

# BARBARE

Libre du confort et des contraintes de la civilisation, les barbares survivent en des terres où les personnes civilisées ne vivent que sous la protection de murailles épaisses. La plupart des barbares faerûniens sont humains ou demi-orques. Ils viennent des régions comme les Terres Gelées, le Nord, la Rashéménie, mais aussi de diverses tribus des Contrées du Mitan Occidentales. Tous sont des combattants courageux et téméraires.



## Compétences et Attributs

**Conditions requises :** For 12, Dex 9, Con 12.

**Compétences :** selon le type

- BARBARE DES COLLINES

Acrobatie (Dex), Artisanat (In), Connaissances (nature) (Int), Dressage (Cha), Equitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Perception (Sag), Survie (Sag)

- BARBARE DU DESERT

Acrobatie (Dex), Artisanat [Cordonnerie ou Maroquinerie ou Tatouage] (Int), Connaissances (nature) (Int), Dressage (Cha), Equitation (Dex), Escalade (For), Furtivité (Dex), Intimidation (Cha), Perception (Sag), Survie (Sag)

- BARBARE DES FORETS

Acrobaties (Dex), Artisanat [Cordonnerie ou Maroquinerie ou Menuiserie] (Int), Connaissances (nature) (Int), Désamorçage/sabotage (Int), Equitation (Dex), Escalade (For), Evasion (Dex), Furtivité (Dex), Perception (Sag), Survie (Sag)

- BARBARES DES ILES

Acrobatie (Dex), Artisanat [Construction de bateaux] (Int), Connaissances [Navigation] (Int), Connaissances [Géographie] (Int), Perception (Sag), Escalade (For), Intimidation (Cha), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Profession (Sag), Survie (Sag)

**Dés de combativité:** D12

**Points de Compétence :** 4 + modificateur d'INT [+1 pour les humains]

**Richesse de départ:** 4d4 x 10 po.

## Aptitudes de classe

### Niveau 1

**Maniement des armes :** armes courantes et de guerre.

**Port d'armure :** armures légères et armures intermédiaires. Maniement du bouclier. Interdiction des armures lourdes.

**Déplacement accéléré (Ext) :** vitesse de déplacement de base +3 m, si le barbare ne porte pas une charge lourde, ou une armure lourde.

**Armure naturelle accrue (Ext) :** les conditions de vie difficiles du barbare et sa physiologie l'ont rendu plus endurant que les faibles guerriers du monde « civilisé ». Il obtient un bonus d'armure naturelle de +1.

**Magie limitée :** de par sa culture, le barbare est réfractaire à la magie (comme l'illustre son pouvoir de Volonté Indomptable). Il n'utilisera pas d'objets qui requièrent un mot-clef ou de la concentration pour les utiliser. Il peut utiliser les potions, les vêtements et les armes magiques.

**Rage guerrière (Ext) :** un barbare peut entrer dans une frénésie guerrière qui augmente son efficacité au combat. Pour utiliser cette capacité, il doit utiliser une action complexe durant lequel il ne fait rien d'autre qu'alimenter sa rage en insultant l'adversaire, en grognant, etc. Au terme de l'action, le barbare plonge dans une rage destructrice qui dure, au maximum, (4 + bonus de Constitution) rounds. S'il s'abstient de combattre en mêlée pendant deux rounds consécutifs, soit par choix, soit par circonstance, il perd sa rage ; il peut continuer à combattre normalement. Il peut aussi mettre un terme à sa rage à tout moment.

Un barbare enragée acquiert *les bénéfices suivants*, qui persistent jusqu'à la fin de sa rage :

- ✓ Il gagne un bonus de +2 sur ses jets d'attaque et de dégâts.
- ✓ Il gagne un bonus de +2 sur sa classe d'armure.
- ✓ Il gagne une réduction aux dommages de 1.
- ✓ Il gagne un bonus de +2 sur ses jets de volonté joués pour résister aux sorts de l'école des enchantements.

Un barbare enragée encore les *pénalités suivantes* :

- ✓ Il doit choisir un adversaire comme cible principale. Dès que le combat commence, il ne peut changer d'adversaire jusqu'à ce que sa cible soit tuée ou en fuite. S'il change d'adversaire, il perd automatiquement sa rage.
- ✓ Quand la rage s'éteint, le barbare doit jouer un jet de Vigueur DD15 + nombre de rounds de rage. Si le jet est réussi, il ne souffre d'aucune conséquence. Dans le cas contraire, il subit les pénalités suivantes jusqu'à ce qu'il se repose pendant une heure pleine : - 2 aux jets d'attaque et de dégâts, déplacement réduit de moitié.

**Rage involontaire (Ext) :** certains événements peuvent faire que le barbare se mette en colère et devienne involontairement enragé. Les événements caractéristiques sont :

- ✓ Le barbare est insulté ou offensé.
- ✓ Un ami ou un animal adoré meurt subitement.
- ✓ Le barbare entend les nouvelles d'une victoire d'un ennemi, d'une trahison d'un allié ou de l'infidélité d'une épouse.
- ✓ Une pièce d'équipement important est perdue, volée, égarée ou endommagée.

Quand le MD décide qu'un événement déclencheur s'est produit, le barbare serre les poings, grogne, serre les dents, prévenant de cette façon de l'imminence d'une crise. La crise éclate au bout de 1d4 rounds. Au terme de ce délai, il joue un jet de Volonté DD15. S'il réussit, il se maîtrise et refoule ses sentiments. S'il échoue, il s'emporte, acquérant tous les bénéfices associés à la rage. A la différence de la rage volontaire, une rage involontaire ne s'achèvera jamais prématurément. Le ravageur dirige sa rage sur quiconque l'a insulté, lui a annoncé des mauvaises nouvelles... Il attaque impitoyablement. S'il tue sa victime, il projette sa rage sur la cible la plus proche qu'il s'agisse d'un ami ou pas. Au terme de cette rage, il doit jouer un jet de fatigue.

**Limitation linguistique :** un barbare ne peut pas connaître plus d'un langage en plus de sa langue natale.



## Niveau 2

**Volonté indomptable (Ext)** : le barbare obtient un bonus de +2 sur ses jets de volonté joués pour résister aux sorts de l'école des enchantements. Ce bonus se cumule avec les autres modificateurs.

## Niveau 4

**Esquive instinctive (Ext)** : le barbare conserve son bonus de Dextérité à la CA (sauf s'il est immobilisé) même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible.

## Niveau 6

**Esquive instinctive supérieure (Ext)** : le barbare ne peut plus être pris en tenaille, les roublards ne peuvent plus lui porter d'attaque sournoise à moins d'avoir 4 niveaux de roublard de plus que le personnage n'a de niveau de barbare.

**Armure naturelle accrue (Ext)** : le bonus d'armure naturelle du barbare passe +2.

## Niveau 8

**Charge en puissance (Ext)** : quand le barbare effectue une charge et que son attaque au corps à corps atteint sa cible, il inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires.

## Niveau 10

**Bond (Ext)** : les barbares sont réputés pour leurs exploits physiques. Une fois par jour, le barbare peut sauter dans le cadre d'une charge visant un adversaire. S'il parcourt une distance horizontale d'au moins 3 mètres de saut et que son bond l'amène dans une case qui lui permet de contrôler l'espace de sa cible, il peut porter une attaque à outrance.

## Niveau 12

**Armure naturelle accrue (Ext)** : le bonus d'armure naturelle du barbare passe +3.

## Niveau 14

**Charge impétueuse (Ext)** : les dégâts supplémentaires, infligés par le barbare lors d'une charge en puissance, sont désormais de 1d10 points de dégâts.

## Niveau 16

**Guérison accélérée** : Dès que son tour de jeu arrive et avant d'agir, le barbare récupère 1d3 points de combativité. Contrairement à la régénération, la guérison accélérée ne fait pas repousser les membres tranchés ou perdus, pas plus qu'elle ne permet de les ressouder.

## Niveau 18

**Armure naturelle accrue (Ext)** : le bonus d'armure naturelle du barbare passe +4.

## Niveau 20

**Armure naturelle accrue (Ext)** : le bonus d'armure naturelle du barbare passe +5.

## Table de progression

Niv.	Bonus Attaque	Sauvegarde Réf Vig Vol	Spécial
1	+1	+0 +2 +0	Déplacement accéléré, Armure naturelle accrue (+1), Furie guerrière, Rage involontaire
2	+2	+0 +3 +0	Volonté indomptable
3	+3	+1 +3 +1	
4	+4	+1 +4 +1	Esquive instinctive
5	+5	+1 +4 +1	
6	+6 / +1	+2 +5 +2	Esquive instinctive supérieure Armure naturelle accrue (+2)
7	+7 / +2	+2 +5 +2	
8	+8 / +3	+2 +6 +2	Charge en puissance
9	+9 / +4	+3 +6 +3	
10	+10 / +5	+3 +7 +3	Bond
11	+11 / +6 / +1	+3 +7 +3	
12	+12 / +7 / +2	+4 +8 +4	Armure naturelle accrue (+3)
13	+13 / +8 / +3	+4 +8 +4	
14	+14 / +9 / +4	+4 +9 +4	Charge impétueuse
15	+15 / +10 / +5	+5 +9 +5	
16	+16 / +11 / +6 / +1	+5 +10 +5	Guérison accélérée (1)
17	+17 / +12 / +7 / +2	+5 +10 +5	
18	+18 / +13 / +8 / +3	+6 +11 +6	Armure naturelle accrue (+4)
19	+19 / +14 / +9 / +4	+6 +11 +6	
20	+20 / +15 / +10 / +5	+6 +12 +6	Armure naturelle accrue (+5)

