

# KASKAD DARKHAMMER

NAIN DE ASKENON, MARCHAND

J'AURAIS MÉRITÉ MA RETRAITE!



# TABLE DES MATIÈRES

<i>Common Actions</i>	2
Combat . . . . .	2
Movement . . . . .	4
Spellcasting . . . . .	5
Mounted . . . . .	6
<i>Kaskad Darkhammer</i>	7
Class Features and Feats . . . . .	8
Attacks . . . . .	9
Armor & Defense . . . . .	11
Equipment and treasure . . . . .	12
Movement & Acrobatics . . . . .	12
Senses & Stealth . . . . .	12
Fortitude & Reflex & Will Save . . . . .	13
Special actions . . . . .	13
Crafting . . . . .	14

# 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

# KASKAD DARKHAMMER

Kaskad est un nain de Askenon, appartenant à la caste des marchands. Même si c'est une caste de deuxième tier, les membres de cette caste sont très fiers d'en faire partie, car ce sont eux qui ressentent la plus grande liberté. La tâche de cette caste est de ramener des richesses à Askenon, en faisant du troc avec d'autres créatures. Kaskad a été envoyé sur Cerberus il y a très longtemps, pour commencer le commerce avec les humains de Cerberus; le commerce avec l'Arche étant interdit par Archon.

Ce qui lui a permis de rencontrer la famille Stoneheart, et il a quitté son poste de marchand pour rentrer à leur service, avec l'accord de sa guilde. Pendant de nombreuses années, il est l'homme à tout faire de cette famille. Il entretient également leur maison, tout en respectant l'architecture d'origine, ce qui a été une des choses les plus dures à faire pour lui pendant ces 80 années de service.

Quand les parents de Lucius meurent dans un accident, Kaskad reste par loyauté, car son contrat de 150 ans n'est pas encore fini. Les parents de Lucius laissant derrière eux une maigre fortune, Kaskad a été obligé de faire des petits boulots pour vivre avec le jeune Lucius, qui n'avait alors que 6 ans.

Kaskad élève Lucius à la dure, comme un nain, car il ne connaît rien d'autre. Le jeune Lucius apprend vite cependant. Il se montre bon élève en physique et en mathématiques; et il demande même à Kaskad de lui apprendre la langue des nains lorsqu'il a 14 ans. Il maîtrise le nain en seulement 1 an, à la grande fierté de Kaskad.

Après avoir vu ça, Kaskad prend une décision qui lui vaudrait la mort dans son pays. Il décide de travailler le métal et le cuir afin que Lucius puisse avoir des armures et des objets dignes d'un Stoneheart, pour son entrée dans la haute société de Cerberus. C'est un geste interdit pour un nain de la caste des marchands, mais il le fait pour Lucius. Il travaille très fort à réaliser





des objets dotés d'une esthétique qu'il n'aime pas, en tant que Nain. Ces objets ressemblent plutôt à la création d'un humain. Lorsqu'il présente ces objets à Lucius, il lui dit avoir trouvé ces objets dans un vieux coffre appartenant à son grand-père.

### **Kaskad Darkhammer**

Dwarf merchant Level 16, Medium humanoid

**Languages** Askenar, Archon

**Stealth** +24

**Senses** Dwarf darkvision and senses

**See** 26, **Smell** 26, **Hear** 21, **Touch** 21, **Taste** 26

## GENERAL

**STR** +8, **DEX** +3, **CON** +10

**INT** +8, **WIS** +8, **CHA** +3

**BAB** : +16

**HD** : 16d20

**HP** : 480hp

**Fortitude** :+24

**Reflex** :+19

**Will** :+22

**AC** :29

**Flat-footed** :26

**Touch** :13

**Speed** : 31 ft

**H-jump** :21 ft

**V-jump** :7 ft

## CLASS FEATURES AND FEATS

### *Combat feats :*

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

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

**Two-Weapon Fighting 1** Ajoute une attaque secondaire. L'attaque secondaire est faite avec l'autre main, les pieds ou la tête

### *Merchant feats :*

**Pied du marin** Kaskad est habile pour se déplacer silencieusement, pour un nain en tout cas. Kaskad gagne +5 à son jet de Stealth

**Réaction pour l'enchère** Kaskad est habitué d'agir vite pour acheter à un meilleur prix. +4 au Reflex Save.

**Belle barbe** Kaskad entretient mieux sa barbe que les autres nains; car un marchand se doit d'être présentable. Kaskad utilise un peigne en os de boeuf et une cire naturelle d'oreille de nain pour donner un bel aspect à sa barbe. Ce qui donne +1 au charisme de Kaskad.

*Dwarf feats :*

Les dons conférés par le sang Nain de Kaskad. Ces dons peuvent changer d'un nain à l'autre.

**Darkvision** Donne une vision parfaite dans le noir, jusqu'à 60ft. Le nain y voit en noir et blanc. Au delà de cette distance, le nain voit comme un humain

**Constitution de nain** +2 au Fortitude save

**Humeur de nain** +2 au Will Save

**Crafting Nain 1-4** Un Nain est quand même doué pour fabriquer des trucs. +2 à toutes les catégories de fabrication & design

*General feats :*

**Stealth 1-4** Augmente le jet de Stealth de +2 à chaque fois que le feat est pris

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

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

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

## ATTACKS

Arme	Jet d'attaque	Dégats
Pistolet	1d20+41	1d10+23
Bayonnette	1d20+33	1d10+14
Bouclier	1d20+33	1d6+14
Baston	1d20+27	1d8+14
Gog et Magog	1d20+41	2d12+23

Le BAB représente l'expérience du personnage au combat; on obtient une attaque supplémentaire automatiquement tous les 5 niveaux de BAB. Aux niveaux 5,10,15,20, on obtient donc une attaque supplémentaire. Le BAB de Kaskad lui donne donc 3 attaques supplémentaires, pour un total de 4 attaques.

Kaskad, étant un marchand, n'a jamais vraiment eu d'entraînement au maniement des armes nobles, comme le warhammer, la hache et le bouclier. Cependant, Kaskad est beaucoup plus

doué au combat qu'il n'en laisse paraître. Il s'est non seulement entraîné en secret, mais il a un grand talent latent pour faire la guerre. C'est dans son sang, il n'y peut rien.

Kaskad se bat avec des armes conçues de ses propres mains. Ce sont des armes et armures de grande qualité, mais Kaskad n'a jamais voulu y apposer sa marque.

### **Le pistolet-bayonnette :**

Un pistolet-bayonnette, d'un très gros calibre. D'une qualité *masterwork 6* pour l'épée et l'arme à feu. Il faut une action standard pour recharger les 2 coups qui sont présents dans le pistolet, et une action swift pour recharger un seul coup.

Damage dice : 1d10 (pistolet)

Range increment : 40ft

Damage dice : 1d10 (bayonnette)

### **Le bouclier :**

Un très solide bouclier en acier, de qualité M6. Ce n'est pas un bouclier de guerre avec des lames intégrées, mais on peut quand même fracasser quelqu'un avec.

Damage dice : 1d6, x2

### **Gog et Magog :**

Un énorme pistolet de secours qui prend un calibre non-standard. Il est long à recharger et peu précis, mais quelle puissance! Le pistolet comprend deux chambres pour ses balles énormes. Il faut une action standard pour charger une seule cartouche dans ce pistolet. Il faut une force considérable pour manier le pistolet, et si la force du personnage n'est pas d'au moins +4, le recul du pistolet démolit la main et l'épaule. Gog et Magog tire ses deux balles lors de la même attaque itérative. Il faut donc lancer au maximum deux attaques lorsqu'on appuie sur la gachette.

Damage Dice : 2d12, x4

Range increment : 20ft

Voici les formules utilisées pour calculer les jets d'attaque, et les dégâts :

1. Jet d'attaque pour une arme à feu =  $1d20 + BAB + \text{Bonus de l'arme} + \text{Autre Bonus}$
2. Dégâts pour un pistolet =  $\text{damage dice} + \text{dégâts de l'arme} + \text{feats}$

### *Pistolet :*

**Jet d'attaque** =  $1d20 + 16bab + 22$  (qualité M6) + 3 weapon focus =  $1d20+41$

**Dégâts du pistolet** =  $1d10 + 17$  (qualité M6) + 6 weapon specialization =  $1d10+23$

### *Bayonnette :*

**Jet d'attaque** =  $1d20 + 16bab + 6$  qualité m6 + 8 force + 3 weapon focus =  $1d20+33$

**Dégâts de la bayonnette** =  $1d10 + 8$  force + 6 weapon specialization =  $1d10+14$

*Coup de bouclier :*

**Jet d'attaque** = 1d20 + 16bab + 8 force + 6 qualité M6 + 3 weapon focus = 1d20+33

**Dégats du bouclier** = 1d8 + 8 force + 6 weapon specialization = 1d8+14

*Attaque physique :*

**Jet d'attaque** = 1d20 + 16bab + 8 force + 3 weapon focus = 1d20+27 pour toucher

**Dégats du coup** = 1d8 + 8 force + 6 weapon specialization = 1d8+14

*Gog et Magog :*

**Jet d'attaque** = 1d20 + 16bab + 22 (qualité M6) + 3 weapon focus = 1d20+41

**Dégats du pistolet** = 2d12 + 17 (qualité M6) + 6 weapon specialization = 2d12+23

## ARMOR & DEFENSE

Kaskad porte une côte de mailles de sa fabrication, en-dessous de ses habits de marchand. En combat, il préfère utiliser son bouclier pour bloquer la plupart des attaques. Le bouclier est moins difficile à réparer que son armure.

Armure	Valeur
AC	34
Flat-footed	26
Touch	18

L'armure de Kaskad est calculée de la façon suivante :

**AC** = 10 + 3 dex + 11 armure +5 bracers = 29 AC

**Flat-footed** = 10 + 11 armure + 5 bracers = 26 AC

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

### Studded Leather bracers

Kaskad ne va jamais bien loin sans ses brassards. Ces brassards sont en cuir clouté solide, faits avec grande attention et qualité. Ils offrent une protection de +5 AC. Si Kaskad est désarmé, il peut bloquer une flèche ou un coup d'épée en les utilisant, sans se faire mal (Faire un jet de Parry normal).

### Steel Chain Shirt

Dans la cave de la maison Stoneheart, Kaskad y a installé une forge. Son armure est le résultat de nombreux essais/erreurs. À chaque fois qu'il forgeait une nouvelle armure, Kaskad réussissait à faire une armure de meilleure qualité. Kaskad a été capable de progresser très vite, car son

travail de marchand l'a exposé à plein d'exemples de bonnes armures. Il a souvent rêvé d'en forger quelques unes lors de plusieurs longues traversées. Ces armures sont faites par les Forgerons de Askenon, ceux qui ont le monopole sur la fabrication des armes et armures. Bref, après plusieurs années à marteler et à forger, il apprécie dorénavant encore plus le travail de son peuple.

Ce que Kaskad ne sait pas, c'est qu'il est habité par un grand talent, et sa qualité de fabrication rivalise avec un forgeron d'élite sur Askenon.

Le Steel Chain Shirt de Kaskad est de qualité M7. Il offre une protection de +11 AC.

## EQUIPMENT AND TREASURE

### **Total gold**

Kaskad a accès une quantité d'or personnelle de 5000 gp

### **Travel gold**

En général, Kaskad voyage avec 5000 gp

## MOVEMENT & ACROBATICS

*Mouvement de Kaskad :*

**Vitesse** 31 ft (20+3+8)

**Saut horizontal** 10 + 8 + 3 = 21ft

**Saut vertical** 7ft

## SENSES & STEALTH

<b>Nom</b>	<b>Valeur</b>
Stealth	1d20+24
See	26
Smell	26
Hear	21
Touch	21
Taste	26

On calcule les sens et le Stealth en donnant une grande importance au niveau et aux stats pour le calcul du score final. Le jet Stealth est toujours lancé en opposition à une valeur statique, donc on utilise la notation 1d20+X.

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

Save	Jet
Fortitude	1d20+24
Reflex	1d20+19
Will	1d20+22

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

## SPECIAL ACTIONS

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

### **Bouger furtivement**

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

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

### **Assassinate**

Si Kaskad 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. Cependant, un allié de cet adversaire qui nous détecte peut réagir.

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

### **Rear Naked Choke**

Si Kaskad 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**

Kaskad court, saute, et attaque de toutes ses forces son adversaire. Kaskad 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**

Kaskad 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). Kaskad 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

### **Roulade**

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

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

## CRAFTING

Kaskad est un nain autodidacte, il a appris les techniques de métallurgies et de confection d'armes tout seul, dans l'atelier de la maison Stoneheart.

**Bonus de base** : +10

**Bonus d'expérience avec son niveau** :  $16/2 = +8$

**Bonus avec son intelligence** : +8

**Bonus des feats de crafting : +8**

**Bonus avec un atelier de crafting : +2**

**Total : +36**

Donc Kaskad peut forger des armes et des armures avec la qualité M6 (Masterwork 6).