

BARBARIANS OF LEMURIA

NOM _____

ORIGINE _____

LANGUES _____

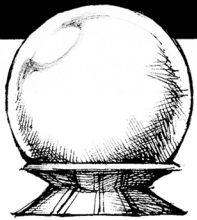


DESCRIPTION OU PORTRAIT _____

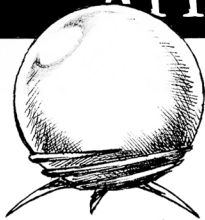
POINTS D'EXPÉRIENCE



ATTRIBUTS



VIGUEUR



AGILITÉ



ESPRIT



AURA

ARMES

DÉGÂTS

()

()

()

()

CARRIÈRES

INITIATIVE



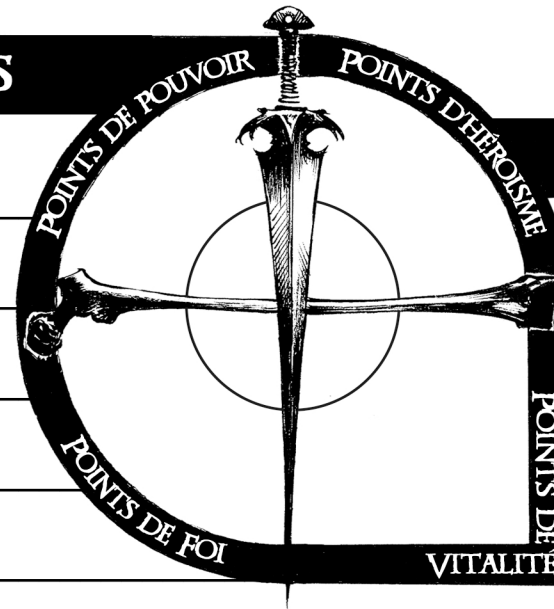
MÊLÉE



TIR



DÉFENSE



ARMURE & ÉQUIPEMENT

AVANTAGES

DÉSAVANTAGES

APTITUDES DE COMBAT





VADEMECUM DU JOUEUR

HÉROISME *(cf.règles p.58-59)*

Coup de chance : vous ajoutez un élément à une scène.

Défier la mort : vitalité entre -1 et -5, vous remontez à 0 ; vitalité inf à -5, vous évitez la mort et restez inconscient.

Faveur divine : vous relancez un jet de dés.

Juste une égratignure : consacrez une action à récupérer ; regagnez 1d6 points de vitalité perdus.

Parade in extremis : vous évitez de subir les dégâts d'une attaque ; bouclier ou arme détruite.

Succès héroïque : au combat, choisissez une option :

Carnage : vous obtenez une deuxième attaque gratuite ;

Coup dévastateur : vous ajoutez +6 aux dégâts ;

Coup précis : dégâts normaux et un dé de malus à un type de jet d'action (ou effet similaire) ;

Désarmement : pas de dégâts mais l'arme de votre adversaire tombe au sol.

Massacrer la piétaille : les dégâts infligés représentent le nombre d'adversaires de type piétaille éliminés ;

Renversement : votre adversaire (une catégorie de taille sup à la vôtre au maximum) est jeté à terre et subit un dé de malus à sa prochaine action.

Succès légendaire : choisissez deux options de succès héroïque.

Négocier avec le MJ : pour un autre effet que ceux proposés par les différentes options.

COMBAT *(cf.règles p.64-65)*

Combat à deux armes : 1 seule attaque/rd. Soit -1 à l'attaque et +1 en défense (contre une attaque), soit -1 à l'attaque, mais les dégâts sont augmentés d'une catégorie.

Posture défensive : -1 à l'attaque et +1 en défense.

Défense totale : pas d'attaque durant le round, mais +2 en défense.

Posture offensive : +1 à l'attaque et -1 en défense.

Attaque intrépide : +2 à l'attaque et -2 à la défense (l'usage d'un bouclier ou d'une arme de parade n'est pas possible avec cette option).

Attaque au défaut de l'armure : malus à l'attaque égal à la protection de l'armure ; la protection de l'armure est annulée si l'attaque touche.

EXPÉRIENCE *(cf.règles p.165)*

Améliorer un attribut : valeur actuelle + valeur nouvelle (pour passer de -1 à 0 : 2 px)

Améliorer une aptitude de combat : valeur nouvelle +1 (pour passer de -1 à 0 : 1px)

Développer une carrière : nouveau rang atteint (ou nouvelle carrière rang 0 : 1 px)

Acquérir un nouvel avantage/ supprimer un désavantage : 2 px

Recruter des suivants : voir avec le MJ