
BARBARE

Ces combattants courageux et téméraires sont natifs des étendues gelées du nord ou des jungles cauchemardesques du sud. Selon les régions, les peuples civilisés les désignent sous le nom de barbares, baresarks ou berserkers (de *ber*, dérivé de *björn*, et *serkr*, qui, dans leur langue rugueuse, signifient respectivement "ours" et "chemise") et les accusent de tous les crimes. Mais ces "barbares" ont maintes fois fait la preuve de leur bravoure et de leur valeur à ceux qui ont pris le risque de s'allier avec eux. Quant aux ennemis qui les sous-estimaient, ils ont découvert des guerriers rusés, pleins de ressources, persévérants et impitoyables.

Aventure. Partir à l'aventure est la meilleure chance que les barbares ont de trouver leur place dans une société civilisée. La monotonie inhérente aux métiers de garde ou de sentinelle n'est pas pour eux. Le danger, les incertitudes et l'errance imposés par une telle existence ne leur posent aucun problème. Ils partent parfois sur les routes à la poursuite d'un ennemi haï. Ils éprouvent un profond dégoût pour tout ce qu'ils considèrent contraire à la nature, ce qui comprend entre autres démons, diables et morts-vivants.

Profil. Les barbares sont d'excellents combattants. Mais tandis que l'efficacité des guerriers provient de leur entraînement rigoureux, celle des barbares découle de la rage qui les anime. Quand la fureur du combat déferle en eux, ils deviennent brusquement plus forts et plus résistants aux attaques. Maintenir un tel état exige une incroyable dépense d'énergie et les laisse épuisés, aussi doivent-ils vaincre rapidement, ce qui ne leur pose généralement pas de problèmes. A l'aise dans les contrées sauvages, ils se déplacent très rapidement au pas de course.

Alignement. Les barbares ne sont jamais loyaux. Ils peuvent se montrer honorables mais, au fond, ils demeurent incontrôlables. Cette sauvagerie qui fait partie intégrante de leur nature constitue leur principale force, mais elle est totalement incompatible avec un alignement loyal. Dans le meilleur des cas, les barbares chaotiques sont libres et particulièrement spontanés, mais ils peuvent également se montrer destructeurs et faire peu de cas de la vie.

Religion. Certains barbares se méfient des religions institutionnelles et préfèrent entretenir une relation personnelle avec le cosmos. D'autres vénèrent des divinités à la forte présence, telles que Kord, dieu de la Force ; Obad-Haï, dieu de la Nature ; ou Érythnul, dieu des Carnages. Leur dévotion peut parfois les entraîner jusqu'au fanatisme.

Antécédents. Les barbares sont issus de contrées sauvages dans lesquelles leurs tribus vivent à l'écart de la civilisation. Un barbare aventurier peut avoir été attiré vers une région civilisée par l'appât du gain, à moins qu'il n'ait été recruté comme soldat, qu'il n'ait été chassé de chez lui par des envahisseurs, ou que capturé, il ne se soit échappé avant d'être vendu comme esclave dans une grande ville. Les barbares ne se sentent pas solidaires, sauf s'ils

proviennent de la même tribu ou du même territoire. Ils se considèrent comme des combattants, pas comme des individus primitifs.

Races. Les barbares humains sont originaires des lointaines contrées sauvages. Les demi-orques, eux, vivaient chez les orques avant de partir pour aller chercher fortune chez les humains. Les barbares nains sont rares. Dans la majorité des cas, ils sont issus de royaumes nains qui ont dégénéré suite à une longue guerre contre les orques, gobelins ou géants. Quant aux barbares des autres races, ils sont presque inexistantes.

Chez les humanoïdes belliqueux, les barbares sont plus fréquents que les guerriers. Orques et ogres aiment tout particulièrement cette classe.

Autres classes. Etant habitués à la vie sauvage, les barbares sont plus à l'aise en compagnie de rôdeurs, de druides et de prêtres de divinités de la nature, comme Obad-Haï ou Ehlonna. Beaucoup admirent le talent et la spontanéité des bardes, et certains sont passionnés de musique. Les barbares ne font pas confiance à ce qu'ils ne comprennent pas, ce qui est le cas de la "magie des livres" (celle des magiciens). Les ensorceleurs leur posent moins de problèmes, mais peut-être est-ce dû au seul fait qu'ils sont plus charismatiques que les magiciens. Les moines, dont l'approche du combat repose sur la rigueur et la maîtrise de soi, ne voient pas l'existence de la même façon que les barbares, mais cela ne signifie pas l'hostilité entre les membres de ces deux classes. Enfin, les barbares n'éprouvent ni sympathie ni antipathie pour les guerriers, paladins, prêtres ou roublards.

Rôle. Le principal rôle d'un barbare au sein d'un groupe d'aventuriers est généralement celui de spécialiste du combat de première ligne. Aucun autre personnage n'est aussi robuste que lui. Il peut également servir d'éclaireur, grâce à sa vitesse, son éventail de compétences et son sens des pièges.

INFORMATIONS TECHNIQUES

Les barbares ont les particularités suivantes:

Caractéristiques. La Force est importante pour le barbare en raison de son rôle dans les combats ; de plus, certaines compétences essentielles pour lui reposent sur cette caractéristique. La Dextérité est également utile, surtout s'il ne porte qu'une armure légère. La Sagesse influe sur l'utilisation de certaines de ses compétences. Enfin, une valeur de Constitution élevée lui permet de maintenir son état de rage plus longtemps (et aussi de vivre plus vieux, en lui conférant davantage de points de vie).

Alignement. Tout sauf loyal.

Dés de vie. d12.

Compétences de classe

Les compétences du barbare (et la caractéristique dont dépend chacune) sont : Artisanat (Int), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Perception auditive (Sag), Saut (For) et Survie (Sag).

Points de compétence au niveau 1 : $(4 + \text{modificateur d'Int}) \times 4$

Points de compétence à chaque niveau additionnel : $4 + \text{modificateur d'Int}$

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de barbare :

Armes et armures. Le barbare est formé au maniement de toutes les armes courantes, des armes de guerre et des boucliers (à l'exception des pavois). Il est également formé au port des armures légères et intermédiaires.

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.

Illettrisme. Les barbares sont les seuls aventuriers qui ne sachent 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.

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.

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.

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.

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).

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).

Esquive instinctive (Ext). Dès le niveau 2, le barbare peut réagir instinctivement avant même que ses sens ne décèlent une menace. Il conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible (il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé).

Si un barbare possède déjà cette aptitude grâce à une autre classe (comme dans le cas d'un barbare possédant au moins 4 niveaux de roublard), il obtient l'esquive instinctive supérieure (voir ci-dessous) au lieu de l'esquive instinctive.

Sens des pièges (Ext). À partir du niveau 3, le barbare acquiert un sens intuitif lui permettant d'éviter les dangers des pièges, ce qui se traduit par un bonus de +1 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges et un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques déclenchées par des pièges. Ces bonus augmentent de +1 tous les 3 niveaux de barbare supplémentaires (niveaux 6, 9, 12, 15 et 18). Les bonus de sens des pièges de plusieurs classes se cumulent entre eux.

Esquive instinctive supérieure (Ext). Au niveau 5, le barbare ne peut plus être pris en tenaille, car il pare les assauts de ses adversaires avec autant d'aisance que s'ils venaient tous de la même direction. Les roublards ne peuvent plus lui porter des attaques sournoises en le prenant en tenaille, à moins d'avoir au moins 4 niveaux de roublard de plus que le personnage n'a de niveaux de barbare.

Si un personnage possède déjà l'aptitude d'esquive instinctive grâce à une autre classe, il obtient l'esquive instinctive supérieure dès le niveau 2 de barbare et les niveaux des différentes classes proposant cette aptitude se cumulent pour déterminer le niveau de roublard nécessaire pour le prendre en tenaille.

Réduction des dégâts (Ext). À partir du niveau 7, la résistance du barbare lui permet d'ignorer une partie des dégâts infligés par les coups qu'il encaisse. Chaque fois que le personnage est frappé par une arme ou une attaque naturelle, les dégâts qu'il subit sont diminués de 1 point. Au niveau 10, puis tous les 3 niveaux de barbare suivants (niveaux 13, 16 et 19), cette réduction des dégâts augmente d'un point. Ce pouvoir peut amener les dégâts d'une attaque à 0, mais pas en dessous.

Rage de grand berserker (Ext). À partir du niveau 11, la rage de berserker confère au barbare un bonus de +6 en Force et en Constitution, ainsi qu'un bonus de moral de +3 aux jets de Volonté. Le malus à la CA reste de -2.

Volonté indomptable (Ext). À partir du niveau 14, un barbare obtient pendant sa rage un bonus de +4 sur ses jets de Volonté joués pour résister aux sorts de l'école des enchantements. Ce bonus se cumule avec les autres

modificateurs, y compris le bonus de moral sur les jets de Volonté qu'il reçoit pendant sa rage.

Rage sans fatigue (Ext). Au niveau 17 et au-delà, un barbare n'est plus fatigué au terme de sa rage de berserker.

Rage de maître berserker (Ext). Au niveau 20, la rage de berserker confère au barbare un bonus de +8 en Force et en Constitution, ainsi qu'un bonus de moral de +4 aux jets de Volonté. Le malus à la CA reste de -2.

Anciens barbares

Un barbare devenant loyal perd l'aptitude de rage de berserker et est incapable de progresser en niveau en tant que barbare. Il conserve toutefois ses autres aptitudes de classe (déplacement accéléré, esquive instinctive, réduction des dégâts et sens des pièges).

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Déplacement accéléré, illettrisme, rage (1/jour)
2	+2	+0	+3	+0	Esquive instinctive
3	+3	+1	+3	+1	Sens des pièges (+1)
4	+4	+1	+4	+1	Rage (2/jour)
5	+5	+1	+4	+1	Esquive instinctive supérieure
6	+6/+1	+2	+5	+2	Sens des pièges (+2)
7	+7/+2	+2	+5	+2	Réduction des dégâts (1/-)
8	+8/+3	+2	+6	+2	Rage (3/jour)
9	+9/+4	+3	+6	+3	Sens des pièges (+3)
10	+10/+5	+3	+7	+3	Réduction des dégâts (2/-)
11	+11/+6/+1	+3	+7	+3	Rage de grand berserker
12	+12/+7/+2	+4	+8	+4	Rage (4/jour), sens des pièges (+4)
13	+13/+8/+3	+4	+8	+4	Réduction des dégâts (3/-)
14	+14/+9/+4	+4	+9	+4	Volonté indomptable
15	+15/+10/+5	+5	+9	+5	Sens des pièges (+5)
16	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+5	Rage (5/jour), réduction des dégâts (4/-)
17	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+5	Rage sans fatigue
18	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+6	Sens des pièges (+6)
19	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+6	Réduction des dégâts (5/-)
20	+20/+15/+10/+5	+6	+12	+6	Rage (6/jour), rage de maître berserker