AUBAINE



BARBARE

LES FORCES DE LA NATURE

ARCHÉTYPE • V0.3.0

AUBAINE

Barbare

Les forces de la nature

Archétype • v0.3.0

Barbare

Les forces de la nature

Écriture, design et illustrations : Aubaine.

Texte, tables et illustrations sous licence CC BY-NC-SA 4.0.

© Aubaine • v0.3.0.5eeb14c4.e30ce50e



ACTIVE PASSIVE PHYSIQUE NEUTRE

Rage

5 PX



2 ÉNERGIE ACTIVE · PHYSIQUE

1 Action Bonus ↔ Personnel ⧗ jusqu'à 10 minutes

RAGE · RENFORCEMENT · 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**.

NIV. 2 Rage ardente — 15 PX

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

NIV. 3 Rage redoublée — 35 PX

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

NIV. 4 Rage sans fin — 50 PX

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 PX



PASSIVE · PHYSIQUE

Passif

MANŒUVRE · RENFORCEMENT

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 PX



2 ÉNERGIE ACTIVE · PHYSIQUE

1 Action Bonus ↔ 6 m ⧗ Instantanée

MANŒUVRE · MOBILITÉ · 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 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE · PHYSIQUE

1 Attaque ↔ Allonge de l'arme ⧗ Instantanée

MANŒUVRE · DESTRUCTION · CONTRÔLE

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 PX



2 ÉNERGIE ACTIVE

1 Action Bonus ↔ 9 m ⧗ Instantanée

CRI · CONTRÔLE

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.

NIV. 2 Drokk — 25 PX

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.

NIV. 3 Skurn — 30 PX

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 PX



2 ÉNERGIE ACTIVE

1 Action Bonus · 9 m · Instantanée

CRI · 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.

NIV. 2 Gelm — 20 PX

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

NIV. 3 Ymra — 25 PX

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 PX



2 ÉNERGIE ACTIVE

1 Action · 3 m · Instantanée

CRI · CONTRÔLE

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.

NIV. 2 Hulv — 25 PX

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.

NIV. 3 Gyrn — 35 PX

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 PX



2 ÉNERGIE ACTIVE

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

CRI · CONTRÔLE · DÉCHAÎNÉ

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.

NIV. 2 Kjeld — 25 PX

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.

NIV. 3 Orsk — 35 PX

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 PX



PASSIVE · PHYSIQUE

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 PX



PASSIVE · PHYSIQUE

Passif

MANŒUVRE · MOBILITÉ

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

Instinct du danger

15 PX



PASSIVE · PHYSIQUE

Passif

MANŒUVRE · 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 PX



PASSIVE · PHYSIQUE

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 PX



PASSIVE · PHYSIQUE

Passif

MANŒUVRE · 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 PX



PASSIVE · PHYSIQUE

Passif

MANŒUVRE · RENFORCEMENT

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 PX



PASSIVE · PHYSIQUE

Passif

RENFORCEMENT

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 PX



2 ÉNERGIE ACTIVE · PHYSIQUE

1 Attaque ↔ Contact ⧗ Instantanée

MANŒUVRE · 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.

◇ Acrobaties APTITUDE

Garder l'équilibre sur un appui précaire, se dégager d'une prise ou réussir une figure acrobatique.

▲ Action Bonus MOT DE RÈGLE

Une action rapide faite durant votre tour. Vous en avez une par tour. Généralement réservée aux Compétences qui l'indiquent.

◇ Athlétisme APTITUDE

Grimper, sauter, nager, saisir ou bousculer, et tenir bon contre ce qui vous tire ou vous retient.

⚔ Attaque MOT DE RÈGLE

Un Jet porté contre la CA d'une cible pour la toucher.

⌃⌃ Avantage MOT DE RÈGLE

Ajoute un d20 au Jet. Gardez le meilleur dé. Un ⌃⌃ Avantage et un ⌄⌄ Désavantage s'annulent.

CA MOT DE RÈGLE

La Classe d'armure, le total qu'une ⚔ Attaque doit atteindre pour vous toucher.

⬢ Caractéristique MOT DE RÈGLE

L'une des six valeurs de base d'un personnage. Elle forme la moitié de chaque Jet.

Charisme CARACTÉRISTIQUE

La présence du personnage, sa manière de s'exprimer et l'autorité qu'il dégage.

Concentration MOT DE RÈGLE

L'attention que vous demande une Compétence qui dure : elle agit tant que vous la maintenez, dans la limite de sa durée. Vous ne maintenez qu'une Compétence de Concentration à la fois : en jouer une autre met fin à la première, même si la seconde ne se résout pas ou est annulée. Chaque fois que vous subissez des dégâts, effectuez un Jet (Constitution + ◇ Volonté) contre un DD de 10 : en cas d'échec, votre Concentration prend fin. Elle prend fin aussi lorsque vous gagnez Agonie, lorsque vous êtes Endormi, Sonné ou Enragé, et lorsque vous y mettez fin, ce qui ne vous coûte rien.

Constitution CARACTÉRISTIQUE

La santé et l'endurance du personnage, ce qui lui permet d'encaisser et de tenir.

DD MOT DE RÈGLE

La difficulté qu'un Jet doit atteindre, fixée par le MJ ou par une règle.

Déplacement MOT DE RÈGLE

La distance que vous parcourez à votre tour, jusqu'à votre Vitesse.

⌄⌄ Désavantage MOT DE RÈGLE

Ajoute un d20 au Jet. Gardez le moins bon dé. Un ⌄⌄ Désavantage et un ⌃⌃ Avantage s'annulent.

Dextérité CARACTÉRISTIQUE

La coordination et la précision du personnage, dans le geste comme dans le mouvement.

◇ Discrétion APTITUDE

Se déplacer sans bruit, se cacher et agir sans être remarqué.

Esprit CARACTÉRISTIQUE

L'attention et l'empathie du personnage, l'acuité de ses sens et son lien avec le surnaturel.

Expertise MOT DE RÈGLE

Donne 1 ⌃⌃ Avantage à chaque Jet qui emploie l'◇ Aptitude concernée.

◇ Finesse APTITUDE

Porter un coup précis avec une arme qui s'y prête, comme une dague ou une rapière.

Force CARACTÉRISTIQUE

La puissance physique du personnage, celle qui soulève, pousse et frappe.

Intelligence CARACTÉRISTIQUE

La capacité du personnage à analyser, retenir, apprendre et déduire.

◇ Intimidation APTITUDE

Impressionner ou menacer quelqu'un pour le faire céder, et tenir tête à qui cherche à vous terrifier.

Jet MOT DE RÈGLE

1d20 + une **Caractéristique** + une **Aptitude**, comparé à un **DD**, à une **CA** ou à un **Jet** opposé.

Mêlée APTITUDE

Porter un coup au corps à corps, avec une arme, à mains nues ou avec une arme naturelle.

PdV MOT DE RÈGLE

Les Points de vie, ce qu'une créature peut encaisser. À 0, elle tombe en **Agonie**.

Perception APTITUDE

Remarquer par les sens ce qui échappe aux autres, comme une créature cachée ou une embuscade.

Rage ÉTIQUETTE

Une Compétence qui laisse la colère prendre le dessus : elle vous rend **Enragé**.

Réaction MOT DE RÈGLE

Une action jouée en réponse à un déclencheur, le plus souvent hors de votre tour. Vous en avez une par round, et elle revient au début de votre tour.

Réflexes APTITUDE

Réagir d'instinct pour esquiver une explosion ou un effet de zone.

Résistance APTITUDE

Tenir le coup face au poison, à la maladie, au froid ou à l'étourdissement.

Survie APTITUDE

Suivre une piste, trouver de quoi manger, s'orienter et éviter les dangers en pleine nature.

Terrain difficile MOT DE RÈGLE

Chaque **déplacement** sur un terrain difficile vous en coûte le double.

Vitesse MOT DE RÈGLE

L'allure que votre corps sait tenir : la distance que vous pouvez parcourir à chacun de vos tours, 9 mètres sauf si votre Espèce en fixe une autre.

Volonté APTITUDE

Garder la tête froide face à la peur, à l'intimidation ou à la 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.

Charmé

Tant qu'une créature est **Charmée**, la créature qui l'a **charmée** gagne 1 Avantage à ses Jets de Charisme qui la prennent pour cible et n'infligent pas de dégâts.

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

Effrayé

Une créature **Effrayée** ne peut pas, de son plein gré, s'approcher de ce qui l'effraie. Tant qu'elle le voit, elle subit 1 Désavantage à ses Jets et à ses Attaques.

À la fin de chacun de ses tours, elle effectue un Jet d'Esprit + ◇ Volonté contre le DD de la Compétence qui l'a **effrayée**. En cas de réussite, l'état prend fin.

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.

Étourdi

Une créature **Étourdie** a la tête qui tourne. Elle ne peut pas jouer de ◆ Réaction et ses Attaques subissent 1 Désavantage.

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

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 • BARBARE • V0.3.0.5EEB14C4.E30CE50E