

Fiche de personnage de Khoé Denurumbu

Race	Humain Rashémic			
Age	18 ans			
Taille / Poids	1.82 m / 65 kg			
Région natale	rashéménie			
Niveau	1			
Expérience	0			
Classe	Barbare			
Alignement	« Chaotique/ Bon » (0/0)			
Divinité	Panthéon rashémi: (Bhalla/Chauntéa; L'insidieuse/Mystra; Khelliara/Mailikki)			
Guilde	Aucune			
Force	16 (+3)	Intelligence	16 (+3)	
Dextérité	14 (+2)	Sagesse	8 (-1)	
Constitution	14 (+2)	Charisme	14 (+2)	
Compétences				

« La Foi soulève les montagnes... La RAGE en fait des petits cailloux...»

Nombre de points de compétence au niveau 1 : $(4+3+1)*4=32$
 Nombre de points de compétence par niveau : 8

Compétences de classe/hors classe : (*=innées)

- Art de la magie : $2(\text{Degré}) + 3(\text{modif. INT}) = +5$
- Artisanat () : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. INT}) = +3$
- Bluff : $2(\text{Degré}) + 2(\text{modif. CHA}) = +4$
- Concentration : $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. CON}) = +2$
- Connaissances (mystères) : $2(\text{Degré}) + 3(\text{modif. INT}) = +5$
- Acrobatie : $2(\text{Degré}) + 2(\text{modif. DEX}) = +4$
- Déplacement silencieux* : $2(\text{Degré}) + 2(\text{modif. DEX}) = +4$
- Détection* : $2(\text{Degré}) - 1(\text{modif. SAG}) = +1$
- Diplomatie* : $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. CHA}) = +2$
- Discrétion* : $2(\text{Degré}) + 2(\text{modif. DEX}) = +4$
- Equilibre* : $2(\text{Degré}) + 2(\text{modif. DEX}) = +4$
- Equitation* : $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. DEX}) = +2$
- Escalade* : $4(\text{Degré}) + 3(\text{modif. FOR}) = +7$
- Estimation* : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. INT}) = +3$
- Fouille* : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. INT}) = +3$
- Intimidation* : $4(\text{Degré}) + 2(\text{modif. CHA}) = +6$
- Natation* : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. FOR}) = +3$
- Perception auditive* : $4(\text{Degré}) + -1(\text{modif. SAG}) = +3$
- Renseignements* : $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. CHA}) = +2$
- Représentation* : $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. CHA}) = +2$
- Saut* : $4(\text{Degré}) + 3(\text{modif. FOR}) = +7$

Dons

- Apprenti capable (Able learner races of destiny): les points de compétences hors-classes coûtent le même prix que les pour les compétences de classe. Le seuil maximum ne change pas (mais les règles relative au seuil en cas de multiclassage s'appliquent)
- Courroux terrifiant DD 12 (regional, est innapprochable): Quand le personnage charge, effectue une attaque à outrance ou lance un sort qui vise des cibles ou dont la zone inclut un ennemi, il jouit du pouvoir de présence terrifiante pour le round. Les ennemis situés dans un rayon de 6 mètres doivent réussir un jet de Volonté (DD $10 + 1/2$ niveau global + modificateur de Cha) sous peine d'être secoués pendant 1 minute. Que leur jet de sauvegarde soit couronné de succès ou non, les créatures exposées à l'effet sont ensuite immunisées contre la présence terrifiante du personnage pendant 24

heures. Il s'agit d'un effet de moral extraordinaire.

Langues	Commun, Rashémi, Mulhorandi, Draconien, Gobelin
Caractéristiques Raciales	<p>■ Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les humains n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.</p> <ul style="list-style-type: none">• Leur vitesse de déplacement de base au sol est de 9 mètres.• 1 don supplémentaire au niveau 1.• 4 points de compétence supplémentaires au niveau 1, et 1 point de compétence supplémentaire à chaque niveau additionnel.
Caractéristiques de Classe	<ul style="list-style-type: none">• Armes et armures. Le barbare est formé au maniement de toutes les armes courantes, des armes de guerre et des boucliers. Il est également formé au port des armures légères et, intermédiaires. <p>Déplacement accéléré (Ext). La vitesse de déplacement au sol d'un barbare est supérieure de +3 mètres à la norme de sa race. Ce bonus ne s'applique que s'il ne porte pas d'armure lourde ou de charge lourde. On applique le bonus avant les modificateurs dus à une armure ou une charge importante. Par exemple, un barbare humain a une vitesse de déplacement de 12 mètres, au lieu de 9 mètres, s'il ne porte pas d'armure ou une armure légère. S'il porte une armure intermédiaire, sa vitesse passe à 9 mètres. Un barbare halfelin a une vitesse de 9 mètres, au lieu de 6 mètres, lorsqu'il ne porte pas d'armure ou une armure légère. Lorsqu'il porte une armure intermédiaire (ou qu'il porte une charge intermédiaire), sa vitesse passe à 6 mètres.</p> <p>Illettrisme. Les barbares sont le seul aventurier qui ne sache pas automatiquement lire et écrire. Ils peuvent dépenser 2 points de compétence pour apprendre d'un coup à lire et écrire toutes les langues qu'ils parlent.</p> <p>Un barbare qui prend un niveau dans une autre classe apprend en même temps à lire. Un personnage d'une autre classe ne devient pas illettré s'il prend un niveau de barbare.</p> <p>Rage de berserker (Ext). Un barbare peut entrer dans une rage destructrice un certain nombre de fois par jour. Dans cet état, il devient incroyablement plus fort et plus résistant, mais son mépris du danger l'empêche de se défendre efficacement. Il gagne temporairement un bonus de +4 en Force, un bonus de +4 en Constitution ainsi qu'un bonus de moral de +2 aux jets de Volonté, mais subit dans le même temps un malus de -2 à la classe d'armure.</p> <p>Cette augmentation de Constitution lui confère 2 points de vie supplémentaires par niveau global, mais ces points de vie disparaissent immédiatement lorsque sa valeur de Constitution retombe à son niveau normal (ils ne disparaissent pas en premier, contrairement aux points de vie temporaires). Au cours de sa rage, un barbare est incapable d'utiliser les compétences associées à la Dextérité, l'Intelligence ou le Charisme (à l'exception d'Équilibre, Équitation, Évasion et Intimidation), la compétence Concentration ou les aptitudes exigeant un minimum de patience ou de concentration, ainsi que lancer des sorts ou activer des objets magiques à mot de commande, à potentiel magique (comme les baguettes) ou à fin d'incantation (comme les parchemins). Il peut se servir de tous ses dons, à l'exception d'Expertise du combat et des dons de création d'objets ou de métamagie.</p> <p>Une crise de rage dure 3 rounds + modificateur de Constitution (c'est la valeur augmentée de 4 points qui est prise en compte pour ce calcul). S'il le souhaite, le personnage peut y mettre un terme prématurément. Quand le taux d'adrénaline retombe, le barbare perd les modificateurs de la rage et devient fatigué (malus de -2 en Force et en Dextérité, incapable de charger ou de courir) jusqu'à la fin de la rencontre (à moins qu'il ait atteint le niveau 17, auquel cas ce handicap ne le concerne plus).</p> <p>Un barbare ne peut devenir enragé qu'une fois par rencontre. Au niveau 1, il peut utiliser sa rage de berserker une fois par jour. Au niveau 4 et pour chaque 4 niveaux après cela, il gagne une utilisation quotidienne supplémentaire (jusqu'à un maximum de 6 fois par jour au niveau 20). La transformation ne demande aucune action, mais le personnage ne peut s'y livrer que durant son tour de jeu, pas en réponse à l'action d'un autre. Il lui est par exemple impossible d'entrer dans une rage folle pour bénéficier des points de vie supplémentaires lorsqu'il reçoit une blessure (pour que les pv additionnels lui soient utiles, il lui faut anticiper le risque et faire appel à son aptitude avant que l'adversaire ne frappe).</p>
Jets de Sauvegarde	<ul style="list-style-type: none">• Vigueur : $2(\text{Base})+2(\text{modif.CON})+0(\text{divers})=+4$• Réflexes : $0(\text{Base})+2(\text{modif.DEX})+0(\text{divers})=+2$• Volonté : $0(\text{Base})-1(\text{modif.SAG})+0(\text{divers})=-1$

**Caractéristiques en
Combat**

• Initiative : $2(\text{modif. DEX}) + 0(\text{bonus divers}) = + 2(\text{total})$

• Vitesse de déplacement : 12m

• BBA : **+1**

• Jet d'attaque :

- Mains nues : $1 \text{ BBA} + (3 \text{ modif FOR}) + (0 \text{ bonus}) = \mathbf{1d20 + 4}$

Dégâts : $1d2 + 3, 19-20/x2$

- Casque à corne : $1 \text{ BBA} + (3 \text{ modif FOR}) + (0 \text{ bonus}) = \mathbf{1d20 + 4}$

Dégâts : $1d4 + 3, x2$

- **Epée à deux mains de maître** : $1 \text{ BBA} + (3 \text{ modif FOR}) + (1 \text{ bonus}) = \mathbf{1d20 + 5}$

Dégâts : $2d6 + 4, x2$

- **Kukri** : $1 \text{ BBA} + (3 \text{ modif FOR}) + (0 \text{ bonus}) = \mathbf{1d20 + 4}$

Dégâts : $1d4 + 3, 18-20/x2$

- Dague : $1 \text{ BBA} + (3 \text{ modif FOR}) + (0 \text{ bonus}) = \mathbf{1d20 + 4}$

Dégâts : $1d4 + 3, 19-20/x2$

- **Dague (lancée)** : $1 \text{ BBA} + (3 \text{ modif DEX}) + (0 \text{ bonus}) = \mathbf{1d20 + 4}$

Dégâts : $1d4 + 3, 19-20/x2, 3m$

- Fronde : $1 \text{ BBA} + (3 \text{ modif DEX}) + (0 \text{ bonus}) = \mathbf{1d20 + 4}$

Dégâts : $1d4 + 3, 20 x2, 15m$

• **CA :12** = $10 + 0(\text{Pro de l'armure}) + 2(\text{modificateur de DEX}) + 0(\text{modificateur d'intelligence})$

Contact :12 = $10 + 2(\text{modificateur de DEX})$

Pris au dépourvu :10 = $10 + 0(\text{Pro de l'armure})$

• **Dés de vie** : $d12$; Points de vie : $12 + 2(\text{modif. CON}) = \mathbf{14}$

Sorts

Inventaire

- Vêtements portés : (43PO – 8PA – 0PC)

Tenue d'explorateur(-/offert)
herbe du guerrier (-/20PO)

Bandoulière (0.25kg/0.5PO)
Baluchon de base (5.5kg/4PO):

- 1 Sac à dos en cuir bouilli,
- 1 outre pleine (contenance de 2L taille M - 0,5L taille P),
- 1 couverture épaisse,
- 2 rations de survie,
- 1 bourse en cuir

Baluchon d'aventurier (1.35kg/11.5PO):

- 3 morceau de craie,
- 1 pierre à aiguiser,
- 2 bandages de 1m,
- 1 onguent de soin,
- 1 sacoche de ceinture,
- 4 bougies,
- 1 aiguille à coudre et fil,
- 1 briquet à amadou
- 1 corne à boire (contenance 0,5L taille M - 0,125L taille P)

Baluchon de mage (3.25kg/29PO)

1 grimoire de mage vierge
- 1 plume d'écriture,
- 1 fiole d'encre,
- 1 étui à cartes ou parchemins,
- 10 feuilles de parchemins,
- 1 sacoche à composantes (Elle contient toutes les composantes matérielles suffisamment petites pour y tenir et dont le prix n'est pas indiqué dans la description d'un sort. Elle ne contient en aucun cas les focaliseurs divins)

1 Onguents de soin supplémentaire (0.1/10PO)

2 bâtons éclairants (1kg/4PO)

- Arme :

Casque à corne (2kg/25po)

Épée à deux mains de maître (4kg/équipement régional)

Kukri(1kg/8PO)

2 dagues (1kg/4po)

fronde (-/-)

20 Billes de fronde (1kg/2PA)

- Armure : aucune

Richesse

Trésor : OPP, 43 PO, 8PA, 0PC. Poids : (nb de pièces x 0,01kg= 0.51 kg)

Charge

- Poids transportable : Charge légère jusque 38 kg, Charge intermédiaire entre 38 et 76.5Kg, Charge lourde entre 76.5 et 115Kg.
- Poids transporté : $19.45+0,51=19.96$ **kg**, sans sac : **X kg**.
- Encombrement : Léger, Intermédiaire ou Lourd

Description physique

Khloé est une jeune femme qui fait la taille et facilement la force d'un homme. Et qui en a parfois les attitudes. Elle a les épaules larges, les cuisses épaisses et la peau très sombre . Elle a un magnifique sourire quand sa bouche traverse tout son visage et que ses yeux noirs se plissent et, même si ne répond pas aux canons en cours dans les royaumes (par manque de « fragilité ») elle a un petit charme fou. Ses tresses rouges lui tombent aux épaules. En raison de son âge et de ses attitudes on la prend difficilement au sérieux. Elle est habillée d'une chemise blanche « manche courte » trop grande qui lui dénude presque l'épaule et lui donne un air « garçonne ». Un solide ceinturon à sacoche et une bandoulière marquent sa taille. Un short-collant et une jupe fendue mi-longue couvrent ses jambes. Dans les régions civilisés elle complexe un peu sur son manque de féminité et notamment sur ses longues cicatrices aux jambes (qui sont pourtant plus une fierté d'où elle vient) mais espère qu'on ne les remarque pas trop. Elle porte des spartiates aux pieds, des bandes de tissus aux avant-bras et des gants « sans doigts » en cuir noir aux mains. Elle a un aspect inquiétant avant qu'elle ne sourie à pleine dent.

Encore jeune elle aime se poser en « petite sœur » auprès des personnes apparemment plus mature. Mais quand les choses se gâtent elle ne se dégonfle pas. Et si la situation est désespérée elle-rentre-ra-en-RAAAGE!

En bonne rashémi elle méprise le port des armures (sauf à la rigueur les plus légères). Ses origines deviennent évidentes lorsqu'elle s'exprime avec le fort accent de la contrée.

Description psychologique

Brutale, franche et frondeuse, Khloé est dure comme un barbare rashémi peut l'être. Avec la même nature profondément bonne et sauvage. Elle est beaucoup plus intelligente que la plupart des barbares rashémis mais affiche le même comportement rustre. Elle est par ailleurs beaucoup moins avisé que les sorcières Hathran. Élevée en rashéménie, Khloé a un grand respect pour les esprits de la nature et les traditions de son pays. Ce qui entre parfois en conflit avec ses folies de jeunesse actuelle. Les cheveux étant un signe de statu social chez les rashémi, elle estime qu'elle pourra les avoir plus long en retour de dajemma et les laisse déjà pousser par anticipation.

Bien que farouche combattante elle est encore peu expérimentée et n'a jamais ôté la vie à un être humain. En effet l'ennemi traditionnel Thayan n'est plus aussi belliqueux qu'avant et, en raison de son âge, elle n'a pris part à aucun conflit récent. (Quoiqu'on ait déjà vu des enfants manier les armes contre l'envahisseur dans cette contrée).

Le climat à Eauprofonde étant beaucoup plus doux qu'en Rashéménie, elle se plaint souvent de la chaleur. Elle a un sens de la cuisine infect... Mais les normes culinaire dans son pays ne sont pas les mêmes (cf leurs fromages et leurs alcools).

Background

La Rashéménie... aux yeux des étrangers une contrée glacée, sauvage et peuplée par des rustres braillards... C'est assez vrai. Les étrangers sont plus habitués à voir des hommes sortir des frontières. Mais la Dajemma (pèlerinage initiatique de l'âge adulte) n'est obligatoire que pour ces derniers... Et autrement les rashémi n'aiment pas quitter leur pays.

Khloé est née d'une famille riche et prestigieuse mais elle a été trop gâtée et son comportement a fait parlé le voisinage. Sa grande sœur Dynaheir a été remarquée pour être Ethran. Le père de Khloé joue un rôle important dans l'exploitation des mines à l'est du pays. Sa famille est une des plus prospère de rashéménie (dans la mesure du confort et des richesses accessibles au sein d'une société austère et rude. Ainsi, Khloé est moins capable d'autonomie en milieu sauvage que la moyenne des rashémis. Son grand frère et elle ont fait leur preuve comme le commun des rashémis: via les épreuves physiques et de courage. Khloé s'y démarquait même parmi les garçons.

Solide combattante les esprits lui fait la grâce de la « furie guerrière » ainsi qu'un bon sens de l'équilibre. Ainsi, elle a pu intégrer la loge du Loup (au prix de quelques vilaines cicatrices aux jambes). Être capable d'entrer en rage est un bénédiction au sein de la société rashémi. Néanmoins Khloé a un regard plus mitigé sur ce « don ». En effet les histoires de berserker tombés morts à la fin du combat ne manquent pas.

Elle voudrait devenir une hatran mais n'a pas été sélectionnée durant son enfance. Mais comme sa soeur a, elle, développé des pouvoirs elle se dit qu'avec un peu d'effort elle pourrait éveiller ces derniers. Elle a mémorisé le draconien au cas où cela aiderait...

La dajemma moderne se pratique souvent en groupe et est plus un périple de beuverie et d'excès. Plus utile à lier des liens commerciaux pour une nation autarcique qu'autre chose. Ce périple n'est obligatoire que pour les hommes. Mais Khloé a voulu effectuer le sien. Les histoires rapportées au retour du voyage initiatique de son grand frère l'y ont motivé.

Khloé continue de s'entraîner à maîtriser les lettres et la magie. Mais si elle y parvient elle ne sait pas encore ce qu'elle fera de ce don ni comment harmoniser les responsabilités qui en découleraient et son tempérament impulsif.

Avec les trois autres jeunes en Dajemma elle est arrivée récemment en Eauprofonde. La cité des splendeur est une grande ville et exerçait une attraction irrésistible sur nos guerriers campagnards en découverte du monde.

Les jeunes gens sont arrivés la veille au soir et ont pris une grande chambre pour 4. ils entament leur première journée à Eauprofonde. Les garçons sont parti de leur coté vérifier si les filles de la cité des splendeur sont aussi faciles qu'on le dit.