

## Le barbare des steppes

(auteur : Brian Asbury ; traduction : Maître Poulpe ; *the best of White Dwarf* articles n°1)

Bien qu'ils possèdent plusieurs similitudes avec les autres classes de personnage, les barbares forment une classe à part en tant que telle et non une sous-classe d'une quelconque autre. La caractéristique principale est la Constitution, car l'un des plus grands atouts du barbare est sa résistance considérable et sa capacité à survivre. Ainsi, un barbare tire les mêmes jets de protection qu'un clerc, mais comme s'il était quatre niveaux au-dessus du sien. Bien que quiconque doté d'une Constitution honorable (c'est-à-dire moyenne) puisse devenir un barbare, ce qui devrait donner une solution aux joueurs affublés d'un personnage universellement médiocre hormis en Constitution, pour qu'un barbare soit pleinement jouable, il aura besoin d'une Force de 13 ou plus, d'une Dextérité de 13 ou plus, d'une Intelligence de 9 ou plus et d'une Sagesse de 14 ou plus.

Les barbares sont deux fois plus résistants à la maladie que les autres classes. Cette classe, cependant, est relativement limitée en ce qui concerne les armures. Les barbares de niveaux 1 à 5 peuvent utiliser un bouclier mais aucune armure ; ceux de niveaux 6 à 10 peuvent porter une armure de cuir et un bouclier ; ceux de niveaux 11 et plus peuvent porter une cotte de mailles et un bouclier. Les barbares détestent les armures de plates et n'en portent jamais. Leur instinct naturel de conservation leur confère cependant une meilleure chance d'esquiver les coups, indépendamment de leur Dextérité. Pour cette raison, ils doivent toujours être considérés comme ayant une classe d'armure améliorée d'un point.

Tous les barbares disposent d'un certain nombre de capacités de base. Ce sont :

- Une grande résistance aux dommages (comme expliqué ci-dessus)
- L'acuité auditive (comme les voleurs humains)
- Le pistage
- Le sens du danger
- La bravoure

Un barbare est également doté de plusieurs capacités spéciales s'il a les prérequis nécessaires. Celles-ci sont expliquées plus loin.



## Les armes

La plupart des barbares sont limités à l'utilisation de l'épée, de la lance de fantassin et de la hachette. Cependant, pour chaque point de Dextérité au-dessus de 12, il peut utiliser une arme supplémentaire ; arcs longs, épées à deux mains, frondes et dagues sont les plus prisées. Les armes les plus sophistiquées telles que l'arquebuse et l'arc composite sont interdites.

## Capacités de base

**Pistage :** Comme la sous-classe de ranger, les barbares ont la possibilité de pister la plupart des types de créatures. Cependant, les chiffres figurant dans la table représentent la probabilité de base de pister, qui doit être ajustée comme suit :

| Conditions                       | Malus aux chances de pistage |
|----------------------------------|------------------------------|
| EXTERIEURS                       |                              |
| Sol dur                          | -20 %                        |
| Pluie ou neige                   | -30 %                        |
| Traversée d'eau                  | -40 %                        |
| SOUTERRAINS                      |                              |
| passage normal                   | -25 %                        |
| traversée de porte normale       | -30 %                        |
| Traversée de trappe              | -40 %                        |
| Montée/descente par une cheminée | -50 %                        |
| Traversée de porte secrète       | -55 %                        |

**Bravoure :** Les barbares sont des hommes rudes qui ne paniquent pas facilement ; de ce fait, dans 50 % des cas, les sorts et autres objets provoquant la peur rendront le barbare fou de rage l'amenant à combattre comme un berserker (voir *homme* dans le *manuel des monstres*) plutôt que de fuir.

**Sens du danger :** Il n'indique rien de spécifique au barbare, hormis que quelque chose ne va pas. À chaque fois que le barbare est dans une situation susceptible de le mettre en danger, le MD vérifiera en lançant 1d6, s'il ressent le danger, à une portée d'environ 6 m, quels que soient les obstacles (y compris les portes et les murs) sur le chemin. La capacité de sentir le danger est juste une forme d'instinct. Elle n'en donne pas la direction, pas plus qu'un indice sur la forme que prend le danger. Ainsi, un barbare ne peut pas marcher jusqu'à une porte et dire « Ah ah ! Un magicien maléfique se tient 3,50 m derrière cette porte ! ». Il ressentira simplement que quelque chose ne va pas, mais n'aura aucune idée de l'origine du danger, ni de sa nature. Un barbare qui échoue à sentir le danger dans une situation donnée ne peut pas recommencer.

## Capacités spéciales

**Langage des signes :** Tous les barbares avec une Intelligence de 9 ou plus possèdent cette capacité. Le langage des signes donne une chance au barbare de communiquer au moyen de signes et de gestes avec toutes les créatures intelligentes qu'il rencontre.

**Férocité du premier assaut :** Les barbares avec une Force de 10 ou plus frappent toujours à +1 à cause de leur férocité naturelle. De plus, si leur Force est de 13 ou plus et que leur Dextérité est au moins moyenne, ils ont 75 % de chances d'appliquer la férocité du premier assaut dans les combats où ils gagnent l'initiative. Ils ont alors l'opportunité de se plonger dans une telle rage que leur première attaque bénéficie d'un bonus avec des dégâts au minimum doublés sur un résultat de 75 ou moins avec 1d100. Avant d'effectuer le jet de toucher de la première attaque, tirez 1d100 et consultez la table ci-dessous pour voir les effets :

| Niveau du barbare | d100  | Effets                                  |
|-------------------|-------|-----------------------------------------|
| 1-4               | 01-75 | Bonus à l'attaque +2, dégâts doublés    |
|                   | 76-00 | Bonus à l'attaque +1, dégâts normaux    |
| 5-8               | 01-25 | Bonus à l'attaque +3, dégâts triplés    |
|                   | 26-75 | Bonus à l'attaque +2, dégâts doublés    |
| 9 et plus         | 76-00 | Bonus à l'attaque +1, dégâts normaux    |
|                   | 01-25 | Bonus à l'attaque +4, dégâts quadruplés |
|                   | 26-50 | Bonus à l'attaque +3, dégâts triplés    |
|                   | 51-75 | Bonus à l'attaque +2, dégâts doublés    |
|                   | 76-00 | Bonus à l'attaque +1, dégâts normaux    |

Ainsi, un barbare en posture de premier assaut gagne toujours au moins un bonus de +1 à son jet d'attaque même si le résultat est trop élevé pour indiquer des dégâts augmentés. Rappelez-vous cependant que ce bonus s'applique seulement au premier round de mêlée, et uniquement si le

barbare a l'initiative. Après ce premier round, il attaque normalement; la règle du +1 au toucher concernant les barbares avec une Force de 10 ou plus est abolie.

Un barbare n'a droit qu'à un seul round de férocité au premier assaut par combat. S'il change d'adversaire durant le combat, il ne gagne pas de bonus de premier assaut contre son nouvel adversaire. De la même manière, s'il échoue dans sa tentative de férocité du premier assaut, il ne bénéficie pas d'une autre tentative au round suivant.

**Escalade :** Les barbares avec une Dextérité de 10 ou plus peuvent, comme les voleurs, escalader des surfaces presque lisses. Cependant, leur risque de base de tomber est de 20 % au lieu de 15 %.

**Attraper des projectiles :** Les barbares avec une dextérité supérieure à la moyenne ont une chance d'attraper en vol les projectiles tirés contre eux. Les chances d'accomplir cette prouesse augmentent avec la Dextérité comme suit :

| Dextérité      | Bonus à la probabilité d'attraper le projectile |
|----------------|-------------------------------------------------|
| 13-14          | Aucun                                           |
| 15-16          | +5 %                                            |
| 17-18 (01-50%) | +10 %                                           |
| 18 (51-75%)    | +15 %                                           |
| 18 (76-90%)    | +17 %                                           |
| 18 (91-99%)    | +20 %                                           |
| 18 (00%)       | +25 %                                           |

Notez qu'aucun barbare n'est capable d'attraper des projectiles magiques ou tout autre équivalent magique; les projectiles avec un bonus magique réduisent les chances du barbare de l'attraper de 5 % pour chaque point de bonus (par exemple, une flèche magique +3 enlèverait 15 % de chances au barbare de pouvoir l'attraper, mais une flèche maudite -3 ajouterait 15 % de chances au barbare.

**Dissimulation dans l'ombre :** Les barbares sont capables de se cacher dans l'ombre s'ils veulent imiter les exploits du plus grand de tous les barbares. Néanmoins, pour obtenir la capacité, le barbare doit respecter un prérequis d'une Dextérité de 11 ou plus associée à une Intelligence de 9 ou plus. Contrairement aux voleurs, une dextérité élevée ne leur accorde aucun bonus à cette capacité.

#### Barbare et magie

Les barbares peuvent utiliser tous les objets magiques utilisables par les combattants et les voleurs, à l'exception des armes et armures qui leur sont interdites. Peu de barbares sont lettrés (uniquement ceux avec une Sagesse supérieure à 14), ce qui fait que la plupart sont dans l'impossibilité d'utiliser des livres de magie ou des runes. Néanmoins, cela signifie aussi qu'ils sont immunisés aux effets de tels objets. Ceci, bien sûr, ne s'applique pas aux barbares lettrés.

Les barbares illettrés ne peuvent pas copier les écrits magiques qu'ils ne sont pas en mesure de comprendre. Une telle action déclencherait tous les effets dommageables que les écrits procurent au lecteur, comme ceux causés par un livre réservés aux magiciens. Ceci répond aux groupes d'aventuriers qui utilisaient des barbares illettrés pour recopier les pages de garde des livres magiques, sous prétexte qu'ils pouvaient deviner leur nature sans courir le risque d'être blessé. Les objets magiques peuvent être copiés uniquement par ceux qui sont capables de les comprendre pleinement.

#### Les barbares en tant que race

Les barbares peuvent être considérés comme une sous-race d'humains qui ont développé une résistance spécifique par leur croissance dans un environnement particulièrement rigoureux. Néanmoins, cela n'exclut pas la possibilité de barbares sang-mêlé. Les orques croisent avec n'importe quelle race et il est assez probable que des femmes barbares aient été enlevées par des pillards orques. Certains barbares sont demi-orques; ils ont aussi bien les caractéristiques des orques que celles de la classe de barbare. Les demi-orques peuvent progresser jusqu'au 8<sup>e</sup> niveau en tant que barbare; Ils peuvent aussi choisir les classes jumelles de barbare/voleur ou barbare/assassin, en divisant l'expérience de façon égale entre les deux classes.

#### BARBARE DES STEPPES – TABLEAU I – POINTS D'EXPÉRIENCE ET NIVEAUX

| Points d'expérience | Niveau d'expérience | Nombre de d6 à lancer pour totaliser les points de vie | Titre                 |
|---------------------|---------------------|--------------------------------------------------------|-----------------------|
| 0– 1 500            | 1                   | 1+1                                                    | Homme de tribu        |
| 1 501– 3 000        | 2                   | 2+1                                                    | Sauvage               |
| 3 001– 6 000        | 3                   | 3+1                                                    | Frère de clan         |
| 6 001– 12 000       | 4                   | 4+1                                                    | Chasseur              |
| 12 001– 24 000      | 5                   | 5+1                                                    | Guerrier              |
| 24 001– 48 000      | 6                   | 6+1                                                    | Brave                 |
| 48 001– 96 000      | 7                   | 7+1                                                    | Guerrier d'élite      |
| 96 001– 200 000     | 8                   | 8+1                                                    | Chef de tribu         |
| 200 001– 325 000    | 9                   | 9+1                                                    | Chef                  |
| 325 001– 450 000    | 10                  | 10+1                                                   | Chef de guerre        |
| 450 001– 575 000    | 11                  | 10+2                                                   | Laird                 |
| 575 001– 700 000    | 12                  | 10+3                                                   | Laird 12 <sup>e</sup> |
| 700 001– 825 000    | 13                  | 10+4                                                   | Laird 13 <sup>e</sup> |

125 000 points d'expérience par niveau pour chaque niveau supplémentaire au-dessus du 13<sup>e</sup>.

Le barbare gagne 1 points de vie par niveau après le 10<sup>e</sup>.

#### TABLEAU DES CAPACITÉS DES BARBARES DES STEPPES

| Chances de base de |                    |                 |                      |         |                     |          |
|--------------------|--------------------|-----------------|----------------------|---------|---------------------|----------|
| Niveau du barbare  | Langage des signes | Acutié auditive | Sens du danger (1d6) | Pistage | Attraper projectile | Escalade |
| 1                  | 10 %               | 20 %            | 1                    | 40 %    | 5 %                 | 80 %     |
| 2                  | 20 %               | 20 %            | 1                    | 45 %    | 10 %                | 81 %     |
| 3                  | 30 %               | 30 %            | 1                    | 50 %    | 15 %                | 82 %     |
| 4                  | 40 %               | 30 %            | 1-2                  | 55 %    | 20 %                | 83 %     |
| 5                  | 45 %               | 30 %            | 1-2                  | 60 %    | 25 %                | 84 %     |
| 6                  | 50 %               | 30 %            | 1-2                  | 65 %    | 30 %                | 85 %     |
| 7                  | 55 %               | 40 %            | 1-3                  | 70 %    | 35 %                | 86 %     |
| 8                  | 60 %               | 40 %            | 1-3                  | 75 %    | 40 %                | 87 %     |
| 9                  | 65 %               | 40 %            | 1-3                  | 80 %    | 45 %                | 88 %     |
| 10                 | 70 %               | 50 %            | 1-4                  | 85 %    | 50 %                | 89 %     |
| 11                 | 75 %               | 50 %            | 1-4                  | 90 %    | 55 %                | 90 %     |
| 12                 | 75 %               | 50 %            | 1-4                  | 95 %    | 60 %                | 91 %     |
| 13                 | 75 %               | 60 %            | 1-5                  | 100 %   | 65 %                | 92 %     |
| (+)                | (75 %)             | (60 %)          | (1-5)                | (100 %) | (+5 %)              | (+1 %)   |

#### Compléments

(Ce paragraphe a été ajouté à la présente édition pour préciser certains points non abordés par l'auteur, mais vous êtes libre de choisir votre interprétation)

Le barbare combat sur la table des guerriers mais ne bénéficie pas des bonus en Constitution et en Force de cette classe. Cependant, il gagne comme le ranger la possibilité à partir du niveau 8 d'avoir 2 attaques sur 3 rounds de mêlée et à partir du 15<sup>e</sup>, 2 attaques par round.

L'alignement du barbare est toujours chaotique, mais il peut être bon, neutre ou mauvais.