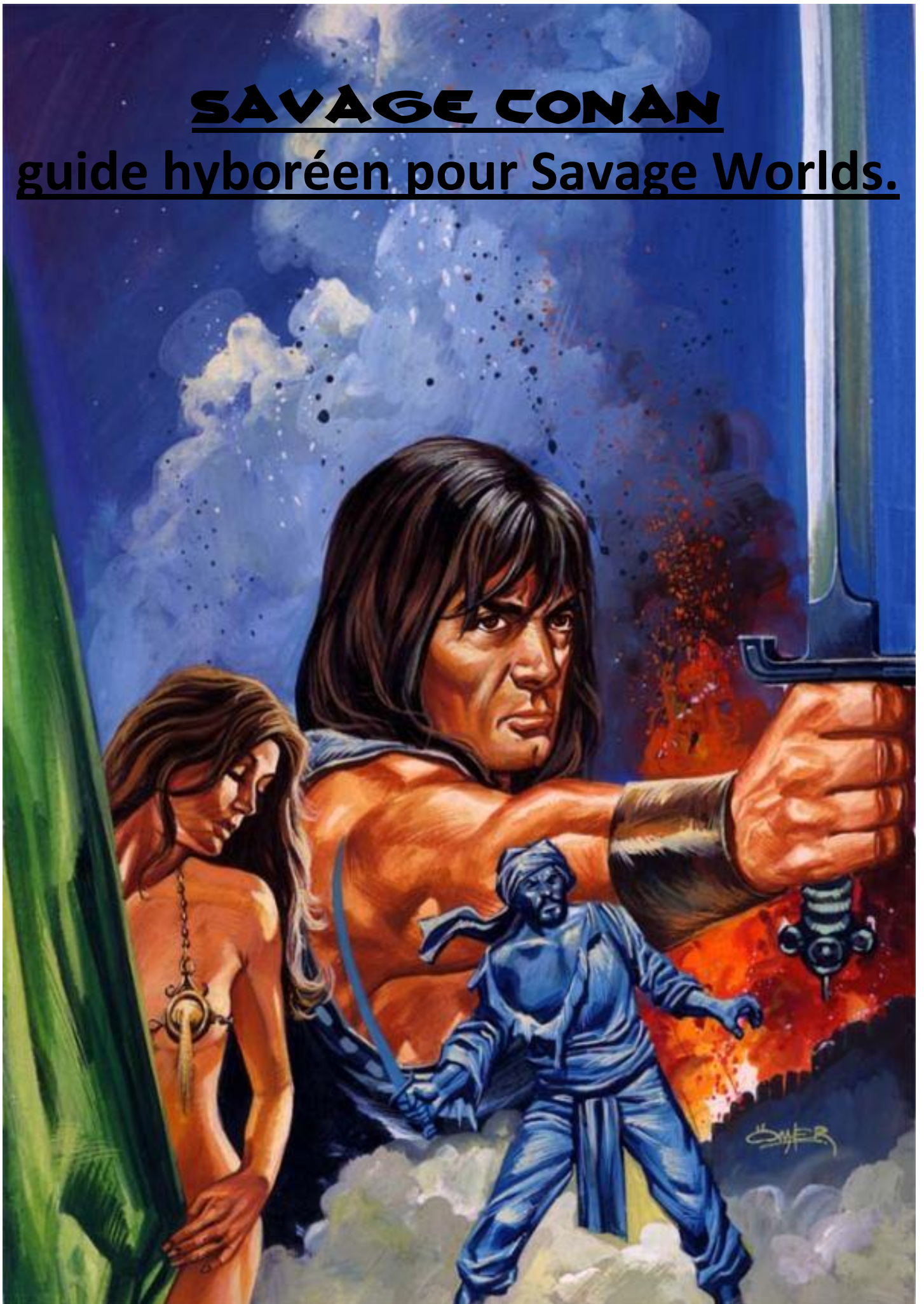
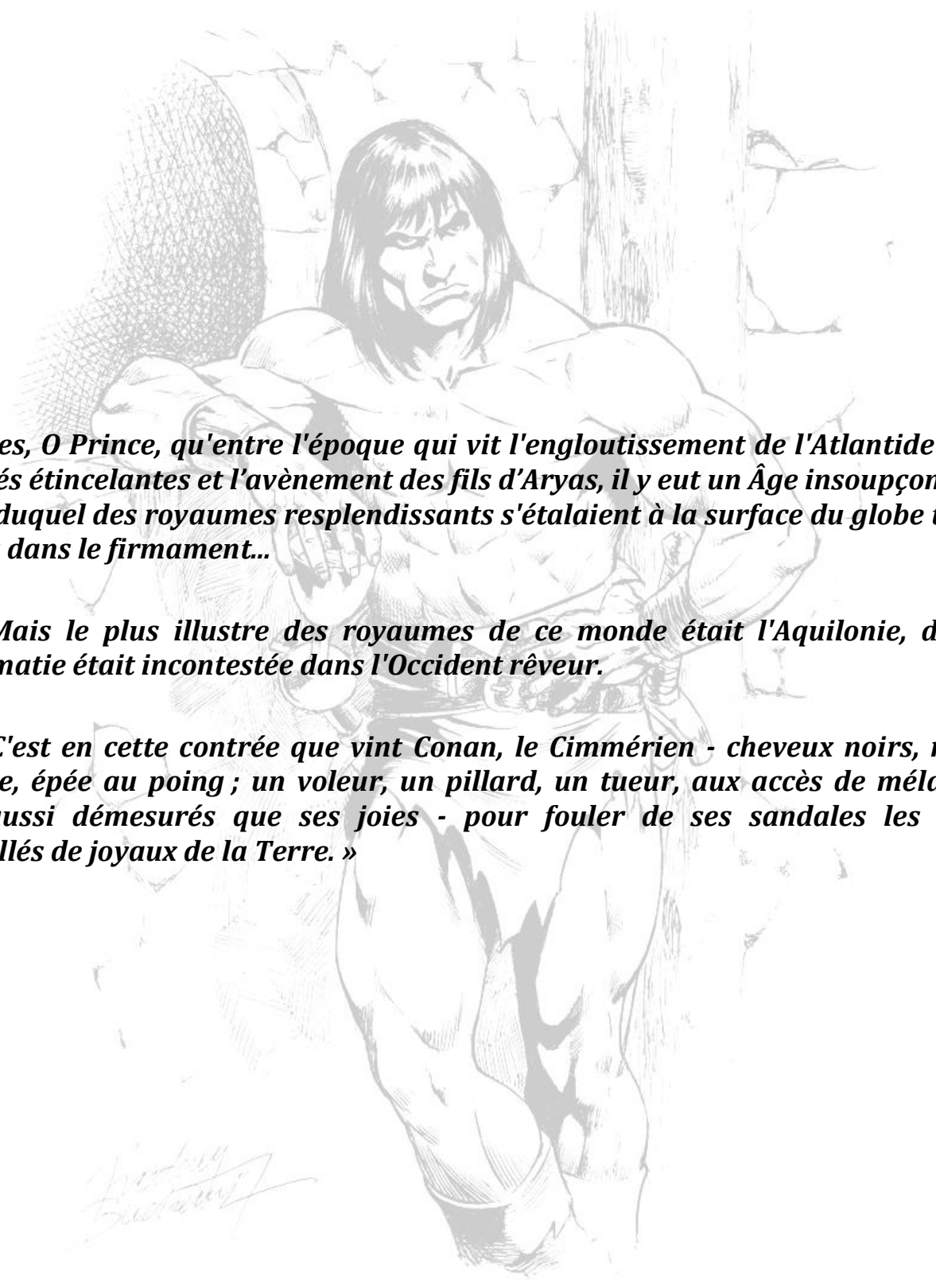


SAVAGE CONAN

guide hyboréen pour Savage Worlds.





« Saches, O Prince, qu'entre l'époque qui vit l'engloutissement de l'Atlantide et des ses cités étincelantes et l'avènement des fils d'Aryas, il y eut un Âge insoupçonné, au cours duquel des royaumes resplendissants s'épalaient à la surface du globe tels les étoiles dans le firmament...

Mais le plus illustre des royaumes de ce monde était l'Aquilonie, dont la suprématie était incontestée dans l'Occident rêveur.

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

AVANT PROPOS

Bienvenue dans le monde merveilleux d'Hyborée, âge magnifique empli de dangers et de plaisirs !

Vous trouverez dans le présent recueil tous les éléments nécessaires pour utiliser le système Savage Worlds de Pinnacle dans le monde de Conan. Le système de magie reprend les règles spécifiques de Solomon Kane RPG de Studio2.

Les ethnies : Le monde Hyboréen est divers par ses cultures et ses peuples. Les ethnies représentées ici n'ont rien à voir avec des races car tous les personnages sont des humains. Les avantages octroyés par une ethnie sont d'ordre culturel. Ainsi si les corinthiens sont intelligents c'est parce qu'ils bénéficient d'une bonne éducation et les aesirs sont endurants car seuls les enfants robustes survivent dans ces contrées inhospitalières.

un cimmérien élevé en Aquilonie bénéficiera des avantages d'un Aquilonien. Seul son teint bronze et ses cheveux noirs trahiront sa véritable origine.

Les caractéristiques proposées sont définies pour des personnages joueurs. Elles peuvent être modifiées selon les goûts de chacun car elles ne représentent que les caractéristiques les plus courantes. Il est évident que tous les Ophiriens ne sont pas tous riches mais même le simple ouvrier sera plus riche que bien des hommes à l'extérieur du royaume.

Les bonus procurés par l'ethnie ne remplacent pas les bonus raciaux. Ici tous les personnages sont humains et bénéficient d'un atout gratuit à la création.

Les compétences : la liste est non exhaustive mais propose la majorité des compétences utilisées dans le monde hyboréen. Grimper, se cacher, parler ou naviguer sont aussi indispensables pour la survie que de savoir se battre. Certaines compétences spécifiques peuvent être ajoutées (si elles sont justifiées) comme danse, savoir (forgeron) et toute autre compétence liée à une activité professionnelle.

Atouts et handicaps : Il s'agit d'une sélection dédiée à donner de la couleur à vos personnages Hyboréens. Certains ont été créés spécialement pour le livre tandis que certains ont été enlevés des règles de base (comme « main gauche ») pour des raisons de cohérence.

Quelques atouts ajoutés modifient l'ambiance du jeu vers quelque chose de plus pulp/comics (le chainmail bikini par exemple !) ou vers quelque chose de plus sombre. Ils sont notés en italique ; libre à chacun d'entre vous de les utiliser ou pas dans vos parties.

Règles optionnelles : Vous trouverez quelques règles optionnelles destinées à ajouter du sel à vos parties afin de les rendre plus dangereuses et/ou fun.

Armes et équipements : vous trouverez les informations sur l'équipement (armes, armures, lotus et autres..) dans ce chapitre. Chaque article indique sa rareté et où on peut le trouver dans le vaste monde de Conan.

« Ce qui ne vous tue pas, vous rend plus fort. »

LES ETHNIES DE CONAN

AESIR

Noms féminins : Ailsa, Arikka, Arselma, Astridr, Brita, Eda, Eyra, Freya, Frigga, Helga, Inginn, Jaldrud, Keirstin, Norna, Olve, Rika, Siegrid, Sif.

Noms masculins : Balder, Bern, Erek, Frey, Garth, Glum, Grimmir, Heimdall, Ingmar, Kjarr, Loki, Odhinn, Odur, Radorm, Sven, Thorr, Tyr, Ulfr.

Le peuple des Aesir est habitué aux températures froides et aux territoires hostiles de sa patrie. Bien bâtis, les cheveux clairs et les yeux bleus, on l'associe aisément à l'image du Viking. Les Aesir ne sont pas aussi civilisés que les populations du sud, mais vivent tout de même en petites communautés. La plupart sont sédentaires. Comme leurs ennemis les Vanirs, ils vénèrent Ymir le géant du Gel.

Caractéristiques : Vigueur D6

Compétences : Combat (Agilité) D4, Survie (Intellect) D4, Pistage (Intellect) D4

Atout : aucun

Handicap : aucun

AFGHULI

Noms féminins : Abida, Aisha, Amina, Daliya, Faïza, Farishta, Khadija, Kamilak, Nadira, Rama, Shamina, Yasmina, Zakia, Zubida.

Noms masculins : Abdul, Ahmad, Ali, Amadjai, Amin, Bakar, Bashir, Farid, Hakeem, Hussein, Imram, Jaffar, Kamal, Mohammad, Taraki.

Les hommes des tribus Afghuli sont grands et robustes avec de larges épaules, la peau cuivrée, les cheveux frisés et de longues barbes. Ces hommes rudes sont les seuls à connaître les méandres des montagnes du Ghulistan ce qui leur permet de tendre des embuscades aux marchands Vendhyens qui passent par là.

Caractéristiques : Force D6

Compétences : Survie (Intellect) D4, Discrétion (Agilité) D4, Escalade (Force) D4

Atout : aucun

Handicap : aucun



AMAZONE

Noms féminins : Achta, Akana, Amo, Asminia, Dyese, Iras, Karimala, Kemba, Nandjina, Ninga, Numba, Qalhata, Salambo, Shaknete.

Noms masculins : Akamidad, Alara, Bomilcar, Cazembe, Chonga, Gulusa, Iampsa, Kaladi, Keshta, Naravas, Shakoba, Silko, Syphax.

Les Amazones sont une ethnie originaire du sud des Royaumes Noirs. Dirigées par une reine, elles n'autorisent pas les hommes à porter des armes. Elles les sacrifient même au besoin pour leurs rites cruels.

Caractéristiques : Vigueur D6

Compétences : Survie (Intellect) D4, Combat (Agilité) D4, Perception (Intellect) D4, Pistage (Intellect) D4

Atout : aucun

Handicap : Illettré

AQUILONIENS

Noms féminins : Adria, Beatrix, Brigitta, Caecilia, Catalina, Dulcia, Elena, Fida, Florens, Jana, Juna, Katalina, Rosa, Scientia, Valeria, Zelata.

Noms masculins : Adrianus, Amalric, Arpello, Athemides, Balthus, Baraccus, Dion, Drago, Flavius, Gault, Hadrathus, Lucian, Namedides, Nestor, Numedides, Pallantides, Petrus, Peregrinus, Rinaldo, Servius, Tiberias, Vilerus.

Issus du métissage entre les populations locales et les conquérants Hyboréens, les Aquiloniens se distinguent par leur aspect civilisé. Que ce soit par l'art de la diplomatie ou celui de la guerre, ils ont conquis bon nombre de leurs voisins.

Caractéristiques : Intellect D6, Charisme +1

Compétences : Equitation (Agilité) D4, Savoir : Etiquette (Intellect) D4

Atout : aucun

Handicap : aucun

ARGOSSEENS

Noms féminins : Albissima, Alcee, Alcina, Cadera, Ceres, Dafne, Dalila, Duccia, Elenna, Faustina, Hilda, Ileana, Isotta, Ivanna, Larissa, Livia, Mara, Marissa, Polyxene.

Noms masculins : Bonamente, Demetrio, Drago, Falcone, Fausto, Ferruccio, Grimaldo, Ilario, Nestore, Ortho, Palla, Renaldo, Servio, Tito, Tranicos, Tybald, Vettorino, Voglia, Yuri, Zuanne.

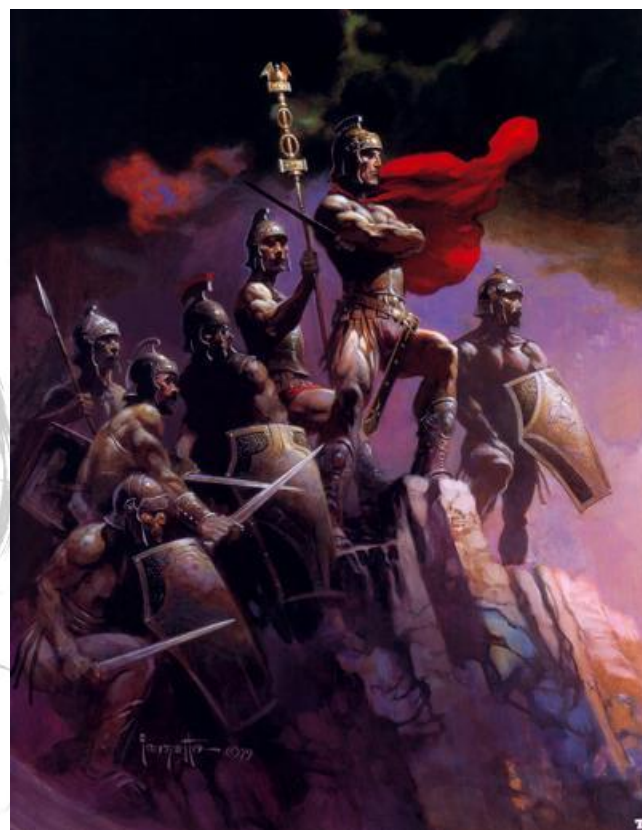
Leur peau est basanée et leurs cheveux fins sont noirs. Leur corps est taillé pour la navigation : ils sont petits et minces, avec des muscles tout en longueur. Tournés vers la mer ils sont avant tout des marins et des marchands d'exception.

Caractéristiques : Vigueur D6

Compétences : Navigation (Agilité) D4, Savoir de la Rue (Intellect) D4, Persuasion (Âme) D4

Atout : aucun

Handicap : aucun



BOSSONIENS

Noms féminins : Adalae, Adalwar, Alba, Alberada, Berchta, Brunihilt, Dire, Elftrud, Etrele, Gullint, Ideca, Ostina, Petronilla, Sophia, Thiada.

Noms masculins : Altraban, Amelric, Baldo, Bertold, Degher, Ebald, Eoban, Falko, Folcker, Fromir, Garhelm, Gelt, Godefrid, Gummar, Haderic, Harnod, Popolin, Volcram.

Les habitants des marches Bossoniennes sont connus pour leur maîtrise de l'arc et leur art de la guerre défensive, des talents développés par les attaques incessantes des Pictes sur leurs terres. Ils sont de taille moyenne et leur peau n'est ni claire, ni vraiment foncée. Leurs cheveux sont bruns et leurs yeux gris.

Caractéristiques : Vigueur D6

Compétences : Tir (Agilité) D6, Savoir : Entraînement Militaire (Intellect) D4

Atout : aucun

Handicap : aucun

BRYCHUNIENS

Noms féminins : Astrid, Berdine, Burga, Dagmar, Eldora, Ermelinde, Fredrika, Ide, Lulita, Minka, Natala, Sunhilde, Verena, Wendeline, Wilmet.

Noms masculins : Adelic, Alvan, Ancil, Aratus, Arvin, Berton, Bertok, Clayton, Dedric, Delwin, Dolph, Egbert, Emric, Garek, Garret, Guilherme, Griswald, Gervasio, Halbert, Hart.

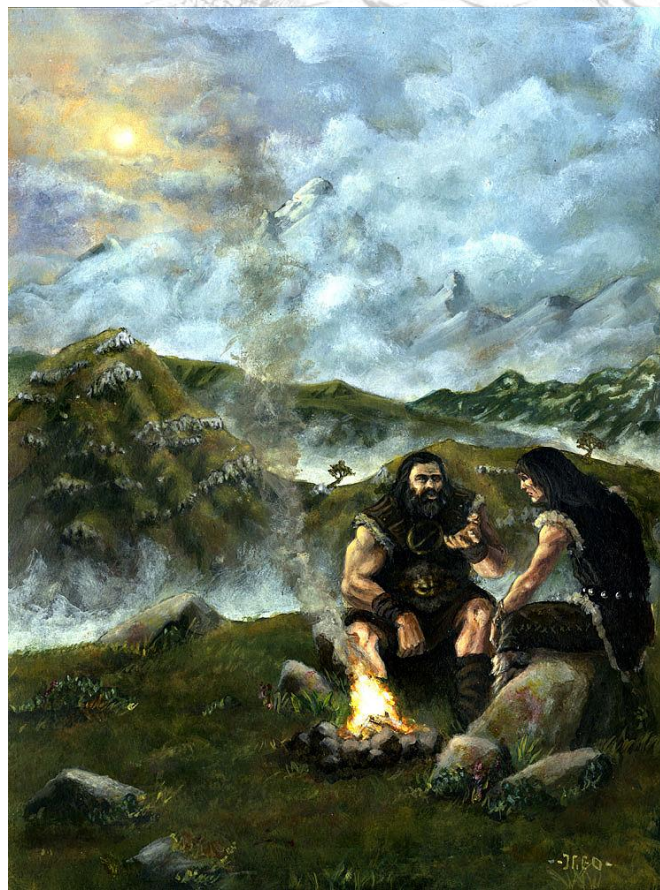
Peuple de petite taille aux cheveux blonds et à la peau claire. Leur civilisation pastorale les amène à se rassembler en villages et en cités. Les femmes Brythuniennes, réputées pour leur beauté et leur intellect, font des cibles de choix pour les esclavagistes.

Caractéristiques : Vigueur D6

Compétences : Survie (Intellect) D4

Atout : Lien animal

Handicap : aucun.



CHAGAS

Noms féminins : Achta, Aïda, Aminata, Arida, Bakara, Chiome, Didyre, Jaimela, Jana, N'Gady, Ramatulai, Scybale, Tananda, Thorbis.

Noms masculins : Ahmat, Baccar, Brahim, Dabar, Dadder, Djamous, Habre, Haroun, Hissen, Idriss, Mahamoud, Mokthar, Nadjin, Ngarta, Salek.

Peuple à la peau sombre aux origines mêlant sang Kushite et influence Stygienne. Ils dominent les Gallahs d'origine purement Kushite.

Caractéristiques : Vigueur D6

Compétences : Survie (Intellect) D4, Combat (Agilité) D4, Savoir : Religion (Intellect) D4

Atout : aucun

Handicap : aucun

CIMMERIENS

Noms féminins : Aideen, Ana, Badb, Briana, Caillech, Caireann, Colleen, Credhe, Deirdre, Doireann, Druantia, Eithne, Ernine, Moïna, Morrigan, Muirin, Niamh, Nora, Shannon, Tullia.

Noms masculins : Adrian, Aidan, Artúr, Bran, Cael, Callaghan, Caolán, Conall, Conan, Conn, Cormac, Devlin, Diarmaid, Duncan, Eoghan, Erin, Fingal, Kane, Kern, Kieran, Owain, Rónán.

Les Cimmériens descendent des Atlantes de l'Antiquité, dont ils ont gardé la chevelure sombre et les yeux bleus ou gris. Leur allure sombre et farouche rappelle les collines brumeuses de leur pays. Leur force et leur qualité de grimpeur sont légendaires. Ils vénèrent le cruel Crom et son panthéon mais méprisent ceux qui attendent trop des Dieux.

Caractéristiques : Force D6

Compétences : Escalade (Force) D6, Combat (Agilité) D4, Tripes (Âme) D4

Atout : aucun

Handicap : Illettré

CORINTHIENS

Noms féminins : Adeodata, Anastasia, Antonina, Catella, Consolantia, Faustina, Honorata, Leocadia, Nicasia, Palatina, Proseria, Sophia, Valeria, Vitula.

Noms masculins : Armatus, Athicus, Callistus, Cosmas, Florentius, Helias, Ivanos, Kalanthes, Murilo, Nabonidus, Petreus, Petronas, Theon, Tullianus, Varazes, Vetranis.

Peuple regroupé dans des cités-états entourées de hautes montagnes. Les Corinthiens ont la peau sombre, résultante d'un métissage avec les Zamoréens. Extrêmement civilisés ils font de redoutables orateurs.

Caractéristiques : Intellect D6, Charisme +1

Compétences : Savoir Etiquette (Intellect) D4, Connaissance de la Rue (Intellect) D4

Atout : aucun

Handicap : aucun

DARFARICES

Noms féminins : Asiya, Bititi, Dafina, Hafidha, Latifa, Mahbuba, Mvita, Nafisi, Naima, Shani, Siri, Tahiya, Tete, Yasmin, Zaida, Zenabu, Zina.

Noms masculins : Abubakar, Baha, Dahab, Haamid, Imbalayo, Mabruke, Mahdi, Nubu, Pandu, Rashad, Ridha, Simai, Simba, Solon, Tiifu, Yakubu, Yasini, Yusuf, Zahur, Zula.

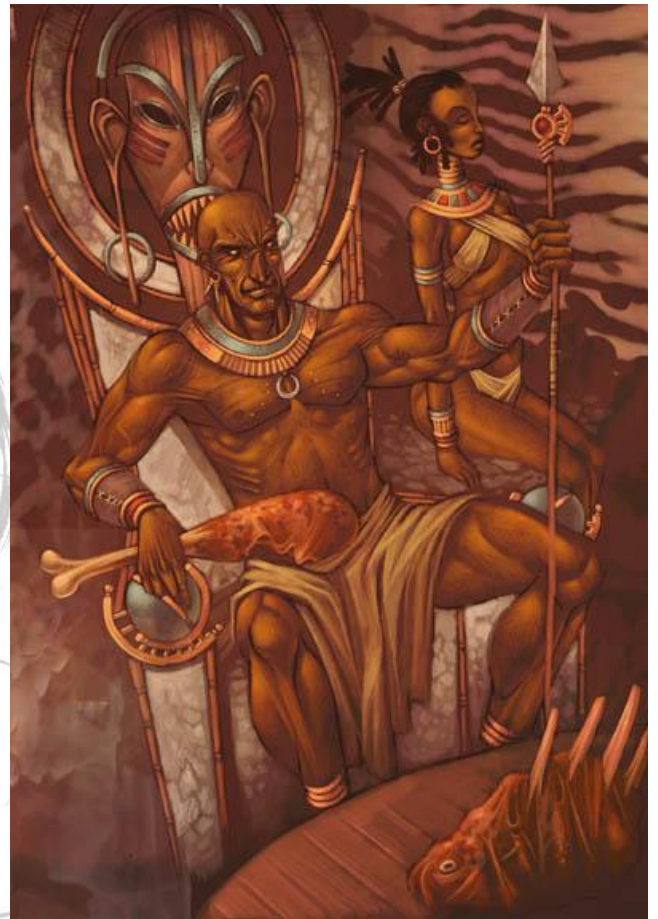
Peuple d'hommes puissants et de grande taille à la peau noire. Ces hommes féroces aux dents pointus vénèrent Yog, le dieu des déserts et du néant, qui leur impose de manger régulièrement de la viande humaine.

Caractéristiques : Force D6

Compétences : Combat (Agilité) D4, Intimidation (Âme) D4, Survie (Intellect) D4, attaque spéciale (dents) à force +D4

Atout : aucun

Handicap : Illettré



GHANATAS

Noms féminins : Abejide, Abeni, Amaka, Bamidele, Bayo, Elechi, Gerda, Ifama, Ijaba, Ijeoma, Mukoso, Nyana, Naki, Nwakasi, Sade, Tarana, Tobe, Yobachi, Zina.

Noms masculins : Ade, Adegoke, Babatunde, Badu, Bankole, Danjuma, Delle, Kuaku, Kutu, Lyapo, Nna, Nweke, Obasi, Odon, Osinachi, Qatey, Sabah, Sochi, Uche, Zebenjo.

Proches cousins des peuples des Royaumes Noirs septentrionaux, les Ghanatas parcourent le désert du sud sur leurs chevaux. Belliqueux, ils passent autant de tant à guerroyer entre eux qu'à razzier leurs voisins Kushites.

Caractéristiques : Agilité D6

Compétences : Survie (Intellect) D4, Combat (Agilité) D4, Equitation (Agilité) D4, Discrétion (Agilité) D4

Atout : aucun

Handicap : Illettré

GUNDERANS

Noms féminins : Adalae, Adelhaide, Alba, Alberada, Bava, Berchta, Bernildis, Bescela, Brunihilt, Duva, Etrele, Eua, Gherwina, Gisla, Megina, Ostina, Oza, Peta, Petronilla, Rita, Silke, Sophia, Thiada, Trina.

Noms masculins : Altraban, Amelric, Artoldo, Athaluin, Baldo, Bernher, Betek, Degher, Ebald, Ernan, Esulf, Falko, Fromir, Gaiko, Gerbald, Godefrid, Gummar, Haderic, Haldulfo, Nestor.

Les Gundérans à la chevelure toujours fauve et aux yeux invariablement gris, descendent presque directement des tribus Hyboriennes originelles. Farouchement indépendants malgré leur annexion à l'Aquilonie, ils sont aussi reconnus comme les meilleurs soldats d'infanterie lourde d'Hyborée. Il n'en faut pas moins pour protéger le royaume des incursions Cimmériennes.

Caractéristiques : Vigueur D6

Compétences : Combat (Agilité) D4, Tripes (Âme) D4, Savoir : entraînement militaire (Intellect) D4

Atout : aucun

Handicap : aucun



CONAN™ and © 2007 Conan Properties International LLC.

HIMELIENS

Noms féminins : Anahit Anahita, Deki, Dokola, Duma, Faryaal, Ghezal, Kanti, Maryam, Samirah.

Noms masculins : Ahmad, Asad, Barati, Dorzi, Dost, Faiz, Khodka, Mohan, Nawang, Paljor, Paneru, Shujah, Yar Afzal, Yateli, Zemar.

Peuple rude vivant dans les hautes montagnes dont ils portent le nom. Les Afghulis descendent de ses hommes grands et habitués à un environnement hostile.

Caractéristiques : Vigueur D6

Compétences : Survie (Intellect) D6 (leur environnement est vraiment hostile), Escalade (Force) D4, Discrétion (Agilité) D4.

Atout : aucun

Handicap : Vulnérable aux sorts (-2 pour y résister)

HYPERBOREENS

Noms féminins : Annukka, Åsa, Heli, Henriikka, Ingria, Jaakkina, Kaari, Kaija, Leena, Meeri, Nelma, Paeivi, Rute, Saara, Saimi, Sanni, Taina, Tuula, Vappu, Venla.

Noms masculins : Alekski, Eikki, Erno, Hannes, Hessu, Ilkka, Ilmari, Jani, Miika, Paaveli, Panu, Petri, Riku, Sakari, Samuli, Stig, Tyko, Väinö, Vihtori, Yrjö.

Descendants d'une tribu Hyboréenne ayant conquise les terres du nord. Ils ont perduré grâce à la sorcellerie. Aujourd'hui dégénérés par leur immortalité, ils comblent leur existence oisive grâce aux innombrables esclaves capturés chez leurs voisins du Nordheim et de Brythunie.

Caractéristiques : Vigueur D6

Compétences : Survie (Intellect) D4, Intimidation (Âme) D4

Atouts : Arcane Background (magie mais de type sorcellerie)

Handicaps : Etranger (grands, le teint pale et une réputation de sorciers esclavagistes dans tout le nord d'Hyborée).

HYRKANIENS

Noms féminins : Anda, Davaa, Khultulun, Isparana, Magsa, Mandughai, Orqina, Sirin, Tenga, Tikha, Yaba.

Noms masculins : Amurath, Aram Baksh, Arslan, Buqa, Chagan, Delger, Ghaznavi, Gurban, Idekü, Jungir Khan, Kerim Shah, Khosrun Khan, Mathar, Mongo, Nachin, Than, Ulagan, Vachir, Yar Afzal.

Sans conteste, les Hyrkaniens au nez crochus, au teint mat et aux petits yeux noirs sont des maîtres de l'équitation. Sur les steppes couvrant leur territoire qu'ils parcourent toujours à cheval, ils ont développé un art de vivre particulier. Chasse, guerre, courses, tout se fait sur un cheval.

Caractéristiques : Agilité D6

Compétences : Survie (Intellect) D4, Equitation (Agilité) D4, Tir (Agilité) D4

Atout : Poigne ferme

Handicap : Illettré, Vulnérable aux sorts (-2 pour y résister)

ÎLES BARACHEENES

C'est un lieu où l'on trouve des pirates. La plupart sont Zingariens ou Argosséens.

IRANISTANIS

Noms féminins : Badri, Darya, Elaheh, Farah, Farida, Fatima, Habibeh, Kokab, Laleh, Mahta, Nanaia, Nazgol, Nissa, Parishad, Ramesh, Sabah, Samina, Suri, Tahereh, Talayeh, Zhila, Zora.

Noms masculins : Amar, Ardalan, Arman, Assad, Balash, Fareed, Farouq, Hakhmanni, Haroun, Hassan, Jaafar, Khalid, Mazdak, Nouri, Parviz, Rahim, Sadri, Saeed, Sanjar, Shervin.

Peuple à la peau et aux cheveux sombres. De leurs cousins Shémites ils gardent un talent pour l'équitation et la guerre. Mais contrairement à eux les Iranistanis demeurent austères et très pieux.

Caractéristiques : Âme D6

Compétences : Equitation (Agilité) D4, Savoir : religion (Intellect) D4, Survie (Intellect) D4

Atout : aucun

Handicap : aucun

KAMBUOJA

Noms féminins : Achabi, Boupha, Butri, Chao-fa, Chen-li, Chintana, Hansa, Kalliyen, Lanala, Ma-dee, Mei, Mekhala, Non-suon, Phara, Sien-Sok, Siriki, Sumana-ying, Toanna, Vanna, Veata, Wipa.

Noms masculins : Arun, Chankrina, Chan, Heng, Kinan, Meng, Meth-Prak, Nghor, Phirua, Samrin, Sovann, Sutshakan, Thoï, Varin, Yukantor.

Peuple trapu à l'intellect vive et proche de leurs voisins Kithaniens. Ils sont dirigés par un sorcier maléfique.

Caractéristiques : Intellect D6

Compétences : Savoir Mythes et Légendes (Intellect) D4, Discrétion (Agilité) D4

Atouts : Arcane background (magie de type sorcellerie)

Handicaps : Vulnérable aux sorts (-2 pour y résister)





KESHAN

Noms féminins : Alem, Amara, Ayana, Chara, Desta, Fana, Latifa, Luam, Makda, Meteke, Nishan, Qwara, Semira, Tapanga, Yelaya, Yenee, Yeshi, Zahabu, Zena.

Noms masculins : Ajaga, Alemu, Amare, Amboola, Bombaata, Desta, Ephrem, Hagos, Jima, Lemma, Makannen, Menelik, Selassiee, Seyoum, Shakeb, Shukeli, Takalin, Tamirat, Tariku, Tegene, Tes, Tewelde.

Le Keshan qui s'étend dans l'arrière-pays oriental du Kush, où les vastes pâturages rencontrent les forêts ondoyantes du sud, est gouverné par une race mêlée. Tous ont la peau noire, la caste dirigeante à la peau plus claire du fait de ses origines shémites. Ils se battent quotidiennement contre leurs voisins ennemis de Punt.

Caractéristiques : Vigueur D6

Compétences : Survie (Intellect) D4, Combat (Agilité) D4, Perception (Intellect) D4, Pistage (Intellect) D4

Atout : aucun

Handicap : Illettré

KHAURANIEN

Noms féminins : Aaminah, Daya, Galiah, Harika, Larisa, Lissa, Mahara, Na'ilah, Najibah, Rabiya, Rafiq, Salome, Selena, Sefhira, Shayna, Tajah, Tarana, Temirah, Thalia, Taramis, Yosifa.

Noms masculins : Ashkhaur, Bahir, Constantius, Demosthenes, Kashif, Khalid, Khossus, Krallides, Lucinus, Maajid, Pelias, Ridha, Sergius, Valerius, Volusian, Yanni, Zacharias, Zang, Zorathus.

Les Kothiens ont fondés ce royaume encaissé dans une vallée fertile. Ils sont pacifiques, n'ont aucun entraînement militaire ou affinité martiale et sont composés essentiellement de fermiers, de pêcheurs et d'éleveurs. La protection du royaume est garantie par des mercenaires venus de tous horizon.

Caractéristiques : Âme D6

Compétences : Savoirs : Agriculture (Intellect) D6, Survie (Intellect) D4, Perception (Intellect) D4

Atout : aucun

Handicap : Pacifiste

KENZAKIENS ZAMOREENS DES MONTAGNES

Noms féminins : Amelia, Bella, Bogdana, Darya, Irina, Ivanna, Kalyna, Luba, Masha, Oksana, Olga, Renata, Selena, Sofia, Svetlana, Tatiana.

Noms masculins : Andrey, Demian, Harpagus, Ivan, Mykhail, Nestor, Oleg, Petro, Sergius, Serguei, Shevatas, Stahir, Vanko, Yara, Zoltan.

Descendant de la même lignée que les Zamoréens, les Kenzankiens n'ont pas évolué de la même façon et sont restés à la vie sauvage dans leur montagne. Leurs « Imalas » (shamans) leur apprennent que seuls les dieux totémiques qu'ils vénèrent existent tandis que les dieux Zamoréens sont de fausses idoles.

Caractéristiques : Agilité D6

Compétences : Survie (Intellect) D4, Escalade (Force) D4, Discrétion (Agilité) D4

Atout : aucun

Handicap : aucun

KHICANIENS

Noms féminins : Bao, Chen, Ci-xi, Dao-ming, Fei, Feng, Hsiu-feng, Huang, Hu-lan, Mei-lin, Miao-yin, Pao-pao, Pei-peï, Shan-lee, Sung-lee, Tsao-lin, Xiang, Ya-ping, Yasha, Yin, Yongmei, Yuan.

Noms masculins : Baio, Cai-fei, Chang, Chao, Cho-yun, Dao-zi, Hark, Hsi-chuen, Huan, Kang, Kuei-lin, Li-chi, Pao-tzu, See-tong, Shan, Sushun, Wei-fang, Xian, Yu-bao, Yun-fat, Zhang, Zhemin.

Les forêts épaisses de l'immense royaume de Kithaï cachent encore les vestiges d'anciennes civilisations et cultes oubliés. Les bibliothèques de ce mystérieux royaume font rêver les érudits de tous royaumes. Mais les petits hommes jaunes aux yeux bridés qui peuplent ces régions sont aussi les détenteurs d'un art du combat qui fait de leurs mains des armes à part entière.

Caractéristiques : Intellect D6

Compétences : Savoir Mythes et Légendes (Intellect) D4, Discrétion (Agilité) D4

Atouts : Arcane background (magie de type sorcellerie)

Handicaps : Vulnérable aux sorts (-2 pour résister)

KHORAJA

Noms féminins : Daya, Galiah, Harika, Larisa, Lissa, Mahara, Na'ilah, Najibah, Rabiya, Rafiq, Salima, Selena, Saphira, Shayna, Tarana, Temirah, Thalia, Vateesa, Yasmela, Yemina, Yosifa.

Noms masculins : Almulric, Bahir, Constantius, Kashif, Khossus, Lucinus, Maajid, Pelias, Ridha, Sergius, Shupras, Strabonus, Taurus, Tsothlanti, Volusian, Yanni, Zacharias, Zorathus.

La nation de Khoraja s'est développée sur le modèle Kothien. Ils doivent lutter constamment contre leurs voisins Shémites et Kothiens pour conserver leur indépendance.

Caractéristiques : Vigueur D6

Compétences : Survie (Intellect) D4

Atouts : un au choix en plus de celui de départ

Handicap : aucun



KOSSALA

Noms féminins : Amina, Astha, Bakula, Chandi, Daliya, Dhanna, Deviki, Faïza, Indira, Khadija, Kamilak, Kamma, Meena, Nadira, Nisha, Rajni, Rama, Seeta, Shamina, Yasmina, Zakia.

Noms masculins : Bhadresh, Darshan, Harimedhas, Ijya, Japesh, Najibh, Padmesh, Pushkal, Ranesh, Ravi, Shan, Virmash, Yavisth. Abdul, Ahmad, Ali, Amadjäi, Amin, Bakar, Bashir, Farid, Hakeem, Hussein, Imram, Jaffar, Kamal, Mohammad, Taraki.

Pris entre le Ghulistan, la Vendhya et l'Iranistan, le peuple de Kossala survit péniblement sous le joug de leurs frères de Vendhya. Peuple à la peau sombre, les Kossaliens sont raffinés à l'instar de leurs voisins Vendhyens. Mais leur apparence fine et joyeuse ne doit pas faire oublier qu'ils vénèrent Yajur, un dieu qui exige des sacrifices par strangulation.

Caractéristiques : Intellect D6, Charisme +1

Compétences : Savoir : religion (Intellect) D4, Savoir : étiquette (Intellect) D4, Persuasion (Âme) D4

Atout : aucun

Handicap : Vulnérable aux sorts

KOTHIENS

Noms féminins : Aminah, Celina, Daya, Galiah, Harika, Larisa, Lissa, Mahara, Na'ilah, Najibah, Rabiya, Rafiq, Salima, Selena, Sephira, Shayna, Tajah, Tarana, Temirah, Thalia, Yemina, Yosifa.

Noms masculins : Almulric, Bahir, Constantius, Demosthenes, Kashif, Khalid, Khossus, Lucinus, Maajid, Pelias, Ridha, Sergius, Strabonus, Tsoth-Lanti, Volusian, Yanni, Zacharias, Zorathus.

Bien que ses habitants soient issus de multiples brassages de population, le Royaume de Koth existait déjà au tout début de l'ère Hyboréenne. Les Kothiens sont métissés, la plupart ayant les cheveux sombres. C'est aussi un peuple d'aventuriers et on retrouve beaucoup de Kothiens de part le monde...

Caractéristiques : Vigueur D6

Compétences : Survie (Intellect) D4

Atouts : un au choix en plus de celui de départ

Handicap : aucun



KUSHITES

Noms féminins : Amara, Chara, Derartu, Fana, Latifa, Luam, Makda, Meteke, Miniya, Nishan, Selam, Semira, Tsega, Yenee, Zahabu, Zena.

Noms masculins : Abeba, Afari, Ajaga, Amare, Amboola, Bombaata, Ephrem, Ghe'le, Hagos, Iyasu, Juma, Menelik, Meseret, Ras, Selassie, Shakeb, Shubba, Shukeli, Tariku, Tewelde.

Les habitants des contrées noires de Kush sont bien connus des Hyboréens. Robustes, ces hommes à la peau noire sont réputés comme excellents gladiateurs et esclaves.

Caractéristiques : Vigueur D6

Compétences : Survie (Intellect) D4, Combat (Agilité) D4, Perception (Intellect) D4, Pistage (Intellect) D4

Atout : aucun

Handicap : Illettré

NEMÉDIENS

Noms féminins: Alicia, Berdina, Diana, Doralia, Inah, Inesa, Jocasta, Kalika, Lelia, Leora, Nysa, Octavia, Olina, Pelopia, Teresina, Terrian, Vanna, Yalene, Zenaide, Zenobia, Zephyra, Zeta.

Noms masculins: Amalric, Astreas, Bragoras, Brocas, Delphinus, Demetrio, Ixion, Kalanthes, Kallian, Numa, Orastes, Pello, Posthumo, Publico, Tarascus, Taurus, Vasilis, Zarek.

Rivale de l'Aquilonie en prestige, la Némédie est peuplée d'hommes et de femmes à la peau claire et à l'attitude austère. Les Némédiens sont célèbres pour leurs savants, parmi les plus cultivés d'Hyborée. Mais il compte aussi parmi les chevaliers et arbalétriers les plus dangereux.

Caractéristiques : Intellect D6

Compétences : savoir (Intellect) Entraînement militaire D4, Savoir : Etiquette (Intellect) D4, Savoir : Mythes et Légendes (Intellect) D4

Atout : aucun

Handicap : aucun

OPHIRIENS

Noms féminins : Amia, Campana, Eudoxia, Evantia, Ianuaria, Leocadia, Livia, Moriae, Moyna, Nafeesah, Najibah, Nereida, Olivia, Rafiqa, Salima, Shayna, Tarana, Tina, Vigilia.

Noms masculins : Amalrus, Baduaruis, Chelkus, Eupatarius, Euphemius, Fronto, Gasparus, Kashif, Leolinus, Lucinus, Majorian, Omari, Rushdam, Theteles, Urbicus, Volusian, Waseem.

Cette nation Hyboréenne est connue pour ses mines d'or. Les nobles Ophiriens ne manquent pas de richesse et occupent leur temps à étudier les sciences ou à conspirer les uns contre les autres.

Caractéristiques : Intellect D6

Compétences : Savoir : Etiquette (Intellect) D4

Atout : Riche

Handicap : aucun



PELISHTIM OU SHEMITES PASTORAUX

Noms féminins : Bêlit, Delilha, Hanita, Illana, Jamila, Kelyn, Malika, Mara, Marissa, Mirjam, Nadia, Rafia, Rehana, Seraya, Shaina, Tabitha, Tarisa, Vanni, Yael, Yordana, Zalia, Zehira.

Noms masculins : Arvad, Azarael, Barach, Bit-Yakin, Daegan, Damir, Djebal, Efrat, Gebal, Hagai, Hiram, Hyam, Noam, Orane, Shamir, Uri, Yadid, Yamine, Yossil, Zackari, Zargheba.

Au cœur des contrées fertiles de l'ouest de Shem, les Pelishtim ont érigés une culture sédentaire dans de grandes cités. Moins sauvages que leurs frères nomades, les Pelishtim n'en sont pas moins de redoutables soldats ou marchands.

Caractéristiques : Agilité D6

Compétences : Equitation (Agilité) D4, Tir (Agilité) D4, Savoir de la Rue (Intellect) D4, Persuasion (Âme) D4

Atout : aucun

Handicap : Fataliste.

PICTES

Noms féminins: Alawa, Cara, Genesee, Kanti, Kimi, Nahcomis, Oheo, Onatah, Orenda, Pauwau, Sokanon, Sooleawa, Takhi, Tayanita, Tekakwitha.

Noms masculins: Aweri, Deskaheh, Ehsa, Ennahson, Erihkowa, Jebhal, Kenakore, Kieras, Okara, Ona'ke, Onaseta, Onehta, Ose'kowa, Otokenha, Pajackok, Sagayetha, Sotar, Tarakwi, Tekekhas, Teyanoga, Tsorahsa, Zogar Sag.

Les sauvages Pictes sont les habitants des contrées les plus septentrionales d'Hyborée. Ils sont guidés par leurs shamans et leurs croyances envers leurs « Dieux-bêtes ». Ils vivent à demi dans d'immenses forêts peuplées d'animaux féroces et gigantesques tel que le python géant ou les grands singes.

Caractéristiques : Agilité D6

Compétences : Survie (Intellect) D4, Pistage (Intellect) D4, Combat (Agilité) D4, Discrétion (Agilité) D4

Atout : aucun

Handicap : Illettré

POITAINIENS

Noms féminins : Adria, Beatrix, Brigitta, Caecilia, Catalina, Constans, Diana, Dulcia, Elena, Fida, Florens, Guinevra, Helena, Isabella, Jana, Juliana, Juna, Katalina, Scientia, Valeria, Yolanda, Zelata.

Noms masculins : Amalric, Arpello, Athemides, Balthus, Drago, Epheus, Flavius, Hadrianus, Jerominus, Josua, Lucian, Nestor, Pallantides, Prospero, Peregrinus, Scavonus, Servius, Tiberias, Tobias, Trocero, Valerian, Valerus.

Anciens adversaires des Aquiloniens, les nobles Poitainiens ont depuis juré allégeance à l'Aquilonie. Maintenant ces fiers chevaliers au code d'honneur strict servent leur royaume en toute circonstance.

Caractéristiques : Vigueur D6

Compétences : Equitation (Agilité) D4, Savoir : entraînement militaire (Intellect) D4, Savoir : étiquette (Intellect) D4, Combat (Agilité) D4

Atout : aucun

Handicap : Loyal

PUNT

Noms féminins : Alem, Amara, Ayana, Chara, Desta, Fana, Kebedech, Lakech, Latifa, Luam, Makda, Miniya, Nishan, Qwara, Semira, Tabari, Timnit, Yenee, Yeshi, Zahabu, Zena.

Noms masculins : Ajaga, Alem, Amare, Assefa, Belyal, Bombaata, Desta, Ephrem, Hagos, Juma, Makannen, Menelik, Meseret, Selassie, Seyoum, Shukeli, Tegene.

Situé à l'est des royaumes noirs de Kush, le Punt est un royaume riche et fertile. Cependant le petit royaume est perpétuellement en guerre avec son voisin, le Keshan.

Caractéristiques : Vigueur D6

Compétences : Survie (Intellect) D4, Combat (Agilité) D4, Perception (Intellect) D4, Pistage (Intellect) D4

Atout : aucun

Handicap : Illettré

ROYAUMES NOIRS

Se référer aux Sub-Insulaires ou aux Kushite.



SHEMITES

Noms féminins : Bêlit, Delilha, Hanita, Illana, Jamila, Kelyn, Malika, Mara, Marissa, Mirjam, Nadia, Rafia, Rehana, Seraya, Shaina, Tabitha, Tarisa, Vanni, Yael, Yordana, Zalia, Zehira.

Noms masculins : Arvad, Azarael, Barach, Bît-Yakin, Daegan, Damir, Djebal, Efrat, Gebal, Hagai, Hiram, Hyam, Noam, Orane, Shamir, Uri, Yadid, Yamine, Yossil, Zackari, Zargheba.

Archers émérites, marchands habiles, nomades infatigables, tels sont les Shémites. Les adorateurs d'Ishtar, Adonis et Bel sont présents bien au-delà des frontières de leur terre. Ces dernières forment d'avantage un ensemble de royaumes dirigés par différents cheiks qu'un état à part entière.

Caractéristiques : Agilité D6

Compétences : Survie (Intellect) D4, Tir (Agilité) D4, Equitation (Agilité) D4, Persuasion (Âme) D4

Atout : aucun

Handicap : Fataliste

STYGIENS

Noms féminins : Addaya, Akivasha, Ankhesenamun, Enehy, Hebeny, Imiu, Isetnophret, Kiya, Netikerty, Sadeh, Thalys, Yunet.

Noms masculins : Apophis, Bak, Hapu, Haremakhet, Henuka, Horhotep, Ikeni, Imhotep, Kanakht, Khonshu, Menmet-Ra, Merka, Mokhtar, Neferhotep, Rahotep, Ramses, Seti, Shabaka, Thothamon, Thothmekri, Thugra-Khotan, Thutmekri, Thutothmes, Totrasmek, Tuthmes.

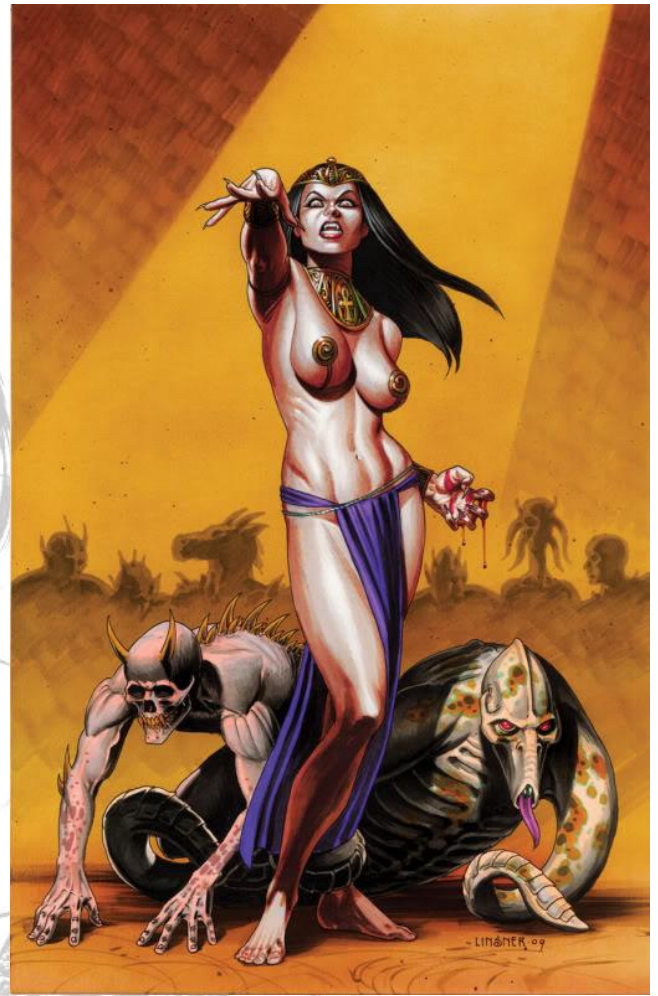
Grands et minces à la peau cuivrée, les stygiens vénèrent Seth, le dieu Serpent. Dans le reste du monde, les Stygiens sont considérés comme un peuple de sorciers et de manipulateurs. Cette théocratie est cependant plus complexe que cela mais reste dangereuse grâce aux connaissances accumulées au cours des siècles.

Caractéristiques : Âme D6

Compétences : Savoirs : mythes et légendes D4, Tir D4

Atout : Adepté (Seth / +2 en Savoirs : mythes et légendes)

Handicap : Voeu (servir la religion de Seth)



SUB INSULAIRES

Noms féminins : Didi, Effa, Khanyisa, Mandisa, Mtazi, Nande, Nomali, Nomsa, Nomuula, Sabela, Serafina, Serigne, Themba, Thula, Xaba.

Noms masculins : Aja, Ajonga, Amra, Dingane, Mabhoko, N'Gora, N'Yaga, Nkosi, Paki, Qamata, Sabelo, Sakumbe, Sigidi, Siphon, Themba, Zimu.

Ce terme regroupe les peuples vivants au sud des grands royaumes noirs. Seuls les corsaires des îles méridionales sont réellement connus. Ils sont grands et forts et accordent beaucoup d'importances aux danses tribales.

Caractéristiques : Force D6

Compétences : Combat (Agilité) D4, Survie (Intellect) D4, Natation (Agilité) D4, Savoirs (représentation/ danses tribales) (Intellect) D4

Atout : aucun

Handicap : Illettré

TAURANIENS

Noms féminins : Alicia, Audria, Beatrix, Caelia, Constans, Diana, Dulcia, Elena, Fida, Florens, Guinevra, Isabella, Juna, Katalina, Rosa, Valeria.

Noms masculins : Arpello, Balthus, Dirk, Drago, Galter, Gault, Hagar, Ioannes, Josias, Karlus, Lucian, Nestor, Otho, Peregrinus, Scavonus, Strom, Tobias, Tomas, Valerian, Vilerus.

Peuple de forestier situé au nord ouest de l'Aquilonie. Parfaitement adaptés à leur environnement sauvage ils passent pour des incultes auprès des Aquiloniens plus civilisés.

Caractéristiques : Vigueur D6

Compétences : Survie (Intellect) D4, Pistage (Intellect) D4, Discrétion (Agilité) D4

Atout : aucun

Handicap : aucun



VANIR

Noms féminins : Brunhilde, Erda, Eyra, Freya, Frigga, Geira, Hetha, Holda, Idony, Jofrid, Katla, Maerta, Mista, Oluva, Osla, Sif, Thara, Vaetild.

Noms masculins : Balder, Bragi, Eigil, Frey, Galar, Gorm, Heimdall, Holvast, Horsa, Loki, Magni, Modor, Niord, Odhinn, Ogmund, Olen, Orn, Thorr, Tyr, Ulfkil, Vali, Wulfhere, Yngvar.

Le peuple roux de Vanaheim vie sur les terres septentrionales du Nordheim. Les raids de ces cruels et farouches guerriers sont redoutés dans tous les royaumes du nord tant leur férocité est légendaire.

Caractéristiques : Force D6

Compétences : Survie (Intellect) D4, Navigation (Agilité) D4, Combat (Agilité) D4

Atout : aucun

Handicap : aucun

VENDHYENS

Noms féminins : Astha, Bakula, Chandi, Dhanna, Deviki, Gupti, Indira, Indu, Jasarani, Kamma, Meena, Nisha, Purna, Rajni, Seeta, Yasmina.

Noms masculins : Bhadresh, Darshan, Harimedhas, Ijya, Japesh, Najibh, Padmesh, Pushkal, Ranesh, Ravi, Shan, Virmesh, Yavisth.

Au cœur de Vendhya siège une civilisation extrêmement codifiée composée de castes. Chaque Vendhyen est défini selon sa caste et ne peut pas en changer. Cette stabilité sociale a permis au royaume de devenir riche et raffiné.

Caractéristiques : Intellect D6, Charisme +1

Compétences : Savoir : religion (Intellect) D4, Savoir : étiquette (Intellect) D4, Persuasion (Âme) D4

Atout : aucun

Handicap : Vulnérable aux sorts (-2 pour y résister)

TURANIEN

Noms féminins : Aasima, Bahiga, Ghayda, Habiba, Hafza, Jana, Khadija, Latifa, Lili, Na'ilah, Najia, Qadira, Raabia, Rashida, Takkia, Yemena.

Noms masculins : Ahmaad, Amurath, Azhar, Gamall, Jelal Khan, Kahlill, Najib, Naiym, Ousama, Usman, Yezdigerd, Yildiz, Youssef, Zafar.

D'origine Hyrkanienne, les Turaniens ont troqués leur yourte pour le confort de cités, comme Ahgrapur. Ils ont pourtant conservés leur férocité et sous l'autorité de leur roi ont conquis les rives ouest de la mer du Vilayet. Shemites, Kothiens, Iranistanis et mêmes leurs frères Hyrkanien ont fait les frais de leur soif de conquête.

Caractéristiques : Agilité D6

Compétences : Equitation (Agilité) D4, Connaissance de la Rue (Intellect) D4, Intimidation (Âme) D4

Atout : aucun

Handicap : aucun

WAZULIS

Noms féminins : Abida, Aisha, Amina, Daliya, Faïza, Farishta, Khadija, Kamilak, Nadira, Rama, Shamina, Yasmina, Zakia, Zubida.

Noms masculins : Abdul, Ahmad, Ali, Amadjai, Amin, Bakar, Bashir, Farid, Hakeem, Hussein, Imram, Jaffar, Kamal, Mohammad, Taraki.

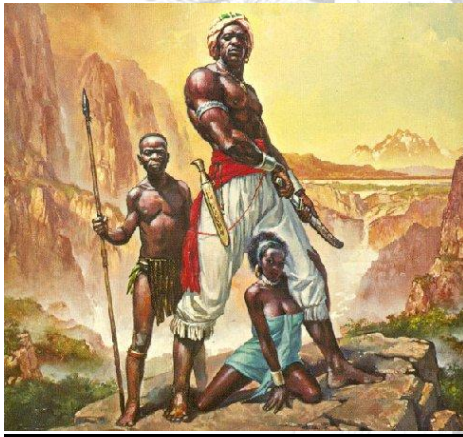
Rivaux des Afghuls, les Wazulis se différencient par leur mode de vie. Ces hommes des montagnes vivent la nuit, profitant de la pénombre pour piller les voyageurs imprudents.

Caractéristiques : Force D6

Compétences : Survie (Intellect) D4, Discrétion (Agilité) D4, Escalade (Force) D4

Atout : Vision nocturne

Handicap : Illettré, Phobie mineure (Soleil)



ZAMORIENS

Noms féminins : Amelia, Bella, Bogdana, Darya, Irina, Ivanna, Kalyna, Luba, Masha, Oksana, Olga, Renata, Selena, Sofia, Svetlana, Tatiana.

Noms masculins : Andrey, Demian, Harpagus, Ivan, Mykhail, Nestor, Oleg, Petro, Sergius, Serguei, Shevatas, Stahir, Vanko, Yara, Zoltan.

Petits, bruns, aux teints basanés, le peuple Zamoréen descend d'une race déjà installée à l'avènement d'Acheron. Peuple de citadins aux mœurs fortement libérées, l'esclavagisme, le rapt et le vol font partie des activités courantes chez eux.

Caractéristiques : Agilité D6

Compétences : Crochetage (Agilité) D4, Connaissance de la Rue (Intellect) D4, Discrétion (Agilité) D4

Atout : aucun

Handicap : aucun

ZEMBABWEI

Noms féminins : Alem, Ayana, Derartu, Eskadar, Fana, Latifa, Makda, Meteke, Miniya, Nishan, Nyasha, Seble, Semira, Tsega, Zahabu, Zena.

Noms masculins : Abeba, Afari, Ajaga, Ashanafe, Assefa, Bombaata, Ephrem, Ghe'le, Hagos, Jima, Menelik, Ngone, Ras, Selassiee, Tariku, Tegene.

Dirigés par deux Rois jumeaux adorateurs de Shemballa, Dagon et Derketo, ce peuple noir porte fièrement plumes, sagaies et boucliers de bois. Ils commercent avec leurs voisins de Punt et d'Iranistan.

Caractéristiques : Âme D6

Compétences : Survie (Intellect) D4, Combat (Agilité) D4, Pistage (Intellect) D4

Atout : aucun

Handicap : aucun

ZINGARIENS

Noms féminins : Allin, Aloise, Belisa, Catalina, Dina, Estrella, Jezabella, Kasandra, Milena, Paloma, Ramonda, Sabana, Shantala, Vittoria.

Noms masculins : Alejo, Arturo, Benicio, Fausto, Galbro, Iago, Inacio, Octavio, Rodrigo, Severo, Tiburcio, Valenso, Zapayo, Zaporavo, Zaron.

Célébrés pour leur chevalerie les Zingariens sont autant des courtisans que des pirates féroces. Tous cependant sont connus pour leur maîtrise de l'épée et les écoles d'escrimes de Kordava sont célèbres dans toute l'Hyborée. Marins, bretteurs, marchands, les Zingariens sont célèbres pour leurs manières bravaches et raffinées.

Caractéristiques : Charisme +2

Compétences : Navigation (Agilité) D4, Combat (Agilité) D4

Atout : combattant peu honorable

Handicap : Fragile. Ils sont peu résistants. -2 en vigueur pour les Jets d'Encaissement...



*Richard
Fischer 10*

*Richard
Fischer*

**« -Qu'il y a-t-il de mieux dans la vie?
- Ecraser ses ennemis, les voir agoniser devant soi et entendre
les lamentations de leurs femmes. »**

LES COMPÉTENCES POUR SAUVAGE CONAN

LES SAVOIRS COMMUNS OU SAVOIRS DU MONDE HYBOREEN

Les savoirs dits « communs » englobent toutes les connaissances qui ne sont censées servir que très rarement (cuisine, danse etc.) ainsi que tout ce que le personnage est censé connaître de manière évidente (les us et coutumes de son village ou de sa ville, sa géographie proche, les personnalités importantes s'il y en a, etc.).

Le degré de connaissance se décompose en deux parties : l'*étendue* et la *profondeur*.

Etendue : représente le nombre de civilisations que connaît le personnage. Ce niveau est donné par le score en intellect du personnage.

D4 : il connaît seulement sa contrée.

D6 : il connaît son pays et les pays limitrophes.

D8 : il connaît les pays ayant une civilisation commune avec son pays (Occident, Sud Noir, Orient, Nord, etc.).

D10 : Il connaît les contrées du Kithaï au Zingara.

D12 : Il connaît toutes les contrées du monde même les plus exotiques comme la Lémurie.

Profondeur : caractérise le *jet de Connaissance* du personnage (à effectuer sous l'attribut Intellect). Plus le jet est difficile, plus le personnage connaît des détails sur l'endroit qui l'intéresse et ses habitants.

Un jet raté et le personnage n'a en tête que les clichés véhiculés par d'autres ("La Cimmérie est peuplée de rustres puissants et violents", "La Stygie est un grand désert peuplé de sorciers esclavagistes", etc.).

Plusieurs degrés de réussite et le personnage ne commet pas d'impair sur les tabous du monde (par exemple on ne traite pas un paysan du Kithaï d'égal à égal).

Les savoirs spécifiques :

A un certain niveau de connaissance, même les différents points de savoirs communs du

personnage deviennent un savoir spécifique. Par exemple, bien qu'un officier de marine connaisse la théorie des principes de la navigation et des types de vents, les mettre en pratique qu'il les met en pratique demandera un jet de compétence de *Savoir spécifique (Navigation)*. Toute information que le personnage n'est pas censé connaître de manière évidente et innée requière un savoir spécifique pour l'obtenir. Par exemple un personnage voulant connaître une contrée où il n'est jamais allé devra faire un jet de *Savoir (Géographie)*, il pourra ainsi apprendre que des serpents vicieux peuplent les marais de l'ouest de Kush par exemple.



Savoir (Intellect) Etiquette

Il permet au personnage de connaître les us et coutumes ainsi que les règles de bienséances concernant un peuple, une région ou un milieu social donné.

Lorsque l'on se voit accorder une audience auprès du roi d'Ophir il convient de savoir comment on doit se présenter. Lorsque l'on dîne avec un homme d'une tribu Hyrkanienne il convient de ne pas regarder ses femmes...

La compétence inclus également la connaissance en héraldique utile pour identifier les armoiries des nobles.

Savoir (Intellect) Mythes et Légendes

Grâce à cette compétence, le personnage connaît les légendes ayant trait aux dieux, héros ou monstres d'un peuple, d'un pays, d'une contrée donnée. Cette compétence s'avèrera également utile et nécessaire aux personnages voulant pratiquer les arts occultes pour retrouver les vestiges d'Acheron ou les secrets des Lémuriens.

Savoir (intellect) Nature

Cette compétence permet de connaître les éléments naturels du monde que ce soit les plantes, les animaux ou les esprits qui hantent le monde Hyboréen.

Cette compétence est indispensable aux shamans pour une bonne compréhension du monde.

Savoir (Intellect) Entraînement Militaire

Cette compétence est cruciale pour tout personnage militaire. Elle lui permet de connaître les règles et la hiérarchie à respecter dans le domaine militaire mais également la stratégie militaire dans le combat et les batailles. Cette compétence permet, par exemple, de former des rangs pour résister à un assaut de barbares Pictes.



Savoir (Intellect) Religion

Le personnage connaît les différents rites, dogmes et pratiques religieuses de sa culture ou du dieu qu'il vénère. Il possède également des savoirs de
Publié sur le SDEN : <http://www.sden.org/savage-worlds/>

manière générale sur les religions des cultures étrangères. Cette compétence est indispensable pour tout personnage prêtre ou chaman.

Savoir (Intellect) Herboristerie

Qu'il soit un sorcier Stygien, un assassin Zamoréen ou un prêtre Aquilonien, le personnage maîtrise l'art des herbes et poisons. La compétence est indispensable pour reconnaître les lotus, connaître la localisation des plantes et leur cueillette ainsi que la préparation des différents onguents, potions et poudres aux diverses propriétés. La maîtrise de ce savoir permet de sauver une vie, de paralyser un colosse ou de lever les inhibitions de n'importe quelle femme nubile.

Les autres compétences :

Combat (Agilite)

Cette compétence couvre le maniement de toutes les armes de mêlée. Un personnage ayant un bon score en Combat saura manier convenablement les armes de mêlée, du moins beaucoup mieux qu'un autre personnage ayant un score plus faible dans cette compétence.

Connaissance de la Rue (Intellect)

Cette compétence permet d'acquérir des informations dans la rue, les tavernes mais également à travers des méthodes telles que la beuverie ou la menace ou en soudoyant. Tout ce qui touche à la récolte d'informations dans d'anciennes archives, des grimoires ou dans le domaine occulte, ne fait pas partie de cette compétence mais de celle de Savoir (Mythes et Légendes). La compétence Connaissance de la Rue est toujours modifiée par le score de charisme du personnage.

Crochetage (Agilité)

Cette compétence englobe toute action comprenant le crochetage de serrure, enlever les loquets, désamorcer les pièges mais également le pickpocket et escamoter des petits objets.

Cette compétence est, bien entendu, indispensable pour un voleur.

Discrétion (Agilité)

La discrétion est la capacité à la fois de se cacher et de se déplacer silencieusement. Dans beaucoup d'aventures de Conan, savoir exactement lorsque votre héros a été repéré et lorsqu'il a déjoué toute détection peut s'avérer crucial.

Equitation (Agilité)

Cette compétence comprend à la fois les actions de monter, de contrôler ou de galoper sur des chevaux, des chameaux ou tout autre type de monture. Il faut préciser que lors d'un combat, les personnages doivent utiliser leur compétence la plus faible entre Equitation et Combat, s'ils se battent à cheval.

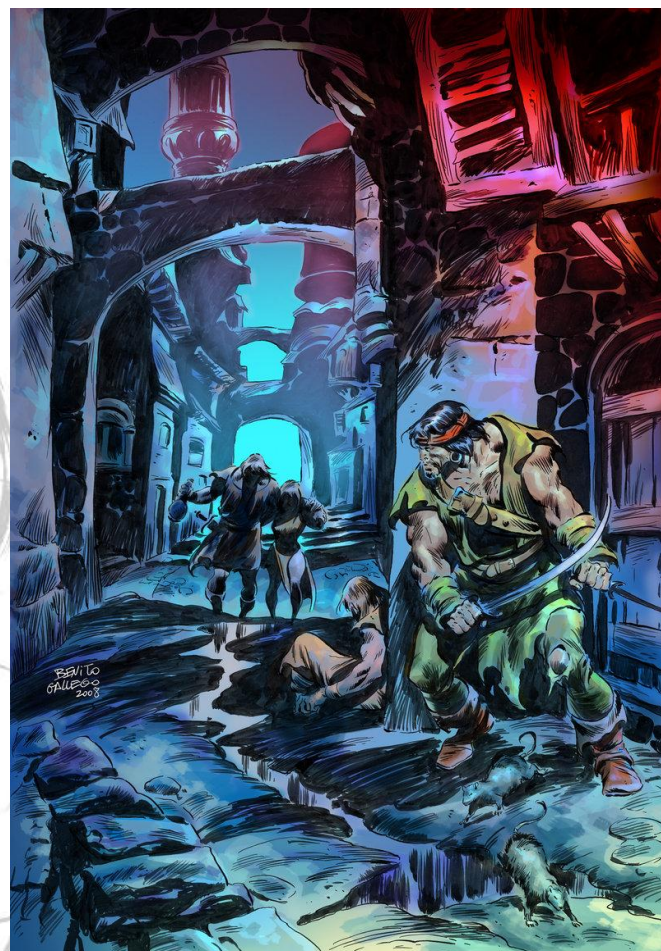
Escalade (Force)

Avec cette compétence, les personnages peuvent gravir les murs, les arbres, les falaises ou toute autre muraille difficile. Monter à une échelle ou une corde par exemple ne nécessite pas de jet d'escalade sauf dans des cas spécifiques à l'appréciation du maître de jeu. Plus d'une fois ses extraordinaires qualités de grimpeur ont sauvés la vie de Conan.



Intimidation (Âme)

L'intimidation est l'art d'affronter un adversaire par la force de sa volonté, par des menaces voilées ou clairement explicites, ou bien parfois avec une simple épée acérée. Il faut faire un jet d'opposition entre la compétence Intimidation du héros et l'attribut Âme de son opposant.



Jeu (Intellect)

Le jeu est la plupart du temps considéré comme un loisir essentiel dans le monde rude et violent de Conan. Un personnage possédant cette compétence est versé dans les techniques de jeu employées dans le monde Hyboréen. Il peut tenter de tricher. Il ajoute alors un +2 à ses jets mais s'il obtient un 1 sur son dé quelque soit le résultat du Dé Sauvage il est pris en flagrant délit et risque de se retrouver en mauvaise posture.

Lancer (Agilité)

Cette compétence comprend le maniement de tous les types d'arme de jet.

Elle s'emploie de la même manière que la compétence Tir et utilise les mêmes modificateurs.

Natation (Agilité)

Le score de Natation permet à la fois à un personnage de nager au lieu de couler et de savoir à quelle vitesse il se déplace dans l'eau.



Navigation (Agilité)

Un personnage possédant cette compétence peut manœuvrer n'importe quel type de bateau, du canot à rame à la galère Argosséenne. Il connaît également les différentes tâches liées au milieu maritime, comme faire des nœuds.

Perception (Intellect)

La perception comprend à la fois la vigilance du personnage mais également sa capacité à chercher des indices. Cela comprend les jets d'écoute, de détections des embuscades, apercevoir les armes cachées et même voir si les personnes mentent, ont peur ou ainsi de suite.

Persuasion (Âme)

C'est la capacité de faire dire ou de faire faire aux autres ce que l'on désire. Elle est modifiée par le Charisme du personnage.

C'est une compétence indispensable pour les prêtres, marchands et courtisans.

Investigation (Intellect)

L'Investigation permet de savoir comment effectuer des recherches dans une bibliothèque, dans un carnet ou un cahier, dans de vieux manuscrits ou toutes autres sources écrites d'information. Obtenir des informations par le biais de personnes fait appel à la compétence Connaissance de la rue.

Pistage (Intellect)

Cette compétence permet de suivre les traces d'un homme ou d'un animal sur tous les types de terrains.



Sarcasmes (Intellect)

Cette compétence sert à salir la réputation et l'image d'une personne ainsi que sa fierté, en la tournant en ridicule.

Elle peut servir en combat : le personnage se moque alors de son adversaire afin de lui faire perdre son sang froid et sa concentration.

Shamanisme (Âme)

Il s'agit de la compétence utilisée par les shamans pour jeter leurs sorts. CF page 25 et 56 pour les règles sur la magie.

Soins (Intellect)

Permet de stopper les hémorragies et de traiter les blessures existantes.

De telles compétences sont rudimentaires à l'époque de Conan, si bien qu'il ne faille pas espérer plus de ceux pouvant prétendre être des médecins. Pourtant c'est quasiment le seul moyen accessible pour se soigner.

Sorcellerie (Intellect)

Il s'agit de la compétence utilisée par les sorciers pour jeter leurs sorts. CF page 25 et 56 pour les règles sur la magie.

Survie (Intellect)

Cette compétence permet à un personnage de survivre dans des conditions et des environnements hostiles en trouvant de la nourriture, de l'eau ou un abri.

LES ATOUTS ET LES HANDICAPS POUR SAVAGE CONAN

« La richesse peut être merveilleuse, mais le succès peut mettre à l'épreuve le caractère d'un homme aussi sûrement que le plus fort de ses adversaires. »

LES ATOUTS DE BACKGROUND

Un personnage étranger à l'environnement où il se trouve, subira un malus (comme un Aesir en plein désert de Shem).

Tir (Agilité)

Est utilisée lorsque le personnage vise et tente de tirer sur une cible avec une arme à distance telle qu'une arbalète ou un arc.

Tripes (Âme)

Reflète la bravoure du héros. Les personnages sont souvent amenés à faire un test de Tripes lorsqu'ils sont témoins de scènes macabres ou lors de rencontres avec des monstres effrayants. La plupart des gens sont habitués à la violence dans le monde de Conan mais très peu possèdent une âme suffisamment solide pour faire face à des choses dépassant l'entendement humain...



Adeptes

Requis: Novice, religion

Le personnage est un fervent adepte d'une des religions Hyboréenne. Sa pratique exige de

nombreuses contraintes mais apporte des avantages liés aux préceptes inculqués par le ou les dieux.

Exemple: Crom impose aux cimmériens de se débrouiller par eux même et de ne jamais fuir le combat. Le personnage doit impérativement être cimmérien et il ne doit pas invoquer son dieu d'aucune façon. En contrepartie le personnage est gratifié d'un +2 en tripes.

Seth est le dieu du mal et des savoirs interdits. Ses adeptes sont gratifiés d'un bonus de +2 en savoir : Légendes et mythes mais doivent tout faire pour favoriser l'avancée de leur religion ou récolter le maximum de savoirs obscurs.

Mitra est le dieu protecteur des Hyboréens. Un adepte de Mitra sera toujours favorisé quand il invoquera son nom devant des personnes favorables à la religion de Mitra. En conséquence le personnage obtient un bonus de persuasion de +2.

Ambidextrie

Requis : Novice, Agilité d8+

Le héros peut ignorer malus de -2 lorsqu'il utilise l'autre main que la principale.

Arcane (Sorcier ou shaman) :

Requis : Novice, Savoirs (Mythe et légendes) D6 pour les sorciers, Savoirs (nature) pour les shamans.

Cet atout permet d'obtenir la capacité de jeter des sorts et d'avoir toutes sortes de capacités surnaturelles. Les sorciers et shamans du monde de Conan sont rares et puissants vu le danger que représente la manipulation de telles forces. Les shamans utilisent la compétence Savoir : shamanisme tandis que les sorciers utilisent la compétence Savoir : sorcellerie.

Pour plus de détails sur la magie se référer au livre du commerce « Solomon Kane » pour Savage World p97.



Résistance aux arcanes

Requis : Novice, Âme d8+

Le personnage ajoute +2 dans son jet de trait lorsqu'il tente de résister à des pouvoirs opposés.

Très résistant aux arcanes

Requis : Novice, Résistant aux arcanes

Comme la Résistance aux arcanes sauf que la résistance du héros est augmentée de +4



Berserk

Requis : Novice

Immédiatement après avoir subi une blessure, le personnage doit faire un jet d'Intellect ou devenir Berserker. Tant qu'il est berserk, sa parade est réduite de 2 mais il ajoute +2 à tous ses jets de mêlée et à ses jets de Force, et également à son Résistance et il ignore tous les modificateurs de blessures. Dès que son dé de Combat est égal à 1 il attaque une cible adjacente au hasard. Les berserks peuvent tenter de mettre fin à leur état en ne faisant rien (même pas bouger) pendant une action complète et faire un jet d'Intellect à -2.

Athlétique

Requis : Novice, Force et Vigueur d6

Le personnage gagne +1 en Résistance. La limite de poids est $8 \times \text{For}$ (au lieu de $5 \times \text{For}$) Sa Taille est augmentée de +1.

Rejeton de la Colline de Dagoth

Requis : Novice, Kothien ou Zamoréen

Le personnage est issu de la procréation entre un démon de la Colline de Dagoth et une femme (probablement un viol). Il est donc à moitié démon et acquière les capacités suivantes :

- 1- Il parle le démoniaque comme sa langue maternelle.
- 2- Il acquière une protection naturelle de +1 en Résistance.
- 3- Il est naturellement doué pour la sorcellerie, il possède donc la compétence Sorcellerie à D4 de base. Il doit cependant acheter l'Atout Arcane : Sorcellerie pour être en mesure de pratiquer les arts interdits.
- 4- Sa partie démoniaque engendre un malaise chez les gens du commun sans que ceux-ci arrivent à comprendre son origine. Il subit un malus de -2 en Charisme.

Cet atout est réservé aux Kothiens et aux Zamoréens pour la simple raison que les démons de la colline ne se trouvent qu'en Koth. Il est possible malgré tout de justifier qu'un personnage soit issu d'un démon (mais cela doit

Séduisant

Requis : Novice

Le personnage est très beau et possède une allure qui ne laisse personne indifférent. Il bénéficie d'un bonus de +2 en Charisme auprès du sexe opposé et dans toutes circonstances où l'apparence physique est importante.

En plus des bonus de Charisme, en jeu le héros est toujours perçu comme séduisant. S'il est échoué dans la jungle pendant trois mois ou enterré vivant dans un désert, il apparaîtra néanmoins comme toujours présentable. Le personnage peut être aux portes de la mort, il sera perçu malgré tout comme merveilleux, magnifique. Par exemple, les cheveux sont légèrement abîmés mais toujours élégants, quelque soit la crasse elle sera placée stratégiquement sur le corps juste suffisamment pour paraître rude mais pas débraillé...

Très séduisant

Requis : Novice, Séduisant

Dans sa version Très Séduisant, le bonus en Charisme du héros passe à +4.

Publié sur le SDEN : <http://www.sden.org/savage-worlds/>

vraiment être argumenté et avoir un caractère exceptionnel). Cependant un personnage Stygien ne pourra prétendre à cet atout car un Stygien ne pourrait supporter d'être au service de démons dont il serait issu.

Artiste de l'évasion

Requis : Novice, Agilité d8+

Les cordes, les chaînes, les menottes et même les cellules de prison, rien ne peut retenir le personnage pendant très longtemps. Que soit par sa compétence ou par une chance inouïe, le héros arrive toujours à s'enfuir au final.

Célèbre

Requis : Novice

Peut-être que le héros a sauvé la vie du roi durant une bataille mémorable ou peut-être a-t-il écrit une ballade qui est maintenant très répandue et considérée comme classique. Quelque soit la raison, le personnage commence le jeu en étant célèbre. Les gens le connaissent ou ont entendu parler de lui. La plupart des gens auront du respect pour lui voire de l'admiration, lui payeront à boire ou à manger, et peut-être même lui feront honneur. Les gens importants voudront devenir son ami, être vu en sa compagnie, et l'inviter à un banquet ou un week-end dans leur manoir. Un bon score en Charisme n'est pas nécessaire, mais peut aider.

Bond

Requis : Novice, Force d8+

Le héros peut sauter l'équivalent de son score d'Allure sans utiliser son mouvement. S'il le fait dans le cadre d'une attaque, il gagne +1 à son jet d'attaque. Cet atout ne peut être utilisé qu'une seule fois par combat, la surprise si elle est utilisée ne marche qu'une seule fois.



Chanceux

Requis : Novice

Le héros semble être béni par le destin. Il gagne un jeton de plus à chaque début de session de jeu, ce qui lui permet de réussir plus souvent des tâches importantes et de survivre à d'incroyables dangers.

Très chanceux

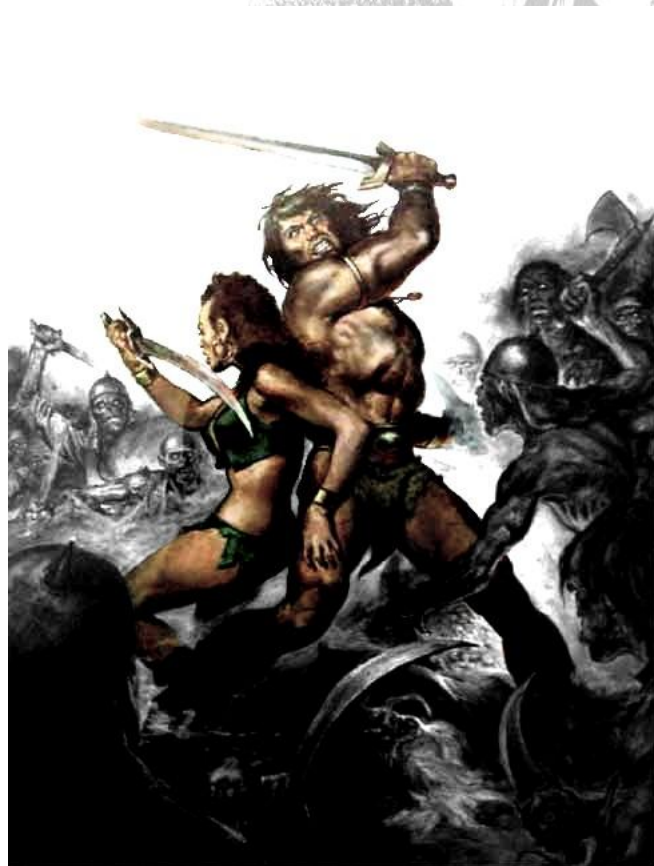
Requis : Novice, Chanceux

Le joueur gagne un jeton de plus ce qui porte le total à 2 jetons supplémentaires au début de chaque session de jeu.

Vigilance

Requis : Novice

Rien ne peut surprendre le personnage. Il est très observateur et attentif. Il ajoute +2 à ses jets de dés en Perception pour écouter, voir ou tout autre sens possible dans le monde dans lequel il évolue. En complément des bénéfices standard de cet atout, les héros avec l'atout Vigilance ajoutent également +2 à leurs jets de dé en Pistage et peuvent discerner les poisons au goût ou à l'odeur.



Vision nocturne (nouveau)

Requis : Novice

En pleine nuit ou dans un lieu avec peu de lumière le personnage est capable de voir comme s'il était dans une faible obscurité équivalente à celle d'un crépuscule. Il ignore les pénalités de faible lumière et d'obscurité totale.

Cela ne fonctionne cependant pas pour une obscurité créée magiquement où si le héros devient aveugle.

Guérison rapide

Requis : Novice, Vigueur d8+

Le héros peut ajouter +2 à ses jets de Vigueur lorsqu'il effectue des guérisons naturelles.

Héritage de famille

Requis : Novice

Le héros hérite d'un objet familial d'une grande valeur comme une épée, un anneau ou un titre sur des terres ancestrales.

L'objet choisi doit être exceptionnel et unique mais pas d'un pouvoir démesuré. Les histoires de Sword & Sorcery avec des héros qui possèdent un objet de famille de grande valeur sont répandues. Le joueur devra faire son choix en accord avec le maître de jeu et l'ambiance des parties.

Noble

Requis : Novice

Les personnages nobles gagnent +2 en Charisme et également l'atout Riche.

Vif

Requis : Novice

En combat, lors du tirage de l'initiative, si le personnage tire une carte équivalente à un 5 ou moins, il peut s'en défausser et en repiocher une autre jusqu'à ce qu'il tire une carte dont la valeur est supérieure à 5.

Riche

Requis : Novice

Que le personnage soit né avec une cuillère en argent dans la bouche ou qu'il ait acquis sa fortune par un travail acharné, il débute avec plus d'argent. Un héros riche commence avec 400 pièces d'argent et reçoit un revenu régulier de 100 pièces d'argent par an. Il peut très bien être cumulé dans un coffre ou chez un banquier plutôt que d'arriver directement dans les poches du héros, cela dépend entièrement de la source de ses revenus.

Très riche

Requis : Novice, Riche ou Noble

Le personnage est extrêmement riche. Il commence le jeu avec 800 pièces d'argent et reçoit un revenu de 250 pièces par an. Cumuler cet atout avec Noble nécessite un background complet, incluant le détail des sources de cette richesse, des responsabilités, des obligations et des risques liés.

Familier

Requis : Novice, Arcane

Un familier est une petite créature magique liée à son invocateur par un sort qui joue le rôle de compagnon, messenger, scout, conseiller etc. **La créature prend la forme d'un animal courant** (chat domestique, hibou, furet, serpent, etc.). La créature est entièrement loyale envers son invocateur et peut communiquer avec lui. Un familier est au moins aussi intelligent qu'un humain. Le joueur doit trouver avec le Maître de Jeu un familier restant dans le ton du personnage magicien. Avoir un familier permet au magicien de réduire le malus d'invocation de 1. Si un familier est congédié ou blessé il partira dans la nature pour se laisser mourir. Si un familier meurt, son invocateur ne pourra pas en invoquer d'autres. Si l'invocateur meurt alors le familier cherchera à venger sa mort et tentera ensuite de trouver un autre maître à qui proposer ses services



Forgeron Akbitanien

Requis : Novice, Shemite

Le personnage sait forger les armes constituées du fameux acier Akbitanien (réputé être tranchant et incassable). Il doit faire un jet dans la compétence Connaissance (Artisanat : Forge).

S'il réussit son jet normalement, il parvient à forger une arme composée d'acier Akbitanien. S'il rate son jet, il pourra recommencer un peu plus tard. Dans le cas d'un échec critique, non seulement il ne parvient pas à forger l'arme mais l'acier Akbitanien employé devient inutilisable. S'il fait une marge de réussite ou plus, l'arme est considérée comme une arme de maître et est magnifiquement ouvragée. De plus l'arme augmente de 25% sa valeur initiale pour chaque marge de réussite.

LES ATOUTS DE COMBAT

Blocage

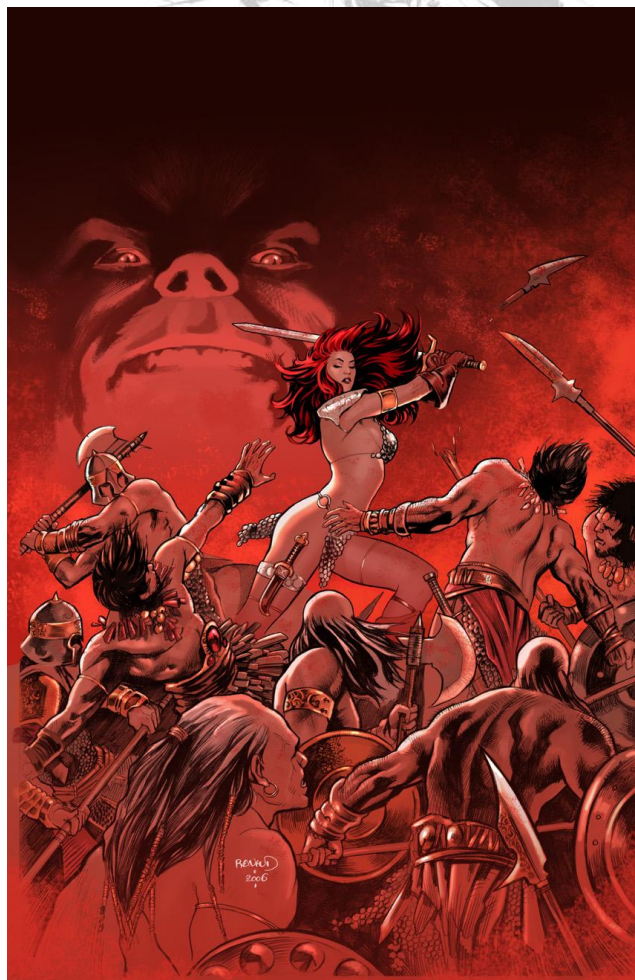
Requis : aguerrri, combat d8+

Les héros qui sont fréquemment engagés dans des combats au corps à corps sont plus aptes à se défendre que d'autres. Ils apprennent non seulement à attaquer mais aussi à mieux se défendre. Un héros avec cet atout bénéficie d'un +1 en parade.

Blocage amélioré

Requis : vétéran, blocage

Idem mais cette fois ci le bonus est de +2 au lieu de +1.



Combat aveugle

Requis : Vétéran, Âme d8+

Pas de lumière ? Aucun problème. En utilisant les odeurs, les sons, les variations d'air environnants etc. le personnage ne fait qu'un avec l'environnement.

Dans des conditions de faible lumière ou d'obscurité ou lorsqu'il combat un ennemi invisible, le personnage ne subit pas de pénalités. Dans l'obscurité totale ou si le personnage est aveugle il subit seulement un malus de -1 à ses jets de Mêlée ou de Tir au lieu du -4 habituel. Il faut préciser que cet atout ne permet pas de voir dans le noir mais donne seulement la possibilité de combattre en réduisant la pénalités lorsque le héros ne bénéficie que d'une vision imparfaite.

Combat rapproché

Requis : Novice, Agilité d8+, Combat d8+

Cet atout est pour les combattants au couteau compétents et fiers de terrasser leurs ennemis dans un combat rapproché et personnel (seul à seul). En se rapprochant de leur adversaire, ils ajoutent un bonus à leur parade égal (le bonus) à la portée de l'arme de leur ennemi +1 pour un ennemi particulier. Aucun bonus n'est accordé si l'ennemi est désarmé ou s'il utilise un couteau ou une petite arme. Par exemple : un personnage avec l'atout Combat rapproché combat avec une petite épée (la portée étant de 0). La parade du personnage augmente de +1.

Combat rapproché amélioré

Requis : Novice, Combat rapproché

Les combattants rapprochés attaquent et visent les régions vitales et fragiles pour tuer rapidement leurs adversaires. Les attaquants ajoutent un bonus à leur jet de mêlée égal à la portée de leurs ennemis +1, dans le même principe que le bonus de parade dans la version basique de cet atout.

Réflexes de combat

Requis : aguerrri

Le héros ajoute +2 à ses jets d'Âme lorsqu'il tente de se remettre de l'état secoué.

Combattant peu honorable

Requis : aguerrri

Le monde de Conan laisse peu de place aux combats honorables; l'efficacité prenant souvent le pas sur l'équité. Ceux utilisant cet atout feront n'importe quoi pour l'emporter. Cette pratique lâche est particulièrement utile pour les tactiques de triches. Le personnage ajoute +2 à tous ses jets simulant ses feintes en combat.

Combattant sans le moindre honneur

Requis : aguerrri, Combattant peu honorable

Parfois un tour permet de vaincre son ennemi sans effort. En décrivant sa tricherie et en dépensant un jeton, le personnage peut automatiquement obtenir le drop sur n'importe quel opposant unique.

En décrivant son action et en dépensant un Bon Point, le personnage bénéficie d'une Attaque par Surprise automatique contre un adversaire.

Esquive

Requis : aguerrri, Agilité d8+

Les attaquants devront soustraire 1 de leur jet de Tir ou de Jet lorsqu'ils le visent. Un personnage qui tente de se soustraire à une attaque ajoute +1 à son jet d'Agilité (lorsque cela est permis).

Esquive améliorée

Requis : Vétéran, Esquive

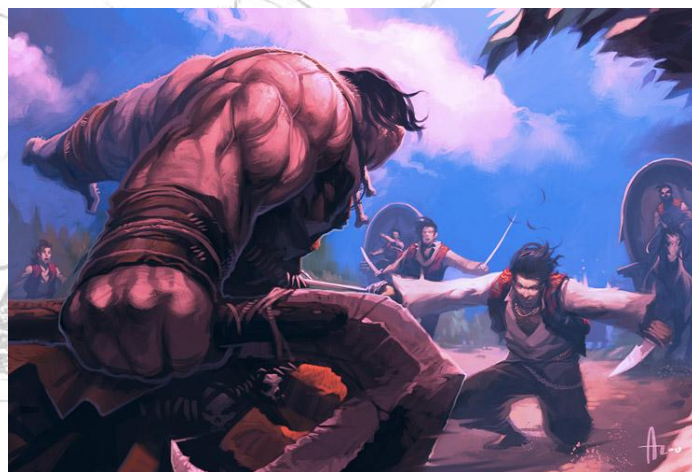
Même conditions mais le bonus/malus est de 2.

Prise de bras

Requis : aguerrri, Mêlée d8+

La prise de bras est une combinaison de désarmement et de prise qui laisse l'ennemi dans

une position à son désavantage mais qui lui permet encore d'attaquer le personnage. Le personnage doit faire une attaque de désarmement, mais s'il réussit il a coincé l'arme de son ennemi plutôt que de l'avoir désarmé. Il peut envelopper l'arme dans une cape, ou simplement bloquer le coude du bras utilisant l'arme, de son opposant contre son corps. L'ennemi dont l'arme est bloquée est considéré comme un défenseur désarmé (à moins qu'il n'utilise deux armes) et il ne peut pas se désengager du combat. Contrairement à la prise, cependant, le personnage peut continuer à utiliser une arme à une main contre son ennemi tant que celui-ci à toujours son arme de bloqué. Au round suivant, l'ennemi peut tenter de dégager son arme en brisant la prise, l'étreinte.



Attaque éclair

Requis : Novice, Agilité d8+

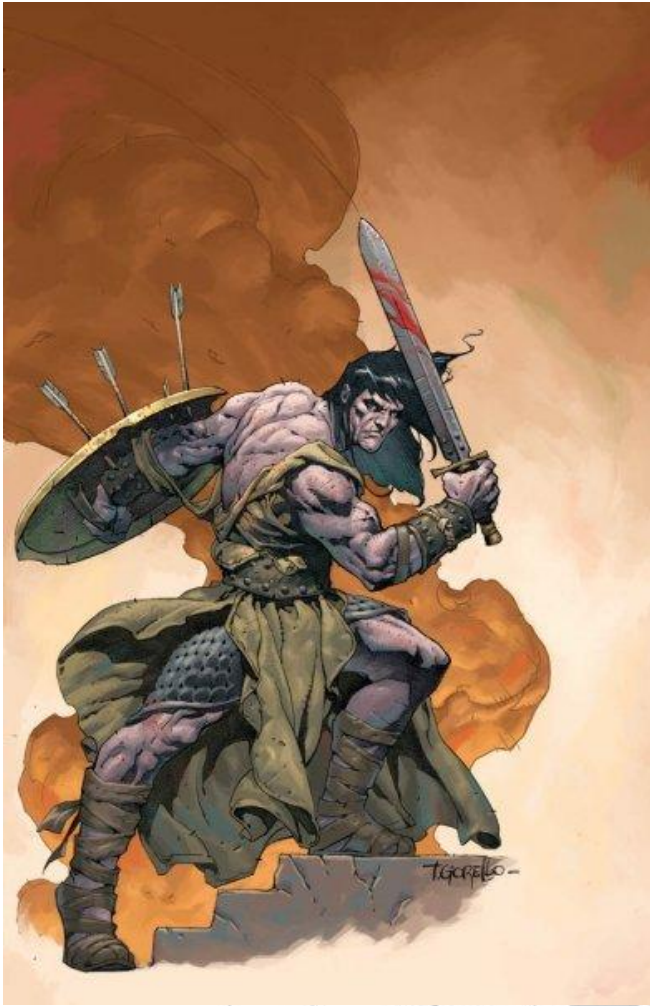
Les combattants expérimentés ont appris à se battre rapidement contre leurs ennemis en se déplaçant dans les rangs de mêlée, prenant l'avantage sur leur dernière position ils sont prêt et bien placés pour le combat. Une fois par tour le personnage obtient une attaque gratuite contre un adversaire arrivant au corps à corps contre lui. Cela interrompt automatiquement l'action de l'opposant qui subit l'attaque, et cela ne coûte pas d'action au héros s'il est entrain d'agir ou s'il n'a pas encore agis ce tour-ci.

Attaque éclair améliorée

Requis : Héroïque, Attaque éclair

Cet atout est comme le précédent sauf que le héros gagne une attaque gratuite sur tous les ennemis qui sont adjacents à lui et ce sans limite

du nombre d'actions.



Flèche

Requis : Vétéran, Agilité d8+, Mêlée d8+

Une Flèche est une attaque en courant, qui commence par un bond, suivie de l'attaque et se termine avec l'attaquant courant derrière son opposant, le tout compris dans un seul mouvement. Si le héros a fait un mouvement de moins de 2 avant d'effectuer son attaque contre un opposant adjacent, il peut attaquer et ensuite se désengager du combat, sans que son ennemi ou tout autre opposant adjacent obtiennent une attaque gratuite.

Tout autre mouvement après l'attaque doit se faire dans la même direction que le mouvement original (le personnage doit se déplacer dans une ligne droite). Il faut noter que l'attaquant peut encore recevoir une attaque éclair des ennemis adjacents à lui durant l'attaque de Flèche.

Rapide

Requis : Novice, Agilité d6+

Le héros est extrêmement rapide. Son mouvement augmente de +2 et il jette un d10 au lieu d'un d6 en course.

Escrimeur

Requis : Novice, Agilité d8+, Mêlée d8+, être formé dans une école d'escrime du Zingara.

Le personnage ajoute +1 à ses jets de mêlée contre un ennemi n'ayant qu'une seule arme et pas de bouclier. De plus, les opposants soustraient 1 de tous bonus de Gang Up qu'ils obtiennent normalement contre le héros.

Mur d'Acier

Requis : Vétéran, Escrimeur, Perception d8+, être formé dans une école d'escrime du Zingara.

Parfois un combattant se trouve surpassé en nombre dans un combat. Heureusement, le personnage a la perception et l'agilité pour gérer l'attaque de ses multiples ennemis. Les opposants ainsi ne gagnent pas de bonus de Gang Up contre le héros.

Frénésie

Requis : aguerri, Mêlée d10+

Cet atout permet de faire une attaque en plus par round avec une pénalité de -2 à tous les jets de mêlée.

Frénésie suprême

Requis : Vétéran, Frénésie

Cet atout fait la même chose que l'atout précédent mis à part que le héros ignore le malus de -2.

Tueur de géant

Requis : Vétéran

Le héros sait trouver les points faibles des créatures imposantes, massives, tel que les géants du froid ou un grand homme-singes des hautes montagnes ou un serpent géant. Le héros gagne +1d6 de dommage lorsqu'il attaque des créatures qui font trois fois sa taille ou qui sont plus larges que lui. Les hommes ont une Taille de 0 alors que les grands gorilles ont une taille de 3, par exemple.

Dur à tuer

Requis : Joker, Novice, Âme d8+

Lorsque les personnages doivent faire des jets de Vigueur sur la table de blessures, ils peuvent ignorer les modificateurs de blessure.

Très dur à tuer

Requis : Vétéran, Dur à tuer

50% de chance de survivre à la mort.

Guerrier versatile

Requis : aguerri, Agilité d6+

Le héros se retrouve souvent à combattre avec des objets non prévus pour le combat. Un personnage avec cet atout à la manière, la façon de faire pour utiliser des armes improvisées, et ne subit pas la pénalité habituelle du -1 lorsqu'il manie ce types d'élément.



Mâchoire d'Acier

Requis : Novice, Vigueur d8+

Le héros peut absorber les dommages comme s'il était en bois de chêne. Il gagne +2 au jet d'encaissement.

Volonté de fer

Requis : Novice, Âme d8+, Tripes d6+

Le personnage a vu tellement d'horreurs que le monde a à offrir, qu'il a fini par s'y adapter et garde son sang froid face à de telles choses alors que beaucoup d'autres tenteraient de fuir. Il gagne +2 à tous ses jets de Tripes et soustrait 2 des jets sur le tableau des peurs.

Tête froide

Requis : aguerri, Intellect d8+

Un héros avec cet atout pioche une carte supplémentaire d'action en combat et agit avec la meilleure carte piochée.

Tête très froide

Requis : aguerri, Tête froide

Cet atout est le même que le précédent mis à part que le héros pioche trois cartes.

Allonge

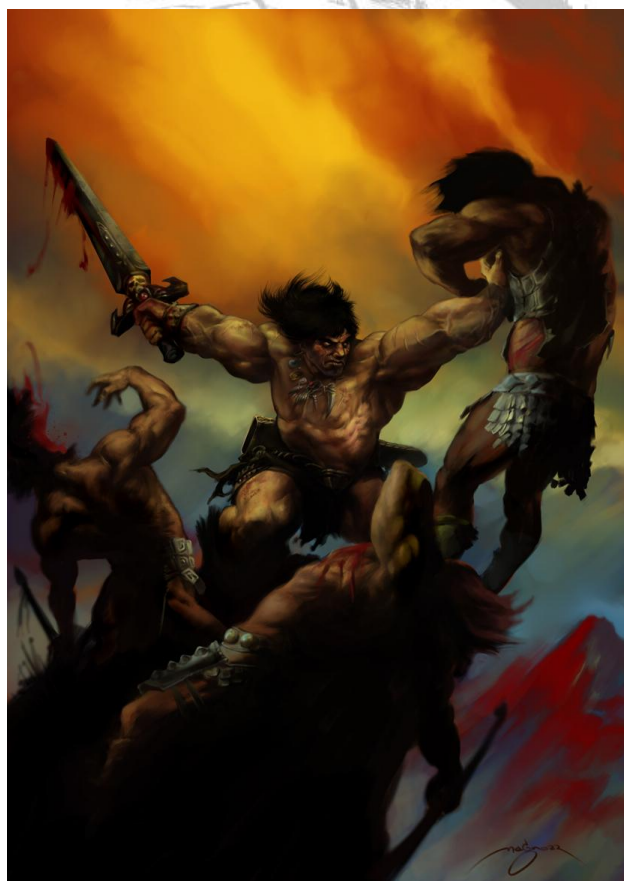
Requis : Novice, Mêlée d8+

Une allonge permet à un guerrier d'étendre la portée de son arme. Le personnage gagne +1 pour la portée de son arme. Il ne peut pas utiliser cet atout avec Attaque éclair, Frénésie ou Attaque tournoyante.

Tireur d'élite

Requis : aguerri

Le personnage excelle à contrôler et à ajuster ses tirs (+2 s'il ne bouge pas).



Nerfs d'acier

Requis : Joker, Novice, Vigueur d8+

Le héros peut ignorer 1 point des pénalités de blessure.

Nerfs d'acier améliorés

Requis : Novice, Nerfs d'acier

Le personnage ignore 2 points de pénalités de blessure.

Sans pitié

Requis : aguerri

Le personnage peut dépenser un jeton pour relancer les jets de dommages d'une de ses attaques réussies. Le nouveau jet s'applique pour un seul jet de dommage, on ne cumule pas les jets de dommages pour une seule attaque (telle que c'est le cas pour Attaque tournoyante).

Dégaine rapide

Requis : Novice, Agilité d8+

Cet atout permet à un héros de dégainer son arme en action libre. Si le héros doit faire un jet d'Agilité pour dégainer, il ajoute +2 à ce jet.

Riposte

Requis : aguerri, Attaque éclair, Mêlée d8+

Une riposte est une combinaison d'une parade vive suivie d'une attaque rapide. Une fois par round, le personnage reçoit une attaque de mêlée gratuite contre un ennemi se situant dans la portée de son arme et qui a échoué une attaque de mêlée contre le personnage. Cette seconde attaque est faite à -2. Une riposte doit être une attaque directe (il n'y a pas de désarmement, d'attaque sauvage ou toute autre manœuvre) et elle ne peut pas être combinée avec Frénésie ou Attaque tournoyante. Elle doit être employée avec la manœuvre de défense (mais pas la manœuvre de défense complète).

Riposte améliorée

Requis : Vétéran, Riposte

Il s'agit de la même chose que Riposte mis à part que le héros fait une attaque gratuite sans pénalité.

Détermination solide

Requis : Héroïque, Joker, Machoire d'acier

Alors que la plupart finissent par flancher et abandonner, le héros lui tient bon. Lorsque le personnage prend suffisamment de blessures pour être incapacité, il peut faire un jet d'encaissement gratuit. Si le jet d'encaissement échoue, le héros peut dépenser un jeton pour faire un (soak roll) normalement. Si le héros subit de multiples blessures dans le même round qui l'incapacite, il peut faire plusieurs (soak roll) gratuits.

Repérer les faiblesses

Requis : aguerris, Intellect d8+, Mêlée d8+, Perception d6+

Aucun combattant, qu'il est appris à ce battre dans les plus grandes écoles Zingariennes ou dans les rues de Shadizar, n'est sans faille dans son art du combat. Tout le monde a une faiblesse et le personnage est suffisamment expérimenté pour repérer et exploiter les faiblesses de ses adversaires.

Si un ennemi fait une attaque de mêlée contre le personnage avec un résultat de 1 sur son jet de Mêlée (indépendamment du Dé Sauvage), le personnage reçoit un bonus de +1 contre cet adversaire pendant tout le reste du combat. Si un opposant fait 1 sur son jet de Mêlée mais touche le héros avec son dé Sauvage, le personnage perçoit toujours les failles de combat de son adversaire. Cependant il gagne le bonus une seule fois et non pas durant tout le combat, du moins tant que son ennemi ne fait pas 1 sur son jet de Mêlée sans le blesser.

Poigne ferme

Requis : Novice, Agilité d8+

Le personnage annule les pénalités dues aux plates formes instables.

Balayage

Requis : Novice, Force d8+, Mêlée d8+

Le balayage permet à un personnage de faire une seule et unique attaque et d'appliquer le résultat contre toutes les cibles adjacentes avec une pénalité de -2.

Balayage amélioré

Requis : Vétéran, Attaque tournoyante

Il s'agit de la même chose que balayage mais sans la pénalité de -2.



Arme fétiche

Requis : Novice, Mêlée ou Tir d10+

Le héros connaît très bien une arme particulière et unique. Lorsqu'il utilise cette arme, il ajoute +1 à ses jets de compétences de Mêlée, de Tir ou de Lancer.

Arme fétiche améliorée

Requis : Vétéran, Arme fétiche

Il s'agit de la même chose que Arme améliorée mis à part que le bonus est de +2.

Attaque à deux armes

Requis : Novice, Agilité d8+

Lorsque le personnage attaque avec deux armes dans chaque main, le héros fait un jet pour chacune d'entre elles, mais il ignore les pénalités dues aux multiples actions.



Tir rapide

Requis : Novice, Agilité d8+, Tir d8+

Le personnage peut tirer deux flèches d'un arc ou lancer trois dagues, couteaux ou shuriken durant un round de combat. Cet atout doit être pris séparément pour chacune des armes de jet. Le personnage subit toujours les pénalités dues aux actions multiples.

Tir rapide améliorée

Requis : Vétéran, tir rapide

Il s'agit de la même chose que tir rapide mais sans les pénalités des actions multiples. Cet atout doit être acheté séparément pour chacune des armes à distance et/ou de jets.

Armure sexy

Requis : aguerri, Séduisant

Le personnage porte un bikini en cotte de mailles ou juste un bout de tissu laissant la poitrine dénudée. Cette armure est considérée comme une cotte de mailles réelle avec un bonus de +2. Les adversaires du personnage de sexe opposé doivent faire un jet d'Âme pour rester concentrés dans le combat et ne pas être distraits et séduits par ce manque de pudeur.

Mais si l'armure en vient à être recouverte, les bonus sont perdus.

Armure sexy améliorée

Requis : héroïque, Armure sexy

La même chose qu'Armure sexy sauf que la protection est égale à une armure de plaque (+3).

Charge

Requis : Aguerri, Combat d10+

Le guerrier est expérimenté dans les mouvements sur des longues distances et obtenir ainsi optimiser sa charge contre son ennemi. Il peut ignorer les pénalités standard pour la course lorsqu'il fait une attaque au corps à corps.

Tenir à distance

Requis : Aguerri, Force d8+, Combat d10+

Le personnage est entraîné à utiliser la portée et la taille d'une arme large pour améliorer sa défense.

Le héros ajoute +1 à sa Parade s'il utilise une arme avec une portée de 1 ou plus. Cela est en complément de tous bonus dont pourrait bénéficier l'arme en question.

Défense améliorée

Requis : Héroïque, Agilité d8+, Combat d10+

Le personnage est un maître dans les techniques de défense. Un personnage avec cet atout qui effectue une action de défense gagne +4 à sa Parade (au lieu du traditionnel +2).

Il soustrait également 2 la portée de toute attaque à distance contre lui durant le round, et également +2 à toute tentative de fuir le combat.

Phalange

Requis : Novice, savoir : entraînement militaire D6, Combat d8+

Le héros fait partie d'une unité de combat qualifiée sachant comment travailler ensemble pour se protéger les uns les autres. Le héros reçoit un bonus de +1 à sa Parade pour chaque allié adjacent à lui possédant également cet Atout. Le bonus maximum peut aller jusqu'à +4.

Lutteur

Requis : novice, Combat D8

Qu'il soit lutteur professionnel en Argos, étrangleur de Yajur ou artiste martial venu du Kithai, le personnage a fait de ses mains de vraies armes.

Il annule le bonus de +2 pour les adversaires armés quand il est désarmé.

Solide

Requis : Aguerri

La rudesse des combats a permis au héros d'être plus résistant contre les blessures incapacitantes.

Il additionne +2 à ses jets de Vigueur lorsqu'il risque d'être incapacité.

Expert au bouclier

Requis : Aguerri, Agilité d6, Combat d8

La plupart des combattants sont aguerris dans l'art du combat avec une arme et un bouclier, mais le héros en question sait comment faire du bouclier un objet vraiment utile pour survivre en combat. Un personnage expert au bouclier

augmente la valeur de tout type de Bouclier de +1 tant qu'il le porte.



Maitrise du bouclier

Requis : Vétéran, Expert au bouclier, Attaque à 2 armes, Combat d10

Un vrai maître du combat avec une arme et un bouclier sait comment utiliser son bouclier de manière offensive. Maîtrise du bouclier permet au guerrier de faire une attaque avec son bouclier sans perdre les bonus de Parade qu'il confère.

Les boucliers de taille moyenne (ou moins) font l'équivalent de la Force du guerrier +D4 en dommage, tandis qu'un bouclier large (ou plus) font l'équivalent de la Force du combattant +D6 en dommage.

Meurs bâtard !!!

Requis : Aguerri, Âme d10, Lien mutuel

Vous vous offensez lorsque l'un de vos alliés a été blessé de manière peu loyale.

Lorsqu'un Joker allié (incluant les Personnages Joueurs) est incapacité, vos attaques contre l'opposant responsable infligent 1d6 de dommage en plus.

Sens du Combat :

Requis : Héroïque, Mêlée D8+, Perception D8+

Les guerriers expérimentés apprennent à suivre et à gérer tous les ennemis autour d'eux de manière simultanée. Les adversaires du personnage ayant cet Atout ne gagnent pas de bonus de Gang Up contre lui.



LES ATOUTS DE COMMANDEMENT

Hommes de main

Requis : Aguerri, Leader naturel, Persuasion d8+

Lorsque le personnage a besoin d'aide pour assaillir un château, une ruine démoniaque ou pour tout autre but, tout ce dont il a besoin c'est d'aller dans une taverne, une caserne, un bordel, etc., et recruter un groupe de types prêt à l'aider (au moins temporairement). Le nombre de recrues est déterminé par le Charisme du personnage +1. Il faut utiliser le score de Charisme comme étant le nombre de dés lancés et le trait Âme du personnage comme étant du type de dé. De ce fait si le personnage a un Charisme de 2 et une Âme à d8 le jet se fera avec 3d8. Le
Publié sur le SDEN : <http://www.sden.org/savage-worlds/>

temps que durera l'aide des troupes recrutées sera celui nécessaire pour accomplir la mission. La qualité des personnes recrutées est, bien sûr, variable.

Commandement

Requis : Novice, Intellect d6+

Cela permet au personnage d'avoir des compatriotes qui ajoutent un bonus de +1 à leur jet d'Âme pour recouvrer leurs âmes lorsqu'ils sont sonnés.

Cet atout ne s'applique qu'aux extras....

Présence

Requis : Novice, Commandement

Une voix tonitruante, des ordres efficaces, un charisme naturel ou tout simplement le résultat d'un entraînement efficace dans le milieu martial. Au centre de cette formation se trouve un officier aux commandes.

Un héros avec cet Atout a « une étendue de commandement » de 10 au lieu de l'habituel 5.

Fanatisme

Requis : Aguerri, Âme d8+, Commandement

Le héros a une si forte personnalité que les autres autour de lui trouvent la force de rester avec lui là où d'autres auraient fui.

Tous ceux se trouvant sous les ordres du héros gagnent +2 à leurs jets de Tripes.

Ferveur

Requis : Vétéran, Âme d8+, Commandement

Les alliés sous le commandement du personnage gagnent +1 et tous leurs jets de dégâts de combat.

Leader né

Requis : Vétéran, Commandement

Commander devient facile et naturel pour le héros, et ses hommes le respectent. Le résultat est une discipline de fer et une efficacité accrue pour une unité sous le commandement du héros. Les Extras font des jets de groupe, tant qu'ils sont sous le commandement de leur chef, avec un Dé Sauvage à d8 au lieu de d6.

Gardez les rangs !

Requis : Aguerri, Intellect d8, Commandement

Cet Atout renforce la volonté des hommes sous le

commandement du héros. Les troupes gagnent +1 en Résistance.

Inspiration

Requis : Aguerri, Commandement

Un meneur avec une réputation et une expérience en combat exceptionnelle inspire les soldats autour de lui. Ils ajoutent +2 à leur jets d'Âme pour retrouver leur âme lors de l'état sonné (cela inclut déjà le bonus de +1 original de l'Atout Commandement). Cela augmente grandement les chances des hommes de récupérer de blessures légères ou d'un mauvais moral alors que cela devrait normalement leur coûter une action.

Leader naturel

Requis : Novice, Âme d8+, Commandement

Cet Atout montre un lien spécial entre le leader et ses hommes. Avec cet Atout, il peut partager ses jetons avec les troupes sous son commandement. Il gagne également un jeton supplémentaire par session si ses troupes sont avec lui (sous réserve du Maître).

Inspirer courage

Requis : Aguerri, Commandement, Âme d8+

Votre présence reconforte et inspire tous ceux autour de vous. Les effets de votre Atout de Commandement affecte aussi bien les Jokers que les Extras

Maître Archer

Requis : Vétéran, Commandement, Tir d8+

Le héros est un maître compétent dans l'art du tir et sait comment organiser au mieux les troupes placées sous son contrôle. Ceux placés sous son commandement ajoutent +1 à leurs jets de Tir.

Jusqu'aux Portes de l'Enfer

Requis : Vétéran, Gardez les rangs !

Le personnage est apprécié et respecté de ses troupes, si bien quelles le suivront jusqu'aux Portes de l'Enfer et au-delà (et je dirais même l'Au-Delà mouhaha !). Lorsque les soldats doivent faire un jet de Peur, aussi longtemps que leur leader réussit ses propres jets de Tripes, toutes les troupes placées sous son commandement réussissent automatiquement leurs jets de Peur et de Tripes.



ATOUTS DE POUVOIR

Nouveau Pouvoir

Requis : Novice, Arcane

Un personnage maîtrisant les arcanes peut apprendre un nouveau pouvoir en choisissant cet Atout. Il peut faire son choix parmi les pouvoirs inscrits dans son domaine de magie. Cet Atout peut être pris plusieurs fois.

Récupération rapide

Requis : Aguerri, Vigueur d6+, Arcane

Certains sorciers puissants ou shamans sont capables de récupérer plus vite que d'autres concernant les efforts et les contre - coups que nécessite l'emploi de la magie. Cet Atout permet à un pratiquant de la magie de réduire le temps de récupération d'un niveau de Fatigue perdu des répercussions tous les 15 minutes.

Récupération rapide améliorée

Requis : Vétéran, Récupération rapide

Le personnage récupère un niveau de Fatigue suite aux contre - coups tous les 5 minutes.

Invocateur puissant

Requis : Aguerri, Arcane, Intellect d8+,

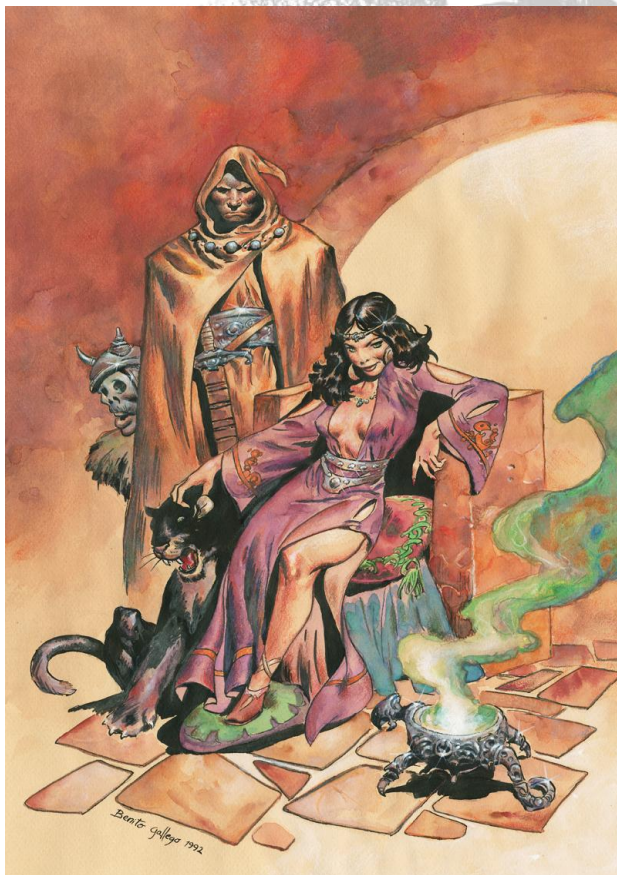
compétence d'arcane d6+, Savoir (Mythes et légendes) d8+

Le personnage est un adepte de l'essence magique. Un personnage avec cet Atout réduit le Modificateur de Coût Initial pour tous les sorts de 1, pour un maximum de zéro. Par exemple, un sort avec un Modificateur de Coût de -2 sera de -1 pour le héros.

Invocateur très puissant

Requis : Héroïque, Invocateur puissant

Les Modificateurs de Coût sont réduits de 2 (pour un maximum de zéro).



L'Âme est innocente

Requis : Novice, Arcane Background (sorcellerie) ou Arcane Background (chamanisme)

Le personnage peut tenter de masquer la gêne et le sentiment de malaise qu'éprouve son entourage suite à la corruption de son âme. Il doit faire un jet d'intellect modifié avec les malus appliqués en fonction son degré de Corruption (voir les règles de Corruption). Le charisme ajoute un bonus à ce jet. En cas d'échec, cela ne fonctionne pas. En cas de réussite il réussit à masquer sa corruption et évite toute gêne et tout malaise.

Dans le cas d'une marge de réussite ou plus il parvient même à inspirer confiance et la sympathie de son entourage.

ATOUTS PROFESSIONNELS

Prêtre:

Requis: novice, adepte

Le personnage est au service du culte de son Dieu. Il a été ordonné prêtre et bénéficie du statut particulier qui est lié. Il doit porter les attributs de son culte et travailler pour la propagation de son culte.

Il bénéficie d'un bonus de charisme de +2 vis à vis des personnes vouant un culte au même Dieu OU bénéficie de l'atout « arcane: sorcier ».

Le choix en revient au maître de jeu qui décidera en fonction du Dieu. En effet cela dépend si le culte préconise l'usage de la sorcellerie ou au contraire s'en défend.

Exemples:

Arcane: sorcier pour les cultes d'Asura, Ibis, Seth, Jebbal Sag, Hannuman, etc.

Bonus de charisme pour les cultes de Mitra, Ymir, Ishtar, Erlik, Bori, etc.

Acrobate

Requis : Novice, Agilité d8+, Force d6+

Ajoute +2 à tous les jets et aussi +1 à la parade du personnage, si le personnage ne subit pas de pénalités d'encombrement.

Charlatan

Requis Novice, Persuasion d8, Perception d6, Charismatique

Cet atout représente la capacité du personnage à abuser efficacement des autres. Lorsque le voleur utilise ses attributs physiques pour prendre ce qui n'est pas à lui, le charlatan use de ses charmes et de son intellect pour faire la même chose. Un charlatan gagne +2 dans les compétences de Persuasion et de Perception.

Artiste

Requis : Novice, Âme d8+, Persuasion d6, Charismatique

Le personnage maîtrise l'art du spectacle : chanter, raconter une histoire, la comédie, la prestidigitation, etc. Il sait également s'exprimer devant une foule.

Ses compétences répondent au fait de vouloir acquérir un repas chaud ou un lit pour la nuit lorsque les temps sont durs.

Les artistes ont souvent accès à des régions où généralement les gens se montrent peu accueillants (« Pas de problème, ils sont avec moi. »). En fonction de leurs domaines d'expertise, les artistes gagnent +2 dans deux des compétences suivantes : Savoir : Mythes et Légendes, Persuasion, Sarcasme, crochetage ou Discrétion.

Explorateur

Requis : Novice, Vigueur d6, Survie d8+

Il y a deux types extrêmes de climat et le personnage a réussi à survivre dans les deux. Il gagne un bonus de +2 à ses jets de Survie. En plus, il a un bonus de +2 pour résister aux effets des environnements chauds et froids.

Investigateur

Requis : Novice, Intellect d8+, Investigation d8+, Savoir de la rue d8+

+2 aux jets de Savoir (Mythe et Légendes) et investigation, aussi bien que pour les jets de Perception pour rechercher tout ce qui dépasse l'évidence.

Soldat professionnel

Requis : Aguerri, Savoirs : Entraînement militaire d6+, Vigueur d6+, Combat d6+ ou Tir d6+

Qu'il soit un jeune capitaine zingarien fougueux, un sergent instructeur némédien ou un

légionnaire Corinthien endurci, le personnage est le soldat des soldats. Les armées nationales ou les unités légionnaires légitimes donneront à un personnage possédant cet Atout une meilleure chance d'avoir un salaire plus important, de commander des unités et d'être promu. De plus un personnage avec cet atout gagne un bonus de +2 pour les modificateurs de situation concernant ses compétences de Tir et de Combat lorsqu'il se bat en compagnie d'un autre Joker possédant également cet atout ou faisant partie d'une force organisée formé ensemble. En terme de jeu une « force » peut être une unité de 8 soldats.

Erudit

Requis : Novice, d8+ dans les compétences concernées

Le personnage prend deux compétences de savoir qu'il possède à d8 ou plus. Il ajoute +2 à son total lorsque ces deux compétences sont utilisées.

Voleur

Requis : Novice, Agilité d8+, Escalade d6+, crochetage D6+, Discrétion d8+

Les voleurs gagnent +2 pour leurs jets en Escalade, crochetage et Discrétion. Uniquement pour les milieux urbains.

En plus des bénéfiques standards, l'Atout voleur aide également à repérer lorsque quelqu'un d'autre dans les environs du personnage est entrain de marchander.

Le voleur ajoute +2 à son jet de Perception pour reconnaître un coupe-bourse, pick pocket ou tout autre voleur en action.

Forestier

Requis : Novice, Âme d6+, Survie d8+, Pistage d8+

Le forestier gagne +2 à ses jets de Pistage, Survie et Discrétion effectués dans les milieux sauvages (mais pas pour les villes, ruines et sous terre).

Archer

Requis : Vétéran, Agilité d6+, Tir d8+, tireur d'élite ; uniquement avec des arcs.

Les archers sont parmi les soldats les plus prisés dans toute armée. Ceux qui sont formés dans les techniques avancées savent comment maîtriser un arc dans toutes les conditions et ils savent comment compenser face à tous les obstacles. Les archers professionnels réduisent toutes les pénalités (tir ciblé, distance, mauvaises visibilitées) par 1.

Cavalier

Requis : Aguerri, Equitation d8, Combat d8, la monture doit être entraînée pour le combat.

Le héros sait comment mener à bien un combat monté. Lorsqu'il réussit une charge montée, le cavalier gagne +2 à son jet de Combat aussi longtemps que son déplacement est en dessous de 6 dans une ligne droite avant d'attaquer. Ce bonus est additionné au +4 de dommages habituels. Cette charge montée peut être fait à la fin de la course de la monture sans la pénalité des actions multiples.



Maître Cavalier

Requis : Héroïque, Cavalier, la monture doit être entraînée pour le combat

Les maîtres des chevaux sont des experts dans les combats montés, capables de commander à leurs chevaux de faire des actions spectaculaires et de les protéger dans le chaos du combat. Un combattant monté jouit du bénéfice de sa Parade, incluant l'utilisation d'Atouts et de Boucliers. Les montures des combattants montés gagnent aussi un +2 à leur dé de mouvement et de course qui passe à d10 au lieu de d8.

Expert Archer

Requis : Héroïque, Archer, Agilité d8+, Combat d8+, Tir d10+, Arme fétiche (arc)

L'expert archer est spécialisé dans les techniques de combat d'archerie. Il est entraîné avec des flèches lourdes et peu maniables et ils sont capables de tirer au milieu de la mêlée. Ils peuvent aussi utiliser leurs arcs dans un combat au corps à corps de manière très efficace.

Les experts archers peuvent également utiliser leurs arcs dans un combat rapproché, utilisant la parade de la cible en tant que difficulté.

Ils peuvent également attaquer leurs adversaires

avec leurs arcs solides en mêlée faisant (FOR +D4 de dommage).

Hâbleur

Requis : Novice, Persuasion d8+

Cet Atout permet à un personnage de parler à un acheteur ou un vendeur afin d'obtenir le meilleur prix possible. Un test de persuasion réussi contre l'Intellect de l'opposant change le prix de 10%. Chaque degré supplémentaire change le prix de 10% cumulatif jusqu'à un maximum de 50%.

Hâbleur expérimenté

Requis : Aguerri, Hâbleur

Cet Atout fait la même chose que le précédent mis à part que le personnage reçoit un bonus de +1 à son jet de Persuasion.



Débrouillard

Requis : Novice, Connaissance de la rue D8, Persuasion D6

Le personnage est un opportuniste qui connaît bien les méandres des cités. Moyennant un jet de Connaissance de la rue (-2 si c'est dans une ville de taille moyenne/ -3 dans un village) il peut avoir accès à des services ou des objets particuliers. Cela peut être pour faire disparaître

un cadavre, rencontrer une personne influente de la cité, obtenir des lotus de bonne qualité, un bijou de grande facture, etc.

Notez que cet atout permet d'obtenir quelque chose qui semblerait irréalisable autrement et que le personnage aura certainement à payer pour le service ou l'objet.

Marin

Requis : Novice, Agilité D6+, Navigation D8+, Escalade D6+

Les mers sont traîtresses et seul quelqu'un les connaissant bien peut naviguer dessus avec aisance et rapidité. Les personnages possédant cet atout bénéficient d'un +2 à leurs jets en Navigation, Escalade, Survie et de Connaissance liées à la mer et aux bateaux.

Gladiateur

Requis : Novice, Mêlée D6, Lancer ou Tir D8, Vigueur D8, Handicap Serviteur

Le personnage combat dans les arènes de Messantia ou Kordava pour le plaisir du peuple. Il a développé un style de combat efficace et spectaculaire.

Le personnage a un bonus de +1 à ses ruses ou à ses tests de Volonté et également pour résister aux ruses et aux tests de Volonté de ses opposants. Il a également un bonus de +1 à sa Résistance lorsqu'il fait face à deux opposants ou plus. Les deux opposants ne doivent pas obligatoirement être engagés en mêlée contre le personnage mais ils doivent le prendre pour cible dans leurs attaques.

ATOUTS SOCIAUX

Charismatique

Requis : Novice, Âme d8+

Le héros ajoute +2 à son Charisme.

Lien mutuel

Requis : Joker, Novice, Âme d8+

Un personnage avec cet Atout peut librement donner ses jetons à un autre Joker avec qui il peut communiquer.

Relations

Requis : Novice

Sur un jet de persuasion le personnage peut faire appel à l'appui matériel d'un allié ou d'un groupe d'influence (Noble, cercle des sorciers noirs, Eglise de Mitra, etc.)

Mondain

Requis : Novice

Le personnage a le coup pour se fondre, passer inaperçu dans les situations sociales. Que ce soit au banquet du Roi de Némédie, à la Guilde des mendiants de Shadizar ou au milieu d'une tribu Himélienne, il va juste s'adapter à son environnement sans même essayer.

Volonté de fer

Requis : Novice, Intimidation d6+, Provocation d6+

Volonté de fer donne +2 à l'Intimidation du personnage et à ses jets de provocation et également pour résister aux tests de volonté.

Sans honneur

Requis : Novice

Le personnage n'a pas d'honneur pour quoi que ce soit si bien qu'il est beaucoup plus difficilement affecté par les insultes sur son honneur. Il gagne +4 à tous ses jets pour résister aux attaques de Provocation.

Sincérité

Requis : Novice, Persuasion d8

Certains qualifient le personnage d'idéaliste, mais il n'y a pas de problème au fait qu'il croit ce qu'il dit. A chaque fois qu'il dit littéralement la vérité (telle qu'il l'a connaît), il gagne un bonus de +2 à ses jets de Persuasion. Il perd ce bonus si il exagère même très légèrement.



Diplomate

Requis : Aguerri, Persuasion d10

Tout le monde ne sait pas se montrer toujours diplomate et peut faire des erreurs. Le personnage a appris comment rapidement corriger cette erreur. Lorsque le personnage échoue à un jet de Persuasion, il peut immédiatement refaire un autre jet de Persuasion à -2 ; s'il réussit, son erreur initiale est prise pour une plaisanterie et oubliée. Il peut utiliser cet Atout une seule fois par situation, et il ne peut pas l'utiliser sur un échec critique.

ATOUTS SPECIAUX

Lien animal

Requis : Novice

Le personnage peut dépenser des jetons pour son ou ses compagnons animaux.

Maître des bêtes

Requis : Novice, lien animal, Âme d8+

Les animaux apprécient le héros et ne l'attaqueront pas à moins qu'il ne les attaque en premier ou qu'ils aient la rage. Son « magnétisme animal » est si important qu'il attirera un animal loyal aussi bien que le ferait un sort.

Cela attirera typiquement un chien, un loup ou un oiseau. Les animaux plus imposants tels que les tigres

les ours peuvent l'être également, mais pour cela le héros prendra l'Atout deux fois. Si l'animal qui le suit est tué, un autre pourra venir dans 2d6 jours.



Sens du danger

Requis : Novice

Détecte le danger sur un jet de perception à -2.

Soigneur

Requis : Novice, Âme d8+

Un personnage avec cet Atout ajoute +2 à ses jets de Soins.

ATOUTS DE JOKER

Note : ces atouts sont effectifs lorsque le personnage tire un joker à l'initiative.

Dans le mille !

Requis : Joker, Aguerri, Tir/Lancer d10+

Le personnage double les dommages totaux lorsqu'il réussit une attaque de Tir ou de Lancer ce round.

Coup puissant

Requis : Joker, Aguerri, Combat d10+

Le personnage double ses dommages totaux lorsqu'il réussit une attaque de Combat ce round.

ATOUTS LÉGENDAIRES

Suivants

Requis : Joker, Légendaire

Attirent 5 pnjs suivants. C'est au Maître de jeu de déterminer les statistiques des membres, mais en général il faut utiliser l'archétype du soldat (CF archétypes PNJ).

Meneurs d'hommes

Requis : Légendaire, Commandement

Les Jokers peuvent bénéficier de ses Atouts de Commandement (s'ils choisissent le personnage comme chef).

Professionnel

Requis : Légendaire, d12 dans le trait concerné

Le héros est un expert dans un Trait de son choix. Ce Trait devient à d12+1.

Expert

Requis Légendaire, Professionnel dans le trait concerné

Cet Atout fait la même chose que le précédent mais le Trait choisi devient à d12+2

Grand Maître

Requis : Joker, Légendaire, Expert dans le trait concerné

Le Wild Die du personnage passe à d10 lorsqu'il est lancé avec le Trait concerné. Cet Atout peut être choisi plusieurs fois, mais ne peut pas être appliqué deux fois au même trait.

Acolyte

Requis : Joker, Légendaire

Un pnj novice joker rejoint le personnage.

Résistant

Requis : Légendaire

Le héros est un vétéran endurci. Il augmente sa Résistance de +1.

Très résistant

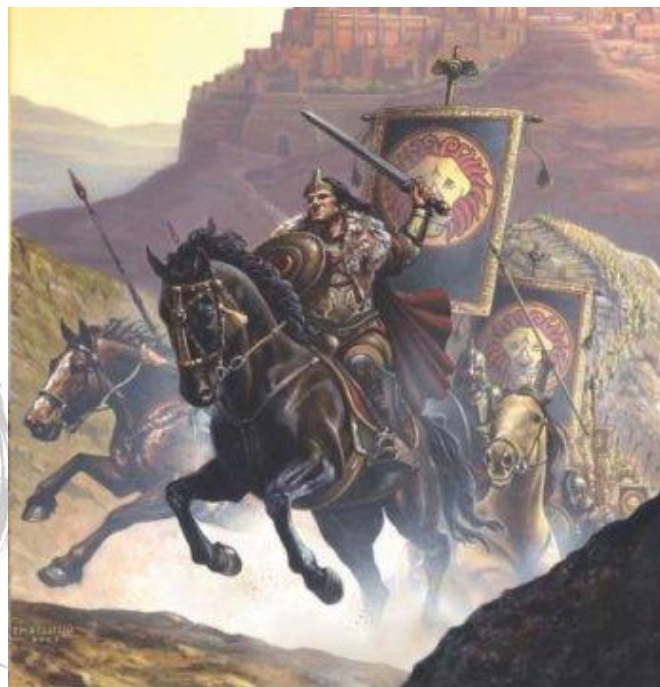
Requis : légendaire, Résistant

Cet Atout fait la même chose que le précédent mis à part que le héros augmente sa résistance de +2.

Maître d'arme

Requis : Légendaire, Combat d12

Ayant passé de longues années de pratiques, le personnage est capable de se défendre avec n'importe quelle arme. Le héros augmente sa Parade de +1.



Grand maître d'arme

Requis : Légendaire, Maître d'arme

Cet Atout fait la même chose que le précédent mis à part que le héros augmente sa Parade de +2.

« Le feu et le vent viennent du ciel. Des Dieux du ciel. Mais Crom est notre Dieu, et il vit dans la terre. Autrefois des géants vivaient dans la terre Conan et dans les ténèbres du chaos, ils dupèrent Crom. Ils purent ainsi lui voler l'énigme de l'acier. Crom se mit en colère et la terre trembla. Le feu et le vent abattirent ces géants et ils jetèrent leurs corps dans les mers. Mais dans leur rage, les Dieux oublièrent le secret de l'acier et le laissèrent sur le champ de bataille. Et c'est nous qui l'avons trouvé. Nous ne sommes que des hommes, pas des Dieux, pas des géants. De simples hommes. Et le secret de l'acier a toujours porté avec lui un mystère. Tu dois apprendre sa valeur Conan, tu dois apprendre ses lois. Car à personne, personne en ce monde tu ne dois te fier, ni aux hommes, ni aux femmes, ni aux bêtes... À ceci tu dois te fier... [en lui montrant l'épée, l'Acier].

LES HANDICAPS

Affreux (mineur) :

Il a un malus de -2 en Charisme et est évité des personnes du sexe opposé.

Allergie (mineur/majeur) :

Le personnage a une allergie et subit une pénalité de -2 à tous ses jets.

Anémique (mineur) :

Le personnage se voit plus facilement affecté que les autres par les maladies, les conditions environnementales et les efforts. Il a un -2 à tous ses jets de Vigueur pour la résistance à la Fatigue, la maladie et tout ce qui est similaire.



Arrogant (majeur) :

Le héros se sent supérieur en tout point envers toutes les personnes qu'il croise.

Aveugle (majeur) :

Le personnage subit un malus de -6 à toutes les actions faisant appel à la vision et de -2 à tous ses jets sociaux du fait qu'il ne peut pas voir l'expression des personnes avec lesquelles il interagit.

Bavard (mineur) :

Le personnage parle trop et ne sait pas garder un secret ou des informations confidentielles.

Blessure permanente (mineur) :

Lorsque le personnage fait un 1 naturel lorsqu'il

fait un jet de Force ou d'Agilité il est automatiquement sonné.

Bizarrerie (mineur) :

Le personnage fait preuve d'une certaine excentricité qui le caractérise.

Boiteux (Lame) (majeur) :

Le mouvement de base subit un malus de -2 et il peut lancer seulement 1d4 pour les jets de course.

Borgne (Mineur) :

Le personnage subit également un malus de -2 aux jets de Perception faisant appel à l'utilisation des deux yeux.

Cartésien (mineur) :

Les personnages cartésiens ont un malus de -2 à leurs jets de Tripes lorsqu'ils sont confrontés à des éléments surnaturels.

Code de l'Honneur (majeur) :

Le personnage a un certain code de l'honneur qui peut être hérité de sa culture, de sa condition sociale ou de son éducation. Il doit suivre la conduite que lui dicte son code de l'honneur. Il en existe deux : barbare et civilisé.

Cœur fragile (mineur) :

Le personnage présente des troubles respiratoires, ce peut être une bronchite, de l'asthme ou tout autre chose. Chaque tour consécutifs ou le personnage court, son Mouvement cumule un malus de -1. Ces pénalités peuvent être retirées à chaque tour où le personnage s'arrête pour reprendre son souffle. Par exemple : un personnage qui a couru pendant 3 tours d'affilée. Son Mouvement est de "6" +1d6 "-3". S'il ne bouge pas le prochain tour pour reprendre son souffle, sa pénalité passera à "-2". S'il se repose pendant trois tours consécutifs sa pénalité sera supprimée.

Couard (majeur) :

Le personnage a un malus de -2 à tous ses jets de Tripes.

Cupide (mineur/majeur) :

Le personnage est avare.

Curieux (majeur) :

Le personnage fait preuve d'une curiosité malade.

Désagréable (mineur) :

Le personnage fait preuve constamment d'une mauvaise humeur. Il subit un malus de -2 en Charisme.

Dur d'oreille (mineur/majeur) :

Le personnage a un malus de -2 à tous ses jets nécessitant l'audition. Dans la version majeure, le personnage est totalement sourd.

Ennemi (mineur ou majeur) :

Quelqu'un hait le personnage au point de vouloir le tuer.

Etranger (mineur) :

Le personnage a un malus de -2 à son Charisme envers toute personne ne faisant partie de son propre peuple.

Faible Volonté (mineur ou majeur) :

Le personnage ne sait pas imposer sa volonté. Dès qu'il entre dans un conflit, il abandonne très rapidement. Il a un malus de -1, dans la version mineur de l'handicap, à tous ses jets d'opposition concernant la Persuasion, les sarcasmes ou l'Intimidation. Dans la version majeure, le malus passe à -2. De plus, tant que cet handicap n'est pas racheté, le personnage ne peut pas prendre d'atout augmentant sa Caractéristique Tripes.

Fataliste (mineur) :

Le personnage est une personne qui croit tellement à l'existence des dieux qu'il en vient à penser que chaque malheur qui lui arrive est la volonté des dieux et que l'on ne peut pas aller à son encontre. Du coup il a tendance à se laisser aller par les événements. Il n'essayera pas de s'évader de prison, il laissera les pillards massacrer son village s'il sent qu'il ne peut pas
Publié sur le SDEN : <http://www.sden.org/savage-worlds/>

l'empêcher, etc... Cela ne veut pas dire qu'il fuira devant une entité monstrueuse. Il pourra même se montrer courageux, pensant que c'est la "volonté des dieux" qu'il affronte le démon qui lui fait face. Le personnage doit réussir un jet d'Âme à chaque fois qu'il veut utiliser un Jeton. Si le jet d'Âme échoue, il ne pourra pas tenter de nouveau d'utiliser un jeton sur la même action.



Fragile (mineur) :

Le personnage subit un malus de -2 pour ses jets de Vigueur lorsqu'il essaie, en dépensant un jeton, d'absorber les dégâts, qu'il a subi.

Héroïque (majeur) :

Le personnage ne peut pas s'empêcher d'aider son prochain.

Ignorant (majeur) :

Le personnage subit un malus de -2 à tous ses jets de Connaissances Communes.

Illettré (mineur) :

Le personnage ne sait ni lire ni écrire.

Illusions (mineur/majeur) :

Le personnage voit ou croit voir quelque chose d'étrange.



l'accord du meneur de jeu choisir la source de son mépris. Cela peut concerner le sexe, l'ethnie, la culture, la religion ou toute autre chose. Le personnage peut simplement chercher à éviter la source de son mépris ou chercher à la tuer.

Mineur : Le personnage éprouve une profonde aversion pour la source de ses préjugés. Il cherchera à l'éviter le plus possible et approuvera la plupart des stéréotypes négatifs la concernant. S'il veut réussir une quelconque interaction non violente avec la source de son mépris, il devra réussir un jet d'Âme.

Majeur : Le personnage voue une haine farouche contre la source de ses préjugés. Il n'acceptera jamais volontairement une quelconque interaction pacifique avec elle. Il cherchera d'ailleurs à tuer un ou plusieurs membres de celle-ci, s'il sait qu'il peut le faire en toute impunité.

Jeune (majeur) :

Le personnage sera âgé d'environ entre 8 et 12 ans. Il n'aura que 3 point à répartir dans ses Caractéristiques (au lieu de 5) et 10 points dans les Compétences (au lieu de 15). Il aura un jeton supplémentaire (4 au lieu de 3) à chaque début de scénario.

Impatient (mineur ou majeur) :

Mineur : Le personnage est nerveux et ne tient en place. Il est constamment pressé et ne prête que peu d'attention à quoi que ce soit. Il subit des pénalités cumulatives (-1, -2, -4, -6...) pour ses jets consécutifs effectués sur une même action (qui ne soit pas de combat)

(Par exemple : un voleur a des pénalités s'il essaye de crocheter une serrure et qu'il échoue à sa première tentative). S'il utilise un jeton pour faire un second jet, les pénalités ne sont pas appliquées.

Majeur : Les pénalités restent les mêmes, même avec l'utilisation d'un jeton.

Loyal (mineur) :

Le personnage ne laissera jamais tomber ses amis et alliés, et les aidera envers et contre tout.

Mâchoire fragile (mineur) :

Du fait de sa mâchoire fragile, le personnage ne peut pas prendre de sérieux coup. Il souffre alors d'un malus de -1 à ses jets pour se désécher.

Intolérant (mineur ou majeur) :

Le personnage fait preuve de préjugés, fanatisme et est sectaire envers tout ce qui est différent de lui. Le joueur qui prend ce handicap doit avec

Malchanceux (mineur) :

Le personnage perd un Jeton par session de jeu.

Manchot (majeur) :

Le héros a perdu un bras que ce soit à la naissance ou à la suite d'un combat. Son autre bras est devenu celui avec lequel il a le plus d'aisance. Le personnage a un malus de -4 pour les actions nécessitant l'usage des deux bras comme l'Escalade.

Mauvaise habitude (mineur/majeur) :

Le personnage a une habitude agaçante ou une addiction dangereuse.

Myope (mineur/majeur) :

Le personnage a une pénalité de -2 à tous ses jets de Tir et de Perception à plus de 5 mètres de distance.

Obèse (mineur) :

Le personnage a un bonus de +1 en résistance et en Taille mais subit un malus de -1 pour les jets de course et il peut seulement utiliser 1d4.

Pacifiste (mineur ou majeur) :

Le personnage hait la violence et refusera de se battre.

Paniqué (majeur) :

Le personnage n'est pas complètement maître de lui-même lors des situations délicates. Il ne peut d'ailleurs pas se concentrer sur une cible en combat. A chaque fois que le joueur tire une carte majeure (As, Roi, Dame, Valet) durant un combat, il doit repiocher jusqu'à ce qu'il tire un 10 ou moins. Un personnage avec cet handicap ne peut pas prendre les Avantages Vif ou Tête froide. Ou alors le personnage tire deux cartes et prend la plus basse des deux.



Pauvre (mineur) :

Le personnage doit diviser par deux la valeur de ce qu'il peut gagner en jeu.

Personne à charge (majeur) :

Le personnage est totalement dévoué envers une personne et fera tout pour la protéger. Cette personne peut être son mari ou sa femme, son amoureux/amoureuse, un de ses enfants, voire un animal ou toute autre personne. Cette personne envers qui il doit assurer la protection est, en terme, de règles un personnage de rang novice et peu expérimenté à une vie mouvementée. Cela complique en effet sa protection. Si la personne que le personnage doit protéger venait à mourir, cela effondrerait complètement le personnage.

Sur le plan technique il ne recevrait alors pour le début des sessions de jeu suivantes plus qu'un seul Jeton (mais la Chance et les autres bonus continuent de s'appliquer normalement). Le soulagement du protecteur ne viendrait qu'à la suite d'une ultime revanche. Celle-ci impliquerait de traquer et tuer tous les fautifs de près ou de loin de la mort de son protégé. En terme de jeu, il

retrouverait alors les trois jetons en début de session de jeu. L'Handicap prendra alors fin.



Petit (majeur) :

Le personnage est soit très maigre soit très petit, ou les deux selon les critères de sa culture. Il a un malus de -1 pour sa Résistance et également pour sa Taille.

Phobie (mineur ou majeur) :

Le héros a une phobie. Il a un malus de -2 à tous ses traits, dans la version mineure et un malus de -4 dans la version majeure, en présence de sa phobie.

Cette phobie doit être inspirée par quelque chose de naturelle, (une araignée, le vide etc.) et non pas de surnaturel (vampire, magie noire etc.).

Prudent (mineur) :

Le personnage ne prendra jamais une décision de manière irréfléchie, sur un coup de tête ou dans le feu de l'action.

Recherché (mineur ou majeur) :

Le personnage a un passé obscurci de certains crimes et il est recherché pour cela.

Revanchard (mineur ou majeur) :

Le personnage cherchera à redresser un tort qui lui a été fait.

Rival (mineur ou majeur) :

Le personnage a un rival qui cherche à se mesurer à lui. Ce rival tentera notamment de le faire dans les moments clés (par exemple, il apparaîtra pour tenter de séduire la demoiselle que le personnage est en train de draguer, pour remporter le concours que le personnage veut absolument gagner). Le profil du rival, dans la version mineure de l'handicap, est égal à celui du personnage et dans la version majeure, il est supérieur.

Sanguinaire (majeur) :

Le personnage ne fait jamais de prisonnier sauf sur ordre direct d'un de ses supérieurs.

Serment (mineur ou majeur) :

De quelque type que ce soit, le personnage est lié par un serment.

Serviteur (majeur) :

Qu'il soit esclave ou libre serviteur, le personnage est au service d'un puissant de ce monde (aristocrate Aquilonien, savant Némédien, sorcier Stygien ou même satrape Turanien). Il est totalement soumis à son maître et n'envisage même pas de s'opposer à sa volonté. Son comportement d'asservi engendre un -2 à toute action qui ne soit pas en accord avec les désirs ou supposés désirs de son maître.

Suicidaire (mineur/majeur) :

Le personnage veut accomplir un objectif avant de mourir et fera tout pour y parvenir.

Têtu (mineur) :

Lorsque le personnage a décidé de quelque chose il n'accepte pas qu'il puisse en être autrement.

Trop confiant (majeur) :

Le personnage pense qu'il peut absolument tout défaire et déjouer.

Unijambiste (majeur) :

Le personnage a perdu une jambe, soit à la naissance soit suite à un combat. Son mouvement est égal à 2 et il ne peut pas courir. Il a également un malus de -2 pour les traits nécessitant une certaine mobilité comme Escalade ou Mêlée. Cependant avec une cheville ou une béquille, cet handicap est similaire à celui de boiteux. Dans ce cas le mouvement subit simplement un malus de -2 et le personnage ne peut utiliser qu'1d4 pour les jets de course.

Vantard (mineur) :

Le personnage ne sait pas quand il doit se vanter et quand il doit agir. Il va passer le premier round de combat à se vanter plutôt que de se battre. Dans une situation où le personnage doit impérativement agir au lieu de faire preuve de vantardise, il doit dépenser un jeton.

Vieux (majeur) :

Le personnage voit sa parade réduite de -1 et sa Force et sa Vigueur perdent toutes les deux 1 dé et gagne 5 points supplémentaires à distribuer dans les compétences liées à la caractéristique Intellect.

Vulnérable aux sorts (mineur) :

Le personnage présente une certaine sensibilité ou faiblesse à tous ce qui relève du surnaturel et de la sorcellerie. De ce fait, il subit un malus de -2 à tous ses jets de toutes caractéristiques et/ou compétences lorsqu'il s'agit de résister aux effets liés au surnaturel et à la magie.





*« L'acier n'a aucune force, la chair est plus forte.
Qu'est-ce que l'acier comparé à la main qui l'a forgé ? »*

REGLES OPTIONNELLES

I. La magie

Dans le monde de Conan la magie semble omniprésente (c'est d'ailleurs pourquoi les histoires d'Howard sont classées dans le genre « Sword and Sorcery ») et Conan a passé au fil de son épée plus d'un sorcier malfaisant.

Pourtant les véritables magiciens sont rares en Hyborée et la plupart de ceux que vous rencontrerez ne seront que des escrocs cherchant à duper les crédules ou prêtres prétendant faire tomber la pluie grâce à des prières à leurs dieux ingrats. Non, les véritables magiciens sont des sorciers sans âge vivant reclus dans des forteresses inprenables et des shamans invoquant leurs dieux-bêtes dans des forêts millénaires. La pratique de la magie est quelque chose de dangereux, réclamant de longues années de pratique mais également puissant et redoutable. Les sorciers et shamans lancent des sorts à leur risques et périls mais avec l'assurance de pouvoir abattre une armée d'un seul geste.

Aussi les règles proposées dans ce setting reprennent les informations provenant de « The Savage Worlds of Solomon Kane RPG », autre héros d'Howard. Les règles sont résumées ci-dessous.

Atouts, compétences et pouvoirs

Seuls les atouts arcane (sorcier) et arcane (shaman) sont disponibles pour créer un lanceur de sorts. Chaque personnage débute avec 2 pouvoirs à choisir dans la table ci-dessous. Des pouvoirs supplémentaires peuvent être acquis en prenant l'atout « pouvoir

supplémentaire ». Certains pouvoirs ne sont accessibles qu'aux sorciers ou shamans.

Les compétences utilisées pour lancer les sorts sont sorcellerie (intellect) pour les sorciers et shamanisme (intellect) pour les shamans.

Lancer des sorts

Dans Savage Conan, contrairement aux règles de Savage Worlds, il n'y a pas de points de pouvoirs. Les lanceurs de sorts ne sont pas limités dans le nombre de sorts qu'ils peuvent lancer. En revanche chaque sort est affecté d'une complexité indiquée par un modificateur (malus) à appliquer à chaque lancer de sorts. Par exemple Shounga le kushite dispose d'un score de D8 en shamanisme. Il peut lancer déflexion en lançant D8-2.

Certains sorts ont des modificateurs de lancer importants, rendant leur activation quasiment impossible. Pour cela le lanceur de sort peut choisir de retarder le lancer du sort en allongeant le temps d'invocation. Il élimine ainsi un malus -1 par round retenu jusqu'à un maximum de 0. Ainsi Shounga peut lancer son sort à D8 au bout de trois rounds d'invocation (2 pour éliminer les malus, 1 pour le lancer). Néanmoins le lanceur de sort ne doit pas perdre sa concentration et doit réussir un jet d'âme s'il est secoué (dégâts ou test de volonté).

Backlash

La magie dans le monde de Conan est dangereuse et ceux qui ne maîtrisent pas les immenses pouvoirs qu'ils invoquent peuvent en subir les conséquences.

A chaque fois qu'un lanceur de sort rate son jet pour activer son pouvoir, il acquière automatiquement un niveau de fatigue pendant une durée de 30 minutes.

De plus s'il fait un 1 sur son dé d'arcane (indépendamment du dé sauvage) il subit un retour de flamme (ou Backlash) et jette 2D6 puis consulte la table ci-dessous. En cas d'échec critique (double 1 ou Snake eyes) il jette 3D6 et conserve les deux résultats les plus bas.

Si la règle optionnelle de la corruption est adoptée, il gagne également un point de corruption en plus du retour de flammes.

TABLE DE BACKLASH

2D6	Effets
2	Gouffre : Le lanceur de sort a dérangé une entité d'outre dimension. Il fait immédiatement un jet d'âme à -2 sous peine de perdre 1 dé de sa compétence d'arcane de façon permanente. Il ne peut plus utiliser ses pouvoirs avant 2D6 jours.
3	Blessure à l'âme : Le lanceur de sort subit un niveau de blessure. Il ne peut plus utiliser ses pouvoirs avant D6 jours.
4-5	Coup de fatigue : Le lanceur de sort subit un niveau de fatigue de 24h. Il ne peut plus utiliser ses pouvoirs avant une journée complète.
6-8	Feedback magique : Le lanceur de sort est secoué et ne peut plus utiliser ses pouvoirs avant D6 heures.
9-10	Épuisement énergétique : L'effort mental exigé pour lancer le sort a épuisé le lanceur. Il est secoué et ne peut plus utiliser ses pouvoirs avant D8 rounds.
11	Choc magique : Le lanceur de sorts est choqué. Il est secoué et ne peut plus utiliser ses pouvoirs avant D6 rounds.
12	Vague de pouvoir : le lanceur se connecte à une source puissante de pouvoir. Il bénéficie d'un +2 à ses jets de compétence d'arcane durant 24 heures.



Shamans

Les shamans invoquent les esprits de leurs ancêtres, des esprits animaux ou les forces naturelles de leur environnement.

Afin de se concentrer ils utilisent des fétiches (dents, plumes, sacs d'herbes, etc.) qui focalisent leur pouvoir. S'il perd son fétiche, le shaman subit un malus de -4 à ces jets de shamanisme jusqu'à ce qu'il fabrique un nouveau fétiche.

En contrepartie le Shaman entretient un contact régulier avec les esprits de son territoire. L'esprit des ses ancêtres, de la rivière voisine ou les bêtes qui environne

son village lui sont familier. Aussi il bénéficie d'un bonus de +1 pour tout jet de shamanisme lorsqu'il est dans sa contrée natale.

Sorcier

Les sorciers s'appuient sur les connaissances mystiques acquises au premier temps du monde. Ils étudient constamment d'anciens grimoires et parchemins, préparent potions et philtres afin d'améliorer leur connaissances occultes. Certains pactisent avec des démons afin de gagner en puissance quand ils ne sont pas eux même des engeances démoniaques.

Un sorcier utilise pour jeter des sorts des composants (poudres, huiles, chandelles, chants, etc.). Chaque sort exige un certain nombre de composants (un par niveau du sort) et est spécifique au sortilège préparé par le sorcier. Pour cette raison les composants matériels n'ont guère de valeur et valent en moyenne 1 pièce d'argent. En l'absence d'un ou plusieurs composants, le sorcier subit un malus cumulatif de -1 par élément manquant. Ce malus ne peut être annulé en ajoutant du temps à l'invocation.



Nom	Rang	Sorcier/shaman	Modificateur	Portée	Duree	Trapping	description
Aiguiser	Novice	Sh/So	-1	toucher	1 minute/rang	lueur colore runes energie sortant de l'arme	bonus de 2 de dommage sur une arme
Ami des bêtes	Novice	Sh/So	Special**	intellect x 100 mètres	10 minutes/rang	cri animal figurine d'animaux	Permet de parler au animaux
Arme enchantée	Novice	Sh/So	-2	toucher	1 minute/rang	Change de couleur ou runes brillantes	L'arme devient magique
Arme-serpent	aguerri	Sh/So	-2	intellect x 2	1 minute/rang	un geste de la main	transforme une arme en serpent venimeux
Armure	Novice	Sh/So	-2	toucher	1 minute/rang	armure etheree mass d'insectes peau animale os	2 points d'armure / 4 avec degre
Augment/diminut de trait	Novice	Sh/So	-2	intellect	1 minute/rang	changement, aura, possession de corps	augmente ou diminue le trait
Banissement des esprits	Veteran	Sh/So	-5	intellect	Instant	symbole eau benite cloches priere ou encens	banni un esprit (fantome ou demon)
Barrière	aguerri	Sh/So	-1/section	intellect	5 minutes/rang	feu glace force tourbillon os	creee une barriere
Capture	Novice	Sh/So	-2 -4 or -6	intellect	jusqu'à libération	vignes mains squelettiques toiles d'araignee	paralyse la victime
Changeforme*	Special*	Sh/So	Special*	soi	1 heure/rang	talisman morphing	permet de se transformer en animal
Contrôle mental	Veteran	Sh/So	-2	intellect	1 minute/rang	yeux brillants etat de trance poupee vaudou	contrôle une personne
Convoquer un animal***	Novice	Sh/So	Special***	Special***	1 minute/rang	un os de l'animal ou de la fourrure ou des plumes	invoque un animal
Convoquer un esprit	aguerri	Sh/So	Special****	ame	1 minute/rang	cercle d'invocation appel des ames sacrifices	invoque un esprit ou demon
Creuser	Novice	Sh/So	-3	intellect	1 minute/per rang	dematerialise dans la terre	permet de se deplacer dans la terre
Deflection	Novice	Sh/So	-2	toucher	1 minute/rang	bouclier mystique, main invisible qui intercepte	augmente de 2 la difficulte au tir
Dissipation	aguerri	Sh/So	-1	intellect	Instant	Impositions des mains mots murmures	jet oppose pour contrer un sort
Esprit servant	aguerri	Sh/So	-5	intellect	10 minutes/rang	un serviteur invisible	invoque un serviteur invisible
forme fantomatique	Veteran	Sh/So	-6	toucher	1 minute/rang	forme fantomatique	Prend une forme etheree
Garde des esprit	aguerri	Sh/So	-4	intellect	2 heures/rang	des cercles d'eau benite de sels ou des glyphes	creee une barriere de protection anti esprit
Garde des morts	aguerri	Sh	-4	intellect	2 heures/rang	des cercles d'eau benite de sels ou des glyphes	creee une barriere de protection anti mort vivant
Invisibilité	aguerri	Sh/So	-5	soi	1 minute/rang	poudre potion	devient invisible
Lumière	Novice	Sh/So	0	toucher	2 heures/rang	globes flottants batons enchantes	Creee de la lumiere
Main animée	Veteran	So	-4	soi	trance du sorcier	Transe	La main devient independante
Malédiction	aguerri	Sh/so	-4	toucher	jusqu'à guérison	mauvais œil sortilege malediction	lance une malediction
Manipulation d'un élément	Novice	Sh/So	-1	intellect x 2	Instant	un echantillon de l'element concerne	Manipule un element (air feu eau terre)
Obscure	Novice	Sh/So	-2	intellect	1 minute/rang	ombres rampantes tourbillon de sable	provoque l'obscurite
Parler universel	Novice	So	0	toucher	1 heure/rang	mots images geste des mains	parle n'importe quelle langue
Peur	Novice	Sh/So	-2	intellect x 2	Instant	froid intense energie mystique	provoque la peur chez l'adversaire
Protection environnementale	Novice	Sh	-2	toucher	1 heure/rang	une marque sur la tete potions	invulnerable à son environnement
Sommeil	aguerri	Sh/So	-2	intellect x 2	2 heures/rang	chants geste souffle ou jet de sable	endort la victime
Tempête	Veteran	Sh/So	-20	15 km de diamètre	2d6 heures	geste et mots de pouvoir	invoque une tempête
Transfert de l'âme	heroique	Sh/So	-8	ame	disruption ou mort de l'hôte	le sorcier tombe dans le coma	transfert son esprit dans un autre corps
Viellissement	heroique	Sh/So	-10	toucher	Permanent	chant malédiction lancee a la victime	vieillit la victime
Visions	Veteran	Sh	0	soi	disruption	le shaman danse, fume des herbes, chante	permet de voir l'avenir
Voix du tombeau	aguerri	Sh/So	-4	toucher	2 minutes/rang	runes gravees dans le corps, ouija livres en peau,	fait parler les morts
Voler	Veteran	Sh/So	-3 or -6	toucher	1 heure/rang	tapis volant ailes	Vol
Zombie	Veteran	Sh/So	-4	intellect	Special*****	runes gravees dans le corps bougies noires rituels	creee des morts vivants

***Changeforme** : la taille de l'animal et le modificateur dépend du rang du lanceur de sorts
novice : -2/ forme de chat, faucon, serpent.
aguerrri : -4 / loup, chien, cerf .
Vétéran : -5 / Lion, tigre.
Héroïque : -6 / Requin, ours.
Vétéran : -8 / Eléphant.

****Ami des bêtes** : -1 plus -1 cumulatif par degré de taille de l'animal. Ainsi un lion (taille +2) a un modificateur de -3.

*****Convoquer des animaux** : le modificateur dépend du rang du lanceur
novice : -4/ un petit animal.
aguerrri : -6 / un animal de taille moyenne ou une nuée d'insectes/rats/oiseaux.
Vétéran : -8 / un animal de grande taille, 2 de taille moyenne ou 4 petits.
Héroïque : -10 / Un animal de taille gigantesque, 2 de grande taille, etc.
Vétéran : -12 / Un animal de taille gigantesque, 2 de grande taille, etc.

******Convoquer un esprit** : le modificateur est la moitié du dé d'âme de l'esprit en question.

*******Zombie** : les morts vivants restent debout 1 heure sur un succès, 1D6 heures avec une relance et 24h sur deux relances.

Nom : dénomination générique du pouvoir. Chaque lanceur de sort désigne son pouvoir sous le nom qu'il lui convient. Sommeil peut ainsi devenir « les chants enivrants de Laïlé, déesse des eaux sombres. »

Rang : le niveau minimum à avoir pour pouvoir acquérir le pouvoir.

Sorcier/Shaman : Sh désigne les sorts accessibles aux shamans, So ceux accessibles aux sorciers.

Modificateur : modificateur appliqué sur le jet de compétence d'arcane.

Portée : la portée maximum du pouvoir.

Durée : durée d'effet du sort s'il n'est pas interrompu.

Trappings : composantes ou formes du sort. Chaque lanceur de sort dispose de trappings spécifiques pour chacun de ses sorts.

Description : effet du sort.



II. La corruption

L'ère Hyboréenne est plus qu'un âge empli de violence et de trahison, c'est aussi une ère qui conserve les stigmates d'un âge plus ancien où les Dieux marchaient sur la terre. Ces Dieux ont disparus pour la plupart mais, au gré de connaissances interdites glanées au hasard, certains ressurgissent pour se repaître du sang des mortels. Seuls ceux qui possèdent une grande force d'âme peuvent les affronter.

La corruption est un nouvel attribut secondaire à intégrer pour représenter l'influence exercée par les connaissances maudites et autres dieux anciens.



Chaque fois que l'occasion d'être corrompu apparaît (utilisation de sorcellerie, rencontre avec une horreur antédiluvienne, pacte démoniaque, etc.) le personnage gagne un point de corruption. Les jeteurs de sorts effectuant un 1 sur leur jet de sorcellerie / shamanisme obtiennent un point de corruption en plus des effets indésirables tirés sur la table adéquate.

Un personnage dont le score de corruption devient égal ou supérieur à son score d'Âme bascule dans la folie obscure et, dans le cas d'un personnage joueur, est définitivement perdu. Une lente et inexorable transformation à la fois physique et mentale s'opère sur le personnage qui n'est plus capable d'acte cohérent.



En attendant, le score de corruption sert de levier rôlistique. À la création du personnage le maître de jeu demande au joueur de choisir une folie. Psychopathe, mélancolique, paranoïaque, schizophrène ou encore mégalomaniaque... tout est possible. La folie caractérise les tendances psychotiques du personnage en fonction de sa personnalité, de son historique, etc.

Le score de corruption servira de malus/bonus en fonction des situations. Par exemple un paranoïaque pourra être plus méfiant vis à vis d'un pnj mais aura plus de mal à faire confiance. Tandis qu'un personnage mégalomaniaque pourra exalter les foules à le suivre mais se montrera incapable de suivre des ordres...

Exemple :

Sekh-thotet est un sorcier stygien avide de pouvoir. Il a déjà pris le contrôle d'une tribu shémite et souhaite conquérir les territoires turaniens au sud du Vilayet. Son comportement insouciant lui a déjà rapporté 2 points de corruption. Ces points ajoutent un +2 à ses jets de persuasion pour exciter ses hommes à partir au combat. En revanche sa mégalomanie lui inflige un malus de -2 dès qu'il doit évaluer un danger, détecter un piège ou tout simplement penser à fuir....

La corruption peut-elle être soignée ? Oui mais elle nécessite de l'aide et du temps. Le personnage peut éliminer un point de corruption après un isolement d'un mois durant lequel il se purgera par le jeûn, la prière, la méditation et l'étude des anciens savoirs. De nombreuses cultes et cercles de sorciers imposent à leurs membres de se purifier « par le sang » en pratiquant des sacrifices en grand nombre.



III. Le Trauma

Le trauma représente le choc psychologique lié à la rencontre avec des créatures surnaturelles. Le monde de Conan est peuplé de créatures étranges et maléfiques et seuls les plus courageux sont capables de supporter le traumatisme engendré par la rencontre avec l'une d'entre elles. Cette caractéristique représente l'impact durable qui suit une expérience traumatisante et susceptible d'affecter l'état psychique du personnage.

Le trauma s'acquière ainsi : chaque fois qu'un personnage est exposé à une créature qui possède la caractéristique « peur », il doit automatiquement faire un jet de tripes (éventuellement avec un malus associé à la caractéristique). En cas d'échec il acquière un nombre de points de trauma égale à 1 + la valeur du malus associé à la caractéristique « peur » du monstre. Ainsi un fantôme (peur -2) impose un jet de tripes à - 2 et infligera 3 points de trauma au personnage en cas d'échec. Les extras acquièrent automatiquement des points de trauma, quel que soit le résultat sur le jet.

Une fois que le nombre de point de trauma est égal ou supérieur au score d'âme du personnage, celui-ci acquière un handicap mineur lié à un déséquilibre mental (bizarrerie, faible volonté, fataliste, mauvaise habitude, phobie, etc.).

Si le personnage acquière à nouveau un nombre de points de trauma égal ou supérieur à son score d'âme, le handicap devient majeur. Dans le cas où l'handicap n'existe pas en version majeur (fataliste, bizarrerie, etc.) celui-ci est remplacé par un handicap majeur (couard, paniqué, etc.).

Un personnage ayant déjà acquis un handicap majeur et dépassant à nouveau son score en âme par le trauma bascule irrémédiablement dans la folie la plus pure et perd tout contrôle de lui-même. Dans le cas d'un personnage joueur, le personnage est définitivement perdu.

Publié sur le SDEN : <http://www.sden.org/savage-worlds/>

Le maître de jeu est libre d'infliger à un personnage des points de trauma dans d'autres circonstances susceptibles d'affecter son psychisme (atteinte brutale à son intégrité physique ou psychique de type viol ou blessures violentes ; perte d'un proche dans des circonstances atroces, etc.).

Un personnage peut diminuer son score en trauma en prenant du repos. Pour cela le personnage devra s'isoler à l'abri du tumulte du monde durant un mois pour éliminer un point de trauma. Dans le cas d'un personnage joueur, il peut utiliser une augmentation pour éliminer jusqu'à deux points de trauma. De nombreux cultes disposent de monastère dédié au soutien des fidèles pour conserver leur intégrité mentale. Pour cette raison les personnages possédant l'atout « adepte » récupèrent un point supplémentaire par retraite.

IV. Dommages sur armures

L'univers de Conan s'accommode mal du port d'une armure. La plupart des combattants préfèrent opter pour une plus grande maniabilité ou n'ont tout simplement pas les moyens d'acheter et entretenir une armure.

Pourtant Conan lui-même portera des armures pour se protéger durant les grandes batailles bien que souvent il finira à demi nu la chemise de maille déchiré de part en part.



En plus des malus d'armure proposés dans les tables à la fin de ce livre, il existe une règle additionnelle simple à mettre en œuvre afin de simuler la fragilité des armures. Sur un jet de combat si l'attaquant obtient 2 degrés de réussite (jet supérieur de 8 points ou plus au score de Parade de l'adversaire) on procède à un jet de localisation des dégâts avant leur application.

Si la localisation indique une partie du corps protégée le coup porte et l'armure assure la protection habituelle. Cependant le coup sera considéré comme si précis ou si puissant qu'il détruit la partie de l'armure touchée. Cette partie de l'armure n'offrira donc plus de protection.

L'armure pourra être réparée chez un forgeron pour un coût de $10\% \times$ score de Protection de l'armure, du coût total de l'armure neuve (3 pièces d'argent pour un plastron en cuir, 400 pièces d'argent pour une armure Poitainienne).

Si la localisation indique une partie non protégée on ignore le score d'armure lors du tirage des dégâts.

V. Mortalité excessive

Le monde Hyboréen est un monde extrêmement violent où chaque combat peut potentiellement être le dernier. En revanche avec les règles de Savage Worlds les personnages joueurs sont supérieurs à la moyenne. Des hommes et des femmes ayant l'étoffe des héros, plus aptes à la survie que le commun des mortels.

Le maître de jeu peut souhaiter augmenter les risques de mortalité des héros lors des parties (s'il désire une ambiance de jeu où les combats ne se décident pas à la légère par exemple). Cette règle propose de modifier le calcul de la Résistance, au lieu d'attribuer comme d'habitude un score égal à $Vigueur/2 + 2$, chaque personnage aura une Résistance égale à $Vigueur/2$ seulement. Un personnage avec une Vigueur à D6 et une maille Turanienne (+2 de protection) n'aura plus une Résistance de 7 mais de 5.

Il est important de souligner que ce changement induit une augmentation accrue du risque de mortalité des personnages (joueurs et non joueurs) dans les parties. Le port de l'armure prendra également une importance plus grande. C'est pourquoi le maître de jeu devra étudier cette option avec la plus grande attention et l'appliquer en accord avec les joueurs de préférence.



VI. Règle de la taverne :

VI. Règle de la taverne :

Dans Conan, la vie d'un aventurier est courte et le héros n'a guère le temps de panser ses blessures. Il préfère reprendre des forces en profitant du temps qu'il lui reste à festoyer.

Cette règle propose de soigner les blessures légères à l'auberge plutôt qu'au chevet d'un soigneur.

Chaque fois qu'un personnage blessé boit de l'alcool en quantité le maître de jeu peut lui demander d'effectuer 2 jets de vigueurs.

Le premier pour savoir s'il récupère de ses blessures. Un jet réussi permet de regagner un niveau de blessure tandis qu'un jet raté ne rapporte rien. Un seul niveau de blessure peut être récupéré de cette façon et le test ne peut être effectué qu'une seule fois dans les 24 heures qui suivent la blessure.

Le deuxième jet sert à savoir si le héros supporte la quantité d'alcool bu. Une réussite signifie qu'il supporte la boisson sans problème. Il devra néanmoins se reposer pour récupérer des effets de l'ingestion d'alcool.

En cas d'échec il s'écroule, ivre mort durant 1D6 heures. Son sommeil n'est pas réparateur et il se lève le lendemain avec un niveau de fatigue. Un échec critique signifie qu'il ne se remet pas de sa cuite. Il se réveille avec 2 niveaux de fatigue.

« L'écuyer accourut à son aide, mais Conan l'écarta d'un geste brusque.

- Donne-moi cet arc ! dit-il en grinçant des dents, montrant un puissant arc et un carquois qui étaient suspendus à un mat de la tente.

- Mais, majesté ! s'écria l'écuyer en proie au plus grand désarroi. La bataille est perdue ! Il sied à un roi de se rendre avec la dignité que l'on attend d'une personne de sang royal !

- Je n'ai pas de sang royal ! grogna Conan. Je suis un barbare et le fils d'un forgeron ! »

EQUIPEMENTS

ARMES COURANTES							
<u>Nom</u>	<u>Prix*</u>	<u>Dégâts</u>	<u>Spécial</u>	<u>Casse**</u>	<u>Min FOR***</u>	<u>Poids</u> (en livres)	<u>Descriptif</u>
Couteau Yuetshi	1	FOR+D4		Oui		1	Arme courante des pêcheurs du Vilayet
Coutelas	1	FOR+D4		Non		1	
Dague	3	FOR+D4		Non		1	
Hachette	2	FOR+D6	Portée 3/6/12	Oui		2	
Stylet	10	FOR+D4	PA 1	Non		1	Arme Hyboréenne
Epieu de chasse	2	FOR+D6	+1 Parade avec les 2 mains ; Allonge 1	Oui		15	
Gourdin	-	FOR+D4		Oui		1	
Masse d'armes légère	2	FOR+D6	-1 Parade ; PA 1 VS Armures rigides	Oui		10	
Masse d'armes lourde	3	FOR+D8	-1 Parade ; PA 2 VS Armures rigides	Oui	D6	20	Arme Hyboréenne
Bâton	-	FOR+D4	+1 Parade avec les 2 mains ; Allonge 1	Oui		8	
Epieu de guerre	3	FOR+D6	+1 Parade avec les 2 mains ; Allonge 1	Oui	D6	5	

*Prix moyen en pièces d'argent. Dans les régions où il n'est pas courant, multiplier le prix par 2 ou 3 selon la région

**L'arme casse sur un résultat de 1 au jet de combat (indépendamment du Dé Sauvage)

***Si le porteur a une force inférieure à celle requise, il subit un malus de 2 au jet de combat et de dégâts.

ARMES DE GUERRE

<u>Nom</u>	<u>Prix*</u>	<u>Dégâts</u>	<u>Spécial</u>	<u>Casse**</u>	<u>Min FOR***</u>	<u>Poids (en livres)</u>	<u>Descriptif</u>
Couteau Ghanata	2	FOR+D6		Oui		2	Ghanata, Kush
Epée courte	50	FOR+D6		Non		4	Arme Hyboréenne
Hache	3	FOR+D6		Non	D6	2	
Poignard	10	FOR+D6	Portée 3/6/12	Non		2	
Cimeterre	75	FOR+D8	PA 1	Non	D6	8	Arme orientale
Couteau Zhaibairi	25	FOR+D8		Oui	D6	6	Arme courante au Ghulistan
Epée de garde	100	FOR+D6		Non	D6	6	Arme Hyboréenne
Epée large	125	FOR+D8	-1 Parade ; PA 1 VS Armures rigides	Non	D6	8	Arme Hyboréenne
Hache de bataille	5	FOR+D8	-1 Parade ; PA 2 VS Armures rigides	Non	D8	10	
Lance d'arçon légère/lourde	5/7	FOR+D6/D8	+1D6 dégâts si charge	Oui	D4/D6	5/10	Arme Hyboréenne
Marteau de guerre	7	FOR+D8	PA 1 VS Armures rigides	Oui	D8	10	Arme Hyboréenne
Sabre d'abordage	50	FOR+D8	Pas de malus en espace confiné	Oui	D6	6	
Bardiche	8	FOR+D8	+1 Parade avec les 2 mains ; Allonge 1	Oui	D8	12	Arme Hyboréenne
Epée de guerre / bâtarde	150	FOR+D8/D10	Utilisable à 2 mains (FOR+D10 ; -1 Parade)	Non	D10	10	Arme Hyboréenne
Fauchard	7	FOR+D8	+1 Parade avec les 2 mains ; Allonge 1	Oui	D8	12	Arme Hyboréenne
Gourdin de guerre	3	FOR+D8		Oui	D8	8	
Hallebarde	8	FOR+D10	+1 Parade avec les 2 mains ; Allonge 1	Oui	D8	15	Arme Hyboréenne
Pique	3	FOR+D8	+1D6 dégâts VS charge de cavalerie ; allonge 2	Oui	D8	25	

*Prix moyen en pièces d'argent. Dans les régions où il n'est pas courant, multiplier le prix par 2 ou 3 selon la région

**L'arme casse sur un résultat de 1 au jet de combat (indépendamment du Dé Sauvage)

***Si le porteur a une force inférieure à celle requise, il subit un malus de 2 au jet de combat et de dégâts.

ARMES EXOTIQUES

<u>Nom</u>	<u>Prix*</u>	<u>Dégâts</u>	<u>Spécial</u>	<u>Casse**</u>	<u>Min FOR***</u>	<u>Poids</u> (en livres)	<u>Descriptif</u>
Fouet	2	FOR+D4	Allonge 2 ; agripper à distance	Non		3	Dans les contrées esclavagistes (Shem, Turan, Stygie...)
Sabre	125	FOR+D8		Non	D6	5	Arme orientale
Espadon	200	FOR+D10	-1 Parade ; 2 mains	Non	D10	12	Arme Cimmérienne
Tulwar	150	FOR+D10	-1 Parade ; 2 mains	Non	D10	12	Arme orientale

*Prix moyen en pièces d'argent. Dans les régions où il n'est pas courant, multiplier le prix par 2 ou 3 selon la région

**L'arme casse sur un résultat de 1 au jet de combat (indépendamment du Dé Sauvage)

***Si le porteur a une force inférieure à celle requise, il subit un malus de 2 au jet de combat et de dégâts.

BOUCLIERS

<u>Nom</u>	<u>Prix*</u>	<u>Bonus en Parade</u>	<u>Spécial**</u>	<u>Malus d'Agilité et de Course***</u>	<u>Poids</u> (en livres)
Bouclier en bois	30	+2	+1 d'armure VS armes à distance		10
Targe	25	+1		-1	6
Ecu	50	+2	+2 d'armure VS armes à distance	-1	12
Pavois	120	+3	+3 d'armure VS armes à distance	-2	25

*Prix moyen en pièces d'argent. Dans les régions où il n'est pas courant, multiplier le prix par 2 ou 3 selon la région

**Augmente la difficulté au tir ou au lancer contre le porteur.

***Malus aux jets d'Agilité et à l'Allure.

ARMES A DISTANCE

<u>Nom</u>	<u>Prix*</u>	<u>Dégâts</u>	<u>Portée</u>	<u>Spécial</u>	<u>Poids</u> (en livres)	<u>Descriptif</u>
Armes de Jet						
Hache	2	FOR+D6	3/6/12		2	
Dague	3	FOR+D4	3/6/12		1	
Epieu de chasse	3	FOR+D6	3/6/12		2	
Armes à projectile						
Fronde	1	FOR+D4	4/8/16		/	
Arc de chasse	3	2D6	12/24/48		2	
Arc Bossonien	20	2D6	15/30/60	Min : FOR D8***	15	Rare en dehors de la Bossonie
Arc Shémite	25	FOR+D6	12/24/48	Min : FOR D6*** ; Utilisable à cheval	3	Courant en Shem
Arc Turanien / Hyrkanien	25	2D6	12/24/48	Réduit le malus de 1 à portée moyenne/longue ; Utilisable à cheval	2	Courant en Turan et Hyrkanie
Arc Stygien	30	2D6	12/24/48	PA 1**	3	Rare
Arbalète	12	2D6	15/30/60	PA 2** ; 1 action pour recharger	15	Très rare sauf en Némédie où elle est courante

*Prix moyen en pièces d'argent. Dans les régions où il n'est pas courant, multiplier le prix par 2 ou 3 selon la région

**Pénétration d'armure, réduit la protection de l'adversaire du score indiqué

***Si le porteur a une force inférieure à celle requise, il subit un malus de 2 au jet de tir

ARMURES

<u>Nom</u>	<u>Prix*</u>	<u>Protection**</u>	<u>Localisation</u>	<u>Spécial</u>	<u>Malus d'Agilité et de Course***</u>	<u>Poids (en livres)</u>	<u>Descriptif</u>
Armure de cuir	30	+1	Torse			10	Armure courante
Maille Turanienne	100	+2	Torse, bras, jambes		-1	15	
Plaque Aquilonienne	500	+3	Torse		-2	20	
Armure Poitainienne	1000	+4	Torse, bras, jambes		-3	45	Armure très rare
Cuir Zamoréen	150	+2	Torse, bras, jambes	+2 en Discrétion		10	Armure très rare dont le secret de confection est jalousement gardé par les guildes zamoréennes
Armure Nordheimir	25	+2	Torse, bras, jambes		-1	20	Ensemble de fourrures et de plaques métalliques typique aux Aesir et Vanir. Ne convient pas aux climats chauds...
Maille Hyperboréenne	250	+2	Torse, bras, jambes	Diminue 1 le malus pour les sorts	-1	15	Armure très rare
Casque	25	+1	Tête			4	
Casque à corne	50	+1	Tête			5	Attaque de cornes : dégât FOR+D4 ; jet d'Agilité à -1 pour conserver le casque

*Prix moyen en pièces d'argent. Dans les régions où il n'est pas courant, multiplier le prix par 2 ou 3 selon la région

**S'ajoute à la Résistance, en cas de coups ciblés sur des parties non couvertes la protection ne compte pas

***Malus aux jets d'Agilité et à l'Allure

LOTUS

<u>Lotus</u>	<u>Prix*</u>	<u>Dégâts</u>	<u>Force**</u>	<u>Méthode</u>	<u>Réussite***</u>	<u>Echec critique</u>	<u>Durée</u>	<u>Nouveau jet****</u>	<u>Localisation</u>
Lotus noir	1250	1D de FOR ; Inconscience ; vision prophétique	-2	Respiration	Fatigué / Guéri	Handicap mineur (dépendant)	2D6 h.		Jungles du nord des Royaumes Noirs
Jus de lotus noir	750	1D de VIG	-4	Ingestion	Rien / Guéri	Mort	Terme	Minutes	Jungles du nord des Royaumes Noirs
Poudre de lotus noir	300	Bonus de 2 au prochain sort	-	Respiration	-	Handicap mineur (dépendant)	2D6 h.		Jungles du nord des Royaumes Noirs
Vin de lotus noir	50	Inconscient	-1	Ingestion	Fatigué / Guéri	Perte temp. 1D de VIG	2D6 h.		Jungles du nord des Royaumes Noirs
Distillat de lotus noir	1875	Inconscient	-2	Respiration	Epu / Fat. / Guéri	Perte temp. 1D de VIG	2D6 rounds		Jungles du nord des Royaumes Noirs
Lotus d'émeraude	5000	Bonus de 2 au prochain sort	0	Ingestion	-	Handicap majeur (dépendant)	2D6 h.		Variable
Lotus doré	1200	Test de guérison immédiat à +4	4	Ingestion					Jungles du Kithai
Lotus vert	1500	Incapacité	-4	Respiration	Epu / Fat. / Guéri	Mort	Terme	Heures	Jungles du Kithai
Lotus gris	800	1D en AME ; Etat berserk	-4	Respiration	Perte 1D en AME / Guéri	Perte temp. 1D en AME	2D6 rounds		Marais de la mort du Kithai
Lotus pourpre	2500	Fatigue à -2 et Secoué	-4	Blessure	Fatigué / Guéri	Perte temp. 1D en AGI	Terme	Minutes	Marais hantés du sud de la Stygie
Vin de lotus pourpre	1750	Fatigue à -2 et Secoué	-2	Ingestion (-4 pour détect.)	Fatigué / Guéri	Perte temp. 1D en AGI	Terme	Minutes	Marais hantés du sud de la Stygie
Poudre de lotus rouge	1100	Furie sexuelle	-2	Respiration	Secoué / Guéri	Perte temp. 1D en AME	Terme	Minutes	Estuaire du Styx autour des murs de Khémi
Résidu de lotus rouge	1500	Furie sexuelle	-2	Blessure	Secoué / Guéri	Perte temp. 1D en AME	Terme	Minutes	Estuaire du Styx autour des murs de Khémi
Lotus d'argent	5000	Guérison des affections affectant l'AME*****	+4	Ingestion	-	-	-	-	Cité Shémite de Baalur
Pollen de lotus blanc	800	Guéri des effets du lotus noir	-	-	-	-	-	-	Keshan et nord des Royaumes Noirs
Poudre de lotus blanc	1000	Paralysie ; aveugle	-4	Respiration	Secoué / Guéri	Perte temp. 1D en AGI	Terme	Minutes	Keshan et nord des Royaumes Noirs
Résine de lotus jaune	125	Bonus de 1 au prochain sort ; -2 Perception	0	Ingestion	Secoué	Handicap mineur (dépendant)	2D6 h.	-	Jungles du nord des Royaumes Noirs

*Prix moyen en pièces d'argent. Dans les régions où il n'est pas courant, multiplier le prix par 2 ou 3 selon la région

**Malus appliqué au jet de Vigueur pour résister

***Indique l'effet en cas de réussite sur le jet de vigueur. Le deuxième terme indique le résultat en cas de relance

****Périodicité des jets. En cas d'échec les effets restent jusqu'au jet suivant. On refait les jets jusqu'à guérison complète

***** : Elimine les affections temporaires et diminue la corruption ou le trauma de 1 point par degré de réussite.

Lotus (usage et préparation)

Les lotus représentent un classique du monde Hyboréen. Ces plantes dangereuses se collectent dans des endroits inhospitaliers (marais, jungles profondes) et sont encore plus difficiles à préparer. Il n'est pas un sorcier digne de ce nom qui ne possède pas quelques échantillons de lotus et bon nombre d'assassins professionnels enduisent leur lame de jus de lotus noir. La ville portuaire de Khémi est connue pour ces prostituées qui conserve sous leurs ongles des traces de lotus rouge afin de revigorer leur client. Quand aux marchands malins ils abusent bien souvent de la crédulité de certains sorciers pour leur vendre du lotus jaune sous l'appellation de lotus noir.

Un personnage désirant préparer une potion ou poudre à partir de lotus devra tout d'abord réussir à se procurer la matière première (ce qui inclut généralement un voyage dans la région d'origine). En cas d'achat à un (rare) marchand possédant du lotus brut, comptez un coût de 25% du montant de la préparation voulue.

Il devra ensuite préparer la décoction. La durée de préparation est de 1 + « force de la préparation » semaines (5 semaines pour le Lotus gris ; 3 pour la poudre de lotus rouge). A l'issue de cette durée de préparation il effectue un jet d'herboristerie de difficulté 4 + « la force de la préparation » (8 et 6 dans les cas précédent) ; en cas d'échec la potion est ratée, sans effet et les matières premières perdues. Un échec critique signifie que l'alchimiste a fait une fausse manœuvre durant sa préparation et subit les effets de la préparation sur lui-même.



Crédits images :

- Image de fond : Buchemi <http://buchemi.deviantart.com/art/Conan-Drinking-63524638>
- P. 4 Rubus the Barbarian : <http://rubusthebarbarian.deviantart.com/art/Conan-to-the-rescue-185634235>
- P. 5 Frazetta Seven Romans
- P.6 Nordeheimer <http://nordheimer.deviantart.com/art/The-Secret-of-Steel-75844946>
- P.7 Genzoman <http://genzoman.deviantart.com/art/kursh-11363213>
- P.8 Age of conan MMORPG <http://community-fr.ageofconan.com/>
- P.9 El Borak par Richard PACE
- P. 10 Solidtom <http://solidtom.deviantart.com/gallery/25496445#/d2mus7o>
- P. 11 Franck FRAZETTA
- P. 12 Dark Horse Comics Inc. <http://www.darkhorse.com/Zones/Conan>
- P. 13 Nefar 007 <http://nefar007.deviantart.com/gallery/1966734#/d1nyqh8>
- P. 14 Marvel Comics
- P. 15 Dark Horse Comics Inc. <http://www.darkhorse.com/Zones/Conan>
- P. 16 Age of conan MMORPG <http://community-fr.ageofconan.com/>
- P. 17 Imaro par James Gurney <http://jamesgurney.com/imaro.html>
- P.18 Buchemi <http://buchemi.deviantart.com/gallery/?q=zombie#/d34v2cl>
- P. 19 Nathie <http://nathie.deviantart.com/art/The-Necromancer-111447862?moodonly=86>
- P.20 Age of conan MMORPG <http://community-fr.ageofconan.com/>
- P.21 Marvel Comics
- P. 21 Benito Gallego http://fc06.deviantart.net/fs45/i/2009/131/e/6/STREETS_OF_SHADIZAR_color_by_benitogallego.jpg
- P.22 Perzo <http://perzo.deviantart.com/gallery/?offset=72#/d1pvl8d>
- P. 23 Christopher Sabatina
- P.23 Marvel Comics
- P.24 Justin Sweet <http://www.justinsweet.com/>
- P.25 Zhanglu <http://zhanglu.deviantart.com/#/dzq2p3>
- P.26 Justin Sweet <http://www.justinsweet.com/>
- P. 27 H-a3 <http://h-a3.deviantart.com/art/Conan-and-girl-black-203491612>
- P.28 Your father's belt <http://your-fathers-belt.deviantart.com/gallery/?offset=24#/d153k6y>
- P.29 RED SONJA Dynamite entertainment http://www.dynamite.net/htmlfiles/viewProduct.html?CAT=DF-Red_Sonja
- P.30 Njoo <http://njoo.deviantart.com/art/Gypsy-vs-Ogre-82055662>
- P. 31 Dark Horse Comics Inc. <http://www.darkhorse.com/Zones/Conan>
- P. 32 Dark Horse Comics Inc. <http://www.darkhorse.com/Zones/Conan>
- P.33 Mgnz <http://mgnz.deviantart.com/art/RAGE-OF-CONAN-105236149>
- P.34 : <http://hyboria.xoth.net/gallery/index.htm>
- P.35 Mancomb Seepwood <http://mancomb-seepwood.deviantart.com/gallery/?offset=96#/d1fk9rq>
- P.36 Marvel Comics
- P.38 Franck FRAZETTA
- P.39 Morgana Benito GALLEGO <http://www.benitogallego.com/viewImage.php?image=155>
- P.41 Valiance <http://valiance.deviantart.com/gallery/#/d99zw3>
- P.42 El Grimlock <http://el-grimlock.deviantart.com/art/archer-2-20131164>
- P.43 Age of conan MMORPG <http://community-fr.ageofconan.com/>

P.44 Ladyhawke, la femme de la nuit 1985 <http://www.imdb.fr/title/tt0089457/combined>

P.45 Conan D20 RPG Mongoose publishing <http://www.mongoosepublishing.com/>

P.46 Valhalla Rising 2009 <http://www.imdb.com/title/tt0862467/>

P.48 Perkan <http://perkan.deviantart.com/art/Faelbrin-the-Protector-106770170?q=gallery%3Aperkan&qo=6>

P.49 Benito Gallego <http://benitogallego.deviantart.com/art/PIRATE-AND-WENCH-color-180700989>

P.51 El Kenshin <http://el-kenshin.deviantart.com/art/Amr-ibn-al-As-84890829>

P.55 Rubus the Barbarian <http://rubusthebarbarian.deviantart.com/art/Conan-to-the-rescue-185634235>

P.55 Marvel Comics

P.59 Marvel Comics

P.61 Mark Schultz <http://nemedie.free.fr/site/IMG/jpg/Belit-1.jpg>

P.68 Marvel Comics

P.71: Carte de l'Hyborée Conan D20 RPG Mongoose publishing <http://www.mongoosepublishing.com/>

Remerciements:

- Tout d'abord un grand merci à R.E HOWARD pour avoir créé un personnage aussi puissant sur le plan de l'évocation et un monde aussi riche que l'ère Hyboréenne.
- Merci aux petits gars des Chroniques Némédiennes qui nous ont permis de mieux connaître Howard et son œuvre afin de respecter la véritable richesse de son travail.
(<http://chroniquesnemedie.cultureforum.net/forum>)
- Merci aux sauvages du SDEN (<http://www.sden.org/forums/index.php>) notamment Rappetou (qui a participé activement aux réflexions et à la correction de l'ouvrage) ainsi que FX, Lord Jagged, Olivier Rousselin (testez son scénario « Ombres dans la nuit » !) qui nous ont apporté leur éclairage sur cette belle mécanique qu'est Savage Worlds.
- Merci à mes ~~eob~~ebayes-joueurs qui m'ont permis de tester le système et l'univers particulier de Conan.
- Merci Trocero/Pierpoljack pour avoir fourni le matériel et m'avoir poussé à produire ce setting. Je ne sais pas si je dois vraiment te remercier pour tout le travail que tu m'as donné à faire, tortionnaire !!

Mentions légales :

Le travail ci-présent s'appuie sur le travail de R.E Howard. Pour mieux découvrir l'œuvre originale d'Howard vous pouvez lire les intégrales Conan aux éditions Bragelonne.

<http://www.bragelonne.fr/livres/View/1-heure-du-dragon--edition-brochee>

Le système Savage Worlds est l'œuvre de PINNACLE entertainment. <http://www.peginc.com/>

Le système de magie s'appuie sur les règles de Savage World of Solomon Kane par Studio 2 Publishing Inc. http://www.studio2publishing.com/shop/index.php?cPath=25_75_130

Saluons le travail effectué par Mongoose Publishing sur son Conan D20. A défaut d'être le jeu parfait, le travail effectué est d'excellente qualité. <http://www.mongoosepublishing.com/>



NORÐHEIM

VANAHEIM

ASGARÐ

hologs

HYPERBOREA

LOULAN PLATEAU

PATHENIA

CIMMERIA

The NORTHLANDS

PICTEISH WILDERNESS

AQUILONIA

BRYCHUNIA

HYRKANIA

KARA KORUON
Desert of Black Sand

LEMURIA

NEMEDIA

CORINCHIA

ZAMORA

MURAN

KHITAI

ZINGARA

ARGOS

KOTH

KHORAIA

SHAMORAN

SHAMORAN

SHAMORAN

SHAMORAN

SHAMORAN

SHAMORAN

SHAMORAN

SHAMORAN

SHAMORAN

SHAMORAN

SHAMORAN

SHAMORAN

SHAMORAN

SHAMORAN

SHAMORAN

SHAMORAN

STYGGIA

KUSH

DARFAR

KESHAN

BLACK KINGDOMS

Kulalo

Abombi

Southern Isles

Yanyoga

The Forbidden City
Old Zembobee

Iranistan

Iranistan

Iranistan

EASTERN DESERT

Wuhlan Desert

Wuhlan Desert

Wuhlan Desert

Wuhlan Desert

Wuhlan Desert

Wuhlan Desert

Wuhlan Desert

Wuhlan Desert

Wuhlan Desert

Wuhlan Desert

Wuhlan Desert

Wuhlan Desert

Wuhlan Desert

Wuhlan Desert

Wuhlan Desert

VENHYA

VENHYA

VENHYA

VENHYA

VENHYA

VENHYA

VENHYA

VENHYA

VENHYA

VENHYA

VENHYA

VENHYA

VENHYA

VENHYA

VENHYA

VENHYA

KAMBUJA

KAMBUJA

KAMBUJA

KAMBUJA

KAMBUJA

KAMBUJA

KAMBUJA

KAMBUJA

KAMBUJA

KAMBUJA

KAMBUJA

KAMBUJA

KAMBUJA

KAMBUJA

KAMBUJA

KAMBUJA

MU

MU

MU

MU

MU

MU

MU

MU

MU

MU

MU

MU

MU

MU

MU

MU

THE WORLD OF HYBORIA
THE THURIAN CONTINENT

- PLAINS
- FORESTS
- STEPPES
- DESERT
- CITIES
- FORTRESSES
- OTHER

0 300 600 1200
SCALE IN MILES