT 10 Mod (+0)	SAG 10 Mod (+0)	CHA 12 Mod (+1)

FRAPPES

CAC	➤ Grande épée bâtarde +6 (maladroit 1, deux mains d12), 1d8+4 tranchant (1d8+10 en rage)
Distance	➤ Javeline +5 (jet 9 mètres), 1d6+4 perforant

COMPÉTENCES

Acrobaties (DEX) +5*	Arcane (INT) +0	Artisanat (INT) +0
Athlétisme (FOR) +7*	Connaissance de la tannerie (INT) +3*	Connaissance (INT) -
Diplomatie (CHA) +1	Discretion (DEX) +2	Duperie (CHA) +1
Intimidation (CHA) +4*	Médecine (SAG) +0	Nature (SAG) +3*
Occultisme (INT) +0	Religion (SAG) +0	Représentation (CHA) +1
Société (INT) +0	Survie (SAG) +3*	Vol (DEX) +2

* Qualifié **Expert ***Maître

DONS ET CAPACITÉS

Don ancestral	Ambition naturelle* (Intimidation enragée)
Dons de classe	Intimidation enragée, Charge soudaine
Dons généraux	Dure à cuire
Dons de compétence	Regard intimidant, Observation de la nature
Capacités de classe	Rage, Instinct de Géant, Anathèmes

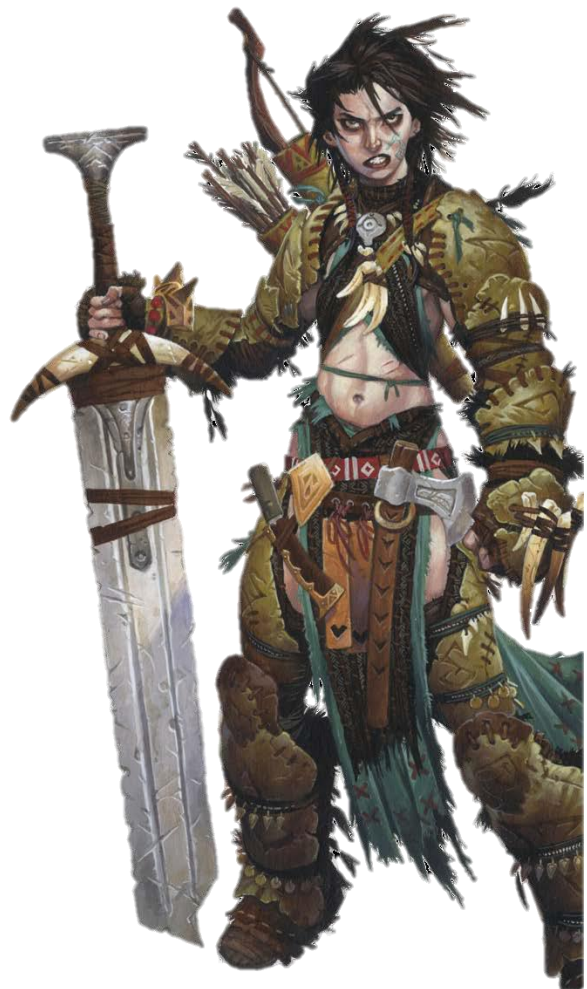
*Les capacités avec un astérisque ont déjà été intégrées au calcul des statistiques d'Amiri et ne sont pas mentionnées ailleurs.

DÉFENSES

Points de vie	Classe d'armure	
22	18	
Vigueur	Réflexes	Volonté
+7	+5	+5

PATHFINDER**INVENTAIRE**

Encombrement	Porté : 4,6 L; Stocké : 1,1 L
Porté	sac à dos, armure de peau, élixir de vie mineur (2), Grande épée bâtarde, javeline (4)
Stocké	sac de couchage, craie (10), silex et amorce, grappin, rations (2 semaines), corde (15m), savon, torche (5), gourde
Richesse	8 PA

**QU'EST-CE QU'UN BARBARE ?**

Vous êtes un guerrier puissant et un survivaliste, capable de puiser dans votre rage intérieure et votre instinct pour libérer des facultés de combat dévastatrices.

INVENTAIRE

Les règles suivantes s'appliquent à l'inventaire d'Amiri.

□ **Elixir de vie, Mineur** (alchimie, consommable, élixir, guérison) **Activer** **◆** (Interaction); **Effet** : vous regagnez 1d6 points de vie et gagnez un bonus d'objet de +1 à vos jets de sauvegarde contre les maladies et les poisons pendant 10 minutes.

Deux mains (trait) : Cette arme peut se manier à deux mains. Dans ce cas, utilisez le dé indiqué à côté du trait pour calculer les dégâts infligés.

Grappin : Vous pouvez utiliser un grappin accroché à une corde pour faciliter un jet d'escalade. Pour cela, faites un jet de dé secret contre le DD de la cible (en général 20). Sur une réussite, le grappin s'accroche fermement, mais sur un échec critique, le grappin semble s'être accroché mais lâche à mi-parcours.

Jet (trait) : Vous pouvez effectuer une attaque à distance en jetant cette arme. Dans ce cas, ajoutez votre modificateur de Force aux dégâts comme pour une attaque au corps-à-corps. Ce trait est toujours associé à une portée en mètres.

Maladroit 1 (état) : Vous subissez un malus de -1 aux tests et DD basés sur la Dextérité, comme la CA, les jets de sauvegarde de Réflexes, les jets d'attaque à distance, et les tests de compétence en Acrobatie, Discrétion et Vol. Vous êtes Maladroit 1 quand vous utilisez votre grande épée bâtarde (cela n'est pas reporté sur les statistiques de CA, compétences, et jets de sauvegarde mais cela a été inclus dans le bonus d'attaque avec cette arme).

Sac à dos : Un sac à dos peut contenir jusqu'à 4 unités d'Encombrement en termes d'équipement. Si vous tenez le sac à dos à la main ou s'il est rangé au lieu de le porter sur votre dos, son encombrement est léger (L) au lieu de négligeable. Les 2 premières unités d'Encombrement de l'équipement stocké dans votre sac à dos ne sont pas comptabilisées dans votre Encombrement total.



DONS ET CAPACITÉS

Les dons et capacités d'Amiri sont décrits ci-dessous. Son don "Ambition Naturelle" est déjà intégré à ses statistiques.

Anathèmes : Si vous ne respectez pas l'anathème suivant, vous obtenez seulement un bonus de +2 aux dégâts pendant votre rage même si vous utilisez votre Grande épée bâtarde : ne pas faire face à un défi de force.

Charge soudaine **◆◆** (barbare, sophistication, ouverture) : Vous foncez sur un adversaire et vous abattez votre arme sur lui. Vous pouvez Marcher Rapidement deux fois. Si votre mouvement se termine à portée d'un ennemi, vous pouvez effectuer une Frappe contre lui, au corps-à-corps. Vous pouvez utiliser Charge soudaine en Creusant, Grimant, Volant ou Nageant au lieu de Marcher, si vous avez ce type de Vitesse. Charge soudaine ayant les traits sophistication et ouverture, vous pouvez seulement utiliser ce don si vous n'avez pas effectué d'autres actions avec les traits attaque, sophistication ou ouverture ce tour-ci.

Démoraliser **◆** (audible, concentration, émotion, mental) : vous essayez d'effrayer une créature dont vous avez conscience et située à moins de 9 mètres de vous. Faites un jet d'Intimidation contre le DD de Volonté de la cible. Quel que soit le résultat, la cible est immunisée pendant les 10 prochaines minutes contre vos tentatives de Démoralisation.

Succès critique La cible devient Effrayée 2.

Succès La cible devient Effrayée 1.

Dure à cuire : Vous êtes plus dure à tuer que la plupart des gens. Vous mourrez lorsque vous atteignez l'état Mourant 5 au lieu de Mourant 4.

Instinct de Géant : Votre rage vous confère la puissance brute des géants. Vous pouvez utiliser les armes construites pour des créatures de taille Grande, mais vous devenez Maladroit 1 quand vous le faites, à cause de la taille imposante de ces armes.

Intimidation enragée : Vous pouvez utiliser l'action Démoraliser pendant que vous êtes en rage, et vous gagnez le don Regard intimidant.

Observation de la nature : Vous pouvez prendre 10 minutes pour examiner la zone où vous vous situez pour déterminer si des créatures sont proches, en vous basant sur la présence de nids, d'excréments, ou de végétaux abimés. Faites un jet de Survie contre un DD déterminé par le MJ et qui dépend de la clarté des traces. Si vous réussissez le jet, vous pouvez tenter un jet de Se Souvenir avec une pénalité de -2 pour essayer de vous rappeler des détails concernant ces créatures.

Rage **◆** (barbare, concentration, émotion, mental) **Conditions** Vous n'êtes pas fatigué ou déjà en rage; **Effet** Vous pouvez puiser dans votre furie intérieure et entrer en rage. Vous gagnez 3 Points de Vie temporaires. Votre rage s'interrompt dès qu'une de ces 3 conditions survient : au bout d'une minute, s'il n'y a plus d'ennemi détectable ou si vous perdez connaissance. Vous ne pouvez pas interrompre votre rage volontairement. Pendant votre rage :

- Vous infligez 2 dégâts supplémentaires avec vos armes de corps-à-corps ou vos attaques à mains nues (6 dégâts supplémentaires avec votre Grande épée bâtarde)

- Vous avez une pénalité de -1 à votre CA

- Vous ne pouvez effectuer d'action disposant du trait concentration, sauf si elles ont aussi le trait rage. Vous pouvez Chercher pendant votre rage.

Regard intimidant : Vous pouvez Démoraliser quelqu'un avec un simple regard. Si vous le faites, l'action Démoraliser perd le trait audible et gagne le trait visuel. Ainsi, vous ne subissez pas de pénalité si la créature ne comprend pas votre langue.