Angus

Barbare

La tribu d'Angus est située dans les steppes du nord de Norwold, à la limite de la zone habitable. Il y a peu ou pas de commerce avec cette région, ce qui en fait une zone aride et austère. Mais la plupart des tribus qui habitent là sont habituées à ce climat et ont développés une agriculture et un mode de vie adapté. Il n'est pas exclu non plus que des raides soient de temps en temps menés vers le sud pour piller des villages en quête de quelques denrées rares.

C'est au cours d'une de ses premières escapades qu'Angus a pu avoir un aperçu de la vie en dehors de sa tribu. Aventurier dans l'âme, il a choisi de partir à l'aventure vers Norwold pour y trouver de nouvelles richesses. Sa tribu l'a laissé partir en lui donnant tout ce qu'il lui fallait, dans l'espoir qu'il revienne avec des trésors, et surtout avec une meilleure connaissance des territoires à piller.

Pas sûr qu'Angus adhère complètement à ce dernier argument, quoique que…

Année Alcyon 1059

FEUILLE DE PERSONNAGE

Date de création 24/06/2018

Nom

Angus des steppes gelées

Classe Barbare | Titre Barbare | Niveau 8

Race Humain | Sex M | Age 28 ans | Poids 120 kg | Taille 1m95

Dieu Aucun | Talents acquis Braconnier | Classe social MLC

Couleur de peau Basané | Couleur des yeux Marron clair | Couleur des cheveux Roux | Autres

Signes particuliers Tatouages tribaux — Ne monte pas dans les bateaux, çà coule

Vision Infra, Ultra, Invisible 27 m (heaume) | Ecoute NA | Langues Commun, Tribal, Alignement, Sindi

Résistances

Trésor 228,096 po | Bourse 2500PO en petite gemme de 200 po + 100 po +20 pa

Alignement Chaotic Neutre

Ni les femmes, ni les enfants

Force F 90/18 F 90/18

Ajustement	toucher +2	dommage +4	Ajustement poids	+1500	Défonçage de porte	1-4	Torsion barreau	30%

Intelligence I 15 I 15

Langue aditionnelle	4	Chance de connaitre les sorts	\	Minimum. de sorts / niv.	\	Maximum de sorts / niv.	\

Sagesse S 12 S 12

Ajustement magique	N	Bonus sorts	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	Echec sorts	\
			\	\	\	\	\		

Dextérité D 16 D 16

Ajustement réaction	+1	Ajustement projectiles	+1	Ajustement classe d'armure	-2

Constitution C 17 C 17

Ajustement point de vie	+6	Choc métabolique	0,97	Chance de résurrection	0,98	Nombre de résurrections	0

Charisme C 13 C 13

Nombre maximal de suivants	5	Ajustement loyauté	N	Ajustement réaction	5%

Beauté B 13 B 13

Bonus / Malus charisme	0	Bonus / Malus race	0

Talents de classe

Escalade falaise/mur : 96%
Dissimulation : 70% / 49%
Surprise : 3/6 / 4/6 famillier
Surpris : 10% / 5% famillier
Protection arrière : 40%
Bondir :
sans élan : 3m av, 1m arr, 1m ht
avec élan : 4,5+1d6x0,3 av / 1,2m+1d4x0,15 ht
Detect illusion : 40%
Detect magic : 60%
Premiers soins : 1PV+2PV/J
Panser : 1PV+double PV avec soins
Pistage : 90%, +1%/person, -10%/J,-25%/hr pluie

Classe d'armure

Armure portée	Cuir +1	CA	7
Bouclier portée	Casque +1	Bonus	2
Autres objets	Pfff	Bonus	
Dextérité	Bonus barbare	Bonus	4
	CA de dos 5	CA de face	1

Jet de protection

Paralysie/Poison/Mort magique	10	Bonus déxtérité: +1
+3 +4 +3		
Pétrification/Polymorph	11	Bonus sagesse:
+3		
Baton/Baguette/Batonnet	12	Bonus constitution:
+2		
Souffle	12	Bonus magique:
Sorts +2 (+1/4niv)	13	

Armes utilisées

Toucher AC0: 13 | Att/Round: 3/2

Pénalité non-maitrise -2

Arme	TAC0	Force	Magie	Spé	P/M	G	Spé	Force	Magie	Bonus	Commentaires
Hache	11	+2	+3		1-6	1-4		+4	+3	+7	
Couteau	11	+2			1-3	1-2		+4		+4	
Lance	11	+2			1-6	1-8		+4		+4	
Espadon	11	+2			1-10	3-18		+4		+4	
Fusil bolter	9	+4			1-8	1-8		+4		+4	

Point de vie

Total: 107 | Tiré: 59

Ajustement const. +6

☠	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55
56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77
78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Vitesse de déplacement

Pied	Vol	Nage
15"		
30" pendant 3 jours		

Aptitudes spéciales

Poison naturel/maladie : 10% concevoir un remède, 50%+1%/constit si connu
Imitation de sons : animaux ou signaux
Plein air : identification des plantes et des animaux (druide 3) & prévoir le temps

Point d'expérience

Bonnus 10%
388,912 xp
Niveau supérieur
500,001 xp

Armes imposées : Hache, Couteau, Lance de fantassin, **Choisies** : Espadon, Fusil bolter tactique, **Spécialisation** : Hache, **Point de maîtrise** : 10 (reste 3).

Le personnage barbare a les habilités principales suivantes :

Escalader les falaises, les arbres et les murs : (ou les parois naturelles, montagneuses) : **96%.**

Se dissimuler dans l'environnement naturel : connu : voleur (dissimulation dans l'ombre) +3niv / non naturel : comme voleur

Surprise perso : **3/6**, familier **4/6**. **Surpris groupe** : 10%, familier.

Protection de ses arrières : 5% / niv : l'attaque de dos devient une attaque normale.

Bondir : **sans élan** de 3 m Av, 1 m Arr, 1 m Ht. **Avec Elan** : Av 4,50 m + 1d6 x 0,30 m, Ht 1,20 m + 1d4 x 0,15 m.

Détection des illusions : **5% par niveau**/ 1rd concentration. **75% maxi**

Détection de la magie : **25% + 5%/ niveau** / 1rd concentration. **90% maxi**.

Commandement : **+Niveau sur Charisme** lors de discussion avec d'autres barbares.

Survie : survivre dans la nature, incluant la chasse, la mise en place de pièges pour petits animaux, la cueillette de nourriture, la construction d'abris, le couchage et l'allumage et l'entretien d'un feu.

Premiers soins : regagner immédiatement 1 PV et de récupérer ensuite ses PV, i.e. 2 PV/J au repos et 1PV/J en marchant.

Panser : restaure immédiatement 1 PV et double la récupération par jour en soins. **Poison naturel ou maladie** : 10% concevoir un remède. Si la maladie ou le poison est connu, la chance de réussite atteint 50%, plus 1% par point de constitution de la victime.

Compétences de plein air : identification de plantes et d'animaux (*comme un druide de niveau 3*) et l'habilité de prévoir le temps qu'il fera, 100% sur 23 km², prévision 6 heures à l'avance (*comme le sort de prévision du temps du druide niveau 1 au niveau 3*).

Pistage : plein air **90%**. **+01%** pour chaque créature au-dessus de 1, **-10% pour chaque jour** écoulés, **-25% pour chaque heure** de précipitation.

Apprivoisement : le barbare peut apprivoiser et domestiquer des animaux sauvages.

Équitation : le barbare est compétent dans l'utilisation de son cheval en combat et cette compétence peut inclure la manipulation d'un attelage.

Signalisation à longue distance : le barbare est capable d'utiliser des méthodes de signalisation de sa région natale (incluant des choses telles que des tambours, des signaux de fumée ou des signaux lumineux réfléchis à l'aide de miroirs ou de surfaces réfléchissantes pour communiquer sur de longues distances).

Course : 15'' à pleine vitesse cette compétence permet au barbare de se déplacer à pleine vitesse (deux fois sa vitesse normale) pour une durée pouvant atteindre trois jours entiers avant de devoir se ≪ reposer ≫ en passant une journée à marcher normalement. De la même façon, l'endurance sera doublée pour les situations de déplacement.

Petites embarcations à pagaie : le barbare est capable de construire et d'utiliser de petits canoés et de les dissimuler.

Petites embarcations à rame : cette compétence regroupe la fabrication de bateaux en bois et leur navigation à la rame.

Imitation de sons : le barbare qui a cette habilité peut imiter des sons divers, incluant des cris d'animaux ou d'oiseaux, que ce soit pour leurrer ces créatures ou pour émettre des signaux.

Construction de pièges : cette compétence permet au barbare de construire des fosses, des trous profonds et autres pièges pour de gros, voire même de très gros animaux et créatures similaires.

Terre natale : la plupart des habilités d'un barbare dépendent de sa région natale. Il est OBLIGATOIRE que le personnage barbare soit issu d'une contrée sauvage et reculée. Typiquement, ce sont des hommes des cavernes, des derviches, des nomades ou des membres de tribus. Seules de telles histoires peuvent inclure l'environnement et les conditions nécessaires pour produire les lignées de barbares dont sont issus les personnages. Le MD doit tailler sur mesure les endroits d'où peuvent être issus les personnages dans sa campagne. Non seulement la région natale d'un barbare déterminera les armes initialement connues, en plus des trois initialement imposées, mais servira aussi de base pour l'utilisation des compétences secondaires. Ces compétences sont sévèrement limitées en dehors de la région natale du barbare, jusqu'à ce que le barbare devienne familier avec son nouvel environnement et plus efficace avec ses compétences.

SCENARIO DU 02-07-2022

CONNAISSANCE PERSONNELLE

Lila, gentille prêtresse
Wann Hellen (fait des illusions,pff)
Tibert
Himlen (magicienne, elle l'a dit elle-même)
Slyway, couard
Khan
Aldorian Elf des Bois, Baron des 2 lacs
Blast (il lance des sorts mais il se cache)
Blake (attention, je crois qu'il lance des sorts, comme son copain Blast)
Hiawatishaw Lièvre agile (lui je l'aime bien, il piste les lapins)
Ilmarë Valar de la Maison de Russandol
Faldar, un peu chiant
Finwë Cornélius Astronome, et magicien aussi
Alfred petit pas Hobbit, collant
Astrian, Baron des 2 lacs, tafiole
Aldorian, ex futur Baron des
Oufran, nain, hache lacs, tafiole
Berdabar, nain, marteau
Subotaï du sind, voleur lance des sorts
Alice, voleuse
Lexie, rangeur + Choupette
Ultrogoth,ranger
Viktor le Bon, vicomte de Norwold, puissant magicien

Les nains sont mes copains ; Les elfes sylvains sont bien urbains ; Les petites gens sont très collants.
A manger du lambas avec Ilmarë.
A libéré l'Arbre de l'Equilibre dans la forêt des murmures près d'Oceandsend.
A vue passer un vol de plusieurs centaines de dragons rouge entre l'île du Levant et le continent de Norwold.
S'est tapé à pied le retour du fin fond sud de Hathor pour retrouver sa tribu au fin fond nord de Phojola.

POSSESSIONS PERSONNELLES

1 gourde d'eau
de la belladone
de l'ail
1 miroir
20m de corde et 1 grappin
1 briquet avec pierre
3 bougies
1 fourrure pour l'hiver
2 semaines de repas de fer
1kg de chips de serpent
3 torches
2 chandelles
1 flasque d'huile
1 boussole offerte par Ilmaré
20 collets
gants et chaussures d'hiver
3 cordes de remplacement pour arc
5 plumes de griffon
1 gourde de 2 litres en peau de chèvre

1 jeu d'échec d'une valeur de 1000 po ; 1 corne de dragon noir (pour faire des godets pour boire)

APPRENTISSAGE

Sait marcher dans le désert
Sait monter un dromadaire
4 mois dans le désert avec le prince Driss
A appris le Sindi, la langue du Sind

OBJETS DETRUITS (HIHIHI)

1 gantelet de force d'ogre
1 anneau de protection +3
1 cape +1
1 trône du roi Gobelin (magique)
2 boucliers +1
1 bouclier +3
1 bronze plate mail +2
1 cotte de maille +1
1 hallebarde +1
1 masse +1
1 épée longue +2
1 miroir piégeur de vie
Outre : 1,5 litre d'eau fraiche et pure par jour (+1d3 pv/jour)
Sac de contenance
1 corde d'escalade
1 bâton de contrecoup
6 épées sanglantes
1 lance flamme tech
3 épées NRGtic
3 bolters tactique
Arabel's Huggable Bear

Objets non magiques (ou peut-etre, ou pas)

Angus garde cet objet visiblement magique à la lecture, seulement parce qu'il ne se rend pas compte de sa nature quand il dort. S'il advenait qu'un personnage lui révèle la nature magique de ceux-ci, il s'empressera de le détruire. A chaque aventure, Angus lance une détection de la magie sur cette objet pour vérifier qu'il n'est pas magique, au début de chaque aventure.

Blanket of Protection

This plain, gray blanket is 6 feet square. Its user can rest easily, for it blocks all magical and normal attacks as long as the user is asleep. It has no power while the user is awake. A *wish* spell is needed to remove the blanket without the user's permission.

Mechancete des mechants magiciens

- La téléportation : permet de se rendre d'un point à un autre instantanément. Les magiciens font des sorts pour cela, certains objets permettent de le faire aussi (se méfier).
- Attention aux attaques sournoises dans le dos des joueurs soi-disant amis qui t'assomme pour te faire partir avec un sort.
- J'ai rencontré un type louche à qui il n'a suffi de dire que :« je souhaite que les joueurs se retrouvent là », pour que notre groupe parcours instantanément des milliers de kilomètres. Le prochain qui prononce « je veux que » se prend 2 haches dans la gueule… J'ai mis 6 mois à rentrer dans ma tribu.

Monstres deja vus

Gobelin	Loup	Vers géant qui avale	Druergar
Squelette	Zombie	Griffon	Gargun (baboin bizarre)
Magicienne	Roi gobelin	Scolopandre	Géant des montagnes
Bulette	Loup garou	Gar	Elémentaire d'air
Serpent boasilik	Momie garde des cryptes	Scorpions géants	Effrit (Pool et Mayo)
Jeune momie prêtresse ¼ royale	Elémentaire de feu	Gardes du temple	Démon gardien Sobek et Rapak
½ golem de fer	½ golem de fer	ancien "MK6 Tactique"	ancien "MK6 Assaut"
anciens "Terminators Assaut"	ancien "Terminator Soutien Lourd"	Blossom killer	Zombie lord
Zombie de sel	Golem de pierre	Bulettes mutantes	Araignée planar
Mimics	Worgs	Dragon noir	Ankheg

Objets non magiques

iHeaume des Anciens

Vision multi-spectres à 27m : Infra, Ultra, Détection de l'invisibilité.
Ne fonctionne qu'avec la cellule d'énergie dans la gemme bleue au poignet et à la ceinture : durée temporaire de 72h (-5h) après activation et avant recharge pas de rechargement possible sans la techno des anciens (one shot), la ceinture et le bracelet ne sont pas cumulables avec d'autres ceintures et bracelets.
Le changement de spectre se fait par la pensée et prend 1 segment.
Porte dimensionnelle à 24''M4 : 1/j, durée d'activation 2 segments.
Réseau interconnecté (radio UHF, réseau DATA, cibles, téléport).
Système automatique de visée et d'acquisition de cible en réalité augmentée : JT+4 (nouveau modèle : fonctionne avec le fusil bolter).

Fusil Bolter Tactique :

- Cadence de tir : 3 att/r
- Munition blindée à haute vélocité : Dg 1d8
- Portée : 50'' (150m/450m)
- 15 charges

2 Haches Sindhies ("**Les Ma'hachoirs du Chapacabra**").

Haches de bataille non magiques +3, dont +1 cumulative avec les bonus de capacité naturelle du barbare pour toucher les monstres

Elles sont de très belle facture :

- Leur aptitude +3 provient de la très bonne qualité de l'acier, (haute teneur en nickel et savoir-faire Sindhi) et du fil de la lame à la fois très robuste et extrêmement aiguisé.
- Elles peuvent être lancées à une portée de 6" et quand Angus arrivera au niveau 9, il maitrisera tellement bien ses haches qu'il aura la capacité de les lancer et de les récupérer (avec un bond de barbare) en une seule action d'attaque pour continuer au contact au round suivant (en gros, c'est un combo comme si les haches lui revenaient en main comme les haches magiques de nain mais sans la magie).

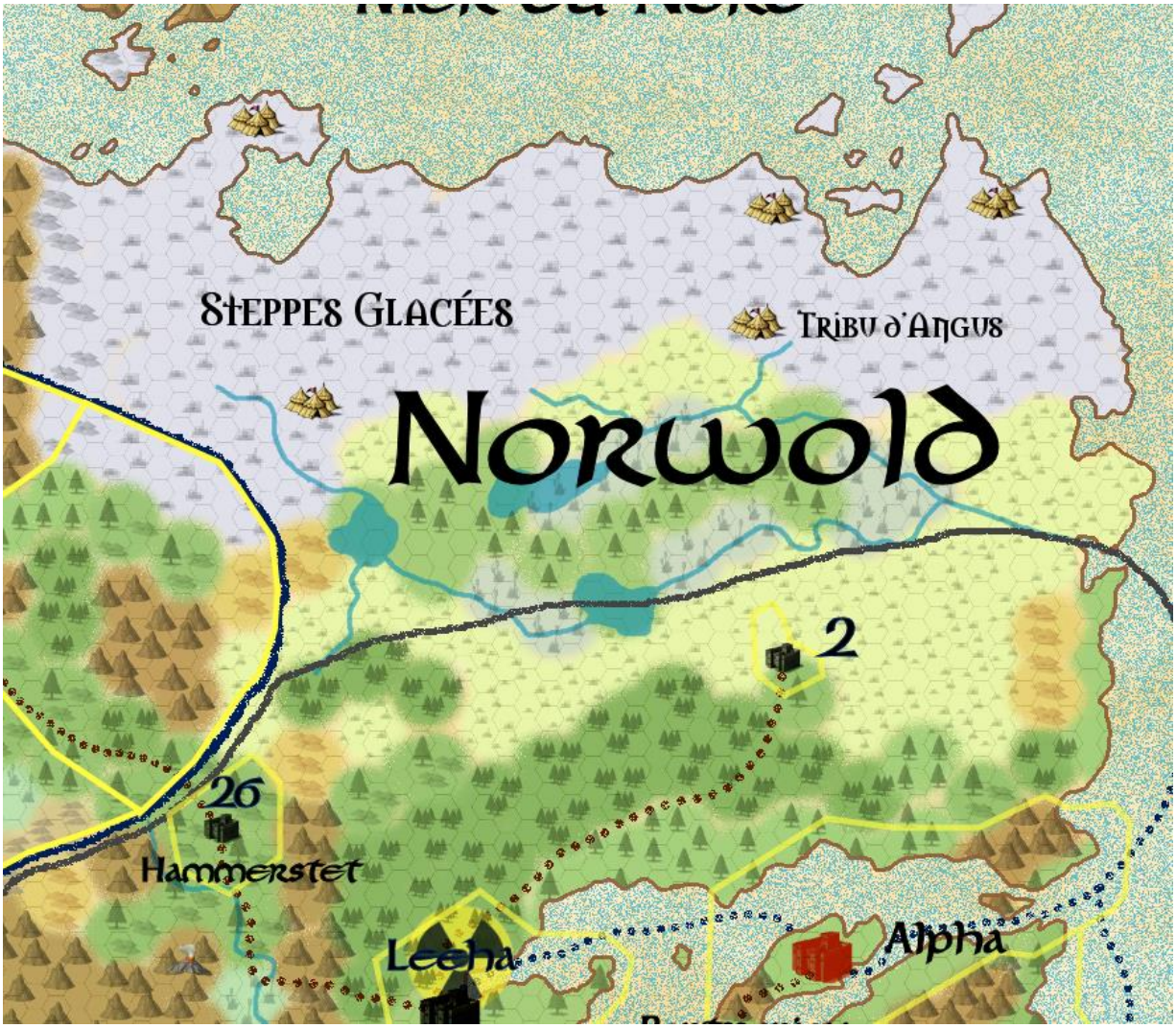
Description :

- Lames forgées d'un seul bloc et barbelées de 2 pointes pour l'une et d'un arrache-cœur oriental pour l'autre
- Glyphes et runes Sindhi à la base des lames signifiant " **Nep Em'Feriamis**, **Nep Féh'hérimis** " ("Ni femmes, ni enfants")
- Manche en acier royal cerclé d'or et d'arabesques de bronze pur.
- Poignées en Corne de Chapacabra des dunes finies par une chaine et une queue de souris des sables
- Des petites gemmes émeraude sont serties à la base de la poignée de bronze

Elles lui sont remises en main propre par le Prince du Sind lors d'une petite cérémonie que l'on appelle "le mélange des eaux". C'est une cérémonie traditionnelle rare et de grande valeur pour les habitants du Sind.
Ce présent est un gage de respect du jeune orphelin Driss A Karath pour la bravoure et la force d'Angus.

Barbare – Actions et habilités

Niveau	Actions et habilités
2	Peut s'associer librement avec des clercs
3	Peut utiliser des potions magiques
4	Peut utiliser des armes magiques
	Peut toucher des créatures nécessitant des armes +1 ou plus
	Obtient +1 à ses jets de protection contre les sorts
5	Peut utiliser une armure magique
6	Peut s'associer avec des magiciens – si nécessaire !
	Peut toucher des créatures nécessitant des armes +2 ou plus
7	Peut utiliser les objets magiques divers similaires à des armes
8	Peut s'associer avec des magiciens – occasionnellement
	Peut toucher des créatures nécessitant des armes +3 ou plus
	Obtient +2 à ses jets de protection contre les sorts
	Peut appeler une Horde de Barbare
9	Peut utiliser des parchemins de protection
10	Peut utiliser la plupart des objets magiques autorises aux guerriers
	Peut toucher des créatures nécessitant des armes +4 ou plus
12	Obtient +3 à ses jets de protection contre les sorts
	Peut toucher des créatures nécessitant des armes +5 ou plus



La horde barbare

La horde que Angus peut réunir dans sa région natale sera composée de 389 individus, plus deux aides de niveau 4 et 4 aides de niveau 2. La horde ne reste soudée que pendant 8 semaines avant de se dissoudre. Pour réunir la horde, il faut une mission précise.

Le barbare

Armes imposées : les 6 armes initiales du barbare doivent inclure la hache, le couteau et la lance de fantassin. Les armes supplémentaires initiales dépendent de la contrée natale du barbare et devraient être choisies par le MD.

Rejet de la magie : les barbares détestent, en général, la magie et ceux qui l'utilisent. Aux niveaux inférieurs, ils refuseront d'utiliser n'importe quelle sorte d'objet magique s'ils le reconnaissent comme tel. Ils chercheront souvent à détruire des objets magiques et s'ils y arrivent, ils reçoivent la récompense en points d'expérience équivalente à celle qu'ils auraient eue en possédant l'objet détruit. Alors que les magiciens seront évités et toujours considérés avec suspicion, les sorts cléricaux utilisés par les shamans et les hommes-médecine ne seront pas perçus de cette façon, encore que les sorts cléricaux de haut niveau restent suspects.

Jets de protections spéciaux : tous les barbares ont les bonus suivants à leurs jets de protection : ils ont +4 contre le poison, +3 contre la paralysie, la mort magique, la pétrification et la métamorphose, +2 contre les bâtons, baguettes et bâtonnets et les souffles. Les barbares n'ont pas de bonus aux jets de protection contre les sorts au départ, mais obtiennent un bonus de +1 pour ce jet par tranche de 4 niveaux atteints.

Le personnage barbare a les habilités principales suivantes :

Escalader les falaises et les arbres : le barbare peut escalader les arbres et les falaises (ou les parois naturelles, montagneuses) comme un voleur du même niveau peut escalader les murs (voir plus loin, § Le Voleur). Un barbare pourra aussi escalader des murs d'autres sortes dès qu'il aura l'opportunité de pouvoir s'entrainer à l'escalade sur ce type particulier de surface.

Se dissimuler dans l'environnement naturel : le barbare peut se cacher dans les environnements naturels qui lui sont familiers comme un voleur ayant trois niveaux de plus qui se dissimule dans l'ombre (voir plus loin, § Le Voleur). Un barbare peut se cacher dans un milieu naturel non familier comme un voleur du même niveau se dissimule dans l'ombre.

Surprise : le barbare peut surprendre un adversaire avec une chance de 3 sur 6, ou de 4 sur 6 s'il se trouve sur un terrain familier. Un barbare n'est lui-même surpris que 10% des fois, et seulement 5% en terrain familier. Comme pour le ranger, la probabilité modifiée de surprendre ne s'applique que s'il est seul. En revanche, toujours comme pour le ranger, le barbare fait profiter à son groupe de sa probabilité modifiée d'être surpris.

Protection de ses arrières : le barbare a 5% de chance par niveau de détecter et de contrer toute tentative d'attaque par derrière, y compris les attaques des voleurs et des assassins. C'est-à-dire que si un barbare détecte une attaque par derrière (5% de chance au niveau 1, 10% au niveau 2, etc.), il déjoue cette forme d'attaque : l'attaque de dos devient une attaque normale. Le barbare est aussi autorisé à attaquer l'adversaire à l'origine de cette attaque dans le dos, même s'il est déjà engagé dans ce qui aurait dû être son combat pour ce round.

Bondir : un barbare est capable de bondir sans élan jusqu'à un maximum de 3 m en avant, 1 m en arrière ou 1 m en hauteur. S'il a la possibilité de se déplacer librement et d'avoir une course d'élan, le bond en avant peut atteindre 4,80 à 6,30 m (4,50 m + 1d6 x 0,30 m) et le bond vers le haut 1,35 m à 1,80 m (1,20 m + 1d4 x 0,15 m).

Détection des illusions : un barbare a une chance de 5% par niveau de déterminer si une vision, un son ou un autre phénomène sensoriel est un sort de type Illusion/Fantasme. Cette détection demande un round de concentration sur l'illusion. Quel que soit le niveau du barbare, la chance de détecter ainsi de tels sorts n'excèdera jamais 75%

Détection de la magie : un barbare a 25% de chance de détecter n'importe quelle sorte de magie autre que celle de la catégorie Illusion/Fantasme. Cela demande aussi un round de concentration et s'applique aux sorts ou aux objets, mais pas aux personnes qui sont capables de produire la magie. Pour chaque niveau au-delà du premier, le barbare ajoute 5% à sa chance de base de détection. Néanmoins, cette chance ne dépassera jamais les 90%, quel que soit le niveau d'expérience du barbare. Le type de magie ne sera jamais révélé grâce à cette habilité.

Commandement : lorsqu'il traite avec d'autres barbares, un barbare ajoute son niveau à son score de charisme pour déterminer l'effet de son charisme vis-à-vis des autres barbares. En plus des habilités principales, chaque barbare possède toutes les compétences secondaires suivantes. Ces habilités secondaires ne sont généralement pas utilisables (et certainement pas à leur potentiel maximum) dans des zones qui ne sont pas familières au barbare, bien que ces compétences puissent s'appliquer dans un nouvel endroit avec une flore, une faune et un climat différents, mais seulement après environ un mois d'exposition continue au nouvel environnement naturel.

Survie : le barbare a les compétences nécessaires pour survivre dans la nature, incluant la chasse, la mise en place de pièges pour petits animaux, la cueillette de nourriture, la construction d'abris, le couchage et l'allumage et l'entretien d'un feu.

Premiers soins : cette compétence permet au barbare de panser les blessures, de réduire les fractures ou les foulures, et de concocter des antidotes et des remèdes naturels pour les maladies. Cela permet au barbare de regagner immédiatement 1 point de vie et de récupérer ensuite ses points de vie deux fois plus vite que la normale, c'est-à-dire 2 points de vie par jour s'il garde le lit et 1 point par jour, même s'il est actif et en aventure. Le barbare peut aussi panser des blessures pour éviter la perte de points de vie supplémentaires à des autres personnages. Ces ≪ premiers soins ≫ restaurent immédiatement 1 point de vie et doublent la vitesse de récupération naturelle si le barbare continue de prodiguer des soins et d'administrer des remèdes. Face à des poisons naturels ou à des maladies

naturelles, le barbare a 10% de chance de concevoir un remède. Si la maladie ou le poison sont connus, la chance de réussite atteint 50%, plus 1% par point de constitution de la victime.

Compétences de plein air : cette compétence inclut l'identification de plantes et d'animaux comme un druide de niveau 3 et l'habilité de prévoir le temps comme un druide du 3eme niveau lançant le sort *prévision du temps*.

Pistage : la compétence de pistage d'un barbare est égale à celle d'un ranger du même niveau, mais le barbare ne peut pister qu'en plein air.

Finalement, un barbare aura une ou plusieurs des compétences tertiaires suivantes selon sa culture et sa région d'origine. Le MD déterminera, en fonction de sa campagne, les compétences accessibles. Choix fait par Angus en fonction de son origine.

Apprivoisement : le barbare peut apprivoiser et domestiquer des animaux sauvages. Habituellement, cela ne s'applique qu'aux chiens, mais il est possible d'inclure d'autres animaux comme les loups, de grands oiseaux, des lynx géants, etc.

~~**Équitation** : le barbare est compétent dans l'utilisation de son cheval en combat et cette compétence peut inclure la manipulation d'un attelage.~~ *Angus sait monter à cheval mais préfère marcher ou courir, afin d'entretenir sa condition physique.*

Signalisation à longue distance : le barbare est capable d'utiliser des méthodes de signalisation de sa région natale (incluant des choses telles que des tambours, des signaux de fumée ou des signaux lumineux réfléchis à l'aide de miroirs ou de surfaces réfléchissantes pour communiquer sur de longues distances.

Course : cette compétence permet au barbare de se déplacer à pleine vitesse (deux fois sa vitesse normale) pour une durée pouvant atteindre trois jours entiers avant de devoir se « reposer » en passant une journée à marcher normalement. De la même façon, l'endurance sera doublée pour les situations de déplacement.

Petites embarcations à pagaie : le barbare est capable de construire et d'utiliser de petits canoés et de les dissimuler. *Les bateaux, ça coule, et même si Angus sait nager, il ne veut pas entendre parler de bateau.*

Petites embarcations à rame : cette compétence regroupe la fabrication de bateaux en bois et leur navigation à la rame.

Imitation de sons : le barbare qui à cette habilité peut imiter des sons divers, incluant des cris d'animaux ou d'oiseaux, que ce soit pour leurrer ces créatures ou pour émettre des signaux.

Construction de pièges : cette compétence permet au barbare de construire des fosses, des trous profonds et autres pièges pour de gros, voire même de très gros animaux et créatures similaires.

Terre natale : la plupart des habilités d'un barbare dépendent de sa région natale. Il est OBLIGATOIRE que le personnage barbare soit issu d'une contrée sauvage et reculée. Typiquement, ce sont des hommes des cavernes, des derviches, des nomades ou des membres de tribus. Seules de telles histoires peuvent inclure l'environnement et les conditions nécessaires pour produire les lignées de barbares dont sont issus les personnages. Le MD doit tailler sur mesure les endroits d'où peuvent être issus les personnages dans sa campagne. Non seulement la région natale d'un barbare déterminera les armes initialement connues, en plus des trois initialement imposées, mais servira aussi de base pour l'utilisation des compétences secondaires. Ces compétences sont sévèrement limitées en dehors de la région natale du barbare, jusqu'à ce que le barbare devienne familier avec son nouvel environnement et plus efficace avec ses compétences.