

Barbare



Compétences

Barbare



Compétences

Barbare



Compétences

Barbare



Compétences

OEIL DE LYNX

Visant soigneusement, vous envoyez rapidement une volée de flèches vers les rangs ennemis.

Cette compétence permet à votre guerrier d'effectuer à chaque tour un nombre d'attaques avec arme de jet égal à sa caractéristique d'Attaques.

Le Barbare ne peut pas l'utiliser lorsqu'il est berserk.



Compétences du Barbare

DEXTERITE

Votre épée gémit en fendant l'air dans un terrifiant arc d'acier, pourfendant chairs et armures comme du beurre.

Sur un résultat de 4, 5 ou 6 sur 1 D6, cette compétence donne à votre guerrier le double de son nombre d'Attaques durant le premier tour où il combat un nouveau groupe de monstres.

Ne peut être utilisée que durant le premier tour d'un combat, après qu'une carte Événement ait révélé un groupe de monstres.



Compétences du Barbare

RAGE

Une rage terrifiante vous consume et vous devenez berserk, frappant vos adversaires comme un fou.

Cette compétence vous donne soit +1 Attaque par niveau, soit +1 pour toucher par niveau, soit +2 en Force par niveau pour un tour.

Choisissez quelle caractéristique est affectée avant que le tour ne commence.

Cette compétence ne peut être utilisée qu'une fois par donjon.



Compétences du Barbare

VITESSE DE L'ECLAIR

Étant donné l'urgence de la situation, vous découvrez des réserves cachées d'énergie vous permettant d'aller encore plus vite.

Cette compétence permet à votre guerrier d'accroître sa vitesse. Lancez 1D6.

Si vous obtenez 5 ou 6, le Mouvement de votre guerrier est doublé et il ne peut pas être bloqué ce tour.

Cette compétence ne peut être utilisée qu'une fois par tour.



Compétences du Barbare

Barbare



Compétences

Barbare



Compétences

Barbare



Compétences

Barbare



Compétences

RESISTANCE

Bien que la douleur de vos blessures fasse vibrer tous vos nerfs, vous parvenez à rester conscient et à combattre.

Cette compétence permet à votre guerrier de rester actif même quand il ne lui reste plus de Points de Vie.

Lorsqu'un coup le fait descendre à zéro Points de Vie ou moins, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, 2, 3 ou 4, votre guerrier tombe inconscient.

Si le résultat est 5 ou 6, il est ramené à 1 Point de Vie.



Compétences du Barbare

MUR DE BOUCLIER

Vous parvenez tout juste à éviter le coup qui vient vers vous, lui opposant votre bouclier d'un mouvement du poignet.

Cette compétence permet à votre guerrier d'opposer son bouclier à un coup, évitant tout dommage.

Si votre guerrier n'a pas de bouclier, il ne peut pas utiliser cette compétence

Ne peut être utilisée qu'une seule fois par donjon.



Compétences du Barbare

RETRAIT

Remarquant le danger de votre situation, vous vous retirez du combat pour trouver une meilleure position.

Cette compétence permet à votre guerrier d'ajouter +1 à son dé quand il veut se dégager d'un blocage.



Compétences du Barbare

SIXIEME SENS

Vous reniflez doucement et écoutez attentivement pour repérer des monstres éventuellement en embuscade dans la prochaine pièce.

Après la phase d'exploration, quand une nouvelle section de donjon a été révélé, le Barbare peut utiliser son sixième sens pour essayer de détecter ce qui s'y trouve.

Si la nouvelle section de donjon est une pièce, le Barbare lance un dé. Sur un résultat de 1 à 4, il ne détecte rien. Sur un résultat de 5 ou 6, il peut révéler la prochaine carte Événement (et lancer sur le tableau de monstres adéquat, etc.) afin de voir ce qui se trouve dans la pièce et d'avertir ses compagnons des dangers à venir.



Compétences du Barbare

Barbare



Compétences

Barbare



Compétences

Barbare



Compétences

COUP INSTINCTIF

Un orque jaillit des ténèbres. A peine avez-vous repéré sa forme massive que votre épée est déjà sortie et prête à frapper.

Cette compétence permet à votre guerrier d'effectuer une attaque contre un monstre qui vient d'être placé sur le plateau à côté de lui. S'il y a plus d'un monstre possible, vous pouvez choisir celui qu'attaque votre guerrier.

Cette attaque vient en plus de celles qu'il effectue lors du combat normal. Comme cette compétence est une réaction instinctive, votre guerrier ne peut pas effectuer de Coup Mortel et il n'est pas sujet aux effets Psychologiques causés par la cible.



Compétences du Barbare

ETREINTE

Laissant votre épée de côté, vous saisissez votre adversaire et passez vos bras autour de lui avant de serrer, brisant ses côtes et l'étouffant.

Cette compétence permet à votre guerrier de saisir son adversaire au lieu de l'attaquer avec une arme. Cette attaque remplace toutes les attaques normales. Lancez pour toucher.

Si vous réussissez, votre guerrier a saisi le monstre et lui inflige (1D6 x son niveau) blessures sans modificateur pour l'armure. Une étreinte ne peut pas être esquivée.



Compétences du Barbare

FORCE BRUTE

Bandant tous vos muscles, vous foncez dans votre adversaire et le repoussez.

Cette compétence permet à votre guerrier de tenter de repousser un monstre de son chemin. Lancez 1 D6 et ajoutez la Force de votre guerrier.

Si le total est inférieur ou égal à la Force du monstre, celui-ci ne bouge pas et votre guerrier a échoué.

Si le total est supérieur à la Force du monstre, celui-ci est repoussé dans l'une des trois cases derrière lui (une case vide de votre choix).

Ayant repoussé son adversaire, votre guerrier avance dans la case que le monstre occupait et peut maintenant effectuer ses attaques normales.



Compétences du Barbare