

BARBARIANS OF LEMURIA

NOM

ORIGINE

LANGUES

DESCRIPTION OU PORTRAIT

POINTS D'EXPÉRIENCE

APTITUDES DE COMBAT

INITIATIVE

MÊLÉE

TIR

DÉFENSE

ATTRIBUTS

VIGUEUR

AGILITÉ

ESPRIT

AURA

CARRIÈRES

POINTS DE POUVOIR

POINTS D'HÉROISME

POINTS DE FOI

VITALITÉ

ARMES

DÉGÂTS

ARMURE & ÉQUIPEMENT

AVANTAGES

DÉSAVANTAGES

NOTES D'AVENTURES

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 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 pîetaille : 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 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.