

Kuan Shen-li

Race	Humain (Shou expatrié)			
Age	22 ans			
Taille	1 m 78			
Poids	70 kg			
Niveau	4			
Expérience	10 000			
Classe	Ame acérée 3 / Guerrier 2			
Alignement	Loyal neutre	Réputation	0	<i>Dans l'âme se cache le secret des dieux</i>
Santé ment.	****			
Divinité	Bureaucratie céleste - La Voie			
Guilde	Le Monastère des Neuf Portes			
Force	12 (+1)	Intelligence	14 (+2)	
Dextérité	18 (+4)	Sagesse	16 (+3)	
Constitution	11 (+0)	Charisme	10 (+0)	
Dons	<ul style="list-style-type: none"> • Niveau 1 : tir à bout portant, tir psionique, arme de prédilection (âme acérée), capacité psionique innée (âme acérée) • Niveau 2 : attaque en finesse (guerrier) • Niveau 3 : Ame acérée polyvalente (Practised mind blind, voir autres infos) 			
Langues	• Commun, Shou, Draconien et mulhorandi			
Caractéristiques raciales	<ul style="list-style-type: none"> • Taille moyenne (M) • 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. • Classe de prédilection. Spécial. La classe la plus élevée d'un humain multi classé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience. 			
Caractéristiques de classes	<p>Guerrier</p> <ul style="list-style-type: none"> • Armes et armures. Le guerrier est formé au maniement de toutes les armes courantes, des armes de guerre et des boucliers (y compris les pavois). Il est également formé au port de toutes les armures (légères, intermédiaires et lourdes). • Dons supplémentaires. Au niveau 1, le guerrier peut choisir un don supplémentaire, en plus de celui auquel tout le monde a droit et de celui qui est offert aux humains. Par la suite, il en gagne un autre tous les niveaux pairs (2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18 et 20). Ses dons supplémentaires doivent forcément être choisis parmi ceux qui sont indiqués comme étant des dons de guerrier. 			

Ame acérée

- Don Arme de prédilection (lame spirituelle).
- Don Capacité psionique innée.
- **Lame spirituelle (Sur).** Par une action de mouvement, l'âme acérée peut créer une lame constituée d'énergie psychique quasi solide et élaborée à partir de son esprit.
 - ⇒ Arme légère ; 1d6 points de dégâts de base (crit. 19-20/x2)
 - ⇒ Solidité de 10, 10 points de résistance
 - ⇒ Considérée comme une arme magique pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts.
 - ⇒ Bonus d'altération de +1 au niveau 4
- **Lame de jet spirituelle (Ext).** Au niveau 2, l'âme acérée peut employer sa lame spirituelle comme une arme de jet dotée d'un facteur de portée de 9 mètres. Quel que soit le résultat de cette attaque, sa lame spirituelle se dissipe immédiatement après. Une âme acérée de niveau 3 ou plus peut effectuer une frappe psychique avec sa lame de jet spirituelle (voir plus bas) de même qu'elle peut conjuguer d'autres pouvoirs spéciaux (estocade mentale, par exemple ; voir plus loin).
- **Frappe psychique (Sur).** Une âme acérée de niveau 3 ou plus peut, par une action de mouvement, fournir à sa lame spirituelle une énergie psychique dévastatrice. La lame inflige 1d8 points de dégâts supplémentaires à la prochaine créature vivante et douée de conscience qu'elle frappe via une attaque au corps à corps (ou une attaque à distance dans le cas d'une lame de jet spirituelle). Les créatures immunisées contre les effets mentaux sont insensibles aux dégâts engendrés par la frappe psychique. À l'inverse de ceux de l'attaque sournoise du roublard, les dégâts engendrés par la frappe psychique ne sont pas le résultat d'une attaque portée avec précision et peuvent affecter les créatures immunisées contre les coups critiques ou qui se trouvent à plus de 9 mètres, dès lors qu'elles sont vivantes, qu'elles ne sont pas dénuées d'intelligence et qu'elles ne sont pas immunisées contre les effets mentaux.

Une fois ces dégâts supplémentaires infligés, l'énergie psychique est dépensée et la lame inflige par la suite les dégâts habituels. Cependant, l'âme acérée peut imprégner de nouveau sa lame spirituelle d'énergie dès qu'elle a droit à une action de mouvement.

Une fois que l'âme acérée a préparé sa lame pour asséner une frappe psychique, l'arme conserve l'apport d'énergie jusqu'à utilisation. Même si l'âme acérée laisse tomber la lame spirituelle ou que l'arme se dissipe, comme dans le cas où elle est lancée et manque sa cible, elle reste imprégnée d'énergie psychique quand l'âme acérée la fait apparaître de nouveau dans sa main. Il n'est néanmoins pas possible de préparer plusieurs frappes psychiques à l'avance.

	Total	Base	Modif.	Divers
Jets de sauvegarde				
	Vigueur	4	4	Con
	Réflexes	7	3	Dex +4
	Volonté	6	3	Sag +3
	<i>Bonus de +5 au jet de vigueur / froid naturel (tenue polaire)</i>			
Caractéristiques en combat	<ul style="list-style-type: none"> • Initiative = 4 • Vitesse de déplacement 9 m • BBA 4 • Lame ou jet spirituelle +1 (4BBA + 4Dex -attaque en finesse + 1arme de prédilection+1 bonus d'alt.) = 10 ; dégâts 1d6+2 Critique19-20 x2 • Arc long de maître (4BBA + 4Dex + 1de maître) = 9, portée 30 m, dégâts 1d8, critique x3 <p>Notes : lorsqu'il tire à bout portant (distance < 9m) avec son arc ou son jet de lame, il bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. Un tir psionique (don) lui rajoute 2d6 points de dégâts au prix de sa focalisation.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dés de vie : 5d10 (10+10+10+10+8) ; Aj. Const +0/niv ; PV = 48 			
Classe d'Armure	Maximale 20 / Contact 14 / Surpris 16 Armure Ecaille de Cuir +1 (4), targe+1 (2)			

COMPETENCES

Niveau 1 (Ame acérée) : (4+2 [int]) x 4+4 (humain) = 28

Niveau 2 et 5 (Guerrier) : 2+2 [int] +1 (humain) = 5 x 2 = 10

Niveaux 3 et 4 (Ame acérée) : 4+2 [int] +1 (humain) = 7 x 2 niv = 14

Total 52 points

Compétences	Classe	Total	DM	Mod.		Bonus	PA	Commentaires	Coût
Acrobatie	A	10	5	Dex	4	2	-1	Synergie saut	5
Autohypnose	A	13	8	Sag	3	2		Synergie concentration	9
Bluff		0		Cha	0				0
Concentration	A	7	7	Con	0				7
Connaissance PSI	A	2		Int	2				0
Contrefaçon		2		Int	2				0
Déguisement		0		Cha	0				0
Dépl.t silencieux	A	6	3	Dex	4		-1		3
Détection	A	10	7	Sag	3				7
Diplomatie		0		Cha	0				0
Discrétion	A	3		Dex	4		-1		0
Dressage	G	0		Cha	0				0
Equilibre		5		Dex	4	2	-1	Synergie acrobatie	0
Equitation	G	4		Dex	4				0
Escalade	A&G	7	7	For	1		-1		7
Estimation		2		Int	2				0
Evasion		3		Dex	4		-1		0
Fouille		2		Int	2				0
Intimidation		0		Cha	0				0
Maîtrise des cordes		4		Dex	4				0
Natation	G	4	5	For	1		-2		5
Perception auditive	A	6	3	Sag	3				3
Premier secours		3		Sag	3				0
Psychologie		3		Sag	3				0
Renseignement		0		Cha	0				0
Représentation		0		Cha	0				0
Saut	A&G	8	6	For	1	2	-1	Synergie acrobatie	6
Survie		3		Sag	3				0
									52

PA = Pénalités d'armure (Ecailles de cuir +1)

INVENTAIRE

Objets	Coût en PO	Poids	Unité	Coût total	Poids total
Anneau de subsistance	2500	0	1	2500	0
Flèches (20)	1	1,5	1	1	1,5
Arc long de maître	375	1,5	1	375	1,5
Carquois	1	0,5	1	1	0,5
Tenue polaire			1	0	0
Ecaille de cuir magique +1	1185	10	1	1185	10
Targe +1	1165	2,5	1	1165	2,5
				5227	16
Sac à dos					
Torche éternelle	110	0,5	1	110	0,5
Couverture d'hiver	0,5	1,5	1	0,5	1,5
Sac à dos	2	1	1	2	1
Baluchon d'aventurier	11,5	1,35	1	11,5	1,35
Bourse	0,01	0	1	0,01	0
contenant (10 PL, 20 PO)		0,01	30	120	0,3
				244,01	4,65
Total sans sac à dos				5227	16
Total avec sac à dos				5471,01	20,65

Poids transportable

- Léger 21,5kg
- Intermédiaire < 43kg
- Lourd < 65kg

Tatouages du monastère :

- Biorétraction (x2)
- Ajustement corporel

- DECOUVERTE

APPARENCE

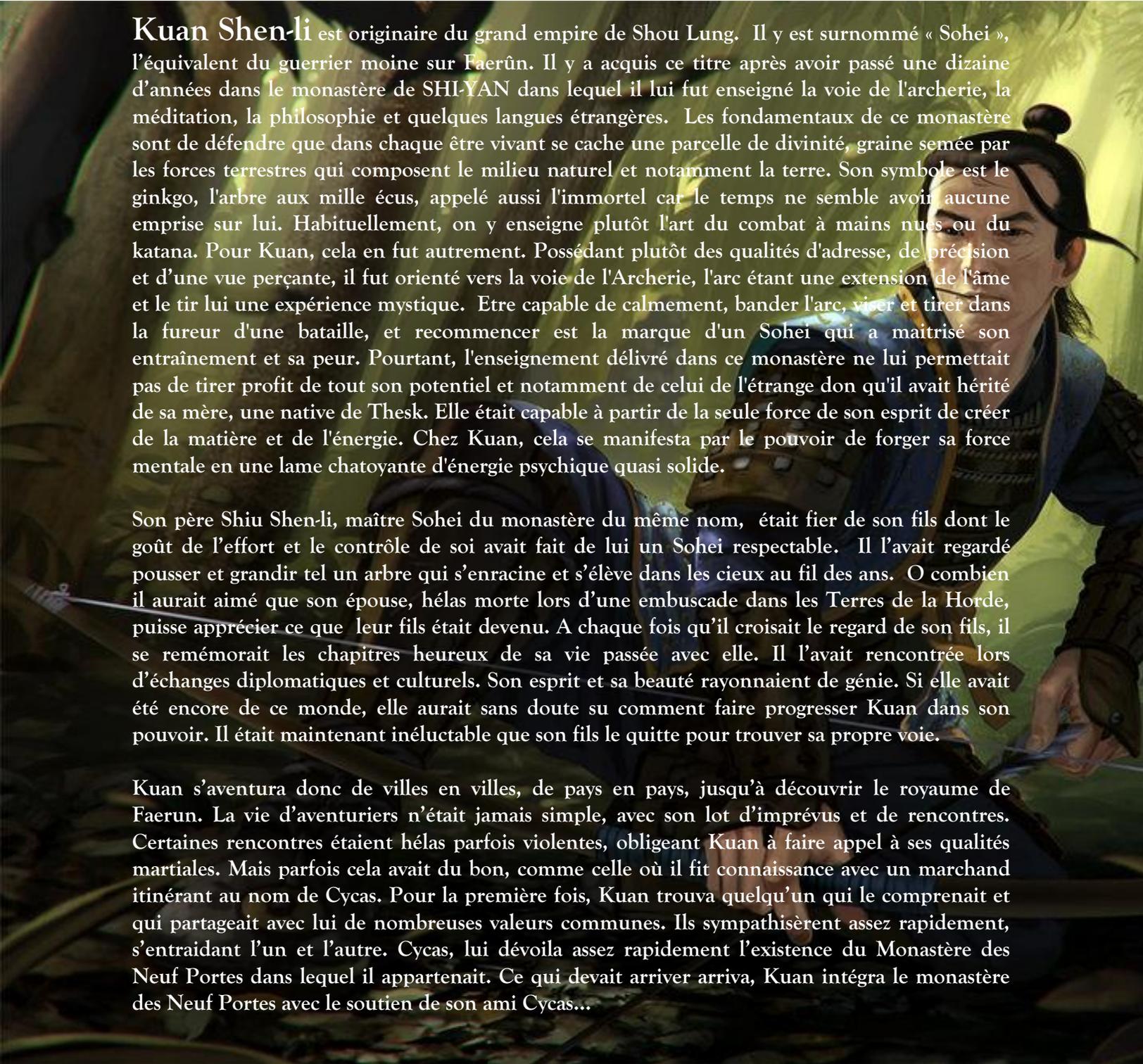
Kuan Shen-li porte la tenue traditionnelle des Sohei : un hakama (pantalon très ample comportant cinq plis à l'avant et un grand pli de milieu à l'arrière sur chacune des jambes), par dessus lequel une armure légère le protège. Cette armure ressemble à s'y méprendre à une armure d'écailles sauf que la matière est du cuir tanné. Par dessus, il la recouvre d'une veste en soie qui tombe à ses hanches, ajoutant un peu de formalité à l'ensemble de sa tenue. En temps de grand froid, il complète sa tenue par un épais kimono. Il est chaussé de sandales en cuir avec des chaussettes qui montent jusqu'aux chevilles, avec le gros orteil séparé des autres. En bandoulière, il porte un arc long et un carquois garni de flèches. Son visage ovale et ses longs cheveux noirs d'ébène tirés vers l'arrière et attachés en une sorte de chignon noué au sommet du crâne surignent un regard noir ténébreux.

CARACTERE

(Alignement : loyal neutre)

Kuan Shen-li est plutôt difficile à cerner tant qu'il s'exprime peu. Certains croiront que c'est par timidité mais il n'en est rien. C'est tout simplement du contrôle de soi où chaque geste et mot est minutieusement étudié. En effet, il est persuadé que dans chaque âme se cache une parcelle de dieu et seuls la méditation, et le contrôle de soi peuvent dévoiler ce secret et le transcender. Il est respectueux des traditions et montre une loyauté sans faille auprès du Monastère des Neuf Portes. Il voue une haine farouche envers les créatures morts vivantes car elles souillent l'essence même de la terre.

HISTOIRE



Kuan Shen-li est originaire du grand empire de Shou Lung. Il y est surnommé « Sohei », l'équivalent du guerrier moine sur Faerûn. Il y a acquis ce titre après avoir passé une dizaine d'années dans le monastère de SHI-YAN dans lequel il lui fut enseigné la voie de l'archerie, la méditation, la philosophie et quelques langues étrangères. Les fondamentaux de ce monastère sont de défendre que dans chaque être vivant se cache une parcelle de divinité, graine semée par les forces terrestres qui composent le milieu naturel et notamment la terre. Son symbole est le ginkgo, l'arbre aux mille écus, appelé aussi l'immortel car le temps ne semble avoir aucune emprise sur lui. Habituellement, on y enseigne plutôt l'art du combat à mains nues ou du katana. Pour Kuan, cela en fut autrement. Possédant plutôt des qualités d'adresse, de précision et d'une vue perçante, il fut orienté vers la voie de l'Archerie, l'arc étant une extension de l'âme et le tir lui une expérience mystique. Etre capable de calmement, bander l'arc, viser et tirer dans la fureur d'une bataille, et recommencer est la marque d'un Sohei qui a maîtrisé son entraînement et sa peur. Pourtant, l'enseignement délivré dans ce monastère ne lui permettait pas de tirer profit de tout son potentiel et notamment de celui de l'étrange don qu'il avait hérité de sa mère, une native de Thesk. Elle était capable à partir de la seule force de son esprit de créer de la matière et de l'énergie. Chez Kuan, cela se manifesta par le pouvoir de forger sa force mentale en une lame chatoyante d'énergie psychique quasi solide.

Son père Shiu Shen-li, maître Sohei du monastère du même nom, était fier de son fils dont le goût de l'effort et le contrôle de soi avait fait de lui un Sohei respectable. Il l'avait regardé pousser et grandir tel un arbre qui s'enracine et s'élève dans les cieux au fil des ans. O combien il aurait aimé que son épouse, hélas morte lors d'une embuscade dans les Terres de la Horde, puisse apprécier ce que leur fils était devenu. A chaque fois qu'il croisait le regard de son fils, il se remémorait les chapitres heureux de sa vie passée avec elle. Il l'avait rencontrée lors d'échanges diplomatiques et culturels. Son esprit et sa beauté rayonnaient de génie. Si elle avait été encore de ce monde, elle aurait sans doute su comment faire progresser Kuan dans son pouvoir. Il était maintenant inéluctable que son fils le quitte pour trouver sa propre voie.

Kuan s'aventura donc de villes en villes, de pays en pays, jusqu'à découvrir le royaume de Faerun. La vie d'aventuriers n'était jamais simple, avec son lot d'imprévus et de rencontres. Certaines rencontres étaient hélas parfois violentes, obligeant Kuan à faire appel à ses qualités martiales. Mais parfois cela avait du bon, comme celle où il fit connaissance avec un marchand itinérant au nom de Cycas. Pour la première fois, Kuan trouva quelqu'un qui le comprenait et qui partageait avec lui de nombreuses valeurs communes. Ils sympathisèrent assez rapidement, s'entraînant l'un et l'autre. Cycas, lui dévoila assez rapidement l'existence du Monastère des Neuf Portes dans lequel il appartenait. Ce qui devait arriver arriva, Kuan intégra le monastère des Neuf Portes avec le soutien de son ami Cycas...

+1 en dextérité au niveau 4

Don - Practiced Mind Blade

Type: Psionic

Source: Dragon #341

Your mind blade is more powerful.

Prerequisite: Concentration 4 ranks, ability to form a mind blade.

Benefit: You are treated as having 4 more levels of soulknife for the purpose of manifesting your mind blade (increasing its enhancement bonus and its special abilities). This benefit cannot grant you an effective soulknife level greater than your Hit Dice. However, even if you can't benefit from the full bonus immediately, if you later gain Hit Dice from levels that do not improve your mind blade, you might be able to apply the rest of the bonus.

For example, a human 6th-level soulknife/3rd-level ranger would have an effective soulknife level of 9th (because he has 9 Hit Dice), thus allowing him to manifest a +2 mind blade with a +1 special ability equivalent. If he later increased his ranger level to 4th (increasing his total Hit Dice to 10) he could take full advantage of this feat, manifesting his mind blade as a 10th-level soulknife and increasing his mind blade's special abilities to a +2 special ability equivalent.

This feat affects only the mind blade's enhancement bonus and special abilities. It does not grant any other soulknife abilities such as improved psychic strike, throw mind blade, or the like.