

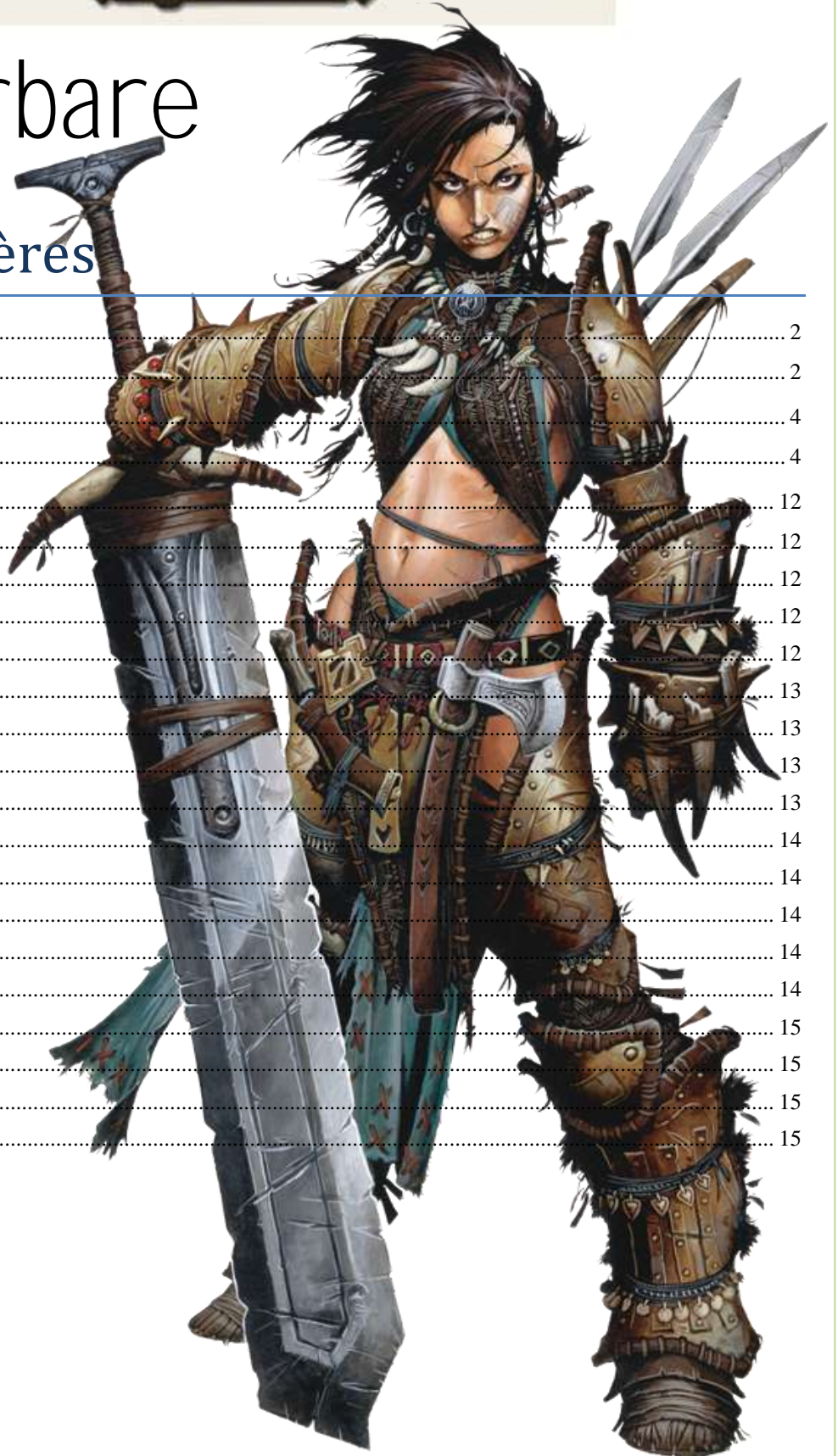
# PATHFINDER

Le Jeu de Rôle

## Le Barbare

### Table des matières

<b>Le barbare</b> .....	2
Descriptif de la classe .....	2
<b>Les Pouvoirs de Rage</b> .....	4
Description des pouvoirs de rage .....	4
<b>Les Archétypes</b> .....	12
Balafre enragé.....	12
Barbare sauvage.....	12
Barbare urbain .....	12
Briseur de titan .....	12
Brute avinée.....	13
Carcasse métallique .....	13
Concasseur .....	13
Frère élémentaire .....	13
Furie montée.....	14
Guerrier totem .....	14
Invulnérable enragé .....	14
Lanceur.....	14
Pugiliste brutal.....	14
Sauvage enragé.....	15
Superstitieux.....	15
Terreur des mers .....	15
Véritable primitif .....	15



# Le barbare

Pour certains individus, tout n'est que rage. Que ce soit dans les coutumes de leur peuple, dans la fureur de leurs passions ou dans leurs cris de bataille, la seule chose qu'ils connaissent est le conflit. Il s'agit de sauvages, de mercenaires qui louent leurs services ou encore d'experts en techniques martiales violentes. Ce ne sont ni des soldats ni des guerriers professionnels mais des créatures entièrement dévouées à la bataille et au carnage, des esprits de la guerre. Ces combattants, connus sous le nom de barbares, font peu de cas de l'entraînement, de la préparation ou des règles d'affrontement. Seuls comptent pour eux le moment présent, les ennemis qui se tiennent devant eux et le fait de savoir que la mort pourrait les surprendre à tout moment. Ils possèdent un sixième sens pour le danger et sont suffisamment endurants pour supporter tout ce qui pourrait leur arriver. Ces combattants violents peuvent apparaître au sein de n'importe quelle communauté, qu'elle soit civilisée ou primitive, mais, dans les recoins sauvages du monde, des sociétés entières ont embrassé cette philosophie. C'est l'esprit originel des batailles

qui se déchaîne dans le cœur des barbares : malheur à ceux qui affronteront leur rage.

**Rôle.** Les barbares excellent au combat, car ils disposent des talents martiaux et de l'endurance nécessaire pour vaincre des ennemis qui semblent être bien plus puissants qu'eux. Ils tirent de leur rage un courage et une hardiesse supérieurs à ceux de la plupart des autres combattants et s'élancent avec fureur au cœur de la bataille, détruisant tous ceux qui se mettraient en travers de leur chemin.

**Voir les archétypes du barbare.** *Le balafre enragé (UC) / Le barbare sauvage (APG) / Le barbare urbain (UC) / Le briseur de titan (UC) / La brute avinée (APG) / La carcasse métallique (UC) / Le concasseur (APG) / Le frère élémentaire (APG) / La furie montée (APG) / Le guerrier totem (APG) / L'invulnérable enragé (APG) / Le lanceur (APG) / Le pugiliste brutal (APG) / Le sauvage enragé (UC) / Le superstitieux (APG) / La terreur des mers (UC) / Le véritable primitif (UC)*

Niveau	BBA	Réflexes	Vigueur	Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	déplacement accéléré, rage de berserker
2	+2	+0	+3	+0	pouvoir de rage, esquive instinctive
3	+3	+1	+3	+1	sens des pièges +1
4	+4	+1	+4	+1	pouvoir de rage
5	+5	+1	+4	+1	esquive instinctive supérieure
6	+6/+1	+2	+5	+2	pouvoir de rage, sens des pièges +2
7	+7/+2	+2	+5	+2	réduction de dégâts 1/-
8	+8/+3	+2	+6	+2	pouvoir de rage
9	+9/+4	+3	+6	+3	sens des pièges +3
10	+10/+5	+3	+7	+3	réduction de dégâts 2/-, pouvoir de rage
11	+11/+6/+1	+3	+7	+3	rage de grand berserker
12	+12/+7/+2	+4	+8	+4	pouvoir de rage, sens des pièges +4
13	+13/+8/+3	+4	+8	+4	réduction de dégâts 3/-
14	+14/+9/+4	+4	+9	+4	volonté indomptable, pouvoir de rage
15	+15/+10/+5	+5	+9	+5	sens des pièges +5
16	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+5	réduction de dégâts 4/-, pouvoir de rage
17	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+5	rage sans fatigue
18	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+6	pouvoir de rage, sens des pièges +6
19	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+6	réduction de dégâts 5/-
20	+20/+15/+10/+5	+6	+12	+6	rage de maître berserker, pouvoir de rage

## Descriptif de la classe

**Alignement.** Tout sauf loyal.

**Dés de vie.** d12.

### Compétences de classe

Les compétences de classe du barbare sont les suivantes : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Connaissances (nature) (Int), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Perception (Sag) et Survie (Sag).

**Points de compétence par niveau.** 4 + modificateur d'Intelligence.

**Armes et armures.** Le barbare est formé au maniement de toutes les armes courantes et de guerre, ainsi qu'au port des armures légères et intermédiaires, et à l'utilisation des boucliers (à l'exception des pavois).

**Déplacement accéléré (Ext).** La vitesse de déplacement au sol d'un barbare est supérieure de 3 m (2 cases) à la vitesse normale de sa race. Cet avantage s'applique uniquement lorsque le barbare ne porte aucune armure, une armure légère ou une armure intermédiaire et qu'il ne transporte pas de charge lourde. Le bonus s'applique avant le calcul de la vitesse du barbare lors d'une charge ou en fonction de l'armure portée et il se cumule avec tous les autres bonus à la vitesse de déplacement au sol.

**Rage de berserker (Ext).** Le barbare peut faire appel à des réserves intérieures de force et de férocité qui augmentent sa puissance au combat. Dès le niveau 1, un barbare peut entrer en rage chaque jour pendant un nombre de rounds égal à 4 + son modificateur de Constitution. Ce nombre augmente de +2 à chaque niveau de barbare après le premier. Les accroissements temporaires de la Constitution (comme ceux qui proviennent de la rage ou de sorts comme *endurance de l'ours*) ne modifient pas le nombre total de rounds de rage par jour. Un barbare peut entrer en rage par une action libre. Le quota de rounds de rage

par jour est renouvelé après un repos de huit heures (ces heures ne doivent pas forcément être consécutives).

Lorsqu'il est en rage, un barbare bénéficie d'un bonus de moral de +4 à la Force et à la Constitution ainsi que d'un bonus de moral de +2 aux jets de Volonté. Il subit également un malus de -2 à sa classe d'armure. Cette augmentation de la Constitution donne au barbare 2 points de vie supplémentaires par dé de vie mais ceux-ci disparaissent dès que la rage se termine (contrairement aux points de vie temporaires, qui disparaissent en premier). Lorsqu'il est en rage, un barbare ne peut pas utiliser de compétence basée sur le Charisme, la Dextérité ou l'Intelligence (à l'exception des compétences Acrobaties, Équitation, Intimidation et Vol) ni de capacités nécessitant de la patience ou de la concentration.

Le barbare peut mettre fin à sa rage par une action libre. Il est alors fatigué pendant un nombre de rounds égal au double du nombre de rounds passés en rage. Le barbare ne peut entrer à nouveau en rage tant qu'il est fatigué ou épuisé mais, tant que cette restriction est respectée, il peut entrer en rage plusieurs fois au cours d'une même rencontre ou d'un même combat. Si le barbare tombe inconscient, sa rage se termine immédiatement (ce qui peut se révéler mortel).

**Pouvoirs de rage (Ext).** En gagnant des niveaux, un barbare apprend à canaliser sa rage sous diverses formes. Le barbare gagne un pouvoir de rage au niveau 2 et un autre pouvoir tous les deux niveaux de barbare suivants. Pour bénéficier des avantages octroyés par ses pouvoirs de rage, le barbare doit être en rage. Certains pouvoirs nécessitent également une action spécifique. Sauf mention contraire, un barbare ne peut pas choisir le même pouvoir de rage plus d'une fois.

Voir la liste des pouvoirs de rage.

**Esquive instinctive (Ext).** Au niveau 2, le barbare gagne la capacité de réagir aux dangers avant même que ses sens les perçoivent. Il ne peut pas être pris au dépourvu et, de plus, il conserve son bonus de Dextérité à la classe d'armure lorsqu'il est attaqué par un adversaire invisible. La règle normale s'applique cependant lorsqu'il est immobilisé : dans ce cas, il perd son bonus de Dextérité à la classe d'armure. Un barbare disposant de cette capacité perd également son bonus de Dextérité à la classe d'armure si un adversaire parvient à réaliser une feinte en combat à son encontre.

Si un barbare possède déjà la capacité d'esquive instinctive (grâce à une autre classe par exemple), il gagne la capacité d'esquive instinctive supérieure.

**Sens des pièges (Ext).** Au niveau 3, le barbare gagne un bonus de +1 aux jets de Réflexes destinés à éviter des pièges ainsi qu'un bonus d'esquive de +1 à la classe d'armure contre les attaques provoquées par des pièges. Ces bonus augmentent de +1 tous les trois niveaux par la suite (aux niveaux 6, 9, 12, 15 et 18). Les bonus de sens des pièges provenant de classes différentes se cumulent.

**Esquive instinctive supérieure (Ext).** À partir du niveau 5, un barbare ne peut plus être pris en tenaille. Un roublard ne peut donc pas utiliser ses capacités pour porter une attaque sournoise contre le barbare en le prenant en tenaille, à moins de posséder au moins quatre niveaux de roublard de plus que le nombre de niveaux de barbare de sa cible.

Si le personnage dispose déjà de la capacité d'esquive instinctive grâce à une autre classe, les niveaux de toutes les classes qui lui donnent cette capacité se cumulent pour déterminer le nombre de niveaux de roublard qu'un attaquant doit posséder pour pouvoir le prendre en tenaille.

**Réduction de dégâts (Ext).** Au niveau 7, le barbare gagne une réduction de dégâts. Chaque fois qu'une arme ou qu'une attaque naturelle lui inflige des dégâts, ceux-ci sont réduits de 1. Au niveau 10 et tous les trois niveaux de barbare par la suite (aux niveaux 13, 16 et 19) cette réduction de dégâts augmente de 1 point. Les réductions de dégâts peuvent diminuer la quantité de dégâts jusqu'à 0 mais pas au-delà.

**Rage de grand berserker (Ext).** À partir du niveau 11, les bonus de moral à la Force et à la Constitution gagnés lorsque le barbare entre en rage passent à +6 et le bonus de moral aux jets de Volonté grimpe à +3.

**Volonté indomptable (Ext)**

Lorsqu'un barbare de niveau 14 ou plus est en rage, il gagne un bonus de +4 aux jets de Volonté contre les sorts d'Enchantement. Ce bonus se cumule avec tous les autres modificateurs, y compris le bonus de moral octroyé par la rage.

**Rage sans fatigue (Ext).** Dès le niveau 17, un barbare n'est plus fatigué lorsqu'il met fin à sa rage.

**Rage de maître berserker (Ext).** Au niveau 20, les bonus de moral à la Force et à la Constitution gagnés lorsque le barbare entre en rage passent à +8 et le bonus de moral aux jets de Volonté grimpe à +4.

**Anciens barbares.** Un barbare qui devient loyal perd la capacité d'entrer en rage et ne peut plus gagner de niveau en tant que barbare. Il conserve tous les autres avantages octroyés par la classe.

# Les Pouvoirs de Rage

En gagnant des niveaux, un barbare apprend à canaliser sa rage sous diverses formes. Le barbare gagne un pouvoir de rage au niveau 2 et un autre pouvoir tous les deux niveaux de barbare suivants.

Pour bénéficier des avantages octroyés par ses pouvoirs de rage, le barbare doit être en rage. Certains pouvoirs nécessitent également une action spécifique. Sauf mention contraire, un barbare ne peut pas choisir le même pouvoir de rage plus d'une fois.

Les totems accordent leurs bénédictions en fonction de l'usage qui en sera fait.

Il est impossible de sélectionner des pouvoirs de rage de totem dans plusieurs groupes. Par exemple, un barbare qui choisit un pouvoir de rage d'animal totem ne pourra pas ensuite choisir un pouvoir de rage d'esprit totem ou un pouvoir de totem draconique (ceux qui comportent draconique dans leur nom).

Pouvoirs de rage (niveau minimum requis)		
Absorption d'énergie* (niv 12)	Ivresse rugissante*	Regard intimidant
Ailes totémiques draconiques** (niv 10)	Lucidité parfaite**	Repousser l'ennemi
Animal totem* (niv 6)	Marque prometteuse**	Résilience totémique de la ruche** (niv 6)
Animal totem majeur* (niv 10)	Massue vivante** (niv 10)	Résilience totémique draconique** (niv 8)
Animal totem mineur*	Moment de lucidité	Résistance à l'énergie*
Attaque dominatrice* (niv 6)	Monture Féroce*	Résistance à l'énergie majeur* (niv 8)
Avance dominatrice*	Monture féroce majeur* (niv 8)	Roulé-boulé
Bagarreur*	Monture spirituelle* (niv 6)	Saut en rage
Bagarreur majeur*	Nage en rage	Sauteur bestial** (niv 6)
Bon pour ce que tu as*	Nageur bestial** (niv 6)	Sprint** (niv 4)
Brise roc* (niv 6)	Nouvelle vigueur (niv 4)	Superstition
Brise roc supérieur** (niv 8)	Odorant	Totem de la ruche** (niv 4)
Briseur de sorts* (niv 12)	Odorant primitif** (niv 8)	Totem draconique** (niv 6)
Buveur prodigieux*	Pas rapides	Totem du chaos* (niv 6)
Chasseur de sorcière*	Percussion*	Totem du chaos majeur* (niv 10)
Colère autosuggérée	Pic de force	Totem du chaos mineur*
Coup handicapant** (niv 8)	Piétinement féroce* (niv 8)	Totem du serpent-monde**
Coup hémorragique** (niv 8)	Piétinement féroce majeur* (niv 12)	Totem fiélon* (niv 6)
Coup inattendu (niv 8)	Posture défensive	Totem fiélon majeur* (niv 10)
Coup puissant	Poursuite	Totem fiélon mineur*
Coup redoutable (niv 12)	Perturbateur* (niv 8)	Totem spirituel* (niv 6)
Courage liquide*	Précision affinée** (niv 8)	Totem spirituel inférieur*
Destruction d'enchantement** (niv 10)	Précision étonnante	Totem spirituel supérieur* (niv 10)
Dévoreur de magie** (niv 10)	Précision létale** (niv 16)	Toxicité de la ruche** (niv 8)
Égratignure* (niv 10)	Précision mortelle** (niv 4)	Unité du serpent-monde** (niv 10)
Éruption d'énergie* (niv 16)	Projectile* (niv 8)	Vantardise* (niv 6)
Escalade en rage	Projectile en charge* (niv 6)	Viens m'attraper* (niv 12)
Esprit du serpent-monde** (niv 6)	Projectile majeur* (niv 12)	Vie préservée*
Esprit vide (niv 8)	Projectile mineur*	Vie préservée supérieure** (niv 6)
Esquive Réflexe** (niv 6)	Rage élémentaire* (niv 8)	Vie renouvelée** (niv 6)
Férocité inspirée*	Rage élémentaire majeur* (niv 12)	Vigueur interne (niv 8)
Fracassement*	Rage élémentaire mineur* (niv 4)	Vigueur régénératrice** (niv 6)
Fureur animale	Rage fantôme** (niv 6)	Vision dans la nuit
Grimpeur bestial** (niv 6)	Rage sans peur (niv 12)	Vision dans le noir
Hurllement terrifiant (niv 8)	Réduction de dégâts accrue (niv 8)	Vitalité renouvelée** (niv 4)
Imprudente désinvolture*	Réflexes rapides	

\* Pouvoirs de rage issus de l'Advanced player's guide (APG) / Manuel des joueurs : Règles avancées

\*\* Pouvoirs de rage issus de l'Ultimate Combat (UM) / Art de la Guerre

## Description des pouvoirs de rage

### Absorption d'énergie (Sur)

*Prérequis* : Résistance à l'énergie, majeur

Lorsqu'il est en rage et une fois par jour, le barbare peut absorber l'énergie d'une unique attaque s'il s'agit du même type d'énergie que celui qu'il a choisi. Il n'a pas besoin de faire de jet de sauvegarde et ne subit aucun dommage. Il gagne à la place 1 pv temporaire par tranche de 3 points de dégâts que l'attaque

aurait infligés, et ce jusqu'à la fin de sa rage. Ce pouvoir n'est accessible qu'aux barbares de niveau 12 ou plus.

### Ailes totémiques draconiques (Sur)

*Prérequis* : totem draconique, résilience totémique draconique

Quand un barbare choisit ce pouvoir de rage, il obtient Vol (Dex) comme compétence de classe. Quand il est enragé et qu'il porte une armure intermédiaire ou plus légère, il peut dépenser une action simple pour générer une paire d'ailes draconiques



spirituelles qui lui donnent une vitesse de vol égale à sa vitesse de base (manœuvrabilité moyenne). Il peut dépenser 2 rounds de rage pour obtenir cette vitesse de vol par une action immédiate. Il peut renvoyer les ailes quand il le souhaite, même si ce n'est pas son tour. Chaque round où il est enragé et qu'il vole consomme 2 rounds de rage. Il ne peut plus voler dès qu'il n'est plus en rage. Pour choisir ce pouvoir, le barbare doit avoir atteint le niveau 10.

#### **Animal totem (Sur)**

*Prérequis* : Animal totem mineur

Lorsqu'il est en rage, le barbare bénéficie d'un bonus d'armure naturelle de +1, +1 par tranche de quatre niveaux. Ce pouvoir n'est accessible qu'aux barbares de niveau 6 ou plus.

#### **Animal totem, majeur (Sur)**

*Prérequis* : Animal totem

Lorsqu'il est en rage, le barbare acquiert le pouvoir spécial de saut de rage et peut ainsi porter une attaque à outrance lorsqu'il termine sa charge. De plus, ses griffes infligent 1d8 points de dégâts (1d6 s'il est de taille P), triplés sur un coup critique. Ce pouvoir n'est accessible qu'aux barbares de niveau 10 ou plus.

**Animal totem, mineur (Sur).**Lorsqu'il est en rage, le barbare gagne deux attaques de griffes, qui sont considérées comme des attaques primaires et doivent être portées avec le BBA maximum. Les griffes infligent 1d6 points de dégâts d'armes tranchantes (1d4 s'il est de taille P), auquel on ajoute le modificateur de Force du personnage.

#### **Attaque dominatrice (Ext)**

*Prérequis* : Avance dominatrice

Lorsqu'il est en rage, le barbare peut renverser plus d'une cible par round s'il accepte une pénalité cumulative de -2 à son BMO pour chaque test de renversement qu'il effectue après le premier. Ce pouvoir n'est accessible qu'aux barbares de niveau 6 ou plus.

**Avance dominatrice (Ext).**Lorsqu'il est en rage et s'il réussit une manœuvre de renversement, le barbare inflige des dégâts égaux à son bonus de Force.

**Bagarreur.** Lorsqu'il est en rage, le barbare bénéficie du don science du combat à mains nues. S'il a déjà choisi ce don, ses coups infligent 1d6 points de dégâts (1d4 s'il est de taille P).

#### **Bagarreur majeur**

*Prérequis* : Bagarreur

Lorsqu'il est en rage, le barbare bénéficie du don combat à deux armes quand il porte des attaques à mains nues.

**Bon pour ce que tu as (Ext).** Lorsqu'il est en rage et s'il avale une dose d'alcool, le barbare peut relancer un jet de sauvegarde contre l'un des états préjudiciables suivants qui pourraient l'affecter : aveuglé, confus, ébloui, assourdi, épuisé, fatigué, effrayé, nauséux, paniqué, secoué ou fiévreux. S'il le réussit, l'effet est annulé pour la durée de sa rage. S'il a été empoisonné, il peut utiliser ce pouvoir pour relancer le jet de sauvegarde. Un succès sera comptabilisé dans le nombre de succès requis pour la guérison, mais un échec n'aura aucun effet préjudiciable.

**Brise roc (Ext).** Une fois par rage et par une action simple, le barbare peut frapper le sol autour de lui. Cette attaque touche automatiquement et inflige des dégâts normaux. Cependant, si le personnage parvient à surpasser la solidité du sol, l'espace qu'il occupe et toutes les cases adjacentes deviennent des terrains

difficiles. Les créatures qui s'y trouvent (à l'exception du barbare) doivent réussir un jet de Réflexes DD 15 ou être projetées à terre. Ce pouvoir n'est accessible qu'aux barbares de niveau 6 ou plus.

#### **Brise roc supérieur (Ext)**

*Prérequis* : brise roc

Quand le barbare utilise le pouvoir de rage brise roc, il peut augmenter son rayon d'effet de 1,50 m (1 c). Il peut choisir ce pouvoir à trois reprises et cumuler ses effets. Pour choisir ce pouvoir, le barbare doit avoir atteint le niveau 8.

#### **Briseur de sorts**

*Prérequis* : Perturbateur

Lorsqu'il entre en rage, le barbare bénéficie gratuitement du don du même nom. Ce pouvoir n'est accessible qu'aux barbares de niveau 12 ou plus.

**Buveur prodigieux (Ext).** Lorsqu'il est en rage, un barbare bénéficie d'un bonus d'esquive de +1 à sa CA contre les attaques d'opportunité, et ce pour chaque dose d'alcool qu'il a ingérée durant sa rage, jusqu'à un maximum de +1 par tranche de quatre niveaux de barbare.

#### **Chasseur de sorcière (Ext)**

*Prérequis* : Superstitions

Lorsqu'il est en rage, le barbare bénéficie d'un bonus de +1 à ses jets de dégâts contre toutes les créatures possédant des sorts ou des pouvoirs magiques, +1 par tranche de quatre niveaux de barbare.

**Colère autosuggérée (Ext).** Le barbare peut entrer en rage même lorsqu'il est fatigué. Lorsqu'il utilise ce pouvoir pour entrer en rage, le barbare est immunisé à l'état préjudiciable fatigué mais, lorsque la rage se termine, il est alors épuisé pendant dix minutes par round passé en rage.

#### **Coup handicapant (Ext)**

*Prérequis* : coup puissant

Quand le barbare utilise son pouvoir de coup puissant, il peut renoncer au bonus normal (et aux dégâts de saignement du pouvoir coup hémorragique ou autre qui améliorent les dégâts de ce pouvoir) et infliger à la place 1 point d'affaiblissement de caractéristique à la Force ou à la Dextérité de la cible pour chaque tranche de quatre niveaux de barbare. La cible a droit à un jet de Vigueur, 1/2 dégâts (DD = 10 + 1/2 niveau de barbare + modificateur de Force du barbare). Pour choisir ce pouvoir, le barbare doit avoir atteint le niveau 8.

#### **Coup hémorragique (Ext)**

*Prérequis* : coup puissant

Quand le barbare utilise son pouvoir de coup puissant, il inflige aussi un montant de points de saignement égal au bonus de dégâts qu'il obtient grâce au coup puissant. Ce saignement ignore la résistance aux dégâts. Pour choisir ce pouvoir, il doit avoir atteint le niveau 8.

**Coup inattendu (Ext).** Le barbare peut porter une attaque d'opportunité contre un ennemi qui entre dans la zone qu'il contrôle, que ce mouvement provoque normalement une attaque d'opportunité ou pas. Ce pouvoir de rage n'est accessible qu'aux barbares de niveau 8 ou plus et ne peut être employé qu'une seule fois par rage.

**Coup puissant (Ext).** Le barbare gagne un bonus de +1 à un jet de dégâts. Ce bonus augmente de +1 par tranche de quatre niveaux de barbare. Ce pouvoir s'active par une action rapide précédant le jet d'attaque et ne peut être employé qu'une seule fois par rage.

**Coup redoutable (Ext).** Le barbare confirme automatiquement un coup critique. Ce pouvoir s'utilise par une action immédiate lorsqu'une possibilité de coup critique survient. Ce pouvoir de rage n'est accessible qu'aux barbares de niveau 12 ou plus et ne peut être utilisé qu'une seule fois par rage.

**Courage liquide (Ext).** Lorsqu'il est en rage, le barbare augmente son bonus de moral sur les jets de sauvegarde contre les effets affectant l'esprit de +1 par dose d'alcool qu'il consomme durant sa rage. Ce bonus ne peut dépasser +1 par tranche de quatre niveaux dans la classe.

### **Destruction d'enchantement (Sur)**

*Prérequis* : destruction de sort

Quand le barbare est enragé et qu'il réussit une manœuvre offensive contre un objet magique, il supprime ses pouvoirs magiques pendant 1 round et 1 round de plus pour chaque tranche de 5 points au delà du DMD de la cible. Pour choisir ce pouvoir, le barbare doit avoir atteint le niveau 8.

### **Destruction de sort (Sur)**

*Prérequis* : chasseur de sorcières

Une fois par accès de rage, le barbare peut tenter de détruire un effet de sort en cours à l'aide d'un test de manœuvre offensive. Si l'effet affecte autre chose qu'une créature, il peut faire un test de manœuvre offensive contre un DMD de 15 + niveau de lanceur de sorts de l'effet. S'il veut détruire un effet présent sur une créature, il doit réussir un test de manœuvre offensive classique contre le DMD de la créature +5. Il ignore les risques de rater dus à un sort ou un pouvoir magique. Si le barbare réussit, il supprime l'effet pendant 1 round ou 2 s'il dépasse le DMD de 5 à 9. S'il le dépasse de 10 ou plus, il dissipe l'effet. Pour choisir ce pouvoir, le barbare doit avoir atteint le niveau 6.

### **Dévoreur de magie (Sur)**

*Prérequis* : superstition

Une fois par session de rage, quand le barbare rate un jet de sauvegarde contre un sort, un pouvoir surnaturel ou un pouvoir magique, il peut refaire son jet de sauvegarde (ce qui ne compte pas comme une action). S'il réussit le second jet, le sort ou le pouvoir ne l'affecte pas et il gagne un nombre de points de vie temporaires égal au niveau de lanceur de sorts de l'effet (pour un sort ou un pouvoir magique) ou au FP de l'auteur de l'effet (pour un pouvoir surnaturel). Ces points de vie temporaires subsistent jusqu'à ce qu'ils soient absorbés par des dégâts ou disparaissent au bout d'une minute, selon ce qui se produit le plus rapidement. Pour choisir ce pouvoir, le barbare doit avoir atteint le niveau 10.

### **Esprit du serpent-monde (Sur)**

*Prérequis* : totem du serpent-monde

Quand le barbare est enragé, il considère ses armes comme Chaotiques, Mauvaises, Bonnes et Loyales quand il s'agit de vaincre la résistance aux dégâts. Il gagne aussi un bonus de résistance de +1 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets qui appartiennent à un registre d'alignement, qui viennent d'un Extérieur ou d'une aberration. Ce bonus augmente de +1

pour chaque pouvoir de rage du serpent-monde, sauf celui-ci. Pour choisir ce pouvoir, le barbare doit avoir atteint le niveau 6.

**Égratignure (Ext).** Une fois par rage, le barbare peut tenter d'éviter les graves blessures que pourrait lui infliger une attaque. Il doit pour cela faire un jet de Vigueur dont le DD sera égal aux dégâts qu'il devrait subir, et auquel s'appliquent les éventuelles pénalités d'armure. En cas de succès, il encaissera la moitié des dégâts prévus qui deviendront non létaux. Le barbare doit décider d'utiliser ce pouvoir après le jet d'attaque mais avant que les dommages soient déterminés. Ce pouvoir n'est accessible qu'aux barbares de niveau 10 ou plus.

### **Éruption d'énergie (Sur)**

*Prérequis* : Absorption d'énergie

Une fois par rage, le barbare peut absorber l'énergie d'une unique attaque et de la renvoyer sur ses ennemis. Il n'a pas besoin de faire de jet de sauvegarde et ne subit aucun dégât. À n'importe quel moment durant sa rage, il pourra relâcher l'énergie emmagasinée en une attaque de souffle d'une portée de 18 m en ligne ou 9 m (6 cases) en cône, dont les dégâts seront équivalents à ceux qu'il a absorbés. Les créatures dans la zone d'effet doivent réussir un jet de sauvegarde de Réflexes (DD 10 + la moitié du niveau de barbare + le modificateur de Constitution du barbare) pour réduire de moitié les dégâts, et ce même si l'effet original ne le permettait pas. Ce pouvoir n'est accessible qu'aux barbares de niveau 16 ou plus.

**Escalade en rage (Ext).** Lorsque le barbare est en rage, il ajoute à tous ses tests d'Escalade un bonus d'altération égal à son niveau.

**Esprit vide (Ext).** Le barbare peut relancer un jet de Volonté qui a échoué. Ce pouvoir est utilisé sous la forme d'une action immédiate après le premier jet de sauvegarde mais avant que le MJ en révèle les conséquences. Le barbare doit accepter le second résultat même si celui-ci est moins bon que le premier. Ce pouvoir de rage n'est accessible qu'aux barbares de niveau 8 ou plus. Il ne peut être utilisé qu'une seule fois par rage.

### **Esquive réflexe (Ext)**

*Prérequis* : roulé-boulé

Quand le barbare se sert de son pouvoir de roulé-boulé, il peut appliquer son bonus d'esquive à la CA comme bonus aux jets de Réflexes. Pour choisir ce pouvoir, le barbare doit avoir atteint le niveau 6.

### **Férocité inspirée (Ext)**

*Prérequis* : Imprudente désinvolture

Lorsqu'il est en rage, le barbare peut utiliser une action de mouvement pour faire bénéficier du modificateur de l'aptitude imprudente désinvolture à tous ses alliés qui le souhaitent et qui se trouvent dans un rayon de 27 m (18 cases) autour de lui, et ce pendant un nombre de rounds égal à son modificateur de Charisme (minimum 1).

**Fracassement (Ext).** Une fois par rage, lorsqu'il attaque un objet ou qu'il choisit d'effectuer la manœuvre de combat destruction, le barbare peut ignorer la solidité de cet objet. Il lui faudra déclarer son intention avant de faire son jet d'attaque ou son test de destruction.

**Fureur animale (Ext).** Lorsqu'il est en rage, le barbare gagne une attaque de morsure. S'il utilise celle-ci dans le cadre d'une attaque à outrance, l'attaque de morsure se fait au bonus de base

d'attaque du barbare -5. En cas de jet d'attaque réussi, la morsure inflige 1d4 points de dégâts (si le barbare est de taille M et 1d3 points dans le cas de barbares de taille P) plus la moitié du modificateur de Force du barbare. Un barbare peut porter une attaque de morsure au cours d'une action visant à agripper un ennemi ou à se libérer d'une prise en lutte. Cette attaque se déroule avant le test de lutte. Si elle réussit, le barbare bénéficie d'un bonus de +2 à tous les tests de lutte effectués à l'encontre de la cible de la morsure au cours du round où celle-ci a eu lieu.

### **Grimpeur bestial (Ext)**

*Prérequis* : escalade en rage

Quand le barbare est en rage, il gagne une vitesse d'escalade naturelle égale à sa vitesse de déplacement de base. Pour choisir ce pouvoir, il doit avoir atteint le niveau 6.

**Hurllement terrifiant (Ext).** Le barbare peut utiliser une action simple pour pousser un hurlement terrifiant. Tous les ennemis secoués situés à 9 m (6 cases) ou moins du barbare doivent réussir un jet de Volonté (de DD égal à 10 + la moitié du niveau du barbare + le modificateur de Force du barbare) ou devenir paniqués pendant 1d4+1 rounds. Les ennemis qui ont tenté un jet de sauvegarde contre le hurlement terrifiant du barbare (qu'ils l'aient réussi ou non) sont immunisés à ce pouvoir pendant vingt-quatre heures. Ce pouvoir n'est accessible qu'aux barbares de niveau 8 ou plus qui possèdent déjà le pouvoir de rage de regard intimidant.

**Imprudente désinvolture (Ext).** Lorsqu'il entre en rage, le barbare peut choisir de subir un malus de -1 à sa CA pour bénéficier d'un bonus de +1 à ses jets d'attaque. Le malus à l'armure et le bonus à l'attaque augmentent d'un point par tranche de quatre niveaux au-delà du niveau 4.

**Ivresse rugissante (Ext).** Lorsqu'il est en rage, le barbare bénéficie d'un bonus de moral de +1 sur les tests d'Intimidation et au DD du jet de sauvegarde sur tous les effets de terreur qu'il provoque, pour chaque dose d'alcool qu'il a ingurgitée durant sa rage. Ce bonus ne peut dépasser +1 par tranche de quatre niveaux dans cette classe.

### **Lucidité parfaite (Ext)**

*Prérequis* : moment de lucidité.

Quand le barbare utilise son pouvoir moment de lucidité, il peut lancer les dés à deux reprises quand il a un risque de rater sa cible ou quand il fait un jet de Volonté pour dévoiler une illusion. Il conserve le meilleur résultat.

**Marque prometteuse (Sur).** Le barbare est marqué par les esprits, comme le prouve un tatouage, une cicatrice ou une marque de naissance particulièrement impressionnante. À chaque fois qu'il entre en rage, il peut, par une action rapide qui lui coûte 2 rounds de rage, faire appel aux faveurs des esprits. Il bénéficie d'un bonus de +1d6 à un jet de d20 qu'il vient juste de faire. Il peut demander les faveurs des esprits après avoir vu le résultat du jet de d20.

**Massue vivante (Ext).** Quand le barbare est en rage et qu'il immobilise un adversaire plus petit que lui, il peut s'en servir comme d'une arme à deux mains improvisée qui inflige 1d8 points de dégâts contondants si l'adversaire est de taille P. Les créatures plus grandes ou plus petites infligent un dé de dégâts basé sur leur taille, en partant de ce principe. Une créature de taille TP inflige donc 1d6 points de dégâts, une de taille M 1d10, etc. Le barbare peut utiliser l'adversaire immobilisé pour faire une unique attaque avec son meilleur BBA, au cours de l'action

qui lui permet de maintenir sa prise sur l'ennemi. Quand le barbare touche un ennemi avec un adversaire en guise d'arme, la cible reçoit les dégâts prévus et l'arme improvisée subit les mêmes. Si la créature immobilisée est incapable de se défendre contre cette immobilité forcée, pour quelle que raison que ce soit, le barbare peut l'utiliser comme arme sans avoir besoin de lutter avec ou de l'immobiliser, et ce jusqu'à ce que la créature soit réduite à 0 point de vie. Elle n'a alors plus aucune utilité en tant qu'arme improvisée. Pour choisir ce pouvoir, le barbare doit avoir atteint le niveau 10.

**Moment de lucidité (Ext).** Pendant un round, le barbare ne bénéficie d'aucun des avantages liés à la rage mais ne souffre pas non plus des pénalités associées, y compris le malus à la classe d'armure et les restrictions sur le type d'actions qu'il peut accomplir. Une action rapide suffit pour activer ce pouvoir. Malgré cela, le round en question compte quand même comme round de rage par rapport au quota quotidien. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une seule fois par rage.

**Monture féroce (Ext).** Lorsqu'il est en rage et tant qu'il est en selle ou qu'il se trouve sur une case adjacente à sa monture, celle-ci peut également profiter des effets de la rage (y compris la rage de grand berserker et la rage de maître berserker). Si elle entre en rage de cette manière, le barbare doit dépenser un round supplémentaire de rage par round pour sa monture. Il peut choisir de ne pas le faire, auquel cas sa monture n'entre pas en rage.

### **Monture féroce, majeur (Ext)**

*Prérequis* : Monture féroce

Lorsqu'il est en rage et sur le dos de sa monture, celle-ci gagne les avantages de n'importe quel pouvoir de rage ayant un effet constant sur lui quand il est en rage. Cependant, elle ne peut pas bénéficier de ceux qui nécessitent une action pour être activés, et ce même si c'est une action libre. Ce pouvoir n'est accessible qu'aux barbares de niveau 8 ou plus.

### **Monture spirituelle (Sur)**

*Prérequis* : Monture féroce

Lorsqu'il est en rage et sur le dos de sa monture, celle-ci bénéficie d'une RD/magie égale à la moitié du niveau de barbare du personnage. On considère que ses armes naturelles sont magiques pour ce qui est de surpasser la réduction des dégâts. Ce pouvoir n'est accessible qu'aux barbares de niveau 6 ou plus.

**Nage en rage (Ext).** Lorsque le barbare est en rage, il ajoute à tous ses tests de Natation un bonus d'altération égal à son niveau.

### **Nageur bestial (Ext)**

*Prérequis* : nage en rage

Quand le barbare est en rage, il gagne une vitesse de nage naturelle égale à sa vitesse de déplacement de base. Pour choisir ce pouvoir, il doit avoir atteint le niveau 6.

**Nouvelle vigueur (Ext).** Le barbare peut utiliser une action simple pour se soigner de 1d8 points de dégâts + son modificateur de Constitution. Cette quantité augmente de 1d8 tous les quatre niveaux de barbare au-delà du niveau 4 et ce jusqu'à un maximum de 5d8 au niveau 20. Ce pouvoir de rage n'est accessible qu'aux barbares de niveau 4 ou plus et ne peut être employé qu'une seule fois par jour (et seulement lorsque le barbare est en rage).

**Odorat (Ext).** Le barbare bénéficie de la capacité d'odorat lorsqu'il est en rage et peut utiliser cette capacité pour situer des ennemis invisibles.

#### **Odorat primitif (Ext)**

*Prérequis* : odorat

Quand le barbare utilise son pouvoir odorat, il ajoute la moitié de son niveau de barbare à ses tests de Survie pour suivre une piste à l'odeur et à ses tests de Perception pour localiser une créature qu'il ne voit pas. S'il repère la position d'une créature qui bénéficie d'un camouflage total, il la traite comme si elle était juste camouflée. Pour choisir ce pouvoir, le barbare doit avoir atteint le niveau 8.

**Pas rapides (Ext).** Le barbare gagne un bonus d'altération de +1,50 m (1 case) à sa vitesse de déplacement. Cet avantage est toujours actif lorsque le barbare est en rage. Un barbare peut choisir ce pouvoir jusqu'à trois fois et ses effets se cumulent.

**Percussion (Ext).** Une fois par rage, le barbare peut tenter un croc-en-jambe en lieu et place d'une attaque au corps à corps. S'il y parvient, sa cible subit des dégâts égaux à son modificateur de Force et est projetée à terre. Cette action ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

#### **Perturbateur.**

*Prérequis* : Superstition

Lorsqu'il est en rage, le barbare bénéficie du don Perturbateur. Ce pouvoir n'est accessible qu'aux barbares de niveau 8 ou plus.

**Pic de force (Ext).** Le barbare ajoute son niveau de barbare à un jet de Force, à un test de manœuvre offensive ou à sa défense contre les manœuvres offensives lorsqu'un adversaire tente une telle manœuvre à son encontre. Ce pouvoir s'utilise par une action immédiate et ne peut être employé qu'une seule fois par rage.

#### **Piétinement féroce (Ext)**

*Prérequis* : Monture féroce

Lorsqu'il est en rage et sur le dos de sa monture, celle-ci gagne l'attaque spéciale de piétinement, qui inflige 1d8 points de dégâts pour un animal de taille M, 2d6 points pour un animal de taille G et 2d8 points pour un animal de taille TG, plus 1,5 fois le modificateur de Force de la monture. Ces dégâts peuvent être réduits de moitié en réussissant un jet de Réflexes (DD 10 + la moitié du niveau de barbare + le modificateur de Force de la monture). Les créatures qui se trouvent sur la trajectoire de la monture ou qui contrôlent une zone qu'elle traverse peuvent porter des attaques d'opportunité sur elle ou son cavalier, mais pas sur les deux. Ce pouvoir n'est accessible qu'aux barbares de niveau 8 ou plus.

#### **Piétinement féroce, majeur (Ext)**

*Prérequis* : Piétinement féroce

La monture d'un barbare peut piétiner des créatures dont la taille est inférieure ou égale à la sienne. De plus, elle peut par une action libre tenter un renversement sur une créature qui a raté son jet de Réflexes (ou choisi de ne pas faire de jet de sauvegarde afin de bénéficier d'une attaque d'opportunité). Ce pouvoir n'est accessible qu'aux barbares de niveau 12 ou plus.

**Posture défensive (Ext).** Le barbare gagne un bonus d'esquive de +1 à la classe d'armure contre les attaques au corps à corps et ce pendant un nombre de rounds égal à la valeur actuelle de son modificateur de Constitution (au minimum 1 round). Ce bonus

augmente de +1 par tranche de six niveaux de barbare. Une action de mouvement est nécessaire pour activer ce pouvoir et celle-ci ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

**Poursuite (Ext).** Lorsqu'un adversaire situé à côté du barbare en rage entreprend une retraite pour s'en éloigner, le barbare peut se déplacer du double de sa vitesse de déplacement normale par une action immédiate. Il doit alors terminer son mouvement à côté de l'ennemi qui a battu en retraite. Le déplacement du barbare est sujet aux attaques d'opportunité normalement. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une seule fois par rage.

#### **Précision affinée (Ext)**

*Prérequis* : précision étonnante

Quand le barbare se sert de sa précision étonnante, il ignore les chances de rater dues au camouflage et considère le camouflage total comme un simple camouflage. Il ignore également les malus dus à un abri, sauf en cas d'abri total. Pour choisir ce pouvoir, le barbare doit avoir atteint le niveau 8.

**Précision étonnante (Ext).** Le barbare gagne un bonus de moral de +1 à un jet d'attaque. Ce bonus augmente de +1 par tranche de quatre niveaux de barbare. Ce pouvoir s'active par une action rapide précédant le jet d'attaque et ne peut être employé qu'une seule fois par rage.

#### **Précision létale (Ext)**

*Prérequis* : précision mortelle

Quand le barbare utilise son pouvoir de rage précision étonnante, son multiplicateur de dégâts critiques augmente de 1 (un multiplicateur de  $\times 2$  devient  $\times 3$ , un multiplicateur 19-20/ $\times 2$  devient 19-20/ $\times 3$ , un  $\times 3$  devient un  $\times 4$  et un  $\times 4$  devient un  $\times 5$ ). Pour choisir ce pouvoir, il doit avoir atteint le niveau 16.

#### **Précision mortelle (Ext)**

*Prérequis* : précision étonnante

Si le barbare est en passe de confirmer un coup critique alors qu'il utilise son pouvoir de précision étonnante, il applique deux fois son bonus de précision étonnante au jet qui lui permet de confirmer le critique. Pour choisir ce pouvoir, le barbare doit avoir atteint le niveau 4.

#### **Projectile (Ext)**

*Prérequis* : Projectile mineur

Ce pouvoir est en tout point semblable à Projectile mineur, mais le barbare peut en plus augmenter le facteur de portée à 18 m (12 cases) ou la taille de son projectile d'une catégorie. Ce pouvoir n'est accessible qu'aux barbares de niveau 8 ou plus.

#### **Projectile majeur (Ext)**

*Prérequis* : Projectile

Ce pouvoir est en tout point semblable à Projectile, mais le barbare peut augmenter le facteur de portée de 27 m (18 c) ou la taille de son projectile de deux catégories. Ce pouvoir n'est accessible qu'aux barbares de niveau 12 ou plus.

**Projectile mineur (Ext).** Lorsqu'il est en rage et par une action complexe, le barbare peut soulever et lancer à deux mains un objet dont la taille est au maximum d'une catégorie inférieure à la sienne, ou de deux catégories s'il n'utilise qu'une seule main. Cet objet sera considéré comme une arme improvisée avec un facteur de portée de 3 mètres (2 c), il infligera des dégâts équivalents à ceux de sa chute, plus le modificateur de Force du



Barbare, réduits de moitié si ce n'est pas de la pierre, du métal ou un matériau de ce genre. Il s'agit d'une attaque de contact à distance et la cible peut diviser les dégâts par deux en réussissant un jet de Réflexes (DD 10 + la moitié du niveau de barbare + son modificateur de Force). Le personnage peut choisir de faire usage du don Attaque en puissance pour cette attaque, appliqué à une arme à une ou à deux mains.

### **Projectile en charge (Ext)**

**Prérequis :** Projectile mineur

Lorsqu'il est en rage et qu'il charge, le barbare peut sortir et lancer un projectile, ce qui lui confère le bonus normal de +2 sur cette attaque, mais également sur l'attaque de corps à corps à la fin de la charge. Il doit avoir un projectile en main ou une main libre au début de la charge. Ce pouvoir n'est accessible qu'aux barbares de niveau 6 ou plus.

### **Rage élémentaire (Sur)**

**Prérequis :** Rage élémentaire mineur

Toutes les attaques de corps à corps du barbare infligent 1d6 de dégâts d'énergie supplémentaires (acide, froid, électricité ou feu), dont le type est choisi au moment où il entre en rage. Ce pouvoir n'est accessible qu'aux barbares de niveau 8 ou plus. Notez que le personnage peut utiliser son pouvoir de rage élémentaire mineur en même temps, mais il doit choisir un autre type d'énergie.

### **Rage élémentaire majeur (Sur)**

**Prérequis :** Rage élémentaire

Lorsqu'il est en rage, tous les coups critiques qu'il fera avec une de ses armes de corps à corps infligent 1d10 points de dégâts d'énergie supplémentaires (2d10 si ses dégâts sont triplés sur un coup critique, et 3d10 s'ils sont quadruplés). Le type d'énergie sera le même que celui choisi pour le pouvoir de rage élémentaire. Ce pouvoir n'est accessible qu'aux barbares de niveau 12 ou plus.

**Rage élémentaire mineur (Sur).** Lorsqu'il est en rage, une fois par jour et par une action rapide, les attaques de corps à corps du barbare infligent 1d6 points de dégâts d'énergie (acide, froid, électricité ou feu) supplémentaires pendant 1 round. Ce pouvoir n'est accessible qu'aux barbares de niveau 4 ou plus.

### **Rage fantôme (Sur)**

**Prérequis :** superstition

Quand le barbare est enragé, il inflige des dégâts normaux aux créatures intangibles, même s'il n'utilise pas d'arme magique. Il gagne également un bonus de moral à la CA au contact d'un montant égal au bonus aux jets de sauvegarde qu'il obtient grâce à son pouvoir superstition. Pour choisir ce pouvoir, le barbare doit avoir atteint le niveau 6.

**Rage sans peur (Ext).** Lorsque le barbare est en rage, il est immunisé aux états préjudiciables secoué et effrayé. Ce pouvoir de rage n'est accessible qu'aux barbares de niveau 12 ou plus.

**Réduction de dégâts accrue (Ext).** La réduction de dégâts du barbare s'accroît de 1/-. Ce bonus est actif tant que le barbare est en rage. Un barbare peut choisir ce pouvoir jusqu'à trois fois ; ses effets se cumulent. Le pouvoir n'est accessible qu'aux barbares de niveau 8 ou plus.

**Réflexes rapides (Ext).** Lorsque le barbare est en rage, il peut porter une attaque d'opportunité supplémentaire par round.

**Regard intimidant (Ext).** Par une action de mouvement, le barbare peut faire un test d'Intimidation contre un ennemi adjacent. S'il parvient à démoraliser son adversaire, celui-ci est secoué pendant 1d4 rounds + 1 round par tranche de 5 points de différence entre son résultat et le DD du test.

**Repousser l'ennemi (Ext).** Une fois par round, le barbare peut tenter une bousculade contre une cible à la place d'une attaque de corps à corps. Si cette tentative réussit, la cible subit des dégâts égaux au modificateur de Force du barbare en plus d'être repoussée. Le barbare n'est pas obligé de se déplacer avec la cible en cas de réussite. Cette technique ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

### **Résilience totémique draconique (Sur)**

**Prérequis :** rage totémique draconique

Quand le barbare est enragé, il devient résistant au type d'énergie associé à son totem : acide (noir, cuivre et vert), froid (argent et blanc), électricité (bleu et bronze) ou feu (airain, or et rouge). Cette résistance est égale au double de la RD/- dont le barbare bénéficie actuellement grâce à sa réduction de dégâts de classe. Cette RD augmente de 2 par totem draconique, y compris celui-ci. Pour choisir ce pouvoir, le barbare doit avoir atteint le niveau 8.

### **Résilience totémique de la ruche (Sur)**

**Prérequis :** rage totémique de la ruche

Quand le barbare est enragé, il ne subit plus de dégâts de la part des attaques de nuée, ce qui le protège contre les effets secondaires néfastes comme le poison ou les saignements. Il gagne aussi un bonus de +1 aux tests de manœuvre offensive et au DMD, quand il est en lutte, pour chaque tranche de quatre niveaux de barbare (+5 au maximum). Pour choisir ce pouvoir, le barbare doit avoir atteint le niveau 6.

**Résistance à l'énergie (Ext).** Lorsqu'il est en rage, le personnage bénéficie d'une résistance à un type d'énergie (acide, froid, électricité, feu ou son) égale à la moitié de son niveau de barbare (minimum 1) dont la nature doit être sélectionnée définitivement au moment où le pouvoir de rage est choisi. Il est possible de sélectionner ce pouvoir plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas, ils s'appliquent à un type d'énergie différent.

### **Résistance à l'énergie majeur (Ext)**

**Prérequis :** Résistance à l'énergie

Une fois par rage, le barbare peut réduire de moitié les dégâts d'énergie d'une unique attaque, s'il a choisi la résistance à l'énergie correspondante (divisez les dégâts par 2 puis appliquez la résistance). Ce pouvoir n'est accessible qu'aux barbares de niveau 8 ou plus.

**Roulé-boulé (Ext).** Le barbare gagne un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques à distance pendant un nombre de rounds égal à son modificateur de Constitution actuel (au minimum 1 round). Ce bonus augmente de +1 par tranche de 6 niveaux de barbare. Cette capacité s'utilise en une action de mouvement qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

**Saut en rage (Ext).** Lorsque le barbare est en rage et qu'il utilise la compétence Acrobaties pour sauter, son test de compétence gagne un bonus d'altération égal à son niveau, et on considère qu'il bénéficie automatiquement d'un élan.

### **Sauteur bestial (Ext)**

**Prérequis :** saut en rage

Quand le barbare est en rage, il peut faire une action de mouvement pour se déplacer et faire une action simple à n'importe quel stade de ce déplacement. Pour choisir ce pouvoir, il doit avoir atteint le niveau 6.

### **Sprint (Ext)**

*Prérequis* : pas rapides

Une fois par accès de rage, le barbare peut dépenser une action complexe pour se déplacer à 6 fois sa vitesse ou dépenser seulement une action de charge lors d'une action complexe pour se déplacer à 3 fois sa vitesse. Pour choisir ce pouvoir, le barbare doit avoir atteint le niveau 4.

**Superstition (Ext).** Le barbare gagne un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts, les pouvoirs magiques et les capacités surnaturelles. Ce bonus augmente de +1 par tranche de quatre niveaux de barbare. Lorsque le barbare est en rage, il ne peut pas se soumettre volontairement aux effets d'un sort. Il doit tenter un jet de sauvegarde pour résister à chacun des sorts qui sont lancés contre lui, même ceux provenant de ses alliés.

### **Totem de la ruche (Sur)**

*Prérequis* : fureur animale

Quand le barbare est enragé, il subit seulement la moitié des dégâts venant des nuées de vermines, même si la nuée résulte d'un sort ou d'un effet qui agit comme telle (comme une *nuée grouillante* qui sert à convoquer des araignées ou un *fléau d'insectes*). Il gagne aussi un bonus de +1 aux tests de Force et au DMD contre les manœuvres bousculade, attirer et croc-en-jambe par tranche de quatre niveaux de barbare (+5 au maximum). Pour choisir ce pouvoir, le barbare doit avoir atteint le niveau 4.

### **Totem du chaos (Sur)**

*Prérequis* : Totem du chaos mineur

Lorsqu'il est en rage, le corps du barbare est possédé par le chaos. Il bénéficie d'un bonus de +4 sur ses tests d'Évasion et a 25% de chances d'ignorer les dégâts supplémentaires d'un coup critique ou d'une attaque sournoise. Ce pouvoir n'est accessible qu'aux barbares de niveau 6 ou plus.

### **Totem du chaos, majeur (Sur)**

*Prérequis* : Totem du chaos.

Lorsqu'il est en rage, le barbare bénéficie d'une RD/Loyal égale à la moitié de son niveau de barbare. On considère que ses armes et ses armes naturelles sont d'alignement Chaotique pour ce qui est de surpasser la résistance aux dégâts. Ce pouvoir n'est accessible qu'aux barbares de niveau 10 ou plus.

**Totem du chaos, mineur (Sur).** Lorsqu'il est en rage, le barbare gagne un bonus de parade de +1 à sa CA lorsqu'il combat des créatures d'alignement Loyal, et d'un bonus de résistance de +1 sur les jets de sauvegarde contre la confusion, la folie, le métamorphisme et les effets de la magie du registre Loyal. Ce bonus augmente de +1 pour chaque pouvoir de rage de totem du chaos que le personnage possède.

**Totem du serpent-monde (Sur).** Quand le barbare est enragé, il gagne un bonus d'intuition de +1 à la CA contre les Extérieurs et les aberrations. Ce bonus augmente de +1 pour chaque pouvoir de rage du serpent-monde, sauf celui-ci.

### **Totem draconique (Sur)**

*Prérequis* : fureur animale, regard intimidant

Le barbare doit choisir la couleur du dragon qu'il prend pour totem (noir, bleu, airain, bronze, cuivre, or, vert, rouge, argent ou blanc). Quand il entre en rage, il gagne un bonus de +1 aux tests de Perception et un bonus de moral de +1 aux jets de sauvegarde contre la terreur, la paralysie et les effets de sommeil. Ce bonus augmente de +1 à chaque fois qu'il acquiert un nouveau pouvoir de rage totémique draconique (comme la résilience totémique draconique ou les ailes totémiques draconiques). Pour choisir ce pouvoir, le barbare doit avoir atteint le niveau 6.

### **Totem fiélon (Sur)**

*Prérequis* : Totem fiélon mineur

Lorsqu'il est en rage, des dizaines de pointes acérées jaillissent du corps du barbare. Tous ceux qui tentent de l'atteindre avec une arme de corps à corps, une attaque à mains nues ou une arme naturelle subissent 1d6 de dégâts perforants. Ce pouvoir n'est accessible qu'aux barbares de niveau 6 ou plus.

### **Totem fiélon, majeur (Sur)**

*Prérequis* : Totem fiélon

Lorsqu'il est en rage, le barbare est entouré d'une aura de menace. Les créatures d'alignement Bon qui se trouvent dans la zone adjacente deviennent secouées et subissent 2d6 points de dégâts d'armes tranchantes au début du tour du personnage, alors que leur chair est entaillée par des dizaines de petites coupures. Les créatures d'alignement Neutre sont secouées mais ne subissent pas de dégâts, celles d'alignement Mauvais ne sont quant à elles pas affectées. Ce pouvoir n'est accessible qu'aux barbares de niveau 10 ou plus.

**Totem fiélon, mineur (Sur).** Lorsqu'il est en rage, une paire de grandes cornes pousse sur le front du barbare, ce qui lui confère l'attaque du même nom. Le coup de corne sera considéré comme une attaque primaire, bénéficiera de son BBA maximum et infligera 1d8 de dégâts perforants (1d6 si le personnage est de taille P) + le modificateur de Force du barbare. S'il frappe également avec des armes, le coup de corne sera considéré comme une attaque secondaire mais elle subira un malus de -5 et le modificateur de Force sera divisé par deux.

### **Totem spirituel (Sur)**

*Prérequis* : Totem spirituel mineur

Lorsqu'il est en rage, le barbare devient plus difficile à discerner. Les esprits autour de lui infligent aux adversaires ne se trouvant pas dans une zone adjacente au personnage 20% de chances de le rater sur des attaques à distance et de corps à corps (typiquement à cause de l'allonge). Ce pouvoir n'est accessible qu'aux barbares de niveau 6 ou plus.

**Totem spirituel inférieur (Sur).** Lorsqu'il est en rage, le barbare est entouré d'esprits qui harcèlent ses adversaires. Ils portent une attaque de coup par round aux adversaires vivants et situés dans une zone adjacente à celle où se trouve le personnage, et bénéficient pour ce faire du BBA maximum du barbare + son modificateur de Charisme. Les attaques font 1d4 dégâts d'énergie négative + le modificateur de Charisme du barbare

### **Totem spirituel, supérieur (Sur)**

*Prérequis* : Totem spirituel

Lorsqu'il est en rage, les esprits qui entourent le barbare deviennent dangereux pour tous les adversaires qui se trouvent dans une zone adjacente au personnage. Ils leur infligent 1d8 points de dégâts d'énergie négative au début de son tour. De plus, ils

peuvent attaquer les ennemis qui se tiennent à une distance maximale de 4,5m de leur protégé, et cette attaque de coup inflige 1d6 points de dégâts d'énergie négative. Ce pouvoir n'est accessible qu'aux barbares de niveau 10 ou plus.

### **Toxicité de la ruche (Sur)**

*Prérequis* : résilience totémique de la ruche

Quand le barbare est enragé, le dé de dégâts de morsure auquel il a droit grâce à fureur animale augmente d'une catégorie et le malus au jet d'attaque de la morsure diminue de -2. Une fois par accès de rage, il peut empoisonner quelqu'un s'il réussit à le mordre. Le poison a une fréquence de 1/round pendant 4 rounds et inflige un affaiblissement de 1d3 points de Constitution. Il se guérit avec un jet de sauvegarde réussi. Le jet de sauvegarde est un jet de Vigueur DD = 10 + 1/2 niveau de barbare + modificateur de Constitution du barbare. Pour choisir ce pouvoir, il doit avoir atteint le niveau 8.

### **Unité du serpent-monde (Sur)**

*Prérequis* : esprit du serpent-monde

Quand le barbare est enragé, il double son bonus de déplacement accéléré et il est impossible de le faire tomber. Il double également le bonus d'intuition que lui apporte le totem de serpent-monde contre les attaques qui viennent d'un Extérieur ou d'une aberration et qui visent à confirmer un coup critique. Pour choisir ce pouvoir, le barbare doit avoir atteint le niveau 10.

**Vantardise (Ext).** Lorsqu'il est en rage, le barbare peut inciter une créature à l'attaquer s'il réussit un test d'Intimidation pour la démoraliser. La cible restera également secoué tant que le personnage sera visible et en rage, ou jusqu'à ce qu'elle soit parvenue à lui porter une attaque de contact. Le barbare bénéficie d'un bonus de circonstance de +2 par dose d'alcool qu'il aura ingurgité durant sa rage. C'est un effet affectant l'esprit qui utilise une composante sonore. Ce pouvoir n'est accessible qu'aux barbares de niveau 6 ou plus.

**Vie préservée (Ext).** Lorsqu'il est en rage et s'il tombe en dessous de 0 pv, il peut convertir 1 point de dégâts léthal par niveau de barbare en point de dégâts non léthal. S'il était en négatif, il est immédiatement stabilisé.

### **Vie préservée supérieure (Ext)**

*Prérequis* : vie préservée

Quand le barbare se sert de son pouvoir de rage vie préservée, il convertit un point de dégâts létaux de plus en dégâts non létaux par niveau de barbare. Pour choisir ce pouvoir, le barbare doit avoir atteint le niveau 6.

### **Vie renouvelée (Ext)**

*Prérequis* : vitalité renouvelée

Quand le barbare est enragé, il ignore un niveau négatif temporaire par tranche de quatre niveaux de barbare (5 au maximum). Une fois par jour, quand le barbare termine un accès de rage alors qu'il possède des niveaux négatifs temporaires, il peut faire un jet de sauvegarde pour se débarrasser d'un nombre de niveaux négatifs égal au nombre de niveaux qu'il peut ignorer quand il est enragé. Pour choisir ce pouvoir, le barbare doit avoir atteint le niveau 6.

**Viens m'attraper (Ext).** Lorsqu'il est en rage et par une action gratuite, le barbare peut délibérément ouvrir sa garde et préparer une contre-attaque dévastatrice. Ses adversaires gagnent un bonus de +4 à leurs jets d'attaque et de dégâts jusqu'au début du tour suivant. Cependant, chaque coup porté au barbare provoquera une attaque d'opportunité qui sera résolue avant celles de ses adversaires. Ce pouvoir n'est accessible qu'aux barbares de niveau 12 ou plus.

**Vigueur interne (Ext).** Lorsque le barbare est en rage, il est immunisé aux états préjudiciables fiévreux et nauséux. Ce pouvoir de rage n'est accessible qu'aux barbares de niveau 8 ou plus.

### **Vigueur régénératrice (Ext)**

*Prérequis* : nouvelle vigueur

Une fois que le barbare a utilisé le pouvoir de rage nouvelle vigueur jusqu'à la fin de son accès de rage, il bénéficie de la guérison accélérée 1/6 niveaux de barbare (3 au maximum). Il récupère les points de vie dus à la guérison au début de chaque tour. Pour choisir ce pouvoir, le barbare doit avoir atteint le niveau 6.

**Vision dans la nuit (Ext).** Lorsque le barbare est en rage, ses sens sont si aiguisés qu'il bénéficie des effets de la vision nocturne.

**Vision dans le noir (Ext).** Lorsque le barbare est en rage, ses sens deviennent incroyablement aiguisés et il bénéficie des effets de la vision dans le noir sur une distance de 18 m (12 cases). Ce pouvoir n'est accessible qu'aux barbares qui jouissent déjà de vision nocturne, soit en tant que pouvoir de rage soit en tant que trait racial.

### **Vitalité renouvelée (Ext)**

*Prérequis* : nouvelle vigueur

Quand le barbare est enragé, il ignore les effets de 1 point d'affaiblissement ou de malus de caractéristique par tranche de deux niveaux de barbare (10 au maximum). Une fois par jour, quand un barbare victime d'un malus à ou d'un affaiblissement de caractéristique termine un accès de rage, il peut refaire un jet de sauvegarde (le cas échéant) contre un effet qui lui impose ces désagréments. S'il réussit, il se débarrasse d'un nombre de points d'affaiblissement ou de malus égal à celui qu'il peut ignorer quand il est enragé. Pour choisir ce pouvoir, le barbare doit avoir atteint le niveau 4.

# Les Archétypes

## Balaféré enragé

*Certains barbares portent les marques de leurs prouesses et de leur sauvagerie sur leur corps.*

Ces balaférés enragés pensent que chacune de leurs plaies raconte leurs exploits. Ils les mettent en valeur à l'aide de brûlures et de tatouages, afin de se faire remarquer par leurs dieux, leurs ancêtres ou leurs esprits-totems et de gagner leurs faveurs. Leur peau déchiquetée et leur apparence singulière terrifient les gens civilisés mais émerveillent leurs frères sauvages.

**Visage terrifiant (Ext).** Un balaféré enragé ajoute la moitié de son niveau de barbare aux tests d'Intimidation contre les humanoïdes qui ne font pas partie d'une tribu barbare. Quand il interagit avec des barbares, il peut ajouter ce bonus à ses tests de Diplomatie. Le DD des effets de terreur qu'il génère augmente de 1. Ce pouvoir remplace le déplacement accéléré.

**Tolérance (Ext).** Au niveau 2, le balaféré enragé qui rate un jet de sauvegarde contre un effet qui devrait le rendre nauséux, fiévreux, fatigué ou épuisé, peut en refaire un au début de son prochain tour. Il n'a droit qu'à un jet de sauvegarde supplémentaire. Si l'effet n'autorise pas de jet de sauvegarde, sa durée est réduite de moitié (1 round au minimum). Ce pouvoir remplace esquivance instinctive.

**Scarification (Ext).** Au niveau 3, le balaféré enragé ignore 1 point de saignement par round. Ce montant augmente de 1 tous les trois niveaux après le 3. Au niveau 15, le balaféré ignore un effet de saignement par round. Ce pouvoir remplace sens des pièges.

**Science de la tolérance (Ext).** Au niveau 5, la tolérance du balaféré enragé s'applique aussi aux effets qui devraient le rendre hébété, effrayé, secoué ou étourdi. Ce pouvoir remplace esquivance instinctive supérieure.

**Pouvoirs de rage.** Voici les pouvoirs de rage qui viennent compléter l'archétype de balaféré enragé : colère autosuggérée, férocité inspirée, hurlement terrifiant, imprudence désinvolte, marque prometteuse, massue vivante, nouvelle vigueur, réduction de dégâts accrue, regard intimidant, viens m'attraper, vie renouvelée, vigueur interne, vigueur régénératrice et vitalité renouvelée.

## Barbare sauvage

*Certains barbares sont véritablement sauvages et n'ont presque aucune connaissance des armes modernes. Ils apprennent à éviter les coups et à endurcir leur peau.*

**Courage nu (Ext).** Au niveau 3 et lorsqu'il ne porte aucune armure (les boucliers sont autorisés), le barbare sauvage bénéficie d'un bonus d'esquivance de +1 à sa CA et d'un bonus de moral de +1 à ses jets de sauvegarde contre la terreur, +1 par tranche de six niveaux au-delà du niveau 3. Cette aptitude remplace sentir les pièges.

**Robustesse naturelle (Ext).** Au niveau 7 et lorsqu'il ne porte aucune armure (les boucliers sont autorisés), le barbare sauvage bénéficie d'un bonus d'armure naturelle de +1 à sa CA, +1 par tranche de trois niveaux au-delà du niveau 7. Cette aptitude remplace réduction des dégâts.

**Pouvoirs de rage.** Les pouvoirs suivants complètent l'archétype du barbare sauvage : *égratignure, roulé-boulé, hur-*

*lement terrifiant, posture défensive, réduction de dégâts accrue, regard intimidant, superstition.*

## Barbare urbain

*Tous les barbares savent que vivre en ville ramollit le corps et l'esprit mais certains s'adaptent aux coutumes et aux habitudes de leur foyer d'adoption et font évoluer leurs sauvages pouvoirs en conséquence. Le côté bestial de ces barbares est adouci par la vie urbaine mais ils savent utiliser leur nature primitive et leur éducation pour se fondre dans les courants naturels de la civilisation.*

**Armes et armures.** Le barbare urbain n'est pas formé au port de l'armure intermédiaire.

**Compétences.** Le barbare urbain n'a pas Connaissances (nature) (Int), Dressage (Cha) ni Survie (Sag) comme compétences de classe mais gagne à la place Connaissances (folklore local) (Int), Connaissances (noblesse) (Int), Diplomatie (Cha), Linguistique (Int) et Profession (Sag).

**Contrôle des foules (Ext).** Au niveau 1, le barbare urbain gagne un bonus de +1 aux jets d'attaque et un bonus d'esquivance de +1 à la CA quand il est adjacent à deux ennemis ou plus. De plus, la foule ne gêne pas ses mouvements et il gagne un bonus égal à 1/2 niveau de barbare aux tests d'Intimidation pour l'influencer. Ce pouvoir remplace déplacement accéléré.

**Rage contrôlée (Ext).** Quand un barbare urbain enrage, il peut appliquer un bonus de moral de +4 à sa valeur de Force, de Dextérité ou de Constitution au lieu de bénéficier de ses effets de rage habituels. Ce bonus passe à +6 quand le barbare gagne rage de grand berserker et à +8 quand il obtient rage de maître berserker. Il peut appliquer la totalité du bonus à une valeur de caractéristique ou le répartir entre plusieurs, par tranche de +2. Quand le barbare urbain utilise la rage contrôlée, il ne gagne pas de bonus aux jets de Volonté, n'a pas de malus à la CA et peut toujours utiliser les compétences basées sur l'Intelligence, la Dextérité et le Charisme. En dehors de cela, ce pouvoir fonctionne comme la rage ordinaire.

**Pouvoirs de rage.** Voici les pouvoirs de rage qui viennent compléter l'archétype de barbare urbain : *coup inattendu, esprit vide, posture défensive, poursuite, précision affinée, précision étonnante, précision létale, précision mortelle, réflexes rapides, regard intimidant, vantardise, viens m'attraper.*

## Briseur de titan

*Dans les pays où règnent les géants, les dragons et autres bêtes gigantesques, des tribus entières de barbares affinent leurs tactiques dans un seul but : terrasser ces énormes ennemis. Ces créatures tirent leur force de leur taille mais le briseur de titans est encore plus puissant. Il s'empare des armes de ses adversaires tombés, des armes qu'un guerrier de moindre envergure serait incapable de soulever, et s'en sert pour faire appel aux esprits et leur demander d'augmenter sa taille et sa férocité afin qu'il puisse vaincre ses ennemis titanesques.*

**Chasseur de gros gibier (Ext).** Un briseur de titans gagne un bonus de +1 aux jets d'attaque et un bonus d'esquivance de +1 à la CA au corps à corps contre les créatures plus grandes que lui. Ce pouvoir remplace le déplacement accéléré.

**Poigne de Jotun (Ext).** Au niveau 2, le briseur de titans a le droit de manier une arme de corps à corps à deux mains avec une seule main, avec un malus de -2 aux jets d'attaque. L'arme doit être adaptée à sa taille et, quand le barbare détermine les effets de l'Attaque en puissance, les bonus de Force aux dégâts et autres, il la considère comme une arme à une main. Ce pouvoir remplace esquive instinctive.

**Armes massives (Ext).** Au niveau 3, le briseur de titans apprend à manier efficacement les énormes armes qu'il récupère sur le cadavre de ses ennemis titanesques. Le malus aux jets d'attaque lié aux armes d'une catégorie de taille supérieure diminue de 1. Cette diminution augmente de 1 tous les trois niveaux après le 3 (avec un minimum de 0). Ce pouvoir remplace sens des pièges.

**Raccourcir l'allonge (Ext).** Au niveau 5, par une action rapide, le briseur de titans peut choisir une créature qui se trouve dans sa ligne de mire. Jusqu'à la fin de son tour, on considère que l'allonge de la cible est réduite de 1,50 m (1 c) quand elle essaye d'atteindre le briseur. Cette réduction augmente de 1,50 m (1 c) tous les cinq niveaux après le 5. Ce pouvoir remplace esquive instinctive supérieure.

**Rage titanesque (Sur).** Au niveau 14, le briseur de titans peut bénéficier des effets d'un *agrandissement* quand il devient enragé. Il doit dépenser 2 rounds de rage pour chaque round passé sous l'effet de la rage titanesque et, à la fin de son accès de rage, il est épuisé et non fatigué. Ce pouvoir remplace volonté indomptable.

**Pouvoirs de rage.** Voici les pouvoirs de rage qui viennent compléter l'archétype de briseur de titans : *brise roc, brise roc supérieur, coup redoutable, fracassement, massue vivante, pic de force, repousser l'ennemi.*

## Brute avinée

*Les barbares sont connus pour leur capacité à ingurgiter de puissants alcools mais certains d'entre eux en font une tactique de combat. Ils utilisent des liqueurs fortes pour alimenter leur rage et obtenir des pouvoirs supplémentaires.*

**Rage de l'ivrogne (Ext).** Lorsqu'il entre en rage et par une action de mouvement, le barbare peut avaler une potion, une chope de bière ou l'équivalent en alcool, ce qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Une potion produira ses effets normalement, et une boisson alcoolisée permettra au personnage de maintenir sa rage durant le round sans avoir à dépenser un de ses rounds de rage quotidiens (au lieu des effets habituels de l'alcool). En plus de la fatigue normale qui suit une rage, le barbare est nauséux pendant un nombre de rounds égal au nombre de doses d'alcool bues pendant sa rage. Le pouvoir de rage sans fatigue n'annule pas les nausées, mais celui de vigueur interne le fait. Cette aptitude remplace déplacement accéléré.

**Pouvoirs de rage.** Les pouvoirs suivants complètent l'archétype de la brute avinée : *bon pour ce que tu as, buveur prodigieux, courage liquide, ivresse rugissante, moment de lucidité, vantardise, vigueur interne.*

## Carcasse métallique

*Certains barbares délaissent les armures de peau et de cuir normalement si appréciées par leurs pairs. Ils préfèrent les armures plus lourdes, même créées par des gens plus civilisés, car elles leur offrent une meilleure protection et une plus grande stabilité lors des combats.*

**Armes et armures.** Une carcasse métallique est formée au port des armures lourdes.

**Posture indomptable (Ext).** Une carcasse métallique gagne un bonus de +1 aux tests de manœuvre offensive et au DMD contre les tentatives de bousculade. Elle gagne le même bonus aux jets de Réflexes pour éviter un piétinement. Elle gagne aussi un bonus de +1 à la CA contre les attaques de charge ainsi qu'aux jets d'attaque et de dégâts contre des créatures qui chargent. Ce pouvoir remplace le déplacement accéléré.

**Rapidité en armure (Ext).** Au niveau 2, la carcasse métallique se déplace plus vite quand elle possède une armure intermédiaire et une armure lourde. Elle se déplace alors 1,50 m (1 c) plus vite, sans dépasser sa vitesse maximale. Ce pouvoir remplace esquive instinctive.

**Solide comme l'acier (Ext).** Au niveau 3, la carcasse métallique apprend à utiliser son armure pour se protéger des coups les plus dangereux. Quand elle porte une armure lourde, elle gagne un bonus de +1 à la CA contre les jets de confirmation de coup critique. Ce bonus augmente de +1 tous les trois niveaux au-delà du 3 (avec un maximum de +6 au niveau 18). Ce pouvoir remplace sens des pièges.

**Science de la rapidité en armure (Ext).** Au niveau 5, la vitesse de déplacement de la carcasse métallique dépasse la vitesse normale de sa race de +3 m. Ce bonus fonctionne quelle que soit l'armure qu'elle porte, même une lourde, mais pas si elle porte une charge lourde. Ce bonus s'applique avant de modifier la vitesse de déplacement de la carcasse à cause d'une charge ou d'une armure. Ce bonus se cumule avec les autres bonus de vitesse du barbare. Ce pouvoir remplace esquive instinctive supérieure.

**Pouvoirs de rage.** Voici les pouvoirs de rage qui viennent compléter l'archétype de carcasse métallique : *attaque dominante, avance dominatrice, coup inattendu, esquive réflexe, posture défensive, poursuite, réduction de dégâts accrue, vantardise, vie préservée, vie préservée supérieure.*

## Concasseur

*Si la plupart des barbares sont doués quand il s'agit de casser des choses, le besoin de détruire leur environnement devient pour certains irrépressible lorsqu'ils se laissent envahir par la rage. Ces barbares sont un danger non seulement pour leurs adversaires, mais également pour tout ce qui les entoure.*

**Destructeur (Ext).** Lorsqu'il porte une attaque de corps à corps sur un objet ou qu'il choisit d'effectuer la manœuvre de combat destruction, le personnage ajoute la moitié de son niveau de barbare (minimum +1) sur ses jets de dégâts. Cette aptitude remplace déplacement accéléré.

**Récupérateur (Ext).** Au niveau 3, le concasseur ne subit aucune pénalité lorsqu'il utilise une arme improvisée ou cassée. Il bénéficie même d'un bonus de +1 par tranche de trois niveaux au-delà du niveau 3 sur ses jets de dégâts. Cette aptitude remplace sens des pièges.

**Pouvoirs de rage.** Les pouvoirs suivants complètent l'archétype du concasseur : *brise roc, fracassement, pic de force.*

## Frère élémentaire

*Certaines tribus barbares entretiennent de puissantes relations avec les forces élémentaires de la nature. Leurs chamanes lient*



*à leur naissance les guerriers à l'élément tutélaire de la tribu et leur accordent des bienfaits durables contre de telles forces.*

**Furie élémentaire (Ext).** Au niveau 3 et lorsqu'il est en rage, si le frère élémentaire encaisse des dégâts d'énergie supérieurs ou égaux à son niveau dans la classe, il ajoute +1 au nombre de rounds total pendant lesquels il peut rester en rage durant la journée, +1 par tranche de trois niveaux au-delà du niveau 6, jusqu'à un maximum de +6 rounds par attaque d'énergie au niveau 18. Cette aptitude remplace sens des pièges.

**Pouvoirs de rage.** Les pouvoirs suivants complètent l'archétype du frère élémentaire : *absorption d'énergie, éruption d'énergie, rage élémentaire, rage élémentaire inférieure, rage élémentaire supérieure, résistance à l'énergie.*

## Furie montée

*Beaucoup de tribus barbares sont passées maîtresses dans l'art de dresser les chevaux et apprennent aux leurs à tenir sur une selle dès leur plus jeune âge. En conséquence, ces barbares sont encore plus terrifiants lorsqu'ils sont sur le dos de leurs montures car ils savent tirer le meilleur parti de leur vitesse et de leur force.*

**Cavalier rapide (Ext).** Quelle que soit la monture du barbare, sa vitesse de déplacement est augmentée de 3 mètres (2 c). Cette aptitude remplace déplacement accéléré.

**Monture bestiale (Ext).** Au niveau 5, la furie montée gagne l'amitié d'une monture sauvage. Cette aptitude fonctionne comme celle du compagnon animal du druide. Le niveau effectif de druide du personnage sera inférieur de 4 à son niveau de barbare. L'animal doit appartenir à une espèce qu'il pourra diriger et convenir comme monture. Un barbare de taille M pourra chevaucher un chameau ou un cheval. Un poney ou un loup seront adaptés pour un barbare de taille P, mais aussi un sanglier ou un chien s'il est de niveau 8 ou plus. Lorsque le cavalier entre en rage et qu'il se trouve sur le dos de sa monture, celle-ci bénéficie d'un bonus de moral de +2 à sa Force. Cette aptitude remplace esquive instinctive supérieure.

**Pouvoirs de rage.** Les pouvoirs suivants complètent l'archétype de la furie montée : *monture féroce, monture féroce majeur, monture spirituelle, piétinement féroce, piétinement féroce majeur.*

## Guerrier totem

*Un barbare possède souvent un totem spécial qui est le gardien tutélaire de son clan. Si les totems individuels diffèrent, ceux de la tribu qui peuvent en appeler aux pouvoirs de l'esprit bénéficient d'aptitudes similaires.*

**Pouvoirs de rage.** L'archétype du guerrier totem est entièrement basé sur les pouvoirs de rage du totem. En plus des pouvoirs de totem proprement dits, les pouvoirs de rage suivants complètent l'archétype du guerrier totem, et ce en fonction du totem choisi : *escalade en rage, fureur animale, rage en rage, pas rapides, saut en rage, vision dans le noir, vision dans la nuit.*

## Invulnérable enragé

*Certains barbares apprennent à tirer parti des choses et effacent les blessures mortelles sans effort. Ils invitent leurs ennemis à les attaquer et utilisent la douleur pour alimenter leur rage.*

**Endurance extrême (Ext).** Au niveau 3, l'invulnérable enragé est immunisé aux effets du chaud ou du froid naturel (choisir l'un ou l'autre) comme s'il était sous l'influence du sort *endurance aux énergies destructives*. De plus, il gagne un point de résistance au feu ou au froid par tranche de trois niveaux au-delà du niveau 3. Cette aptitude remplace sens des pièges.

**Invulnérabilité (Ext).** Au niveau 2, le personnage gagne une RD/- égale à la moitié de son niveau de barbare. Cette réduction des dégâts est doublée contre les dommages non létaux. Cette aptitude remplace esquive instinctive, esquive instinctive supérieure et réduction de dégâts.

**Pouvoirs de rage.** Les pouvoirs suivants complètent l'archétype de l'invulnérable enragé : *féroce inspirée, imprudente désinvolture, nouvelle vigueur, réduction de dégâts accrue, vie préservée, viens m'attraper.*

## Lanceur

*Un barbare en proie à la rage est assez effrayant au corps à corps, mais certains sont plutôt doués pour lancer des objets à la tête de leurs adversaires avant de se rapprocher et de porter l'estocade.*

**Lanceur compétent (Ext).** Le barbare est doué pour lancer des objets pendant qu'il se bat. Augmentez le facteur de portée de n'importe quel projectile de 3 mètres (2 c). Cette aptitude remplace déplacement accéléré.

**Pouvoirs de rage.** Les pouvoirs de rage suivants complètent l'archétype du lanceur : *pic de force, précision étonnante, projectile, projectile en charge, projectile majeur, projectile mineur.*

## Pugiliste brutal

*Il y a des barbares qui préfèrent se servir de leurs deux mains pour éparpiller leurs adversaires morceau par morceau. Ils apprennent également un grand nombre de manœuvres de combat et les utilisent pour estropier ou écraser leurs ennemis.*

**Lutte sauvage (Ext).** Au niveau 2, le personnage ne subit que la moitié des pénalités normales à la Dextérité, aux jets d'attaque et aux tests de manœuvres de combat lorsqu'il est agrippé. Il peut effectuer une attaque d'opportunité sur les créatures qui cherchent à l'agripper, même si elles possèdent le don Science de la lutte ou l'attaque spéciale d'étreinte. S'il parvient à toucher son adversaire grâce à l'une de ces attaques d'opportunité, le barbare bénéficie d'un bonus de circonstance de +2 à son DMD sur toutes les tentatives visant à l'agripper. Il ne peut cependant pas bénéficier des attaques d'opportunité si son adversaire a réussi à l'agripper. Cette aptitude remplace esquive instinctive.

**Guerrier de la fosse (Ext).** Au niveau 3, le pugiliste brutal a appris les coups vicieux de la lutte dans les fosses de combat et les arènes de gladiateurs. Il bénéficie d'un bonus d'intuition de +1 à son BMO ou son DMD sur la manœuvre de combat de son choix, et d'un bonus supplémentaire de +2 s'il ne porte aucune armure (les boucliers sont permis). Tous les trois niveaux au-delà du niveau 3, le barbare peut choisir une nouvelle manœuvre de combat et ajouter ce bonus à son BMO ou son DMD, mais pas plus de deux fois pour la même manœuvre (une fois pour le BMO et une fois pour le DMD). Cette aptitude remplace sens des pièges.

**Science de la lutte sauvage (Ext).** Au niveau 5, le pugiliste brutal ne subit plus de pénalité à la Dextérité, aux jets d'attaque

et aux tests de manœuvre de combat lorsqu'il est agrippé. On considère également qu'il est d'une catégorie de taille supérieure à sa taille réelle lorsqu'il s'agit de déterminer s'il peut ou non agripper ou être agrippé. Cette aptitude remplace esquive instinctive supérieure.

**Pouvoirs de rage.** Les pouvoirs suivants complètent l'archétype du pugiliste brutal : *attaque dominatrice, avance dominatrice, bagarreur, bagarreur majeur, furie animale, percussive, pic de force, repousser l'ennemi.*

## Sauvage enragé

*Il est rare de contrôler sa rage mais il y a des barbares qui s'abandonnent complètement à leur sauvagerie et qui laissent leur fureur les emporter dans un monde chaotique et complètement sauvage. Ces barbares deviennent des bêtes consumées par la soif de sang, au point qu'ils ne différencient plus leurs amis de leurs ennemis.*

**Rage incontrôlée (Ext).** La rage du sauvage enragé fonctionne normalement, sauf quand il réduit une créature à 0 point de vie ou moins. Il doit alors réussir un jet de Volonté (DD 10 + niveau du barbare + modificateur de Charisme du barbare) ou être confus. Pendant le reste de son tour, il attaque la créature la plus proche (mais pas sa propre personne). Au round suivant, il agit comme sous l'effet d'un sort de confusion. À la fin de ce round et à chaque round qui suit, il a droit à un nouveau jet de Volonté pour mettre un terme à la confusion. Les rounds de confusion ne sont pas décomptés des rounds de rage quotidiens du barbare mais il ne peut pas mettre un terme à son accès de rage volontairement et ne peut pas utiliser ses pouvoirs de rage tant qu'il est confus.

**Combat sauvage (Ext).** Au niveau 2, même quand le barbare n'est pas enragé, il se bat avec férocité et s'abandonne à la sauvagerie du combat. Quand il fait une attaque à outrance, il a droit à une attaque supplémentaire par round, avec son meilleur bonus de base à l'attaque. En revanche, il subit un malus de -2 aux jets d'attaque et de -4 à la CA jusqu'au début de son prochain tour. Ce pouvoir remplace esquive instinctive.

**Conversion de rage (Ext).** Au niveau 5, le sauvage enragé qui rate un jet de sauvegarde contre un effet mental a droit à un nouveau jet de sauvegarde au début son tour suivant. S'il réussit, l'effet prend fin, le barbare devient enragé puis confus, comme indiqué plus haut. Ce pouvoir remplace esquive instinctive supérieure.

**Pouvoirs de rage.** Voici les pouvoirs de rage qui viennent compléter l'archétype de sauvage enragé : *bagarreur, bagarreur majeur, coup handicapant, coup puissant, coup redoutable, fureur animale, massue vivante, poursuite, réflexes rapides et regard intimidant.*

## Superstitieux

*La plupart des barbares se méfient de la magie. Si beaucoup s'en écartent simplement, d'autres concentrent leur rage sur les utilisateurs de ces arts impies. Ces barbares sont naturellement méfiants et exacerbent leurs sens afin de se protéger.*

**Sixième sens (Ext).** Au niveau 3, le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à son initiative et d'un bonus d'intuition de +1 à sa CA durant les rounds de surprise, +1 par tranche de trois niveaux au-delà du niveau 3. Cette aptitude remplace sens des pièges.

**Sens Aiguës (Ext).** Au niveau 7, le barbare superstitieux bénéficie de la vision nocturne (tripler la portée normale de ce

pouvoir dans de mauvaises conditions d'éclairage si le personnage possède déjà la vision nocturne).

- Au niveau 10, il gagne la vision dans le noir sur 18 mètres (12 c) (ou ajouter 18 mètres à la portée normale si le personnage possède déjà un pouvoir de vision dans le noir).
  - Au niveau 13, il gagne odorat,
  - puis perception aveugle sur 9 mètres (6 c) au niveau 16
  - et enfin vision aveugle sur 9 mètres (6 c) au niveau 19.
- Cette aptitude remplace réduction de dégâts.

**Pouvoirs de rage.** Les pouvoirs suivants complètent l'archétype du barbare superstitieux : *briseur de sorts, chasseur de sorcière, colère autosuggérée, esprit vide, perturbateur, superstition.*

## Terreur des mers

*Tous les barbares ne chassent pas dans les plaines, les forêts ou les montagnes. Certains sont de terrifiants pirates qui pillent les mers et les côtes, dépouillent tous ceux qui possèdent un trésor ou pourchassent les monstres des profondeurs. Certains ne sont guère plus que des chasseurs de haute mer mais d'autres sont des pillards qui sèment la terreur dans les villages côtiers à portée de leurs drakkars.*

**Armes et armures.** Une terreur des mers n'est pas formée au port de l'armure intermédiaire.

**Terreur marine (Ext).** Une terreur des mers peut retenir son souffle pendant un nombre de rounds égal à quatre fois sa valeur de Constitution. De plus, elle se déplace normalement dans les cases d'eau stagnante et de tourbière de moins de 30 cm de profondeur. Elle n'a pas besoin de payer un coût supplémentaire en mouvement pour se déplacer dans ces zones. Enfin, elle ignore le bonus d'abri à la CA dont disposent habituellement les créatures partiellement immergées. Ce pouvoir remplace le déplacement accéléré.

**Yeux de la tempête (Ext).** Au niveau 2, la terreur des mers ignore le camouflage qui résulte du brouillard, de la pluie, de la neige fondue, de la brume, du vent ou d'un autre effet météorologique (sauf s'il donne un camouflage total). Tous les malus aux tests de Perception qui découlent de la météo sont réduits de moitié. Ce pouvoir remplace esquive instinctive.

**Marin sauvage (Ext).** Au niveau 3, la terreur des mers gagne un bonus de +1 aux tests d'Acrobaties, d'Escalade, de Natation, de Profession (marin) et de Survie quand elle se trouve en terrain aquatique (y compris à bord d'un bateau ou sur la côte). Après le niveau 3, ce bonus augmente de +1 tous les trois niveaux. Ce pouvoir remplace sens des pièges.

**Pied sûr (Ext).** Au niveau 5, la terreur des mers ne subit pas de malus quand elle se déplace sur une surface glissante, naturelle ou magique (comme graisse, tempête de grêle ou tempête de neige). Dans ces zones, elle ne risque pas de tomber et ne perd pas son bonus de Dextérité. Elle ne considère pas ces terrains comme difficiles. Ce pouvoir remplace esquive instinctive supérieure.

**Pouvoirs de rage.** Voici les pouvoirs de rage qui viennent compléter l'archétype de terreur des mers : *fracassement, nage en rage, nageur bestial, projectile en charge, roulé-boulé, saut en rage, sauteur bestial, viens m'attraper.*

## Véritable primitif

*Les tribus isolées et xénophobes vivant loin de toute civilisation considèrent souvent tout ce qui vient des villes et des communautés organisées comme des éléments dangereux, étranges et décadents. Elles tirent leur force de leur nature primitive : le*

*corps et l'esprit de ces barbares sont renforcés par leur vie dans la nature et leur existence libérée du confort pathétique de la civilisation. Même quand les primitifs sont obligés de se mêler aux citadins, ils restent à l'écart et se différencient par leurs traditions et leurs atours.*

**Armes et armures.** Le véritable primitif est formé au port des armures de peau et des armures d'os. Il sait aussi manier les boucliers en os et les armes suivantes : fronde, gourdin, hache d'armes, hachette, javelot, lance, massue, pique et sarbacane.

**Illettrisme.** Un véritable primitif ne sait ni lire ni écrire et se montre tellement superstitieux vis-à-vis de ces activités qu'il refuse d'apprendre, même s'il se multiclassé.

**Environnement de prédilection (Ext).** Un véritable primitif est plus à l'aise sur le terrain où il a grandi. Ce pouvoir fonctionne comme celui de rôdeur. Le bonus d'environnement du primitif augmente de +2 au niveau 5 et, par la suite, tous les cinq niveaux. En revanche, il ne gagne pas de nouveaux environnements de prédilection. Ce pouvoir remplace déplacement accéléré.

**Fétiche trophée (Ext).** Un véritable primitif prélève des dents, des cheveux, des os ou autres trophées sur ses ennemis vaincus, pour représenter leur pouvoir et leur force. Au niveau 3, il peut fixer un fétiche trophée sur une de ses armes primitives tradi-

tionnelles (voir la liste). Quand il la manie, il gagne un bonus de moral de +1 aux tests de dégâts. De plus, si cette arme possède la propriété fragile, il peut, une fois par jour, ignorer les effets d'un 1 naturel. Le primitif peut aussi attacher le fétiche à une armure de peau, ce qui lui donne un bonus de moral de +1 aux jets de sauvegarde. De plus, si cette armure possède la propriété fragile, il peut, une fois par jour, décider que l'armure ne se déchire pas si quelqu'un confirme un coup critique contre lui. Tous les cinq niveaux après le 3, le véritable primitif peut utiliser un fétiche de plus. Il peut en fixer plusieurs sur une même arme ou une même armure, afin de cumuler leurs effets. On peut détruire un fétiche (solidité 5, 1 pv) mais il ne subit pas de dégâts de la part des attaques de zone ou de celles qui ne le visent pas expressément. Il n'a aucun effet si le primitif l'attache sur une armure ou une arme autre que celles indiquées. Ce pouvoir remplace sens des pièges.

**Pouvoirs de rage.** Voici les pouvoirs de rage qui viennent compléter l'archétype de véritable primitif : *briseur de sorts, chasseur de sorcière, destruction d'enchantement, dévoreur de magie, fureur animale, odorat, odorat primitif, rage fantôme, superstition, vision dans la nuit, vision dans le noir*