

Depuis le *Felys* et le *Samourai*, CB avait plutôt évité d'encombrer AD & D, de *TSR*, de nouvelles classes de personnages. Mais pour les DM voyant entrer dans leurs donjons des personnages décrits dans d'introuvables magazines anglais, il devient nécessaire de donner une description de référence, en français ! Premier bénéficiaire : le *Barbare*, dont il existe plusieurs versions différentes. Celle de CB se rapproche à quelques détails près, du modèle présenté par notre confrère britannique *White Dwarf*. Dans nos prochains numéros, d'autres classes, mais aussi des PNJ utiles aux DM.

Le barbare est une sous-classe du combattant, dont les membres sont élevés à la dure, dans une nature impitoyable à laquelle ils doivent apprendre à résister. Peu civilisé, le barbare peut devenir un véritable fauve s'il se sent acculé et sa férocité naturelle en fait un redoutable adversaire. Il vit souvent au jour le jour, gaspillant toute fortune acquise, et mène une existence de nomade en tant que chasseur, mercenaire ou même brigand. Sans se soucier de fonder un foyer ou même de penser au lendemain. Sa nature frustre lui donne une vision simple de la vie, régie par son plaisir individuel mais aussi par un code de l'honneur simple (concernant ses amis et ses ennemis), fondé sur le courage, le mépris de la lâcheté, la notion de dette et de vengeance, et un refus des codes sociaux. Son mépris, voire son aversion profonde pour la magie et les magiciens en particulier est bien connue : il préfère ne taire confiance qu'à lui-même, et à ses capacités naturelles.

## Caractéristiques

**Force** : au moins 13, possibilité de pourcentage de force exceptionnelle

**Intelligence** : au moins 3, langues apprises normalement

**Sagesse** : au moins 3, bonus normal aux attaques mentales

**Dextérité** : au moins 9, ajustements normaux

**Constitution** : au moins 15, maximum de bonus + 4

**Charisme** : au moins 3, ajustements normaux.

**Race** : humain ou demi-orc uniquement.

**Alignement** : forcément chaotique (bon, neutre ou mauvais).

**Armure** : voir ci-dessous.

**Armes** : toutes.

**Huile** : oui

**Poison** : selon le MD

**Armes maîtrisées** : 4 + 1/3 niveaux.

**Pénalité de non-maîtrise** : - 2

**Objets magiques** : normalement aucun, il peut utiliser une potion ou un autre objet sur une courte base temporelle et en posséder 1 au maximum en permanence.

**Argent de départ** : 20-120 pièces d'or.

**Attaques par round de mêlée** :

Niveau

1-6

7-12

13 et plus

Attaques

1/round

3/2 rounds

2/round



**Restrictions spéciales :** un barbare doit dépenser tout son argent entre deux aventures, et ceci dans des divertissements luxueux ou pour l'achat du strict minimum. Il ne peut être psionique.

**APTITUDES SPECIALES**

**Pister :** un barbare sait pister, exactement comme un ranger. **Résistance :** un barbare a un bonus automatique de + 2 à tous ses jets de sauvetage.  
**Fureur au combat :** cette aptitude permet au barbare de se lancer dans une rage incontrôlable qui ne s'arrête que lorsque tous ses ennemis sont morts ou ont fui. Pour se mettre dans cet état, il lui faut tirer 1d10 par niveau qu'il a. Il peut tenter cette action une fois par combat, au moment voulu. Si le total de ces dés est supérieur à son maximum de points de coups, rien ne se passe. S'il est inférieur au maximum et supérieur au total actuel des points de coups, le barbare entre en état de fureur de combat. S'il est inférieur au total actuel, il ne se passe rien. Quand le barbare entre en état de fureur au combat, il frappe plus vite selon la table suivante :

Niveau	Attaques
1-6	3/2 rounds
1-12	2/ rounds
13 et plus	5/2 rounds

Il peut dans ce cas utiliser la même arme sans pénalité ou une arme dans chaque main avec une pénalité de - 1 au toucher pour la première arme et - 2 pour la dernière. Les dégâts sont aussi augmentés lors de la fureur au combat, à raison de + 1 au dégât par 3 niveaux de barbare (arrondi vers le haut). Par contre, un barbare dans cet état ne bénéficie plus d'aucun bonus à la classe d'armure due à une armure ou à un bouclier, seule sa Dextérité et sa classe d'armure naturelle, comptent. De plus, il ne peut utiliser aucune arme de tir, (type arc ou arbalète) ou de jet (javelot, marteau, etc...). Lorsque tous les ennemis du barbare sont morts ou en fuite, le joueur doit tirer 1d10 par niveau du barbare pour voir si celui-ci arriva à se sortir de sa fureur. Si le total est supérieur au maximum de points de coups, le barbare poursuit d'éventuels fuyards, sinon il revient à son état normal. Si le total est inférieur au maximum et supérieur au total actuel, il revient à son état normal. Si le total est inférieur au total actuel, il poursuit d'éventuels fuyards, sinon il attaque n'importe qui à sa portée. Il peut alors tenter à nouveau de retrouver son calme dès qu'un adversaire tombe. Notez qu'un barbare se calme automatiquement dès qu'il n'a plus d'ennemi potentiel à sa portée, (tous les fuyards ayant réussi à s'échapper ou tous ses alliés mis hors de combat par ses soins). Dans cet état, un barbare est comme sous l'effet d'un sort d'illusionniste *Dispel Exhaustion* (PHB p 97) jusqu'à la fin de la fureur + 1 tour. Il est immunisé à toute forme d'attaque sur l'esprit, magique ou psionique, (type ESP, charme, commande, hypnotisme, émotion, peur, domination, télépathie, invisibilité psionique, etc...), sa fureur

étant une forme de folie qui l'immunise contre tout pouvoir psychique. De plus, il tombe mort qu'à -10 PdC. et jamais dans le coma.

**Aptitudes du barbare**  
**A-Déplacement silencieux**

Cette aptitude permet au barbare de ne pas faire de bruit lorsqu'il se déplace sur un terrain susceptible de le trahir : un escalier en bois, un sol couvert de brindilles et de branches mortes, etc...

**B-Dissimulation**

Cette aptitude permet au barbare de se cacher afin d'échapper aux regards d'éventuels poursuivants, dans un recoin ombrageux, ou dans des fourrés. Notez que le barbare sera forcément remarqué si une personne le cherche à cet endroit : il ne peut qu'échapper à des regards distraits ou non conscients de sa présence.

**C-Escalade**

Cette aptitude permet au barbare d'escalader des surfaces plus ou moins lisses, sans aucun outil : des murs, des arbres ou des falaises. Les modifications décrites page 19 du DMG concernant la vitesse de déplacement doivent être appliquées.

*Note :* pour ces trois aptitudes, il est préférable de lire les conseils sur les aptitudes de voleur *Move Silently, Hide in Shadows et Climb Walls* page 28 du PHB et page 19 du DMG.

**D Détecter la magie**

Cette aptitude permet à un barbare de détecter si un objet est magique ou non, si un lieu est sous l'effet d'un sort ou si un personnage est sous l'effet d'un sort. Cette aptitude est inconsciente et incontrôlable, elle provoque chez le barbare des frissons le long de l'échine, la chair de poule, les poils de la nuque qui se hérissent, etc... Ces phénomènes sont ressentis plus ou moins fort suivant l'intensité de la magie. Notez qu'un barbare ne ressent que la magie en exercice, active, et jamais une magie latente. Ainsi un magicien qui a des sorts en mémoire ne l'alerte pas ; par contre, un magicien sous l'effet d'un sort *strength* ou *haste* ou en train de lancer un sort peut le faire réagir. Cette détection de la magie n'est possible qu'une fois par effet magique.

**Surprise :** Un barbare surprend 3 fois sur 6 et n'est surpris qu'une fois sur 6.

**Survie :** Le barbare doit choisir un milieu parmi les suivants comme étant son milieu de naissance, dans lequel il évolue avec beaucoup de facilité. Milieux : Arctique, montagne, steppe, forêt, jungle, désert, mer, plaine. (Vous pouvez rajouter d'autres milieux présents sur votre monde ou en interdire certains qui n'y existent pas). Lorsque le personnage se trouve dans ce milieu, le DM doit l'avantager en raison de ses connaissances (il ne se perd pas, connaît les notions de survie essentielles, ramène phis à la chasse, etc...)

□

Martin LataHo

POINTS D'EXPERIENCE	NIVEAU	DES DE COUPS	APTITUDES				C. A. NATURELLE	ARMURE PERMISE
			A	B	C	D		
0 3000	1	1d10	15%	10%	85%	1%	—	Bouclier
3001 6000	2	2d10	21 %	15%	88%	3%	—	
6001-9000	3	3d10	27%	20%	87%	4 %	—	
9001-12000	4	4d10	33%	25%	88%	6%	- 1	Leather ou Padded Armor
12001-24000	5	5d10	39%	30%	89%	7%	—	
24001 48000	6	6d10	45%	35%	90%	9%	—	
48001-96000	7	7d10	51%	40%	91 %	10%	—	Studded Leather ou Ring Armor
96001 192000	8	8d10	57%	45%	92%	12%	- 2	
192001 384000	9	9d10	63%	50%	93%	13%	—	
384001 768000	10	9d10 + 3	69%	55%	94%	15%	—	Scale-Mail 4
768001 1152000	11	9d10 + 6	75%	60%	95%	16%	—	
1152001-1536000	12	9d10 + 9	81 %	65%	96%	18%	- 3	
1536001 1920000	13	9d10 + 12	87%	70%	97%	19%	—	Chain-Mail
1920001-2304000	14	9d10 + 15	93%	75%	98%	21%	—	
2304001 2688000	15	9d10 + 18	99%	80%	99%	22%	—	
2688001-3072000	16	9d10 + 21	99%	85%	99%	24%	- 4	
3072001-3456000	17	9d10 + 24	99%	90%	99%	25%	—	
3456001-3840000	18	9d10 + 27	99%	95%	99%	27%	—	
3840000 XP par niveau	19	9d10 + 30	99%	99 %	99%	28%	—	