

De l'Art de jouer un Barbare ...

I. Introduction

J'ai eu l'occasion de voir à l'œuvre au sein d'un groupe de joueurs un barbare à mon goût trop ... barbare. Ce que je veut dire par là, c'est qu'il était joué comme une brute décérébrée maniant une hache aux proportions colossales, sans s'encombrer de trop de morale. Hors, cette interprétation du barbare, je la crois classique. C'est donc une autre version, plus conforme aux capacités de cette classe, que je vous propose. Cette aide de jeu est conçue avec en arrière pensée son application directe aux Royaumes Oubliés, que j'arpente et fait arpenter depuis maintenant deux ans.

II. La culture tribale

1. Les tribus

Le barbare est issu d'une société tribale, généralement considérée comme technologiquement peu évoluée par rapport à la moyenne de son époque. Cette société est constituée autour du concept de tribu, à savoir de petits groupes d'individus vivant en communauté (de l'ordre de quelques dizaines à quelques centaines de personnes). Du fait de l'absence de système d'écriture, les traditions sont essentiellement orales. La justice et le commandement sont assurés soit par un conseil d'anciens, soit par un chef désigné d'une manière ou d'une autre.

2. Environnement

Ces tribus sont souvent implantées dans des zones peu favorables à la vie humaine, raison pour laquelle elles n'ont pas atteint le même stade de développement que les autres civilisations. Du fait de la pauvreté de l'environnement, ces tribus sont fréquemment nomades, afin de ne pas épuiser les maigres ressources locales. Le nomadisme entraîne l'absence d'agriculture, et rend l'élevage difficile. C'est pourquoi ces tribus développent un très fort lien à la nature.

III. Religion

La force du lien avec la nature se ressent dans les pratiques religieuses, qui sont fréquemment animistes (vénération des Esprits) ou totémiques. Dans les tribus barbares, les prêtre sont beaucoup moins fréquents que les druides. Les druides président aux cérémonies, et assurent souvent une partie de la direction de la tribu, avec un rôle généralement consultatif.

IV. Le Barbare

Voilà pour le décor. Avant de poursuivre, trois exemples du monde réel s'imposent comme exemples de tribus barbares : les Indiens d'Amérique, les Bédouins et les Mongols.

Examinons maintenant le rôle des individus ayant opté pour la classe Barbare de D&D. Ce sont les guerriers protecteurs de la tribu, ce sont eux qui ouvrent la voie dans les terres hostiles, et protègent leur peuple. Ce sont également eux qui ferment le cortège et gardent les arrières. Bien que rien ne leur interdise de tendre une embuscade, ce sont des guerriers honorables, qui respectent la vie, et non des brutes assoiffées de sang. Bien sur, leur décalage par rapport à la civilisation peut causer des situations

d'incompréhension. Imaginons par exemple qu'un de ses camarades soit mortellement blessé durant un voyage au travers du désert, un barbare peut très bien l'achever pour augmenter les chances de survie de tout le groupe. Pourtant, il ne faut voir aucun cynisme ou manque de cœur derrière cet acte « barbare ». C'est simplement que l'esprit pratique du barbare le conduit à voir une évidence que la « civilisation » masque à ses camarades : le mourant est perdu, et gaspiller de l'eau pour lui risque de compromettre la survie du groupe. Le barbare a une âme dure et pragmatique, forgée par la dureté de la nature, mais cela ne l'empêche en rien d'être loyal avec ses amis, et c'est d'ailleurs par amitié qu'il achèvera son ami, afin de lui épargner de longues et inutiles souffrances.

Son lien avec la nature, et plus particulièrement avec son totem, lui permet d'entrer en transe durant les combats afin de ressembler au totem qui s'est révélé à lui durant son initiation (cf. §VII).

V. Équipement

Du fait du faible développement technologique de leurs tribus, les barbares n'utilisent pas les armes majoritairement constituées de métal (épées, grand haches, ...), mais plutôt fabriquées dans les matériaux naturels (épieu, massues, ...). Il est à noter que les barbares peuvent très bien se spécialiser dans des armes à distance, très utilisées pour la chasse. De même, les armures entièrement métalliques sont peu probables dans de tels cas. Le tableau 1 donne les armures conseillées/déconseillées lors de la création d'un barbare (cf. §VI), et le tableau 2 fait la même chose pour les armes. Les barbares utilisent probablement des objets magiques mais peuvent être effrayés par ceux dont les manifestations sont trop spectaculaires. En effet, même dans les univers à forte magie (comme les Royaumes Oubliés), il est peu probable qu'une tradition arcanique suffisamment forte pour produire des objets magiques puissants se soit développée.

Les barbares sont fréquemment d'excellents cavaliers, car posséder une monture peut faire la différence entre la vie et la mort dans un environnement hostile.

<i>Armure</i>	<i>Conseillée?</i>
Armures légères	
Armure matelassée	√
Armure de cuir	√
Armure de cuir clouté	√
Chemise de mailles	X
Armures intermédiaires	
Armure de peau	√
Armure d'écailles	X
Cotte de mailles	X
Cuirasse	X
Armures lourdes	

Tableau 1 : Armures conseillées pour le barbare

<i>Armure</i>	<i>Conseillée?</i>
Clibanion	X
Crevice	X
Armure à plaques	X
Harnois	X
Boucliers	
Targe	√
Rondache en bois	√
Rondache en acier	X
Ecu en bois	√
Ecu en acier	X
Pavois	X

<i>Arme</i>	<i>Conseillée ?</i>
Armes courantes	
<i>Combat à mains nues</i>	
Gantelet	√
<i>Armes de corps à corps légères</i>	
Dague	X
Dague coup-de-poing	X
Gantelet clouté	√
Masse d'armes légère	X
Serpe	X
<i>Armes de corps à corps à une main</i>	
Epieu	√
Gourdin	√
Masse d'armes lourde	X
Morgenstern	X
<i>Armes de corps à corps à deux mains</i>	
Bâton	√
Lance	√
Pique	√
<i>Armes à distance</i>	
Arbalète légère	X
Arbalète lourde	X
Dard	√
Fronde	√
Javeline	√
Armes de guerre	
<i>Armes de corps à corps légères</i>	
Epée courte	X
Hache de lancer (Tomahawk)	√
Hachette	√
Kukri	X
Marteau léger	X
Matraque	√
Pic de guerre léger	X
<i>Armes de corps à corps à une main</i>	
Cimeterre	X
Epée longue	X
Fléau d'armes léger	X
Hache d'armes	X
Marteau de guerre	X
Pic de guerre lourd	X
Rapière	X
Trident	√

<i>Arme</i>	<i>Conseillée ?</i>
<i>Armes de corps à corps à deux mains</i>	
Cimeterre à deux mains	X
Corsèque	X
Coutille	X
Epée à deux mains	X
Faux	X
Fléau d'armes lourd	X
Grande hache	X
Guisarme	X
Hallebarde	X
Lance d'arçon	√
Massue	√
<i>Armes à distance</i>	
Arc court	√
Arc long	√
Arc court composite	√
Arc long composite	√
Armes exotiques	
<i>Armes de corps à corps légères</i>	
Kama	X
Nunchaku	X
Sai	X
Siangham	X
<i>Armes de corps à corps à une main</i>	
Epée bâtarde	X
Fouet	√
Hache de guerre naine	X
<i>Armes de corps à corps à deux mains</i>	
Chaîne cloutée	X
Double-lame	X
Fléau double	X
Hache double orque	X
Marteau-piolet gnome	X
Urgrosh nain	X
<i>Armes à distance</i>	
Arbalète de poing	X
Arbalète légère à répétition	X
Arbalète lourde à répétition	X
Bolas	√
Filet	√
Shurikens	X

Tableau 2 : Armes conseillées pour le barbare

VI. Les peintures de guerre

1. L'utilisation des peintures

Dans les environnements hostiles, une armure est lourde et peu maniable, c'est pourquoi les barbares favorisent la guérilla aux batailles rangées. De plus, un certain nombre de tribus considère que c'est une forme de lâcheté que de partir au combat enfermé dans un tas de ferraille (sans compter que la quantité de métal requise pour fabriquer ne serait-ce qu'une chemise de mailles représente une véritable fortune). La plupart des tribus utilise donc des peintures de guerres, que seul des individus suicidaires oseraient qualifier de superstition inutile. En effet, chaque tribu utilise ses propres motifs caractéristiques, qui font sa fierté. Pour ce qui est de l'efficacité, il s'avère qu'en dépit des apparences, les peintures protègent tout aussi bien que les armures. En effet, les tribus barbares ont développé au fil des millénaires des motifs qui s'harmonisent avec la Toile, et ce de manière totalement empirique.

2. Caractéristiques de jeu

Dès le niveau 1, tous les barbares sont capables de réaliser toutes les peintures de guerre de leur clan, et de préparer les pigments à partir des composantes rares de la peinture, et ce sans réaliser de jets d'Artisanat. Cependant, les peintures les plus puissantes requièrent des ingrédients rares que seuls les plus grands guerriers parviennent à se procurer. Réaliser une peinture de guerre prend une journée, quel que soit le niveau de puissance de la peinture. Chaque jour, le barbare doit recouvrir ses peintures d'une couche d'huile de branieuse, qui a la propriété de protéger la peinture des intempéries. Une flasque contenant 10 doses pèse 500g et coûte environ 100 po. Fabriquer 10 doses nécessite 500g de feuilles de branieuse, et un jet d'Artisanat (Alchimie) DD 12. Chaque jour où l'huile n'a pas été appliquée, il y a 50%+5% par jour de chances que les motifs soient irrémédiablement altérés et ne fournissent plus aucune protection. Le MD est invité à augmenter fortement ce pourcentage en cas de situations particulières, telles qu'un franchissement de rivière à la nage, l'exposition à de fortes précipitations, ...

Pour calculer le prix d'une peinture, et connaître les ingrédients nécessaires, consultez le tableau suivant. Les peintures de guerre étant le produit d'une magie particulièrement primitive, elles ne peuvent profiter d'aucune propriétés spéciales (telles que « Défense légère », « Graisseuse », ...). On ne peut pas modifier une peinture, il faut donc l'effacer pour en faire une autre. Deux solutions s'offrent au barbare pour effacer ses peintures : soit il attend qu'elles s'effacent totalement d'elles mêmes (1d4+3 semaines après la dernière application d'huile de branieuse), ou utiliser une dose d'essence de juba, qui efface totalement les peintures en 1d4 minutes. Cette dose coûte 50 po, ou requiert 1kg de graines de juba et un test d'Artisanat (Alchimie) DD 13. Il est à noter que les ingrédients de ces deux produits peuvent varier selon les régions, mais les coûts, effets, et difficultés de fabrication restent identiques.

Dans les zones où la magie fonctionne de manière particulière, les peintures sont considérées comme des objets magiques normaux. Dans une zone d'antimagie, les peintures ne fournissent donc plus aucune protection. Les peintures fournissent un bonus à la classe d'armure qui n'est pas compatible avec les bonus fournis par des armures normales, ni avec les bonus d'altération à la classe d'armure.

<i>Bonus d'armure</i>	<i>Composante rare</i>	<i>Coût</i>
+1	Peau de crapaud séchée	5 po
+2	Résine de séquoia	10 po
+3	Poudre d'os d'ours	25 po
+4	Une petite perle noire broyée	100 po
+5	Un morceau d'ambre vert	200 po
+6	Une petite opale de feu	1000 po
+7	Baies de gui d'un bosquet sacré de druide	4000 po
+8	Une émeraude baignée pendant une lune dans une source sacrée	9000 po
+9	Un sabot de gorgone réduit en poudre	16000 po
+10	Un morceau d'ambre bleu	25000 po
+11	Une grosse pépite de mithril brut	36000 po
+12	Un gland de chêne de dryade millénaire	49000 po
+13	Un gros diamant pulvérisé	64000 po
+14	Un fragment de géant de pierre	81000 po
+15	Une écaille de grand dracosire	100000 po

VII. Le barbare et son totem

1. Le totem

Dans les cultures tribales primitives dont proviennent les barbares, chaque individu possède un totem, qui s'est révélé à lui durant un rite d'initiation qui varie selon les peuples, mais inclut souvent l'utilisation de substances hallucinogènes favorisant le vagabondage de l'esprit. Les tribus barbares croient ne pas vénérer de dieux, et seulement révéler la nature aux travers des totems et des esprits. En réalité, les totems sont les manifestations divines telles que les perçoivent les esprits « simples » et surtout peu habitués aux concepts abstraits des barbares. Ainsi, de manière surprenante, les dieux vénérés aux travers des totems sont beaucoup plus variés au sien d'une communauté barbare qu'ils ne le sont généralement au sein des communautés « civilisées ».

2. La transe totémique

Afin de rendre le barbare plus intéressant d'un point de vue roleplay, je propose de remplacer la rage par la « transe totémique ». Durant cette transe, le barbare gagne des pouvoirs spéciaux qui le rapprochent de l'idéal de son totem, avec un légère ressemblance physique qui se manifeste plus ou moins selon les individus. Par exemple, un barbare dont le totem est l'Ours gagnera les pouvoirs de la rage décrite dans le Manuel des Joueurs, et sa pilosité semblera plus importante durant la transe. De plus, son visage sera contracté en un rictus qui le fait vaguement ressembler à un ours.

A part cela, la transe totémique fonctionne exactement comme la rage, seuls les pouvoirs accordés sont différents. Il faut simplement augmenter la durée de la rage de 2 tours (soit 5 + modificateur de Constitution) pour les trances qui n'augmentent pas la Constitution, afin de ne pas défavoriser les joueurs qui choisiront de prendre un totem moins brutal que la rage standard. La rage de grand berseker est remplacée par Transe totémique améliorée et la rage de maître berseker est remplacée par Transe totémique supérieure

3. Exemples de totems

<i>Animal</i>	<i>Transe totémique</i>	<i>Transe totémique améliorée</i>	<i>Transe totémique supérieure</i>
Araignée	Dextérité : +4 Constitution: +4 Jets de Vigueur : +2 Bonus à l'attaque : -2	Dextérité : +6 Constitution: +6 Jets de Vigueur : +3 Bonus à l'attaque : -2	Dextérité : +8 Constitution: +8 Jets de Vigueur : +4 Bonus à l'attaque : -2
Écureuil	Dextérité : +4 Intelligence : +4 Jets de Réflexes : +2 Bonus à l'attaque : -2	Dextérité : +6 Intelligence : +6 Jets de Réflexes : +3 Bonus à l'attaque : -2	Dextérité : +8 Intelligence : +8 Jets de Réflexes : +4 Bonus à l'attaque : -2
Guépard	Attaque supplémentaire* à -4 Vitesse de déplacement +3m Force : -4	Attaque supplémentaire* à -2 Vitesse de déplacement +6m Force : -4	Attaque supplémentaire* sans malus Vitesse de déplacement +9m Force : -4
Licorne**	Immunité aux poisons Charisme : +4 Sagesse : +4 Dextérité : -2 Jets de volonté : +2	Immunité aux poisons Charisme : +6 Sagesse : +6 Dextérité : -2 Jets de volonté : +3	Immunité aux poisons Charisme : +8 Sagesse : +8 Dextérité : -2 Jets de volonté : +4
Ours	Force : +4 Constitution : +4 Jets de Volonté : +2 CA : -2	Force : +6 Constitution : +6 Jets de Volonté : +3 CA : -2	Force : +8 Constitution : +8 Jets de Volonté : +4 CA : -2

*Avec l'arme principale

**Exclusivement pour des personnages féminins

VIII. Exemple de personnage barbare

Afin d'illustrer cette aide jeu, voici un personnage pré-tiré conçu conformément à ma vision du barbare. Il s'agit d'une elfe sauvage (Faerun) de niveau 1. Son totem est l'écureuil.

Force	16	+3
Dextérité	18	+4
Constitution	15	+2
Intelligence	9	-1
Sagesse	12	+1
Charisme	7	-2

Compétences : 12 points à répartir entre Survie, Saut, Natation, Escalade

Dons : Arme de prédilection (Epieu)

Équipement :

Épieu	1 torche
Rondache en bois	Briquet + Silex
Peinture +3	Sac à dos
4 doses d'huile de branieuse	15m de corde en soie
Outre	5 Rations de survie
Paillasse	Couverture d'hiver

Capacités spéciales : cf. la description des elfes dans le Manuel des Joueurs.