

SAVAGE SWORD OF CONAN

ANTONINUS

JEUNE CHEVALIER DU POITAIN

D'extraction noble, Antoninus n'est autre que le neveu d'Aquileus. Il éprouve le plus grand respect pour le vieil homme que ses fonctions ont amené à côtoyer les grands du royaume. Lorsque ce dernier a entrepris son voyage vers l'Est, Antoninus s'est proposé naturellement de l'escorter. C'est l'occasion surtout pour lui de voyager à travers les royaumes hyperboriens, découvrir d'autres civilisations, vivre mille aventures, s'enrichir, séduire de jolies femmes... Bref ! de satisfaire son impétuosité. Peut-être voit-il aussi l'opportunité de se faire bien voir de son oncle - et qui sait ? - d'être introduit plus tard à la cour !

ATOUTS, HANDICAPS ET NOTES

- * Aquilonien (racial) : D6 en force ; +1 Charisme ; +1 type de dé en Chevalier et Diplomatie
- * Athlétique : Robustesse +1 ; limite de poids égale à 4x FOR au lieu de 2,5x FOR
- * Dégainer rapide : dégainer devient une action libre
- * Code de l'honneur (M) : Antoninus agit toujours en gentleman et tient toujours sa parole
- * Piètre menteur (m) : -4 aux jets de Persuasion lors d'un mensonge

Monture d'Antoninus : Fougueux

Attributs : Agilité D8, Intellect D4(A), Force D12, Âme D6, Vigueur D8

Compétences : Bagarre D4, Tripes D6, Détecter D6

Mouvement : 10 ; Parade : 4 ; Robustesse : 8

Habiletés spéciales :

- Rapide : D8 en dé de course au lieu de D6
- Ruade : D12 (Force) de dégâts
- Taille +2 : Fougueux fait bien ses 800 livres

SAVAGE SWORD OF CONAN

CONCEPT : Jeune chevalier du Poitain

CHARISME +1 Mouv. 6

COMPÉTENCES

- (D10) Bagarre
- (D12) Chevalier
- (D4) Détecter
- (D6) Diplomatie (+1)
- (D4) Grimper
- (D6) Lancer
- (D4) Nager

EQUIPEMENT

Une cotte de maille complète très peu servie (Robustesse +2 ; torse+bras+jambes), un bouclier aux armoiries de la famille (Parade +1 ; Robustesse +2 contre les lirs), un baudrier et des boîtes de cavalier, une tenue "de

POUVOIRS

ARMES

ARMES	PORTÉE	CDT	DÉGÂTS	PA	PDS	NOTES
Épée longue	-	-	2D8	-	2	
Dague	3 / 6 / 12	1	D8+D4	-	0,5	

ATTRIBUTS

- D8 AGILITÉ
- D4 INTELLECT
- D8 FORCE
- D6 ÂME
- D8 VIGUEUR

PARADE 7
Bouclier +1

ROBUSTESSE 7
Armure +2

BLESSURES -1 -2 -3 INC -2 -1 FATIGUE

- (D8) Tripes
-
-
-
-
-
-

AVANCEMENT
AGUERRI
20 XP

points de pouvoir
0

HANDICAPS

Code de l'honneur

Piètre menteur

ATOUT

Aquilonien (racial)

Athlétique

Dégainer rapide

LANGUES

Aquilonien

SAVAGE SWORD OF CONAN

AQUILEUS

SAGE ET LÉTRÉ D'AQUILONIE

Respecté et connu pour ses grandes connaissances, Aquileus réside habituellement à Tarantia, la capitale du royaume d'Aquilonie. Il y enseigne les arts et les lettres aux princes et membres des familles nobles influentes. Retiré loin des turpitudes du monde, grassement payé par ses employeurs, Aquileus finit par reprendre la route pour mener une quête personnelle sur laquelle il reste peu loquace. Tout au plus, son neveu Antoninus a-t-il appris que la destination finale est la cité de Yaralet, située loin à l'est, dans le pays de Turan.

La question reste posée : pourquoi diable Antoninus éprouve-t-il le désir impérieux d'entreprendre ce voyage périlleux, à travers des contrées hostiles ? Que recherche-t-il à Yaralet qui ne se trouve pas dans les bibliothèques royales ?

ATOUTS, HANDICAPS ET NOTES

- * Aquilonien (racial) : D6 en Force, +1 Charisme ; +1 type de dé en Chevalier et Diplomatie
- * Noble : + 2 en Charisme. Bénéficie du statut de noble et de l'atout "Riche" gratuitement (Riche = fonds de départ x3)
- * Commandement : tous les alliés qui sont sous commandement d'Aquileus reçoivent +1 aux jets pour récupérer de l'état secoué dans un rayon de 5"
- * Soigneur : +2 en Soins
- * Erudit : +2 dans les compétences de Savoir [Histoire & Lieux] et Savoir [Cultes & Religions]
- * Vieux (M) : Allure -1; -1 type de dé en Force et Vigueur; Reçoit 5 points de compétences gratuits à dépenser dans celles liées à l'Intellect.
- * Serment (m) : Aquileus s'est engagé vis-à-vis de la Couronne d'Aquilonie, à laquelle il voue une fidélité indéfectible.
- * Myope (m) : -2 aux jets d'attaque et en Détecter si la cible est à plus de 5"

Monture :

Attributs : Agilité D8, Intellect D4(A), Force D12, Âme D6, Vigueur D8
 Compétences : Bagarre D4, Tripes D6, Détecter D6
 Mouvement : 10 ; Parade : 4 ; Robustesse : 8
 Habiletés spéciales :
 - Rapide : D8 en dé de course au lieu de D6
 - Ruade : D12 de dégâts (Force)
 - Taille +2 : la monture fait bien dans les 800 livres

SAVAGE SWORD OF CONAN

CONCEPT : Sage et lettré d'Aquilonie

CHARISME +3 Mouv. 5

COMPÉTENCES

- (d4) Bagarre
- (d6) Chevalier
- (d4) Détecter
- (d8) Diplomatie (+3)
- (d6) Dissimulation
- (d4) Nager
- (d10) Persuasion (+3)

EQUIPEMENT

Robes de sage en lin et coton brodées d'or et d'azur, ceintures en soie, manteau de fourrure confortable avec capuche, gants en cuir et boîtes luxueuses, malle de voyage, stylet qu'il garde généralement dissimulé dans la manche.

POUVOIRS

ARMES

ARMES	PORTÉE	CDT	DÉGÂTS	PA	PDS	NOTES
Stylet	-	-	D4+1	1	-	
Arc court	12 / 24 / 48	1	2D6	-	3	-1 aux lirs dû à Force insuffisante (D6 requis)

ATTRIBUTS

- D4 AGILITÉ
- D10 INTELLECT
- D4 FORCE
- D8 ÂME
- D4 VIGUEUR

PARADE

5 Bouclier

ROBUSTESSE

4 Armure

AVANCEMENT

AGUERRI
20 XP

points de pouvoir

0

HANDICAPS

Vieux _____
 Serment _____
 Myope _____

ATOUT

Aquilonien (racial) _____
 Noble _____
 Commandement _____
 Soigneur _____
 Erudit _____

LANGUES

Aquilonien _____
 Corinthien _____
 Némédien _____
 Zamoréen _____

SAVAGE SWORD OF CONAN

RAMA

NOBLE ET FIER GUERRIER KUSHITE

Rama est un ex esclave noir natif du royaume de Kush. Capturé lors d'un raid mené par des mercenaires, RAMA fut séparé de sa tribu, arraché à sa famille et entraîné dans l'infâme Stygie. Mais nulles chaînes ne pouvaient retenir plus longtemps ce fier guerrier à la stature imposante et à l'âme bien trempée et son maître ne passa pas la nuit. Après l'avoir étranglé avec ces mêmes fers qui l'entraînaient, RAMA pris la fuite. Il en suivit un long et éprouvant périple à travers les sables brûlants du désert ou bien des fois il failli perdre la vie. Il parvint toutefois à gagner le pays de Shem, exténué, souffrant mille blessures mais libre ! Depuis, Rama est parti voir si ce qu'on en disait du Nord et de ses contrées verdoyantes était vrai. Aujourd'hui, RAMA a soif d'aventures, et entend bien découvrir les richesses dont recèlent les civilisations hyperboriennes...

ATOUTS, HANDICAPS ET NOTES

- * Kushite (racial) : +1 aux actions où la furtivité entre en jeu (en extérieur uniquement) et +1 type de dé en Survie
- * Combattant des ténèbres : divise par deux les pénalités dues au manque de lumière.
- * Attaque éclair : attaque automatiquement un adversaire qui arrive au contact
- * Vigilant : +2 en Détecter
- * Illétré (m) : Rama ne sait ni lire ni écrire.
- * Loyal (m) : Rama donne difficilement son amitié mais elle est indéfectible. Il ne trahira jamais ses amis et fera tout pour ne pas les décevoir

SAVAGE SWORD OF CONAN

CONCEPT : Noble et fier guerrier Kushite

CHARISME 0 MOUN. 6

COMPÉTENCES

d4	d6	d8	d10	d12	Bagarre
d4	d6	d8	d10	d12	Chevalcher
d4	d6	d8	d10	d12	Détecter
d4	d6	d8	d10	d12	Dissimulation
d4	d6	d8	d10	d12	Intimidation
d4	d6	d8	d10	d12	Lancer
d4	d6	d8	d10	d12	Pister

EQUIPEMENT

Un plastron stygien en cuir usé (+1 en Robustesse ; torse), une tunique de lin qui descend aux genoux, une autre en coton, une large ceinture de cuir, un pagne et des sandales lacées, un fétiche au cou dont il ne se sé-

POUVOIRS

ARMES

ARMES	PORTÉE	CDT	DÉGÂTS	PA	PDS	NOTES
Lance	3 / 6 / 12	1	D8+D6	1	3	+1 en Parade
Dague	3 / 6 / 12	1	D8+D4	-	0,5	

ATTRIBUTS

D10	AGILITÉ
D6	INTELLECT
D8	FORCE
D6	ÂME
D8	VIGUEUR

PARADE 6

ROBUSTESSE 6

BLESSURES -1 -2 -3 INC -2 -1 FATIGUE

d4	d6	d8	d10	d12	Survie
d4	d6	d8	d10	d12	Tripes
d4	d6	d8	d10	d12	
d4	d6	d8	d10	d12	
d4	d6	d8	d10	d12	
d4	d6	d8	d10	d12	

pare jamais, un sac, des rations de voyage

POIDS TOTAL: 12 lb

POIDS LIMITE: 15 lb

PÉNALITÉ D'ENCOMBREMENT: -

AVANCEMENT AGUERRI 20 XP

points de pouvoir 0

HANDICAPS

Illétré

Loyal

ATOUT

Kushite (racial)

Combattant de ténèbres

Attaque éclair

Vigilant

LANGUES

Kushite

Aquilonien

SAVAGE SWORD OF CONAN

VALERIO

EXUBÉRANT CAVALIER ZINGARAN

La peau tannée par le soleil et les embruns, les cheveux frisés, noirs comme la nuit, Valerio est un homme fier et imbu de sa personne, volontiers fanfaron et qui aime à se vanter !

Ce cavalier Zingaran fut amené à quitter sa patrie suite à une situation dions... « Délicate ». En effet, un mari jaloux et débordant d'imagination le crût coupable d'avoir couché avec sa femme. Sottise ! Mais ledit mari n'en eut cure, maintint ses accusations et exigea qu'on lui coupe les parties fautives. Hélas pour Valerio, le mari jaloux étant un marchand influent et très riche, plusieurs spadassins se mirent en tête de lui prendre son précieux bien contre monnaie sonnante et trébuchante. Jusqu'à maintenant, Valerio a toujours triomphé de ses poursuivants mais mène depuis une vie d'errance, sans jamais rester trop longtemps au même endroit.

ATOUTS, HANDICAPS ET NOTES

- * Zingaran (racial) : +2 Charisme ; +1 type de dé en Détecter et en Dissimulation
- * Chanceux : 1 bennie supplémentaire à chaque début de session
- * Vif : défasse et retire sa carte d'initiative s'il tire un 5 ou moins
- * Acrobate : +2 aux tests d'Agilité effectués lors de manœuvres acrobatiques (y compris les ruses en combat), +1 en Parade tant que le personnage n'a pas de malus d'encombrement
- * Arme fétiche : +1 en Bagarre quand Valerio se bat avec son épée courte de valeur et uniquement avec elle
- * Ennemi (M) : Valerio a plusieurs ennemis récurrents et dangereux (des assassins) qui le traquent
- * Bizarrerie (m) : Valerio ne peut s'empêcher de faire son joli cœur dès qu'une belle femme est dans les parages. Il s'efforcera de la séduire, lui récitera des poèmes, lui offrira des roses, etc. C'est plus fort que lui, fut-il enchaîné ou sur le point d'être jeté aux lions !
- * Têtu (m) : il n'en fait qu'à sa tête (voir plus haut à "bizarrerie") !

Monture de Valerio : Horacio

Attributs : Agilité D8, Intellect D4(A), Force D12, Âme D6, Vigueur D8

Compétences : Bagarre D4, Tripes D6, Détecter D6

Mouvement : 10 ; Parade : 4 ; Robustesse : 8

Habiletés spéciales :

- Rapide : d8 en dé de course au lieu de d6
- Ruade : D12 de dégâts (Force)
- Taille +2 : Horacio fait bien ses 800 livres

SAVAGE SWORD OF CONAN

CONCEPT : Exubérant cavalier zingaran

CHARISME +2 MOUV. 6

COMPÉTENCES

- d4 d6 d8 d10 d12 Bagarre
- d4 d6 d8 d10 d12 Chevaucher
- d4 d6 d8 d10 d12 Détecter
- d4 d6 d8 d10 d12 Dissimulation
- d4 d6 d8 d10 d12 Intimider
- d4 d6 d8 d10 d12 Lancer
- d4 d6 d8 d10 d12 Nager

EQUIPEMENT

Fine chemise de maille (Robustesse +2 ; torse+bras), ceinture de cuir finement ouvragée, bottes souples à large bord, 2 tenue "de ville" en lin et soie finement brodées, un matériel complet et professionnel d'entretien pour

POUVOIRS

ARMES

ARMES	PORTÉE	CDT	DÉGÂTS	PA	PDS	NOTES
Épée courte	-	-	2D6	-	-	arme fétiche ! +1 à la comp. Bagarre
Dague de jet x2	3 / 6 / 12	1	D6+D4	-	1	+1 aux lirs à moyenne et longue portée

ATTRIBUTS

- D8 AGILITÉ
- D6 INTELLECT
- D6 FORCE
- D8 ÂME
- D6 VIGUEUR

PARADE 7 Bouclier

ROBUSTESSE 5 Armure +2

BLESSURES -1 -2 -3 INC -2 -1 FATIGUE

d4 d6 d8 d10 d12 Pister

d4 d6 d8 d10 d12 Savoir [faire la cour]

d4 d6 d8 d10 d12 Tripes

d4 d6 d8 d10 d12

d4 d6 d8 d10 d12

d4 d6 d8 d10 d12

d4 d6 d8 d10 d12

d4 d6 d8 d10 d12

d4 d6 d8 d10 d12

d4 d6 d8 d10 d12

d4 d6 d8 d10 d12

d4 d6 d8 d10 d12

d4 d6 d8 d10 d12

d4 d6 d8 d10 d12

d4 d6 d8 d10 d12

d4 d6 d8 d10 d12

d4 d6 d8 d10 d12

d4 d6 d8 d10 d12

d4 d6 d8 d10 d12

d4 d6 d8 d10 d12

d4 d6 d8 d10 d12

d4 d6 d8 d10 d12

d4 d6 d8 d10 d12

d4 d6 d8 d10 d12

d4 d6 d8 d10 d12

d4 d6 d8 d10 d12

d4 d6 d8 d10 d12

AVANCEMENT AGUERRI 20 XP

points de pouvoir 0

HANDICAPS

- Ennemi
- Bizarrerie
- Têtu

ATOUT

- Zingaran (racial)
- Chanceux
- Vif
- Acrobate
- Arme fétiche

LANGUES

- Zingaran
- Aquilonien

SAVAGE SWORD OF CONAN

BRAGIL

FÉROCE GUERRIER AESIR

Issu des lointaines montagnes enneigées d'Asgard, Bragil a grandi dans un village situé à la frontière de l'Hyperborée. Mains conflits marquèrent sa jeunesse jusqu'au jour fatal où son village fut livré aux flammes et ses habitants passés au fil de l'épée. Bragil survécut au massacre et aux dangers de la Montagne. Se frayant un chemin à travers la neige et la tempête, il descendit vers le sud, le cœur empli de colère et d'amertume. Aujourd'hui, en combattant expérimenté, il propose ses services de mercenaire dans les royaumes hyperboriens qu'il compte bien tous visiter la hache au poing.

Bragil est un géant blond et barbu, large d'épaules, à la peau claire et aux yeux d'un bleu glacial. Il aime à profiter de sa grande taille pour toiser les plus chétifs et les dissuader ainsi de lui chercher des noises.

ATOUTS, HANDICAPS ET NOTES

- * Aesir (racial) : d6 en VIG ; +1 type de dé en Pister et Intimidation
- * Athlétique : Robustesse +1 ; limite de poids égale à 4x FOR au lieu de 2,5x FOR
- * Instinct combatif : +2 au jet d'Âme pour récupérer d'un état Secoué
- * Berserk : doit faire un jet d'Intellect lorsqu'il est blessé pour ne pas devenir berserk. En état berserk : -2 Parade, +2 Force, +2 Bagarre, +2 Robustesse, ignore les malus de blessure mais ne peut faire d'actions nécessitant de la concentration. De plus sur un 1 au jet de Bagarre une cible adjacente au hasard est touchée (ami ou ennemi). Pour sortir de sa rage, Bragil ne doit rien entreprendre pendant 1 tour et réussir un jet d'Intellect à -2
- * Arrogant (M) : Le personnage doit humilier ses adversaires et cherche toujours à défier les leaders. En fait, Bragil est particulièrement imbu d'être un Aesir. Il considère les autres peuples comme inférieurs au sien (plus faibles, plus mollassons, moins endurants, etc.)
- * Étranger (m) : -2 au Charisme. De par son statut de barbare et de nordique, Bragil est généralement mal vu par ses interlocuteurs plus « civilisés »
- * Revanchard (m) : s'il estime avoir été bafoué dans son honneur le personnage mettra un point d'honneur, de façon loyale, à régler ses comptes avec le coupable

Monture :
 Attributs : Agilité D8, Intellect D4(A), Force D12, Âme D6, Vigueur D8
 Compétences : Bagarre D4, Tripes D6, Détecter D6
 Mouvement : 10 ; Parade : 4 ; Robustesse : 8
 Habiletés spéciales :
 - Rapide : d8 en dé de course au lieu de d6
 - Ruade : D12 de dégâts (Force)
 - Taille +2 : la monture fait bien dans les 800 livres

SAVAGE SWORD OF CONAN

CONCEPT : Féroce guerrier Aesir

CHARISME -2 Mouv. 6

COMPÉTENCES

d4	d6	d8	d10	d12	Bagarre
d4	d6	d8	d10	d12	Détecter
d4	d6	d8	d10	d12	Dissimulation
d4	d6	d8	d10	d12	Intimider
d4	d6	d8	d10	d12	Lancer
d4	d6	d8	d10	d12	Pister
d4	d6	d8	d10	d12	Tripes

EQUIPEMENT

Une cotte de maille complète usée (+2 en Robustesse ; torse+bras+jambes), un bouclier de bois (+1 en Parade ; Robustesse +2 contre les lirs), une large ceinture de cuir grossièrement ouvragée et des bottes de cuir

ATTRIBUTS

D8	AGILITÉ
D4	INTELLECT
D10	FORCE
D4	ÂME
D8	VIGUEUR

PARADE 7 Bouclier +1

ROBUSTESSE 6 Armure +2

BLESSURES -1 -2 -3 INC -2 -1 FATIGUE

AVANCEMENT AGUERRI 20 XP

points de pouvoir 0

HANDICAPS

Arrogant
 Étranger
 Revanchard

ATOUT

Aesir (racial)
 Berserk
 Athlétique
 Instinct combatif

LANGUES

Nordheim
 Aquilonien

POUVOIRS

ARMES

ARMES	PORTÉE	CDT	DÉGÂTS	PA	PDS	NOTES
Hache de bataille	-	-	D10+D8	-	3	1 ou 2 mains
Hache de lancé	3 / 6 / 12	1	D10+D6	-	1	
Coutelet	-	-	D10+D4	-	0,5	



SAVAGE SWORD OF CONAN

SAVAGE SWORD OF CONAN

CONCEPT :

CHARISME MOUN.

ATTRIBUTS

- AGILITÉ
- INTELLECT
- FORCE
- ÂME
- VIGEUR

PARADE

Bouclier

ROBUSTESSE

Armure

AVANCEMENT

XP

points de pouvoir

BLESSURES -1 -2 -3 INC -2 -1 FATIGUE

COMPÉTENCES

- d4 d6 d8 d10 d12
- d4 d6 d8 d10 d12
- d4 d6 d8 d10 d12
- d4 d6 d8 d10 d12
- d4 d6 d8 d10 d12
- d4 d6 d8 d10 d12

- d4 d6 d8 d10 d12
- d4 d6 d8 d10 d12
- d4 d6 d8 d10 d12
- d4 d6 d8 d10 d12
- d4 d6 d8 d10 d12
- d4 d6 d8 d10 d12

ATOUTS, HANDICAPS ET NOTES

HANDICAPS

EQUIPEMENT

POIDS TOTAL:
POIDS LIMITE:

PÉNALITÉ D'ENCOMBREMENT:

ATOUT

POUVOIRS

LANGUES

ARMES

PORTÉE

CDT

DÉGÂTS

PA

PDS

NOTES

○ ○ ○ ○ 5 ○ ○ ○ ○ 10 ○ ○ ○ ○ 15 ○ ○ ○ ○ 20 ○ ○ ○ ○ 25 ○ ○ ○ ○ 30