

BARBARIANS OF LEMURIA

NOM ALBANE LA LOUVE

ORIGINE SATARLA

LANGUES LÉMURIEN, BESHAARI



DESCRIPTION OU PORTRAIT

POINTS D'EXPÉRIENCE



ATTRIBUTS



VIGUEUR



AGILITÉ



ESPRIT



AURA

ARMES

ÉPÉE

DÉGÂTS

(D6)

DAGUE

(D6M)

()

()

CARRIÈRES

1

INITIATIVE

1 MENDIANTE

2

MÊLÉE

0 ESCLAVE

1 GLADIATRICE

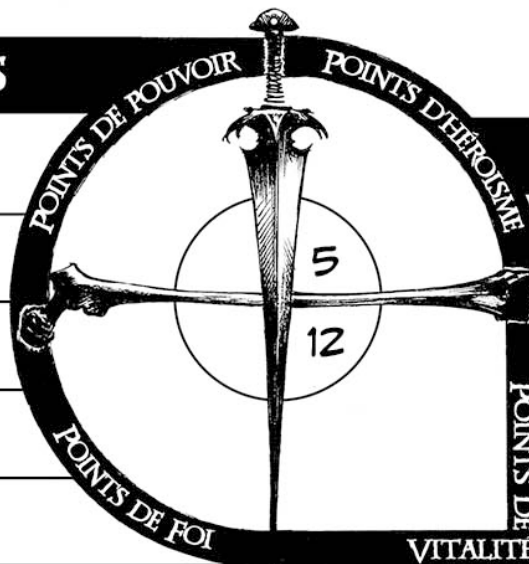
0

TIR

2 MERCENAIRE

1

DÉFENSE



ARMURE & ÉQUIPEMENT

ARMURE DE CUIR (LÉGÈRE) D6-3 [1]

PETIT BOUCLIER (-1 VS 1 ATTAQUE/ROUND)

PIÈCE FÉTICHE EN PENDENTIF

AVANTAGES

ARME FAVORITE (ÉPÉE)

DÉSAVANTAGES

APTITUDES DE COMBAT



NOTES D'AVENTURES

ALBANE EST UNE GUERRIÈRE REDOUTABLE, BLONDE ET DE HAUTE TAILLE, AU CORPS COUTURÉ DE MULTIPLES CICATRICES. UN VISAGE DE LOUP BLANC ORNE SON BOUCLIER. ELLE OPÈRE COMME CAPITAINE MERCENAIRE OU COMME GARDE DU CORPS, SELON LES CONTRATS.

ORPHELINÉ ORIGINAIRE DE SATARLA, ELLE A GRANDI SEULE DANS LA RUE APRÈS LA RUINE ET LA MORT DE SES PARENTS, SAUVAGE COMME UN CHAT DES RUELLES. CAPTURÉE ADOLESCENTE PAR DES ESCLAVAGISTES BESHAAARIS, MAIS TROP REBELLE POUR FAIRE UNE BONNE ESCLAVE, ELLE FUT BIENTÔT REVENDUE AUX ARÈNES DE HALAKH. ELLE S'Y ILLUSTRÀ UN TEMPS COMME GLADIATRICE GRÂCE À SES CAPACITÉS PHYSIQUES EXCEPTIONNELLES.

CEPENDANT, SUITE AUX TRAITEMENTS INDIGNES DU PROPRIÉTAIRE DES ARÈNES, ELLE RENOUA AVEC SON TEMPÉRAMENT SAUVAGE. ELLE MENA UNE SANGLANTE RÉVOLTE DES GLADIATEURS ET S'ENFUIT À LA TÊTE D'UNE PETITE TROUPE DE COMBATTANTS. RÉFUGIÉE AU NORD DES MARAIS DE KASHT ET REFUSANT DE VIVRE DE BRIGANDAGE, ELLE FUT BIEN VITE REPÉRÉE PAR L'ARMÉE DE PARSOOL QUI LA RECRUTA COMME MERCENAIRE.

ALBANE GARDE EN PENDENTIF LA DERNIÈRE PIÈCE QU'UN HONNÊTE SATARLIEN LUI AVAIT DONNÉE, DU TEMPS OÙ ELLE MENDIAIT DANS LES RUES, AVANT SA CAPTURE PAR LES ESCLAVAGISTES.

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 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 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.

BARBARIANS OF LEMURIA

NOM BAMBOU
 ORIGINE JUNGLE DE QUSH
 LANGUES LÉMURIEN, IDIOME SIFFLÉ DU MARAIS DE FESTREL



DESCRIPTION OU PORTRAIT

POINTS D'EXPÉRIENCE



ATTRIBUTS



VIGUEUR



AGILITÉ



ESPRIT



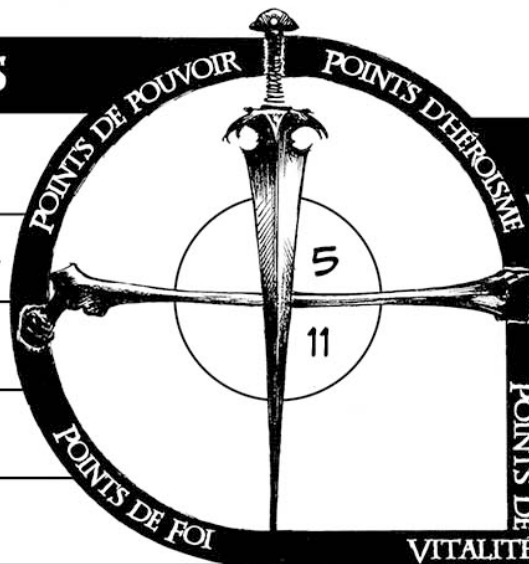
AURA

ARMES

DÉGÂTS

LANCE	(D6)
FRONDE	(D6M)
BOLAS	(D3)
JAVELOTS	(D6M)

CARRIÈRES



APTITUDES DE COMBAT

1

INITIATIVE

1 BARBARE

1

MÊLÉE

1 CHASSERESSE

1 REBOUTEUSE

1

TIR

1 GLADIATRICE

1

DÉFENSE

ARMURE & ÉQUIPEMENT

ARMURE LÉGÈRE D6-3 [1], PAGNE EN PEAU D'URSAVUS,
 SAC CONTENANT APPEAUX, COLLETS, SÈVE-GLUE,
 POTION ANTI-VENIN, HERBES DE SOINS X3 (DÉ DE
 BONUS AUX SOINS), GRI GRI EN ÉCORCE DE LA
 JUNGLE DE QUSH

AVANTAGES

ARME FAVORITE (LANCE)
 MAINS GUÉRISSEUSES

DÉSAVANTAGES

PHOBIE (PEUR DU FEU)



NOTES D'AVENTURES

ALORS QU'ELLE N'EST ENCORE QU'UNE GAMINE, BAMBOU DOIT FUIR LA JUNGLE DE QUSH AVEC SA FAMILLE ISSUE D'UNE MINORITÉ PERSÉCUTÉE PAR UN SEIGNEUR DE GUERRE LOCAL. ELLE ET SES PROCHES TROUVENT REFUGE DANS LES MARAIS DE FESTREL MAIS, MAL ADAPTÉS À CET ENVIRONNEMENT HOSTILE, LES SIENS MEURENT LES UNS APRÈS LES AUTRES DE FAIM ET DE MALADIE. MIRACULEUSEMENT INDEMNÉ, BAMBOU EST SECOURUE PUIS ÉLEVÉE PAR UNE PETITE COMMUNAUTÉ DE PÊCHEURS OÙ ELLE VA VIVRE UNE JEUNESSE HEUREUSE.

UN JOUR FUNESTE, UNE SECTE DE DRUIDES ROUGES ATTAQUE LE VILLAGE DES PALUDIERS, BRÛLANT TOUT SUR SON PASSAGE POUR LA GLOIRE DE ZAGGATH, LE SEIGNEUR DU FEU. SEULE UNE POIGNÉE DE SURVIVANTS RÉUSSIT À S'ENFUIR DANS LES MARAIS. JOUÉE PAR LES DIEUX AUX DESSEINS SIBYLLINS, BAMBOU DÉCIDE QUE LE TEMPS EST VENU POUR ELLE DE QUITTER FESTREL. LE POING SERRÉ SUR SON VIEUX GRI GRI FABRIQUÉ DANS L'ÉCORCE D'UN IMMENSE JALLALLABAR DE QUSH, BAMBOU JURE DE TRAQUER ET D'ÉLIMINER SANS RELÂCHE LES ADORATEURS DE ZAGGATH, OÙ QU'ILS SE TERRENT.

APRÈS DES MOIS D'ERRANCE, SES AVENTURES LA CONDUISENT À OOMIS OÙ, DURANT PLUS D'UN AN, ELLE AFFRONTÉ GLADIATEURS ET BÊTES SAUVAGES DANS LES ARÈNES DE LA CITÉ, AFFÛTANT SANS RELÂCHE SES TECHNIQUES DE COMBAT. ELLE SE SENT PRÊTE, DÉSORMAIS, À PARTIR EN QUÊTE DE VENGEANCE.

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 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 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.

BARBARIANS OF LEMURIA

NOM BRUTOR LE BÉHÉMATHON

ORIGINE ÎLES DU CRÂNE (SATARLA)

LANGUES LÉMURIEN, ARGOT DES MERS



DESCRIPTION OU PORTRAIT

POINTS D'EXPÉRIENCE



ATTRIBUTS



VIGUEUR



AGILITÉ



ESPRIT



AURA

ARMES

DÉGÂTS

ESPADON

(D6B)

DAGUE

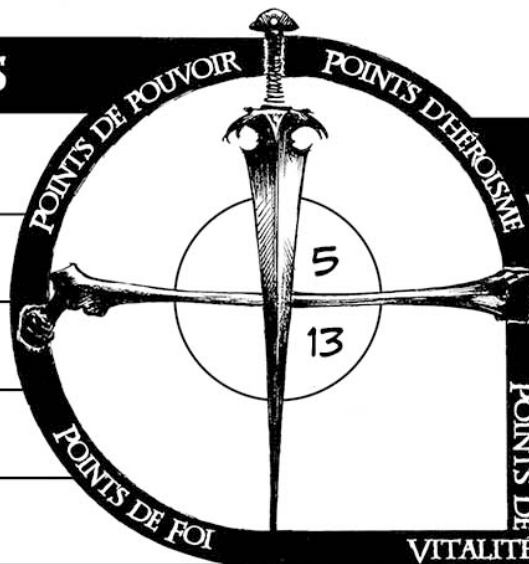
(D6M)

ARC

(D6)

()

CARRIÈRES



ARMURE & ÉQUIPEMENT

ARMURE DE CUIR (LÉGÈRE) D6-3 [1]

CAPE EN PEAU D'ANDRAK, FLASQUE DE RHUM

APTITUDES DE COMBAT

2

INITIATIVE

1 OUVRIER

2

MÊLÉE

1 SOLDAT

0 ESCLAVE

0

TIR

2 PIRATE

0

DÉFENSE



AVANTAGES

FÊTARD
BAGARREUR

DÉSAVANTAGES

INCAPABLE DE MENTIR





NOTES D'AVENTURES

BRUTOR EST UN PIRATE, ANCIEN DOCKER ET SOLDAT. IL DOIT SON SURNOM À SA FORCE COLOSSALE ET À SES TALENTS DE LUTTEUR IMPLACABLE.

UN TATOUAGE DE BÉHÉMATHON COUVRE SON DOS ET SES BRAS.

NÉ À SATARLA D'UNE FAMILLE D'IMMIGRÉS, IL POSSÈDE LES CHEVEUX BLANCS ET LES YEUX GRIS DE L'ARISTOCRATIE OOMIENNE ET SANS DOUTE QUELQUES TRACES DE SANG CÉRULÉEN. D'ABORD DOCKER, IL FUT RECRUTÉ COMME SOLDAT AVANT D'ÊTRE REVENDU COMME ESCLAVE POUR AVOIR DÉSOBÉI AUX ORDRES DE SON RICHE EMPLOYEUR. LIBÉRÉ PAR DES PIRATES APRÈS QUELQUES MOIS ENCHAÎNÉ AU BANC DE NAGE D'UNE GALÈRE, BRUTOR SE RALLIA À LA CAUSE DES BOUCANIERS ET REJOIGNIT LEURS RANGS. DEPUIS, IL A LONGUEMENT ÉCUMÉ LES MERS DU SUD, AU LARGE DE L'ÎLE DU CRÂNE. MALGRÉ SES CAPACITÉS INTELLECTUELLES LIMITÉES (OU PEUT-ÊTRE À CAUSE DE CELA, INSINUENT CERTAINS) BRUTOR POSSÈDE UN GRAND SENS DE LA JUSTICE ET SUIVIT À LA LETTRE LE CODE D'HONNEUR DES PIRATES. IL HAÏT LE MENSONGE ET LA DUPLICITÉ, ET MÉPRISE CEUX QUI Y ONT RECOURS PLUTÔT QU'AU COURAGE ET À LA FORCE. CERTAINS PRÉFÈRENT DIRE QU'IL EST TELLEMENT STUPIDE QU'IL EST INCAPABLE DE FAIRE PREUVE DE RUSE, MAIS ILS NE LE DISENT PAS TROP FORT QUAND BRUTOR EST DANS LES PARAGES.

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 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 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.

BARBARIANS OF LEMURIA

NOM KEMPO
 ORIGINE KHANSAN
 LANGUES LÉMURIEN, PINXI



DESCRIPTION OU PORTRAIT

POINTS D'EXPÉRIENCE



ATTRIBUTS



VIGUEUR



AGILITÉ



ESPRIT



AURA

ARMES

DÉGÂTS

DAGUES

(D6M)

()

()

()

APTITUDES DE COMBAT

1

INITIATIVE

1

MÊLÉE

0

TIR

2

DÉFENSE

CARRIÈRES

0

MARCHAND

1

SERVITEUR

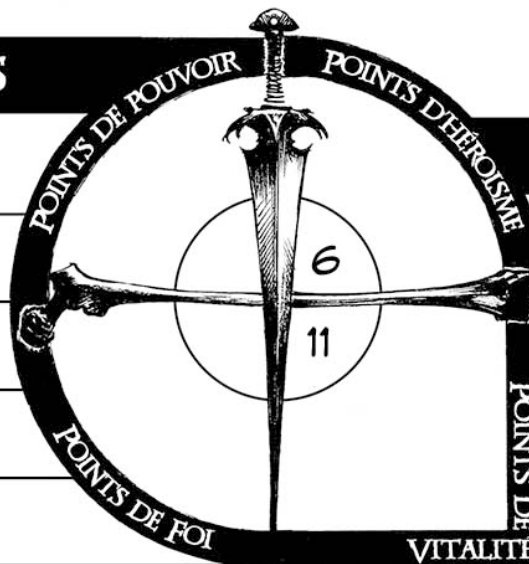
2

ACROBATE

1

VOLEUR

0



ARMURE & ÉQUIPEMENT

ARMURE LÉGÈRE D6-3 [1], DEUX DAGUES,

TALISMANS ET PORTE-BONHEUR VARIÉS

AVANTAGES

ATHLÈTE
 MARQUÉ PAR LES DIEUX

DÉSAVANTAGES

CRÉDULE



NOTES D'AVENTURES

FILS DE MARCHANDS DE KHANSAN, KEMPO ÉTAIT DESTINÉ À REPRENDRE LES AFFAIRES FAMILIALES, MAIS IL RÊVAIT D'UNE VIE MOINS RANGÉE. ENFANT, IL ASSISTA ÉBLOUI AU SPECTACLE DE BATELEURS ET DÉCIDA DE FUIR SA FAMILLE POUR REJOINDRE CETTE TROUPE D'ARTISTES ITINÉRANTS. ENGAGÉ COMME SERVITEUR, IL APPRIT RAPIDEMENT LE MÉTIER D'ACROBATE POUR LEQUEL IL SE RÉVÉLA INCROYABLEMENT DOUÉ. IL SE FORMA ÉGALEMENT À DES ACTIVITÉS MOINS AVOUABLES, CAR LES SALTIMBANQUES ORGANISAIENT DES CAMBRIOLAGES DANS LES BOURGS OÙ ILS SE PRODUISAIENT. QUAND PIANDRA, DÉESE DE LA CHANCE, FINIT PAR LES ABANDONNER, TOUTE LA TROUPE FUT ARRÊTÉE SAUF KEMPO QUI PARVINT À S'ÉCHAPPER. DEPUIS, IL VA SON CHEMIN, EN QUÊTE D'AVENTURE ET DE FORTUNE.

KEMPO EST UN JEUNE HOMME DE PETITE TAILLE, DONT LA SILHOUETTE FRÊLE DISSIMULE UN PHYSIQUE SEC ET ATHLÉTIQUE. LA PEAU MATE, DES CHEVEUX NOIRS EN BATAILLE ET DE PETITS YEUX BRIDÉS TYPQUES DES NATIFS DE KHANSAN, IL A MALHEUREUSEMENT UN VISAGE ASSEZ INGRAT, QUE COMPENSENT TOUTEFOIS SON SOURIRE CHALEUREUX ET SON TEMPÉRAMENT JOVIAL. FIDÈLE EN AMITIÉ (BIEN QUE PAS TOUJOURS TRÈS COURAGEUX), KEMPO PEUT FAIRE PREUVE D'UNE CRÉDULITÉ CRASSE, COMME EN TÉMOIGNE LES NOMBREUX COLIFICHETS ET TALISMANS QU'IL PORTE UN PEU PARTOUT SUR LUI, CENSÉS LE PROTÉGER DU MAUVAIS SORT, DES FANTÔMES ET DES DÉMONS.

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 piétaille : les dégâts infligés représentent le nombre d'adversaires de type *piétaille* éliminés ;

Renversment : 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.

BARBARIANS OF LEMURIA

NOM LIKKA LA GÉANTE

ORIGINE PLAINES DE KLAAR (CÉRULÉENNE)

LANGUES LÉMURIEN, CÉRULÉEN



DESCRIPTION OU PORTRAIT

POINTS D'EXPÉRIENCE



ATTRIBUTS



VIGUEUR



AGILITÉ



ESPRIT



AURA

ARMES

DÉGÂTS

MASSE GÉANTE (D6B)

DAGUE (D6M)

()

()

APTITUDES DE COMBAT

1

INITIATIVE

2

MÊLÉE

0

TIR

1

DÉFENSE

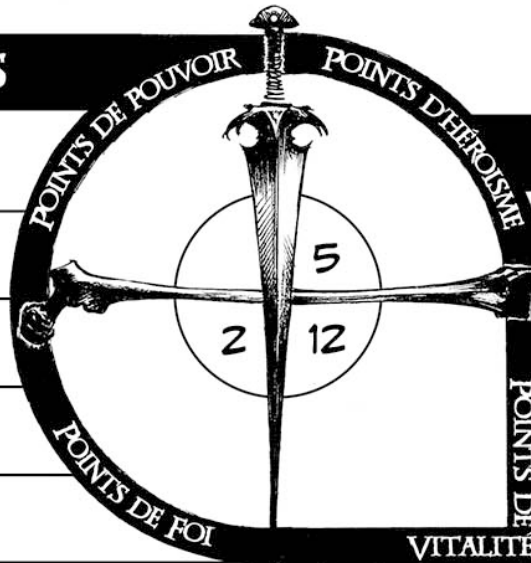
CARRIÈRES

1 BARBARE

0 DRESSEUSE

1 MARCHANDE

2 CHAMANE



ARMURE & ÉQUIPEMENT

ARMURE LÉGÈRE EN CUIR DE BANTH D6-3 [1]

PENDENTIF SACRÉ EN CRISTAL DE ROCHE

AVANTAGES

VIGUEUR CÉRULÉENNE
RÉSISTANTE À LA MAGIE

DÉSAVANTAGES

SIGNE DISTINCTIF



NOTES D'AVENTURES

LIKKA EST UNE GÉANTE BLEUE, UNE CÉRULÉENNE DE DEUX MÈTRES VINGT DE HAUT, MARQUÉE PAR QUATHOOMAR DÈS SA PLUS TENDRE ENFANCE : SA PEAU BLEUTÉE PRÉSENTE D'ÉTRANGES EXCROISSANCES DE QUARTZ QUI ÉTINCELLENT SUR SES POMMETTES, SON FRONT ET SES ÉPAULES. ÉLEVÉE AU SEIN D'UNE TRIBU DE GÉANTS DES PLAINES DE KLAAR, ELLE PASSA SON ENFANCE ENTRE LA CHASSE, LE NÉGOCE ET L'ÉLEVAGE DES BANTH, BERCÉE PAR LES RÉCITS DES CHAMANS ET DES ANCIENS. DÉJÀ, LES SAGES PRÉDISAIENT UN AVENIR TUMULTUEUX À LIKKA. OR UN BEAU JOUR, ALORS QUE, DEVENUE ADULTE, ELLE ACCOMPAGNAIT SA TRIBU NOMADE VERS L'AXOS LE LONG DU GOUFFRE D'HYDRAL, UNE TERRIBLE PESTILENCE EMPOISONNÉE ÉMERGEA DES PROFONDEURS. DES CRÉATURES DÉMONIAQUES SURGIRENT DES BRUMES MÉPHITIQUES ET DE NOMBREUX GÉANTS PÉRIRENT DANS LEUR ATTAQUE INATTENDUE. LIKKA, ARMÉE D'UN LONG FÉMUR DE BANTH, RÉSISTA AUX SORTILÈGES DES DÉMONS ET LEUR FRACASSA LE CRÂNE. DEPUIS CE JOUR, LES SAGES CÉRULÉENS SAVENT QUE LIKKA EST ÉLUE DE QUATHOOMAR. ENVOYÉE CHEZ LES CHAMANS POUR Y SUIVRE UNE LONGUE INITIATION, LIKKA A DÉCOUVERT QUE LES ROIS-SORCIERS N'ONT PAS TOUS PÉRI LORS DE LA BATAILLE DU GOUFFRE D'HYDRAL. SI CERTAINS SONT DE RETOUR EN LÉMURIE, LIKKA LES TROUVERA ET IL SERA DE SON DEVOIR DE LEUR FRACASSER LE CRÂNE, À EUX AUSSI.

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 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 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.

BARBARIANS OF LEMURIA

NOM TORCOL LE GÉNÉREUX

ORIGINE LYSOR

LANGUES LÉMURIEN, DÉMONIQUE (FORME ÉCRITE)



DESCRIPTION OU PORTRAIT

POINTS D'EXPÉRIENCE



ATTRIBUTS



VIGUEUR



AGILITÉ



ESPRIT



AURA

ARMES

DÉGÂTS

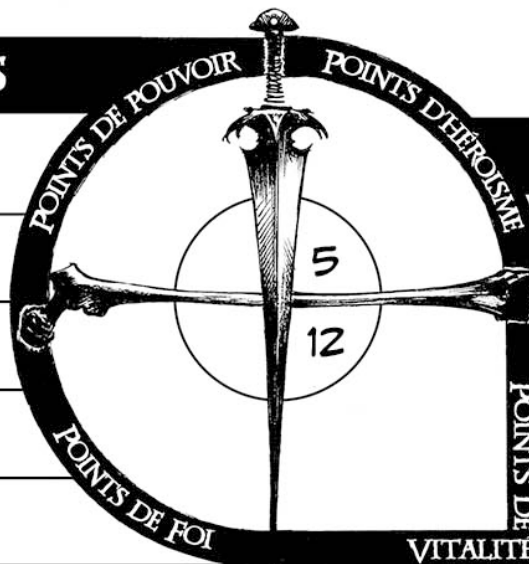
COUDELAS (D6M)

MARTEAU DE GUERRE (D6)

()

()

CARRIÈRES



ARMURE & ÉQUIPEMENT

CORDE, DÉS, POTION D'ACIDE (CF. P141)

AVANTAGES

DÉSAVANTAGES

BEAU PARLEUR
RÉSISTANT AU POISON

CUPIDE

APTITUDES DE COMBAT

1

INITIATIVE

2

MÊLÉE

0

TIR

1

DÉFENSE

2 FORGERON

0 SCRIBE

1 ALCHEMISTE

1 MENDIANT



NOTES D'AVENTURES

TORCOL, FILS DE FORGERON, A EU UNE ENFANCE MISÉREUSE, RYTHMÉE PAR LES COUPS DE CRAVACHE D'UN PÈRE VIOLENT ET AIGRI PAR UN TRAVAIL MAL FAIT POUR LEQUEL IL AVAIT PEU DE TALENT. AUSSI, CE JEUNE GARÇON A TOUT FAIT POUR ÉCHAPPER À CE DESTIN TOUT TRACÉ : REPRENDRE LA VIEILLE FORGE FAMILIALE ET SE MARIER AVEC LA JEUNE LILI, LA FILLE BIGLEUSE DU BÛCHERON. EN SECRET TORCOL A APPRIS À LIRE, ET UN SOIR D'ÉTÉ IL S'EST ENFUI À LYSOR POUR Y DEVENIR SCRIBE AU SERVICE D'UN RICHE APOTHIKAIRE. AU DÉPART SIMPLE COMMIS CANTONNÉ À FAIRE DES INVENTAIRES ET RÉDIGER DES ORDONNANCES, IL DÉCOUVRE PEU À PEU LES SECRETS DE L'ALCHIMIE. MIS À L'ÉPREUVE PAR SON EMPLOYEUR, IL SE RÉVÈLE TRÈS DOUÉ. RAPIDEMENT, SES ONGUENTS FONT LA RENOMMÉE DE L'ÉCHOPPE ET LUI APPORTENT UNE RICHESSE LONGTEMPS CONVOITÉE. JUSQU'AU JOUR OÙ, DANS UN EXCÈS DE CONFIANCE, IL EMPOISONNE PAR ERREUR UN PUISSANT NOTABLE DE LYSOR. S'ENSUIT UNE DESCENTE AUX ENFERS : IL EST RENVOYÉ SANS MÉNAGEMENT PAR SON MAÎTRE ET SA FORTUNE EST SAISIE POUR DÉDOMMAGER LA PAUVRE VEUVE ET LAVER LA RÉPUTATION DE L'APOTHIKAIRE. TORCOL ERRE MAINTENANT DANS LES BAS-FONDS DE LYSOR À LA RECHERCHE D'UNE NOUVELLE VIE...

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 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 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.