



le Scriptorium

présente :
une aide pour
Fantasy Craft



CONAN

GUIDE DE CONVERSION

CONAN

GUIDE DE CONVERSION



Image © kjimmy.deviantart.com

UN MONDE DE CAMPAGNE POUR FANTASY CRAFT PAR AEGIS

D'après l'univers de Robert Howard et le jeu d'Alex Flagg, Scott Gearin & Patrick Kapera.

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin de *Fantasy Craft Core Rulebook*.

Introduction

L'objectif de cette aide de jeu est de permettre aux amateurs de *Conan* et de *Fantasy Craft* de jouer dans leur univers favori avec leur système de règles préféré. En plus des personnages et créatures emblématiques de l'œuvre de Howard, vous trouverez également des objets, sorts et autres règles indispensables pour évoluer dans cet univers empli de violence et de corruption.

ORIGINES

Races, Talents et Spécialités

Les héros du Monde Hyborien sont, pour l'immense majorité, humains. Ils choisissent donc un Talent et une Spécialité, mais leur ethnie a tendance à définir fortement leurs origines. Chaque ethnie s'accompagne d'une liste de Talents recommandés et de Spécialités de prédilection.

Tout personnage choisissant un Talent recommandé bénéficie de trois compétences ethniques. Dans ces compétences, il reçoit immédiatement 2 rangs, même si elles ne sont ni de classe ni d'origine pour lui. A l'inverse, tout personnage ne sélectionnant pas une Spécialité de prédilection perd le bénéfice du don supplémentaire que sa Spécialité devrait lui accorder.



Image © claytonbarton.deviantart.com

Lorsqu'une sub-ethnie apparaît, elle est considérée a priori semblable, en termes de règles, à l'ethnie principale, à l'exception de ce qui y est indiqué.

Cimmérien

Voir page 19 de *Conan*.

Talents recommandés : Endurci, Fort, Impitoyable, Imprévisible, Obstiné, Meticuleux, Robuste, Sauvage, Sévère, Vigilant

Spécialités de prédilection : Barbare, Barde, Chaman, Frontalier, Gladiateur, Guerrier, Guerrier tribal, Mystique, Porteur de bouclier, Rôdeur

Compétences ethniques : Athlétisme, Discrétion, Survie

Himélien [tribu]

Voir page 20 de *Conan*.

Talents recommandés : Agile, Astucieux, Dévoué, Habile, Impitoyable, Imprévisible, Robuste, Sagace, Sévère, Vigilant

Spécialités de prédilection : Adeptes, Barbare, Frontalier, Guérisseur, Guerrier tribal, Milicien, Pugiliste, Mystique, Nomade, Rôdeur

Compétences ethniques : Athlétisme, Camouflage, Discrétion

WAZULI

Voir page 20 de *Conan*.

Hyborien

Voir page 21 de *Conan*.

Talents recommandés : Adaptable, Charismatique, Doué, Éduqué, Endurci, Finaud, Futé, Intelligent, Méthodique, Meticuleux

Spécialités de prédilection : Toutes

Compétences ethniques : Trois au choix

ARGOSSÉEN OU BARACHAN

Voir page 23 de *Conan*.

Talents recommandés : Adaptable, Agile, Astucieux, Charismatique, Doué, Éduqué, Finaud, Futé, Habile, Imprévisible

Spécialités de prédilection : Acrobate, Aventurier, Clerc, Corsaire, Criminel, Escrimeur, Escroc, Marchand, Roublard, Seigneur

Compétences ethniques : Acrobaties, Investigation, Marchandage

BOSSONIEN

Voir page 23 de *Conan*.

Talents recommandés : Agile, Astucieux, Doué, Endurci, Habile, Impitoyable, Méthodique, Méticuleux, Robuste, Sévère

Spécialités de prédilection : Archer, Artisan, Clerc, Frontalier, Guerrier, Garde du corps, Milicien, Mineur, Rôdeur, Roublard

Compétences ethniques : Artisanat et deux au choix

GUNDERAN

Voir page 24 de *Conan*.

Talents recommandés : Dévoué, Endurci, Fort, Impitoyable, Obstiné, Méticuleux, Robuste, Sagace, Sévère, Vigilant

Spécialités de prédilection : Barbare, Cavalier, Clerc, Frontalier, Garde du corps, Gladiateur, Guerrier, Milicien, Porteur de bouclier, Rôdeur

Compétences ethniques : Artisanat, deux au choix

HYPERBORÉEN

Voir page 24 de *Conan*.

Talents recommandés : Astucieux, Dévoué, Doué, Endurci, Futé, Fort, Impitoyable, Obstiné, Méticuleux, Robuste



Spécialités de prédilection : Artisan, Aventurier, Barbare, Barde, Cavalier, Clerc, Guerrier, Milicien, Mineur, Porteur de bouclier

Compétences ethniques : Artisanat, Intimidation, une au choix

TAURANIEN

Voir page 25 de *Conan*.

Talents recommandés : Adaptable, Astucieux, Doué, Endurci, Méthodique, Obstiné, Méticuleux, Robuste, Sauvage, Vigilant

Spécialités de prédilection : Archer, Artisan, Aventurier, Chaman, Clerc, Druide, Frontalier, Milicien, Mineur, Rôdeur

Hyrkanien ou Turanien

Voir page 25 de *Conan*.

Talents recommandés : Agile, Dévoué, Éduqué, Finaud, Futé, Habile, Impitoyable, Intelligent, Méthodique, Svelte

Spécialités de prédilection : Acrobate, Adept, Archer, Aristocrate, Cavalier, Guérisseur, Marchand, Mystique, Nomade, Seigneur

Compétences ethniques : Artisanat, Équitation, Survie

Khitan

Voir page 26 de *Conan*.

Talents recommandés : Agile, Astucieux, Dévoué, Éduqué, Habile, Imprévisible, Méthodique, Méticuleux, Sagace, Vigilant

Spécialités de prédilection : Acrobate, Adept, Artisan, Clerc, Garde du corps, Guérisseur, Magicien, Milicien, Pugiliste, Mystique

Compétences ethniques : Détermination, Discrétion, une au choix

Kushite ou tribu des royaumes noirs septentrionaux

Voir page 27 de *Conan*.

Talents recommandés : Agile, Doué, Endurci, Habile, Impitoyable, Obstiné, Méticuleux, Robuste, Sauvage, Vigilant

Spécialités de prédilection : Acrobate, Barbare, Chaman, Gladiateur, Guerrier tribal, Milicien, Mineur, Nomade, Porteur de bouclier, Sorcier

Compétences ethniques : Camouflage, Discrétion, Survie



CHAGA

Voir page 28 de *Conan*.

Talents recommandés : Agile, Doué, Futé, Habile, Impitoyable, Imprévisible, Intelligent, Méthodique, Meticuleux, Vigilant

Spécialités de prédilection : Adeptes, Aristocrate, Artisan, Clerc, Criminel, Guerrier, Garde du corps, Magicien, Seigneur, Sorcier

Compétences ethniques : Artisanat, Intimidation, Psychologie

GHANATA

Voir page 29 de *Conan*.

Compétences ethniques : Détection, Équitation, Survie

Nordheimir

Voir page 29 de *Conan*.

Talents recommandés : Dévoué, Endurci, Fort, Impitoyable, Imprévisible, Obstiné, Meticuleux, Robuste, Sagace, Sauvage

Spécialités de prédilection : Barbare, Barde, Cavalier, Clerc, Druide, Guerrier, Milicien, Porteur de bouclier, Rôdeur, Seigneur

Compétences ethniques : Artisanat, Survie, une au choix

Picte

Voir page 30 de *Conan*.

Talents recommandés : Agile, Astucieux, Doué, Futé, Habile, Impitoyable, Obstiné, Robuste, Sauvage, Vigilant

Spécialités de prédilection : Adeptes, Archer, Barbare, Chaman, Druide, Frontalier, Guerrier tribal, Milicien, Rôdeur, Roublard

Compétences ethniques : Acrobaties, Athlétisme, Camouflage

Shemite

Voir page 31 de *Conan*.

Talents recommandés : Agile, Astucieux, Habile, Imprévisible, Méthodique, Obstiné, Meticuleux, Sauvage, Sévère, Vigilant

Spécialités de prédilection : Archer, Barbare, Cavalier, Criminel, Escroc, Guerrier, Marchand, Milicien, Nomade, Rôdeur

Compétences ethniques : Détection, Équitation, Survie

SHEMITE PASTORAL

Voir page 32 de *Conan*.

Compétences ethniques : Diplomatie, Équitation, Survie

PELISHTIM

Voir page 32 de *Conan*.

Talents recommandés : Agile, Avenant, Doué, Habile, Impitoyable, Imprévisible, Intelligent, Méthodique, Meticuleux, Sévère

Spécialités de prédilection : Adeptes, Archer, Aristocrate, Cavalier, Clerc, Guerrier, Magicien, Marchand, Mystique, Sorcier

Compétences ethniques : Détermination, Survie, une au choix

Stygien

Voir page 33 de *Conan*.

Talents recommandés : Avenant, Charismatique, Dévoué, Éduqué, Fort, Impitoyable, Imprévisible, Intelligent, Meticuleux, Svelte

Spécialités de prédilection : Adeptes, Archer, Aristocrate, Clerc, Garde du corps, Guerrier, Magicien, Mystique, Seigneur, Sorcier

Compétences ethniques : Artisanat, Détermination, Survie



Image © jlflores.deviantart.com

Sud-insulaire ou tribu des royaumes noirs méridionaux

Voir page 34 de *Conan*.

Talents recommandés : Agile, Astucieux, Endurci, Finaud, Fort, Impitoyable, Obstiné, Robuste, Sauvage, Sévère

Spécialités de prédilection : Acrobate, Barbare, Chaman, Corsaire, Criminel, Frontalier, Gladiateur, Guerrier tribal, Mineur, Rôdeur

Compétences ethniques : Acrobaties, Intimidation, Survie

DARFARITE

Voir page 35 de *Conan*.

Spécialités de prédilection : Aventurier, Barbare, Chaman, Criminel, Frontalier, Gladiateur, Guerrier, Guerrier tribal, Mineur, Rôdeur

Vendhyen

Voir page 35 de *Conan*.

Talents recommandés : Avenant, Charismatique, Dévoué, Doué, Éduqué, Finaud, Futé, Intelligent, Sagace, Svelte

Spécialités de prédilection : Adeptes, Aristocrate, Artisan, Barde, Clerc, Garde du corps, Guérisseur, Magicien, Marchand, Pugiliste

Compétences ethniques : Bluff, Diplomatie, Psychologie

Zamorien

Voir page 36 de *Conan*.

Talents recommandés : Adaptable, Agile, Astucieux, Doué, Futé, Habile, Impitoyable, Imprévisible, Méthodique, Svelte

Spécialités de prédilection : Acrobate, Aventurier, Artisan, Barde, Criminel, Escrimeur, Escroc, Marchand, Rôdeur, Roublard

Compétences ethniques : Acrobaties, Camouflage, Prestidigitation

Zingarien

Voir page 37 de *Conan*.

Talents recommandés : Agile, Avenant, Charismatique, Doué, Éduqué, Habile, Impitoyable, Imprévisible, Sévère, Svelte

Spécialités de prédilection : Acrobate, Aristocrate, Barde, Cavalier, Corsaire, Escrimeur, Escroc, Guerrier, Marchand, Roublard

Compétences ethniques : Acrobaties, Psychologie, une au choix

DONS

Dons de combat de base

TUEUR DE DÉMONS

Le personnage a appris à résister à la terreur que suscitent d'ordinaire les créatures d'outremonde.

Condition : Le personnage doit avoir vaincu une Horreur, seul ou en groupe.

Avantage : Le personnage ne subit aucun malus aux jets de Volonté quand il est confronté à une Horreur. De plus, il n'est jamais *terrifié*.

TUEUR DE MONSTRES

« Plus ils sont gros, plus ils tombent de haut ! »

Condition : Le personnage doit avoir vaincu une créature de taille G ou plus, seul ou en groupe.

Avantage : Face à une créature de taille G ou supérieure, la marge de critique du personnage augmente de 2. Il peut alors confirmer ses coups critiques avec un dé d'action de moins (min. 0).



Image © Joejuko.deviantart.com

Dons de combat au corps-à-corps

STYLE DU GUNDERLAND

Le personnage connaît les techniques de combat du Gunderland qui associent bouclier et pique.

Condition : Gunderan

Avantage : Le personnage peut tenir une lance s'utilisant normalement à deux mains d'une seule main. De plus, il obtient une manœuvre.

Briser la charge (Manœuvre d'Attaque à la lance) : La cible doit réussir un jet de Réflexes (DD égal aux dégâts subis) sous peine de finir *renversée*.

Dons de combat à mains nues

ARTS MARTIAUX DÉFENSIFS

« *Essaye de me toucher.* »

Condition : Arts martiaux

Avantage : Le personnage bénéficie d'un bonus supplémentaire de +2 lorsqu'il utilise les actions de Défense totale, de Croc-en-jambe ou de Lutte, ou qu'il tente de résister à l'une d'entre elles.

Image © rathamun.deviantart.com



COUP ÉTOURDISSANT

Le personnage sait comment mettre ses adversaires hors d'état de nuire.

Avantage : Le DD des jets provoqués par les dégâts non-létaux du personnage augmente de 2. De plus, il obtient une manœuvre.

Coup étourdissant (Manœuvre d'Attaque à mains nues) : Si le personnage commun possède une valeur de Sagesse inférieure à celle du personnage, il est *étourdi* pour 1 round.

Dons d'équipement

FORGERON AKBITAN

Le personnage fait partie de ces rares forgerons de génie capables de créer des armes légendaires.

Condition : Le personnage doit être Akbitan.

Avantage : Le personnage peut forger des armes akbitanes à l'aide de la compétence Artisanat. De plus, il obtient toujours 50% d'argent en plus lorsqu'il utilise cette compétence pour gagner sa vie.

Dons de magie

AMÉLIORATION DES CRÉATURES

Les créatures d'outre-monde dont s'entoure le personnage sont plus redoutables que la moyenne.

Avantage : Choisissez un type de sort parmi Animation des morts, Appel d'outre-plan, Convocation d'élémentaire ou Alliés naturels. Lorsque le personnage utilise ce sort, les créatures invoquées sont construites à partir de 10 PX supplémentaires.

SACRIFICE INSTANTANÉ

Le personnage n'a même plus besoin de cérémonies compliquées. La mort seule, suffit à alimenter sa redoutable magie.

Condition : Sacrifice rituel

Avantage : Le personnage n'a plus besoin de recourir à un Coup de grâce pour profiter des avantages du don Sacrifice rituel. Il en bénéficie dès qu'il tue un adversaire, quelle que soit la manière.

SACRIFICE RITUEL

En mettant fin à la vie d'autrui au cours d'un rapide rituel, le personnage absorbe son essence vitale pour alimenter sa sombre magie.

Avantage : Lorsque le personnage tente un Coup de grâce, la victime subit un malus de -2 à son jet de Vigueur. De plus, si le personnage commun succombe, le personnage obtient 1 Point de sort par Niveau de Santé de celui-ci. S'il s'agit d'un personnage spécial, il obtient 4 fois cette valeur. Ces Points de sort perdurent jusqu'à la fin de la scène.

SUPPLICE SACRIFICIEL

Le personnage peut torturer ses victimes pendant des heures pour en tirer plus de puissance.

Condition : Sacrifice rituel

Avantage : Le personnage se lance dans un long rituel qui inflige 1d4 points de dégâts toutes les heures à la cible. Chaque heure entière qu'elle reste en vie, le personnage obtient 1 Point de sort par Niveau de Santé s'il s'agit d'un personnage commun ou 4 fois cette valeur s'il s'agit d'un personnage spécial. Ces Points de sort perdurent jusqu'à la fin de la scène. Si le rituel est interrompu, le personnage doit recommencer.

Dons de style

ECCLÉSIASTIQUE

Le personnage a acquis un certain statut dans l'Église où il a été ordonné.

Condition : Alignement (religion concernée)

Avantage : Le personnage est nommé prêtre de sa religion, ce qui lui confère de nombreux devoirs et obligations décrits dans le Chapitre 12 de Conan. De plus, ses dons de Chance et de Style comptent comme des dons d'Équipement pour ce qui est des aptitudes basées sur leur nombre. Enfin, le personnage peut lancer deux fois les jets de compétence basés sur le Charisme lorsqu'il s'adresse à des individus qui partagent son Alignement et garder le meilleur résultat.

LOUP DE MER

Le personnage possède un lien particulier avec les océans et ses pires occupants.

Avantage : Le personnage peut lancer deux fois les jets de compétence basés sur le Charisme lorsqu'il s'adresse à des pirates et garder le meilleur résultat. De plus, il peut prendre une minute pour faire 20 sur tous ses jets de Savoir pour naviguer en mer.

NOCEUR

Le personnage a l'habitude de faire la fête et de passer la nuit à boire dans des bars mal famés.

Avantage : Le personnage peut lancer deux fois les jets de compétence basés sur le Charisme lorsqu'il s'adresse à des compagnons de beuverie et garder le meilleur résultat. De plus, il est immunisé aux effets de l'alcool et on considère qu'il s'est reposé toute la nuit lorsqu'il l'a passée à écumer les bars.

REGARD D'ACIER

« Grrrrr... »

Condition : Fou dangereux (voir page 107 de *Fantasy Craft*)

Avantage : Le personnage inflige 1d12 points de dégâts de stress lorsqu'il Menace un adversaire. De plus, une fois par round, il peut Menacer un ennemi s'approchant à moins de 3 cases de lui, même en-dehors de son tour, par une action libre.



Image © wildlifehoodoo.deviantart.com



SURPRISE ZINGARIENNE

« *Moi, je suis mahonnête. Et on sait qu'un homme malhonnête le restera quoi qu'il arrive...* »

Condition : Zingarien

Avantage : Le personnage n'est pas pris au dépourvu lorsqu'il rate une Diversion ou une Feinte. De plus, il obtient une manœuvre.

Diversion zingarienne (Manœuvre de Diversion) : Si la Diversion est réussie, le personnage peut également tenter une Feinte par une action libre.

Dons raciaux

REJETON DE LA COLLINE DE DAGOTH

Le personnage n'est qu'à moitié humain. L'autre moitié... est pour le moins démoniaque.

Condition : Niveau 1 uniquement

Avantage : Le personnage obtient la *vision dans le noir I* et est immunisé aux poisons. Sa Dextérité augmente de 2 et sa Constitution diminue d'autant. Il reçoit 4 Points de sort supplémentaires au début de chaque scène, mais son total de dés d'action de départ de chaque session est réduit de 2. Enfin, il obtient un *cuir épais 2* et son NLS augmente de 2 lorsqu'il lance un sort d'Appel d'outreplan ou de Convocation d'élémentaire, le cas échéant. Par contre, il devient *honni* (-10) et Mage devient sa seule et unique Classe de prédilection.

Dons secrets

ARMURE DE VELOURS

Huile, doublures, charbon, tout est bon pour être plus discret même engoncé dans une armure.

Avantage : Lorsque le personnage porte une armure partielle qu'il a personnellement entretenue pendant au moins 10 minutes le jour même, son Malus d'Armure aux Jets ne s'applique pas aux jets de Camouflage.

DISCRÉTION DE L'ASSASSIN

Le personnage méprise totalement les armures et se montre plus efficaces sans elles.

Avantage : Lorsque le personnage ne porte aucune armure, il inflige 1 dé de dégâts d'attaque sournoise supplémentaire, reçoit un bonus d'esquive de +1 à la Défense et un bonus de circonstances de +2 aux jets de Camouflage.

SANS HONNEUR

Le personnage ne jure que par lui-même et se refuse à suivre des règles ou un quelconque dogme.

Avantage : Le personnage perd son Alignement ainsi que toutes les options qui en découlent.

ÉQUIPEMENT

En règle générale, l'âge hyborien n'est pas considéré comme plus évolué que notre Antiquité. C'est donc l'époque par défaut de ce monde de campagne, ce qui restreint sensiblement les options d'équipement disponibles.

À noter que si l'Antiquité est la règle générale, elle ne va pas sans exceptions. Les tribus les plus primitives du monde de Conan ne sont parfois pas plus évoluées que ça. Et l'équipement disponible dans ces régions du globe ne dépassera pas le Primitif.

À l'inverse, certains royaumes hyboriens, comme l'Aquilonie ou la Némédie, ont évolué quasiment au même niveau que nos grandes nations antiques, telles que Rome notamment. Il se peut donc qu'un équipement Féodal soit disponible ponctuellement au sein de ces régions... à un prix approprié !



Image © ricardo franco deviantart.com

Armes

L'art de la forge du monde hyborien est encore très loin de celui de l'âge féodal. La plupart des armes sont de qualité médiocre, fabriquées à l'aide de matériaux plus faciles à travailler que l'acier, mais conséquemment moins résistantes et efficaces.

COUTEAUX

Couteau ghanata : Avec sa lame de 60 centimètres, cette arme est une forme de long couteau.

Couteau yuetshi : Trop court pour être réellement dangereux, cet outil de pêcheurs se rapproche en fait d'un simple rasoir.

Styilet : Dans les royaumes hyboriens, le styilet est une arme ancienne et donc disponible.

ÉPÉES

Couteau zhaibari : Malgré sa dénomination, cette arme est une épée, une forme de machette.

ÉPÉES À DEUX MAINS

Espadon : Dans les royaumes hyboriens, l'espadon est une arme ancienne et donc disponible.

Tulwar : Cette forme particulière de fauchon de guerre est une arme ancienne dans les royaumes hyborien et donc disponible.

ARCS

Arc hyrkanien : Il s'agit d'un arc de corne.

Arc long bossonien : Dans les royaumes hyborien, cette forme unique d'arc long est une arme ancienne et donc disponible.

Arc shemite : Arme préférée des cavaliers shemites, cette variante du daikyu est une arme ancienne dans les royaumes hyborien et donc disponible.

Arc stygien : Fait pour être utilisé à cheval, cet arc court est prisé par les nobles stygiens.

AMÉLIORATIONS D'ARME

Facture akbitane : Seule et unique facture spécifique digne de ce nom, Akbitan fournit aux royaumes hyboriens ses armes les plus belles, les plus avancées et les plus redoutables. Les forgerons de cette ville ont développé des techniques permettant de rendre l'acier aussi dur que du diamant, tout en restant extrêmement résilient. Et pour ne rien gâcher, leur art de la forge absolument inimitable leur permet de créer de véritables œuvres d'art qui

feront l'admiration de tous. Évidemment, il va de soi qu'une arme akbitane est un trésor hors de prix qui attire de nombreuses convoitises.

Effet : confère un bonus d'équipement de +1 à l'attaque, une PA2, la propriété *acérée* 4 et +1 au bonus d'Apparence du personnage lorsque celui-ci porte son arme à la vue de tous ; Const +1 jet ; Comp +15 ; Poids : -25% ; Époque : antique ; Coût : +400%.

Armures

Tout comme pour les armes, la plupart des armures rencontrées dans les royaumes hyboriens sont de qualité plutôt médiocre. Mais nombreux sont les forgerons talentueux à apporter leurs améliorations personnelles.

Dans les royaumes hyboriens, cottes de maille et armures de plaques sont considérées comme des armures anciennes et donc disponibles.

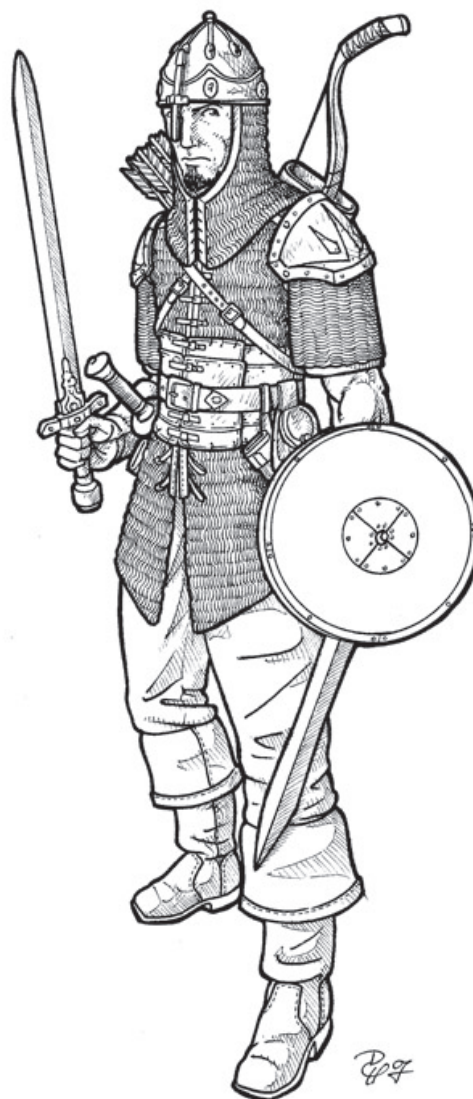


Image © tensen01.deviantart.com

Poison	Effet	DD	Incub.	Doses	Comp.	Pds.	Époque	Coût
Jus des pommes de Derketa	Perte de 4 points de Con	20	1 minute	3	15D	50 g	Primitive	500 pa
Nectar de lotus noir	Perte de 4 points de For et 2 points de Con	22	1 minute	3	25D	50 g	Antique	750 pa
Nectar de lotus pourpre	Perte de 6 points de Dex et <i>paralysé</i> pour 1 Période d'Incubation	28	1 minute	3	30D	50 g	Antique	2 500 pa
Pétales de lotus gris	Perte de 6 points de Sag et <i>enragé</i> pour 1 Période d'Incubation	22	1 minute	3	15D	50 g	Primitive	800 pa
Pétale de lotus noir	Perte de 2 points de For et <i>sans défense</i> pour 1 Période d'Incubation	25	1 minute	3	20D	50 g	Primitive	1 250 pa
Pétale de lotus vert	Perte de 3 points de Con	24	1 minute	3	18D	50 g	Primitive	1 500 pa
Venin de scorpion noir de Stygie	Perte de 6 points de Dex et 4 points de Con	23	1 minute	3	20D	50 g	Primitive	1 000 pa
Venin de serpent zingarien	Perte de 6 points de Con	21	1 minute	3	18D	50 g	Primitive	850 pa

Poisons

Les nombreux poisons et drogues des royaumes hyboriens sont connus pour être particulièrement virulents. À part les modifications techniques proposées ci-contre, les effets de ces substances sont les mêmes que ceux décrits pages 223 à 227 de *Conan*.

Le poison le plus emblématique des royaumes hyboriens reste les diverses variétés de lotus. Qu'elles soient utilisées brutes, sous forme de poudre de pétales, ou distillées en nectar puissant, ces substances comptent parmi les plus mortelles qui soient.

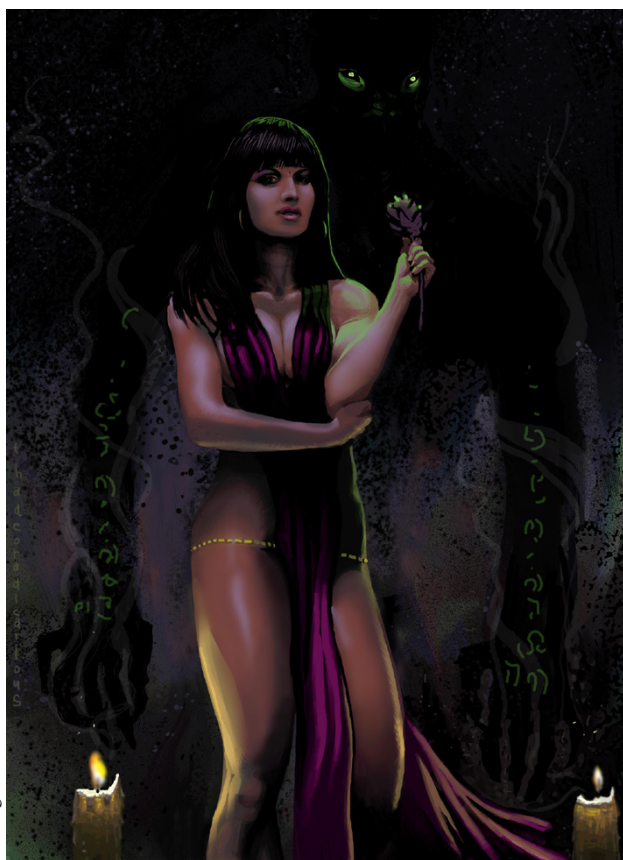


Image © thadeoradiculous.deviantart.com

MAGIE

Le monde de *Conan* est empli de superstition, de magie diabolique et de violence primitive. Le surnaturel est rare et les esprits sages l'évitent. Des sens acérés et une épée bien aiguisée sont les seuls outils dont devrait s'encombrer un vrai héros. En bref, même si la classe de Mage est disponible, mieux vaut l'éviter : ces sorts sont essentiellement réservés au MJ.

Sorts

Le monde hyborien a assisté à quelques-uns des sorts les plus grandioses... et les plus terribles de la création. Malheureusement, les sorciers sont plus souvent attirés par ces derniers.

DISTANCE

Mauvais œil : Le lanceur peut effectuer une attaque de regard (voir page 223 de *Fantasy Craft*) par une action libre dans le cadre du sort. En cas d'échec, le sort n'a aucun effet.

Lien magique : Le lanceur doit posséder un objet intimement lié à sa cible, comme un vêtement, une broche abandonnée, une mèche de cheveux ou même une simple larme. Il doit tenir le lien magique en main pendant tout la durée du sort, sans quoi il s'interrompt sur le champ.

AGONIE FATALE

Niveau : Nécromancie 9

Temps d'incantation : 1 round

Distance : personnelle

Zone d'effet : sphère de 9 m

Durée : 1d6 rounds

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (terminal)

Effet : Des tentacules jaillissent des mains du lanceur et répandent la mort chez ses ennemis. Toutes les cibles dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Vigueur pour échapper au sort. En cas d'échec, elles subissent 4d6 points de dégâts par round, sont *ralenties* et doivent réussir un jet de Volonté pour agir à chaque round, jusqu'à ce qu'elles meurent.

CARESSE DU TRÉPAS

Niveau : Nécromancie 8

Temps d'incantation : 1 demi action

Distance : contact

Durée : 1 round par Niveau de Lanceur

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Effet : Pendant toute la durée du sort, quiconque est touché par le lanceur meurt immédiatement. Chaque cible réussissant son jet de sauvegarde est seulement *étourdie* pour 1 round.

CHANGEFORME

Niveau : Métamorphose 9

Temps d'incantation : 1 round

Distance : personnelle

Durée : 10 minutes par Niveau de Lanceur (répressible)

Coût de préparation : 5

Effet : Le personnage adopte la forme d'un animal de son choix, dont la valeur en PX ne dépasse pas 50 + 5 par Niveau de Lanceur. Il devient semblable en tout point à un PNJ spécial de ce type, perdant toutes ses options de personnage et obtenant toutes les siennes, à l'exception de ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, de ses Intérêts et de ses dés d'action, qui ne sont pas altérés.

DANSE DE LA MUE DU SERPENT

Niveau : Affliction 5 (Malédiction)

Temps d'incantation : 10 minutes

Distance : mauvais œil

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Effet : Le lanceur échange l'âme de la cible avec celle d'un serpent fantomatique. S'ils ratent tous deux leur jet de Volonté, le sort prend effet et les laisse tellement traumatisés qu'ils sont *sans défense* et se laisseront mourir si nul ne les aide. Si le lanceur sacrifie la cible et le serpent après son rituel, comme c'est la tradition chez les Pictes, il obtient un bonus moral de +4 aux jets d'Intimidation avec tous les témoins de la cérémonie et un bonus moral de +1 à ses jets d'Incantation, le tout pendant une journée.

DANSE DES COBRAS

Niveau : Nature 5

Temps d'incantation : 1 round

Distance : mauvais œil

Durée : Concentration

Jet de sauvegarde : voir description

Coût de préparation : 4

Effet : Quatre jarres contenant chacune un cobra sont brisées autour de la cible. En pratique, les cobras sont situés aux quatre coins de la case (ou du groupe de cases) occupée par la cible. Ils se déplacent avec elle et sont hypnotisés, ce qui les empêche de faire quoi que ce soit à part forcer la cible à réussir un jet de Réflexes chaque round. À chaque fois qu'elle échoue, la cible subit les effets d'une morsure.

Au bout de 1d6 rounds, les serpents se mettent à danser en hommage au dieu Hanuman et la cible peut alors effectuer des jets d'Acrobaties (Cha) à la place de ses jets de Réflexes si elle le souhaite.

Si la cible succombe au cours du rituel, que se soit en raison des dégâts ou du venin des cobras, le lanceur obtient des points de sorts comme s'il l'avait tuée à l'aide du don Sacrifice rituel, même s'il ne le possède pas, ainsi qu'un bonus moral de +2 aux jets d'attaque et d'Incantation pour les prochaines 24 heures. En revanche, si la cible s'enfuit ou est secourue, le lanceur subit à la place un malus moral de -1 à sa Défense et ses jets de sauvegarde pendant cette même période.

ÉCHOS SORCIERS I

Niveau : Verbe 2

Temps d'incantation : 1 heure

Distance : lointaine

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes + 1 par Niveau de Lanceur (répressible)

Effet : Grâce à ce sort qui ne peut être lancé que de nuit, le personnage se connecte à un réseau d'informations magiques reliant créatures naturelles et puissants sorciers entre eux. Il peut tenter un jet de Savoir et apprendre le genre d'informations suivantes en fonction du résultat de son jet.

Résultat Échos

15	Les déplacements de reliques majeures
20	L'apparition ou la réapparition soudaine d'un puissant sorcier
25	La mort d'un roi
30	Le pillage d'un antique tombeau

Le personnage peut aussi tenter de convoier des informations, mais rien n'assure que celles-ci voya-



geront bien loin, à moins que de nombreux sorciers ne les considèrent d'une importance capitale.

ÉCHOS SORCIERS II

Niveau : Verbe 4

Distance : illimitée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Coût de préparation : variable

Effet : Comme Échos sorciers I, excepté pour ce qui suit :

- Le lanceur bénéficie d'un bonus de +2 sur ses jets de Savoir pendant la durée du sort.
- Le lanceur peut empêcher un sorcier d'entendre une information spécifique lorsqu'il aura recours à Échos sorciers cette nuit. La cible bénéficie d'un jet de Volonté pour se prémunir contre cet effet mais n'en a conscience que si elle le réussit.
- Le lanceur peut répandre une information parmi la population normale comme si elle pouvait entendre les Échos sorciers. Selon la distance et l'importance du peuple visé, le MJ peut exiger un coût de préparation et des jets de compétence appropriés.

ENFANTS DE LA NUIT

Niveau : Nature 1

Temps d'incantation : 1 round

Distance : illimitée

Durée : 1 heure par Niveau de Lanceur (répressible)

Effet : Le sorcier invoque un grand corbeau semi-intangible qui vole en cercles à quelques 150 mètres au-dessus de sa cible, en émettant de puissants croassements qui renseignent le lanceur sur sa position. Le personnage doit connaître le nom, la description, ou posséder un lien matériel avec la cible pour que le sort prenne effet.

Si la cible est trop éloignée, un corbeau supplémentaire apparaît tous les kilomètres environ pour orienter le lanceur. Chaque corbeau a une Défense de 14 et se dissipe dès qu'il est touché, mais le lanceur peut les remplacer par une action libre au prix d'un Point de sort par corbeau.

EXTRACTION DE L'ÂME

Niveau : Affliction 9

Temps d'incantation : 1 jour

Distance : lien magique

Durée : 1 heure par Niveau de Lanceur (répressible)

Jet de sauvegarde : voir description

Coût de préparation : 15

Effet : La cible tente un jet de Volonté. En cas d'échec, son âme lui est arrachée et elle meurt sur le champ. En cas de réussite, elle est prise de tourments pendant l'heure qui suit et est sans défense.

Au terme de cette heure, si le lanceur dépense à nouveau autant de Points de sort que pour lancer Extraction de l'âme, le processus reprend, jusqu'à ce que le lanceur soit à court de Points de sort ou que la cible rate un jet de Volonté.

Une cible tuée par ce sort est considérée comme ayant été sacrifiée à l'aide du don Supplice sacrificiel, même si le lanceur ne le possède pas.

EXTRACTION DU CŒUR

Niveau : Nécromancie 7

Temps d'incantation : 1 demi action

Distance : mauvais œil

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel (terminal)

Effet : Si la cible rate son jet de sauvegarde, elle meurt, son cœur arraché à sa poitrine et volant jusque dans la main du lanceur. Le processus est tellement horrible que le lanceur récupère des Points de sort comme s'il avait utilisé le don Sacrifice rituel, même s'il ne le possède pas. Si la cible réussit son jet de sauvegarde, elle ne subit que 4d6 points de dégâts non-létaux et est *ralentie* pendant 1 round en raison de cette mini-crise cardiaque.

FLACCIDITÉ DES OS

Niveau : Affliction 4 (Malédiction)

Temps d'incantation : 1 demi action

Distance : contact

Durée : 1 heure par Niveau de Lanceur (répressible)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Effet : La cible doit réussir un jet de Volonté sous peine de voir ses os se liquéfier et de se retrouver *paralysée* pour toute la durée du sort.

IMMONDE RITE DE LA BÊTE HUMAINE

Niveau : Affliction 7 (Malédiction)

Temps d'incantation : 10 minutes

Distance : mauvais œil

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Effet : La cible est transformée en lycanthrope infecté, comme si elle avait été mordue et convertie par un lycanthrope (voir plus loin). Elle acquiert une forme animale définie par le MJ, ne peut changer de forme, et passe sous le contrôle du MJ.

MAÎTRE MOT D'ALAMARIC**Niveau :** Verbe 2**Temps d'incantation :** 1 demi action**Distance :** proche**Durée :** permanent (répressible)**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule**Effet :** L'Extérieur ou l'Esprit ciblé devient partiellement mortel et perd nombre de ses protections naturelles. Il est privé de toute résistance aux dégâts, réduction des dégâts ou immunité qu'il possède.**MALÉDICTION DE YIZIL****Niveau :** Affliction 2 (Malédiction)**Temps d'incantation :** 1 action libre**Distance :** mauvais œil, contact ou lien magique**Durée :** permanente**Effet :** Avant de mourir, le lanceur peut jeter une ultime malédiction sur un ennemi juré. Lorsqu'il lui reste moins de 0 blessures, même s'il ne peut plus agir, il peut encore lancer ce sort qui le tue sur le champ. La cible subit alors un malus magique à tous ses jets d'Incantation égal à la moitié du nombre de Points de sort dont le lanceur disposait lors de sa mort. Ce sort est automatiquement appris par tous les lanceurs de sorts y ayant accès et ne compte pas dans la limite de leur répertoire.**PACTE DÉMONIAQUE I****Niveau :** Appel 2**Temps d'incantation :** 1 heure**Durée :** 1 heure par Niveau de Lanceur ou jusqu'à accomplissement du pacte**Coût de préparation :** 1**Effet :** Le personnage entre en contact avec un démon de puissance moyenne. Ce faisant, il acquiert à chaque fois 1 rang de *corrompu*. Le MJ détermine la nature et la personnalité du démon la première fois qu'il est convoqué, et ce sera toujours ce même démon qui répondra aux Pactes démoniaques I du personnage. Ce dernier peut demander au démon de l'assister de bien des façons, y compris l'une des trois suivantes.

- *Puits de sorcellerie*. Le démon connaît tous les sorts de 1d4+1 disciplines de magie (à l'exception d'Appel) au choix du MJ. À chaque pacte, il peut en enseigner un nouveau au lanceur.
- *Marché démoniaque*. Le lanceur peut 'louer' les services du démon en lui proposant un marché. Le démon est libre de le refuser, d'en modifier les conditions avant qu'il soit scellé ou même

d'en interpréter les termes à sa façon. Toutefois, il remplit sa part du marché de son mieux et s'attend à être récompensé comme promis.

- *Talisman impie*. Le démon réalise un talisman, tatouage ou tout autre fétiche pour le compte du personnage. Il ne fonctionne que pour le lanceur. Une fois par session, par une action libre, le personnage peut invoquer le pouvoir du talisman pour qu'il lui confère 1 dé d'action de type d6 supplémentaire.

PACTE DÉMONIAQUE II**Niveau :** Appel 8**Temps d'incantation :** 3 heures**Coût de préparation :** 5**Effet :** Comme Pacte démoniaque I, à l'exception de ce qui suit. Un seigneur démon, déterminé par le MJ, remplace le démon inférieur de la version mineure du pacte et le personnage ne peut plus utiliser Pacte démoniaque I. Toutefois, le seigneur démon est un allié et un mentor à la fois plus redoutable, plus retors et beaucoup plus puissant.

- *Puits de sorcellerie*. Un seigneur démon connaît tous les sorts de toutes les disciplines.
- *Marché démoniaque*. Un seigneur démon ne s'investit jamais personnellement dans un marché, mais peut dépêcher plusieurs de ses séides, au gré du MJ, pour accomplir la tâche requise.
- *Talisman impie*. Le talisman procure au personnage 2 dés d'action de type d10.

PESTE NOIRE I**Niveau :** Nécromancie 8**Temps d'incantation :** 1 jour**Distance :** lointaine**Zone d'effet :** sphère de 10 km**Durée :** 1 semaine/Niveau de Lanceur (répressible)**Jet de sauvegarde :** Vigueur, annule (terminal)**Coût de préparation :** 15**Effet :** Le personnage répand une terrible maladie étrangement non contagieuse mais qui continue d'affecter de nouvelles victimes chaque jour.Pour être exact, la peste noire réclame de nouvelles victimes au rythme d'un nombre égal au Niveau du Lanceur chaque jour. Ces victimes sont choisies au hasard et sont automatiquement infectées par une forme particulièrement virulente de la peste bubonique (voir page 341 de *Fantasy Craft*). La période d'incubation tombe à 1d6 heures et le DD du jet de Vigueur est de 17.



Image © yaminokagutsuchi.deviantart.com

PESTE NOIRE II

Niveau : Nécromancie 9

Temps d'incantation : 1 heure

Distance : lien magique

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (terminal)

Effet : Ce sort ne fonctionne que contre des cibles situées dans la zone d'effet d'un sort de Peste noire I lancé par le personnage. Le lanceur peut alors choisir spécifiquement 1 cible tous ses 3 Niveaux de Lanceur qui se retrouve affectée par la maladie. De plus, le DD du jet de Vigueur est le DD habituel des sorts du lanceur et non plus 17.

PROJECTION TÉLÉKINÉTIQUE I

Niveau : Force 1

Temps d'incantation : 1 demi action

Distance : personnelle

Durée : instantanée

Effet : Le lanceur prend mentalement le contrôle d'un objet sur sa personne ou à ses pieds et le projette sur une cible. Le projectile peut être de n'importe quel type, y compris une arme, un projectile explosif ou une arme totalement improvisée,

comme un caillou, et inflige ses dégâts de base. La portée maximale du jet est de 36 mètres mais celui-ci n'est affecté d'aucun malus de portée. Au lieu d'un jet d'attaque à distance, le personnage utilise le jet d'Incantation ayant servi à lancer ce sort. Il ne peut donc appliquer aucune manœuvre à cette attaque.

PROJECTION TÉLÉKINÉTIQUE II

Niveau : Force 4

Temps d'incantation : 1 demi action

Distance : courte portée

Durée : instantanée

Effet : Comme Projection télékinétique I, mais le personnage peut projeter jusqu'à 1 objet tous les 2 Niveaux de Lanceur et ceux-ci doivent juste être à portée et accessibles (ni bloqués ni dans l'espace occupé ou sur la personne de quelqu'un d'autre).

PSYCHOMÉTRIE

Niveau : Divination 1

Temps d'incantation : 1 demi action

Distance : contact

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes + 1 par Niveau de Lanceur (répressible)

Effet : Le lanceur acquiert de l'information quant au dernier propriétaire vivant de l'objet qu'il touche, qu'il s'agisse là d'un objet inanimé ou d'une partie de son corps. Tant qu'il maintient le contact, il peut tenter un jet de Savoir (DD 11) à chaque round pour acquérir un renseignement de la table ci-dessous. S'il échoue, il peut soit retenter son jet soit passer à l'information suivante s'il le souhaite.

Round Information obtenue

1	Race du dernier propriétaire
2	Sexe du dernier propriétaire
3	Pays d'origine du dernier propriétaire
4	Âge du dernier propriétaire
5	État de santé actuel du dernier propriétaire
6	Lieu où se trouve le dernier propriétaire et sa destination s'il se déplace
7	Nom du dernier propriétaire, le cas échéant
8	Façon dont le dernier propriétaire a acquis l'objet
9	Façon dont le dernier propriétaire a perdu l'objet
10	Alignement du dernier propriétaire, le cas échéant
11	Race de l'avant-dernier propriétaire
12, etc.	Sexe de l'avant-dernier propriétaire, etc.

RUNE DE JHEBBAL SAG

Niveau : Sceaux 3

Temps d'incantation : 1 round

Distance : contact

Zone d'effet : sphère de 12 m

Durée : permanent (répressible)

Effet : Cette rune permet au lanceur de faire savoir à tout adorateur de Jhebbal Sag qu'il est l'un des siens (ce qui peut être un mensonge). Par conséquent, la Disposition initiale d'un tel personnage augmente de 10. De plus, la rune contre automatiquement tout sort d'Allié naturel affectant un animal qui entre dans sa zone d'effet.

SAGESSE DES SONGES

Niveau : Divination 6

Temps d'incantation : 1 heure

Distance : personnelle

Durée : 8 heures

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Effet : Le sorcier lance ce sort avant de s'endormir et rêve de lieux, d'événements ou d'individus importants de son choix, en espérant avoir une illumination au cours de la nuit.

Lorsque le personnage se réveille, il peut tenter un jet de Savoir (DD 20) pour apprendre une information relative au lieu dans lequel il se trouve,

à la personne physiquement proche de lui, ou de l'évènement récent et proche auquel il pense.

Si le lieu, la personne ou l'évènement est relativement lointain, ou si plusieurs mois se sont déjà écoulés, mais que le personnage dispose d'informations détaillées sur la question, le DD augmente de 10. En revanche, si le personnage ne dispose que de rumeurs ou si l'information recherchée est sans doute oubliée ou quasiment indisponible, à la discrétion du MJ, le DD augmente de 20.

Pour chaque jour précédant celui-ci au cours duquel le personnage a lancé Sagesse des songes, il bénéficie d'un bonus de +1 à son jet de Savoir.

SERPENT DE L'EFFROI

Niveau : Illusion 6

Temps d'incantation : 1 demi action

Distance : contact

Durée : 1 round

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (terminal)

Effet : Le lanceur jette un bâton au sol, lequel se transforme aux yeux de la cible en serpent mortel. Elle est *étourdie* jusqu'à la fin du sort et doit réussir un jet de Volonté. En cas d'échec, elle croit que le serpent l'a mordue et meurt sur le coup.

TAPIS DE YIMSHA

Niveau : Énergie 9

Temps d'incantation : 1 round

Distance : personnelle

Zone d'effet : sphère de 30 cm de rayon par Niveau de Lanceur

Durée : 1 minute par Niveau de Lanceur (répressible)

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Coût de préparation : 20

Effet : Le tapis en question est un nuage pourpre qui s'étend autour du sorcier, composé d'énergies élémentaires, et qui peut transporter, protéger et défendre ses occupants.

Utilisé pour le transport, il se comporte comme un tapis volant, voir page 171 de *Fantasy Craft*.

Les alliés du lanceur situés à l'intérieur du tapis bénéficient d'une RD 4/—. En revanche, les ennemis qui s'y trouvent ou qui tentent d'y entrer doivent effectuer un jet de Vigueur. En cas d'échec, ils subissent 1d6 points de dégâts d'acide, d'électricité, de feu ou de froid (1 chance sur 4) tous les 2 Niveaux de Lanceur et sont *étourdis* pendant 1d6 rounds. En cas de réussite, ils subissent la moitié de ces dégâts et ne sont *étourdis* que pendant 1 round.



Le lanceur peut ‘activer’ ou ‘désactiver’ le nuage par une action libre, une fois par round, jusqu’à ce que la durée arrive à son terme.

VISIONS ATROCES ET PÉNÉTRANTES

Niveau : Illusion 4

Temps d’incantation : 1 round

Distance : contact ou mauvais œil

Durée : Concentration, jusqu’à 1 minute par Niveau de Lanceur (répressible)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Effet : Le lanceur projette des visions terrifiantes et troublantes dans l’esprit d’une victime intelligente (Int 3+). La cible est *désorientée* et *malade* jusqu’à la fin du sort. Chaque minute au-delà de la première, si le lanceur veut maintenir le sort, il doit dépenser 1 Point de sort. S’il n’en dispose plus, le sort prend fin. À la fin de la durée, la cible doit réussir un jet de Volonté ou subir un affaiblissement de Sagesse dépendant de la durée de ses visions.

Durée du sort	Affaiblissement de Sagesse
1-6 minutes	1d4
7-11 minutes	1d6
12-15 minutes	1d8
16-18 minutes	1d10
19 minutes	2d6
20 minutes	2d8

Si au contraire le jet de sauvegarde est réussi et que les visions de la cible ont duré au moins 10 minutes, elle retire quelque apprentissage de cette expérience initiatique traumatisante. Sa Sagesse bénéficie d’un bonus magique permanent de +1.

COMBAT

Actions et manœuvres avancées

BOUCLIER HUMAIN

Avantage de lutte (ennemi immobilisé uniquement) : Le vainqueur se saisit d’un adversaire de Taille inférieure et s’en sert comme bouclier. Il peut alors utiliser une variante de la Défense totale. Si le personnage évite un coup au cours de ce tour alors qu’il l’aurait touché s’il n’était pas en Défense totale, c’est le ‘bouclier humain’ qui subit les dégâts. Toute résistance éventuelle s’applique.

CHARGE DU TAUREAU

1 action complexe • Action d’attaque

Le personnage se déplace d’au moins 3 m, jusqu’à sa Vitesse, et peut tenter une attaque gratuite à la fin de son mouvement, assortie d’un bonus de +2. À la fin de son tour, il est *pris au dépourvu*.

CLOUAGE SUR PLACE

Manœuvre de Défense totale au corps-à-corps : Tout ennemi situé à portée d’Allonge du personnage est considéré comme lui étant adjacent pour ce qui est de ses restrictions de mouvement.

CONTREPÈTERIE

Manœuvre de Provocation : Le personnage peut utiliser son bonus de Diplomatie (Int) pour ce jet. De plus, en cas de réussite, son panache améliore la Disposition de tous les témoins de 4 jusqu’à la fin de la scène. Sur une réussite critique, cette augmentation est permanente. Sur un échec critique, la Disposition de tous les témoins diminue d’autant jusqu’à la fin de la scène.

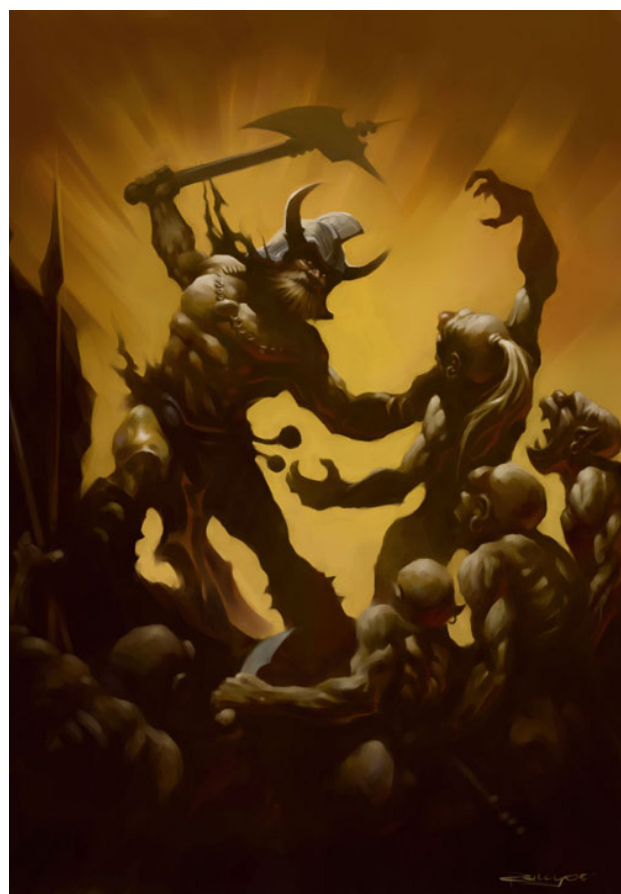


Image © preilly.deviantart.com

DÉCAPITATION

Manœuvre d'Attaque (Spécialisation) : Le personnage néglige sa garde pour tenter de décapiter son adversaire. S'il obtient un coup critique sur son jet d'attaque, il peut le confirmer pour forcer son adversaire à réussir un jet de Vigueur (DD égal aux dégâts subis + 5 par dé d'action dépensé). En cas d'échec, il meurt la tête tranchée. Le personnage est *pris au dépourvu* à la fin de son tour.

ENTRÉE FRACASSANTE

1 demi-action • Action d'attaque

Cette action n'est utilisable qu'au cours d'un round de surprise. Le personnage effectue un test d'Acrobaties (Cha) et tous ses adversaires perdent la condition *pris au dépourvu*. En échange, si une foule suffisante (environ 10 personnes, à la discrétion du MJ) assiste à l'évènement, la Réputation du personnage augmente en fonction de son résultat. Sur une réussite critique, les adversaires du personnage restent *pris au dépourvu*, le cas échéant. Sur un échec critique, le personnage termine son mouvement *renversé*.

Résultat	jusqu'à 19	20-29	30-39	40-49	50+
Gain	+0	+1	+2	+3	+4

Note : Le personnage ne peut gagner ainsi plus de Réputation qu'il n'a de Légende au cours d'une même aventure.

ENTRELACEMENT

Manœuvre de Parade (Spécialisation) : Tant que le personnage ne tente aucune action avec l'arme dont il s'est servi pour Parer, son adversaire ne peut plus utiliser l'arme avec laquelle il vient d'attaquer. Par une demi-action, ce dernier peut tenter de récupérer le contrôle de son arme en réussissant un jet d'attaque opposé au résultat du dernier jet de Parade du personnage.

ESQUIVE DE LA PANTHÈRE

1 action libre • Action d'initiative

Pris en tenaille, le personnage évite une attaque au tout dernier moment, laissant ses deux adversaires s'empaler l'un l'autre. Une fois par round, lorsque le personnage est *pris en tenaille* mais pas *pris au dépourvu*, après qu'une attaque d'un de ses assaillants l'ait manqué, il peut dévier le coup pour qu'il atteigne le second adversaire à la place. Le jet d'attaque est toujours comparé à la Défense du second assaillant et ne lui inflige des dégâts qu'en cas de réussite.

ESTOCADÉ PRÉCIPITÉE

1 demi-action • Action d'attaque

Cette action n'est utilisable qu'au cours d'un round de surprise. Le personnage effectue une Attaque simple contre un personnage commun *pris au dépourvu*. En cas de réussite, ce dernier doit réussir un jet de Vigueur (DD égal aux dégâts infligés) sous peine de mourir sur le coup. S'il survit, il dispose d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre le personnage jusqu'à la fin de son prochain tour.

MOULINET DÉVASTATEUR

1 demi-action • Action d'attaque

Le personnage fait tourner son arme autour de lui, libérant un peu d'espace vital pour une autre manœuvre... ou pour fuir ! Une fois par round, le personnage peut déclarer un moulinet dévastateur. Tout adversaire à moins de 1,50 m de lui peut alors immédiatement effectuer un pas de placement par une action libre. Le personnage peut ensuite tenter une Attaque simple contre tout adversaire lui étant toujours adjacent.

PARADE DÉSARMANTE

Manœuvre de Parade (Spécialisation) : Le personnage subit un malus de -4 à ses jets de Réflexes jusqu'au début de son prochain tour. En échange, sur une Parade réussie, il peut tenter un Désarmement immédiat sur l'arme de son adversaire par une action libre, avec un malus de -2 au jet.

PARADE FÉLINE

Manœuvre de Parade ou de Blocage au bouclier : Sur une Parade ou un Blocage au bouclier réussi, le personnage peut renoncer à annuler l'attaque ennemie pour bénéficier d'une attaque gratuite contre son attaquant.

POIGNE DU MÉPRIS

Manœuvre d'Attaque à mains nues : Sur une attaque réussie, le personnage tente presque négligemment de renverser son adversaire pour s'en débarrasser. Il doit réussir un jet opposé d'Athlétisme (For), sous peine de n'infliger aucun dégât. Toutefois, en cas de réussite, l'adversaire subit non seulement les dégâts à mains nues du personnage, mais il se retrouve aussi *renversé*.



BESTIAIRE

Les royaumes hyboriens abritent d'innombrables espèces d'animaux sauvages, certaines vouées à disparaître d'ici le prochain millénaire. Mais des créatures surnaturelles rôdent dans les coins les plus sombres du monde de *Conan*. Ces monstres sans âme représentent le plus grand défi que puisse affronter un héros... mais aussi, bien souvent, le dernier.

Vous trouverez la description de nombreux animaux et monstres 'classiques' dans *Fantasy Craft*. Ici, vous sont proposées les statistiques des créatures les plus emblématiques des royaumes hyboriens.

Démons

Enfant des ténèbres : Voir page 314 de *Conan*.

Fangeux incorporel : Voir page 315 de *Conan*.

Fiélon noir : Voir page 316 de *Conan*.

Monture démoniaque : Voir page 317 de *Conan*.

Serpent-fumée : Voir page 318 de *Conan*.

Enfant des ténèbres (Esprit Extérieur Moyen Marchant — 131 PX) : For 14, Dex 16, Con 10, Int 9, Sag 12, Cha 14 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 18 m au sol ; Init IX ; Att V ; Déf VIII ; JS VII ; Santé III ; Comp III ; CS : *Camouflage X, Détection VI, Intimidation VI* ; Options : *don (Spectre III), réduction des dégâts 5, sort naturel (Traversée des ombres)*

Attaques : griffes III (dég 2d6+2 froid ; crit 19-20 ; améliorations : *dégâts exotiques*) ; paralysie (attaque paralysante III : Volonté DD 20 ou *paralysé* pour 3d6 rounds ; amélioration : *attaque surnaturelle*)

Trésor : 3L

Fangeux incorporel (Grand Esprit Extérieur Marchant — 103 PX) : For 10, Dex 14, Con 10, Int 8, Sag 10, Cha 1 ; Tai G (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init VII ; Att V ; Déf II ; JS V ; Santé IV ; Comp III ; CS : *Acrobaties IV, Athlétisme IV, Détection IV, Intimidation IV* ; Options : *défense monstrueuse II, endurance aux dégâts (contondants), invisibilité, menace de groupe, réduction des dégâts 6, vision dans le noir II*

Attaques : étreinte fangeuse (Constriction I : dég 2d8 acide ; note : *avantage de Lutte* ; améliorations : *dégâts exotiques*) ; souffle enflammé (attaque létale III : rayon de 6 m ; 1d8 feu/2 Niveaux d'Opposition, Réflexes DD 20 pour demi-dégâts ; amélioration : *dégâts exotiques*)

Trésor : 2L, 1M

Fiélon noir (Esprit Extérieur Moyen Marchant — 127 PX) : For 12, Dex 12, Con 12, Int 10, Sag 14, Cha 14 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 12 m au sol ; Init IV ; Att V ; Déf III ; JS VII ; Santé III ; Comp III ; CS : *Camouflage X, Discrétion X* ; Options : *réductions des dégâts 20, talon d'Achille (argent, feu)*

Attaques : 2 × griffes I (dég 1d6+1 létaux) ; cornes I (dég 1d6+1 ; crit 19-20 ; prop : *hémorragique*)

Trésor : 3L

Monture démoniaque (Grand Esprit Extérieur Marchant/Volant — 113 PX) : For 20, Dex 14, Con 12, Int 8, Sag 8, Cha 10 ; Tai G (1×2, Allonge 2) ; Vit 24 m au sol, 36 m en vol ; Init VI ; Att V ; Déf II ; JS VII ; Santé III ; Comp III ; CS : *Acrobaties V, Athlétisme V, Détection IV, Intimidation V* ; Options : *don (Tripes), réduction des dégâts 6, robuste I*

Attaques : 2 × sabots II (dég 1d8+5 létaux ; crit 19-20) ; morsure I (dég 1d10+5 létaux ; crit 18-20)

Trésor : 3L

Serpent-fumée (Esprit Extérieur Moyen Marchant — 64 PX) : For 14, Dex 20, Con 10, Int 1, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 12 m au sol ; Init X ; Att V ; Déf II ; JS V ; Santé III ; Comp III ; CS : *Athlétisme V, Camouflage X, Discrétion X* ; Options : *réduction des dégâts 2, vivacité critique*

Attaques : étranglement (constriction I : dég 1d10+2 létaux ; note : *avantage de Lutte*)

Trésor : 3L

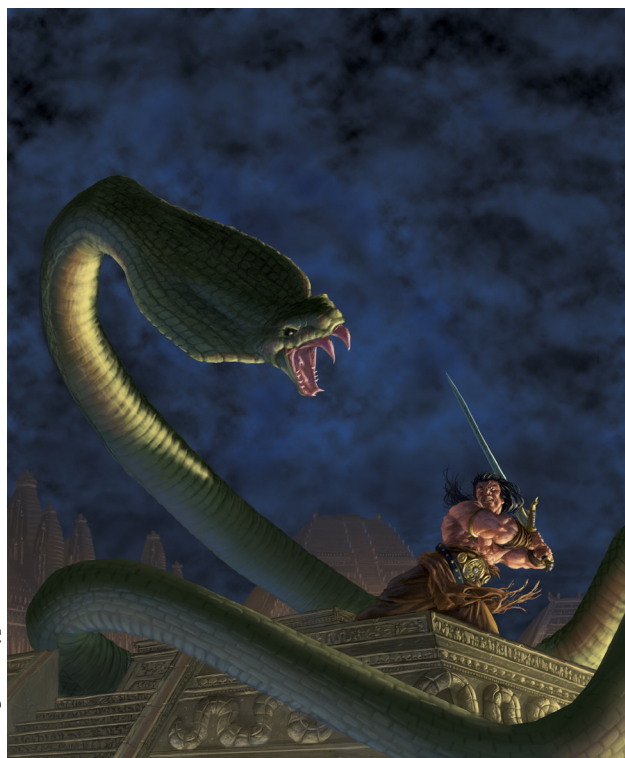
Élémentaires

Voir page 318 de *Conan* pour la description et page 263 de *Fantasy Craft* pour les statistiques.

Engance de Set

Voir page 309 de *Conan*. Chaque rejeton de Set est une monstruosité unique. Leur taille est la principale différence entre chacune de ces aberrations. N'hésitez pas à ajuster la Taille, l'Empreinte et l'Allonge (et donc la récompense en PX) de cette créature selon vos besoins. Les autres statistiques ne changent pas, mais rappelez-vous que les dégâts des armes naturelles sont automatiquement affectés.

Engance de Set (Gigantesque Animal Marchant — 73 PX) : For 22, Dex 12, Con 14, Int 2, Sag 10, Cha 2 ; Tai Gig (2×12, Allonge 3) ; Vit 9 m au sol ; Init IV ; Att IV ; Déf II ; JS VII ; Santé V ;



CS : *Acrobaties I, Athlétisme V, Détection I, Discrétion II* ; Options : *lutteur II, grand grimpeur III, grand nageur III, réduction des dégâts ???, robuste I*

Attaques : morsure I (dég 1d12+6 létaux ; crit 18-20 ; amélioration : *étreinte*) ; constriction I (dég 2d8+6 létaux ; note : *avantage de Lutte*)

Trésor : 1C, 1T

Fantôme

Voir page 322 de *Conan* pour la description et page 288 de *Fantasy Craft* pour les statistiques.

Goule

Voir page 323 de *Conan* pour la description et page 266 de *Fantasy Craft* pour les statistiques.

Homme-singe

Voir page 324 de *Conan*.

Homme-singe (Grand Humanoïde Marchant — 66 PX) : For 16, Dex 12, Con 12, Int 5, Sag 10, Cha 7 ; Tai G (2×2, Allonge 2) ; Vit 9 m au sol ; Init IV ; Att V ; Déf I ; JS VII ; Santé IV ; Comp II ; CS : *Athlétisme VI, Détection III* ; Options : *grand grimpeur II, réduction des dégâts 1, sens aiguë (odorat), vision dans le noir I*

Attaques : 2 × griffes I (dég 1d8+3 létaux ; amélioration : *étreinte*) ; morsure I (dég 1d10+3 létaux ; crit 18-20) ; écrasement (constriction III : dég 2d12+3 létaux ; note : *avantage de Lutte*)

Trésor : 3L

Lycanthrope [+10 PX]

La créature est un lycanthrope naturel, une créature capable d'adopter un aspect animal redouté de tous. Ce don aux allures de malédiction est transmis par le sang et sa morsure peut faire d'autrui un lycanthrope infecté, lequel se transformera alors à son tour en créature maudite...

Avantages : Le personnage acquiert *conversion infectieuse* et *métamorphe II* pour une forme animale définie par le MJ. Lorsqu'une victime est convertie avec succès, elle acquiert une fois pour toutes la forme animale du lycanthrope, ne peut changer de forme et passe sous le contrôle du MJ.

EXEMPLE : LOUP-GAROU

Un malheureux paysan n'avait pas profité de la diversion offerte par son troupeau pour s'enfuir. Résultat, il fut infecté par la lycanthropie. Avant de succomber au mal, il donna un enfant à sa femme et l'envoya au loin. Neuf mois plus tard naquit un petit garçon tout à fait normal... en apparence.

Loup-garou sous forme humaine (Humanoïde Moyen Marchant — 34 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init III ; Att II ; Déf IV ; JS IV ; Santé III ; Comp II ; CS : *Artisanat IV* ; Options : *conversion infectieuse, don (Maître artisan I), métamorphe II*

Armes : dague (dég 1d6 létaux ; crit : 19-20 ; prop : hémorragique, lancer)

Monture : charette (Vit 6 m au sol (Course 12 m) ; Voyage 2 ; Tai/Déf G/9) ou aucune

Équipement : outils d'artisan

Trésor : 1G

Loup-garou sous forme animale (Petit Animal Marchant — 34 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai P (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init II ; Att III ; Déf IV ; JS III ; Santé III ; Comp — ; CS : *Survie III* ; Options : *conversion infectieuse, grand coureur II, métamorphe II*

Attaques : morsure I (dég 1d6 létaux ; crit 18-20 ; améliorations : *renversante*)



Mort animé

Voir page 328 de *Conan* pour la description et page 288 de *Fantasy Craft* pour les statistiques d'un paysan zombifié.

Rejeton de la colline de Dagoth [+15 PX]

Il existe avec certitude au moins un descendant de l'ignoble entité inhumaine vivant sous la colline de Dagoth : le terrible sorcier kothien Tsotha-Lanti. En revanche, il n'existe aucune preuve qu'il soit le seul représentant de sa sinistre espèce.

Avantages : L'Initiative et la Défense du personnage augmentent de I. Sa compétence spécifique Incantation augmente de V (ou il l'acquiert à V s'il ne la possédait pas encore) et deux des sorts ainsi appris sont des sorts d'Appel d'outreplan et de Convocation d'élémentaire. Enfin, sa *réduction des dégâts* augmente de 1, il acquiert la *vision dans le noir I* et obtient l'*immunité aux maladies*.

EXEMPLE : SORCIER DEMI-DÉMON

Ce lanceur de sorts a pleinement profité de son héritage démoniaque pour augmenter ses pouvoirs profanes... au prix de sa propre raison.

Sorcier demi-démon (Humanoïde Moyen Marchant — 71 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 14, Sag 10, Cha 14 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init III ; Att II ; Déf II ; JS III ; Santé II ; Comp V ; CS : *Détermination VII, Incantation X, Investigation VII* ; Sorts : *Appel d'outreplan II, Armure du mage, Blessure I, Convocation d'élémentaire I, Dé-blocage, Identification, Lecture de la magie, Projectiles magiques, Soins I, Sommeil* ; Options : *aptitude de classe (Mage : fontaine de pouvoir I), défense magique II, don (Maîtrise des incantations I), expertise (Détermination), immunité aux maladies, réduction des dégâts I, vision dans le noir I*

Armes : bâton (dég 1d8 non-létaux ; crit : 20 ; prop : double, renversant)

Monture : cheval de monte (Vit 15 m au sol (Course 75 m) ; Voyage 7 ; Tai/Déf G/IV) ou aucune

Équipement : sacoches à composantes, potion de mana

Trésor : 2M, 1L



Image © claytonbarton.deviantart.com

Vampire

Voir page 330 de *Conan* pour la description et page 294 de *Fantasy Craft* pour les statistiques de l'archétype vampire.

MONDE DE CAMPAGNE

Alignements

Le monde hyborien est un monde cruel, où un homme ne peut survivre et se forger un nom qu'à la force du bras. Face à l'innombrable, aux créatures d'outreplan et aux monstres millénaires, une bonne dose de volonté est également indispensable.

Certains trouvent la motivation qui les pousse à avancer dans leur foi, d'autres dans leurs ancêtres et d'autres encore dans des règles morales. Elles leur permettent de se conforter dans l'idée qu'ils valent mieux que ceux qui ne respectent rien.

Bien que les héros de *Conan* soient plus forts et plus polyvalents que la normale, ils sont donc dépendants de ce lien moral qui les aide à tenir bon dans un monde décadent et voué à l'anéantisse-

ment. Chaque héros se voit imposer un Alignement à sa création, lequel représente cette foi ou ce code moral propre à chacun. Et gare à ceux qui s'écartent du chemin qu'ils ont eux-mêmes tracé !

Ceux qui ne croient en rien sont appelés les Sans honneur. Au prix de beaucoup d'introspection, ces individus parviennent à laisser leurs peurs et leurs superstitions de côté, se libérant du courroux du cosmos et acceptant leur destin, quel qu'il soit. Ils ne disposent d'aucun Alignement et n'ont donc de comptes à rendre à personne. Toutefois, c'est avec ce genre d'attitude que les irresponsables deviennent les pires criminels du monde hyborien.

Sauf contre-indication, les Alignements des royaumes hyboriens ne présentent pas d'Alignement opposé ni d'avatar spécifique. Les divinités n'intervenant pas physiquement dans le monde des mortels (existent-elles seulement ?), l'aptitude *visitation* des Prêtres est indisponible. La liste qui suit ne se veut en aucun cas exhaustive : les MJ sont encouragés à l'enrichir.

AJUJU

Voir page 284 de *Conan*.

Voies : Magie, Ténèbres, Terre

Compétences d'Alignement : Athlétisme, Camouflage, Survie

Arme rituelle : javelot

ASURA

Voir page 284 de *Conan*.

Voies : Ordre, Protection, Savoir

Compétences d'Alignement : Fouille, Investigation, Marchandage

Arme rituelle : kukri

BEL

Voir page 285 de *Conan*.

Voies : Chance, Chaos, Duperie

Compétences d'Alignement : Acrobaties, Bluff, Camouflage

Arme rituelle : épée longue

BORI

Voir page 285 de *Conan*.

Voies : Force, Guerre, Héroïsme

Compétences d'Alignement : Athlétisme, Intimidation, Tactiques

Arme rituelle : claymore

CODE DES PIRATES

Voir page 342 de *Conan*.

Voies : Duperie, Eau, Force

Compétences d'Alignement : Acrobaties, Bluff, Intimidation

Arme rituelle : sabre

CROM ET LE PANTHÉON CIMMÉRIEN

Voir page 285 de *Conan*.

Voies : Force, Guerre, Métal

Compétences d'Alignement : Artisanat, Athlétisme, Intimidation

Arme rituelle : épée large

Alignement opposé : Ymir

DAGON

Voir page 286 de *Conan*.

Voies : Magie, Mort, Vie

Compétences d'Alignement : Bluff, Déguisement, Intimidation

Arme rituelle : épée dentelée

DERKETA

Voir page 286 de *Conan*.

Voies : Magie, Mal, Mort

Compétences d'Alignement : Athlétisme, Prestidigitation, Intimidation

Arme rituelle : fouet

DERKETO

Voir page 286 de *Conan*.

Voies : Beauté, Chance, Vie

Compétences d'Alignement : Artisanat, Équitation, Survie

Arme rituelle : khépesh

ERLIK ET LE PANTHÉON TURANIEN

Voir page 292 de *Conan*.

Voies : Nature, Secrets, Vie

Compétences d'Alignement : Artisanat, Équitation, Marchandage

Arme rituelle : arc court

ÉTIQUETTE DU GENTILHOMME

Voir page 68 de *Conan*.

Voies : Beauté, Héroïsme, Ordre

Compétences d'Alignement : Équitation, Marchandage, Tactiques

Arme rituelle : épée de cour



HANUMAN

Voir page 287 de *Conan*.

Voies : Bêtes, Malédiction, Mort

Compétences d'Alignement : Déguisement, Intimidation, Prestidigitation

Arme rituelle : griffes

HONNEUR BARBARE

Voir page 66 de *Conan*.

Voies : Destruction, Force, Guerre

Compétences d'Alignement : Athlétisme, Discrétion, Survie

Arme rituelle : bardiche

IBIS

Voir page 287 de *Conan*.

Voies : Lumière, Magie, Savoir

Compétences d'Alignement : Artisanat, Investigation, Tactiques

Arme rituelle : cimenterre double

Alignement opposé : Set

ISHTAR ET LE PANTHÉON SHEMITE

Voir page 291 de *Conan*.

Voies : Beauté, Nature, Voyage

Compétences d'Alignement :

Arme rituelle : morgenstern

JHEBBAL SAG

Voir page 288 de *Conan*.

Voies : Bêtes, Nature, Survie

Compétences d'Alignement : Athlétisme, Discrétion, Survie

Arme rituelle : bâton

MITRA

Voir page 288 de *Conan*.

Voies : Bien, Protection, Savoir

Compétences d'Alignement : Artisanat, Marchandage

Arme rituelle : bâton court

Alignement opposé : Set

OLLAM-ONGA

Voir page 289 de *Conan*.

Voies : Chaos, Feu, Mal

Compétences d'Alignement : Athlétisme, Intimidation, Prestidigitation

Arme rituelle : fléau

PANTHÉON KHITAN

Voir page 288 de *Conan*.

Voies : Bêtes, Esprits, Magie

Compétences d'Alignement : Acrobaties, Artisanat, Prestidigitation

Arme rituelle : nunchaku

SET

Voir page 290 de *Conan*.

Voies : Beauté, Magie, Secrets

Compétences d'Alignement : Bluff, Intimidation, Investigation

Arme rituelle : dague

Alignements opposés : Ibis, Mitra

YMIR ET LE PANTHÉON NORDHEIMIR

Voir page 292 de *Conan*.

Voies : Air, Force, Guerre

Compétences d'Alignement : Athlétisme, Équitation, Survie

Arme rituelle : hache de guerre

Alignement opposé : Crom



Image © nordheimer.deviantart.com

YOG

Voir page 292 de *Conan*.

Voies : Feu, Mal, Ténèbres

Compétences d'Alignement : Athlétisme, Camouflage, Intimidation

Arme rituelle : crosse

ZATH ET LE PANTHÉON ZAMORIEN

Voir page 293 de *Conan*.

Voies : Beauté, Malédiction, Savoir

Compétences d'Alignement : Bluff, Intimidation, Investigation

Arme rituelle : épée courte

Options de campagne

CARACTÉRISTIQUES HYBORIENNES

[NOUVELLE OPTION] (PERMANENTE)

En plus de sa progression normale de caractéristiques, *toutes* les caractéristiques du personnage augmentent d'un point aux niveaux 6 et tous les quatre niveaux par la suite (10, 14 et 18).

HÉROS DOMINANTS

Lorsqu'un héros ou personnage spécial obtient un critique potentiel sur un jet d'attaque, le critique est automatiquement confirmé, à moins qu'il ne dépense 1 dé d'action.

HÉROS IMPRESSIONNABLES

[NOUVELLE OPTION] (2 DÉS D'ACTION)

Une fois par combat, lorsque le personnage rencontre un nouveau monstre pour la première fois, il doit réussir un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 Niveau d'Opposition). En cas de réussite, il surmonte sa peur. Sinon, il est *secoué*.

HÉROS LÉGENDAIRES

Les personnages joueurs reçoivent 40 points à répartir dans les caractéristiques à leur création, et ils peuvent atteindre des valeurs supérieures à 18 au prix de 5 points par valeur supplémentaire.

HÉROS VIGOUREUX

Les héros bénéficient de la guérison naturelle même lorsqu'ils ne se reposent pas, et leur rythme de guérison est doublé lorsqu'ils le font.

MIRACLES

Cosmos strict : Chaque personnage reçoit gratuitement un Alignement au début du jeu et ne peut ni le perdre ni le changer.

Cosmos vengeur : Tout personnage Aligné est en permanence affecté par un sort de Marque de la justice, qui s'active lorsque le dogme de son Alignement est violé.

OBJETS MAGIQUES RARES

Le groupe subit un malus de -10 aux jets de Trésor sur la *Table 7.15: Magic* (voir page 350). Si le résultat est inférieur à 0, lancez le dé sur la *Table 7.11* en retirant tout résultat *Magic* (voir page 345).

SORCELLERIE

Magie corruptrice : À chaque fois qu'un personnage lance un sort, il doit réussir un jet de Volonté (DD 10 + le nombre de points de sorts dépensés pour le jet). En cas d'échec, il subit 1 niveau de la condition suivante.

Corrompu (I-IV plus spécial). Le personnage subit un malus de -2 aux jets de Volonté et de compétence basés sur le Charisme. S'il est déjà *corrompu IV* et qu'il se trouve à nouveau *corrompu*, il devient un PNJ sous le contrôle du MJ. Le personnage perd 1 niveau de *corrompu* à la fin de chaque scène.

Magie oubliée : Les Disciplines suivantes ont été oubliés des hommes et leur apprentissage est des plus difficile : Artifice, Bénédiction et Guérison. Pour apprendre un sort d'une de ces Disciplines, le personnage doit dépenser 5 × le Niveau du sort en points de Réputation (min. 5).

LE MOT DE LA FIN

Ce guide est essentiellement basé sur *Conan d20 Édition Atlante* mais il gagnerait sans doute à être enrichi de vos connaissances personnelles de l'œuvre de Howard... et de vos propres idées.

Conan a beau être un mythe, ne considérez pas nécessairement les royaumes hyboriens comme gravés marbre. Après tout, de nombreuses incohérences ou imprécisions apparaissent dans les récits d'Howard lui-même. En bref, cadre de campagne classique ou pas, laissez libre cours à votre imagination !

Merci à [snake](#) pour son travail sur les Alignements. Merci à *kurgan* et *Rowen Ellendyl* du *Scriptorium* pour leurs remarques.

