

Midnight : Classes D&D3.5

Barbare

(Manuel Des Joueurs - p. 24)

Le combat fait partie intégrante de la vie quotidienne dans le monde de Midnight, et dans ces temps où l'entraînement est rare et où les armes sont proscrites, la rage est souvent tout ce qu'il reste au combattant. Les barbares sont devenus de plus en plus courants parmi les peuples libres d'Eredane depuis le Troisième Âge, plus particulièrement chez les nains Kurguns qui puisent leur rage dans les destructions quotidiennes que l'Ombre leur inflige. Certains Erunsil, Danisil et nains des clans des montagnes renoncent aussi à leurs traditions martiales et choisissent la voie de ces guerriers brutaux et impitoyables. Autrefois, les Dorns s'enorgueillissaient également de posséder de nombreux barbares dans leurs rangs, mais nombre d'entre-eux sont tombés avant d'avoir atteint la fleur de l'âge. C'est surtout parmi les orques et les dworgs que l'on trouve le plus de barbares ; leur nature même et le milieu dans lequel ils évoluent les prédisposent à une telle carrière.

Dans un monde à l'agonie où la violence est quotidienne, ces combattants téméraires et sans pitié se taillent une place de choix au sein des sociétés moribondes qu'ils croisent. Ils sont tout à la fois le bras armé des forces de l'Ombre, ou leurs plus redoutables adversaires. Plus que dans tout autre univers, les barbares tirent leur rage de la souffrance et de la haine qui les entoure.

Aventure. Les barbares sont la plupart du temps des nomades, sans attaches et vivant au jour le jour. Certains sont des survivants ayant tout perdu dans l'anéantissement de leur communauté et écumant la région à la recherche de leurs ennemis. Ils peuvent s'engager aux côtés de réseaux d'insurgés ou de bandes de pillards pour canaliser leur haine et leur rage envers leurs ennemis communs ; ou poursuivre leurs objectifs seuls ou au sein de petits groupes, errants de ville en ville à la recherche d'un but, d'un ennemi ou d'une raison de vivre.

Profil. Les barbares sont d'excellents combattants instinctifs. Alors que l'efficacité des guerriers provient de leur entraînement rigoureux, celle des barbares découle de la rage et de la haine qui les anime. Quand la fureur du combat déferle en eux, ils deviennent plus forts et plus endurants ; cet état frénétique nécessite une telle dépense d'énergie que leurs assauts les laissent épuisés, les obligeant à vaincre rapidement sous peine de se trouver en difficulté. Leur habitude des contrées sauvages et de la marche leur permet de se déplacer au pas de course quasi continuellement, les rendant plus rapides que la moyenne.

Alignement. Les barbares ne sont jamais loyaux. Même s'ils peuvent se montrer honorables, voire altruistes, ils demeurent incontrôlables. Cette sauvagerie latente fait partie de leur héritage et constitue leur principale force, mais elle ne peut s'accommoder d'un alignement loyal. Les barbares chaotiques sont bien souvent libres, indépendants et impulsifs, mais ils peuvent aussi parfois se révéler particulièrement destructeurs et faire peu de cas de la vie d'autrui.

Antécédents. Les barbares viennent généralement de tribus installées dans des contrées sauvages éloignées de la civilisation, tels que les orques, ou vivent au sein de communautés isolées dans des régions peu occupées par l'Ombre, tel que les Montagnes des Kaladrunes. Le barbare est bien souvent un individu solitaire, ayant été chassé ou capturé par l'Ombre, ayant vu sa famille et ses amis mourir sous ses yeux, et vouant une haine farouche envers les sbires d'Izrador. Les barbares qui servent dans les rangs de l'Ombre sont les plus impitoyables guerriers qui soient, libérant leur rancœur et leur haine sur le champ de bataille et la focalisant sur leurs ennemis.

Race. Les barbares sont omniprésents parmi les orques et les dworgs. Ils sont aussi très répandus chez les Dorns et les nains Kurguns, que ce soit par tradition ou en raison des nombreuses exactions qu'ils ont subies au cours des derniers siècles dans leur lutte acharnée contre les légions d'Izrador.

Certains nains des clans des montagnes ou certains elfes – surtout Danisil ou Erunsil – désespérés embrassent cette carrière atypique au sein de leur communauté. Ce sont les plus acharnés de tous. Les barbares sont rares au sein des autres races, même si le désespoir et la douleur peuvent amener certains halfelins ou un elfelins à suivre cette voie particulièrement difficile pour eux.

Autres classes. Les barbares, habitués à la vie sauvage, suivent leur instinct naturel et s'associent bien souvent avec des maraudeurs. Ils se méfient des arcanistes et les craignent, car ils ne comprennent pas l'origine de leurs pouvoirs, bien qu'ils puissent se révéler utiles parfois. Ils respectent généralement les protecteurs qui ont fait de leurs corps des armes redoutables. Les barbares n'ont pas d'affinité particulière, ni antipathie envers les guerriers ou les roublards, du moment qu'ils ne s'immiscent pas dans leurs affaires.

Informations techniques :

Les informations suivantes s'appliquent aux barbares.

- **Caractéristiques.** La Force est primordiale pour le barbare en raison de son importance dans les combats ; de plus, certaines compétences essentielles reposent sur cette caractéristique. Une valeur de Constitution élevée lui permet de maintenir son état de rage plus longtemps (mais aussi de survivre plus longtemps en combat grâce aux points de vie gagnés de la sorte). La Dextérité est également utile, surtout si le barbare ne porte qu'une armure légère. Enfin, la Sagesse influe sur certaines compétences auxquelles il a accès.

- **Alignement.** Tout sauf Loyal.

- **Dés de vie.** d12.

- **Richesse de départ.** Équivalent de 3d4x10 points de valeur en équipements.

- **Compétences de classe.** Compétences du barbare (et la caractéristique dont chacune dépend): Artisanat (Int), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Saut (For), Survie (Sag).

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

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

Guerrier

(Manuel des Joueurs – p. 37)

Dans le monde de Midnight, les guerriers sont moins nombreux parmi les personnages qu'ils ne le sont dans d'autres univers. Plus que pour toute autre classe, les guerriers sont les maîtres de l'entraînement et des armes, deux choses très difficiles à obtenir en Eredane en ces temps sombres du Dernier Âge. Ce qui ne veut pas dire que les guerriers n'existent plus ; ils sont particulièrement courants chez les nains, qui se spécialisent dans la maîtrise des armes, chez les Dorns, qui s'entraînent dans le but de développer leur puissance pour causer le maximum de dégâts, et les Sarcosiens, qui sont de redoutables combattants à cheval. Cependant, nombre de combattants qui luttent contre l'Ombre ont compris que la discrétion est souvent une bien meilleure arme que la force brute, et qu'une langue habile peut réussir là où une lame habile ne le peut.

Aventure. Les guerriers sont des orfèvres du combat qui s'entraînent longuement et durement pour atteindre une parfaite maîtrise technique, que ce soit pour lutter contre l'Ombre ou la servir. Qu'ils défendent la veuve et l'orphelin (nombreux en Eredane) ou qu'ils les martyrisent, les guerriers sont les hommes de main des deux camps. Les elfes, les nains et les Sarcosiens forment d'excellents guerriers dans leurs domaines respectifs pour combattre les séides d'Izrador ; de nombreuses milices au service de sombres tyrans dans les districts occupés offrent également des places de choix à ces combattants qualifiés. L'excitation des combats demeure leur motivation première.

Profil. De toutes les classes de personnages, les guerriers sont les plus efficaces au combat. Ils connaissent le maniement de toutes les armes courantes et peuvent porter presque tous les types

d'armures disponibles ; ils développent en outre souvent des techniques particulières de combat qui leur sont propres pour parfaire leur style. Certains se spécialisent dans le maniement d'armes aussi exotiques que redoutables, tandis que d'autres développent de terribles bottes secrètes.

Alignement. Les guerriers peuvent être de n'importe quel alignement. Ceux qui sont d'alignement bons luttent souvent contre l'Ombre et les forces d'occupation avec acharnement, tandis que les plus malfaisants sont généralement de vraies brutes qui pillent et tuent sans vergogne. En ces temps de troubles, la loi et le chaos n'ont plus la même signification. Les garants de la « loi » sont la plupart du temps des miliciens zélés au service de seigneurs corrompus.

Antécédents. Pour devenir un guerrier, un personnage devra normalement avoir eu accès à une meilleure formation et de meilleures armes et armures que la plupart des autres classes ; cela signifie qu'il doit faire partie des peuples libres d'Eredane (les elfes ou les nains), ou être un ex-soldat (un humain ou un orque qui servait autrefois Izrador, mais qui a déserté pour rejoindre les insurgés), ou l'un des courageux résistants vivants libres dans les terres d'Eren. Les ressources nécessaires pour entraîner et équiper un guerrier sont très difficiles, voire impossibles, à trouver dans les régions sauvages ; les personnages qui embrassent une carrière martiale issus de telles origines se tournent bien souvent vers des carrières de barbares, de maraudeur ou de protecteur à la place. Bien sûr, les serviteurs de l'Ombre ne souffrent pas de ces contraintes...

Race. Les guerriers sont très courants parmi les clans nains des montagnes ou chez les cavaliers Sarcosiens. Ils sont aussi très nombreux chez les elfes, en particulier chez les Erunsil ou les Caransil. Les gnomes, dwarf et elfelins comprennent aussi quelques guerriers dans leurs rangs qui font généralement partie de la milice et des groupes de protection des communautés. En revanche, ils sont relativement rares chez les orques ou les dworgs, qui ne sont pas assez disciplinés pour suivre cette voie, et préfèrent se tourner vers la carrière de barbare.

Autres classes. Même s'ils sont efficaces sur le champ de bataille, les guerriers savent que le travail d'équipe et les tactiques de groupe sont les clefs de la victoire. Ils apprécient les capacités spécifiques des roublards ou des maraudeurs qui en font d'excellents éclaireurs, ainsi que la force de frappe des barbares – même si leur impulsivité et leur manque de discipline au combat peuvent se révéler parfois un handicap. Ils respectent généralement les arcanistes, mais sont conscients qu'ils constituent aussi une menace en raison de la traque acharnée des légats de l'Ombre. Ils considèrent les protecteurs avec scepticisme, mais respectent et admirent leurs techniques particulières de combat.

Informations techniques :

Les informations suivantes s'appliquent aux guerriers.

- **Caractéristiques.** La Force est une caractéristique importante pour le guerrier car elle influe sur les jets d'attaque et de dégâts. La Constitution est également très utile, car le guerrier, souvent en première ligne, a besoin de beaucoup de points de vie pour résister aux assauts. La Dextérité peut également lui servir s'il désire faire usage d'une arme à distance ou utiliser certains dons auxquels elle est étroitement associée, mais l'armure qu'il porte bien souvent risque de limiter les avantages qu'elle est censée lui procurer.
- **Alignement.** Au choix.
- **Dés de vie.** d10.
- **Richesse de départ.** Équivalent de 5d4x10 points de valeur en équipements.
- **Compétences de classe.** Compétences du guerrier (et la caractéristique dont chacune dépend): Artisanat (Int), Connaissances (Ombre) (Int), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Profession (Sag), Saut (For).

Points de compétence au niveau 1 : (4 + modificateur d'Int) x 4

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 4 + modificateur d'Int

Si les roublards sont courants dans les autres univers, ils sont une véritable plaie dans le monde de Midnight. Après tout, la majorité du continent vit sous l'occupation d'une force ennemie brutale qui récompense ceux qui fournissent des informations secrètes ou qui profitent de leurs camarades. De toutes les classes de personnage issues du *Manuel des Joueurs*, les roublards sont ceux qui ont connu le moins de bouleversements. Leur combinaison de discrétion et de capacités offensives aussi bien que défensives les rend très courants et adaptés à toutes les races et toutes les cultures, qu'ils se nomment eux-mêmes espions, combattants, assassins ou opportunistes.

La classe de roublard englobe un panel d'activités variées, allant du voleur sournois ou de l'escroc bonimenteur à l'éclaireur, l'espion ou l'agent infiltré au sein des forces ennemies, voire même l'assassin ou le gros bras. Ce sont des touche-à-tout, polyvalents et pleins de ressources. La discrétion est généralement une seconde nature chez eux.

Aventure. Dans le monde d'Eredane, les roublards sont des survivants. Ils ont appris à vivre sous le joug de l'Ombre, et à s'en accommoder parfois. Certains font mine de collaborer avec les troupes d'occupation tout en menant discrètement des opérations d'infiltration ou des sabotages, tandis que d'autres repèrent les mouvements ennemis pour mieux planifier les embuscades pour le compte des insurgés ou des orques. D'autres enfin se satisfont de leur condition et vivent au jour le jour de rapines, collaborant avec l'un ou l'autre camp à l'occasion selon leurs besoins et les circonstances.

Profil. Les roublards ont des talents extrêmement variés du fait de leur grande polyvalence. Même s'ils s'avèrent plus faibles que la majorité des autres classes au combat, leur ruse et leur parfaite connaissance des points faibles de leurs adversaires leur permettent de placer de terribles attaques sournoises qui peuvent terrasser même le plus puissant des guerriers. Ils développent un véritable sixième sens qui leur permet de sentir le danger, et de réagir en conséquence. Furtivité et agilité sont les maîtres-mots de ces redoutables félins.

Alignement. Les roublards peuvent être de n'importe quel alignement. Ce sont généralement des opportunistes qui n'ont pas (ou peu) d'idéaux. Ils ont appris à survivre par leurs propres moyens, et ne reconnaissent souvent aucune autorité, sinon celle qui les arrange. De ce fait, ils sont plus souvent chaotiques que loyaux, mais leur grande diversité fait que l'on peut en trouver de n'importe quel alignement.

Antécédents. La vie est dure en ces temps sombres, et seuls les plus débrouillards ou les plus fourbes peuvent s'en sortir, à défaut d'être forts. Dans les villes occupées de l'Eren, cet adage est on ne peut plus vrai ; les roublards de ces villes sont des survivants, chapardant et vivotant par leurs propres moyens, ayant acquis leur savoir sur le « tas » ou sous la férule d'un mentor. Dans les contrées libres ou isolées d'Eredane, les roublards sont généralement des espions ou des éclaireurs ayant appris très tôt à se cacher des légions orques qui sillonnent la région, pour mieux les observer et repérer leurs mouvements.

Race. Du fait de l'occupation de la majeure partie de l'Eren, les roublards sont très présents chez les humains, Sarcosiens et Ereniens en tête. Halfelins, elfes et elfelins ont toutes les qualités requises pour cette activité, et font d'excellents éclaireurs ou espions. Bien que moins fréquents, les roublards nains, gnomes ou dwarrows sont néanmoins renommés pour l'aisance avec laquelle ils désamorcent ou posent les pièges. Les orques et les dworgs quant à eux ont plutôt tendance à se tourner vers des carrières de pillards ou d'assassins qui leur permettent de tirer avantage de leur impressionnante musculature.

Autres classes. Les roublards sont bien souvent des individualistes forcenés qui préfèrent garder profil bas et ne pas attirer l'attention – en particulier celle des sbires d'Izrador. Aussi ils fuient bien souvent la compagnie peu discrète des guerriers et autres arcanistes – sans compter le danger potentiel que leur seule présence représente, en raison de la prohibition qui touche la magie ou les armes. Ils se

méfient également des grands idéaux des protecteurs ou de certains maraudeurs, incompatibles avec leur conception de la survie. Les principes sont l'apanage des victimes ; les survivants ne peuvent se permettre d'en avoir.

Informations techniques :

Les informations suivantes s'appliquent aux roublards.

- **Caractéristiques.** La Dextérité est primordiale pour le roublard pour l'utilisation de compétences, de capacités mais aussi en raison de son armure souvent légère. La Sagesse et l'Intelligence sont également cruciales pour de nombreuses compétences ; une valeur élevée d'Intelligence a en outre l'avantage d'offrir plus de points de compétence qui permettront au roublard de diversifier ses talents.
- **Alignement.** Au choix.
- **Dés de vie.** d6.
- **Richesse de départ.** Équivalent de 2d4x10 points de valeur en équipements.
- **Compétences de classe.** Compétences du roublard (et la caractéristique dont chacune dépend): Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Connaissances (Ombre) (Int), Contrefaçon (Int), Crochetage (Dex), Décryptage (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Estimation (Int), Évasion (Dex), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha), Saut (For), Utilisation d'objets magiques (Cha).

Points de compétence au niveau 1 : (8 + modificateur d'Int) x 4

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 8 + modificateur d'Int

Les autres classes de personnage disponibles dans Midnight :

Dans ce monde meurtri et abandonné des dieux, certaines classes de personnage n'ont plus lieu d'être. Ainsi, si les barbares, guerriers et roublards restent pratiquement inchangés, toutes les autres classes de personnage décrites dans le Manuel des Joueurs sont supprimées, parfois remplacées par des versions alternatives adaptées à l'univers. Les autres classes de personnage accessibles dans MIDNIGHT sont :

- **L'Arcaniste**
- **Le Maraudeur**
- **Le Protecteur**

Consultez le livre de base de MIDNIGHT pour les détails concernant celles-ci.

