



LE BARBARE

Venant des lointaines terres du nord, le Barbare est un guerrier endurci, expert dans le maniement des armes. Souvent confronté à une nature hostile et pleine de danger, il apprend dès son plus jeune âge l'art du combat pour survivre.

PROFIL DU BARBARE

Niv	nom	M	CC	CT	F	E	PdV	I	A	Dégats	Ch	Vo	Comp	Déblochage
1	Barbare	4	3	5+	4	3	1D6+9	3	1	1D6	0	3	0	6+
2	Champion	4	4	5+	4	4	2D6+9	3	1	1D6	1	3	1	6+
3	Champion	4	4	4+	4	4	3D6+9	4	2	1D6	1	3	2	6+
4	Champion	4	4	4+	4	4	4D6+9	4	2	1D6	2	3	3	6+
5	Héros	4	5	4+	4	4	5D6+9	5	3	2D6	2	4	4	5+
6	Héros	4	5	3+	4	4	6D6+9	5	3	2D6	2	4	4	5+
7	Héros	4	5	3+	4	4	7D6+9	5	3	2D6	3	4	5	5+
8	Héros	4	6	3+	4	4	8D6+9	5	4	3D6	3	4	6	5+
9	Seigneur	4	6	2+	4	4	9D6+9	6	4	3D6	3	4	6	5+
10	Seigneur	4	7	2+	4	5	10D6+9	6	4	3D6	4	4	7	4+

Armement: Le barbare peut utiliser tous les types d'armes, sauf les armes spécifiques à certaines races. Il commence avec une épée infligeant 1D6+F dégâts.

Armure: Malgré leur protection, le barbare n'aime pas les armures de fer qui le gêne et lui donne la sensation d'être emprisonné. Il est restreint au port des armures légères (armure de cuir), mais il lui est possible d'utiliser les boucliers de tous les types. Il commence la partie avec une épaisse fourrure lui conférant une protection d'armure de 1.

Equipement: Lanterne pour le jeu de base.

Règles spéciales: Bersek: Chaque tour, avant de combattre, il y a une chance pour que le barbare devienne bersek. Lancez 1D6 et ajoutez +1 pour chaque monstre tué noté sur la feuille d'aventure dans la section de donjon où se déroule le combat. Si le résultat est supérieur ou égal à 6, le barbare devient bersek jusqu'à la fin du combat. Lorsqu'il est bersek le barbare bénéficie d'une attaque supplémentaire. Toutefois s'il obtient un 1 naturel lors du tirage de dé, le barbare est si enragé qu'il ne pense pas à attaquer ses adversaires et fouette l'air avec son épée causant à toutes les figurines amies et ennemies adjacentes, 1D6 points de dégât sans aucun modificateur.

Compétences génériques: 4, +1 tous les 2 niveaux

Moralité: Toutes.

COMPETENCES DU BARBARE

1 - 3

	Compétence	
1	Feinte	Cette compétence donne au barbare un bonus de +1 pour se débloquer.
2	Œil du chasseur	Permet de faire un nombre d'attaque par le tir égale au nombre d'attaques du profil.
3	Combattant expert	Le barbare bénéficie de +1 en Capacité de Combat
4	Lame de bataille	Sur un résultat de 4+ sur un dé 6, le barbare double ses attaques lors du premier tour lorsqu'il est opposé à un nouveau groupe de monstres.
5	Course	Le guerrier est très agile à la course sur 5+ il double son potentiel de mouvement pour le tour et ne peut être bloqué.
6	Rage de bataille	Le barbare gagne 2 attaques supplémentaires et + 2 aux dégâts infligés, avec un malus de -2 pour toucher.

4 - 6

	Compétence	
1	Chanceux	Le guerrier a appris à compter sur sa chance pour favoriser l'issue d'un combat incertain. Il gagne un Dé supplémentaire de chance.
2	Tir puissant	Cette compétence permet de tirer en augmentant la puissance exercée sur l'arc et donnant un bonus de 2 points de dégâts additionnels.
3	Sixième sens	Voir règles de base
4	Maîtrise de soi	Le barbare gagne un ajustement de +1 au test de peur et de terreur.
5	Volonté d'acier	Le barbare gagne 1 point de volonté supplémentaire.
6	Invincible	Si le barbare tombe à 0 point de vie, lancez 1D6: 1 à 4: il reste inconscient 1 à 6: il revient à lui avec 2 points de vie