

# BARBARIANS OF LEMURIA

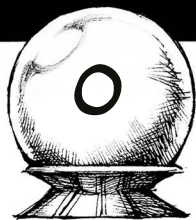
**NOM** MÉGARA DE LYSOR  
**ORIGINE** LYSOR  
**LANGUES** LÉMURIEN, CÉRULÉEN, FESTRELI



POINTS D'EXPÉRIENCE



## ATTRIBUTS



VIGUEUR



AGILITÉ



ESPRIT



AURA

## ARMES

## DÉGÂTS

SABRE À 2 MAINS	D6B
JAVELOT (X2)	D6M
DAGUE	D6M

## CARRIÈRES

1

INITIATIVE  
(+ESPRIT)

1 NOBLE

2

MÊLÉE  
(+AGILITÉ)

1 VOLEUSE

0

TIR  
(+AGILITÉ)

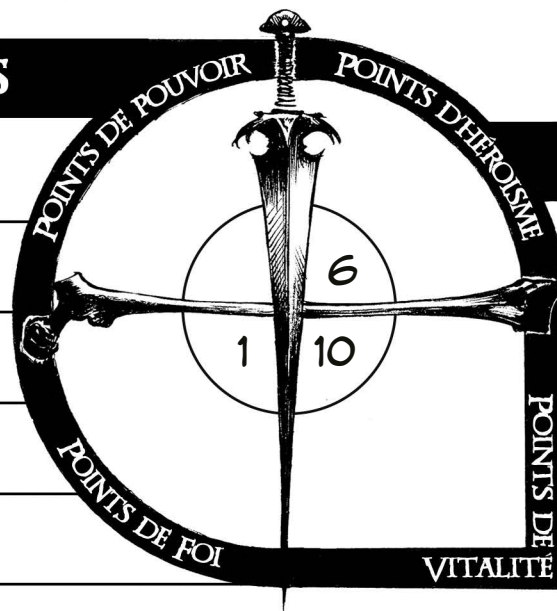
1 GUÉRISSEUSE



1 PRÊTRESSE

1

DÉFENSE



## ARMURE & ÉQUIPEMENT

PENDENTIF EN FORME DE PALME, SYMBOLE D'AFYRA.  
 ARMURE DE CUIR ÉCARLATE (LÉGÈRE) D6-3 [1].  
 BÂTON ALCHEMIQUE AVEC CRISTAL LUMINESCENT.

## AVANTAGES

**MAINS GUÉRISSEUSES** : MÉGARA OBTIENT UN DÉ DE BONUS QUAND ELLE PROCURE DES SOINS.  
**MARQUÉE PAR LES DIEUX** : MÉGARA POSSÈDE UN POINT D'HÉROÏSME SUPPLÉMENTAIRE (DÉJÀ INCLUS CI-DESSUS).

## DÉSAVANTAGES

**INCAPABLE DE MENTIR** : MÉGARA SUBIT UN DÉ DE MALUS LORSQU'ELLE DOIT MENTIR OU TROMPER AUTRUI.

APTITUDES DE COMBAT





# NOTES D'AVENTURES

MÉGARA EST NÉE DANS UNE FAMILLE NOBLE DE LYSOR DONT ELLE REFUSE AUJOURD'HUI DE RÉVÉLER LE NOM. FILLE UNIQUE CHOYÉE, ELLE FUT ÉLEVÉE COMME UN GARÇON : PRÉCEPTEUR, MAÎTRE D'ESCRIME OU PROFESSEUR DE RHÉTORIQUE, SON PÈRE NE POUVAIT RIEN LUI REFUSER. MAIS SON MONDE S'ÉCROULA À LA MORT DE CE DERNIER. SON ONCLE, NOUVEAU CHEF DE FAMILLE, ÉTAIT BIEN DÉCIDÉ À LA MARIER À UN POTENTIEL ALLIÉ.

UNE NUIT, MÉGARA S'ENFUIT DANS LES RUES DE LA VILLE POUR Y DISPARAÎTRE. PENDANT DES MOIS ELLE VÉCUT DE RAPINES, DORMANT DANS LES GRENIERS, SE CACHANT DES SBIRES DE SON ONCLE OU ÉVITANT LES PATROUILLES DE GARDES. ELLE FINIT PAR RENCONTRER UNE PRÊTRESSE D'AFYRA QUI LA PRIT SOUS SON AILE ET EN FIT SON APPRENTIE. MÉGARA AURAIT PU S'HABITUER À CETTE VIE PAISIBLE, D'AUTANT QU'UN TALENT DE GUÉRISSEUSE SE FIT RAPIDEMENT JOUR CHEZ LA JEUNE FEMME, MAIS À LA FIN DE SON NOVICIAT, UN PROCHE DE SON ONCLE LA RECONNUIT. ELLE RÉUSSIT À TUER CET HOMME MAIS SUT ALORS QUE SON ONCLE NE LA LAISSERAIT JAMAIS EN PAIX. ELLE SE DÉCIDA CE SOIR-LÀ À QUITTER LYSOR POUR DE BON, MAIS PAS AVANT D'AVOIR RÉCUPÉRÉ LE CIMETERRE DE SON PÈRE, PRÉCIEUX HÉRITAGE FAMILIAL.

BLONDE, ÉLANCÉE, AUX TRAITS FINS ET AU TEINT HÂLÉ, MÉGARA REPRÉSENTE LA BEAUTÉ LYSORIENNE CLASSIQUE. ELLE PORTE UNE ARMURE ÉCARLATE FAITE DE CUIR DURCI ET POSSÈDE UN BÂTON ENCHÂSSÉ D'UN CRISTAL ALCHIMIQUE. CELUI-CI EST CAPABLE DE FOURNIR UNE LUMIÈRE FROIDE PENDANT LA MOITIÉ DE LA NUIT S'IL A ÉTÉ EXPOSÉ AU SOLEIL DURANT LA JOURNÉE.

## 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** SAMAD LE VIF  
**ORIGINE** DÉSERT DE BSHAAR  
**LANGUES** BSHAARI, LÉMURIEN, MALAKUTIEN



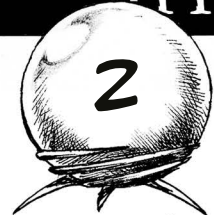
POINTS D'EXPÉRIENCE  




## ATTRIBUTS



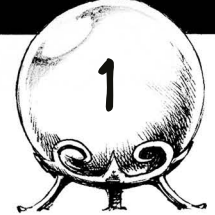
VIGUEUR



AGILITÉ



ESPRIT



AURA

## ARMES

ARC

D6

ÉPÉE

D6+1

DAGUE

D6M+1

APTITUDES DE COMBAT

1

INITIATIVE  
(+ESPRIT)

1

MÊLÉE  
(+AGILITÉ)

2

TIR  
(+AGILITÉ)

0

DÉFENSE

## CARRIÈRES

1

BARBARE

2

DRESSEUR

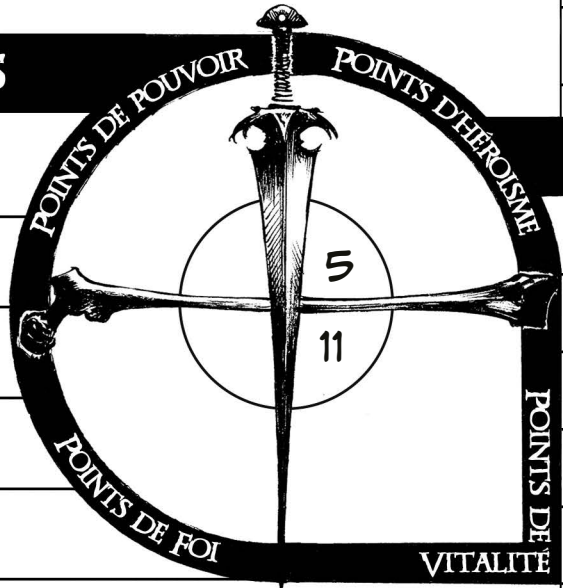
0

MARCHAND

1

ASSASSIN

0



## ARMURE & ÉQUIPEMENT

ARMURE DE CUIR SOUPLE (LÉGÈRE) D6-3 [1].

TAULA, COURSIER DES SABLES DRESSÉ AU COMBAT

[ATTAQUE +1, DÉGÂTS D6, DÉFENSE 0, VITALITÉ 12].

3 DOSES DE POISON DE CATHGAN (CF. P.113)

## AVANTAGES

**AMI DES BÊTES** : SAMAD OBTIENT UN DÉ DE BONUS POUR INTERAGIR AVEC LES ANIMAUX.

**VUE PERÇANTE** : SAMAD OBTIENT UN DÉ DE BONUS À SES JETS D'ESPRIT POUR LA PERCEPTION VISUELLE.

## DÉSAVANTAGES

**IMPÉTUEUX** : SAMAD SUBIT UN DÉ DE MALUS POUR TENTER DE SE CONTRÔLER LORSQU'IL SE SENT INSULTÉ.



# NOTES D'AVENTURES

SAMAD EST NÉ DANS UNE TRIBU DES CONTREFORTS DES MONTS BESHARON. TRÈS JEUNE, IL FIT PREUVE D'ÉTONNANTES CAPACITÉS DE CONTACT AVEC LES ANIMAUX DU DÉSERT, ET LES SAGES DE SON CLAN DÉCIDÈRENT DE FAIRE DE LUI UN DRESSEUR DE COURSIERS DES SABLES, CES NOBLES CRÉATURES ÉLEVÉES AU SEIN DE LA TRIBU. SAMAD SE RÉVÉLA EXCELLENT DANS CE RÔLE, ET IL ADOPTA BIENTÔT UN TOUT JEUNE COURSIER QU'IL NOMMA TAULA, «RAPIDE».

IL N'Y AVAIT QU'UNE SEULE CRÉATURE AU MONDE - SES PARENTS MIS À PART - QUE SAMAD PRÉFÉRAIT À TAULA : LA BELLE NUHA, QUI FAISAIT BATTRE SON CŒUR. SAMAD ET NUHA ÉTAIENT PROMIS L'UN À L'AUTRE ET LES NOCES ALLAIENT ÊTRE CÉLÉBRÉES, QUAND SOUDAIN TOUT BASCULA DANS L'HORREUR : DES PILLARDS D'UNE TRIBU ENNEMIE ATTAQUÈRENT LE CAMP PENDANT QUE SAMAD ÉTAIT À LA CHASSE. ILS TUÈRENT BEAUCOUP D'ANCIENS ET CAPTURÈRENT DES FEMMES ET DES ENFANTS. LORSQU'ENFIN ILS PARTIRENT, LE CAMP ÉTAIT DÉVASTÉ.

SAMAD REVINT POUR CONSTATER AVEC FUREUR LA MORT DE SES PARENTS ET LA DISPARITION DE NUHA. SANS PERDRE UN INSTANT, IL SE LANÇA À LA POURSUITE DES PILLARDS ET LES RETROUVA BIENTÔT. LE SANG COULA, MAIS IL APPRIT QUE SA PROMISE AVAIT ÉTÉ VENDUE À DES MARCHANDS D'ESCLAVES DE MALAKUT. SAMAD SE RENDIT ALORS À BADHASAR ET SE FIT PASSER POUR UN JEUNE MARCHAND. IL SE JOIGNIT À UNE CARAVANE ET TRAVERSA LE COL DE YASIK. QUELQUES JOURS PLUS TARD, IL RETROUVA SA PROMISE MORTE, TUÉE PAR UN ESCLAVAGISTE POUR S'ÊTRE MONTRÉE TROP REBELLE. MÉTHODIQUEMENT, SAMAD ASSASSINA LE GEÔLIER ET TOUS LES MARCHANDS QUI AVAIENT COMMANDITÉ LE RAID. PUIS IL REMONTA SUR TAULA ET S'EN FUT NOYER SON CHAGRIN DANS DES AVENTURES PLUS DANGEREUSES ENCORE.

## 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** TARRK DEUX HACHES  
**ORIGINE** PLAINES DE KLAAR (CÉRULÉEN)  
**LANGUES** CÉRULÉEN, LÉMURIEN, ARGOT DES MERS



POINTS D'EXPÉRIENCE  




## ATTRIBUTS



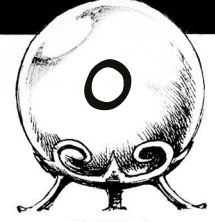
VIGUEUR



AGILITÉ



ESPRIT



AURA

## ARMES

## DÉGÂTS

ÉPÉE À DEUX MAINS	D6B+4
HACHE DE PARSOOL	D6*+4
HACHE	D6+4
*D6B À 2 MAINS	

APTITUDES DE COMBAT

1

INITIATIVE  
(+ESPRIT)

3

MÊLÉE  
(+AGILITÉ)

0

TIR  
(+AGILITÉ)

0

DÉFENSE

## CARRIÈRES

- 0 BARBARE
- 2 GLADIATEUR
- 1 ESCLAVE
- 1 PIRATE
- 0



## ARMURE & ÉQUIPEMENT

CHEMISE DE MAILLES\* (LÉGÈRE) D6-2 [2].  
 \*ARMURE ALCHIMIQUE SUPÉRIEURE (CF. P.142)  
 COMBAT À DEUX HACHES : -1 ATT, +1 DEF (VS 1 ATT/RD).

## AVANTAGES

**INTIMIDANT** : TARRK OBTIENT UN DÉ DE BONUS POUR FORCER QUELQU'UN À LUI RÉPONDRE OU À LUI OBÉIR.  
**VIGUEUR CÉRULÉENNE** : +1 EN VIGUEUR (DÉJÀ INCLUS DANS LE PROFIL, SCORE MAXIMUM 6).

## DÉSAVANTAGES

**BOUSEUX** : TARRK SUBIT UN DÉ DE MALUS DANS LES SITUATIONS DE SURVIE EN MILIEU URBAIN.



# NOTES D'AVENTURES

TARRK EST NÉ DANS UNE TRIBU DE CÉRULÉENS VIVANT AU SUD DE LA MER DE VHENDIS. MAIS IL N'EUT PAS LE LOISIR DE GRANDIR AUPRÈS DE SON PEUPLE : CAPTURÉ TRÈS JEUNE PAR DES AVENTURIERS SANS FOI NI LOI VENUS EXPLORER LES CATACOMBES DE QAR, IL FUT REVENDU EN TANT QU'ESCLAVE APRÈS UN PÉRIPLÉ ÉPROUVANT, POUR DEVENIR APPRENTI GLADIATEUR DANS LES ARÈNES DE PARSOOL.

LÀ, TARRK GRANDIT EN FORCE ET EN COLÈRE, ET SE FIT PEU À PEU UNE RÉPUTATION DE REDOUTABLE COMBATTANT. ET IL SE FIT AUSSI UN NOM : TARRK DEUX HACHES, EN RAISON DE SES ARMES DE PRÉDILECTION. MAIS APRÈS UNE TENTATIVE DE RÉVOLTE RATÉE À LAQUELLE IL S'ÉTAIT JOINTE, LE CÉRULÉEN FUT CONDAMNÉ AUX GALÈRES ET ENCHAÎNÉ À UN BANC DE NAGE. IL EN DEMEURA CAPTIF PENDANT PRÈS DE DEUX ANS.

JUSQU'AU JOUR OÙ IL FUT LIBÉRÉ DE SES CHAINES PAR UN BATEAU PIRATE. AUSSITÔT, TARRK REJOIGNIT L'ÉQUIPAGE DE SON LIBÉRATEUR, LE CAPITAINE ALKARA, DIT LE NOMADE BLEU. IL VÉCUT QUELQUES ANNÉES SUR LE FAMEUX JALIL NATA, À BORD DUQUEL IL LIVRA MAINS COMBATS. RÉCEMMENT DÉBARQUÉ À SATARLA, IL S'EST MIS EN QUÊTE D'AVENTURES SUR LA TERRE FERME.

## 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.