

## ARCHER

Le personnage s'est peut-être entraîné aux côtés des légendaires archers bossoniens (voir page 250) ou au sein de l'une des armées des grands royaumes du milieu du continent. Il peut même pratiquer l'archerie montée des Hyrkaniens. Quoi qu'il en soit, il est à présent un archer accompli, capable d'envoyer ses traits à pointe d'acier sur de grandes distances avec précision.

**COMPÉTENCE DE CARRIÈRE :** +2 d'Expertise et +2 de Concentration dans la compétence Armes à distance.

**TALENT DE CARRIÈRE :** Précis (voir page 77).

**COMPÉTENCES OBLIGATOIRES :** +1 d'Expertise et +1 de Concentration en Dressage, en Observation, en Furtivité et en Survie.

**COMPÉTENCES AU CHOIX :** +1 d'Expertise et +1 de Concentration dans deux des compétences suivantes : Acrobatie, Athlétisme ou Mêlée.

### ÉQUIPEMENT :

- arc et charges supplémentaires (2) ;
- un des lots d'armure suivants au choix : un gambison et un pantalon matelassés (Armure 1 : Torse/Bras/Jambes), un plastron et un pantalon de brigandine (Armure 2 : Torse/Jambes), ou un plastron de mailles (Armure 3 : Torse, Bruyante).
- un casque (Armure 3 : Tête, Lourd) ;
- une arme de mêlée au choix ;
- un cheval ou un âne de selle.



## BARBARE

Le personnage vient de l'une des terres indomptées aux frontières de la civilisation, que ce soit tout au nord, à l'est, au sud ou dans un autre recoin inexploré. Ses traditions sont étranges pour les personnes civilisées et réciproquement, leurs coutumes sont incompréhensibles pour lui.

**COMPÉTENCE DE CARRIÈRE :** +2 d'Expertise et +2 de Concentration dans la compétence Mêlée.

**TALENT DE CARRIÈRE :** Sans pitié (voir page 73).

**COMPÉTENCES OBLIGATOIRES :** +1 d'Expertise et +1 de Concentration en Acrobatie, en Dressage, en Athlétisme et en Survie.

**COMPÉTENCES AU CHOIX :** +1 d'Expertise et +1 de Concentration dans deux des compétences suivantes : Guérison, Parade ou Furtivité.

### ÉQUIPEMENT :

- un des lots d'armure suivants au choix : un ensemble complet de brigandine (Armure 2 : Torse/Bras/Jambes), un plastron de mailles (Armure 3 : Torse, Bruyant) et un casque (Armure 3 : Tête, Lourd), ou des fourrures abîmées comptant comme des Vêtements épais (Armure 1 : Torse/Bras/Jambes) ;
- deux armes de mêlée au choix.



## MERCENAIRE

Que le personnage ait été conscrit dans une milice dans sa jeunesse ou à l'âge adulte, ou qu'il se soit engagé volontairement dans l'armée, il est devenu une épée à louer, un soldat payé qui n'est loyal qu'envers la main qui le nourrit. Il voyage dans les royaumes hyboriens pour chercher du travail, et peut même parfois affronter ses anciens maîtres.

**COMPÉTENCE DE CARRIÈRE :** +2 d'Expertise et +2 de Concentration dans la compétence Athlétisme.

**TALENT DE CARRIÈRE :** Solide (voir page 60)

**COMPÉTENCES OBLIGATOIRES :** +1 d'Expertise et +1 de Concentration en Acrobatie, en Mêlée, en Parade et en Armes à distance.

**COMPÉTENCES AU CHOIX :** +1 d'Expertise et +1 de Concentration dans deux des compétences suivantes : Dressage, Guérison ou Furtivité.

### ÉQUIPEMENT :

- un des lots d'armure suivants au choix : un ensemble d'armure de mailles (Armure 3 : toutes les localisations, Bruyante) ou un manteau long de brigandine (Armure 2 : Torse/Bras/Jambes) avec un casque (Armure 3 : Tête, Lourd) ;
- une lance ou une autre arme d'hast ;
- une arme de mêlée au choix ;
- une fronde avec une charge de pierres (1) ;
- une mule de bât et un cheval de selle bon marché.



## GUERRIER NOBLE

Le personnage est peut-être un noble chevalier de l'un des royaumes hyboriens civilisés tels que l'Aquilonie, la Némédie, Zingara, la Brythunie ou ailleurs. Qu'il respecte un code de chevalerie ou qu'il soit seulement un guerrier bien entraîné et bien équipé, il se bat surtout pour lui-même et pour des causes qu'il choisit.

**COMPÉTENCE DE CARRIÈRE :** +2 d'Expertise et +2 de Concentration dans la compétence Société.

**TALENT DE CARRIÈRE :** un minimum d'aisance (voir page 82).


**COMPÉTENCES OBLIGATOIRES :** +1 d'Expertise et +1 de Concentration en Acrobatie, en Dressage, en Parade et en Résistance.

**COMPÉTENCES AU CHOIX :** +1 d'Expertise et +1 de Concentration dans deux des compétences suivantes : Mêlée, Persuasion ou Armes à distance.

### ÉQUIPEMENT :

- un ensemble d'armure lourde (de n'importe quel type, pour toutes les localisations) et un bouclier au choix ;
  - deux armes au choix ;
  - un ensemble de vêtements raffinés et un ensemble de vêtements de voyage ;
  - un cheval de bataille avec une barde légère (Armure 2).
- TITRES HONORIFIQUES ET DEVOIRS :**
- peut exiger d'être appelé « Sire » (ou un titre culturel équivalent) ;
  - peut être conscrit dans l'armée de son roi à n'importe quel moment sans être payé.





*« Si tu peux me montrer cela, ces bribes de vision dénuées de sens et décousues, pourquoi ne peux-tu pas me montrer tout ce qui va se passer ? »*

*Zelata attisa le feu sans répondre.*

*« Ces choses sont gouvernées par des lois immuables », dit-elle finalement. « Je ne peux pas te les faire comprendre, pas plus que je ne les comprends parfaitement moi-même, alors que j'ai cherché la sagesse dans les silences des hauts plateaux depuis plus d'années que je ne peux m'en souvenir. »*

*— Conan et Zelata, « L'heure du dragon »*



Les personnes qui participent à une partie de **Conan** adoptent certains rôles. La majorité sont des **joueurs**, les véritables personnes assises autour de la table, dans un salon ou même sur Internet ensemble. Chaque joueur contrôle un seul personnage, généralement appelé un personnage joueur (pour distinguer ces personnages des nombreux personnages non joueurs peuplant le monde du jeu). Les joueurs prennent les décisions qui influencent et dirigent leur personnage : ce que fait un personnage dans une situation donnée, comment il réagit à une menace, etc.

Le maître de jeu est responsable de tout le reste. Il contrôle les personnages non joueurs, prend les décisions pour eux et détermine leurs actions et leurs réactions. Il doit aussi mettre en place des scènes, établir des environnements et déterminer les événements qui se déroulent. Le maître de jeu doit interpréter la manière dont les règles s'appliquent dans une situation donnée. Il doit notamment décider de la Difficulté des tâches ainsi que ce qui se passe quand des situations inhabituelles ou des désaccords se présentent.

**Le maître de jeu n'est pas l'adversaire des joueurs.** Jouer à ce jeu est une bien meilleure expérience pour tout le monde si le maître de jeu soutient avec enthousiasme les personnages joueurs et leurs exploits, et cherche à rendre les vies de ces personnages aussi dramatiques, excitantes et stimulantes que possible.

## DÉS

Deux types de dés sont utilisés pour résoudre les actions que tout personnage (joueur ou non joueur) peut tenter ainsi que les situations auquel il peut faire face.

### DÉ À VINGT FACES (D20)



Le premier type de dé, et le plus utilisé, est un dé à vingt faces, appelé un d20 tout au long de cet ouvrage. Ces d20 sont utilisés pour résoudre les tests de compétence et pour faire des jets sur certains grands tableaux. Le plus souvent, vous aurez besoin de plusieurs d20, notés dans le texte comme Xd20, X étant le nombre de dés à lancer. Le jet le






plus courant est **2d20**. Les dés fabriqués spécialement pour **Conan** arborent fièrement l'icône du Phénix à la place du 1, indiquant un résultat béni par Mitra, le dieu tutélaire de beaucoup de royaumes de l'Âge hyborien.


Un autre type de d20 est utilisé dans **Conan** : le dé facultatif de Localisation des dégâts. Ce dé peut être un d20 ordinaire que vous lancez et dont vous interprétez le résultat selon un tableau, ou un d20 spécialement marqué où les localisations remplacent les nombres.

### DÉS DE COMBAT

Le Dé de combat, ou , est un dé à six faces (d6) lancé pour déterminer les dégâts et d'autres effets spéciaux. Quand vous lancez un , ignorez tout résultat de 3 ou 4. Les résultats de 1 et 2 ont leur valeur normale. Les résultats de 5 et 6 sont appelés des Effets. Sur les Dés de combat spécialement fabriqués pour **Conan**, les faces 1 et 2 sont remplacées par des icônes de réussite et les faces 5 et 6 sont remplacées par l'icône du Phénix. Les faces 3 et 4 sont blanches. Un Effet ajoute 1 au total et déclenche également certaines capacités, par exemple les Qualités des armes et d'autres conditions spéciales.

DÉS DE COMBAT	
Résultat	Valeur
1	1
2	2
3,4	0
5,6	1, + un effet

La plupart du temps, vous lancez plusieurs  en même temps et vous additionnez leur résultat. Plusieurs Dés de combat sont notés dans le texte comme X , X étant le nombre de Dés de combat lancés. Par exemple, 4  indique que quatre Dés de combat doivent être lancés.

*Demetrius d'Ophir réussit à frapper un bandit zamorien avec son épée longue. L'arme a une valeur de dégâts de 5 . Le joueur de Demetrius lance cinq d6 et obtient comme résultats 1, 2, 4, 6 et 3. Le 1 et le 2 s'additionnent pour un total de 3 points de dégâts. Le 4 et le 3 sont ignorés. Le 6 ajoute 1 point de dégâts au total et indique un Effet.*

*En additionnant le tout, l'attaque de Demetrius inflige 4 points de dégâts et crée un Effet*



## CERCLE DE POUVOIR

Le monde est rempli de lieux occultes et secrets où le flux d'énergie magique est particulièrement fort ou bien où les conditions sont favorables à l'utilisation de pouvoir occulte. S'ils sont alignés en accomplissant les bons rites et en plaçant correctement les bons matériaux, ces lieux peuvent être propitiés aux sombres œuvres de la sorcellerie. Parfois, ces endroits sont loin au-dessus du sol et il faut construire une tour pour les atteindre, tandis que d'autres fois, ils sont tout au fond de vieux puits, cachés sous la surface du monde.

## ARMES

Les armes sont définies par un certain nombre d'aspects différents qui déterminent l'efficacité de l'arme en combat, ses éventuelles capacités spéciales et d'autres informations pertinentes. Les armes sont divisées en deux grandes catégories : armes à distance et armes de mêlée. Les armes de mêlée ne sont efficaces que contre des cibles à Courte portée, tandis que les armes à distance sont efficaces sur une plus grande zone, mais qui varie selon l'arme. Une arme de mêlée possède les aspects suivants : **Courte portée**, **Dégâts**, **Taille** et **Qualités**. Les armes à distance ont les mêmes aspects plus la **Longue portée**.

### Dégâts

Comme expliqué dans la partie sur les attaques, cet aspect détermine les dégâts de base de l'arme avant l'application de tout autre facteur, par exemple les bonus de dégâts d'un personnage. Ces dégâts de base sont exprimés sous la forme d'un nombre de  à lancer si l'attaque réussit, par exemple 3 .

### Taille

Cet aspect détermine la taille de l'arme et à quel point elle est facile ou difficile à manier. Il existe six catégories de taille d'arme :

- **À une main (1M)** : l'arme peut être utilisée sans pénalité à une ou deux mains.
- **À deux mains (2M)** : l'arme peut être utilisée sans pénalité à deux mains seulement. Si elle est utilisée à une main, la Difficulté augmente de deux paliers.

## LES ARMES À DISTANCE DU MAÎTRE DE JEU

Les personnages non joueurs ne comptent ni leurs tirs, ni leurs charges. Au lieu de cela, le maître de jeu dépense de la Fatalité pour produire des tirs ou des charges supplémentaires que les personnages non joueurs peuvent utiliser si nécessaire.

- **Mal équilibrée** : l'arme est lourde et difficile à manier, sauf pour les combattants les plus forts. Si le personnage qui l'utilise a une Vigueur de 9 ou plus, l'arme est considérée comme une arme à une main. Mais, s'il a une Vigueur de 8 ou moins, l'arme est considérée comme une arme à deux mains.
- **Encombrante** : l'arme est extrêmement massive, pesante et peu propre au transport. Toute attaque portée avec une arme encombrante voit sa Difficulté augmenter de deux paliers et génère une Complication sur un 19 ou sur un 20 (au lieu de seulement sur un 20). Ces pénalités peuvent être annulées en effectuant l'action Se stabiliser (voir page 115). Les armes encombrantes ne peuvent pas être maniées à une main.
- **Fixe** : l'arme est trop grosse pour qu'un personnage l'utilise. Elle est fixée à un endroit donné, jointe à la carlingue d'un navire ou immobile pour une autre raison.
- **Monstrueuse** : l'arme est énorme et est conçue pour être maniée par des créatures plus grandes qu'un humain ordinaire. Les créatures ayant la Qualité Créature monstrueuse (voir page 310) peuvent manier l'arme à deux mains librement, ou à une main en augmentant la Difficulté des tests de compétence pour l'utiliser de deux paliers. L'arme ne peut pas être maniée par des personnages de la taille d'un humain.

### Qualités

Comme toutes les attaques, les armes peuvent posséder certaines Qualité spéciales donnant des avantages ou des propriétés supplémentaires quand l'arme est maniée. Les armes utilisent les mêmes Qualités que celles de toutes les formes d'attaque, décrites en page 151.

### Longue portée

Toutes les armes à distance ont une catégorie de longue portée effective. Cette portée fonctionne de la manière décrite dans *Formes d'attaque*, en page 123.

### Disponibilité, coût et encombrement

Ces valeurs sont expliquées ailleurs dans cet ouvrage et s'appliquent aux armes et aux armures comme à l'équipement. Le coût d'une arme inclut un fourreau, un carquois et le harnais nécessaire pour la porter, ainsi qu'une charge de munitions normale.

## ARMES DE MÊLÉE

La majorité des combats que livreront les personnages joueurs seront probablement des combats de mêlée au corps à corps. Tandis que les flèches volent et cherchent des cibles sur une grande distance, généralement, les combats les plus cruciaux sont les plus viscéraux : les escarmouches en face à face, acier contre acier. Même si les compétences

ÉPÉES							
Arme	Portée	Dégâts	Taille	Qualités	Disponibilité	Coût	Encombrement
Épée longue	2	5	Mal équilibré	Arme de parade	1	5	1
Coutelas	2	4	Mal équilibré	Cruauté 1	1	5	1
Cimeterre ou Sabre	2	3	1M	Cavalerie 1, Arme de parade	1	5	1
Épée courte	1	4	1M	Arme de parade	1	5	1
Épée	2	4	1H	Arme de parade	1	5	1
Tulwar	2	4	Mal équilibré	Cavalerie 1, Arme de parade	1	5	1
Épée à deux mains	3	5	2M	Cruauté 1	1	8	2




DAGUE ET COUTEAUX							
Arme	Portée	Dégâts	Taille	Qualités	Disponibilité	Coût	Encombrement
Dague, Surin, Poignard ou Stylet	1	3	1M	Discrétion 1, Arme de parade, Arme de jet, Létalité 1	1	5	—
Couteau ghanata	1	3	1M	Discrétion 1, Cruauté 1	2	4	—
Couteau	1	3	1M	Discrétion 1, Arme improvisée, Létalité 1	1	2	—
Couteau yuetshi	1	3	1M	Discrétion 1, Intense	1	5	—
Couteau zhaibar	2	4	1M	Létalité 2	1	5	1
Couteau de lancer	C	3	1M	Discrétion 1, Volée	1	5	—




De gauche à droite :

couteau zhaibar, coutelas, épée longue, tulwar, et couteau yuetshi.

## DÉPENSES D'HÉROÏSME POUR FORME DE BÊTE

Type	Coût en Héroïsme	Effet
Maîtrise du ciel et de la mer	1	Le personnage gagne la capacité de voler comme un oiseau ou de nager comme un poisson.
Vigueur de la nature	1	Le personnage gagne la force de l'animal dont il prend la forme. Il doit perdre 1 point de Résolution pour augmenter un seul attribut physique de 3  .
Sens affûtés	1	Le personnage gagne les sens de l'animal dont il prend la forme. Il doit dépenser 1 point de Résolution pour augmenter sa Perception de 3  .
Résilience animale	1	Le personnage réduit de 1 le nombre de points de Résolution dépensés lorsqu'il lance ce sort.
Fureur de la nature	1	Le personnage lance ce sort sur un autre personnage, lui infligeant 2  de dégâts de Résolution. La Volonté permet de résister à cet effet.
Cuir dur	1	Toute armure portée par le personnage se fond dans la peau de la forme prise. Il garde donc son Encaissement actuel quand il se transforme.
Manteau des bêtes	2	Le personnage prend la forme d'un autre animal.

## EFFETS ALTERNATIFS DE FORME DE BÊTE

Type	Difficulté	Effet
Bestialité intérieure	Ordinaire (D1)	Annule les effets cosmétiques de ce sort. La Difficulté ne change pas, mais le personnage ne ressemble pas à un animal.
En partie bête	Variable (DX)	Le personnage peut tenter d'effrayer les autres en ne transformant qu'une partie de son corps. Cet effet est géré comme une action Menacer Ordinaire (D1), comme si le sort était la compétence Persuasion, et l'Héroïsme ajoute 2  aux dégâts de Résolution infligés (plutôt que le point habituel).
Voir au-delà du voile sauvage	Ordinaire (D1)	Le lanceur peut détecter un sorcier ou une créature qui a déjà pris une autre forme que sa forme originelle ou qui est actuellement sous une autre forme que sa forme originelle.
Restauration et anoblissement	Épique (D5)	Le personnage reprend forme humaine. Cet effet n'est pas de la contremagie et n'empêche pas la contremagie d'être utilisée par ailleurs avec les règles habituelles. Il permet au personnage d'inverser toute transformation ayant eu lieu hors de sa vue.

## EXEMPLES DE TRANSFORMATION


Voici quelques-unes des utilisations les plus traditionnelles de *Forme de bête*. Le personnage qui lance ce sort doit se déshabiller s'il veut que ses vêtements restent intacts. Le sorcier peut volontairement mettre fin à la transformation à tout moment et elle se termine automatiquement si le sorcier tombe inconscient ou meurt.

Sous l'une de ces formes, le sorcier conserve sa conscience et sa sensibilité humaines, mais ne peut plus parler. Les comportements et les inclinations naturelles de la forme prise influent sur la personnalité et sur le comportement du sorcier, mais il garde le contrôle de ses actions.

## Force de l'ours

DIFFICULTÉ : Dramatique (D4).


COÛT DE LANCEMENT : 2 points de Résolution.

Le corps du personnage se gonfle de résilience et de muscles animaux, et sa forme devient celle d'un ours (il choisit le type d'ours). La Vigueur du personnage augmente de 3  et il gagne les attaques de l'ours, mais il conserve les autres attributs et capacités de sa propre forme. Pour plus de détails, reportez-vous à la description des ours en page 323.

## Corps du loup

DIFFICULTÉ : Dramatique (D4).

COÛT DE LANCEMENT : 3 points de Résolution.

Le personnage se transforme en loup. Les appétits et la vitesse de l'animal s'ajoutent aux siens. Son Agilité et sa Perception augmentent toutes les deux de 3  et il gagne les attaques du loup, mais il conserve les autres attributs et capacités de sa propre forme. Pour plus de détails, reportez-vous à la description des loups en page 333.

## Corniaud commun

DIFFICULTÉ : Délicate (D2).

COÛT DE LANCEMENT : 1 point de Résolution.

Le corps du personnage rétrécit et il est empli d'instincts animaux contradictoires. Il se transforme en chien ordinaire et gagne les attaques du chien, mais conserve les autres attributs et capacités de sa propre forme. Pour plus de détails, reportez-vous à la description des chiens en page 326.



Les créatures comme un chien ou un ours sont considérés comme ayant une Difficulté Délicate (D2). Les transformations en une créature plus petite ou plus grande que le sorcier sont de Difficulté Ardue (D3). La métamorphose est généralement cosmétique : la taille change de manière appropriée, mais le personnage ne gagne pas de pouvoirs, sauf s'il dépense de l'Héroïsme. Changer de forme est dangereux : si le personnage subit un ou plusieurs Traumatismes sous sa nouvelle forme, il risque de devenir davantage bestial ou d'oublier totalement son origine humaine.



## FUREUR DES ÉLÉMENTS

**Difficulté** : Ordinaire (D1) ou davantage.


**Durée** : spéciale (à la discrétion du maître de jeu), affecte tout le monde à une portée Extrême.

**Coût d'apprentissage/de lancement** : 1 point de Résolution.

En murmurant des mots empoisonnés dans le sol, le personnage peut faire s'abattre la colère de la terre sur ses ennemis. Cette colère est difficile à contrôler : une fois cette

*“Lorsque l’aube étendit son voile blanc sur le fleuve, les guerriers avaient disparu. Seule une horreur ailée et velue était accroupie au milieu de cinquante grandes hyènes tachetées qui dressèrent leurs museaux frémissants vers le ciel blême et hurlèrent comme des âmes en enfer... Il n’avait aucune idée du genre d’alchimie impie qui avait donné vie à ces êtres, mais il savait qu’il était face à une diablerie plus noire que le Puits de Skelos.”*

— La reine de la Côte noire

magie puissante déclenchée, personne ne peut dire quand la fureur de la terre cessera. Cette capacité peut faire en sorte que le sol s’ouvre en deux et engloutisse un bataillon de chevaliers ennemis ou provoquer un glissement de terrain ciblant un unique rival en l’envoyant à une mort certaine. Au début du sort, le sol émet un terrible grondement. Cela affole les animaux et il faut réussir un test de Dressage Ordinaire (D1) pour les calmer. Les joueurs de tous les personnages autres que le sorcier doivent réussir un test de Volonté Délicat (D2) pour ne pas perdre 1+4  de points de Résolution à cause du séisme.







## DIABLE, FORÊTS (CORIACE, HORREUR)

Ces démons venant d'un âge passé continuent de cavalier, de rôder et de ramper dans les ténèbres presque éternelles sous la canopée des forêts. Certains marchent comme des hommes, mais la ressemblance s'arrête là. Pourvus d'yeux phosphorescents, d'une force incroyable et d'une discrétion surnaturelle, ils viennent des Ténèbres extérieures et entendent encore leurs appels, porté par des vents et des marées imperceptibles pour les sens humains. Les différents noms de ces démons sont aussi nombreux que les feuilles sur le sol d'une forêt en automne. Seuls les Pictes révèrent ces êtres horribles et leurs chamanes concluent des pactes et d'autres alliances innombrables avec eux.

### ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
9	10	10	12
Agilité	Vigueur	Coordination	
10	10	9	



### DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	—	Mouvement	1
Résilience	—	Sens	—
Connaissance	—	Social	—

### ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance** : Robustesse 10, Résolution 12
- **Encaissement** : Armure 1, Courage —

### ATTAQUES

- **Griffes** : Courte portée 2, 4 , Cruauté 1
- **Feux follets (MN)** : Longue portée P, 4  mentaux, Étourdissement

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Vol**
- **Résistant à la peur**
- **Brille dans le noir** : le diable des forêts projette des lueurs dansantes pour attirer ses proies ou effrayer les animaux, ce qui annule toute pénalité qu'il subit en agissant dans le noir.

### DÉPENSES DE FATALITÉ

- **Disparition** : s'il peut brièvement s'entourer d'arbres et de broussailles, le diable peut dépenser 2 points de Fatalité pour disparaître, devenant ainsi impossible à pister.
- **Imitation** : pour 1 point de Fatalité, le diable des forêts peut reproduire à la perfection les sons et les voix qu'il a déjà entendus.

## PERSONNAGES DE RENOM

L'Âge hyborien est une ère de grands héros comme de grands scélérats. Leurs histoires noircissent les pages des Chroniques némédiennes et sont aussi racontées partout sur le continent dans les tavernes, les halls de banquet, les pavillons de chasse et les châteaux seigneuriaux. Les personnalités présentées ci-dessous font partie des héros et des scélérats les plus célèbres. Ce sont des gens dont les exploits sont connus dans tous les pays. Les personnages joueurs croiseront peut-être leur route... ou le fer avec eux !

### CONAN LE BARBARE

Mille et unes histoires sont racontées sur Conan, même si des pans entiers de sa vie sont encore voilés de mystère ou sont dissimulés par un sillage de destruction, et si nombre de ses voyages l'emmenèrent dans des endroits où aucune histoire n'est jamais racontée. Au cours de son existence, il fut un barbare et un mercenaire, un voleur et un pirate, un soudard et un tueur et finalement un roi autoproclamé. Conan voyagea d'un bout à l'autre du continent, du pôle Nord au pôle Sud, écrasant ses adversaires sous sa sandale et recherchant des sensations fortes... que ce soit la gloire, les trésors ou l'exultation brute du combat.

Affirmant être né sur un champ de bataille, Conan est le fils du forgeron d'un petit village cimmérien entouré de brume. À quinze ans, il était déjà un jeune homme remarquable, qui possédait des capacités physiques incroyables dépassant celles de la plupart des hommes adultes. Pour prouver sa force, Conan lutta avec un taureau cimmérien sauvage à mains nues... et il remporta la victoire. Au sac de Venarium, lorsque des tribus cimmériennes en colère prirent d'assaut un fort frontalier aquilonien, Conan rencontra pour la première fois la civilisation, et cela suscita en lui une curiosité brûlante. Il devint célèbre parmi les siens pour ses compétences martiales, combattant aux côtés des Aesirs contre les Vanirs et intensifiant sa haine ancestrale des Pictes par de nombreuses escarmouches contre ce peuple féroce.

Attiré par les contes parlant des trésors du sud, Conan quitta la Cimmérie au sortir de l'adolescence. Il voyagea vers le septentrion, trouva un monde dépassant tout ce à quoi il s'attendait et s'y adapta de manière remarquable. Il fit tout ce qu'il fallait pour survivre, que ce soit mener une existence de voleur à Zamora ou être mercenaire dans les contrées civilisées comme la Corinthe et Ophir. Des péripéties le menèrent à bord d'un bateau quittant Argos, où il rencontra Bêlit, reine de la Côte noire. Il la rejoignit à bord de son navire, la Tigresse. Conan devint son



compagnon et son partenaire, connu sous le nom d'Amra (le lion) et craint tout le long des rivages sanglants de son royaume. Pendant un temps, ils furent heureux, mais à la mort de Bêlit, Conan se remit à errer de nouveau vers l'est. Il accomplit des missions de mercenaire à Khoraja, s'élevant au rang de général avant de l'abandonner et de repartir. La suite de la carrière de Conan se déroula globalement selon le même schéma toujours répété : il se rendait dans un nouveau pays, y trouvait ses marques et s'élevait jusqu'à une position dominante, puis repartait parce qu'il voulait plus ou parfois pour conserver une longueur d'avance sur ses ennemis. Ses pérégrinations au cours des quelques années qui suivirent le ramenèrent à l'état de mercenaire dans une armée rebelle venant de Koth, puis à celui de bandit parmi les Compagnons Libres, menant des raids aux frontières de Koth, de Zamora et même de Turan à l'est. Ensuite, il rejoignit les Kossaks au sud de la mer du Vilayet. Parmi ces nomades des montagnes, il acquit du pouvoir et devint un temps un pirate du Vilayet, s'attaquant aux bateaux de l'ambitieux roi Yezdigerd de Turan. Mais, son retour parmi les Kossaks fut de courte durée car ils furent exterminés, et Conan redevint pirate. Puis, il partit vers l'est et fut capitaine dans l'armée de Khauran avant d'être crucifié pour sa loyauté envers la reine à laquelle il obéissait. Libéré par le chef zuagir Olgerd Vladislav, Conan prit rapidement le commandement de la bande de Vladislav et se vengea, libérant Khauran et redonnant le pouvoir à







## THOTH-AMON, LE SORCIER À L'ANNEAU

*« Il y a un serpent dans ta maison, ô roi ! Une vipère dans ton royaume, venue de Stygie, et son âme obscure est habitée de toute la noire sagesse des Ténèbres. Ainsi qu'un homme endormi rêve du serpent qui rampe vers lui, j'ai senti la présence impie du serviteur de Set. Il est ivre de son terrible pouvoir, et les coups qu'il porte à son ennemi pourraient bien entraîner la chute du royaume. Je t'ai fait venir pour te donner une arme contre lui et sa meute infernale. »*

— Epemitreus le Sage, Le phénix sur l'épée

Thoth-Amon est membre du Cercle Noir, un culte de sorciers, et manie un artefact puissant appelé l'Anneau-Serpent de Set. Cet anneau est le secret de son pouvoir. Sa réputation est aussi vaste que terrifiante, même en Stygie, et son nom est associé à des contes sinistres. Pendant des années, il fut le prince des sorciers, allié aux despotes vénérant Set de Stygie, et l'ennemi implacable de leur plus grand adversaire, Kalanthes d'Hanumar, un prêtre d'Ibis. Thoth-Amon tomba ensuite en disgrâce et fut exclu du Cercle Noir. Son Anneau-Serpent fut dérobé et dissimulé dans un endroit secret. Dépouillé d'une partie de son pouvoir, mais demeurant tout de même puissant, Thoth-Amon fuit en exil vers le nord, passant par Shem et atteignant finalement les royaumes hyboriens, toujours à la recherche de son anneau volé. Pendant cette période, il en apprit bien davantage sur la sorcellerie et étoffa son répertoire de puissance occulte.

Thoth-Amon est un exemple des limites de la sorcellerie : son anneau est essentiel à sa puissance. Certes, il reste une menace même sans l'artefact, mais l'anneau lui permet d'atteindre les Ténèbres extérieures et d'invoquer d'immondes serviteurs pour accomplir ses desseins. S'il récupérerait son anneau, il deviendrait plus puissant que ceux qui ont provoqué sa chute. Contrairement aux fanatiques du culte de Set, Thoth-Amon a pour but de survivre et de gagner du pouvoir. Il est prêt à accomplir des tâches subalternes et à se laisser humilier pour atteindre ces objectifs, même s'il a la mémoire longue et s'il ourdit des vengeances aussi spectaculaires que sadiques. Il se met rarement en danger.

Thoth-Amon est un pion puissant pour Set dans la lutte pour modeler l'Âge hyborien, bien qu'il n'ait peut-être pas conscience du rôle qu'il doit jouer dans les machinations de son dieu maléfique. Ses yeux flamboient comme un brasier infernal lorsqu'il met en branle ses complots. Il porte encore les robes du Cercle Noir, mais il se déguise si nécessaire. Si les PJ le rencontrent alors qu'il n'a pas son anneau, Thoth

### ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
13	13	12	13
Agilité	Vigueur	Coordination	
9	10	10	



### DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	—	Mouvement	2
Résilience	2	Sens	2
Connaissance	4	Social	3

### ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance** : Robustesse 12, Résolution 15.
- **Encaissement** : Armure 4 (Robes traitées), Courage 5.

### ATTAQUES

- **Dague kriss (ML)** : Courte portée 1, 4  1M, Discrétion 1, Arme de parade, Arme de jet, Létalité 1.
- **Menace voilée (MN)** : Longue portée P, 7  mentaux, Étourdissement.

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **L'Anneau-Serpent de Set** : l'Anneau-Serpent de Set est un artefact unique et puissant, qui était déjà vieux quand le monde était jeune. Il joue à la fois le rôle d'Esprit protecteur, de Familier et de Cercle (pour plus d'informations, reportez-vous au chapitre 7 Sorcellerie). Lorsque Thoth-Amon porte l'Anneau, la Difficulté de tous ses tests de Connaissance concernant la sorcellerie est réduite d'un palier, et le maître de jeu peut lancer un d20 supplémentaire sur tous les tests de Connaissance basés sur la sorcellerie de Thoth-Amon. De plus, les murmures damnés de l'Anneau permettent à Thoth-Amon de gagner un d20 supplémentaire chaque fois qu'il utilise une offrande lorsqu'il lance un sort.
- **Dépendant** : sans son Anneau, Thoth-Amon sombre dans l'abattement et la Difficulté de tous ses tests de Connaissance impliquant la sorcellerie augmente de deux paliers. Malgré le fait qu'il reste sans conteste un sorcier talentueux, Thoth-Amon s'est tellement habitué à compter sur l'Anneau qu'il n'essaiera probablement même pas d'utiliser la sorcellerie s'il ne l'a pas sur lui.

### DÉPENSES DE FATALITÉ

- **Maître de la sorcellerie** : Thoth-Amon connaît autant de sorts que le maître de jeu le désire. De plus, Thoth-Amon peut dépenser de la Fatalité, et non de l'Héroïsme, pour alimenter ses sorts, à n'importe quel moment.



# BIENVENUE DANS L'ÂGE HYBORIEN

**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'ÉTAILAIENT À LA SURFACE DU GLOBE TELS DES MANTEAUX BLEUS SOUS LES ÉTOILES...**

*Conan le Cimmérien : Aventures à l'Âge hyborien* vous emmène dans le monde de Conan le Barbare, où des héros lèvent leurs épées tachées de sang contre de sinistres sorciers, où des contrées exotiques attirent à elles les audacieux, où des ruines oubliées cachent des périls comme des trésors et où d'horribles créatures hantent les cavernes sous la terre... et les salles du trône de puissants royaumes !

Partez chercher fortune dans des tombeaux interdits ou sur des champs de bataille sanglants. Lancez de sombres et terribles sorts d'une puissance inimaginable, en y laissant une partie de votre âme. Naviguez sur des mers indomptées vers des terres que personne n'a jamais foulées de mémoire d'homme. Combattez pour le destin de la civilisation, ou de la barbarie, sur une frontière sauvage.

Créez votre propre légende dans ce monde décadent et violent !

- Un système de jeu complet basé sur l'utilisation de deux d20, incluant des règles de combat, des compétences, des talents, de la sorcellerie et l'équipement adapté pour vivre des aventures dans l'âge précédant l'Histoire.
- Un atlas détaillé couvrant la totalité du monde de Conan, de la belle Aquilonie aux lointaines jungles étouffantes de Khitaï en passant par la sinistre Cimmérie et la Stygie hantée par la magie.
- De nombreux conseils pour faire jouer des scénarios et des campagnes à l'Âge hyborien, permettant aux maîtres de jeu de créer des aventures dignes de Robert E. Howard.
- De redoutables ennemis, allant des bandits aux sorciers, en passant par les gorilles, les serpents géants, les Enfants de Set, les géants de gel et les diables des forêts, ainsi que des personnages de renom tels que Conan ou son adversaire le plus puissant, Thoth-Amon.
- Des illustrations réalisées par les meilleurs artistes ayant travaillé sur l'univers de Conan : Brom, Tim Truman, San Julián, Esteban Maroto, Phrolian Gardner, Simon Bisley, Tomás Giorello et bien d'autres encore.
- Développé en collaboration étroite avec des experts reconnus de l'univers de Conan, cet ouvrage est la représentation la plus authentique de Conan et de son monde jamais publiée dans les jeux de rôle.

**MODIPHIOUS™**  
ENTERTAINMENT

**FFA™**

**CABINET†**

[www.modiphius.com](http://www.modiphius.com)

