

Barbare

P

our un barbare, la civilisation est le repaire du faible et la loi une mauvaise excuse pour ne pas se salir les mains. Le barbare ne s'encombre pas de conventions sociales ou de lois, il ne reconnaît d'autorité que celle de la force, et de loyauté que celle qu'il voue à son clan et, parfois, à ses compagnons de route.

☒ Le feu intérieur

Les barbares sont animés par un feu intérieur qui leur permet d'entrer dans une transe de bataille au moment du combat. Dans cet état d'exaltation et de fureur, ils sont capables d'accomplir des prouesses, d'encaisser sans sourciller des blessures qui feraient s'évanouir n'importe qui d'autre et de faire fi des manipulations magiques de l'esprit. Mais cette faculté a un prix : quand il entre dans cet état de rage, le barbare n'existe plus que pour le combat, son esprit se vide et il arrive qu'il perde le contrôle de ses actions et se livre à des déchaînements de violence qui peuvent le mettre en danger, lui ou ses alliés. De plus, la rage du barbare est extrêmement éprouvante et le laisse épuisé et diminué après qu'il s'y est abandonné.

☒ Recruter les berserkers

Nombre de sectes et d'organisations se sont intéressées aux barbares dans l'espoir de mettre leur rage destructrice à profit. Ils ont dû se rendre à l'évidence qu'utiliser des barbares comme agents asservis était pratiquement impossible. En général, ils ne suivent les ordres que s'ils leur conviennent et désertent presque toujours lorsqu'ils commencent à s'ennuyer ou à avoir l'impression d'être manipulés, sans parler des risques de vengeance contre leurs anciens maîtres. Certains guerriers et assassins sont donc formés à la pratique de la transe de bataille, souvent grâce à des méthodes d'endoctrinement et à l'usage de drogues hypnotiques, mais si ces combattants sont capables des mêmes prouesses au combat, ils ne sont pas reconnus comme de véritables barbares : il leur manque le feu intérieur et la liberté d'esprit des authentiques berserkers.

☒ Une perception ambivalente

Bien que les tribus primitives respectent les barbares et considèrent leur voie comme une communion avec leurs instincts primaires, tous ne proviennent pas de telles tribus et la plupart sont exclus, à cause de leur nature brutale, mal adaptée à la vie en société. Il peut s'agir d'individus au tempérament explosif et prompts à la bagarre, de meurtriers guidés par leurs plus bas instincts ou de personnes torturées qui n'arrivent à se libérer de leurs frustrations qu'en se laissant emporter par la fureur. Imaginer que sans avoir été élevé parmi les sauvages on puisse se complaire dans de telles orgies de violence effraie et décontenance les gens civilisés. Les barbares le savent et ils jouent de cette aura de danger et de fureur qu'ils exsudent pour éviter une quantité d'embarras : on les craint, mais on les laisse aussi en paix. Les citoyens honnêtes et sains d'esprit se tiennent à distance et les bandits comme les forces de l'ordre y réfléchissent à deux fois avant de s'en prendre à eux. Cette réputation de sauvagerie plaît à beaucoup de barbares qui y voient une assurance contre les gêneurs et une source perpétuelle d'amusement aux frais des bourgeois.

☒ Instinct de combat

Rares sont les barbares qui ont reçu un entraînement formel au combat, mais on aurait tort de méjuger leur habileté pour autant. Ce qui leur fait défaut en technique et en discipline, ils le compensent par leur brutalité et leurs instincts surhumains. Ce sont des survivants adaptés aux environnements rigoureux et aux combats sans merci. Cette existence rude en fait des personnages toujours sur le qui-vive, extrêmement vifs et athlétiques, détenteurs d'une sagesse primaire et brutale, acquise par l'expérience d'une vie qui n'est qu'un long combat.



« Je mourrai comme je suis née ! Couverte de sang et hurlant à pleins poumons ! »

Citation attribuée à Izold, aussi connue sous le surnom « Tueuse de trolls », l'une des plus fameuses berserkers du monde d'Eana. Izold parcourt le monde, suivant son instinct et une quête connue d'elle seule.

APTITUDES DE CLASSE

Tous les barbares acquièrent les aptitudes de classe suivantes :

Niveau 1

Points de vie

Dés de vie : 1d12 par niveau de barbare

Points de vie au niveau 1 : 12 + votre modificateur de Constitution

Gain de points de vie à partir du niveau 2 : 1d12 (ou 7) + votre modificateur de Constitution à chaque niveau

Maîtrises

Armures : armures légères, armures intermédiaires, boucliers

Armes : armes courantes, armes de guerre

Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Force, Constitution

Compétences : deux au choix entre Athlétisme, Dressage, Intimidation, Intuition, Perception et Survie

Équipement

Vous débutez avec l'équipement suivant, en plus de tout matériel conféré par votre historique :

- Ⓐ (a) une grande hache ou (b) une arme de guerre de corps à corps au choix
- Ⓑ (a) deux hachettes ou (b) une arme courante au choix
- Ⓒ (a) quatre javelines ou (b) une sarbacane et 10 fléchettes ou (c) un arc court et un carquois de 20 flèches
- Ⓓ Un sac d'aventurier

Le barbare

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Rages	Dégâts de rage
1	+2	Rage, Défense sans armure	2	+2
2	+2	Attaque débridée, Sens du danger	2	+2
3	+2	Voie primale	3	+2
4	+2	Augmentation de caractéristique	3	+2
5	+3	Attaque supplémentaire, Déplacement accéléré	3	+2
6	+3	Aptitude de voie	4	+2
7	+3	Instinct fauve	4	+2
8	+3	Augmentation de caractéristique	4	+2
9	+4	Brutalité critique (1 dé)	4	+3
10	+4	Aptitude de voie	4	+3
11	+4	Rage acharnée	4	+3
12	+4	Augmentation de caractéristique	5	+3
13	+5	Brutalité critique (2 dés)	5	+3
14	+5	Aptitude de voie	5	+3
15	+5	Rage persistante	5	+3
16	+5	Augmentation de caractéristique	5	+4
17	+6	Brutalité critique (3 dés)	6	+4
18	+6	Puissance implacable	6	+4
19	+6	Augmentation de caractéristique	6	+4
20	+6	Champion primal	Illimitées	+4

❖ Rage

Vous faites preuve au combat d'une férocité débridée. À votre tour de jeu, vous pouvez entrer en rage au prix d'une action bonus.

Tant que vous êtes en rage, vous bénéficiez de ce qui suit, à condition de ne pas porter d'armure lourde :

- ❖ Vous disposez d'un avantage aux tests de Force et aux jets de sauvegarde de Force.
- ❖ Lorsque vous effectuez une attaque d'arme de corps à corps en recourant à la Force, vous bénéficiez au jet de dégâts correspondant d'un bonus qui augmente avec votre niveau de barbare, comme le montre la colonne Dégâts de rage de la table **Le barbare**.
- ❖ Vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants.

Si vous avez la faculté de lancer des sorts, cela vous est impossible lorsque vous êtes en rage, de même que vous concentrer sur un sort lancé avant la rage.

Votre rage persiste pendant 1 minute. Elle prend également fin si vous perdez connaissance ou si votre tour de jeu se termine sans que vous ayez attaqué de créature hostile ni pris le moindre point de dégâts depuis votre tour de jeu précédent. Vous pouvez aussi mettre volontairement un terme à votre rage à votre tour de jeu, au prix d'une action bonus.

Une fois que vous êtes entré en rage un nombre de fois égal à ce qui apparaît dans la colonne Rages de la table **Le barbare** à la ligne de votre niveau, il vous faut terminer un repos long avant de pouvoir de nouveau entrer en rage.

❖ Défense sans armure

Tant que vous ne portez aucune armure, votre classe d'armure est égale à 10 + votre modificateur de Dextérité + votre modificateur de Constitution. Vous ne perdez pas ce bénéfice lorsque vous utilisez un bouclier.

❖ Attaque débridée

À partir du niveau 2, vous pouvez vous lancer dans la bataille sans la moindre retenue, au détriment de votre défense. Lorsque vous effectuez la première attaque de votre tour de jeu, vous pouvez décider de recourir à cette aptitude. Ce faisant, vous bénéficiez pour ce tour de jeu d'un avantage à tous les jets d'attaque d'arme de corps à corps basés sur la Force, mais tous les jets d'attaque vous ciblant bénéficient en retour d'un avantage jusqu'à votre tour de jeu suivant.

❖ Sens du danger

À partir du niveau 2, vous êtes capable de ressentir les moindres anomalies de l'environnement, ce qui vous permet d'anticiper le danger.

Vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde de Dextérité contre les effets que vous voyez, tels que les pièges et les sorts. Les effets de cette aptitude ne s'appliquent pas quand vous êtes aveuglé, assourdi ou neutralisé.

❖ Voie primale

Au niveau 3, vous sélectionnez la voie qui va façonner votre rage. Vous avez le choix entre la voie du berserker et la voie du tueur de mages, toutes deux détaillées à la fin de la description de la classe. Ce choix vous octroie des aptitudes au niveau 3, puis aux niveaux 6, 10 et 14.

❖ Augmentation de caractéristique

Lorsque vous atteignez le niveau 4, puis les niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter de 2 la valeur de caractéristique de votre choix ou augmenter de 1 deux valeurs de caractéristique de votre choix. Conformément à la règle habituelle, vous ne pouvez pas dépasser une valeur de 20 par le biais de cette aptitude.

❖ Attaque supplémentaire

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois et non plus seulement une lorsque vous entrez l'action **Attaquer** à votre tour de jeu.

❖ Déplacement accéléré

À partir du niveau 5, votre vitesse de déplacement augmente de 3 m tant que vous ne portez pas d'armure lourde.

❖ Instinct sauvage

Quand vous atteignez le niveau 7, votre instinct sauvage est tel que vous bénéficiez d'un avantage aux jets d'initiative.

En outre, si vous êtes surpris au début d'un combat et n'êtes pas neutralisé, vous pouvez agir normalement à votre tour de jeu, à condition d'entrer en rage avant d'entreprendre quoi que ce soit d'autre.

❖ Brutalité critique

À partir du niveau 9, vous pouvez lancer un dé de dégâts d'arme supplémentaire lorsque vous déterminez les dégâts supplémentaires entraînés par un coup critique d'une attaque de corps à corps.

Cette augmentation passe à deux dés supplémentaires au niveau 13, puis à trois dés supplémentaires au niveau 17.

❖ Rage acharnée

À partir du niveau 11, la rage vous permet de rester debout malgré les pires blessures. Si vous tombez à 0 point de vie alors que vous êtes en rage et que vous n'êtes pas tué sur le coup, vous pouvez tenter un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. En cas de réussite, vous conservez en fait 1 point de vie.

Chaque fois que vous réutilisez cette aptitude, le DD augmente de 5. Il vous suffit de terminer un repos court ou long pour réinitialiser le DD à 10.

❖ Rage persistante

À partir du niveau 15, votre rage est si intense qu'elle ne se termine avant la minute que dans deux cas de figure uniquement : si vous tombez inconscient ou si vous choisissez d'y mettre un terme.

❖ Puissance implacable

À partir du niveau 18, chaque fois que le total de l'un de vos tests de Force est inférieur à votre valeur de Force, vous pouvez substituer celle-ci au résultat total du jet.

❖ Champion primal

Arrivé au niveau 20, vous incarnez toute la puissance de la nature sauvage. Vos valeurs de Force et de Constitution augmentent de 4, les valeurs maximales pour ces caractéristiques passant désormais à 24.

« Histoires de barbares... »

Une grande femme aux cheveux vermillon et aux yeux injectés de sang charge à travers une horde de squelettes, l'écume aux lèvres. Elle saigne de dizaines de blessures et sa vision est réduite à un tunnel, son regard braqué sur le nécromancien de l'autre côté du hall. En quelques secondes, elle couvre la distance qui les sépare et se jette sur lui. Avant qu'il ait pu terminer son incantation, elle le plaque au sol et lui brise une main en l'écrasant dans son poing. Alors qu'il se débat en hurlant, elle le mord à la gorge, à pleines dents. Le mage s'immobilise après quelques instants de convulsions paniquées et les squelettes tombent en morceaux. La Tueuse de trolls recrache un gros morceau de chair, le sang lui bat aux tempes, sa vue se trouble puis elle s'écroule, un sourire béat figé sur son visage barbouillé de sang.



Dans une taverne, un groupe d'étudiants elfes ivres envahit la table d'un demi-orc solitaire qui boit en silence. « Pousse-toi, mulet ! » l'apostrophe un des étudiants. Le colosse finit sa boisson d'un trait et se lève en renversant la table dans un grand fracas. Il se penche en avant pour regarder l'elfe dans les yeux. Toute la salle retient son souffle. « J'ai fini mon verre. Je vous laisse ma table », grogne-t-il, ses yeux luisant d'une haine à peine contenue. « Et commande-toi aussi une nouvelle culotte », vocifère le merosi en tournant les talons alors que son interlocuteur baisse les yeux sur la tache sombre qui s'épanouit à l'avant de ses braies de lin blanc.



Solidement campé sur ses jambes, un drakéide aux écailles vertes et aux parures tribales de plumes noires et blanches fait face à un cavalier qui fonce vers lui au triple galop, lance d'arçon baissée. Une fraction de seconde avant que le fer ne le transperce, il saisit à deux mains la hampe de l'arme et, d'une torsion sèche, désarçonne l'attaquant avec sa propre lance, le catapultant quelques mètres sur le côté. Puis il se tourne vers le deuxième cavalier qui le charge par la droite et, grognant sous l'effort, projette la lance d'arçon comme s'il s'agissait d'une javeline, empalant d'un seul coup la monture et le cavalier.



Voies primales

Les barbares expriment leur rage de manière différente selon la voie qu'ils empruntent. Ils peuvent devenir berserkers ou tueurs de mages.

Voie du berserker

Pour certains barbares, la rage n'est qu'un moyen d'arriver à ses fins, c'est-à-dire de perpétrer une violence effrénée. La voie du berserker consiste à se plonger dans la plus déchaînée des fureurs sanglantes. Chaque fois que vous entrez dans la rage du berserker, vous jubilez dans le chaos de la bataille sans le moindre égard pour votre intégrité physique et mentale.

Frénésie

Dès que vous choisissez cette voie au niveau 3, vous pouvez intensifier l'ardeur de vos rages. Ce faisant, jusqu'à la fin de votre rage, vous pouvez effectuer une attaque d'arme de corps à corps au prix d'une action bonus à chacun de vos tours de jeu suivant celui de l'entrée en rage. Une fois la rage terminée, vous subissez alors un niveau de **fatigue**.

Rage aveugle

À partir du niveau 6, vous ne pouvez pas être charmé ni effrayé lorsque vous êtes en rage. Si vous êtes déjà charmé ou effrayé au moment d'entrer en rage, l'état préjudiciable en question est interrompu jusqu'à la fin de la rage.

Présence intimidante

À partir du niveau 10, vous pouvez consacrer votre action à effrayer une personne grâce à cette aptitude. Ce faisant, vous choisissez une créature que vous voyez dans un rayon de 9 m de vous. Si celle-ci vous voit ou vous entend, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse (DD égal à 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme) sous peine de se retrouver **effrayée** par vous jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. À chaque tour après cela, vous pouvez au prix de votre action prolonger ces effets jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Les effets prennent fin si la créature termine son tour de jeu à plus de 18 m de vous ou sans être en mesure de vous voir. Si la créature réussit son jet de sauvegarde, vous ne pouvez plus utiliser cette aptitude contre elle pendant 24 heures.

Représailles

À partir du niveau 14, lorsque vous subissez des dégâts de la part d'une créature située dans un rayon de 1,50 m de vous, vous pouvez aussitôt effectuer une attaque d'arme de corps à corps contre elle, au prix de votre réaction.

Les visages des berserkers

D'après les érudits de la Cité Franche, le terme berserker proviendrait d'un mot nordique désignant l'ours, animal craint pour sa puissance et son endurance. Les jeunes des tribus du Septentrion sont encouragés à tuer un animal fauve – seul – pour prouver leur valeur et entrer dans l'âge adulte. Les barbares suivant cette voie sont néanmoins présents dans de très nombreuses civilisations d'Eana :

• **Cavalerie de choc kaani.** Redoutables archers et cavaliers émérites, les kaanis comptent parmi leurs rangs des berserkers qui tirent, fondent sur l'ennemi, l'écrasent et l'achèvent à pied au besoin.

• **Élite pied-sûr.** Les halfelins pieds-sûrs évoluent dans la forêt équatoriale de Bandiko-Mibu. Discrèts, armés de sarbacanes aux dards souvent empoisonnés, ils attaquent par surprise, mais ne dédaignent pas ensuite de venir au contact, fracasser les crânes à coup de massue !

• **Opprimés révoltés.** Certains malheureux, poussés par le désespoir, la misère et les humiliations, nourrissent en leur cœur une telle colère qu'ils finissent par découvrir les pouvoirs de la rage presque par accident. Ainsi, il arrive qu'une prostituée habituellement docile ou un serviteur réputé impassible se retrouvent impliqués dans des faits divers sanglants. Opprimés une fois de trop, ils sont entrés dans une colère noire, frappant, ravageant et détruisant tout sur leur passage. Quand ils reviennent à eux, ils sont les premiers surpris.

Voie du tueur de mages

Chez certaines tribus superstitieuses, les mages et leur magie noire sont considérés comme des aberrations de la nature, responsables de la corruption du monde et de l'apparition des monstres et des maladies. La rage de ces barbares se déverse naturellement contre les pratiquants de la magie et leurs sbires, surtout ceux du camp adverse. Les barbares estiment que ceux qui sont touchés par l'Éveil risquent d'être possédés par des entités maléfiques. Ils doivent donc être tués au moindre soupçon de déviance, avant que leurs pouvoirs maudits ne finissent par plonger le monde dans les ténèbres.

Les différents tueurs de mages

Les tueurs de mages semblent être apparus durant l'ère des Rois destinés. À cette époque, les souverains étaient des héros, élevés au rang de quasi-divinités. Un héros barbare pouvait ainsi succéder à un héros prêtre : les dynasties étaient fondées sur le mérite et la bénédiction de la lune Éternité. Certains lanceurs de sorts, non contents de leurs priviléges, décidèrent d'augmenter le contrôle qu'ils avaient sur les populations dans le but d'éliminer tout risque d'être un jour remplacés. Les tueurs de mages furent les meneurs des révoltes menées contre ces tyrans.

Par la suite, les tueurs de mages sont devenus les protecteurs de communautés isolées, craignant les mages de guerre des puissantes armées conquérantes. Il existe néanmoins aussi des tueurs de mages dans les grandes villes. Il y a ainsi des enquêteurs et des chasseurs de prime spécialisés dans la traque des criminels capables d'utiliser la magie. Ces barbares n'ont rien de sauvages arriérés. Certes, ils utilisent la rage, mais en dehors des combats, ils savent se montrer méthodiques et patients.

Rage anti-magique

Dès que vous choisissez cette voie au niveau 3, votre rage envers la magie vous emplit de vigueur. Lorsque vous entrez en rage, vous pouvez renoncer à votre résistance contre les dégâts contondants, perforants et tranchants pour bénéficier au lieu de cela d'une résistance contre les dégâts d'origine magique (sorts, sorts innés et pouvoirs spécifiquement décrits comme magiques). Quel que soit votre choix, lorsque vous êtes en rage, chaque fois que vous infligez au moins 11 dégâts dans le cadre d'une attaque d'arme à un adversaire qui maintient sa concentration sur un sort, le DD du jet de sauvegarde de Constitution que vous lui imposez alors est égal au total de ces dégâts (au lieu de la moitié).

Âme indomptable

À partir du niveau 6, durant votre rage, lorsqu'un sort vous impose un ou plusieurs états préjudiciables, vous pouvez jouer votre réaction pour annuler immédiatement les effets préjudiciables que vous auriez dû subir. Vous ne pouvez recourir à cette aptitude qu'une fois par rage.

Haine destructrice

À partir du niveau 10, durant votre rage, vous bénéficiez d'un avantage aux jets d'attaque contre les créatures qui ont lancé un sort (inné ou non) ou utilisé un pouvoir spécifiquement décrit comme magique à leur dernier tour de jeu.

Flair primordial

Également au niveau 10, vous acquérez la capacité de sentir la magie potentielle et les individus touchés par l'Éveil. Cette aptitude n'a rien de magique, si bien que les créatures immunisées contre la divination sont sujettes à votre Flair primordial comme les autres. Quand vous utilisez cette aptitude, vous pouvez le faire de trois manières :

➊ Au prix d'une action bonus, vous désignez une créature que vous voyez dans un rayon de 18 m et vous savez aussitôt si elle est touchée par l'Éveil et donc capable de

lancer des sorts. Si la créature est effectivement éveillée, vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre ses sorts pendant 10 minutes.

- ➋ Au prix d'une action, vous vous concentrez sur votre environnement et décelez la présence de créatures éveillées. Leur identité ne vous est pas révélée ni les positions précises qu'elles occupent ; vous savez juste qu'au moins un Éveillé est présent.
- ➌ Vous consaciez 10 minutes à étudier une zone équivalente à une sphère de 9 m de rayon. À l'issue de cette inspection, vous savez si un sort a été lancé dans la zone (ou si un pouvoir spécifiquement décrit comme magique a été utilisé) dans les 24 heures qui ont précédé. Si vous réussissez un test de Sagesse (Perception ou Intuition) DD 20, vous en apprenez plus sur l'effet magique le plus puissant lancé durant cette période dans la zone concernée. Vous ne connaissez pas son nom ni son école de magie, mais pouvez dire s'il a servi à dominer, charmer, aveugler, disparaître, détruire, etc. (à l'appréciation du meneur).

Vous pouvez recourir à cette aptitude un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise. Vous récupérez ce quota en terminant un repos long.

Frappe désincantatoire

À partir du niveau 14, pendant votre rage, chaque fois que vous réussissez une attaque de corps à corps contre une créature éveillée, vous avez la possibilité d'interrompre ses éventuelles aptitudes magiques. Dans ce cas, la créature ne peut plus lancer de sort ni utiliser de pouvoir magique jusqu'au début de votre tour de jeu suivant. Vous pouvez recourir à cette aptitude un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise. Vous récupérez ce quota en terminant un repos court ou long. Si vous employez Frappe désincantatoire contre une créature incapable de produire le moindre effet magique, il ne se passe rien de particulier, mais vous dépendez tout de même une utilisation de l'aptitude.