



CONAN

— L'ÂGE HYBORIEN —

LE JEU DE RÔLE
LIVRET D'INITIATION

CRÉDITS

Écrit par : Matthew John, Jason Durall,
Chris "Shep" Shepperson

Développement des règles : Matthew John

Développement des règles additionnelles :
Chris "Shep" Shepperson

Illustration de couverture : Phroilan Gardner

Illustrations : Adrian Smith, G. Cl4renko,
Guillem H. Pongiluppi, Jens Lindfors, Martin Sobr,
Michal Cross, Pascal Quidault

Cartographie : Francesca Baerald, Glynn Seal

Direction artistique : Chris "Shep" Shepperson

Maquette et design graphique :
Nadège Calegari

Révision : Erin Willard

Correction : Jason Durall

Relecture : Bryce Johnston

Chef de projet : Chris "Shep" Shepperson

Directeur de gamme : Gilles Plantin

Remerciements : Brennan Dempsey,
Mandy Smith et tous les chiens galeux du Conan
Gaming Group

ÉDITION FRANÇAISE

Traduction : Stéphane « Dweller on the
Treshold » Marsaudon

Relecture : Laetitia Thirion

Remerciements : à Jean-Luc, qui aurait tant
aimé parcourir cet Âge hyborien, la hache à la
main

Testeurs : Bart Wynants, Lucy Kay, Oscar Kay, Hector Kay, George Dellapina, Mia Dellapina, Alex Bruce, Aaron Clark, Nils Hedglin, Pierre "Le Dude" Gravelat, Kamron Vandermark, Sean Zurwell, Aaron Behymer, Morgan Gravelat, Deane L. Geiken, Jimmy McGuire, Sven Neeus, Vincent Neeus, Amélia Neeus, Lena Bruynseels, Ed Kearns, Max Kearns, Phil Garrad, Nick Riggs, Brennan Dempsey, Matt Stanfield, Will Cromwell, Gregory White, Shaun Helpard, Elizabeth Bear, Howard Andrew Jones, Sean Korsgaard, Scott Lynch, Seth Lindberg, Jordan Douglas Smith, Chase A. Folmar, Morgan Galen King, Tim Mucci, Justin Steel, Shawna LaDelpha, Jonathan Roberts, Liam Muldoon, Erin Rockwell, Rémi Cormier, Niko Guitard, Tim Bernik, Danylo Jopko, Jude Mire, Max Way, Sally Buta, Mike Scott, Alex Kostopoulos.

Copyright © 2024 Monolith Board Games SARL, a company registered in France and of address: 153 Boulevard Haussmann 75008 Paris FRANCE. All Rights Reserved.

©2024 CONAN PROPERTIES INTERNATIONAL LLC (« CPI »). CONAN, CONAN THE BARBARIAN, CONAN THE CIMMERIAN, HYBORIA, and related logos, characters, names, and distinctive likenesses there of trademarks or registered trademarks of Conan Properties International LLC. All Rights Reserved. Used with permission.





BIENVENUE DANS UN ÂGE INSOUÇONNÉ

/// Sache, ô Prince, qu'entre l'époque qui vit l'engloutissement de l'Atlantide et des villes étincelantes et celle de l'avènement des fils d'Aryas, il y eut un Âge insouçonné au cours duquel des royaumes resplendissants s'épalaient à la surface du globe tels des manteaux bleus sous les étoiles : la Némédie, la Brythunie, l'Hyperborée, Zamora, avec ses femmes aux cheveux noirs et ses tours mystérieuses aux horreurs arachnéennes, Zingara et sa chevalerie, Koth, qui jouxtaient les prairies de Shem, la Stygie et ses tombes protégées par les ombres, l'Hyrkanie, dont les cavaliers étaient vêtus d'acier, de soie et d'or. Mais le plus illustre des royaumes de ce monde était l'Aquilonie, dont la suprématie était incontestée dans l'Occident rêveur.

C'est en cette contrée que vint Conan, le Cimmérien – cheveux noirs, regard sombre, épée au poing, un voleur, un pillard, un tueur, aux accès de mélancolie tout aussi démesurés que ses joies – pour fouler de ses sandales les trônes constellés de joyaux de la Terre. ///

Robert E. Howard, « Le Phénix sur l'Épée », traduction Patrice Louinet

Ces mots consacrent la naissance d'une légende intemporelle pétrie d'héroïsme et de grandeur. Cette citation est tirée de la nouvelle « Le Phénix sur l'Épée », née sous la plume de Robert E. Howard, que beaucoup considèrent comme le plus

grand auteur pulp de tous les temps. Ce récit marque les premiers pas du héros barbare Conan le Cimmérien. Il y apparaît à l'apogée de sa carrière, le front ceint de la couronne du plus grand royaume d'un antique Âge hyborien dont les chroniques restent encore à écrire.

Non content de créer l'archétype du barbare tel que nous le concevons aujourd'hui, Howard a également posé les bases d'un mélange de genres à la croisée de la *fantasy*, des récits d'aventures et de l'épouvante. Pour certains, la *sword and sorcery*, terme postérieur à la mort d'Howard dont la paternité revient à Fritz Leiber, puiserait ses racines dans des œuvres antérieures à 1929. La plupart des gens s'accordent en revanche sur le fait que la nouvelle « Le Royaume des Chimères », tirée du cycle de Kull, peut légitimement être considérée comme le premier jalon de cette veine littéraire. Le système de jeu et les thèmes au cœur de **Conan : l'Âge hyborien** s'attachent à restituer l'atmosphère de ce genre de récits.

Si l'on s'en tient à la définition de Fritz Leiber, les histoires de *sword and sorcery* s'articulent autour de marginaux prêts à risquer leur peau pour atteindre leurs objectifs personnels. L'or, les bijoux, le vin, le sexe, le goût de l'errance, libre de toute entrave, sont autant de motivations faisant battre le cœur du héros howardien. Ces personnages font généralement peu cas du conflit cosmique opposant la lumière aux ténèbres ou le bien au mal et sont le plus souvent mus par des considérations vénales et d'une moralité parfois discutable. Pour autant, cela ne signifie pas qu'ils soient incapables de faire ce qui est juste ou de se comporter en héros. Simplement, il y a fort à parier que lorsqu'ils se donnent la peine de protéger la veuve et l'orphelin ou de sauver le royaume, ce n'est que pour mieux atteindre leur objectif.

Si les récits de Conan empruntent à divers genres et possèdent des tonalités très différentes, leur force tient à la puissance évocatrice d'Howard et à leur figure principale. Ils explorent une palette allant d'épopées à travers le désert à des contes où l'étrange le dispute à l'horreur, d'histoires d'exploration de mondes perdus, de piraterie en haute mer, d'énigmes dans des chambres closes, de pionniers, de fantômes et de récits teintés de vengeance et de mystère. Autant d'histoires aux cadres et ambiances variés dont Conan tient le rôle principal, luttant jusqu'à une conclusion haletante dont il émerge invariablement vivant à défaut d'être toujours victorieux.

Regorgeant de magies aussi anciennes que démoniaques, le monde de Conan est peuplé de dieux inhumains et de races oubliées depuis longtemps ou sur le point de s'éteindre à jamais. C'est un monde marqué par les rivalités de jeunes royaumes vigoureux tandis que sur les marches de la civilisation et dans les immensités désolées se dressent les ruines abandonnées des peuples de jadis dont les occupants actuels s'adonnent encore à de funestes pratiques et des rituels impies. Un monde à la moralité fluctuante, où la définition du bien demeure souvent floue mais où le mal est une réalité bien trop tangible. Les démons et leurs abominables séides s'y repaissent des faibles et tout se résume au conflit croissant entre la civilisation et le primitivisme, l'ordre et la barbarie, la tempérance et l'audace. Les sympathies d'Howard ne laissent planer aucun doute en la matière, bien que le pessimisme de l'auteur soit tempéré par l'appréciation manifeste de sa plus célèbre création littéraire pour les plaisirs que seule la civilisation sait offrir.

Quintessence du monde et de l'Âge hyborien dans lequel il évolue, Conan est un barbare inculte tirant parti de son intellect affûté, de sa force, de ses aptitudes surhumaines et de ses instincts aiguisés pour surmonter les défis auxquels il est confronté et triompher de ses ennemis, exception faite de ceux qui ne sauraient être terrassés par des moyens ordinaires. À certains égards, les aventures de Conan sont des thrillers, de palpitants récits où seuls l'instinct de survie et une volonté implacable permettent de triompher de défis a priori insurmontables.

L'époque dans laquelle vit Conan regorge de voleurs, ruffians et pirates, de bêtes, démons et autres entités d'outre-monde, de dieux et de déesses, de guerriers, de sorciers et de généraux mégalomanes. Comme en contre-pied de la plupart des histoires de *fantasy* à succès, la magie de l'Âge hyborien reste rare. De plus, la sorcellerie semble toujours imposer un lourd tribut à ses adeptes, à l'environnement ou à la malheureuse victime destinée à finir immolée, fut-elle animale ou humaine.



L'ÂGE HYBORIEN

Le présent **Livret d'Initiation** de **Conan : l'Âge hyborien** propose un cadre de jeu s'inspirant principalement des écrits d'Howard tout en veillant à limiter au maximum les ajouts issus des pastiches et nouvelles apocryphes. Lorsque cela s'est avéré nécessaire, nous avons intégré des éléments respectant l'esprit de l'œuvre d'Howard sans jamais trahir les histoires originales ni aborder de thèmes ou de sujets qui iraient à l'encontre de sa vision.

Ce jeu n'est certes pas la première proposition ludique mettant en scène Conan, mais **Conan : l'Âge hyborien** aborde l'œuvre originale et le système de jeu sous un angle novateur, avec un système de règles faciles à prendre en main. Mettant l'accent sur les aventures, elles permettent de tisser une véritable saga épique en s'affranchissant du carcan des règles et des références.

Dans la grande tradition des romans *pulps*, le jeu se concentre sur des aventures héroïques débordant de scènes d'action débridées et de batailles dans des cadres évocateurs, tout en laissant une grande liberté dans le processus d'évolution du personnage. Le jeu vise à coller au ton des nouvelles de Conan, privilégiant ainsi les enjeux dramatiques à l'immersion dans un univers complexe, tout en veillant à mettre les Personnages joueurs sur le devant de la scène.

QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLE ?

Le jeu de rôle (JdR) propose une expérience de narration collaborative dans laquelle l'un des joueurs, nommé « Maître de jeu », endosse le rôle de narrateur et d'arbitre tandis que les autres joueurs incarnent chacun un Personnage vivant à l'Âge hyborien. Le Maître de jeu propose généralement un scénario ou pose le décor d'une scène afin que les autres joueurs puissent décrire les actions de leur Personnage. Leur réussite dépend d'une part de leur aptitude à prendre des décisions pertinentes et à travailler en équipe et d'autre part des capacités de leur Personnage, sans oublier une certaine dose de chance.

À l'instar des nouvelles de Conan, la chance joue un rôle important durant la partie. Dans **Conan : l'Âge hyborien**, lorsque survient un conflit ou une situation à l'issue incertaine, la réussite ou l'échec des Personnages est déterminé grâce à un jet de dés, dont le résultat peut être modifié par les capacités innées du Personnage. Les règles fixent le cadre permettant de déterminer comment les Personnages peuvent mener les actions souhaitées par les joueurs et de quelle manière ils peuvent évoluer et gagner en expérience.

Le rôle du Maître de jeu est plus complexe puisqu'il a pour mission de décrire le monde dans lequel évoluent les Personnages joueurs, à l'image d'Howard dépeignant l'Âge hyborien de Conan. Le Maître de jeu est un arbitre impartial chargé d'interpréter les règles et de confronter les Personnages joueurs à des défis et des menaces à surmonter. Vous trouverez plus loin un chapitre détaillant des conseils sur l'art de mener une partie.

THÈMES FONDAMENTAUX

Conan : l'Âge hyborien a été conçu en se fondant sur les principes suivants, comme autant de piliers ayant guidé chaque étape de la conception des règles et de la rédaction.

- ▲ **L'Aventure avec un grand A** : le jeu repose avant tout sur des aventures menées tambour battant afin de coller au rythme trépidant des histoires d'Howard.
- ▲ **À gros risques, grosses récompenses** : si l'on en croit l'adage, la chance sourit aux audacieux. Le système de jeu valorise donc la prise de risque, les actions d'éclat et la gratification instantanée sous forme d'or et de gloire.
- ▲ **Un jeu de sword and sorcery** : ce jeu est avant tout un jeu de *sword and sorcery* dont le but avoué est de rendre justice à l'esprit de cette veine de l'*heroic fantasy*. De fait, les aventures regorgent d'affrontements spectaculaires où les épées virevoltent tandis que fusent de vils sortilèges.
- ▲ **Souffle héroïque** : les aventures ne doivent jamais connaître de temps morts, même lorsque les Personnages ne savent que faire, et tout revers doit être envisagé comme une péripétie temporaire permettant à l'intrigue de mieux rebondir.

Chaque fois que survient une question concernant un point litigieux en cours de partie, le Maître de jeu et les joueurs doivent s'accorder en se fondant sur ces piliers afin de garantir une expérience cohérente et agréable pour tous.

Nulle règle n'est exempte d'exceptions, voire de contre-exemples. Par conséquent, rien ne vous empêche d'ignorer ces thèmes fondamentaux (surtout si vos joueurs ont pris leurs marques dans cet univers) ou de les mettre à l'honneur afin de conférer à vos parties une ambiance bien à elles les distinguant des récits de *fantasy* habituels.

Ingrédient essentiel de bon nombre d'histoires de Conan, l'aventure est l'un des fondements de la *sword and sorcery*. Idéalement, les joueurs devraient s'attacher à incarner des Personnages n'aspirant qu'à cheminer cheveux au vent, voire d'intrépides explorateurs prêts à s'aventurer au-delà des frontières du monde matériel pour sonder les mystères des enfers ou des Ténèbres Extérieures. Tout protagoniste de l'Âge hyborien qui se respecte se doit d'éprouver une insatiable soif de vivre et un désir d'explorer toutes les potentialités. Il ne doit pas craindre de risquer sa vie et son âme pour se sentir vivant.

Qu'ils soient en quête d'or, de reconnaissance, de sortilèges oubliés ou plus simplement de liberté, les Personnages de ce jeu assument bien volontiers les risques si la récompense est suffisamment alléchante.

DÉS ET AUTRES ACCESSOIRES

Ce jeu nécessite un assortiment de dés polyédriques, disponibles dans les boutiques spécialisées ou en ligne. Le jeu fait principalement appel aux dés suivants : D6, D8 et D10. La lettre « D » signifie « dé », le nombre renvoyant au nombre de faces de celui-ci. Il est préférable de posséder chaque type de dé en deux exemplaires de couleurs différentes. Vous aurez occasionnellement besoin de D4, D12 et D20. Il est possible qu'un joueur ait à lancer plusieurs dés du même type. Le cas échéant, la notation sera 2DX, 3DX, etc., le premier nombre représente le nombre de dés à lancer, le X en indique le type. Ainsi, la notation 3D6 indique qu'il faut lancer trois dés à six faces.

SÉCURITÉ ÉMOTIONNELLE ET ZONE DE CONFORT DES JOUEURS

Les histoires de Conan comportent fréquemment des éléments susceptibles de choquer et véhiculent à l'occasion des stéréotypes culturels et ethniques déplaisants. Rien n'oblige à les convoquer à la table de jeu. Il appartient donc au Maître de jeu et aux joueurs de s'accorder sur les limites à ne pas franchir en termes de contenus et de comportements acceptables en jeu et d'identifier les aspects susceptibles de gêner les joueurs, voire de gâcher leur plaisir de jeu.

Il existe diverses méthodes pour établir de telles règles de groupe, qu'il s'agisse de garde-fous tels que la X-card, ou carte X (à montrer pour signifier qu'un sujet devrait être passé sous silence), de listes de thèmes à éviter ou d'une simple discussion préalable permettant d'identifier les sujets problématiques. De telles limites sont éminemment personnelles et doivent être unanimement respectées. Si un joueur ne souhaite pas être confronté à des scènes comportant de la torture, de la cruauté, de l'humiliation, du racisme, de sexisme ou tout autre élément moins flagrant, à charge pour le Maître de jeu et les autres joueurs d'en tenir compte pour la suite de la partie.

Le résultat obtenu sur les dés est ensuite ajouté à une valeur (représentant l'Attribut sollicité pour le Test) afin de déterminer si l'Action est un succès. Vous n'aurez généralement besoin que d'un seul set de dés, même si les joueurs et le Maître de jeu préfèrent généralement disposer du leur, ce dernier appréciant de posséder plusieurs exemplaires de chaque type de dé pour les scènes impliquant des hordes de créatures.

Certains joueurs apprécient d'avoir du papier brouillon, des crayons et des stylos à portée de main afin de prendre des notes. Jetons et compteurs peuvent également s'avérer utiles lors des scènes de combat bien qu'ils ne soient en rien indispensables.

NAISSANCE D'UN HÉROS



Ce **Livret d'Initiation** propose cinq Personnages pré-tirés permettant à un Maître de jeu (parfois abrégé en MJ) et un groupe comportant jusqu'à cinq joueurs de se lancer directement dans l'aventure. Le présent chapitre donne un bref aperçu des différentes valeurs chiffrées et autres informations figurant sur la Fiche de Personnage disponible en fin de livret.

ATTRIBUTS



Dans **Conan : l'Âge hyborien**, les prouesses et capacités d'un Personnage sont définies par quatre Attributs : la Force, la Finesse, la Ténacité et l'Esprit.

Chaque Attribut possède une valeur comprise entre 1 et 8, bien que rares soient les humains à dépasser 6. Outre sa valeur, chaque Attribut est associé à un dé d'Attribut, le plus souvent un D6 ou un D8 ou exceptionnellement un D10.

Chacun des quatre Attributs est détaillé ci-dessous :

- ▲ **Force** : mesurant la condition physique du Personnage, la Force n'intervient pas uniquement pour effectuer des Attaques de Mêlée ou infliger des Dommages lors des combats, mais sert aussi à grimper, nager, soulever une charge et autres Actions physiques.
- ▲ **Finesse** : la Finesse représente l'adresse, l'agilité, l'intuition, la vigilance, la dextérité et la coordination œil-main du Personnage. Elle permet d'évaluer son degré de conscience de son environnement, sa capacité à rester furtif ou à effectuer des Attaques avec des armes à Distance. La Finesse permet également

de jauger la capacité du Personnage à esquiver les Dommages et de calculer son Initiative en combat.

- ▲ **Ténacité** : la Ténacité représente l'endurance du Personnage, sa constitution et sa résistance à la douleur, au poison ou aux éléments. Elle lui sert à tenir bon qu'il neige ou qu'il vente, à dominer sa peur ou à résister aux tentatives d'intimidation. La Ténacité intervient dans le calcul des Points de vie et des Points d'héroïsme (voir plus loin) grâce auxquels le Personnage peut se surpasser en toute situation.
- ▲ **Esprit** : l'Esprit mesure l'éloquence, les facultés rhétoriques, l'aptitude à déchiffrer langages et symboles, les connaissances, les capacités déductives et l'aptitude à analyser le comportement des gens et à déceler les mensonges. L'Esprit sert également aux sorciers pour déchiffrer les langages ésotériques et à augmenter l'efficacité de certains de leurs sorts.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES



Chaque Personnage possède également quelques caractéristiques chiffrées à noter sur sa Fiche :

Défense Physique : la Défense Physique mesure l'aptitude du Personnage à se défendre et intervient lors des combats pour résister aux Attaques de Mêlée ou à Distance.

Défense Magique : la Défense Magique sert à se protéger contre la sorcellerie et les arts ténébreux ou à résister à leurs effets. Elle intervient donc chaque fois qu'un Personnage est la cible d'un sort.

Points de vie : les Points de vie sont un indicateur de la santé globale du Personnage, une valeur élevée indiquant donc une capacité à endurer davantage de blessures avant de subir des conséquences préjudiciables. Le total de Points de vie diminue suite aux blessures ou aux agressions et doit faire l'objet d'un constant suivi.

Points d'héroïsme : les Points d'héroïsme permettent une grande variété de stratégies et représentent les compétences des vrais guerriers de légende. Les Points d'héroïsme peuvent être dépensés en jeu afin d'octroyer tout un éventail de bonus (voir p. 23). Il n'y a aucune limite au total de Points d'héroïsme d'un Personnage, ce total remontant automatiquement à la valeur de l'Attribut Ténacité au début de chaque nouveau Récit.

Dé de Prouesse : le dé de Prouesse est un dé spécial lancé chaque fois que le Personnage effectue le moindre Test. Lorsqu'il obtient le résultat maximum, le dé de Prouesse déclenche une Prouesse octroyant un certain nombre d'avantages dont le Personnage pourra tirer parti au gré des situations (voir p. 9).

COMPÉTENCES

Les Compétences distinguent les Personnages joueurs (PJs) des gens ordinaires. Qu'ils soient guerriers, voleurs, sorciers ou soldats, les PJs sortent généralement du lot. Ce sont des hommes et des femmes qui triomphent de tous les obstacles, brûlent la chandelle par les deux bouts et ne vivent que pour affronter le lendemain, l'épée au poing. À l'instar de Conan, ce sont de simples humains recelant le potentiel d'accéder au rang de légende grâce à leurs muscles, leur esprit aiguisé ou leurs dons oratoires. De telles aptitudes sont matérialisées par leurs Compétences, combinant l'expérience et la maîtrise que ceux qui vivent par l'épée acquièrent au gré de leurs existences mouvementées.

Dans le cadre du présent **Livret d'Initiation**, les Compétences du Personnage sont notées sur sa Fiche et lui octroient des bonus dans certains domaines ou donnent accès à des capacités spéciales en jeu. Lorsque l'on utilise les règles complètes, les Compétences s'acquièrent par l'expérience et constituent le principal axe de développement du Personnage.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Nul aventurier ou guerrier digne de ce nom ne saurait se passer des instruments de sa profession. Chaque Fiche de Personnage dans ce livret comprend une liste d'armes, d'armures et d'équipement où figure également un rappel des règles qui leur sont associées.



LES RÈGLES



TYPES DE PERSONNAGES



Bon nombre de règles de jeu ne s'appliquent qu'à un type de Personnage donné. Par souci de clarté, les termes suivants seront utilisés :

- ▲ **Personnage** : terme générique englobant les gens, les créatures et êtres vivants apparaissant en jeu, qu'il s'agisse des personnages des joueurs ou des ennemis auxquels ils sont confrontés. Les Personnages sont souvent classés en PJs et PNJs (voir ci-dessous). Les Personnages œuvrant de concert ou combattant dans un même camp sont considérés comme alliés. Les Personnages joueurs ainsi que les Personnages Soutiens sont tous considérés comme **alliés**, tandis que les Antagonistes seront souvent alliés entre eux.
- ▲ **Personnage joueur** : un Personnage joueur (PJ) est un Personnage contrôlé par un joueur.
- ▲ **Personnage non-joueur** : est considéré comme Personnage non-joueur (PNJ) tout Personnage contrôlé par le MJ.
- ▲ **Soutien** : un Soutien est un PNJ allié des PJs ou a minima bien disposé à leur égard.
- ▲ **Ennemi** : un Ennemi est un PNJ qui s'oppose frontalement aux PJs ou agit contre leurs intérêts. Les Ennemis se répartissent en deux catégories : les **Antagonistes**, possédant généralement une certaine puissance, et les **Sbires**, disposant de capacités plus modestes et par conséquent de moins de règles spécifiques.

LE DÉ DE PROUESSE



Le **dé de Prouesse** représente le caractère parfois imprévisible des Actions et des Attaques. Ainsi, un coup peut infliger quelques ecchymoses comme briser un crâne. Le dé de Prouesse est un dé supplémentaire que les PJs ajoutent **chaque fois** qu'ils lancent les dés (sauf instruction contraire). Les joueurs doivent veiller à utiliser un dé d'une couleur distincte ou comportant des motifs différents afin d'éviter toute confusion.

***Remarque :** la table suivante renvoie à un certain nombre de règles qui n'ont pas encore été abordées. Le dé de Prouesse étant l'une des clés de voûte du système de jeu, il nous a semblé judicieux de l'introduire dès que possible afin que les joueurs puissent appréhender son rôle lors des divers Tests qu'ils seront amenés à effectuer.*

Chaque PJ débute avec un D10 en guise de dé de Prouesse, dé qui pourra évoluer en D8, voire D6 grâce aux Compétences. Bien que le nombre de faces aille en décroissant, il s'agit néanmoins d'une amélioration puisque la probabilité d'une Prouesse augmente. Dès lors que le dé de Prouesse obtient un résultat correspondant à la valeur maximale qu'il est possible de générer sur ce type de dé (10 sur un D10, 8 sur un D8, etc.), un effet spécial (nommé « Prouesse ») se déclenche. Autrement dit, le résultat obtenu sur le dé de Prouesse n'est ajouté à aucun total mais sert uniquement à déterminer si son effet se déclenche.

Important : une Prouesse se déclenche même si l'Attaque ou le Test associé se solde par un échec.

Les Personnages peuvent dépenser une Prouesse de trois manières différentes, en fonction du type de Test effectué. Notez que le dé de Prouesse reste l'apanage des PJs, étant donné que les PNJs n'en lancent jamais.

PROUESSE	EFFET
Héroïsme	Un Personnage obtenant une Prouesse sur un quelconque jet de dés peut immédiatement regagner 1 Point d'héroïsme.
Réussite	Si le Personnage obtient une Prouesse lors d'un Test ou d'une Attaque se soldant par un échec, le Test ou l'Attaque est aussitôt considéré comme une réussite.*
Coup critique	Un Personnage obtenant une Prouesse sur le jet de Dommages peut choisir d'infliger un Coup critique. Pour ce faire, ajoutez le résultat maximum correspondant au dé de Dommages de l'arme aux Dommages obtenus sur le jet de dés. Si l'arme possède un Indice de Dommages fixe au lieu d'un dé, doublez les Dommages.**

* **Note :** certains Récits proposent une gradation du niveau de réussite des Tests, avec pour corollaire des effets d'autant plus remarquables que les résultats obtenus sont élevés. Utilisé sur ce genre de Tests, cet effet de Prouesse permet d'obtenir le plus bas niveau de réussite, le Personnage ayant réussi de justesse !

** **Exemple :** Grom effectue une Attaque et porte un coup d'épée courte. Lançant le D6 de Dommages, il obtient un 4 ainsi qu'un 10 sur son dé de Prouesse, ce qui déclenche un effet. Non content d'additionner les Dommages de l'arme (son résultat de 4) et son Attribut Force (en l'occurrence 5), Grom ajoute en outre la valeur maximale du dé de Dommages (soit 6 pour une épée courte), puisqu'il déclenche un Coup critique. En tout et pour tout, il inflige 15 Points de Dommages à son adversaire !

TESTS

Dans **Conan : l'Âge hyborien**, les Actions des Personnages sont principalement gérées à l'aide de **Tests** et d'**Attaques**. Un **Test** est requis dès lors que l'issue d'une Action s'avère incertaine. Un Personnage n'a pas besoin d'effectuer un Test pour gravir une volée de marches ni pour parler. En revanche, un Personnage souhaitant escalader une falaise abrupte devra effectuer un Test pour déterminer s'il y parvient. La facilité avec laquelle un Personnage réussira son Test dépend en partie de ses **Attributs**.

*Ainsi, un Personnage doté d'une hache n'a pas besoin d'effectuer un Test pour abattre un arbre. Les arbres ne sont pas des cibles mobiles et ne se défendent pas. En revanche, si un Personnage souhaite utiliser la même hache pour frapper un autre Personnage (qui souhaite probablement éviter le coup), il devra effectuer une **Attaque**. Les Attaques sont détaillées plus loin dans le présent chapitre.*

Il est important de noter que bien qu'une Attaque nécessite un jet de dés, tout comme un Test, il s'agit en réalité de deux systèmes différents. Par conséquent, tout point de règle ou bonus relatif à un Test ne s'applique pas à une Attaque et inversement.

Lorsqu'un Personnage souhaite entreprendre une action sortant de l'ordinaire, telle qu'escalader un mur ou se faufiler derrière des ennemis à leur insu, il doit effectuer un Test. Pour ce faire, le MJ désigne l'Attribut qui lui semble le plus approprié en la circonstance. Une fois l'Attribut choisi, le Personnage doit lancer le dé d'Attribut correspondant et ajouter le résultat obtenu à sa valeur d'Attribut. Le Personnage peut en outre ajouter d'éventuels Modificateurs de Compétences et autres bonus résultant de son Origine. La somme du résultat obtenu sur le dé + valeur d'Attribut + Modificateurs est ensuite comparée à la Difficulté du Test définie par le MJ pour déterminer si ce dernier est réussi ou raté.

DIFFICULTÉ D'UN TEST

Le MJ a le dernier mot pour estimer à quel point un Test est ardu. Il lui incombe donc d'attribuer une **Difficulté** à toute Action à l'issue incertaine, en se fondant sur la table ci-dessous. Tout Test obtenant un résultat final supérieur ou égal à la Difficulté choisie est considéré comme réussi. À l'inverse, tout résultat inférieur à la Difficulté constitue un échec.

	DIFFICULTÉ	EXEMPLE
Routine	N/A	Affûter une lame, marcher en ligne droite, traverser une pièce bondée de monde – aucun Test n'est requis !
Facile	4–6	Attraper un objet au vol.
Modérée	7–9	Franchir un pont de corde, crocheter une serrure.
Ardue	10–12	Escalader une falaise sous la pluie, soigner les plaies d'une personne en état critique, crocheter une serrure en subissant une distraction.
Épique	13+	Sectionner une corde tendue d'un tir de flèche, regagner le rivage en étant lourdement encombré.

Exemple : Conan souhaite défoncer le mur d'une hutte picte. Pour ce faire, il dépense une Action pour se jeter contre les poutres de la bâtisse. Le MJ considère qu'il s'agit d'un Test Modéré (et lui attribue une Difficulté de 8) faisant appel à l'Attribut Force, ce qui signifie que Conan doit obtenir un résultat minimum de 8 pour réussir. Il lance un D10 et obtient un 4 auquel il ajoute son Attribut Force de 6, pour un total final de 10. L'action est réussie ! En cas d'échec, le MJ aurait pu décréter que l'Action de mouvement était dépensée en vain ou que Conan subissait des Dommages en fonçant dans les poutres. Ou pourquoi pas les deux !

Remarque : si le MJ souhaite nuancer le degré de réussite des Personnages, il lui suffit de choisir une Difficulté correspondant à une réussite marginale et de récompenser les Personnages obtenant des résultats plus élevés. Ainsi, le MJ peut exiger un Test Facile (Difficulté 5) pour repérer un adversaire en maraude. Toutefois, si le résultat obtenu est supérieur ou égal à 8, le MJ peut révéler des informations supplémentaires au sujet de l'ennemi susceptibles de conférer un avantage tactique au Personnage lors de la confrontation qui s'annonce.

LES VENTS DU DESTIN : OBTENIR UN 1 SUR LE DÉ

Lorsqu'un Personnage résout un Test ou une Attaque et obtient un 1 sur son dé d'Attribut, le résultat est instantanément considéré comme un échec, quand bien même la somme de sa valeur d'Attribut +1 atteindrait la Difficulté du jet. Un Personnage peut faire appel à ses Points d'héroïsme (voir p. 22) pour faire augmenter ce résultat de 1 à 2 (ou plus) ou pour déclencher la Prouesse **Réussite**, évitant ainsi l'échec. Faute de Points d'héroïsme, les PNJs échouent automatiquement leurs Tests ou Attaques sur un résultat de 1, à moins d'une règle spéciale stipulant le contraire.

MODIFICATEURS AUX TESTS

Lors d'un Test, le MJ doit déterminer si l'un des Modificateurs suivants s'applique :

La Règle des Trois : plutôt qu'une liste exhaustive de Modificateurs de circonstances censés représenter divers avantages et gênes s'appliquant à un aventurier, le MJ devrait raisonner sur une échelle de trois. Les circonstances favorables aux Tests se résument à appliquer au résultat un bonus de +1, +2 ou +3. Le MJ doit être conscient qu'un simple +1 peut avoir un impact significatif sur le résultat, sans parler d'un +3. De même,

les circonstances défavorables sont matérialisées par un Modificateur allant de -1 à -3. À titre d'exemple, un Personnage cherchant à repérer quelqu'un dans une zone plongée dans l'obscurité pourrait subir un Modificateur de -1 sur son Test, tandis qu'un Personnage entreprenant l'ascension d'une falaise pourrait quant à lui bénéficier d'un Modificateur de +1 s'il est muni de cordes ou autre matériel d'escalade. Lors d'un Conflit, le Modificateur peut s'appliquer à l'un des deux camps, voire aux deux, en fonction des circonstances.

Aide : si un Personnage bénéficie de l'aide d'un autre Personnage pour effectuer un Test, le MJ doit se référer à la Règle des Trois pour lui octroyer un bonus. L'aide d'une personne peut accorder un bonus de +1, deux Personnages venant en renfort pourraient accorder un bonus de +2, là où trois Personnages confèreraient quant à eux un bonus de +3. Libre au MJ de décréter qu'une Action n'est pas éligible à bénéficier d'une aide. Ainsi, un Personnage souhaitant maintenir sa concentration au beau milieu d'une scène chaotique ne tirerait aucun avantage d'une distraction supplémentaire.

Relance : certaines Compétences ou effets de jeu permettent parfois de relancer les dés. Un Personnage disposant d'une telle capacité peut effectuer cette relance

à tout moment. Cela étant, **les dés ne peuvent être relancés qu'une seule fois**, indépendamment des capacités de relance du Personnage.

CONFLIT

Dans une situation où deux Personnages (ou plus) s'opposent en ayant recours à la même capacité, comme lors d'une lutte ou d'une poursuite par exemple, ces derniers doivent effectuer un **Test de Conflit**. Lors d'un Conflit, plutôt que tenter d'atteindre la Difficulté imposée par le MJ, la victoire revient au Personnage ayant obtenu le résultat le plus élevé. En cas d'égalité, l'opposant possédant l'Attribut le plus élevé l'emporte. Si l'égalité persiste, les deux parties se verront contraintes de relancer les dés jusqu'à ce qu'un vainqueur soit désigné. Comme pour tout autre Test, un résultat de 1 est synonyme d'échec immédiat. Dans le cadre d'un Conflit, cela équivaut à la défaite d'un des deux opposants, indépendamment du résultat de son adversaire. Dans l'hypothèse où les deux opposants obtiendraient un 1, le Conflit se solde par une égalité qui devra être départagée par le biais d'une relance tel que décrit ci-dessus.

Exemple : Conan tente de se faufiler derrière des Gardes afin d'aller libérer un groupe d'alliés



retenus prisonniers. Le MJ estime qu'il s'agit d'un Conflit de Finesse, puisqu'il s'agit de l'Attribut utilisé pour la discrétion et la vigilance. Conan effectue son Test de Finesse en lançant un D8 et obtient un 5 auquel il ajoute son Attribut Finesse de 5, pour un total de 10. Le MJ en fait de même pour les Gardes. Il lance un D8 (pour un résultat de 6) auquel il ajoute leur Attribut Finesse de 2, pour un total final de 8. Le MJ considère que la situation ne justifie pas d'attribuer un quelconque Modificateur. Le résultat de Conan étant le plus élevé, il gagne ce Conflit et parvient à passer au nez et à la barbe des Gardes.

EXEMPLES DE TESTS ET DE CONFLITS COURANTS

Force	Défoncer une porte, maintenir une porte fermée tandis que des ennemis cherchent à l'enfoncer, tordre des barreaux, briser une chaîne ou rompre une corde, bondir au-dessus d'un précipice, escalader une paroi, soulever une lourde charge, se livrer à une lutte ou un bras de fer (Conflit), participer à un tir à la corde (Conflit), immobiliser quelqu'un au sol ou au moyen d'une prise d'étranglement.
Finesse	Réaliser une peinture, imiter une signature, pister, remarquer un indice, se cacher, se déplacer furtivement, repérer une personne cachée ou furtive (Conflit), crocheter une serrure, se déplacer le long d'une corniche étroite, repérer et désarmer un piège.
Ténacité	Résister à la fatigue/à l'épuisement, au poison, à la maladie, à la faim, à la soif, à la torture, courir ou nager sur de longues distances, endurer la chaleur ou le froid, poursuivre quelqu'un ou semer des poursuivants (Conflit), résister aux effets de la peur ou aux tentatives d'intimidation (Conflit).
Esprit	Déchiffrer des langues et des symboles, mentir, déceler un mensonge, convaincre ou séduire quelqu'un, effrayer quelqu'un (Conflit), prononcer un discours inspiré, faire appel à ses connaissances, appréhender les subtilités de la magie.

LE COMBAT

Le continent thurien regorge de périls : immondes créatures tapies dans les ombres, grands fauves hantant les étendues désolées à la recherche de leur prochain repas et tribus sanguinaires patrouillant leurs territoires et prêtes à en découdre avec quiconque oserait s'aventurer sur leur sol sacré. Où qu'il aille, un valeureux guerrier devra tôt ou tard passer par l'épreuve du combat, car rares sont ceux qui explorent les contrées sauvages sans avoir à croiser le fer.

Naturellement, il n'est pas donné à tout le monde de savoir se battre comme un vieux chien de guerre. Néanmoins, pour quiconque désire sillonner le continent, savoir se défendre n'est pas une option mais une question de vie ou de mort. Que ce soit par l'épée, le marteau, l'arc ou même l'une des Disciplines de Sorcellerie, il convient de savoir quand et comment frapper. Cela peut faire toute la différence entre survivre ou voir son nom voué à l'oubli.

ROUNDS ET TOURS

Dans **Conan : l'Âge hyborien**, les scènes de combat sont décomposées en **Rounds** et en **Tours**.

Un Round englobe les Actions successives de tous les Personnages impliqués dans le combat. Chacun des Personnages impliqués (y compris les PNJs, qu'ils soient Soutiens ou Ennemis) effectue son **Tour** en dépensant ses **Actions**, à l'issue de quoi c'est au Tour d'un autre Personnage d'effectuer ses Actions. Une fois que chaque Personnage a effectué son Tour, un nouveau Round commence au cours duquel les Personnages pourront à nouveau dépenser leurs Actions l'un après l'autre. L'ordre de résolution des Actions des différents Personnages est déterminé par leur valeur d'**Initiative**.

Le terme **combat en cours** apparaît plusieurs fois dans ces règles et renvoie souvent à la durée d'un effet. Un tel effet de jeu s'applique jusqu'à la fin du combat en cours, qu'il s'agisse d'un duel contre un mercenaire ou d'une bataille contre une horde de guerriers. Une fois le combat achevé et que les Personnages

contemplant les cadavres de leurs ennemis, tous les effets relatifs au combat en cours cessent.



INITIATIVE

Lors d'un combat, il est crucial de déterminer l'ordre dans lequel les combattants vont agir, en d'autres termes l'ordre dans lequel les Personnages vont effectuer leur Tour. Lorsque le combat est sur le point de commencer, le MJ prévient les joueurs qu'il est temps de déterminer leur Initiative. Chaque PJ calcule alors sa valeur d'Initiative pour le combat en cours en effectuant un Test de Finesse (Attribut Finesse + résultat obtenu sur le dé) auquel il ajoute les éventuels bonus découlant de ses Compétences et/ou d'autres effets de jeu. Ce Test n'a pas de Difficulté puisqu'il s'agit uniquement de classer les combattants en fonction du résultat obtenu.

Important : exception notable aux règles habituelles, le Personnage ne lance pas son dé de Prouesse pour le Test d'Initiative.

Le MJ détermine l'Initiative des Ennemis grâce à un unique jet de dés, en se fondant sur l'Ennemi doté de la plus faible valeur de Finesse. Tous les protagonistes contrôlés par le MJ agissent donc en même temps au cours de la séquence d'Initiative. Il est conseillé de noter les valeurs d'Initiatives du MJ et des joueurs et de les laisser bien en vue afin que chacun puisse s'y référer.

Règle d'Initiative facultative : le MJ peut préférer effectuer un jet d'Initiative pour tous les Sbiens d'un **même type** et un Test individuel pour chaque Antagoniste afin qu'ils agissent indépendamment de leurs alliés selon leurs résultats respectifs. Bien qu'une telle approche puisse alourdir la phase d'Initiative, elle permet une gestion du combat plus réaliste et plus variée.

Lors d'un combat, les combattants agissent en ordre décroissant d'Initiative, en commençant par le Personnage doté de la valeur d'Initiative la plus élevée pour finir par le combattant possédant l'Initiative la plus basse.

Exemple : Pelias et Conan affrontent un groupe de Gardes. Le MJ déclare qu'il est temps de déterminer la séquence d'Initiative. Pelias obtient un 4 sur son Test de Finesse auquel il ajoute son Attribut Finesse de 4. Sa valeur d'Initiative est donc de 8. Conan obtient un résultat final de 10. Le MJ lance le dé pour les Gardes qui obtiennent un résultat de 9. La séquence d'Initiative du combat indique que Conan agira en premier (10), suivi des Gardes (9) pour finir par Pelias, l'allié de Conan (8).

Deux Personnages possédant la même Initiative sont considérés à égalité. S'il s'agit d'alliés, ils peuvent partager ce rang d'Initiative et décider chaque Tour lequel d'entre eux agit avant l'autre dans la séquence d'Initiative. Un PJ à égalité avec un Ennemi peut dépenser 1 Point d'héroïsme pour trancher l'égalité en sa faveur et agir juste avant ce dernier (mais pas avant les autres Personnages impliqués dans la séquence d'Initiative). Si le Personnage joueur ne souhaite pas dépenser ce Point d'héroïsme, l'Initiative revient à l'Ennemi.

ACTIONS DES PERSONNAGES JOUEURS

Une Action représente un acte délibéré de la part d'un Personnage joueur. Penser ne constitue pas une Action, pas plus que cligner des yeux ou respirer. C'est en revanche le cas de tirer l'épée du fourreau ou encore de plonger cette dernière dans le ventre d'un ennemi. Les Actions des PJs ne doivent être précisées et classées par ordre uniquement lors d'un combat ou d'un Conflit.

Au cours d'un combat, un PJ peut effectuer **2 Actions** par Tour (bien que certaines Compétences et/ou l'usage de Points d'héroïsme puisse en octroyer davantage). Un PJ doit dépenser toutes ses Actions du Tour sous peine de les perdre. Il est impossible de conserver une Action afin de temporiser en attendant de connaître

les intentions d'un allié. En revanche, un PJ peut entreprendre ses Actions dans l'ordre de son choix (une Attaque suivie d'un Déplacement, un Déplacement suivi d'une Attaque, une Manipulation suivie d'une Attaque, etc.).

Notez que si cela semble pertinent, le MJ a toute latitude pour conditionner une Action à un Test. Ainsi,

évoluer sur un terrain plat est un jeu d'enfant, mais réussir à franchir un terrain accidenté ou un obstacle élevé peut exiger un Test avant d'effectuer l'Action Déplacement.

S'il le souhaite, un Personnage peut effectuer deux fois la même Action lors de son Tour. Voici la liste des Actions possibles :

ACTION	# D' ACTIONS	DESCRIPTION
Déplacement	1	Se déplacer jusqu'à une nouvelle position (voir Portée, p. 16 pour plus de précisions concernant les distances parcourues).
Manipulation	1	Ramasser, récupérer, donner ou interagir avec un objet physique, préparer une arme (dans ce cas, le Personnage peut à la fois rengainer/porter son arme et en dégainer une autre au cours de la même Action).
Attaque	1	Effectuer une Attaque de Mêlée ou une Attaque à Distance avec une arme de Jet ou de Trait.
Attaque ciblée	2	Effectuer une Attaque de Mêlée ou une Attaque à Distance avec une arme de Jet ou de Trait bénéficiant d'un Modificateur de +2.
Posture défensive	1	Le Personnage bénéficie d'un bonus de +2 en Défense Physique jusqu'à son prochain Tour. Cette Action ne peut être effectuée qu'une seule fois par Round. Un Personnage adoptant une Posture défensive ne peut gagner d'Actions supplémentaires par le biais de Points d'héroïsme, de Compétences ou autre.
Lancement de sort	1 ou 2	Lancer un sort ou effectuer une Attaque Magique. Se reporter à la description des sorts pour leur coût en Actions. Certains sorts ont un coût supplémentaire.
Action gratuite	0	Une Action gratuite recouvre tout ce qu'un Personnage est susceptible d'accomplir sans dépenser l'une de ses Actions du Tour. À titre d'exemple : recevoir un objet donné par un autre Personnage, émettre un ordre succinct, répondre à une question simple, jeter un coup d'œil alentour, lâcher un objet, etc. Le MJ a le dernier mot pour déterminer si une Action est gratuite ou non.
Autre	1 ou 2	Toute action autorisée par le MJ, mais qui ne serait pas couverte par les options ci-dessus.



ACTIONS DES ENNEMIS

Les Actions des Ennemis (Sbires et Antagonistes) obéissent à leur profil figurant dans ce livret et les autres ouvrages de la gamme. Le type et le nombre d'Actions que ces Personnages peuvent entreprendre lors de leur Tour varient, si bien qu'il est important de lire attentivement chaque profil. Sauf mention contraire, un Ennemi peut effectuer les mêmes Actions qu'un Personnage joueur, y compris porter des Attaques ciblées ou adopter une Posture défensive si le MJ l'estime nécessaire. En règle générale, les Sbires se bornent à une Action de Déplacement suivie d'une Attaque, tandis que les Antagonistes bénéficient d'une palette d'Actions plus étendue et possèdent souvent de puissantes capacités telles que des sorts ou des Attaques spéciales.

Les Ennemis peuvent se voir attribuer des Modificateurs ou subir des États, au même titre que les Personnages joueurs. Par conséquent, le MJ devrait rarement éprouver le besoin de consulter le présent livret pour trouver les règles relatives aux Ennemis. En effet, les informations utiles sont reportées dans les profils des Ennemis figurant dans chaque Récit.

PORTÉE

Lors des phases de combat, **Conan : l'Âge hyborien** gère les distances séparant les différents adversaires au moyen d'une méthode abstraite et simple reposant sur le concept de **Portée**.

Important : bien que les règles suivantes proposent une approche détaillée pour déterminer la distance



séparant les différents Personnages, le MJ est libre de s'en détacher pour considérer la Table des Portées comme un simple guide permettant de gérer les déplacements et les armes de Jet et de Trait. Le MJ choisira l'approche qui sied à son groupe sans interrompre le déroulement de l'action.

Dans le contexte d'un combat, les distances sont indiquées sous forme de Portées permettant de valider les Actions en s'épargnant de mesurer précisément la

distance séparant les combattants et autres éléments de décor. Au début du combat, le MJ doit définir jusqu'à cinq niveaux de Portée : Contact, Courte, Moyenne, Longue et Extrême, en fonction du décor servant de cadre au combat. La Portée de Contact intervient **systématiquement** lors d'un combat. Un combat survenant dans une salle exiguë pourrait n'autoriser que la Portée Courte, là où un affrontement en extérieur pourrait justifier les cinq Portées, à l'appréciation du MJ. Typiquement, les Portées peuvent être définies comme suit :

PORTÉE	DESCRIPTION	ÉTENDUE DE LA ZONE
Contact	La Portée de Contact représente les objets à Portée d'arme. Il s'agit donc de la Portée habituelle des armes de Mêlée.	La Portée de Contact est systématiquement à Portée d'un Personnage.
Courte	La Portée Courte représente une portée excédant l'allonge d'un bras, qu'il est possible de couvrir en quelques enjambées. Il s'agit de la Portée habituelle des lances et armes d'hast.	La distance équivalant à une Portée Courte peut être franchie en 1 Action de Déplacement.
Moyenne	La Portée Moyenne couvre la distance séparant les deux murs opposés d'une grande salle, les deux côtés d'une rue ou les deux berges d'une rivière. Il s'agit de la Portée habituelle des armes de Jet.	La distance équivalant à une Portée Moyenne peut être franchie en 2 Actions de Déplacement.
Longue	La Portée Longue représente une distance nettement plus importante, permettant à un Personnage de voir la cible bien que celle-ci soit hors de portée d'une arme de Jet. Il s'agit d'une distance potentiellement conséquente qui constitue la Portée habituelle des armes de Trait telles que les arcs.	La Portée Longue peut être franchie en 4 Actions de Déplacement.
Extrême	La Portée Extrême représente une distance à l'échelle d'un champ de bataille. Seules quelques armes de Trait se révèlent encore efficaces à une telle Portée.	La Portée Extrême représente une distance aussi étendue que les circonstances l'exigent, si bien qu'elle ne saurait généralement être franchie en moins de 8 Actions de Déplacement.





Le meilleur moyen de se représenter les différentes Portées consiste à visualiser un certain nombre de cercles concentriques de diamètres croissants centrés sur le Personnage effectuant une Action, à la manière de l'onde générée par une goutte d'eau frappant la surface d'une mare. Par conséquent, la Portée est propre à chaque Personnage. Le schéma ci-dessus illustre de quelle manière les Portées s'appliquent à un Personnage.

Exemple : Conan (X) est pris à parti par plusieurs Ennemis. Le MJ définit grossièrement les limites des différentes Portées et décide que l'Ennemi E1 se trouve à Portée de Contact puisqu'il est déjà engagé en Mêlée. E2 se trouve à Portée Courte, E3 et E4 se tiennent tous deux à Portée Longue et E5 est encore très loin à Portée Extrême. Aucun adversaire ne se trouve à Portée Moyenne. Zorthan (Y), un allié de Conan, est engagé en Mêlée avec l'Ennemi E3, qui se trouve donc au Contact. S'il le souhaite, le MJ peut déterminer la distance séparant Zorthan des autres adversaires en recourant au même procédé.

Le MJ doit garder à l'esprit que le système de Portée est un procédé de mesure abstrait conçu pour fluidifier la gestion du jeu. Par conséquent, il peut se dispenser de devoir estimer des distances précises et se contenter d'annoncer la Portée correspondant aux Attaques et aux mouvements lorsque cela s'avère utile.

Mouvement et Portées

Bien que le MJ ait toute latitude pour jauger des distances parcourues en fonction des besoins, il est toutefois conseillé de considérer que chaque Portée exige un certain nombre d'Actions de Déplacement pour être franchie, comme stipulé dans la Table des Portées. La Portée relative séparant le Personnage des autres éléments de décor évolue donc à l'issue de chaque Déplacement. Ainsi, si Conan se rue sur le Personnage E2, le voici désormais au Contact de cet Ennemi et à Portée Courte de E1.

LIGNE DE VUE

Pour effectuer une Attaque à Distance, l'attaquant doit disposer d'une ligne de vue sur sa cible. En d'autres termes, il doit voir le Personnage ou l'objet ciblé. Bien que tirer à l'aveuglette puisse sembler très cinématique, le résultat est rarement concluant. Le MJ ne devrait donc réserver ce genre d'Actions qu'à des circonstances exceptionnelles. Il convient de souligner que dès lors qu'un Personnage se met à découvert pour utiliser une arme à Distance, il peut être pris pour cible par ses Ennemis, à moins de recourir à une Compétence ou de dépenser 1 Point d'héroïsme pour se remettre à couvert.

Le MJ doit en tenir compte afin d'éviter que les joueurs ne tentent de dégommer leurs adversaires un à un, tout en restant hors de vue.

ATTQUES ET DOMMAGES

Pour effectuer une Attaque, un Personnage doit tout d'abord en déterminer le type : **Mêlée**, à **Distance** ou **Magique**. Les Attaques de Mêlée utilisent l'Attribut Force, les Attaques à Distance utilisant des armes de Jet ou de Trait font appel à la Finesse et les Attaques Magiques à l'Esprit. Effectuez un Test à l'aide de l'Attribut correspondant, sans oublier les éventuels bonus et Modificateurs découlant de Compétences ou autres effets de jeu. Le résultat final est ensuite comparé à la valeur de Défense de la cible : Défense Physique contre les Attaques de Mêlée ou à Distance et Défense Magique contre les Attaques Magiques. Si le total est supérieur ou égal à la valeur de Défense de la cible, l'Attaque est réussie. Dans le cas contraire, l'Attaque échoue.

Les Vents du Destin – Obtenir un résultat de 1

Il en va des Attaques comme de n'importe quel Test. Par conséquent, un résultat de 1 signifie toujours que l'Attaque manque la cible, quand bien même le total d'Attribut + 1 serait suffisant pour toucher. Voir p. 11 pour plus de précisions.

Si une Attaque atteint sa cible, les Dommages sont calculés comme suit :

Les **Dommages des armes de Mêlée** ou de **Jet** sont calculés en ajoutant la valeur de l'Attribut Force du Personnage au résultat obtenu sur le jet de Dommages de l'arme (voir p. 21). Ajoutez en outre les bonus de Dommages dus aux Compétences et autres effets de jeu.

Les **Dommages des armes de Trait** sont calculés en lançant le dé de Dommages de l'arme. Contrairement aux armes de Mêlée qui ajoutent l'Attribut Force à ces Dommages, l'Attribut Finesse **ne s'ajoute pas** aux Dommages des armes de Trait. Ajoutez en revanche les éventuels bonus de Dommages dus aux Compétences ou autres effets de jeu.

Les **Dommages des Attaques Magiques** dépendent du sort lancé. À l'instar des armes de Trait, l'Attribut Esprit **ne s'ajoute pas** aux Dommages de l'Attaque. Ajoutez en revanche les éventuels bonus de Dommages dus aux Compétences ou autres effets de jeu. Notez que

la seule Attaque Magique mentionnée dans ce **Livret d'Initiation** est du ressort d'un PNJ.

Si la cible d'une Attaque possède un **Indice de Protection (IP)**, soustrayez-le des Dommages afin de déterminer le montant total de Dommages infligés.

Exemple : Grom possède une Force de 5. Lorsqu'il Attaque avec sa hache de bataille (Attaque de Mêlée), il lance un D6 correspondant à son dé de Force et ajoute le résultat à la valeur de son Attribut Force, soit 5. Grom obtient un résultat de 4, auquel il ajoute son 5 en Force, pour un total final de 9. Sa cible dispose d'une valeur de 8 en Défense Physique (valeur qu'il doit atteindre ou dépasser), le coup de hache de Grom touche ! Pour calculer les Dommages de l'Attaque, Grom ajoute la valeur de son Attribut Force (5) au résultat du dé correspondant à son arme, en l'occurrence 1D8 pour une hache de bataille. Il obtient un 6. Puisqu'il possède une Force de 5, il inflige 11 Points de Dommages. Son ennemi est revêtu d'une armure de cuir possédant un IP de 2, réduisant d'autant les Dommages subis. L'ennemi encaisse donc 9 Points de Dommages. Malheureusement pour lui, Grom décide de dépenser sa deuxième Action pour réitérer son Attaque.

MODIFICATEURS ET ÉTATS

La table suivante détaille les différents Modificateurs susceptibles de s'appliquer aux Attaques. Notez que certaines Compétences et certains sorts peuvent générer des Modificateurs supplémentaires. Étant étroitement liés aux Actions, bon nombre de ces Modificateurs sont détaillés p. 15.

MODIFICATEUR	RÈGLE
Règle des Trois	de -3 à +3 sur les Attaques.
Attaque ciblée	+2 sur les Attaques.
Posture défensive	+2 à la Défense Physique.

La Règle des Trois en combat : comme pour n'importe quel Test effectué en dehors d'un combat, un avantage sur une Attaque accorde un bonus allant de +1 à +3 qui sera directement ajouté au résultat.

Lors d'un combat, le Modificateur sera généralement appliqué au Personnage effectuant l'Action. Ainsi, un Personnage décochant une flèche en direction d'un autre Personnage tapi derrière des fourrés pourrait éventuellement subir un Modificateur de -1 sur son Attaque. En revanche, le Personnage dans les buissons ne bénéficiera pas d'un Modificateur de +1 à sa Défense Physique.

Important : la Règle des Trois s'applique en plus de tout autre Modificateur résultant de l'Action (tel qu'Attaque ciblée), de la Compétence ou de la Sorcellerie utilisée, sans oublier les éventuelles règles spéciales inhérentes aux Ennemis.

Voici quelques exemples à l'usage du MJ illustrant de quelle manière appliquer de tels Modificateurs en combat :

- ▲ Un Personnage vise un ennemi embusqué derrière des éléments de décor. Le MJ applique un Modificateur de -2 du fait de la difficulté à atteindre la cible.
- ▲ Un Personnage se retrouve en infériorité numérique par rapport à ses adversaires, est submergé par la peur ou combat dans de mauvaises conditions de visibilité. Le MJ applique donc un Modificateur de -1 à l'Attaque.
- ▲ Un Personnage prend son adversaire au dépourvu et l'attaque dans le dos. Le MJ applique donc un Modificateur de +1.
- ▲ Un Personnage charge à la tête d'un peloton de soldats au complet, débordant l'ennemi en semant la peur dans ses rangs. Le MJ décrète un Modificateur de +3 alors que le Personnage entreprend d'écraser ses adversaires !
- ▲ Posté au sommet d'une colline, un archer dispose d'une vue dégagée sur ses ennemis. Le MJ applique un bonus de +2 à ses Attaques.

ARMURES ET INDICE DE PROTECTION

Chaque type d'armure possède un Indice de Protection (IP) indiquant son efficacité. Lorsqu'une Attaque touche sa cible et que le montant des Dommages a été évalué, la cible doit soustraire son IP des Dommages infligés afin de déterminer le total de Dommages effectivement subis.

RÈGLES DES DOMMAGES MINIMUMS

Si l'Attaque d'un Personnage atteint sa cible, cette dernière subit au minimum 1 Point de Dommage, quel que soit son Indice de Protection.

Chacun des types d'armure est décrit dans la table suivante, qui comporte les rubriques suivantes :

- ▲ **Facture :** précisions thématiques sur la fabrication et les matériaux utilisés.
- ▲ **IP :** le montant de Dommages absorbés lors de chaque Attaque.
- ▲ **Notes :** rappel des règles, prérequis et restrictions s'appliquant au Personnage portant cette armure.



TYPE D'ARMURE	FACTURE	IP	NOTES
Légère	Peau, cuir, os	3	<ul style="list-style-type: none"> ▲ -1 à toutes les Attaques Magiques. ▲ -1 à tout Test de Déplacement furtif.
Moyenne	Cuirasse, broigne, cotte de mailles	5	<ul style="list-style-type: none"> ▲ -2 à toutes les Attaques Magiques. ▲ -2 à tout Test de Déplacement furtif. ▲ Pas plus de 2 Actions de Déplacement par Tour, indépendamment des Compétences, Points d'héroïsme et autres effets de jeu.
Bouclier	Bois, métal, de fortune	0	<ul style="list-style-type: none"> ▲ +1 en Défense Physique. ▲ Nécessite une main libre pour être équipé.

ARMES

En combat, chaque arme octroie un bonus spécifique aux Dommages. En outre, certaines armes entraînent des effets de jeu particuliers. Dans un souci de simplification, les armes ont été regroupées en un nombre réduit de catégories, plutôt que de fournir une liste exhaustive d'instruments de mort. Les armes appartenant à une même catégorie sont considérées comme équivalentes en termes de jeu. Maniée par Conan, la moindre arme pouvait s'avérer mortelle. Par les crocs de Crom, même un os de bœuf devenait une arme mortelle entre ses mains ! De même, les joueurs sont incités à développer des styles de combat variés et à brandir toutes sortes d'armes pour balayer leurs ennemis.

Comme stipulé dans la rubrique Actions (p. 15), préparer une arme nécessite une Action de Manipulation. Cette dernière englobe le fait de porter ou de remettre au fourreau n'importe quelle arme de Mêlée ou à Distance pour en sortir une autre, ce qui permet au Personnage d'alterner les styles de combat au cours d'un même affrontement.

Les caractéristiques des armes portées par le Personnage figurent sur sa Fiche ou dans son profil de PNJ. Chaque rubrique d'arme comporte les indications suivantes :

- ▲ **Type** : la catégorie de l'arme, ainsi que son poids et le nombre de mains requises pour la manier.

- ▲ **Portée** : Portée maximale au-delà de laquelle les Ennemis ne peuvent être pris pour cible avec l'arme.

- ▲ **Dommages** : montant de Dommages infligés suite à une Attaque. Se souvenir que les armes de Mêlée et de Jet permettent d'ajouter la valeur de l'Attribut Force du Personnage à leur Indice de Dommages, contrairement aux armes de Trait.

- ▲ **Notes** : tout effet spécial ou bonus octroyé par l'arme.

LA VIE, LA MORT ET AUTRES CAPRICES DU DESTIN

L'état de santé général et le bien-être du Personnage dépendent de ses Points de vie. En jeu, le nombre de Points de vie de départ du Personnage constitue son niveau de Points de vie maximum.

Lorsque ses Points de vie tombent à 0, le PJ s'effondre grièvement blessé, inconscient et à l'article de la mort. Le cas échéant, le PJ doit immédiatement effectuer un Test de Ténacité (Difficulté 8). Comme toujours, le joueur peut utiliser une Prouesse pour transformer un échec en réussite et le MJ est libre d'appliquer

LA MAIN DU DESTIN

Lorsqu'un PJ succombe ou que tous les PJs tombent à 0 Point de vie au cours d'un combat, il appartient au MJ de décider s'il abandonne les Personnages à leur triste sort ou s'il fait intervenir la Main du Destin. Le monde de Conan est rude et violent et chaque Personnage sait que la mort est une éventualité. Toutefois, si l'histoire repose sur un Personnage ou si le MJ se sent simplement d'humeur magnanime, la règle de la Main du Destin fournit un dispositif narratif permettant de justifier la survie du Personnage.

Le nombre de Points de vie restant au Personnage ainsi épargné est laissé à l'appréciation du MJ mais dans le doute, ce dernier peut se fonder sur les exemples suivants.

Exemples d'intervention de la Main du Destin :

- ▲ Leurs adversaires les croyant morts, les Personnages sont abandonnés aux vautours. Chaque Personnage regagne 1 Point de vie tandis qu'il s'éloigne du champ de bataille en rampant.
- ▲ Les ennemis des Personnages estiment qu'ils feraient des victimes de sacrifices idéales pour leur dieu et décident de les ranimer. Chaque Personnage regagne 5 Points de vie et doit désormais trouver un moyen de s'échapper avant d'être immolé.
- ▲ Sur le point de rendre l'âme, les Personnages parviennent à s'échapper dans un ultime baroud d'honneur en se laissant choir du haut d'une falaise dans un torrent en contrebas, ou bien en rampant dans une conduite d'égout pour atterrir dans la fange du cloaque avant de semer leurs adversaires dans le dédale de tunnels. Chaque Personnage regagne 1-3 Points de vie mais doit réussir à nager pour se hisser sur les margelles.
- ▲ Un groupe armé ou une bête sauvage surgit en plein combat, donnant l'occasion de s'esquiver ou de bénéficier de ce renfort inattendu. Les Personnages remonteront lentement jusqu'à la moitié de leur total de Points de vie maximum avant de poursuivre leurs aventures.

les Modificateurs qui s'imposent en vertu de la Règle des Trois.

Un échec signifie que le PJ est tombé au combat et scelle ainsi la fin de ses aventures hyboriennes. En revanche, s'il réussit ce Test de Ténacité, il restera cloué au sol à la merci de ses ennemis jusqu'à ce que ses alliés aient neutralisé la menace immédiate. À l'issue du combat, le Personnage remontera à 1 Point de vie.

Remarque : chaque fois que le Personnage réussit ce Test de Ténacité, le MJ peut en garder note afin d'augmenter de 1 la Difficulté du prochain Test. Après tout, nul ne saurait échapper indéfiniment à son destin.

Si tous les alliés d'un même camp se retrouvent dans une telle situation avant la fin du combat, les PJs sont considérés comme ayant succombé à leurs blessures

faute de soins, à moins que le MJ estime judicieux de faire intervenir la Main du Destin.

Points de vie des Ennemis

Tout comme les Personnages joueurs, les Antagonistes possèdent des Points de vie. Dans l'intérêt du récit, le MJ peut décider d'épargner un Ennemi réduit à 0 Point de vie (s'il souhaite par exemple le voir revenir lors d'une prochaine séance). Comme stipulé ci-dessous, à défaut de Points de vie, les Sbires possèdent un **Seuil de résistance**.

Sbires et Seuil de résistance

Contrairement aux Personnages joueurs et aux Antagonistes, les Sbires ne possèdent pas de Points de vie. À défaut, ils disposent d'un Seuil de résistance chiffré qui représente le montant de Dommages à infliger en un seul coup pour tuer le Sbire. Toute Attaque infligeant un montant de Dommages supérieur ou égal

au Seuil de résistance du Sbire l'élimine sur le champ. Si l'Attaque inflige un montant de Dommages inférieur au Seuil, le MJ doit noter que le Sbire a pris un coup. Dès lors qu'un Sbire a pris un coup, **la moindre** Attaque infligeant ne serait-ce que 1 Point de Dommage lui sera fatale.

Afin de maintenir le rythme trépidant des combats et de réduire la charge mentale du MJ, les Sbiros ne possèdent pas d'IP, leur Seuil de résistance représentant aussi bien leur armure que leur ténacité.

PHASE DE REPOS

Pour regagner des Points de vie en cours de jeu, les Personnages doivent effectuer une Phase de repos. De manière générale, chaque Personnage dispose de **deux** Phases de repos **par Récit/séance de jeu**. Si certains Récits plus ambitieux ou périlleux peuvent accorder des Phases de repos supplémentaires, le MJ peut également décider d'en autoriser davantage (ou moins !) si cela lui paraît pertinent.

Important : *un Personnage ne peut bénéficier d'une Phase de repos qu'à condition d'être en sécurité et de n'être soumis à aucune contrainte. Ainsi, une Phase de repos peut avoir lieu à l'issue d'un combat si les Personnages ont mis une bonne distance entre eux et leurs ennemis, mais elle ne pourrait être envisagée en plein combat ou si les Personnages sont tétanisés par la peur. Il appartient au MJ de décider si un Personnage peut effectivement prendre une Phase de repos.*

Une Phase de repos permet aux Personnages de panser leurs plaies, de soulager leurs muscles endoloris et de reprendre leur souffle. En termes de jeu, une Phase de repos prend juste le temps nécessaire pour que les Personnages soient de nouveau sur pied et prêts à repartir à l'aventure, mais peut aussi bien représenter quelques heures de sommeil. Chaque fois qu'il prend ainsi le temps de se reposer, le Personnage regagne 50 % de son total de Points de vie maximum (**arrondi au supérieur**), de même que 1 Point d'héroïsme.

Important : *le Personnage ne se contente pas de remonter à la moitié de son total de Points de vie maximum, il regagne bel et bien 50 % de ce total. Ainsi, un Personnage possédant 30 Points de vie en regagnerait 15 à l'issue d'une Phase de repos qui viendraient donc s'ajouter au total de ses Points de vie du moment, quel qu'il soit. Réduit à 10 Points de vie, le même Personnage remonterait donc jusqu'à 25 Points de vie après une Phase de repos.*

POINTS D'HÉROÏSME

Les Personnages joueurs de **Conan : l'Âge hyborien** sont des individus d'exception, des aventuriers dont les capacités les distinguent des citadins ou des membres de tribus ordinaires. Bien que leurs aptitudes et leur expérience dépassent de loin celles des individus n'ayant pas roulé leur bosse, c'est leur faculté à réagir aux situations de manière audacieuse et inattendue qui les fait sortir du lot. En termes de jeu, cette capacité est représentée par les Points d'héroïsme.

Un Personnage joueur peut dépenser ses Points d'héroïsme à sa guise durant son Tour, voire dans certains cas durant celui de l'adversaire. Il peut ainsi s'adapter aux circonstances en développant des stratégies variées, à l'image des guerriers de légende. Les effets engendrés par la dépense de Points d'héroïsme s'appliquent sur le champ.

Chaque Personnage joueur entame un nouveau Récit avec un capital de Points d'héroïsme égal à la valeur de son Attribut Ténacité. Ainsi, un Personnage doté d'une Ténacité de 4 disposera de 4 Points d'héroïsme au début de chaque Récit. Bien qu'il n'y ait aucune limite au nombre de Points d'héroïsme d'un Personnage, son capital de points reviendra à la valeur de son Attribut Ténacité à chaque début de Récit.

Les Points d'héroïsme peuvent être dépensés comme suit :

EFFET	COÛT EN POINTS D'HÉROÏSME
Effectuer un Déplacement supplémentaire.	1
Augmenter de 1 le résultat obtenu sur le dé lors d'un Test ou d'une Attaque ou de 2 en dépensant 2 Points d'héroïsme.	1 (2)
Augmenter les Dommages d'une Attaque de 1D4 points ou de 2D4 points en dépensant 2 Points d'héroïsme.	1 (2)
Augmenter la Portée d'une arme de Jet d'une catégorie (ex. : de Moyenne à Longue).	1
En dépensant son ultime Point d'héroïsme, le Personnage effectuant un jet de Dommages peut appliquer une Prouesse Coup critique. Il doit néanmoins lancer son dé de Prouesse. Si ce dernier génère une Prouesse, le Coup critique peut être appliqué une seconde fois (à l'exclusion de tout autre effet de Prouesse) !	Ultime Point d'héroïsme

En plus de la table ci-dessus, de nombreuses Compétences et certains effets de jeu spécifiques peuvent être activés par la dépense de Points d'héroïsme. Cet usage des Points d'héroïsme est décrit dans les règles relatives à ces Compétences et effets de jeu.

POISON

Lorsqu'un Personnage se retrouve Empoisonné, le MJ lui inflige une ou plusieurs pénalités jusqu'à ce que les effets du poison aient été neutralisés :

- ▲ Tous les Tests et Attaques du Personnage subissent un Modificateur de -1.
- ▲ Le Personnage subit une perte de 1 Point de vie à la fin de chaque Round.
- ▲ Le Personnage ne peut dépenser de Points d'héroïsme.
- ▲ Le Personnage ne peut lancer son dé de Prouesse.

Un poison est considéré comme neutralisé (et ses pénalités annulées) dès lors que le Personnage bénéficie d'une Phase de repos ou regagne des Points de vie grâce à une Compétence de Sorcellerie.



LA SORCELLERIE



Art aussi ancien que dangereux, la sorcellerie est l'apanage d'adeptes de cultes ou d'individus ayant étudié des grimoires oubliés, perpétré des sacrifices et commercé avec des démons et autres entités d'outre-monde. Objet de respect et de vénération, dans certaines cultures, la sorcellerie suscite la crainte dans la plupart des contrées de l'Âge hyborien. Bien qu'elle englobe la magie « ordinaire », la sorcellerie est également synonyme de pouvoirs aussi spectaculaires que dévastateurs à même de changer le cours d'une bataille ou de sceller le destin de leur invocateur.

Dans **Conan : l'Âge hyborien**, la sorcellerie revêt la forme de sorts faisant chacun l'objet d'une Compétence de Sorcellerie. Le présent **Livret d'Initiation** ne propose que quelques Compétences de Sorcellerie et seul l'un des Personnages prétirés y a accès. Les règles relatives à ces Compétences de Sorcellerie figurent sur la Fiche de ce Personnage. La Sorcellerie bénéficie d'un traitement bien plus approfondi dans le **Livre de Base**.

Sorcier

Dans ces règles, le terme **Sorcier** désigne un Personnage possédant une ou plusieurs Compétences de Sorcellerie ou faisant l'objet de règles permettant de lancer des sorts ou d'effectuer des Attaques Magiques, à l'image de certains PNJs.

LANCER DES SORTS

Pour représenter le tribut exigé par la sorcellerie, le lanceur doit dépenser un certain nombre de Points de vie ou de Points d'héroïsme lorsqu'il lance un sort par le biais d'une Compétence de Sorcellerie. La plupart des sorts requièrent également la dépense d'un certain nombre d'Actions au cours du combat, indiqué dans la description du sort. En dehors des combats, la durée

exacte d'un lancement de sort relève de l'appréciation du MJ. Les autres conditions nécessaires au lancement d'un sort, telle que la Portée à laquelle doit se situer la cible, figurent dans la description de la Compétence de Sorcellerie correspondante.

Attaques Magiques

Certains sorts requièrent d'effectuer une Attaque Magique en tous points semblable aux autres Attaques à ceci près qu'elle utilise l'Attribut Esprit. Le MJ est libre d'appliquer tout Modificateur qu'il estime pertinent. Si l'Attaque Magique échoue, le sort n'a aucun effet. À l'inverse, une Attaque Magique réussie déclenche les effets de la Compétence de Sorcellerie utilisée. S'ils consistent le plus souvent à infliger des Dommages, ils peuvent également générer d'autres effets. La seule Attaque Magique mentionnée dans ces règles est l'apanage de Thuul l'Informe, l'un des protagonistes du Récit intitulé « Le Sceau d'Achéron ».

Disciplines de Sorcellerie et sorts innés

Chaque Compétence de Sorcellerie est liée à l'une des cinq Disciplines. Dans ce **Livret d'Initiation**, le Personnage prétiré Davor a accès à la Discipline Magie Blanche. Chaque Discipline comporte également un certain nombre de **sorts innés**. Ces sorts ne possèdent pas de règles spécifiques, mais permettent au Personnage de générer un certain nombre d'effets narratifs. Les sorts innés sont connus de tout sorcier possédant **au moins une Compétence de Sorcellerie relevant d'une Discipline donnée**. Ainsi, Davor a accès à la liste des sorts innés de Magie Blanche, étant donné qu'il possède une Compétence de Sorcellerie de Magie Blanche.

MAGIE BLANCHE

La vie revêt bien des formes, depuis les êtres arpentant les étendues sauvages jusqu'aux arbres millénaires des forêts impénétrables recouvrant le continent. Elle s'incarne dans les plus petites créatures du désert aussi bien que dans les nuées où gronde le tonnerre. Les sorciers qui canalisent de telles énergies apprennent à ressentir les émotions de ceux qui les entourent, à percevoir leur potentiel magique et à converser avec les myriades de bêtes qui peuplent le monde. La Magie Blanche est l'étude de la vie, de la guérison et de la nature, et permet d'accéder à une compréhension intime des moindres aspects de la sorcellerie.

« Les civilisés rient, déclara Conan. Pourtant pas un seul ne saurait dire comment Zogar Sag peut appeler et faire venir des forêts primitives des pythons, des tigres et des léopards, afin qu'ils exécutent ses volontés. S'ils l'osaient, ils affirmeraient que tout cela n'est que mensonge. C'est caractéristique des civilisés. Quand ils sont incapables d'expliquer quelque chose à l'aide de leurs connaissances scientifiques assez douteuses, ils refusent d'y croire. »

Robert E. Howard, « Au-delà de la rivière noire »,
traduction Patrice Louinet

Sorts innés de Magie Blanche

- ▲ **Signe de Jhebbal Sag** : le sorcier est capable de lire et écrire des symboles que seuls les bêtes et ceux qui se souviennent de la langue primordiale peuvent encore déchiffrer. De plus, le sorcier peut discerner les émotions et les intentions des animaux proches, bien qu'il ne puisse les commander ni les influencer en aucune manière.
- ▲ **Détection de la Sorcellerie** : le sorcier est capable de sentir que quelqu'un fait usage de sorcellerie dans les parages et peut dire si une personne ou un objet est sous l'effet d'un sort rien qu'en plaçant sa main sur ce dernier ou sur la peau de l'individu.
- ▲ **Vision de la vie** : le sorcier peut évaluer l'état de santé physique et psychologique de n'importe quelle créature vivante en plaçant la main sur sa peau. Cela englobe les traumatismes subis, la douleur ou de la peur ressentie par la cible ou son état émotionnel.

NOM

EFFET

Guérison

Dépenser 1 Point d'héroïsme : utiliser 2 Actions pour soigner. Le sorcier ou une autre cible à Portée de Contact regagne un montant de Points de vie égal au dé d'Esprit du Sorcier. Ce sort requiert que le sorcier soit en contact avec la peau du bénéficiaire.

Appel du Loup

Dépenser 5 Points de vie : utiliser 2 Actions pour invoquer un Loup (voir Fiche de Personnage de Davor) qui s'approchera jusqu'à Portée Moyenne. Il agira comme un Soutien jusqu'à ce qu'il soit vaincu ou que le combat s'achève, après quoi il détaiera. Le Loup possède la même Initiative que le sorcier. Le Tour du Loup intervient immédiatement après celui au cours duquel le sorcier l'a invoqué.



MENER UNE PARTIE



LE RÔLE DU MAÎTRE DE JEU

Le Maître de jeu est avant tout un narrateur. Qu'il se borne à suivre scrupuleusement la partition d'un Récit du commerce ou tisse sa propre toile narrative, le MJ est censé raconter une histoire tenant ses joueurs en haleine. Le talent naturel de certains les prédispose au rôle de MJ, mais pour d'autres il s'agit d'une véritable plongée dans l'inconnu. Les MJs néophytes ne doivent pas se sentir intimidés, car ce JdR a été conçu pour faciliter la tâche du Maître de jeu. Quelles que soient son expérience ou ses prédispositions, le MJ doit garder à l'esprit deux points essentiels.

Arbitrage

Le MJ est un juge. Bien qu'il soit censé respecter fidèlement les règles (afin d'éviter malentendus et frustrations), rien ne l'empêche de les adapter à sa guise. Il est préférable d'informer les joueurs à l'avance de toute entorse faite aux règles, mais il arrive parfois que le MJ doive prendre des décisions à la volée. Qu'il s'agisse d'une situation pour laquelle les règles s'avèrent inadaptées ou d'un cas de figure non envisagé par celles-ci, c'est au MJ qu'il revient de statuer. Cela étant, il convient de tenir compte des souhaits et avis des joueurs réunis autour de la table, même lorsqu'ils ne portent pas sur des points de règle.

Narration partagée

Le MJ fait office de narrateur et donne vie aux nombreux PNJs émaillant le récit, aussi modestes soient-ils. Pourtant, la narration ne repose pas sur ses seules épaules. À la mesure de ses capacités, chaque joueur est incité à se glisser dans la peau de son Personnage. Le MJ doit donc accorder une attention particulière aux objectifs des PJs, de même qu'à leur personnalité, leurs craintes, etc. Un MJ attentif s'efforcera d'intégrer des amorces narratives piquant l'intérêt des joueurs et de

leur Personnage. Naturellement, les PJs endureront leur lot de trahisons, de traquenards, de tempêtes et autres, mais le MJ devrait toujours veiller à ce que les joueurs se sentent libres de leurs choix, quand bien même l'intrigue les amènerait à se retrouver prisonniers et sans armes, voire avec le couteau sous la gorge.

Mener une partie

Les Récits tels que celui figurant dans ce **Livret d'Initiation** illustrent le déroulement d'une partie typique de **Conan : l'Âge hyborien**. S'ils indiquent le nombre et le type d'ennemis auxquels les PJs seront confrontés lors des rencontres, le MJ peut toutefois estimer les combats trop faciles ou trop ardu. Bien que des outils tels que la Règle des Trois ou les Dommages minimums puissent rendre meurtrière la meute d'ennemis la plus pathétique, le meilleur moyen de mettre les joueurs sur la brèche reste de procéder à un savant mélange d'Antagonistes saupoudré de Spires de divers niveaux. Le MJ a carte blanche pour adapter les détails de l'intrigue à son groupe afin de garantir un rythme palpitant (et un plaisir de jeu maximal !).

Défense et Indice de Protection des PNJs

Chacun des Récits contenus dans ce livret précise les Attributs et les types d'Attaques (et règles spéciales) dont dispose chaque PNJ. Notez que la Défense Physique, la Défense Magique et l'IP sont indiqués sous forme de fourchettes, comme 7-9 par exemple. Ces variables permettent au MJ d'ajuster le niveau de la menace à la volée et d'adapter les capacités défensives des PNJs pour obtenir le niveau de défi désiré. Concernant les valeurs de Défense ou l'IP, le MJ reste le meilleur juge en la matière et ne doit pas hésiter à considérer les valeurs indiquées comme de simples indications susceptibles d'être modifiées à sa guise.

Scènes de combat dynamiques

Les règles relatives aux Actions présupposent que le MJ mette en scène des combats se déroulant dans des environnements dynamiques, obligeant ainsi PJs et PNJs à alterner Déplacements et Attaques, voire à se concentrer sur le Déplacement ou l'Attaque pendant un Round ou deux. Il convient de noter qu'un PJ effectuant deux Attaques par Tour risque de ne faire qu'une bouchée de ses adversaires. La plupart des Attaques de Mêlée intervenant à Portée de Contact, le mouvement s'avère donc primordial. Par conséquent, porter deux Attaques par Tour ne devrait pas être l'option la plus courante.

La meilleure méthode reste de s'assurer de jouer la carte de la variété en matière de rencontres. Un PJ misant sur la vitesse et le combat à Distance devrait avoir l'opportunité de mettre ses talents à profit. Il en va de même d'un Personnage créé pour faucher des tombereaux de Sbires. De même, des PNJs retranchés derrière des fortifications présenteront un défi pour des PJs souhaitant prendre d'assaut leur position. L'essentiel est de garder les joueurs en haleine en leur proposant une large palette de défis à relever au cours du Récit.

RICHESSE ET POSSESSIONS MATÉRIELLES

Des concepts tels que l'argent, la richesse et les possessions matérielles demeurent volontairement abstraits dans **Conan : l'Âge hyborien**, ce qui signifie que les joueurs n'ont pas besoin de comptabiliser l'or et les objets de valeur et qu'aucun prix n'est indiqué pour les biens matériels. En effet, exception faite des armes et armures, les autres biens et éléments d'équipement ne font l'objet d'aucunes règles particulières. À défaut, le MJ est incité à recourir à la Règle des Trois pour simuler la présence (ou le manque) d'un objet susceptible d'aider à une tâche donnée. Ainsi, un Personnage muni d'une corde pourrait bénéficier d'un Modificateur de +1 (ou plus) sur les Tests liés à l'escalade. Inversement, le MJ pourrait appliquer un Modificateur de -1 à tous les PJs dépourvus de corde. Cette gestion souple a été pensée dans une optique de simplicité et de rapidité.

LES RÉCITS

« Le Sceau d'Achéron » a été écrit afin de poser le concept d'aventure et de confronter les joueurs à diverses situations de combat face à des ennemis de nature variée, allant d'animaux à des adversaires humains en passant par des monstres. Il constitue une introduction idéale au système de jeu et aux aspects fondamentaux du combat.





LE SCEAU D'ACHÉRON

INTRODUCTION

Cette aventure débute dans une taverne, alors que les Personnages joueurs célèbrent leur dernière victoire, tout à la joie d'avoir écrasé leurs ennemis et remplis leurs bourses. L'un de leurs frères d'armes, un mercenaire du nom de Radan ayant combattu à leurs côtés lors d'une récente escarmouche frontalière, a un secret à leur confier.

Le MJ est libre de situer ce récit où il le souhaite dans le monde hyborien, du moment que cet endroit se prête à des conflits frontaliers dans le désert, ce qui laisse un vaste éventail de possibilités. À titre de suggestions, il pourrait s'agir des cités de Zamora, Zamboula ou Shadizar. Cela étant, le MJ peut aisément transposer cette aventure en tout lieu susceptible d'accueillir des mercenaires, une taverne et des ruines toutes proches.



À lire à voix haute

À cette heure tardive, il règne à la Buse Hardie une atmosphère embrumée. Les derniers clients sont affalés sur leur chaise dans la fumée bleutée ou crachent tripes et boyaux dans la venelle à l'extérieur. Dans un coin, quelques ruffians jouent aux dés en ricanant, mais après d'interminables journées de combat à la frontière, la plupart de ces mercenaires exténués se sont empressés de dépenser jusqu'à leur dernier sou et luttent pour ne pas tomber ivres morts.

Au milieu de ce ramassis, votre frère d'armes Radan se tient assis bien droit et s'évertue à ronger un os de bœuf traînant dans son assiette depuis des heures. Il se penche en avant en se passant la langue sur les lèvres avant de chuchoter : « J'ai une proposition pour vous, une combine qui pourrait s'avérer bien plus lucrative que de jouer les mercenaires. Qu'en dites-vous ? Ça vous dirait de risquer votre peau pour empocher plus d'argent qu'il n'en faut pour payer la rançon d'un prince ? »

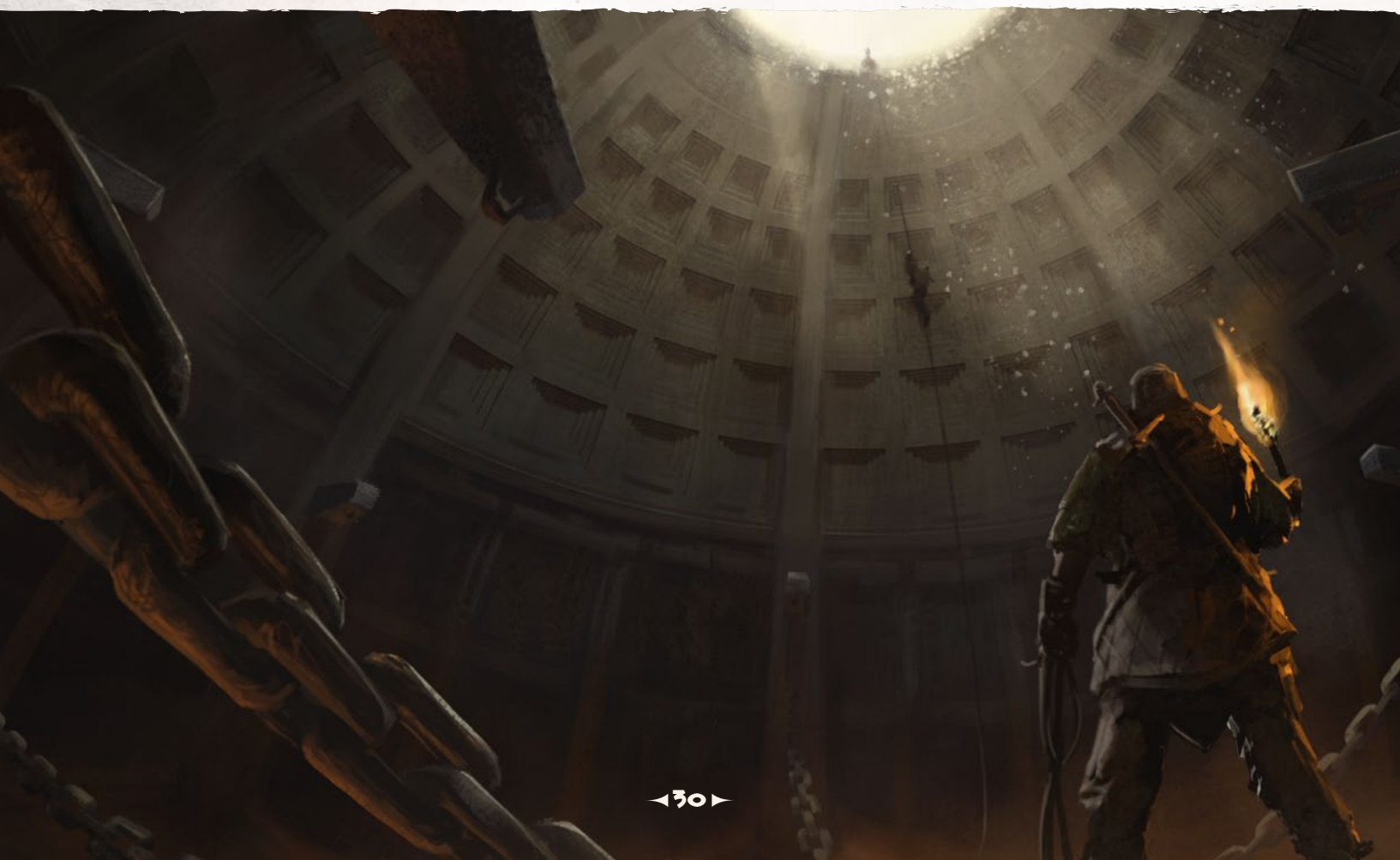
SYNOPSIS

D'après Radan, un récent tremblement de terre suivi d'une terrible tempête de sable survenus dans le Sud-Est auraient exhumé des vestiges antiques, vraisemblablement la partie supérieure d'un ancien dôme. En son centre se trouve une étroite ouverture scellée par une trappe par laquelle un bon voleur pourrait se glisser. Que cachent ses ruines ? De l'or, des bijoux, des reliques ? La tête tourne rien qu'à y penser. Malheureusement pour lui, Radan est revenu de la dernière bataille avec une flèche fichée dans la cuisse, ce qui l'empêche de les accompagner jusqu'au site. Impossible d'envisager un périple de deux jours, sans même parler de s'enfoncer dans les profondeurs à la chasse au trésor. L'homme qui lui a révélé l'existence de ces ruines est mort à l'aube dans des circonstances mystérieuses, juste avant de mener l'assaut, si bien que seul Radan en connaît l'emplacement. En échange de ses indications, il demande sa part du butin.

Laissez les joueurs décider de leur réponse à Radan. Rappelez-leur qu'il s'agit d'un jeu d'aventures épiques

et que tout Personnage capable de manier l'épée ou de lancer un sort ne peut qu'être alléché par une pareille aubaine. S'ils souhaitent que Radan les accompagne, ce dernier déclinera la proposition compte tenu de l'état de sa jambe. Le MJ doit garder à l'esprit que sa blessure n'est qu'un subterfuge. Pour ne pas éventer sa ruse, il acceptera d'être du voyage si les Personnages se montrent trop insistants. En réalité, Radan projette de les attirer dans un traquenard. À cette fin, il s'est assuré les services d'autres mercenaires. S'il ne vient pas avec les PJs, il les suivra à leur insu en compagnie d'une partie de ses soudards. S'il voyage avec les Personnages, ses hommes de main les suivront discrètement.

Quoi qu'il en soit, dès que le dernier PJ se sera enfoncé dans les ruines, Radan ou l'un de ses acolytes refermera la trappe pour les piéger dans les ruines. Son plan consiste à les laisser affronter les dangers rôdant dans les ruines avant de les condamner à y mourir de soif. Après quoi, lui et ses hommes pourront tranquillement y pénétrer à leur tour pour s'emparer du butin.



SCÈNES

EN ROUTE POUR LES RUINES

Le MJ ne doit pas hésiter à décrire et agrémenter les deux jours de trajet jusqu'aux ruines. Grâce aux indications précises fournies par Radan, les PJs pourront être dispensés d'effectuer des Tests pour s'orienter ou localiser le site. Néanmoins, tout peut arriver dans les contrées sans foi ni loi qui s'étendent par-delà les frontières des royaumes et les campements de nomades.

Les PJs peuvent fort bien apercevoir des bandes de mercenaires mettant le cap sur des contrées plus riches en opportunités, tomber nez à nez avec des Brigands, des meutes de Hyènes ou de Dholes féroces. Dans l'éventualité de telles rencontres, les profils de ces différents PNJs sont détaillés ci-dessous. Le MJ devrait se saisir de cette opportunité pour illustrer la sauvagerie de l'Âge hyborien.

BRIGAND

Humain – Sbire

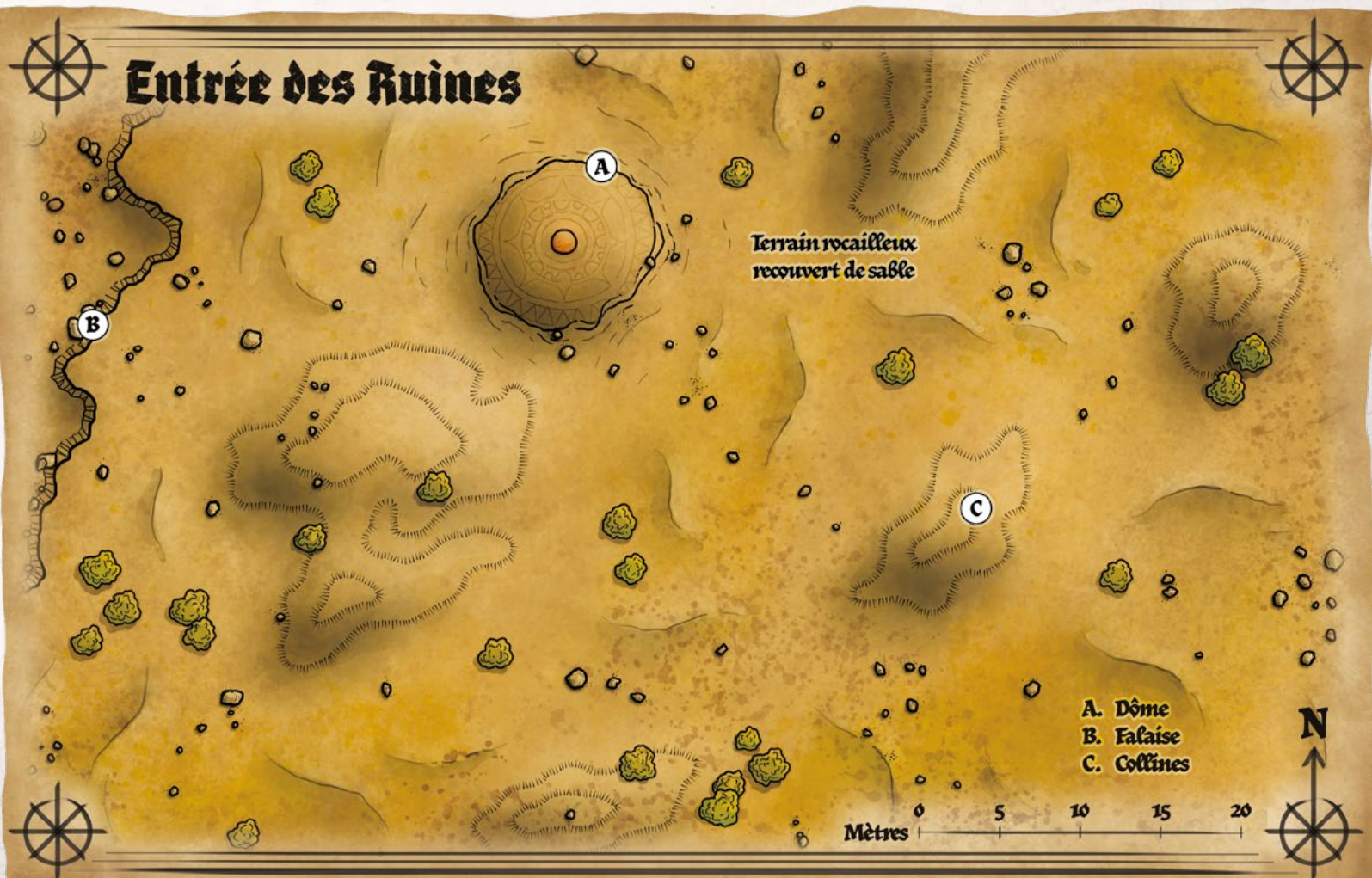
FORCE		FINESSE		TÉNACITÉ		ESPRIT		
2	D8	2	D6	2	D6	1	D6	
DÉFENSE PHYSIQUE		5-7	DÉFENSE MAGIQUE		4-6	SEUIL DE RÉSISTANCE		3
DOMMAGES DE MÊLÉE			Couteau (Portée : Contact)				1D4+2	
DOMMAGES À DISTANCE			Couteau de lancer (Portée : Moyenne)				1D4+2	

Un Brigand peut entreprendre **2 Actions** par Tour, dont une seule peut être une Attaque.

Maraudeur : un Brigand bénéficie d'un Modificateur de +1 à tout Test d'Esprit effectué pour se cacher ou se déplacer silencieusement.



Entrée des Ruines



DHOLE

Animal – Sbiere

DHOLE

Animal – Sbiire

FORCE		FINESSE		TÉNACITÉ		ESPRIT	
2	D8	3	D6	3	D4	2	D4
DÉFENSE PHYSIQUE		4-6	DÉFENSE MAGIQUE		4-6	SEUIL DE RÉSISTANCE	
DOMMAGES DE MÊLÉE		Morsure (Portée : Contact)				1D6+2	

Un Dhole peut entreprendre **2 Actions** par Tour, dont une seule peut être une Attaque.

HYÈNE

Animal – Sbiere

Hyène

Animal – Sbiire

FORCE		FINESSE		TÉNACITÉ		ESPRIT	
2	D8	4	D6	3	D6	2	D4
DÉFENSE PHYSIQUE		5-7	DÉFENSE MAGIQUE		4-6	SEUIL DE RÉSISTANCE	
DOMMAGES DE MÊLÉE		Morsure (Portée : Contact)					1D6+2

Une Hyène peut entreprendre **2 Actions** par Tour, dont une seule peut être une Attaque.

Instinct de la meute : une Hyène bénéficie d'un bonus de +1 en Force lorsqu'au moins trois Hyènes sont engagées dans le combat

L'ENTRÉE DES RUINES

Ces ruines appartiennent à une civilisation inconnue. Le dôme pratiquement enseveli s'avère difficile à repérer. Ceux qui parviennent à le trouver ne manqueront pas de s'étonner d'un détail surprenant : en dépit de leur âge, les pierres semblent récentes, comme si elles avaient été épargnées par l'érosion résultant d'années, de décennies, voire de siècles d'exposition aux vents du désert. Le dôme lui-même est orné de bas-reliefs et de pétroglyphes d'origine inconnue. La seule ouverture visible consiste en une sorte de trappe ou d'opercule. Forgé dans un métal antique ayant résisté à l'usure du temps, un volant permet d'ouvrir ou de condamner le passage. Des Tests d'Esprit permettront de relever les points suivants :

Test d'Esprit (Difficulté 5)

Le PJ remarque l'absence d'érosion.

Test d'Esprit (Difficulté 8)

Le PJ remarque l'élément mentionné ci-dessus et en conclut que le site semble avoir été enterré sitôt la construction achevée. Pour quelle raison ses bâtisseurs ont-ils été si prompts à l'enfouir ?

Test d'Esprit (Difficulté 11)

Le PJ note les faits mentionnés ci-dessus et identifie ces symboles qui sont en fait d'origine achéronienne, une civilisation oubliée de sorciers dépravés. Cette découverte rime avec danger, mais également avec richesse, vu le prix auquel se négocie le moindre artefact ou trésor achéronien.

Étonnamment, l'entrée n'est ni piégée ni même verrouillée (*note pour le Maître de jeu : la trappe a été conçue pour empêcher des choses de sortir et non de rentrer*). Une fois ouverte, elle repose sur le côté et peut être remise en place et verrouillée de l'extérieur. Il est impossible de démonter ce mécanisme sans le détruire, ce qui causera en outre un véritable vacarme. (Si les PJs s'y risquent, le MJ peut décréter qu'ils attirent une nuée de Scorpions géants, dont le profil figure p. 34). L'ouverture est située à une demi-douzaine de mètres du sol de la Chambre rituelle.



A. Smith

Si des PJs décident de monter la garde à l'extérieur du temple pendant que le reste du groupe s'aventure dans ses entrailles et ne semblent guère décidés à descendre dans le dôme, Radan et ses acolytes feront pleuvoir sur eux une pluie de flèches. Cela devrait les inciter à se mettre à couvert à l'intérieur. Les PJs ne parviendront pas à déterminer le nombre exact de mercenaires ni même la nature de leurs assaillants, ces derniers tirant à couvert.

LA CHAMBRE RITUELLE

Dès que les premiers PJs descendent dans les profondeurs du temple et allument une torche ou une lanterne, lisez le paragraphe suivant.

À lire à voix haute

La lueur des flammes n'éclaire qu'une partie de cette vaste chambre circulaire à la hauteur impressionnante. Le sol sous vos pieds alterne dalles de grès fissurées et sol brut, tandis que les murs se rejoignent

au-dessus de vos têtes pour former une voûte. Au centre de la salle, à l'aplomb de l'ouverture que vous avez empruntée, se trouve une sorte de dalle circulaire de près de dix mètres de diamètre. Sa surface est constellée de bas-reliefs inquiétants représentant des créatures effrayantes tout droit sorties des cauchemars de quelque civilisation antédiluvienne. Se chevauchant à angle droit, les lourdes chaînes tendues par-dessus s'apparentent à un avertissement de sinistre augure...

Un éboulement condamne désormais l'accès à la chambre qui menait jadis vers le nord. Dans le mur est, s'ouvre une arche dépourvue de portes ouvrant sur un couloir s'enfonçant dans les ténèbres. À l'opposé, se trouve une porte recouverte de cuivre martelé à froid.

Si le groupe comporte un sorcier, ce dernier identifiera ce lieu comme un sceau barrant l'accès à quelque créature d'outre-monde. Le sorcier pourra en outre effectuer un Test d'Esprit (Difficulté 9). En cas de réussite,



il regagnera 1 Point d'héroïsme en siphonnant les énergies mystiques émanant du sceau.

Rappel : quelque temps après que les PJs ont pris pied dans la chambre pour entamer l'exploration des lieux, Radan refermera la trappe d'accès (**La félonie de Radan**, p. 39). Au MJ de décider s'il se contente de la refermer à leur insu ou de manière ostentatoire. En tout état de cause, les PJs devront trouver une autre voie de sortie.

LE PASSAGE EST

Dès qu'un ou plusieurs PJs s'approchent du Passage est, lisez le paragraphe suivant.

À lire à voix haute

À l'est, s'ouvre un passage béant donnant sur un long couloir haut de trois mètres et tout aussi large. Les murs sont taillés dans la roche et recouverts par endroits de pans de maçonnerie de grès orange. Une douzaine de mètres plus loin, le couloir s'achève en impasse du fait d'un éboulement. S'il y avait autrefois une salle au-delà, elle est désormais condamnée. Toutefois, la paroi est lézardée d'une fissure juste assez large pour qu'une personne s'y faufile, donnant accès à un réseau naturel s'enfonçant plus profondément.

Si les PJs s'y engagent, ils déboucheront sur une seconde cavité plus vaste dont l'accès s'est effondré depuis bien longtemps. De nombreux trous et fissures permettent à l'air de circuler, mais ne sont pas assez larges pour être praticables. Il semble n'y avoir aucun autre accès menant vers l'extérieur ni même vers d'autres sections du complexe souterrain.

Au bout d'un moment passé dans cette grotte naturelle, les PJs devront effectuer un Test de Finesse pour déterminer s'ils remarquent ou entendent quelque chose.

Test de Finesse (Difficulté 6)

Le PJ perçoit des grattements et des cliquetis sans parvenir à en déterminer la provenance exacte.

Test de Finesse (Difficulté 9)

Le PJ avise que les bruits de grattements et de cliquetis proviennent des étroites fissures courant sur les parois. Il sent également le sol vibrer légèrement sous ses pieds.

Des Scorpions géants jailliront subitement des fissures sur les murs. Procédez au jet d'Initiative pour amorcer la rencontre. Si tous les PJs échouent leur Test de Finesse, les Scorpions pourront porter une Attaque surprise. Au cours de la confrontation, la Reine scorpion jaillit du sol. Les PJs devront alors effectuer un second Test d'Esprit. Si l'un des PJs avait réussi à obtenir un 9 lors du Test précédent et en avait profité pour alerter ses alliés au sujet des vibrations sous leurs pieds, les PJs se tenant dans la zone de la Reine scorpion devront réussir un simple Test de Finesse (Difficulté 5) pour rester debout. À défaut, les PJs inconscients du danger devront réussir un Test de Difficulté 9 sous peine de tomber et de se retrouver À terre.

Pour ce combat, la Reine scorpion sera accompagnée de deux Scorpions géants par PJ, auxquels viendra s'ajouter un Scorpion gardien du nid par joueur au-delà du premier (un pour deux joueurs, deux pour trois joueurs, et ainsi de suite).

SCORPION GÉANT

Animal – Sbiere

FORCE		FINESSE		TÉNACITÉ		ESPRIT	
2	D8	3	D8	2	D6	1	D6
DÉFENSE PHYSIQUE		5-7		DÉFENSE MAGIQUE		SEUIL DE RÉSISTANCE	
				4-6		7	
DOMMAGES DE MÊLÉE		Dard (Portée : Contact)					1D4+2
		Pincés (Portée : Contact)					1D6+3

Un Scorpion géant peut effectuer **2 Actions** par Tour, dont une seule peut être une Attaque.

Dard empoisonné : si le Scorpion géant inflige au moins 2 Points de Dommages lors d'une Attaque de Mêlée avec son dard, la victime doit effectuer un Test de Ténacité (Difficulté 8) sous peine d'être Empoisonnée (voir p. 24).

SCORPION GARDIEN DU NID

Animal – Sbiire

FORCE	FINESSE	TÉNACITÉ	ESPRIT
4 D10	5 D8	4 D8	1 D6
DÉFENSE PHYSIQUE	8-10	DÉFENSE MAGIQUE	4-6
DOMMAGES DE MÊLÉE			SEUIL DE RÉSISTANCE
Dard (Portée : Contact)			12
Pincés (Portée : Contact)			1D4+4
			1D8+5

Un Scorpion gardien du nid peut effectuer **3 Actions** par Tour, dont une seule peut être une Attaque.

Dard empoisonné : si le Scorpion géant inflige au moins 2 Points de Dommages lors d'une Attaque de Mêlée avec son dard, la victime doit effectuer un Test de Ténacité (Difficulté 10) sous peine d'être Empoisonnée (voir p. 24).

REINE SCORPION

Animal – Antagoniste

FORCE	FINESSE	TÉNACITÉ	ESPRIT
6 D10	5 D8	6 D10	2 D6
DÉFENSE PHYSIQUE	8-10	DÉFENSE MAGIQUE	4-6
DOMMAGES DE MÊLÉE			POINTS DE VIE
Dard barbelé (Portée : Courte)			35
Pincés écrasantes (Portée : Courte)			1D6+6
			1D12+6

La Reine scorpion peut effectuer **3 Actions** par Tour, dont 2 peuvent être des Attaques. Elle ne peut porter qu'une Attaque par Tour avec son dard barbelé.

Venin virulent : si la Reine scorpion inflige au moins 2 Points de Dommages lors d'une Attaque de Mêlée avec son dard barbelé, la victime doit effectuer un Test de Ténacité (d'une Difficulté égale au montant de Dommages infligés par l'Attaque de dard) sous peine d'être Empoisonnée (voir p. 24) et de subir en outre 1D10 Points de Dommages sans tenir compte de son IP.

La Reine scorpion possède un IP de 4-6.



Le Passage ne recèle rien d'intéressant. Les cavités d'où proviennent les Scorpions géants sont inaccessibles, car les fissures d'accès sont trop exiguës pour être empruntées par un être humain. Le terrier de la Reine scorpion est tout aussi inaccessible car il est obstrué par du sable et des gravats. Le Passage se termine donc en cul-de-sac.

LE PASSAGE OUEST

La porte de cuivre enchâssée dans le mur ouest n'est pas verrouillée. En revanche, elle est piégée. S'ils examinent la porte en effectuant des Tests avant de l'ouvrir, les PJs pourraient s'épargner une douloureuse surprise.

Test d'Esprit ou de Finesse (Difficulté 5)

Le PJ comprend que les glyphes et les symboles gravés sur la porte constituent un avertissement et remarque que les moellons surplombant la porte se distinguent du reste de la voûte. Il est convaincu que la porte est protégée par un piège bien qu'il ne puisse le désarmer.

Test d'Esprit ou de Finesse (Difficulté 8)

Le PJ repère le piège : un pan de maçonnerie a été agencé pour s'effondrer lors de l'ouverture de la porte. Il remarque également une brique en forme de coin posée à côté de la porte. Elle semble avoir été façonnée pour venir se caler sous le pan instable afin de le bloquer en position, neutralisant ainsi le piège.

Un PJ avisé de la présence du piège, mais ignorant comment le désarmer, peut très bien le déclencher volontairement en évitant ainsi tout Dommage grâce à un Test de Finesse (Difficulté 8). Si la porte est ouverte sans avoir préalablement désarmé ou volontairement déclenché le piège, le PJ ouvrant la porte et tous les Personnages situés à Portée de Contact devront réussir un Test de Finesse (Difficulté 10) sous peine de subir 2D8 Points de Dommages. Les Dommages seront lancés séparément pour chaque Personnage afin de simuler les impacts des briques tombant du plafond.

À lire à voix haute

La porte donne sur une vaste salle qui porte clairement les stigmates d'un soulèvement de terrain.

La majeure partie de la voûte s'est affaissée, si bien que seule une petite section n'est pas envahie de gravats. Les restes brisés d'une estrade en pierre sont ensevelis sous les décombres, l'autre moitié gisant éparpillée dans toute la pièce. Émergeant des gravats, on distingue une cassette en argent de la taille d'une miche de pain.

La cassette n'est ni verrouillée ni piégée. Elle contient une dague finement ouvragée, forgée dans un métal inconnu. Bénéficiant d'une gravure d'une qualité exceptionnelle, sa poignée est rehaussée de jade, d'or et de rubis. Son pommeau en forme de gueule béante garnie de crocs donne l'impression qu'une créature est en train de dévorer la dague par le manche. Sa garde et sa poignée ont été façonnées afin de donner l'illusion d'un poignard enfoncé dans la gueule de la créature, de sorte que l'arme semble s'attaquer elle-même.

Pour la gouverne du MJ, cette arme est le fruit d'une sombre sorcellerie antique et agit comme une arme Fléau contre Thuul l'Informe, le Démon sommeillant sous le sceau. Quiconque frappe Thuul avec cette dague lui infligera 1D12+3 Points de Dommages (+ Force, selon les règles habituelles). Si l'on excepte sa valeur, la dague se comporte comme un couteau ordinaire. Une fois en sa présence, les PJs pourront faire le rapprochement entre Thuul l'Informe et la créature sculptée sur le pommeau (voir p. 39).

Par ailleurs, les PJs pourront récolter des babioles en or et en argent ainsi que quelques coupes emplies d'antiques pièces de monnaie. Globalement, la valeur de ces trouvailles leur paiera quelques nuits de ripaille dans une auberge. Le Passage ouest ne contient rien de plus intéressant et ils n'auront d'autre choix que de rebrousser chemin pour retourner dans la Chambre rituelle.

SOUS LA STÈLE / LE BASSIN DES SONGES

Le seul moyen de quitter la Chambre rituelle semble être de descendre plus bas. Une fois que les chaînes rouillées auront été brisées, il sera facile de soulever la dalle grâce à une série de loquets (aucun Test n'est requis). Une volée de marches mène vers une chambre

contenant le Bassin des songes. Lisez ou paraphrasez le texte suivant pour poser l'ambiance.

À lire à voix haute

L'air piégé sous la stèle est aussi mordant que le souffle de l'hiver. Pareil répit par rapport à la fournaise du désert serait accueilli comme une bénédiction s'il n'était pas aussi inexplicable. Seul le doux bruissement du sable dispersé par le courant d'air glacial vient rompre le silence. C'est à peine si vos torches parviennent à percer le linceul d'obscurité pour révéler l'entrée d'un couloir convoquant des visions d'un abîme de ténèbres insondables. Le seul chemin qui s'offre à vous mène vers la source de ce froid surnaturel.

Empruntant le couloir, les PJs s'engagent dans un réseau de tunnels naturels. Les parois ont été lissées au point d'évoquer la surface des galets polis par le ressac, suggérant que ces tunnels aient pu être jadis creusés par quelque torrent souterrain. La température ne cesse de diminuer à mesure qu'ils s'enfoncent dans les profondeurs. Les PJs finissent par déboucher dans une petite grotte contenant un bassin d'eau cristalline dont rien ne vient troubler la surface lisse comme un miroir. L'eau est fraîche au toucher, sans être glaciale pour autant. Quiconque plonge son regard dans l'onde observera les visions suivantes.

À lire à voix haute

Une procession de femmes se tient devant un puits fumant. Elles s'avancent les unes après les autres vers l'orifice béant au bord duquel les attend un prêtre revêtu de parures hideuses et bestiales. Ayant reçu sa bénédiction, ou quelque simulacre de rituel, elles sautent dans les volutes de fumée bilieuse.

Une des femmes s'immobilise et ses yeux vitreux s'écrouillent. Dans un éclair de lucidité, elle laisse échapper un hurlement d'horreur. Comme en réponse, une voix coassante monte alors des profondeurs du puits. L'empoignant à deux mains, le prêtre tente de la pousser mais elle parvient à lui agripper le poignet et ils basculent tous deux dans l'abîme.

Leurs cris cèdent la place au silence...

Le puits vomit alors une pluie de roches ardentes suivie de myriades de tentacules avides s'amarrant aux parois et au sol agité de convulsions. Une ombre massive commence à prendre forme...

Devant vous s'étale une cité, telle une oasis étincelante défiant les étendues arides du désert. Des bassins bordés d'arbres et de jardins luxuriants scintillent au soleil. Des tours montent à l'assaut des cieux, surmontées de minarets pourpres semblant caresser les nuages. Mais voici qu'une ombre s'étend sur les palais comme sur les taudis, sur les avenues et les ruelles, puis tout sombre et se fond dans l'obscurité. Un coassement résonne alors dans l'air et des ténèbres émergent des vrilles condamnant ce qu'elles effleurent à retourner au néant.

Un désastre aux proportions cataclysmiques a abattu la ville. Juché au sommet d'un monticule de terre fraîchement retournée, un homme sec comme une lame drapé de robes rituelles contemple le champ de ruines. Le sable et la roche sont avalés par de gigantesques crevasses béantes. Tout ce qui fut érigé par la main de l'homme s'effondre, à l'exception d'un seul édifice. Émergeant des décombres, un dôme se dresse intact, apparemment préservé de la sorcellerie qui a dévasté la ville. Des esclaves misérables apportent les dernières touches à l'édifice, enduisant les murs sous la morsure des coups de fouet leur lacérant l'échine. Le sorcier entonne alors une mélodie incompréhensible avant de s'avancer dans l'air, comme s'il foulait quelque pont invisible pour rejoindre le sommet du dôme. Là, il entreprend de l'orner d'inscriptions et de gravures ésotériques, tel un grimoire de pierre. Fronçant les sourcils d'un air concentré, il fixe longuement son œuvre tout en traçant des motifs dans l'air. Satisfait, il délaisse le dôme pour tourner son regard vers l'ouest afin de contempler le soleil disparaissant derrière l'horizon. Enfin, il claque des mains. Le monticule sur lequel il se tenait précédemment s'ouvre en deux pour se muer en bourbier avant d'ensevelir le dôme et les gens alentour, y compris le sorcier lui-même.

Après cela, les PJs vont être confrontés à Thuul l'Informe, une abomination inspirée de Thog et de Thaug,

deux créations de Robert E. Howard figurant respectivement dans les nouvelles « Xuthal la Crépusculaire » et « Une sorcière viendra au monde ». Il s'agit d'une énorme masse d'ombre grouillant de tentacules. Le MJ doit s'attacher à décrire le Démon d'une manière volontairement vague, car sa forme indéfinissable contribue à la fascination horrifique qu'il exerce. Cela étant, s'ils ont vu ce que vu ou mis la main sur la dague du Passage ouest, les PJs ne pourront manquer de remarquer une certaine ressemblance entre la créature gravée dans le pommeau et l'abomination qui se dresse devant eux. Quiconque contemple Thuul en ayant posé les yeux sur la dague peut effectuer un Test d'Esprit (Difficulté 9). En cas de succès, le Personnage comprend que la dague a été forgée dans le but précis de blesser Thuul.

La grotte où se déroulera le combat opposant Thuul aux PJs est un lieu exigü et oppressant. La Portée maximale étant Moyenne, les archers auront du mal à rester à distance de la créature.

Le MJ devrait néanmoins ménager une voie de sortie pour les PJs, car face à une telle créature, un combat à mort serait plus que déraisonnable, surtout s'ils ne sont pas en possession de la dague ou n'ont pas saisi son utilité. S'ils optent pour la fuite, acculez-les dans ce qui semblera de prime abord une impasse. Toutefois, ils finiront par remarquer un filet de lumière filtrant à travers une fissure dans la maçonnerie. Un PJ pourra défoncer le mur friable en réussissant un Test de Force (Difficulté 7). Le cas échéant, ils pourront se faufiler par l'ouverture pour émerger à l'air libre en plein milieu du désert, hors d'atteinte des tâtonnants tentacules de Thuul.



S'ils choisissent le combat et parviennent à terrasser Thuul, cette ouverture constituera au final leur seule issue.

THUUL L'INFORME

Abomination – Antagoniste

FORCE	FINESSE	TÉNACITÉ	ESPRIT
8 D10	2 D6	8 D8	5 D8
DÉFENSE PHYSIQUE	6-8	DÉFENSE MAGIQUE	9-11
POINTS DE VIE		100	
DOMMAGES DE MÊLÉE		Coup terrible (Portée: Courte) 1D12+8	

Thuul peut effectuer **4 Actions** par Tour, dont 2 peuvent être des Attaques.

Présence terrifiante: au début du combat avec Thuul et avant le calcul de l'Initiative, Thuul cible tous les Personnages joueurs avec l'Attaque Magique suivante: Portée: Extrême, tout Personnage affecté par l'Attaque Magique subit un Modificateur de -1 à tout Test ou Attaque effectué durant le combat en cours.

Thuul possède un IP de 3-5.

LA FÉLONIE DE RADAN

Le MJ choisira le moment idéal pour montrer Radan sous son vrai jour, à savoir celui d'un misérable chacal dénué de la moindre loyauté. Ce revirement pourrait survenir une fois que les PJs seront descendus à l'intérieur du dôme. Il pourrait également intervenir une fois qu'ils auront échappé à Thuul ou l'auront occis avant de se faufiler par l'ouverture pour retrouver le traître qui attend patiemment leur mort, confortablement installé au campement. Quoi qu'il en soit, la confrontation avec Radan ne devrait guère poser de problème aux PJs, comparé à Thuul, véritable ennemi de ce Récit. Radan sera épaulé par une poignée de mercenaires. Au MJ d'évaluer leur nombre et leur niveau précis en fonction du nombre de PJs.

Ce conflit opposera les PJs à Radan et un Brigand aguerri par PJ. Libre au MJ d'augmenter l'effectif des Brigands aguerries s'il souhaite un combat plus éprouvant.

RADAN LE FÉLON

Humain – Antagoniste

FORCE	FINESSE	TÉNACITÉ	ESPRIT
4 D8	6 D10	4 D6	5 D8
DÉFENSE PHYSIQUE	8-10	DÉFENSE MAGIQUE	8-10
POINTS DE VIE		40	
DOMMAGES DE MÊLÉE		Cimeterre (Portée: Contact) 1D8+4	
DOMMAGES À DISTANCE		Arc long (Portée: Extrême) 1D8+1	

Radan dispose de **3 Actions** par Tour.

Chef redouté: une fois par Tour, Radan peut utiliser une de ses Actions afin d'octroyer à ses alliés un Modificateur de +1 à l'Attaque jusqu'à la fin du Round.

Radan possède un IP de 3-5.

BRIGAND AGUERRI

Humain – Sbire

FORCE	FINESSE	TÉNACITÉ	ESPRIT
3 D8	3 D8	2 D6	2 D6
DÉFENSE PHYSIQUE	6-8	DÉFENSE MAGIQUE	5-7
SEUIL DE RÉSISTANCE		8	
DOMMAGES DE MÊLÉE		Hachette (Portée: Contact) 1D6+3	
DOMMAGES À DISTANCE		Couteau de lancer (Portée: Moyenne) 1D4+3	

Un Brigand aguerri dispose de **2 Actions** par Tour, dont une seule peut être une Attaque.

Maraudeur: un Brigand aguerri applique un Modificateur de +1 aux Tests de Finesse visant à se cacher ou à se déplacer silencieusement.

Le sort de Radan est entre les mains des PJs. Ils peuvent décider de regagner le campement des mercenaires afin d'attendre son retour ou bien préférer suivre discrètement le traître et sa bande. Une autre approche consiste à éliminer sa garde rapprochée pour ensuite torturer ce chien méprisable en gage de sa fourberie. Ils pourraient également soudoyer les mercenaires de Radan afin de les retourner contre lui. Le MJ devra se montrer réactif afin de saisir au bond les idées astucieuses que les joueurs ne manqueront pas de proposer.

ÉPILOGUE ET RÉCOMPENSES

Les PJs peuvent profiter du campement et des provisions de Radan pour se reposer et panser leurs blessures. Ils n'y trouveront rien de bien intéressant si ce n'est un peu de nourriture et d'espèces sonnantes et trébuchantes, pour peu qu'ils se donnent la peine de fouiller. Tuer Radan pour l'exemple pourrait contribuer à faire croître la réputation des PJs, en bien ou en mal, et à faire connaître leurs noms dans toute la région. S'ils choisissent en revanche de l'épargner, Radan pourrait fort bien ressurgir ultérieurement pour se venger des PJs.

Vers quels horizons les pérégrinations des PJs les mèneront-elles par la suite ?



HISTORIQUE

Pour un homme passant le plus clair de son temps dans l'ombre, Hanzi manque rarement sa cible. Ses plus anciens souvenirs remontent aux jours de disette passés à harceler des marchands adipeux en les bombardant d'objets pointus dans l'espoir de chaparder de quoi se nourrir. Si tant est qu'il en ait eu à l'époque, ses amis auraient pu le surnommer « Hanzi dans le Mille », tout comme ses ennemis pour peu qu'ils aient eu le temps de prononcer son nom avant de trépasser.

Dans les rues de Shadizar, il s'initia à l'art de la violence et de la rapine. À l'image des pièces et bijoux qu'il subtilise sans peine de ses doigts agiles, il n'éprouve guère de scrupules à prendre des vies. Il se sent comme chez lui dans les venelles et sur les toits, voire même dans les égouts lorsque par malheur, Bel, le dieu des voleurs lui tourne le dos. Passant ses journées tel un rat à ramper, grimper et se faufiler dans des espaces exigus, il évite l'arc et l'épée. Trop encombrants, ces derniers ne sauraient rivaliser avec un bon assortiment de couteaux.

Suite à son départ de Shadizar, Hanzi a fini par se lasser de la vie citadine qui semble n'offrir qu'une succession de bains de sang et de cambriolages. La monotonie n'est cependant pas le seul écueil de la rue. Plus il hante les rues, moins il se fond dans les ombres. Même un homme aussi talentueux que lui ne saurait tuer tous ses ennemis. C'est ainsi qu'il en est venu à s'interroger sur le bien-fondé des récits de pilliers de tombes. Après tout, comme elles, les morts sont justement muets et n'ont que faire de leurs richesses. Et qui sait ? C'est peut-être dans la poussière des cryptes oubliées qu'Hanzi trouvera la fortune.



CONAN

L'ÂGE HYBORIEN
FICHE DE PERSONNAGE

XP

NOM

Aengus

ORIGINE

Peuple des collines

DÉ DE
PROUESSE

D10

POINTS
D'HÉ-
ROÏSME

5

FORCE

Attribut

5

Dé

D6

FINESSE

Attribut

4

Dé

D6

TÉNACITÉ

Attribut

5

Dé

D6

ESPRIT

Attribut

2

Dé

D6

DÉFENSE

Physique

6

Magique

4

POINTS DE VIE

Actuels

Max.

40

ARMES

ARME	TYPE
Épée à deux mains	Arme de Mêlée
PORTÉE	DOMMAGES
Contact	1D12
RÈGLES:	

ARME	TYPE
Couteau	Arme de Mêlée
PORTÉE	DOMMAGES
Contact	1D4
RÈGLES:	

ARME	TYPE
PORTÉE	DOMMAGES
RÈGLES:	

ARMURES

TYPE	IP
RESTRICTIONS:	

TYPE	IP
RESTRICTIONS:	

ÉQUIPEMENT

Épée à deux mains, couteau, une journée de rations séchées.

COMPÉTENCES

COMPÉTENCE	EFFET
Charge	Dépenser 1 Point d'héroïsme : effectuer une Action de Déplacement suivie d'une Attaque. Cet enchaînement compte comme une seule Action.
Bagarreur	Augmenter de 1 Point les Dommages infligés en Mêlée.

BONUS D'ORIGINE

Au début de chaque Récit, choisir entre Force, Finesse ou Ténacité. Jusqu'à la fin du Récit, appliquer un Modificateur de +1 aux Tests et Attaques dépendant de l'Attribut choisi.



HISTORIQUE

Aengus est dur, comme tout homme ayant grandi dans les collines. C'est à l'orée du domaine des dieux, dans cette contrée battue par les vents, noyée sous les nuées, qu'il a dompté la force de la tempête. Même celui dont chaque muscle et tendon sont tendus dans l'unique but d'infliger la mort ne saurait endurer indéfiniment la mélancolie qui suinte de la brume et de la roche.

Lassé des traditions et de leur lot de corvées, il a fini par céder à l'appel des contrées du sud et aux récits de leurs cités riches en mets et femmes aux charmes exotiques. Il est résolu à voir des visages autres que ceux croisés un millier de fois, à caresser des peaux satinées, à se remplir les mains d'or et à goûter des vins dignes d'un roi. Fini la traite des chèvres ou les querelles avec de vieux barbons pour quelque sentier ou territoire de chasse dérisoire. Il entend désormais répondre à l'appel des grands espaces pour quitter son perchoir et s'emparer à sa guise des richesses des chétifs hommes du Sud.

CONAN

L'ÂGE HYBORIEN
FICHE DE PERSONNAGE

XP

NOM

Mhambi

ORIGINE

Native des contrées sauvages

DÉ DE
PROUESSE

D10

POINTS
D'HÉ-
ROÏSME

4

FORCE

Attribut

4

Dé

D6

FINESSE

Attribut

4

Dé

D6

TÉNACITÉ

Attribut

4

Dé

D6

ESPRIT

Attribut

4

Dé

D6

DÉFENSE

Physique

6

Magique

6

POINTS DE VIE

Actuels

Max.

38

ARMES

ARME	TYPE
Épieu de chasse	Arme de Mêlée
PORTÉE	DOMMAGES
Contact	1D8
RÈGLES:	

ARME	TYPE
Épieu de chasse	Arme de Jet
PORTÉE	DOMMAGES
Moyenne	1D6
RÈGLES:	

ARME	TYPE
Arc court	Arme de Trait
PORTÉE	DOMMAGES
Longue	1D6+1
RÈGLES:	

ARMURES

TYPE	IP
RESTRICTIONS:	

TYPE	IP
RESTRICTIONS:	

ÉQUIPEMENT

Épieu de chasse, arc court, une journée
de rations séchées, divers colifichets
et outils de trappeur.

COMPÉTENCES

COMPÉTENCE	EFFET
Grâce féline	Dépenser 1 Point d'héroïsme : suite à un échec, relancer un Test ou une Attaque.
Tapi dans l'ombre	+1 aux Tests de Finesse visant à rester discret (se cacher, se déplacer silencieusement, passer inaperçu) ou à repérer autrui.

BONUS D'ORIGINE

+1 aux Tests de Ténacité.

Dépenser 1 Point d'héroïsme : regagner 2 Points de vie.

HISTORIQUE

Mhambi ne vit que pour l'errance. Sa quête se résume à atteindre le prochain fleuve, la prochaine forêt et découvrir de nouveaux horizons, et surtout ne jamais croupir derrière les remparts d'une cité. Elle se défie des villes clinquantes, car elle a vu les fers et les bancs de nage sur lesquels s'échinent de misérables épaves et compte bien s'en tenir à l'écart désormais.

Cela fait bien une dizaine d'années qu'elle a quitté sa tribu pour prendre la route sans fin. Les animaux sont désormais sa famille, qu'ils chassent à ses côtés ou constituent son gibier avec la bénédiction de la nature nourricière. Mais les dons de la nature exigent le tribut du sang, comme en attestent les multiples cicatrices de Mhambi, ainsi que les os et fourrures dont elle pare sa puissante silhouette, comme autant de trophées relatant des récits emplis de violence et de victoire, de prouesses et de fierté.

Mhambi ignore où sa route s'achèvera, mais une chose est sûre : jamais elle ne reviendra sur ses pas...



CONAN

L'ÂGE HYBORIEN
FICHE DE PERSONNAGE

XP

NOM **Davor**

ORIGINE **Lignée de Jhebbal Sag**

DÉ DE
PROUESSE

D10

POINTS
D'HÉ-
ROÏSME

4

FORCE

Attribut	Dé
2	D6

FINESSE

Attribut	Dé
3	D6

TÉNACITÉ

Attribut	Dé
5	D6

ESPRIT

Attribut	Dé
6	D6

DÉFENSE

Physique	Magique
4	8

POINTS DE VIE

Actuels	Max.
	38

ARMES

ARME	TYPE
Bâton	Arme de Mêlée
PORTÉE	DOMMAGES
Contact	1D4
RÈGLES:	

ARME	TYPE
Arc primitif	Arme de Trait
PORTÉE	DOMMAGES
Longue	1D4+1
RÈGLES:	

ARME	TYPE
PORTÉE	DOMMAGES
RÈGLES:	

ARMURES

TYPE	VA
RESTRICTIONS:	

TYPE	VA
RESTRICTIONS:	

ÉQUIPEMENT

Bâton, arc primitif, diverses herbes et onguents.

COMPÉTENCES MAGIQUES

COMPÉTENCE	EFFET
Guérison	Dépenser 1 Point d'héroïsme : utiliser 2 Actions pour soigner. Le sorcier ou une autre cible à Portée de Contact regagne un montant de Points de vie égal au dé d'Esprit du Sorcier. Ce sort requiert que le sorcier soit en contact avec la peau du bénéficiaire.
Appel du Loup	Dépenser 5 Points de vie : utiliser 2 Actions pour invoquer un Loup qui s'approchera jusqu'à Portée Moyenne. Il agira comme un Soutien jusqu'à ce qu'il soit vaincu ou que le combat s'achève, après quoi il détaiera. Le Loup possède la même Initiative que le sorcier. Le Tour du Loup intervient immédiatement après celui au cours duquel le sorcier l'a invoqué.

COMPÉTENCES

COMPÉTENCE	EFFET

BONUS D'ORIGINE

Sitôt que vous récupérez 1 Point de vie, regagnez 2 Points de vie supplémentaires.



HISTORIQUE

Quand Davor a-t-il sombré dans la vieillesse ? Qui est ce vieillard grisonnant qui le dévisage lorsqu'il contemple son reflet dans l'eau ? Certainement pas Davor ! C'est impossible ! Combien d'années se sont-elles écoulées depuis qu'il a croisé son propre visage pour la dernière fois, depuis qu'il s'est exprimé dans sa langue natale au lieu de parler celle des bêtes ?

On prétend que dans les veines de tous les enfants de Jhebbal Sag coule une même énergie. Tout ce qui vit est lié et ce lien est souvent soumis à l'épreuve de la tempête. Pour Davor, le vent et la pluie se déchaînent depuis des lustres. Se pourrait-il que les bêtes qui l'entourent puisent en lui plus que leur part d'énergie ? Se pourrait-il qu'à force de parler la langue des bêtes sauvages, de les soumettre et de les contrôler, un homme doive payer un lourd tribut ? Ce visage buriné n'est-il pas la preuve d'un tel sacrifice ?

Quoi qu'il en soit, en plongeant son regard au cœur des flammes, Davor a reçu de troublantes visions. Une tempête approche, grondant au-dessus des océans et des cimes des montagnes en puisant sa force dans les entrailles de fer de la terre. L'heure est venue pour Davor de quitter la forêt et d'invoquer des bêtes venues d'autres horizons. Peut-être sauront-elles lui révéler la nature de cette tempête imminente afin que Davor puisse s'emparer d'une partie de sa force ?

LOUP

Animal – Sbiire

FORCE		FINESSE		TÉNACITÉ		ESPRIT	
3	D8	4	D8	3	D6	2	D4
DÉFENSE PHYSIQUE		6-8	DÉFENSE MAGIQUE		4-6	SEUIL DE RÉSISTANCE	
DOMMAGES DE MÊLÉE			Morsure (Portée : Contact)				1D6+3

Un Loup peut effectuer **2 Actions** par Tour.

Tactique de meute : si au moins trois Loups sont engagés dans le combat, chaque Loup gagne une Action de Déplacement supplémentaire.

Peur du feu : un Loup applique un Modificateur de -1 aux Attaques effectuées sur des cibles situées à Portée Courte du feu.



HISTORIQUE

Il n'est pas surprenant que sa crinière écarlate et sa ruse aiguisée aient valu à Gudrun le surnom de « Renarde ». Cependant, tout comme ses ennemis l'ont appris à leur corps défendant, elle sait qu'elle tient davantage du féroce glouton. Si elle n'empoigne pas fermement ses haches ruisselantes de sang, c'est que ces dernières sont encore fichées dans le ventre de l'ennemi ou qu'elles fendent l'air pour aller se planter au beau milieu de son front. Aussi rapide que teigneuse, elle met un point d'honneur à prouver que petite peut rimer avec redoutable.

Comme toute fille d'Ymir qui se respecte, elle est née dans le Nord et la tempête coule dans ses veines. La glace et la neige empêchent les faibles d'avancer, mais forcent les forts à allumer le feu. Comme une braise dans une corne de bélier, la flamme de Gudrun n'est pas si facile à souffler, et malheur à l'homme qui s'y risquerait !



Nous espérons que ce **Livret d'Initiation** aura su aiguïser votre envie d'aventures épiques à l'Âge hyborien. Outre le contenu du présent livret, le **Livre de Base** du jeu de rôle **Conan : l'Âge hyborien** propose également :

- ▲ Des règles de création de Personnage proposant dix Origines différentes.
- ▲ Des règles relatives aux Attaques surprise, aux Montures, à l'Encombrement et au Poison.
- ▲ Des règles intégrant des « Zones » spécifiquement conçues pour être compatibles avec les tuiles du jeu de plateau Conan.
- ▲ Un large choix d'armes et d'armures.
- ▲ Des règles détaillant les différentes Disciplines de Sorcellerie (Magie Noire, Démonologie, Nécromancie, etc.).
- ▲ Un bestiaire exhaustif de PNJs, allant des adversaires humains aux démons, en passant par les morts-vivants et autres créatures monstrueuses.
- ▲ Un chapitre de conseils destinés aux MJs, expliquant comment mener et créer leurs propres aventures, comment gérer la richesse et les possessions matérielles et de quelle manière intégrer les différents langages pratiqués sur le continent thurien.
- ▲ Un système de progression du Personnage.
- ▲ Une chronologie des exploits de Conan et de l'Âge hyborien dans son ensemble.
- ▲ Un exposé approfondi de la géographie du continent thurien et de ses habitants.
- ▲ Une sélection de règles avancées permettant de conférer davantage de profondeur à vos parties et de proposer des défis encore plus relevés.
- ▲ Et bien plus encore !

Pour en savoir plus, rendez-vous sur www.monolithedition.com

Conan : l'Âge hyborien est un jeu de rôle de *sword and sorcery* ayant pour toile de fond la saga de Conan écrite par Robert E. Howard. Alors que le roi Conan siège sur le trône d'Aquilonie, l'heure est venue pour d'intrépides guerriers de reprendre le flambeau de l'aventure et de tailler leur propre légende en affrontant des horreurs inconnues aux confins du monde.

Dans les entrailles des temples et des mausolées, au cœur des déserts et des jungles, des périls cachés sont à l'affût et n'attendent que de vous tuer pour vous dévorer. Votre bras sera-t-il assez ferme et votre esprit assez aiguisé pour survivre en cet âge insoupçonné ? Il est temps d'inscrire votre nom dans la légende.

Ce **Livret d'Initiation** contient tout le nécessaire pour embarquer un Maître de jeu et jusqu'à cinq joueurs dans l'aventure, et leur faire explorer le monde de Conan. Il propose ainsi une immersion « en douceur » dans l'univers du jeu, toutes les règles essentielles, cinq Personnages prêtirés ainsi qu'un Récit clé en main, « Le Sceau d'Achéron ».

- ▲ Une approche conçue pour faciliter le travail de Maître de jeu n'exigeant qu'un minimum de préparation pour chaque aventure.
- ▲ Des règles élégantes et accessibles fondées sur un système de jets de dés intuitifs.
- ▲ Des règles de combat féroces et rapides procurant des sensations intenses au service du rythme.
- ▲ Un cadre sombre et brutal où règne la loi du plus fort.