

Barbare

Drapé de fourrure et portant une hache, un humain tribal de haute taille marche à grandes enjambées à travers le blizzard. Riant aux éclats, il charge le géant du givre qui a osé s'en prendre au troupeau de son clan. Une demi-orque grogne féroce contre le dernier adversaire qui a voulu remettre en cause son autorité sur la tribu, prête à lui briser le cou comme elle l'a fait avec les six précédents. L'écumé aux lèvres, un nain balance son casque dans le visage d'un premier ennemi drow puis, se retournant, envoie sa cubitière dans le ventre d'un second.

Ces barbares, bien que différents, ont en commun leur rage : un déchaînement de fureur, inextinguible et irraisonné. Bien plus qu'une émotion passagère, leur colère est celle d'un féroce prédateur acculé, l'assaut implacable de la tempête, le tumulte d'une mer démontée. Pour certains, leur rage est le fruit d'une communion avec de fiers esprits animaux. D'autres la puisent d'une réserve trouble de colère contre ce monde de souffrance. Mais pour tous, la rage est une force qui n'alimente pas que leur frénésie guerrière. Elle leur donne aussi des réflexes, une résistance et des prouesses physiques incroyables.

Instinct primitif

Villageois et citadins sont fiers de leur manières civilisées qui les distinguent des animaux, comme si renier sa propre nature était un signe de supériorité. Mais pour un barbare, la civilisation n'est pas une vertu, c'est un signe de faiblesse. Les forts assument leurs instincts naturels, leur physique primitif et leur rage féroce. Les barbares ne sont pas à l'aise derrière des murs ou entourés par la foule. Ils prospèrent sur les étendues sauvages de leurs terres natales : la toundra, la jungle ou les prairies où leur tribu vit et chasse. Les barbares renaissent dans le chaos d'un combat. Ils peuvent entrer en rage et devenir fous furieux, ce qui leur donne une force et une résistance au-delà des limites humaines. Un barbare ne peut puiser dans cette réserve de furie que quelquefois avant de devoir se reposer, mais ces quelques rages sont généralement suffisantes pour annihiler toute menace.

Une vie pleine de danger

Un membre d'une tribu réputée « barbare » par la société civilisée ne possède pas forcément des niveaux dans la classe de barbare. Un vrai barbare parmi son peuple est aussi rare qu'un guerrier compétent en ville, et il ou elle joue un rôle similaire destiné à protéger son peuple et à être un meneur en cas de guerre. La vie dans les endroits sauvages du monde est remplie de dangers : des tribus rivales, un climat hostile et des monstres terrifiants. Les barbares s'y jettent la tête la première afin que leur peuple n'ait pas besoin de le faire. Le courage dont ils font preuve face au danger en font de parfaits aventuriers. L'errance étant souvent le mode de vie de leur tribu natale, la vie souvent sans attache d'un aventurier n'est donc pas contraignante pour un barbare. La structure familiale d'une tribu et ses membres très unis peut manquer au barbare mais, finalement, elle sera compensée par les liens tissés avec leurs compagnons d'aventure.

Créer un barbare

Lorsque vous créez un barbare, réfléchissez d'où il vient et quelle est sa place dans le monde. Discutez avec votre MD afin de lui trouver une origine appropriée. Venez-vous d'une contrée éloignée faisant de vous un étranger dans la campagne ? Ou bien cette même campagne se déroule-t-elle dans une rude région frontalière où les barbares sont communs ? Qu'est-ce qui vous a poussé à devenir aventurier ? Avez-vous été séduit par la certitude de devenir riche dans les pays régis par les lois ? Avez-vous joint vos forces avec les soldats de ces mêmes pays afin de repousser une menace commune ? Est-ce que des monstres ou une horde étrangère vous ont contraint à l'exil ? Vous étiez peut-être un prisonnier de guerre, conduit enchaîné dans les pays « civilisés » et qui tente de regagner sa liberté à tout prix. Ou peut-être avez-vous été banni de votre peuple suite à un crime que vous avez commis, un tabou que vous avez brisé ou une révolte qui vous a déchu de votre autorité.

Création rapide

Vous pouvez concevoir rapidement un barbare en suivant ces quelques suggestions. En premier lieu, la Force devrait être votre plus haute valeur de caractéristique, suivie par la Constitution. Ensuite, choisissez l'historique sauvageon.

Capacités de classe

Points de vie

DV : 1d12 par niveau de barbare

pv au niveau 1 : 12 + votre modificateur de Constitution

pv aux niveaux suivants : 1d12 (ou 7) + votre modificateur de Constitution

Maîtrises

Armures : armures légères, armures intermédiaires, boucliers

Armes : armes courantes, armes de guerre

Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Force, Constitution

Compétences : choisissez deux compétences parmi Athlétisme, Dressage, Intimidation, Nature, Perception et Survie

Équipement

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :

- (a) une hache à deux mains ou (b) n'importe quelle arme de guerre de corps à corps
- (a) deux hachettes ou (b) n'importe quelle arme courante
- un sac d'explorateur et quatre javelines

Niv	Bonus de maîtrise	Capacités	Rages	Dégâts
1	+2	Rage, Défense sans armure	2	+2
2	+2	Attaque téméraire, Sens du danger	2	+2
3	+2	Voie primitive	3	+2

4	+2	Amélioration de caractéristiques	3	+2
5	+3	Attaque supplémentaire, Déplacement rapide	3	+2
6	+3	Capacité de voie	4	+2
7	+3	Instinct sauvage	4	+2
8	+3	Amélioration de caractéristiques	4	+2
9	+4	Critique brutal (1 dé)	4	+3
10	+4	Capacité de voie	4	+3
11	+4	Rage implacable	4	+3
12	+4	Amélioration de caractéristiques	5	+3
13	+5	Critique brutal (2 dés)	5	+3
14	+5	Capacité de voie	5	+3
15	+5	Rage ininterrompue	5	+3
16	+5	Amélioration de caractéristiques	5	+4
17	+6	Critique brutal (3 dés)	6	+4
18	+6	Puissance indomptable	6	+4
19	+6	Amélioration de caractéristiques	6	+4
20	+6	Champion primitif	illimitées	+4

Rage

En combat, vous vous battez avec une férocité bestiale. Durant votre tour, vous pouvez entrer en rage en utilisant une action bonus. En rage, vous gagnez les bénéfices suivants si vous ne portez pas d'armure lourde :

- Vous avez un avantage aux jets de Force et aux jets de sauvegarde de Force.
- Quand vous effectuez une attaque au corps à corps avec une arme utilisant la Force, vous gagnez un bonus aux jets de dégâts qui dépend de votre niveau de barbare, comme indiqué dans la colonne Dégâts de la table ci-dessus.
- Vous avez la résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants.

Si vous êtes capable de lancer des sorts, vous ne pouvez les lancer ou vous concentrer sur eux pour toute la durée de la rage.

Votre rage dure 1 minute. Elle finit prématurément si vous devenez inconscient, ou si votre tour se termine et que vous n'avez ni attaqué une créature hostile, ni subi des dégâts, depuis votre précédent tour. Vous pouvez également mettre fin à votre rage durant votre tour par une action bonus. Vous récupérez les utilisations de rage dépensées après avoir terminé un repos long.

Défense sans armure

Tant que vous ne portez pas d'armure, votre classe d'armure est égale à 10 + votre modificateur de Dextérité + votre modificateur de Constitution. Vous pouvez utiliser un bouclier et continuer de profiter de cette capacité.

Attaque téméraire

À partir du niveau 2, vous pouvez mettre de côté votre défense pour attaquer avec toute la violence du désespoir. Lorsque vous effectuez la première attaque de votre tour, vous pouvez décider d'effectuer une Attaque téméraire. Vous obtenez ainsi un avantage aux jets d'attaque au corps à corps avec une arme utilisant la Force durant ce tour, mais les attaques effectuées contre vous ont également un avantage jusqu'à votre prochain tour.

Sens du danger

Au niveau 2, vous ressentez une sensation étrange lorsque les choses qui vous entourent ne sont pas comme elles devraient être, vous donnant un avantage lorsque vous tentez de vous extirper du danger. Vous avez un avantage aux jets de sauvegarde de Dextérité contre les effets que vous pouvez voir, comme les pièges ou les sorts. Pour bénéficier de cet effet vous ne devez pas être aveuglé, assourdi ou incapable d'agir.

Voie primitive

Au niveau 3, vous choisissez la voie par laquelle s'exprime votre rage. Choisissez la voie du berserker ou la voie du guerrier totem, chacune étant détaillée ci-dessous. Votre choix vous accorde des capacités aux niveaux 3, 6, 10 et 14.

Amélioration de caractéristiques

Au niveau 4, puis par la suite aux niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter une valeur de caractéristique de votre choix de +2, ou bien augmenter deux valeurs de caractéristique de votre choix de +1. Vous ne pouvez cependant pas augmenter une caractéristique au-delà de 20 par ce biais.

Attaque supplémentaire

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois, au lieu d'une seule, chaque fois que vous réalisez l'action Attaquer durant votre tour.

Déplacement rapide

Au niveau 5, votre vitesse augmente de 3 mètres tant que vous ne portez pas d'armure lourde.

Instinct sauvage

Au niveau 7, vos instincts sont si aiguisés que vous obtenez un avantage aux jets d'initiative. De plus, si vous êtes surpris au début du combat et que vous n'êtes pas incapable d'agir, vous pouvez jouer normalement durant votre premier tour, mais seulement si vous entrez en rage avant de faire quoique ce soit d'autre à ce tour.

Critique brutal

À partir du niveau 9, vous pouvez lancer un dé de dégâts de votre arme en plus lorsque vous déterminez les dégâts supplémentaires que vous infligez sur un coup critique réussi avec une attaque au corps à corps. Ce bonus aux dégâts passe à deux dés au niveau 13 et à trois dés au niveau 17.

Rage implacable

À partir du niveau 11, votre rage vous permet de continuer à combattre en dépit des graves blessures qui vous affectent. Si vous tombez à 0 point de vie pendant votre rage et que vous ne mourrez pas sur le coup, vous pouvez faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. Si vous le réussissez, vous retournez immédiatement à 1 point de vie. Chaque fois que vous utilisez cette capacité après la première, le DD augmente de 5. Quand vous terminez un repos court ou long le DD retombe à 10.

Rage ininterrompue

En atteignant le niveau 15, votre rage est si intense qu'elle ne s'arrête prématurément qu'à la condition que vous tombiez inconscient ou que vous choisissiez de l'arrêter.

Puissance indomptable

Au niveau 18, si le résultat d'un de vos jets de Force est inférieur à votre valeur de Force, vous pouvez utiliser votre valeur de Force à la place de votre résultat.

Champion primitif

Au niveau 20, vous êtes l'incarnation de la puissance du monde sauvage. Vos valeurs de Force et de Constitution augmentent de 4. Votre maximum dans ces valeurs de caractéristique est maintenant de 24.

➔ Voies primitives

La rage brûle dans le cœur de tous les barbares, tel un four qui les pousse vers la grandeur. Toutefois, les barbares n'attribuent pas tous cette rage à la même source. Pour certains, c'est un réservoir interne où la douleur, le chagrin et la colère se forgent en une fureur aussi dure que l'acier, alors que d'autres y voient une bénédiction spirituelle, le cadeau d'un animal totem.

➔ Voie du berserker

Pour bon nombre de barbares, la rage est le moyen d'atteindre un but, ce but étant la violence. La voie du berserker est une voie de fureur débridée, poisseuse de sang. En entrant en rage de berserker, vous êtes électrisé par le chaos de la bataille, faisant fi de votre sécurité et de votre bien-être.

Frénésie

Dès que vous choisissez cette voie au niveau 3, vous pouvez choisir de sombrer dans un état de frénésie au cours de votre rage. Si vous le faites, pour la durée de votre rage, vous pouvez effectuer une unique attaque au corps à corps avec une arme en utilisant une action bonus à chacun de vos tours après celui-ci. Lorsque votre rage se termine, vous subissez un niveau d'épuisement.

Rage inébranlable

À partir du niveau 6, vous ne pouvez pas être charmé ou effrayé tant que vous êtes en rage. Si vous êtes déjà charmé ou effrayé lorsque vous entrez en rage, l'effet est suspendu le temps de votre rage.

Présence intimidante

À partir du niveau 10, vous pouvez utiliser votre action pour effrayer quelqu'un avec votre présence effrayante. Pour ce faire, choisissez une créature que vous pouvez voir à 9 mètres maximum de vous. Si la créature peut vous voir ou vous entendre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse (DD égal à 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme) ou vous la effrayez jusqu'à la fin de votre prochain tour. Aux tours suivants, vous pouvez utiliser votre action pour augmenter d'un tour supplémentaire la durée de cet effet sur la créature effrayée. Cet effet se termine si la créature finit son tour hors de votre ligne de vue ou qu'elle se trouve à plus de 18 mètres de vous. Si la créature réussit son jet de sauvegarde, vous ne pouvez plus utiliser cette capacité contre elle durant 24 heures.

Représailles

À partir du niveau 14, lorsque vous subissez des dégâts d'une créature située à 1,50 mètre de vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour effectuer une attaque au corps à corps avec une arme contre cette créature.

➔ Voie du guerrier totem

La voie du guerrier totem est un parcours spirituel, étant donné que le barbare accepte un esprit animal comme guide, protecteur et source d'inspiration. En pleine bataille, votre esprit totem vous imprègne de pouvoirs surnaturels, distillant de l'essence magique dans votre rage. La plupart des tribus barbares utilise un animal totem comme signe d'appartenance à un clan particulier. Dans ce cas-là, il est rare pour un individu d'avoir plus d'un esprit-animal totem, bien qu'il existe des exceptions.

Quêteur spirituel

Une voie qui cherche à vous initier au monde naturel, vous affiliant aux bêtes, est faite pour vous. Au niveau 3, lorsque vous adoptez cette voie, vous obtenez la capacité de lancer les sorts *communication avec les animaux* et *sens animal*, mais seulement en tant que rituels.

Esprit totem

Au niveau 3, lorsque vous adoptez cette voie, vous choisissez un esprit totem et obtenez les avantages associés. Vous devez fabriquer ou obtenir un objet totem - une amulette ou un ornement similaire - constitué d'os, de poils, de griffes, de plumes ou de dents de votre animal totem. Si vous le souhaitez, vous pouvez également obtenir un attribut physique mineur qui rappelle votre esprit totem. Par exemple, si vous avez choisi l'ours comme esprit totem, vous pourriez être incroyablement poilu et avoir la peau épaisse, ou si votre totem est l'aigle, vos yeux pourraient virer au jaune. Votre animal totem devrait être un animal correspondant à l'un de ceux listés ci-dessous ou s'en approchant mais dont l'espèce est plus appropriée à votre pays d'origine (un vautour ou un faucon à la place d'un aigle par exemple).

Aigle. Lorsque vous êtes en rage et ne portez pas d'armure lourde, les autres créatures ont un désavantage lors des attaques d'opportunité qu'elles effectuent contre vous, et vous pouvez utiliser l'action **Foncer** en tant qu'action bonus lors de votre tour. L'esprit de l'aigle fait de vous un prédateur capable de circuler dans la mêlée avec aisance.

Loup. Lorsque vous êtes en rage, vos alliés ont un avantage aux jets d'attaque au corps à corps effectués contre toute créature située à 1,50 mètre de vous et qui vous sont hostiles. L'esprit du loup fait de vous le chef des chasseurs.

Ours. Lorsque vous êtes en rage, vous avez la résistance à tous les types de dégâts sauf aux dégâts psychiques. L'esprit de l'ours vous rend suffisamment coriace pour résister à n'importe quel châtiment.

Aspect de la bête

Au niveau 6, vous obtenez un bénéfice magique dépendant de l'animal totem de votre choix. Vous pouvez choisir le même animal que celui sélectionné au niveau 3 ou en prendre un différent.

Aigle. Vous gagnez la vision de l'aigle. Vous pouvez voir jusqu'à 1,5 kilomètre sans difficulté, capable de discerner même les plus fins détails comme si vous regardiez quelque chose à 30 m de vous. De plus, une faible luminosité n'impose pas un désavantage à vos jets de **Sagesse** (**Perception**).

Loup. Vous gagnez les sens de chasseur d'un loup. Vous pouvez pister les autres créatures lorsque vous voyagez à un rythme rapide et vous pouvez vous déplacer discrètement lorsque vous voyagez à un rythme normal (voir **Partir à l'aventure**).

Ours. Vous gagnez la puissance de l'ours. Votre capacité de charge (dont votre chargement maximal et votre capacité à soulever des objets) est doublée et vous obtenez un avantage aux jets de **Force** effectués pour pousser, soulever, tirer ou briser des objets.

Marcheur spirituel

Au niveau 10, vous pouvez lancer le sort *communion avec la nature*, mais seulement en tant que rituel. Lorsque vous le lancez, une version spirituelle de l'un des animaux que vous avez choisis avec **Esprit totem** ou **Aspect de la bête** apparaît et vous donne l'information que vous recherchez.

Lien totémique

Au niveau 14, vous obtenez un bénéfice magique correspondant à l'animal totem de votre choix. Vous pouvez choisir un animal que vous avez précédemment sélectionné ou en prendre un nouveau.

Aigle. Lorsque vous êtes en rage, vous obtenez une vitesse de vol égale à votre vitesse actuelle de déplacement à pied. Cette capacité fonctionne uniquement sur de courts déplacements ; vous tombez si vous terminez votre tour dans les airs et que rien d'autre ne vous maintient en hauteur.

Loup. Lorsque vous êtes en rage vous pouvez utiliser une action bonus lors de votre tour pour mettre à terre une créature de taille G ou inférieure que vous avez touchée lors d'une attaque au corps à corps avec une arme.

Ours. Lorsque vous êtes en rage, toute créature située à 1,50 mètre de vous, et qui vous est hostile, a un désavantage aux jets d'attaque effectué contre une cible autre que vous, ou tout personnage avec cette capacité. Un ennemi est immunisé à cet effet s'il ne peut pas vous voir ou vous entendre ou qu'il ne peut pas être effrayé.

↳ Voie de la magie sauvage

De nombreux endroits dans le multivers regorgent de beauté, d'émotions intenses et de magie effrénée. La Féerie, les plans supérieurs et d'autres royaumes de puissances surnaturelles irradient de telles forces et peuvent profondément influencer les gens. En tant que personnes dotées de profonds sentiments, les barbares sont particulièrement sensibles à ces influences sauvages, et certains sont même transformés par la magie. Ces barbares imprégnés de magie empruntent la voie de la magie sauvage. Les barbares elfes, tieffelins, aasimars et génasis, désireux de manifester la magie d'Outremonde de leurs ancêtres, suivent souvent cette voie.

Seus de la magie

Capacité de la voie de la magie sauvage de niveau 3

Par une action, vous pouvez ouvrir votre conscience à la présence de magie concentrée. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous connaissez l'emplacement de tout sort ou objet magique dans un rayon de 18 m autour de vous et qui n'est pas caché par un abri total. Lorsque vous sentez un sort, vous reconnaissez à quelle école de magie il appartient. Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise, et vous récupérez toutes les utilisations dépensées lorsque vous terminez un repos long.

Sursaut sauvage

Capacité de la voie de la magie sauvage de niveau 3

L'énergie magique qui coule en vous jaillit parfois. Lorsque vous entrez en rage, lancez 1d8 sur la table de Magie sauvage pour déterminer l'effet magique produit. Si l'effet requiert un jet de sauvegarde, le DD est égal à 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Constitution.

Magie sauvage

d8 Effet

1	Toute créature de votre choix que vous pouvez voir à 9 mètres ou moins de vous doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou subir 1d12 dégâts nécrotiques. Vous gagnez également des points de vie temporaires égaux à 1d12 plus votre niveau de barbare.
---	---

- 2 Vous vous téléportez dans un espace inoccupé que vous pouvez voir dans un rayon de 9 mètres. Jusqu'à la fin de votre rage, vous pouvez, par une action bonus, activer à nouveau cet effet à chacun de vos tours.
- 3 Un esprit intangible, ressemblant à un flumph ou à une pixie (selon votre choix), apparaît à 1,50 m d'une créature de votre choix que vous pouvez voir dans un rayon de 9 mètres autour de vous. À la fin de ce tour, l'esprit explose et toute créature à 1,50 mètre ou moins de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou subir 1d6 dégâts de force. Jusqu'à la fin de votre rage, vous pouvez, par une action bonus, activer à nouveau cet effet en invoquant un autre esprit à chacun de vos tours.
- 4 Un éclair de lumière jaillit de votre poitrine. Une autre créature de votre choix que vous pouvez voir 9 mètres ou moins de vous doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou subir 1d6 dégâts radiants et être aveuglée jusqu'au début de votre prochain tour. Jusqu'à la fin de votre rage, vous pouvez, par une action bonus, activer à nouveau cet effet à chacun de vos tours.
- 5 Chaque fois qu'une créature vous touche avec un jet d'attaque avant la fin de votre rage, cette créature subit 1d6 dégâts de force, la magie se déchaînant en représailles.
- 6 Vous êtes entouré de lumières protectrices multicolores. Vous gagnez un bonus de +1 à la CA, et vos alliés à 3 mètres ou moins de vous gagnent le même bonus.
- 7 Des fleurs et des plantes poussent temporairement autour de vous. Jusqu'à ce que votre rage se termine, le sol dans un rayon de 4,50 mètres autour de vous est un terrain difficile pour vos ennemis.
- 8 La magie imprègne une arme de votre choix que vous tenez. Jusqu'à ce que votre rage se termine, le type de dégâts de l'arme est de force, et elle acquiert les propriétés légère et lancer, avec une portée nominale de 6 mètres et une longue portée de 18 mètres. Si l'arme quitte votre main, elle réapparaît dans votre main à la fin du tour en cours.

Réserve de magie

Capacité de la voie de la magie sauvage de niveau 6

Vous pouvez exploiter votre magie sauvage pour vous renforcer ou renforcer un compagnon. Par une action, vous pouvez toucher une créature (y compris vous-même) et lui conférer l'un des avantages suivants de votre choix :

- Durant 10 minutes, la créature peut lancer un d3 à chaque fois qu'elle effectue un jet d'attaque ou un jet de caractéristique, et ajouter le nombre obtenu au d20.
- Lancez un d3. La créature regagne un emplacement de sort dépensé d'un niveau égal ou inférieur au nombre obtenu (au choix de la créature). Une fois qu'une créature a reçu cet avantage, elle ne peut plus en bénéficier avant d'avoir terminé un repos long.

Vous pouvez effectuer cette action un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise, et vous récupérez toutes les utilisations dépensées lorsque vous terminez un repos long.

Réaction instable

Capacité de la voie de la magie sauvage de niveau 10

Lorsque vous êtes en danger pendant votre rage, votre magie intérieure peut se déchaîner. Immédiatement après avoir subi des dégâts ou échoué à un jet de sauvegarde pendant que vous êtes en rage, vous pouvez utiliser votre réaction pour lancer un dé sur la table de Magie sauvage et l'effet obtenu se produit immédiatement. Cet effet remplace votre effet de Magie sauvage en cours.

Sursaut contrôlé

Capacité de la voie de la magie sauvage de niveau 14

Chaque fois que vous lancez un dé sur la table de Magie sauvage, vous pouvez lancer le dé deux fois et choisir lequel des deux effets se déclenche. Si vous lancez le même nombre sur les deux dés, vous pouvez ignorer le dé et choisir n'importe quel effet sur la table.