

# BARBARIANS OF LEMURIA



NOM \_\_\_\_\_  
 ORIGINE \_\_\_\_\_  
 LANGUES \_\_\_\_\_

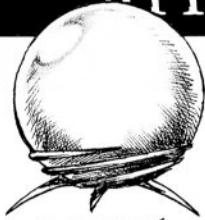
DESCRIPTION OU PORTRAIT

POINTS D'EXPERIENCE

## ATTRIBUTS



VIGUEUR



AGILITÉ



ESPRIT



AURA

## ARMES

## DÉGÂTS

	( )
	( )
	( )
	( )

## CARRIÈRES

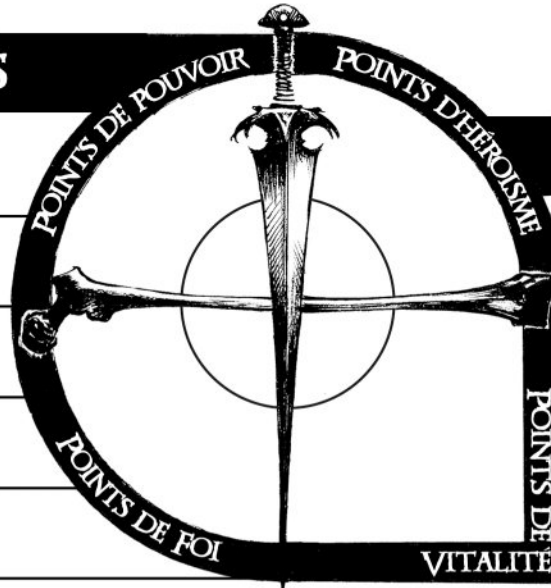
INITIATIVE

MÊLÉE

TIR




DÉFENSE



## ARMURE & ÉQUIPEMENT


## AVANTAGES

## DÉSAVANTAGES



APTITUDES DE COMBAT





## 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 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