

BARBARIANS OF LEMURIA

NOM _____

ORIGINE _____

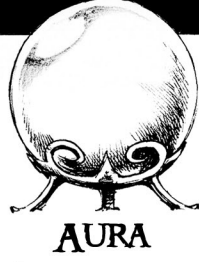
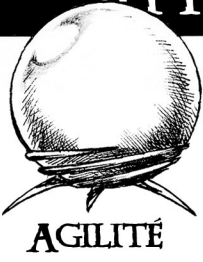
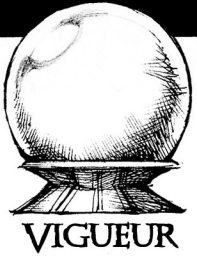
LANGUES _____



DESCRIPTION OU PORTRAIT



ATTRIBUTS



ARMES

DÉGÂTS

()
()
()
()

CARRIÈRES

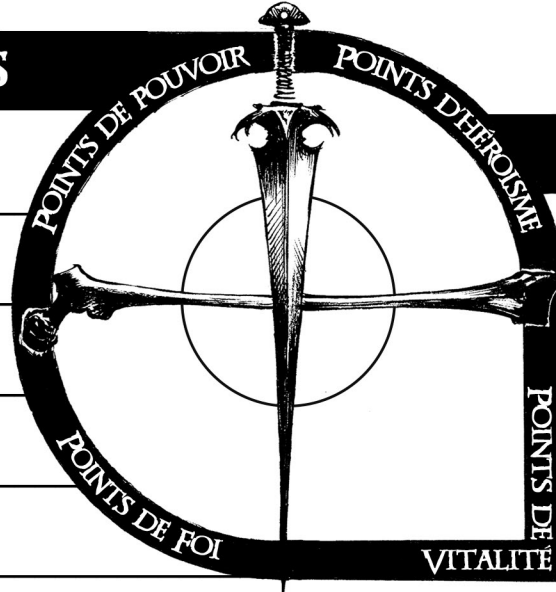
INITIATIVE

MÊLÉE

TIR

DÉFENSE

○
○
○
○



ARMURE & ÉQUIPEMENT

AVANTAGES

DÉSAVANTAGES

APTITUDES DE COMBAT



NOTES D'AVENTURES

VADEMECUM DU JOUEUR

HÉROÏSME (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 d6 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 pètaille* : les dégâts infligés représentent le nombre d'adversaires de type *pètaille* 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 par round. 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.