AUBAINE



BARBARE

LES FORCES DE LA NATURE

ARCHETYPE • V0.3.0

AUBAINE

BARBARE

Les forces de la nature

Archetype • v0.3.0

Barbare

Les forces de la nature

Writing, design and illustrations: Aubaine.

Text, tables and illustrations under the CC BY-NC-SA 4.0 licence.

© Aubaine • v0.3.0.5eeb14c4.2614097e



ACTIVE PASSIVE PHYSICAL NEUTRAL

RAGE

5 XP



2 ENERGY ACTIVE · PHYSICAL

1 Action Bonus ↔ Personnel ⧗ jusqu'à 10 minutes

RAGE · ENHANCEMENT · PROTECTION

Le sang vous bat aux tempes et la douleur recule. Tant que Rage dure, vous êtes **Enragé**.

Rage dure jusqu'à la fin de votre prochain tour. Chacune des choses suivantes, au moment où elle arrive, la prolonge jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Frapper. Vous portez une Attaque contre une créature hostile.
Encaisser. Vous subissez des dégâts.
Contraindre. Vous forcez une créature hostile à effectuer un Jet pour résister à l'une de vos Compétences.
Tenir. Vous dépensez une ▲ Action Bonus à la prolonger.

Rage prend fin plus tôt si vous cessez d'être **Enragé**.

LV. 2 RAGE ARDENTE — 15 XP

Tant que Rage dure, vos Attaques infligent 2 dégâts de plus.

LV. 3 RAGE REDOUBLÉE — 35 XP

Tant que Rage dure, vos Attaques infligent 3 dégâts de plus au lieu de 2.

LV. 4 RAGE SANS FIN — 50 XP

Tant que Rage dure, vos Attaques infligent 4 dégâts de plus au lieu de 3, et Rage peut durer jusqu'à 1 heure.

ATTAQUE TÉMÉRAIRE

10 XP



PASSIVE · PHYSICAL

Passif

MANOEUVRE · ENHANCEMENT

Lorsque vous portez une Attaque de ◇ Mêlée ou de ◇ Finesse, vous pouvez vous jeter en avant sans vous garder : elle gagne 1 » Avantage, et les Attaques faites contre vous en gagnent 1 jusqu'au début de votre prochain tour.

BOND SAUVAGE

15 XP



2 ENERGY ACTIVE · PHYSICAL

1 Action Bonus ↔ 6 m ⧗ Instantanée

MANOEUVRE · MOBILITY · DESTRUCTION

Vous ramassez vos jambes sous vous et vous vous détendez comme un ressort. Vous ne pouvez pas jouer cette Compétence si vous êtes **Immobilisé** ou **À terre**. Une fois par tour, lorsque vous jouez une Rage pendant votre tour, vous pouvez jouer Bond sauvage aussitôt, sans dépenser d'▲ Action Bonus.

Vous bondissez jusqu'à un emplacement libre que vous voyez à portée, sur une surface capable de vous porter et pas plus de 3 m au-dessus de vous. Aucun obstacle ne doit barrer la ligne droite qui vous en sépare. L'espace d'une créature n'est pas un obstacle pour ce bond. Si aucun emplacement ne remplit ces conditions, vous ne pouvez pas jouer cette Compétence. Ce bond ne compte pas dans votre déplacement et ne déclenche aucune Attaque d'opportunité.

À l'arrivée, chaque créature de votre choix à 1,5 m ou moins de vous effectue un Jet de Dextérité + ◇ Réflexes contre votre DD (8 + Force + ◇ Athlétisme). En cas d'échec, elle subit 1d6 dégâts Contondants. En cas de réussite, elle ne subit rien.

COUP BRUTAL

15 XP



1 ENERGY ACTIVE · PHYSICAL

1 Attaque ↔ Allonge de l'arme ⧗ Instantanée

MANOEUVRE · DESTRUCTION · CONTROL

Vous sacrifiez la précision à la force brute. Vous ne pouvez jouer cette Compétence qu'une fois par tour, et seulement si l'Attaque compte au moins 1 » Avantage net.

Portez l'Attaque avec 1 » Avantage de moins. En cas de réussite, ses dégâts augmentent de 1d10, et vous choisissez : la cible est repoussée de 3 m en ligne droite, loin de vous, et s'arrête plus tôt contre un obstacle ou une créature, ou sa Vitesse diminue de 3 m jusqu'au début de votre prochain tour.

CRI D'EFFROI

15 XP



2 ENERGY ACTIVE

1 Action Bonus ↔ 9 m ⧗ Instantanée

SHOUT · CONTROL

Vous hurlez « Hvelg » dans la langue des Jötnar, un peuple de géants aujourd'hui éteint. Jusqu'à 3 créatures de votre choix à portée effectuent chacune un Jet d'Esprit + ◇ Volonté contre votre DD (8 + Force + ◇ Intimidation). En cas d'échec, ses Attaques subissent 1 » Désavantage jusqu'à la fin de son prochain tour. En cas de réussite, elle ne subit rien.

LV. 2 DROKK — 25 XP

Vous hurlez désormais « Hvelg Drokk ». Une créature qui échoue au Jet de Cri d'effroi est **Effrayée** par vous jusqu'à la fin de son prochain tour, au lieu de subir ce » Désavantage.

LV. 3 SKURN — 30 XP

Vous hurlez désormais « Hvelg Drokk Skurn ». À son prochain tour, une créature **Effrayée** par Cri d'effroi emploie tout son déplacement à s'éloigner de vous.

Cri de ralliement

15 XP



2 ENERGY ACTIVE

1 Action Bonus · 9 m · Instantanée

SHOUT · PROTECTION

Vous clamez « Brund » dans la langue des Jötnar, les géants disparus. Lancez 1d6 : jusqu'à 3 créatures de votre choix à portée, vous compris, gagnent chacune ce total en PdV temporaires, qui disparaissent au bout de 1 minute.

LV. 2 Gelm — 20 XP

Vous clamez désormais « Brund Gelm ». Pour Cri de ralliement, lancez 2d6 au lieu de 1d6.

LV. 3 Ymra — 25 XP

Vous clamez désormais « Brund Gelm Ymra ». Chaque créature que vous choisissez pour Cri de ralliement n'est plus Effrayée ni Charmée.

Cri du colosse

20 XP



2 ENERGY ACTIVE

1 Action · 3 m · Instantanée

SHOUT · CONTROL

Vous tonnez « Dralk » dans la langue des Jötnar, les géants disparus, et votre voix frappe comme un bélier. Jusqu'à 3 créatures de votre choix à portée effectuent chacune un Jet de Force + ◇ Athlétisme ou de Dextérité + ◇ Acrobaties, à son choix, contre votre DD (8 + Force + ◇ Intimidation). En cas d'échec, elle tombe À terre. En cas de réussite, elle reste debout.

LV. 2 Hulv — 25 XP

Vous tonnez désormais « Dralk Hulv ». Une créature qui échoue au Jet de Cri du colosse est d'abord repoussée de 3 m en ligne droite, loin de vous, puis tombe À terre. Elle s'arrête plus tôt contre un obstacle ou une créature. Les créatures repoussées se déplacent l'une après l'autre, de la plus éloignée de vous à la plus proche.

LV. 3 Gyrn — 35 XP

Vous tonnez désormais « Dralk Hulv Gyrn ». Une créature qui échoue au Jet de Cri du colosse est aussi Étourdie jusqu'à la fin de son prochain tour.

Cri primordial

20 XP



2 ENERGY ACTIVE

1 Action Bonus · 3 m · Instantanée ou jusqu'à la fin du tour

SHOUT · CONTROL · UNLEASHED

Vous poussez un cri brutal, « Harn » dans la langue des Jötnar, les géants disparus, et vous l'infusez d'un Domaine dont vous avez débloqué l'Arbre, parmi Feu, Eau, Terre, Vent, Foudre et Poisse, ou d'aucun Domaine.

Feu. Jusqu'à 2 créatures à portée gagnent 1 ▲ Action Bonus, 3 m de déplacement pour ce tour et émettent une lumière jusqu'à la fin de ce tour.

Eau. Choisissez 1 créature à portée ; si elle possède de l'eau dans son corps, vous en prenez le contrôle jusqu'à la fin de votre tour (la soigner de 1d6 PdV, faire bouger un membre…).

Terre. Jusqu'à 3 créatures à portée réduisent leurs prochains dégâts de 1d6 avant votre prochain tour et ne subissent aucun dégât de chute pendant cette durée.

Vent. Jusqu'à 3 créatures à portée peuvent se déplacer aussitôt de 3 m au plus. Ce trajet ne compte pas dans leur déplacement et ne déclenche aucune Attaque d'opportunité. Une créature Immobilisée ne bouge pas.

Foudre. Vous ciblez jusqu'à 3 objets ou créatures de métal à portée et en prenez le contrôle jusqu'à la fin de votre tour.

Poisse. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, le sol à portée est un Terrain difficile pour les créatures de votre choix.

Aucun. Jusqu'à 3 créatures de votre choix à portée gagnent 1d6 PdV temporaires.

LV. 2 Kjeld — 25 XP

Vous poussez désormais « Harn Kjeld ». La portée de Cri primordial passe à 9 m, et chacun de ses effets peut toucher une créature ou un objet de plus.

LV. 3 Orsk — 35 XP

Vous poussez désormais « Harn Kjeld Orsk ». Vous choisissez deux options de Cri primordial au lieu d'une, et il produit les deux effets.

Estomac de fer

15 XP



PASSIVE · PHYSICAL

Passif

TECHNIQUE · PROTECTION

Des années de viande crue et d'alcool fort vous ont tanné le ventre. Vous avez une résistance aux dégâts de Poison. Vous pouvez manger et boire ce que la nature vous offre, cru ou avarié, sans en tomber malade, et vos Jets de Constitution + ◇ Résistance pour tenir l'alcool gagnent 1 » Avantage.

Foulée du loup

10 XP



PASSIVE · PHYSICAL

Passif

MANOEUVRE · MOBILITY

Vous avalez la lande à longues foulées. Tant que vous ne portez aucune armure, votre Vitesse augmente de 3 m.

Instinct du danger

15 XP



PASSIVE · PHYSICAL

Passif

MANOEUVRE · PROTECTION

Vous sentez le coup venir avant de le voir. Vous avez l'Expertise dans les ◇ Réflexes. Tant que vous êtes Enragé, vos Jets de ◇ Réflexes gagnent 1 » Avantage.

MONTAGNE DE MUSCLES

50 XP



PASSIVE · PHYSICAL

Passif

PROTECTION

Vous encaissez comme la falaise encaisse la houle. Tant que vous êtes Enragé et que vous ne portez aucune armure, vous avez aussi une résistance aux dégâts d'Acide, de Feu, de Foudre, de Froid et de Tonnerre.

PEAU DE BRUTE

15 XP



PASSIVE · PHYSICAL

Passif

MANOEUVRE · PROTECTION

Vous n'avez jamais aimé porter du fer. Tant que vous ne portez aucune armure, votre CA est de 10 + Dextérité + Constitution.

POIGNE DU TITAN

30 XP



PASSIVE · PHYSICAL

Passif

MANOEUVRE · ENHANCEMENT

Vous pouvez désormais porter une arme à deux mains dans chacune de vos mains et, tant que vous êtes Enragé, toutes les armes de mêlée que vous portez gagnent la propriété Légère.

SENS DE LA BÊTE

15 XP



PASSIVE · PHYSICAL

Passif

ENHANCEMENT

Quand la tête se tait, le corps prend le relais. Tant que vous êtes Enragé, vos Jets d'◇ Acrobaties, de ◇ Discrétion, d'◇ Intimidation, de ◇ Perception et de ◇ Survie peuvent employer votre Force à la place de la ⬢ Caractéristique que le MJ a choisie.

TOURBILLON

20 XP



2 ENERGY ACTIVE · PHYSICAL

1 Attaque ↔ Contact ⧗ Instantanée

MANOEUVRE · DESTRUCTION

Vous tournez sur vous-même, l'arme tendue. Vous ne pouvez jouer cette Compétence qu'une fois par tour.

Portez cette ⚔ Attaque contre chaque créature à 1,5 m ou moins de vous, vos alliés compris. Vous n'effectuez qu'un seul Jet, que vous comparez à la CA de chacune, et vous lancez une seule fois les dégâts pour toutes celles qu'il touche. Les ⌃ Avantages et les ⌄ Désavantages qui ne valent pas contre toutes ces créatures ne comptent pas pour ce Jet.

AC RULE WORD

Armour Class, the total an Attack has to reach to hit you.

Acrobatics APTITUDE

Keeping your balance on uncertain footing, slipping out of a hold or pulling off an acrobatic feat.

Advantage RULE WORD

Adds a d20 to the Roll. Keep the highest die. An Advantage and a Disadvantage cancel out.

Athletics APTITUDE

Climbing, jumping, swimming, grabbing or shoving, and standing firm against whatever pulls or holds you.

Attack RULE WORD

A Roll made against a target's AC to hit it.

Bonus Action RULE WORD

A quick action taken during your turn. You have one per turn. Usually reserved for Skills that say so.

Characteristic RULE WORD

One of a character's six core scores. It makes up half of every Roll.

Charisma CHARACTERISTIC

The character's presence, their way of expressing themselves and the authority they carry.

Concentration RULE WORD

The attention a lasting Skill asks of you: it acts while you maintain it, up to its duration. You maintain only one Concentration Skill at a time: playing another ends the first, even if the second does not resolve or is cancelled. Each time you take damage, make a Roll (Constitution + Will) against a DC of 10: on a failure, your Concentration ends. It also ends when you gain Agonie, when you are Asleep, Stunned or Enragé, and when you end it, which costs nothing.

Constitution CHARACTERISTIC

The character's health and endurance, what lets them take punishment and hold on.

DC RULE WORD

The difficulty a Roll has to reach, set by the GM or by a rule.

Dexterity CHARACTERISTIC

The character's coordination and precision, in gesture as in movement.

Difficult Terrain RULE WORD

Every movement across difficult terrain costs you double.

Disadvantage RULE WORD

Adds a d20 to the Roll. Keep the lowest die. A Disadvantage and an Advantage cancel out.

Expertise RULE WORD

Gives 1 Advantage on every Roll that uses the Aptitude in question.

Finesse APTITUDE

Landing a precise blow with a weapon suited to it, such as a dagger or a rapier.

HP RULE WORD

Hit Points, what a creature can take. At 0, it falls into Agonie.

Intelligence CHARACTERISTIC

The character's ability to analyse, remember, learn and deduce.

Intimidation APTITUDE

Impressing or threatening someone into giving way, and standing up to whoever tries to terrify you.

Melee APTITUDE

Landing a blow in close combat, with a weapon, unarmed or with a natural weapon.

Movement RULE WORD

The distance you cover on your turn, up to your Speed.

Perception APTITUDE

Noticing through your senses what escapes others, such as a hidden creature or an ambush.

Rage TAG

A Skill that lets anger take over: it makes you Enragé.

◆ Reaction RULE WORD

An action played in response to a trigger, most often outside your turn. You have one per round, and it comes back at the start of your turn.

◇ Reflexes APTITUDE

Reacting on instinct to dodge an explosion or an area effect.

◇ Resistance APTITUDE

Holding out against poison, disease, cold or being dazed.

Roll RULE WORD

1d20 + one ⬢ Characteristic + one ◇ Aptitude, measured against a DC, an AC or an Opposed Roll.

Speed RULE WORD

The pace your body can hold: the distance you can cover on each of your turns, 9 metres unless your Species sets another.

Spirit CHARACTERISTIC

The character's attention and empathy, the sharpness of their senses and their bond with the supernatural.

◇ Stealth APTITUDE

Moving silently, hiding and acting unnoticed.

Strength CHARACTERISTIC

The character's physical power, the kind that lifts, pushes and strikes.

◇ Survival APTITUDE

Following a trail, finding food, finding your way and avoiding dangers in the wild.

◇ Will APTITUDE

Keeping a cool head in the face of fear, intimidation or manipulation.

À terre

Une créature **À terre** est étendue de tout son long. Elle ne peut que ramper, pour la moitié de sa Vitesse.

Ses Attaques subissent 1 Désavantage. Les Attaques faites contre elle à 1,5 m ou moins gagnent 1 Avantage ; celles faites de plus loin subissent 1 Désavantage.

Se relever lui coûte une part de son déplacement égale à la moitié de sa Vitesse. Si sa Vitesse est de 0, elle ne peut pas se relever, et aucun effet ne la remet debout.

Charmed

While a creature is **Charmed**, the creature that **charmed** it gains 1 Advantage on its Charisma Rolls that target it and deal no damage.

The Skill that applies it says how long the state lasts.

Dazed

A **Dazed** creature's head is spinning. It cannot take any Reaction, and it suffers 1 Disadvantage on its Attacks.

The Skill that applies it says how long the state lasts.

Enragé

Une créature **Enragée** gagne une résistance aux dégâts Tranchants, Contondants et Perforants, et 1 Avantage à tous ses Jets de Force.

Elle ne peut pas se concentrer, et ses Jets d'Intelligence subissent 1 Désavantage : il ne reste plus grand-chose pour penser.

La Compétence qui l'applique indique combien de temps l'état dure. Il prend fin dans tous les cas lorsque la créature tombe à 0 PdV.

Frightened

A **Frightened** creature cannot willingly move closer to what frightens it. While it can see what frightens it, it suffers 1 Disadvantage on its Rolls and Attacks.

At the end of each of its turns, it makes a Spirit + ◇ Will Roll against the DC of the Skill that **frightened** it. On a success, the state ends.

Immobilisé

Une créature **Immobilisée** ne peut pas quitter l'endroit où elle se trouve par ses propres moyens : sa Vitesse tombe à 0, et elle ne peut ni bondir, ni planer, ni se téléporter, ni changer de place autrement, quel que soit le nom qu'une Compétence donne à ce déplacement. Si elle joue une Compétence qui la déplacerait ainsi, elle reste sur place, et les autres effets de cette Compétence s'appliquent normalement.

Un effet qui la déplace contre son gré la déplace normalement. Un effet auquel elle consent ne la déplace pas.

La Compétence ou l'état qui l'applique indique combien de temps l'état dure.


AUBAINE
TABLETOP ROLEPLAYING GAME • FREE AND OPEN
AUBAINE.IO
© AUBAINE • BARBARE • V0.3.0.5EEB14C4.2614097E