

Les Personnages

Après avoir pris connaissance du monde dans lequel vous allez vivre, nous l'espérons, de palpitantes aventures épiques, dignes de celles attribuées à un certain barbare du nom de Conan, il devrait vous tarder de concevoir votre héros. Les règles qui vont suivre font référence au système de jeu qui sera expliqué plus en détail au chapitre suivant. Vous pouvez donc sauter ces quelques pages et apprendre par cœur l'armature des règles du jeu, mais ce n'est bien entendu pas nécessaire. Il vous suffit de suivre pas à pas les étapes qui vont suivre et vous ne devriez pas perdre pied.



Le Concept De Base

Avant d'entamer la création d'un Personnage, il faut savoir ce que l'on veut créer d'une part, et ce dont le Maître du Jeu aura besoin de l'autre. Expliquons-nous. Le but du jeu de rôle est bien entendu de prendre du plaisir autour d'une table. Pour le Joueur, il s'agit donc de vivre, par le biais d'un Personnage, une aventure trépidante, tandis que pour le Maître du Jeu, c'est de faire vivre cette aventure à ces Joueurs. Le Joueur doit donc incarner un Personnage qui lui convient et, de préférence, avec lequel il se sent bien. Lui imposer un Personnage inadéquat peut donc le priver d'une bonne dose de plaisir. Par contre, le Maître du Jeu peut éprouver les pires difficultés à intégrer le Personnage souhaité par le Joueur dans son scénario, parce qu'il est trop faible, trop puissant, parce qu'il ne parle pas la langue de

l'endroit où se déroulera l'aventure, parce qu'il ne s'intégrera pas facilement dans le groupe de Personnages déjà créés. C'est pourquoi, si la création d'un personnage repose sur les choix du Joueur, le Maître du Jeu aura tout loisir de lui imposer certaines choses. Il est aussi possible que le MJ lui-même procède à la création des Personnages pour tous ses Joueurs, mais il faut dès lors s'attendre à ce que ces derniers ne s'attachent que de manière éphémère à leurs héros, et donc à la partie et à l'univers du jeu. Ce qui n'est évidemment pas souhaitable. Une bonne entente et des choix judicieux devraient venir à bout des difficultés.

Le Joueur doit ensuite, en accord avec le Maître du jeu, faire le tri dans ses idées et tracer les grandes lignes du Personnage qu'il souhaite incarner. Sera-t-il un héros barbare ? Sera-t-il un riche négociant ? Sera-t-il une danseuse de taverne ou un bandit de grand chemin ? Il convient de savoir, non dans la précision, mais en général, quelle sera la voie choisie par le Personnage. Sera-t-il plutôt intellectuel ou plutôt physique ? Se destine-t-il au combat ou à la diplomatie ? Ces choix seront déterminants pour la suite, il faut donc les prendre en connaissance de cause.

Ce n'est pas parce que l'on joue à un jeu de rôle qui a pour cadre le monde hyborien que l'on se doit d'incarner un Cimmérien musclé aux longs cheveux noirs et aux yeux bleus. Conan n'est d'ailleurs pas représentatif de ceux de son peuple et en représente une exception à bien des égards. De plus, il ne vaut que par ce statut si particulier. Incarner une pâle copie du héros des romans risque de vous priver du plaisir de la découverte, alors qu'il serait nettement plus intéressant pour vous comme pour les autres Joueurs de créer un Personnage aussi particulier que celui de Howard, mais dans un autre domaine.

Enfin, le jeu devant théoriquement amener les Personnages à faire face à de grands dangers, il convient de leur octroyer les moyens de s'en sortir. Les héros incarnés ne seront donc pas des quidams dans le monde du jeu. Ils seront légèrement au-dessus de la moyenne. Ceci peut expliquer que le jeu n'est pas conçu pour permettre la création de Personnages médiocres ou sérieusement handicapés. Bien entendu, si le Maître de Jeu le souhaite, il peut être très

intéressant d'imaginer une campagne réservée à des gens du commun...

Les Attributs

La nature dote les Personnages d'un certain potentiel dans différentes capacités. C'est la partie d'inné chez chaque individu. Dans **RPG**, on a retenu six Attributs différents, représentant le squelette global du Personnage. Il y a le Corps, l'Habilité, la Perception, l'Esprit, le Pouvoir et le Charisme. Une description détaillée de ces six facteurs fait suite. Il faut tout d'abord savoir que chaque Attribut sera estimé sur une échelle de valeur allant de 1 (score ridicule) à dix (score exceptionnel). Ces valeurs se reportent sur une échelle humaine, c'est à dire qu'il est possible d'imaginer des créatures pouvant être dotées de valeurs nettement inférieures ou nettement supérieures à celles-ci. Des unicellulaires ou des mamouths, pour des raisons évidentes, peuvent dépasser certains seuils par le bas ou par le haut. Pas les êtres humains.

Pour déterminer la valeur de ces Attributs, chaque Joueur se voit allouer treize points, qu'il devra ajouter à la valeur de base de chaque Attribut qui est, pour les Personnages, de cinq. Il faut garder à l'esprit que tous les Attributs peuvent se révéler utiles en cours de partie et qu'ils vont déterminer le talent du Personnage dans des capacités plus spécifiques. Si vous désirez incarner un guerrier, favorisez le Corps et l'Habilité. Si vous souhaitez jouer un érudit, placez un grand nombre de points en Esprit. Si la carrière de troubadour vous tente, la Perception et le Charisme sont de bons choix.

Les six Attributs recouvrent donc l'ensemble des actions qu'un Personnage peut entreprendre. Par la suite, nous verrons que des divisions seront possibles, mais pour l'heure, contentons-nous de savoir de quoi nous parlons.

Le Corps (COR)

Le Corps d'un Personnage représente son potentiel physique, à savoir son développement musculaire mais aussi son endurance, sa capacité à résister à l'effort, à la douleur, à la maladie... Soulever un gros rocher, défoncer une porte, retenir sa respiration sous l'eau, résister à la torture sont autant d'actions qui font appel au

Corps du Personnage. Un Personnage dont le Corps est élevé est ce que l'on appellera une « force de la nature » et affichera probablement une très bonne santé. Au contraire, un Personnage dont le Corps serait bas serait probablement sujet à des maladies chroniques, victime d'une constitution faible... Ce serait une « petite nature ».

L'Habilité (HAB)

L'Habilité d'un Personnage représente sa faculté à utiliser son corps avec finesse pour se déplacer, faire preuve d'agilité, d'adresse, de dextérité. C'est aussi un indice de sa rapidité d'exécution, de sa vitesse de pointe en course, par exemple. Un Personnage dont le score en Habilité est élevé a probablement tout pour faire un bon sportif, un excellent artisan ou un voleur doué. Au contraire, quelqu'un dont l'Habilité serait faible serait perçu comme un incorrigible maladroit, comme quelqu'un qui casse tout ce qu'il touche.

La Perception (PER)

La Perception reprend globalement l'usage des cinq sens du Personnage, à savoir la vue, l'ouïe, l'odorat, le goût et le toucher. Dans certains cas extrêmes, et si le Maître du Jeu est d'accord, on peut également en ajouter un sixième, une sorte de prescience, une intuition. Un Personnage dont la Perception serait bonne bénéficierait de sens en parfait état de marche, se montrerait alerte et observateur. Quelqu'un dont cet Attribut serait plus faible pourrait avoir quelques soucis avec l'un ou l'autre de ses sens et devoir, par exemple, tendre l'oreille pour entendre ce qu'on lui dit ou porter des lunettes.

L'Esprit (ESP)

L'Esprit du Personnage représente ses capacités intellectuelles au sens large, de la compréhension d'un problème donné à la mémorisation d'événements, de faits, au traitement de ceux-ci ou à l'adaptation au sens large à une situation donnée. Un individu dont l'Esprit serait élevé passerait pour un érudit. De son côté, une personne dont l'Esprit serait faible jouerait probablement le rôle d'idiot du village ou de rustre. L'Esprit joue un rôle important dans le cadre de la formation du Personnage, en ce qui

concerne son acquis, par exemple. Mais nous verrons cela plus loin.

Le Charisme (CHA)

Le Charisme d'un Personnage représente son potentiel de séduction au sens large. Il peut s'agir d'une simple beauté physique selon les critères du moment et de l'espèce ou d'une sorte d'aura qui rendra le Personnage sympathique au premier abord. Un Personnage dont le Charisme est élevé éprouvera peu de difficultés à se faire des amis. On lui fera naturellement confiance. Au contraire, un Personnage dont le Charisme serait peu élevé serait généralement tenu à l'écart des groupes, on se méfierait de lui ou son apparence physique serait tout simplement repoussante.

Le Pouvoir (POU)

Le Pouvoir représente la capacité du Personnage à canaliser les énergies magiques afin, par exemple, de lancer des sorts mais aussi de résister à ces sortilèges. Il s'agit à la fois d'une volonté mentale et d'une sorte d'affinité pour les phénomènes paranormaux. Il n'est idéalement pas souhaitable que les Personnages incarnent des sorciers, car ceux-ci sont presque irrémédiablement maléfiques dans ce monde, mais le Pouvoir n'en reste pas moins un Attribut important. Une personne dont le Pouvoir serait élevé serait sensible aux choses que les sens classiques ne peuvent percevoir et jouirait d'une excellente capacité de concentration, d'abstraction et de volonté. Au contraire, quelqu'un dont le Pouvoir serait faible serait un matérialiste convaincu dans le sens péjoratif du terme, car il éprouverait des difficultés à faire abstraction du réel, n'aurait pas d'imagination et serait très influençable.

Exemple : John souhaite incarner un Personnage habile de ses mains, mais plutôt sournois. Sans doute un voleur ou un bandit, mais pas quelqu'un de violent, plutôt malhonnête. Il décide de répartir ses treize points comme suit : 4 points en Habileté (9), 3 points en Perception (8), 2 points en Esprit (7), 2 points en Corps (7), 1 point en Charisme (6) et 1 point en Pouvoir (6). Cédric, quant à lui, n'en démord pas et veut incarner un puissant guerrier. Il choisit donc une répartition différente : 5 points en Corps (10), 4 points en Habileté (9) et 4 points en Perception (9). Ses autres Attributs restent donc à 5. Quant à

Laurence, elle, opte pour un personnage plus équilibré. Elle souhaite jouer une noble héritière préférant l'aventure aux intrigues des palais. Elle choisit donc d'investir 3 points en Charisme (8), 2 points en Pouvoir (7), 2 points en Esprit (7), 2 points en Perception (7), 2 points en Habileté (7) et 1 point en Corps (6).



Les Dons

Les Dons sont des valeurs chiffrées qui dépendent directement des Attributs. On peut les considérer comme des jauges de l'état global du Personnage mais aussi comme des facteurs influençant ses interactions avec les autres et avec le monde. La manière d'en calculer les valeurs est simple et vous est exposée ci-dessous.

Les Points De Vie (PV)

Pour définir l'état de santé d'un Personnage, on a recours à un système de jauge qui est pleine lorsque l'individu est en pleine forme et qui se vide au fur et à mesure qu'il reçoit des blessures ou qu'il est affaibli par une attaque physique. Nous verrons bien entendu par la suite comment cette jauge se gère, mais apprenons d'abord à l'évaluer. Le total des Points de Vie d'un Personnage s'obtient en multipliant par quatre le

Corps de ce Personnage. On obtient donc une valeur comprise entre 4 et 40. La jauge ne comporte normalement que trois états : vivant, dans le coma et mort. Un Personnage est vivant tant qu'il lui reste des Points de Vie. Si son total tombe à zéro (sans descendre en dessous), on considère qu'il sombre dans le coma (voir les règles appropriées). Si ses Points de Vie passent en négatif, il meurt. Il est possible de récupérer des Points de Vie en recevant des soins, par magie, en se reposant assez longtemps. Un chapitre sera consacré à la guérison.

Les Niveaux De Blessure

Un Personnage peut ne pas être mort mais souffrir énormément de ses blessures. Hors, la jauge de base des Points de Vie est insuffisante pour savoir à quel moment un Personnage sera trop affaibli que pour agir normalement. Elle ne propose que trois statuts : vivant, comateux et mort. Le principe des niveaux de blessure est de permettre une gradation au sein du statut « vivant ». En réalité, il y a trois niveaux de blessure. Lorsque le Personnage n'a perdu aucun PV ou qu'il n'en a pas perdu beaucoup, on dira qu'il est en pleine forme. Il ne subira donc aucune difficulté supplémentaire sur ses actions. Lorsqu'il a tout de même subi un choc, il sera blessé et se comportera avec moins de facilité. Si ses blessures s'aggravent encore, il passera au statut de gravement blessé et agira difficilement. Il suffit de calculer les deux niveaux de blessure les plus bas, les seuils à partir desquels le Personnage éprouvera des difficultés à agir normalement. Divisez par deux les PV du Personnage et vous obtiendrez son Seuil de Blessure (SB). Divisez ce résultat par deux (ou ses PV par quatre) et vous obtiendrez son Seuil de Blessure Grave (SBG). A noter qu'en règle générale, on arrondira toujours le résultat d'une division à l'inférieur, dans ce jeu. Mais en ce qui concerne les Points de Vie, vous pouvez arrondir à l'unité supérieure.

Exemple : le Personnage de John possède un Corps de 7. Son total de Points de Vie est donc égal à 28 (7x4). Ses Seuils sont respectivement de 14 et de 7. Celui de Cédric est nettement plus fort et dispose de 40 PV (10x4). Son SB est de 20 et son SBG est de 10. La jeune femme incarnée par Laurence dispose d'un Corps plus faible de 6. Elle compte donc 24 PV (6x4), un SB de 12 et un SBG de 6.

Le Bonus Aux Dégâts (Bdeg)

Les Personnages les plus forts physiquement parviendront sûrement à transmettre une partie de leur force à leur arme lorsqu'ils combattront en mêlée avec des armes blanches ou frapperont tout simplement plus fort à mains nues. En termes de jeu, ces Personnages bénéficieront d'un Bonus aux Dégâts. Les Dégâts étant le total des points infligés par une attaque physique et théoriquement retranché au total des Points de Vie du Personnage. Ce bonus est constant et se calcule en divisant par trois et en arrondissant à l'unité inférieure le Corps du Personnage. Ce total s'ajoutera aux dégâts infligés par une arme de corps à corps, mais constituera le maximum des dommages infligés par des coups portés à mains nues. Le Bdeg est donc un chiffre compris entre 0 et 3.

Exemple : Cédric a tout fait pour que son Personnage soit une vraie terreur dans les bagarres. Son Corps impressionnant de 10 lui confère un Bdeg de 3. Le Personnage de John est plus fort que celui de Laurence, mais pas assez que pour franchir le seuil requis. Tous deux (7 et 6) disposeront donc d'un Bdeg de 2.

Le Bonus Défensif (Bdef)

Plus un Personnage est prompt, rapide et remuant, plus il sera difficile de l'atteindre lors d'un combat. Il s'agit d'une forme de protection naturelle contre les attaques. Un Personnage lent, souvent immobile, constituera par contre une cible de choix pour toute agression. Sauf bien entendu s'il est aussi large d'épaules qu'un catcheur professionnel et sait encaisser les coups. Le Bonus Défensif se transformera en malus pour toute personne tentant de toucher le Personnage lors d'un combat. Il se calcule en divisant par trois et en arrondissant à l'unité inférieure l'Habilité du Personnage. Le Bdef est donc un chiffre compris entre 0 et 3.

Exemple : les Personnages de John et de Cédric ont tous deux une excellente Habileté (9). Ils disposent donc d'un Bdef de 3. Celui de Laurence est moins habile (7) et se contentera donc d'un Bonus Défensif de 2.

La Vitesse De Réaction (VR)

Il sera parfois nécessaire lors d'une partie de déterminer la vitesse de déplacement ou de réaction d'un Personnage. Ce sera le cas lorsqu'il faudra décider quel Personnage sera le plus prompt à agir, ou encore en cas de course ou de poursuite, voire de course-poursuite. La Vitesse de Réaction n'est qu'un indice, dans ce sens où elle ne reflète pas exactement la vitesse d'un Personnage en pleine course ou en situation particulière. Il ne s'agit que d'une échelle permettant des comparaisons rapides. Son usage dans les règles sera expliqué ultérieurement. La VR est tout simplement égale à l'Habilité du Personnage et est donc représentée par un chiffre allant de 1 à 10.

Certains Maîtres du Jeu apprécient d'avoir sous la main des valeurs précises concernant la vitesse de déplacement des personnages. Cela peut être utile dans le cas de longues marches à travers la nature, afin de déterminer le temps pris par une traversée menée à rythme soutenu... Le tableau ci-après permet de transformer la Vitesse de Réaction en kilomètres par heure selon le type de déplacement du Personnage.

Dans ce tableau, la Marche Prudente indique un type de marche où le Personnage fait attention à tout, s'arrête lorsqu'il le juge nécessaire et donc relativement lente. La Marche Normale est la marche de tous les jours, d'une personne se promenant dans la nature ou se rendant au marché. La Marche Rapide est une marche pressée, de la personne en retard à un rendez-vous mais qui ne veut pas courir. La Course est la vitesse maximale que le Personnage peut atteindre à pieds. Inutile de préciser que ce type de « marche » ne peut pas être soutenu plus d'un certain temps. Ce temps étant estimé par défaut au Corps en minutes.

Marche	Modificateur VR (km/h)
Prudente	/4
Normale	/2
Rapide	X1
Course	X2,5

Une fois de plus, ces valeurs ne sont qu'indicatives et n'ont aucune valeur scientifique. N'en tenez compte qu'en cas de besoin, c'est à dire pour faire une comparaison ou une estimation. N'entrez pas dans des considérations absurdes lorsque les Personnages explorent un

labyrinthe du style « Vous vous déplacez à la vitesse de 2,5 kilomètres par heure dans le couloir alors qu'une créature surgit à vive allure devant vous, sa vitesse est de 7 kilomètres par heure... ».

Exemple : bien qu'il soit probablement immense, le Personnage de Cédric est aussi un athlète et se déplace avec vélocité. Son Habileté est de 9 et sa VR est donc égale à 9. En marche prudente, il se déplacera à 2,25 km/h. En marche normale, sa vitesse sera de 4,5 km/h. En marche rapide, il passera à 9 km/h alors qu'en pleine course, il atteindra la vitesse respectable de 22,5 km/h. Pour John, le calcul est identique, son Personnage possédant la même Habileté que celui de Cédric. Pour Laurence, l'Habilité de 7 de son Personnage était moindre, les chiffres seront un peu moins bons.

Les Points De Personnalisation (PP)

Les Points de Personnalisation ne se rapportent pas vraiment au profil du Personnage, mais permettent de le compléter utilement. Il s'agit d'un total de points que le Joueur pourra répartir dans la prochaine étape de la création de son Personnage, en achetant des Compétences. Voyez ce chapitre pour de plus amples explications. En gros, il s'agit d'un potentiel d'apprentissage. Plus un Personnage est ouvert aux nouvelles connaissances, plus il disposera de PP. De même, plus il apprendra de choses de par son expérience, ses aventures, plus son total augmentera. Le nombre de PP varie donc au cours de la vie du Personnage. On considère lors de sa création qu'il en dépensera pour la première fois et il en possèdera donc en grand nombre. Au fil de ses aventures, le Maître du Jeu lui en accordera d'autres qui pourront être dépensés de la même manière. Pour l'heure, contentons-nous de savoir comment arriver à ce premier total. C'est très simple : il suffit de multiplier par 5 l'Esprit du Personnage et donc d'obtenir un chiffre compris entre 5 et 50. Pourquoi l'Esprit ? Parce qu'un Personnage intelligent est plus ouvert à la connaissance qu'un idiot. Même si cette intelligence peut être réinvestie dans des Compétences purement physiques par la suite. Même les guerriers doivent prendre conscience qu'ils ont des choses à apprendre.

Exemple : John et Laurence ont opté pour un Esprit supérieur à la moyenne (7). Leurs

Personnages sont donc relativement aptes à suivre un enseignement et disposent chacun de 35 PP à répartir par la suite. Celui de Cédric est moins intelligent. Il n'a pas investi de points en Esprit et ne possède donc d'une intelligence moyenne (5). Son total de PP ne sera que de 25.

Les Régions Natales



Avant d'aller plus loin dans la création du profil chiffré de votre Personnage, il faut maintenant lui choisir une nationalité, ou plus justement, une région natale. Le monde hyborien est morcelé en pays, mais tous ces pays ne représentent pas nécessairement des nations, car ils sont parfois le fruit d'un rassemblement hétéroclite de tribus rivales. Bien que rien n'empêche les Personnages de provenir de la région natale de leur choix, il serait peut-être plus intéressant de laisser au Maître du Jeu la responsabilité de ce choix. En effet, des facteurs tels que les langues natales découleront de la région dans laquelle les Personnages sont nés et il serait dommage que le groupe de Personnages-Joueurs ne puisse échanger la moindre parole... De plus, il faut toujours veiller à expliquer ce que les Personnages font à l'endroit où se déroulera l'aventure s'ils sont nés à des milliers de kilomètres de là...

Au cas où, le tableau ci-dessous, reprenant les différentes régions natales desquelles peuvent provenir les Personnages, est doté d'une échelle graduée de 1 à 100 et permettant un tirage au dé. Il y est tenu compte de la probabilité, en vertu de la population globale du monde connu, qu'un Personnage soit issu d'une région plutôt que d'une autre. Cela pour donner une idée de la répartition démographique du monde hyborien.

Quelles indications les régions natales vont-elles apporter quant au Personnage ? Tout d'abord, elles vont lui permettre de s'implanter dans le monde du jeu, de jeter les premières bases d'un

passé. Ensuite, un peuple n'étant pas l'autre, le Personnage se verra proposer une description de ceux de son espèce. Des critères physiques et psychologiques différents définissent les ethnies à la surface du monde hyborien. Certaines traditions permettront également au Personnage de bénéficier de connaissances naturelles pour lui que les autres devront apprendre s'ils souhaitent les posséder (voir le chapitre des Compétences). Enfin, comme il l'a déjà été dit plus haut, la région natale du Personnage définira quelles langues il parle le plus couramment, ce chapitre ayant déjà été abordé dans la description du monde (voir Les Langues).

Ceux qui ont lu attentivement la description du monde le remarqueront peut être, mais toutes les régions du monde ne sont pas accessibles aux Personnages dans ce tableau. Rien n'empêche le Maître du Jeu désireux de faire jouer des héros issus de ces contrées de les développer ainsi que les peuples qui les habitent. Le choix proposé ici devrait cependant suffire aux plus exigeants, dans un premier temps.

D100	Région Natale
01-06	Aquilonie
07-08	Argos
09-10	Asgard
11-12	Brythunie
13-14	Cimmérie
15-16	Corinthe
17-19	Hyrkanie
21-23	Iranistan
24-45	Khitai
46-47	Koth
48-50	Kush
51-55	Némédie
56-58	Ophir
59-61	Pays Picte
62-66	Shem
67-69	Stygie
70-78	Turan
79-80	Vanaheim
81-87	Vendhya
88-90	Zamora
91-93	Zingara
94-00	Apatride ou relancez

Ci-dessous vont suivre les descriptions des différents peuples associés à ces régions natales. De plus amples informations seront trouvées dans

le chapitre consacré au monde hyborien en ce qui concerne les régions elles-mêmes. Après une brève description démographique, vous trouverez l'énumération des principaux traits physiques et obtiendrez également la taille et le poids de votre Personnage, ses colorations (cheveux, yeux, peau), et tout ce qu'il vous faudra savoir afin d'en dresser le portrait. Viendront ensuite ses Aptitudes régionales, des Compétences qui lui seront offertes et les choix qu'il pourra faire en matière de vocation.

Aquilonie



Les Aquiloniens sont généralement grands et solides, mais ils présentent énormément de variétés au sein de leur population. Fiers de leur puissante nation, ils connaissent l'importance de la politique et se considèrent donc comme des civilisés. Pour une bonne part, les Aquiloniens vivent néanmoins dans la campagne, parfois regroupés en petits villages agricoles. Les villes attirent tout de même une part croissante de la population. Sous le règne de Conan, les différentes baronnies, duchés et protectorats aquiloniens ont provisoirement mis un terme à leurs anciennes querelles, mais il reste encore quelques dissidents qui voient d'un mauvais œil le règne d'un ancien pillard cimmérien...

Traits : les Aquiloniens présentent des traits que l'on qualifierait à notre époque de caucasiens.

Colorations : les cheveux clairs sont rares mais pas inhabituels, les yeux sont gris ou bruns, la peau est claire.

Mensurations : la taille des Aquiloniens se calcule en lançant 4d10 que l'on ajoute à 165, le tout étant exprimé en centimètres. Pour le poids, on lance 4d10 que l'on ajoute à 65, le tout étant exprimé en kilos.

Aptitudes régionales : les Aquiloniens bénéficient généralement d'une éducation historique de base (Histoire) et montent très tôt à cheval (Equitation). Dans les Marches Bossoniennes sont formés d'excellents archers (choisir Armes à Distance en remplacement d'Equitation).

Argos

Les Argossiens sont des Hyboriens baignés d'influence shémite et zingarienne. 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. Ils se tournent principalement vers la mer à laquelle ils vouent presque un culte. Ils forment de bons commerçants, à la manière des Shémites avec lesquels ils s'entendent généralement bien. La maîtrise de la navigation leur est contestée par les seuls Zingariens.

Traits : on peut comparer les Argossiens aux habitants de la péninsule ibérique.

Colorations : yeux et cheveux sombres, peau basanée.

Mensurations : la taille des Argossiens se calcule en lançant 2d10 que l'on ajoute à 165, le tout étant exprimé en centimètres. Pour le poids, on lance 2d10 que l'on ajoute à 65, le tout étant exprimé en kilos.

Aptitudes régionales : les Argossiens se tournent très tôt vers la mer et apprennent donc vite à nager (Natation) et à naviguer (Navigation). Ils apprennent au contact des nombreux marchés la valeur des principales denrées (Estimation).

Asgard

Le peuple des Æsir est habitué aux températures froides et aux territoires hostiles de sa patrie, l'Asgard. Les gens y ont sont généralement bâtis comme des ours et dans le blizzard, leurs peaux et

autres fourrures complètent efficacement l'illusion. Les Æsir ne sont pas aussi civilisés que les populations du sud, mais ils vivent tout de même en petites communautés la plupart sont sédentaires.

Traits : l'image du viking vient tout de suite à l'esprit lorsque l'on évoque un Æsir.

Colorations : les Æsir ont les cheveux clairs et les yeux bleus. Ils ont une peau pâle mais rarement lisse.

Mensurations : la taille des Æsir se calcule en lançant 6d10 que l'on ajoute à 165, le tout étant exprimé en centimètres. Pour le poids, on lance 6d10 que l'on ajoute à 65, le tout étant exprimé en kilos.

Aptitudes régionales : les Æsir apprennent très tôt à chasser afin de nourrir le village ou la tribu (Pistage). Ils savent tirer leur épingle du jeu s'ils sont perdus dans la nature (Survie).

Brythunie

Les Brythuniens actuels sont le fruit d'un croisement entre les anciens habitants de la contrée et les Hyperboréens. Il en résulte un peuple de petite taille aux cheveux blonds et à la peau claire. Leur civilisation les amène à se rassembler en villages et en cités. Les femmes brythuniennes, réputées pour leur beauté et leur intelligence, font des cibles de choix pour les esclavagistes.



Traits : les Brythuniens sont de type caucasien à tendance nordique.

Colorations : les yeux varient du vert au brun en passant par le bleu, les cheveux sont clairs, souvent blonds, et la peau est pâle.

Mensurations : la taille des Brythuniens se calcule en lançant 2d10 que l'on ajoute à 165, le tout étant exprimé en centimètres. Pour le poids, on lance 2d10 que l'on ajoute à 65, le tout étant exprimé en kilos.

Aptitudes régionales : les femmes savent jouer sur leur réputation (Séduction) tandis que les hommes font d'excellents artisans (Artisanat).

Cimmérie

Connus pour leur férocité et leur force, les Cimmériens sont des barbares pour lesquels la guerre est la seule façon de vivre. Les Cimmériens voyagent peu, mais ils se rendent bien vite compte s'ils vont au contact d'autres civilisations que tous ne partagent pas leur code d'honneur simpliste. Les Cimmériens respectent la force et peu d'autres choses. Ils vivent en villages mais il serait plus juste de les appeler des factions.

Traits : les Cimmériens sont de type caucasien.

Colorations : les yeux sont clairs ou gris, leur teint est bronzé et les cheveux sont sombres, souvent noirs.

Mensurations : la taille des Cimmériens se calcule en lançant 5d10 que l'on ajoute à 165, le tout étant exprimé en centimètres. Pour le poids, on lance 5d10 que l'on ajoute à 65, le tout étant exprimé en kilos.

Aptitudes régionales : les Cimmériens apprennent très tôt à chasser afin de nourrir le village ou la tribu (Pistage). Ils se voient également enseigner l'art de la guerre assez jeunes (Combat).

Corinthe

Les Corinthiens sont le fruit d'un croisement entre les premiers Hyboriens et les Zamoriens. Il en résulte un peuple relativement varié d'un point de vue physique mais également culturel. Politiquement, la civilisation corinthienne est peut-être la plus avancée du monde hyborien, jetant les bases de la république en confiant la gestion de ses villes à des Sénateurs.

Traits : on peut apparenter les Corinthiens aux Italiens, à peu de choses près.

Colorations : le croisement avec les Zamoriens a altéré le teint hyborien et les Corinthiens ont une peau bronzée. Leurs cheveux sont noirs et les yeux généralement sombres, sauf chez les femmes.

Mensurations : la taille des Corinthiens se calcule en lançant 3d10 que l'on ajoute à 165, le tout étant exprimé en centimètres. Pour le poids, on lance 3d10 que l'on ajoute à 65, le tout étant exprimé en kilos.

Aptitudes régionales : leur culture politique est basée sur le dialogue et le compromis, ce qui en fait de bons orateurs (Influence).

Hyrkanie

Il est difficile d'imaginer un Hyrkanien à pied. Ce peuple au nez recourbé et aux traits presque asiatiques produit probablement les meilleurs cavaliers du monde hyborien, l'équitation étant favorisée par les grands espaces des steppes qu'il faut couvrir pour assurer la sécurité des frontières du royaume. L'armée hyrkanienne fait peur car elle se refuse aux combats traditionnels du monde hyborien. Elle leur préfère des escarmouches et sa grande facilité de déplacement lui permet de se battre où et quand elle le décide.

Traits : grande diversité de caucasien à l'ouest à asiatique à l'est.

Colorations : la peau est très bronzée, les cheveux sombres et les yeux noirs sont enfoncés dans les orbites. Il existe tout de même des exceptions et le type caucasien offre une plus grande variété.

Mensurations : la taille des Hyrkanien se calcule en lançant 2d10 que l'on ajoute à 165, le tout étant exprimé en centimètres. Pour le poids, on lance 2d10 que l'on ajoute à 65, le tout étant exprimé en kilos.

Aptitudes régionales : indubitablement, les Hyrkanien sont connus pour leur maîtrise du cheval (Equitation).

Iranistan

Les Iranistani sont divisés en une multitude de tribus plus ou moins rivales mais regroupées dans la lutte contre Turan. Si cette union contre un ennemi commun donne de la force à la nation, elle fait également la faiblesse de ce royaume.

Chaque tribu possède une sorte de « terrain de chasse » millénaire. Ces terres n'ont en elles-mêmes aucune valeur et ne sont pas particulièrement étendues, mais elles représentent l'esprit de la tribu.

Traits : les Iranistani sont clairement de type arabe.

Colorations : de peau brune et de cheveux sombres, les Iranistani ont également des yeux sombres.

Mensurations : la taille des Iranistani se calcule en lançant 2d10 que l'on ajoute à 165, le tout étant exprimé en centimètres. Pour le poids, on lance 3d10 que l'on ajoute à 65, le tout étant exprimé en kilos.

Aptitudes régionales : les Iranistani ont appris à vivre sur un sol qui ne leur offrait pas de grandes ressources nutritives (Survie).

Khitai

Les Khitaniens vivent selon des préceptes peu connus et probablement anormaux selon les normes hyboriennes. Ils témoignent d'une grande sagesse et éprouvent du respect pour les formes de vie élémentaires, mais étrangement considèrent la vie humaine comme une denrée dispensable. Chaque moment de la journée est pour eux l'occasion d'une cérémonie rituelle, pas nécessairement contraignante, mais obligatoire. L'ensemble des races qui coexistaient avant sur le territoire du Khitai forment aujourd'hui une race homogène.



Traits : les Khitaniens sont clairement de type asiatique.

Colorations : la peau est jaune et parcheminée, les yeux sont petits, bridés et sombres, les cheveux sont extrêmement fins et noirs comme le jais.

Mensurations : la taille des Khitaniens se calcule en lançant 1d10 que l'on ajoute à 165, le tout

étant exprimé en centimètres. Pour le poids, on lance 2d10 que l'on ajoute à 65, le tout étant exprimé en kilos.

Aptitudes régionales : les Khitaniens pratiquent tous un art, depuis leur plus tendre enfance (Art), le reste dépend grandement de la classe sociale.

Koth

Les Kothiens sont un peuple issu du métissage des Shémites et des Hyboriens. Ils sont de constitution moyenne même s'ils ont tendance à l'embonpoint. Ils sont en dehors de cela relativement semblables aux autres peuples hyboriens, si ce n'est qu'ils sont plus lourdement taxés. L'impôt est si élevé qu'il a levé une armée de rebelles qui menace le pouvoir en place.

Traits : ils ont majoritairement les traits des méditerranéens terrestres.

Colorations : peau ambrée, cheveux sombres et yeux bruns.

Mensurations : la taille des Kothiens se calcule en lançant 3d10 que l'on ajoute à 165, le tout étant exprimé en centimètres. Pour le poids, on lance 5d10 que l'on ajoute à 65, le tout étant exprimé en kilos.

Aptitudes régionales : les Kothiens ne reçoivent aucun bonus particulier et disposent donc d'une Compétence gratuite à leur convenance.

Kush

On entend par Kushite toutes les tribus que l'on rencontre dans les Royaumes Noirs comme le Punt et le sud de la Stygie, pas seulement les habitants de Kush. Il s'agit des peuples les moins civilisés du monde hyborien, rivalisant de bestialité avec les Pictes. Certains apprennent toutefois la civilisation au contact des autres peuples, parfois en tant qu'esclaves, et s'y intègrent parfaitement. D'autres sont des cannibales sanguinaires. Ils vouent en règle générale une grande méfiance aux autres peuples.

Traits : il s'agit clairement de peuples négroïdes.

Colorations : peau brune ou noire, cheveux sombres et yeux sombres.

Mensurations : la taille des Kushites se calcule en lançant 5d10 que l'on ajoute à 165, le tout étant exprimé en centimètres. Pour le poids, on lance

4d10 que l'on ajoute à 65, le tout étant exprimé en kilos.

Aptitudes régionales : les Kushites apprennent très vite à se débrouiller dans la nature (Survie) et à chasser (Pistage).

Némédie



La civilisation némédienne est ancienne et sophistiquée, culturellement la plus avancée du monde hyborien, et rivalise dans les arts classiques avec le lointain Khitai. Les plus grands historiens, érudits et philosophes hyboriens sont originaires de la Némédie. Relativement paisible au regard de celui de ses voisins, le territoire est placé sous une loi stricte mais appliquée à tous de la même manière.

Traits : les Némédiens sont de type caucasien.

Colorations : les yeux et les cheveux sont de couleur claire, la peau est relativement pâle.

Mensurations : la taille des Némédiens se calcule en lançant 4d10 que l'on ajoute à 165, le tout étant exprimé en centimètres. Pour le poids, on lance 4d10 que l'on ajoute à 65, le tout étant exprimé en kilos.

Aptitudes régionales : la qualité de l'enseignement dispensé permet aux Personnages originaires de Némédie de doubler leur DM dans deux Compétences professionnelles de leur choix (voir le chapitre sur les Vocations).

Ophir

Ophir compte de nombreux points communs avec l'Aquilonie, dont elle partage la culture et la civilisation. La chose la plus importante que l'on peut avancer en parlant de ce pays est sa grande richesse. Gemmes, perles et métaux précieux y sont plus répandus que partout ailleurs. Dire que la pauvreté n'existe pas serait mentir, mais le niveau moyen de la population est nettement plus élevé que dans les autres nations du monde hyborien.

Traits : les Ophiriens sont globalement comparables aux méditerranéens.

Colorations : les peaux sont bronzées, les cheveux noirs et les yeux sombres.

Mensurations : la taille des Ophiriens se calcule en lançant 3d10 que l'on ajoute à 165, le tout étant exprimé en centimètres. Pour le poids, on lance 4d10 que l'on ajoute à 65, le tout étant exprimé en kilos.

Aptitudes régionales : les Ophiriens ne bénéficient d'aucune Compétence régionale, mais ils peuvent doubler leur argent de départ (voir le chapitre sur l'argent).

Pays Picte

Les Pictes sont globalement des sauvages réunis en tribus animistes guidées par des shamans et des totems animaliers. Ils pratiquent des sacrifices humains et certains sont cannibales. Il existe toutefois des Pictes qui ont appris à s'intégrer dans la civilisation et à vivre parmi les Hyboriens, souvent comme éclaireurs ou comme espions dans les armées frontalières.

Traits : les Pictes conservent des traits bestiaux, souvent déformés, il est vrai, par la rage guerrière qui les anime.

Colorations : leur peau est sombre, tout comme leurs cheveux. Leurs yeux sont généralement marrons ou verts.

Mensurations : la taille des Pictes se calcule en lançant 1d10 que l'on ajoute à 165, le tout étant exprimé en centimètres. Pour le poids, on lance 2d10 que l'on ajoute à 65, le tout étant exprimé en kilos.

Aptitudes régionales : les conditions de la vie sauvage permettent aux Pictes de développer un

sens prononcé de la Survie, du Pistage et de la Discrétion.

Shem

Les Shémites sont un peuple de marchands et ont la main mise sur une grosse partie du commerce terrestre dans le monde hyborien. Ils sont perçus comme arrogants partout où ils se déplacent, considérant que le monde leur appartient de fait. Ils sont, en dehors de cela, de bon commerce. On trouve leur influence partout le long des routes caravanières du monde connu.

Traits : les Shémites ont globalement le type hellène, leur nez est crochu.

Colorations : les peaux sont légèrement bronzées, les cheveux sont noirs et les yeux sont bruns ou bleus.

Mensurations : la taille des Shémites se calcule en lançant 3d10 que l'on ajoute à 165, le tout étant exprimé en centimètres. Pour le poids, on lance 3d10 que l'on ajoute à 65, le tout étant exprimé en kilos.

Aptitudes régionales : les Shémites sont industriels (Artisanat), de bon commerce (Etiquette) et commerçants (Marchandage).



Stygie

Dans le reste du monde, les Stygiens sont considérés comme un peuple de sorciers et de manipulateurs. Tous ne correspondent évidemment pas à ce profil et la population de souche est souvent la première victime de ces agissements occultes. Ils vénèrent pendant tous

Set, le dieu-serpent, et voient le monde d'une manière nettement plus sombre que la plupart.

Traits : les Stygiens correspondent peu ou prou à nos Egyptiens antiques.

Colorations : la peau est sombre, allant du basané au noir plus on se dirige vers le sud. Yeux et cheveux sont noirs.

Mensurations : la taille des Stygiens se calcule en lançant 5d10 que l'on ajoute à 165, le tout étant exprimé en centimètres. Pour le poids, on lance 4d10 que l'on ajoute à 65, le tout étant exprimé en kilos.

Aptitudes régionales : la vie en Stygie est gouvernée par des préceptes religieux et occultes (Religions et Occultisme). C'est aussi un pays qui vit par son passé (Histoire).

Turan

Le Turan est une nation ambitieuse mais globalement nomade. Parcourant le désert à cheval ou en chameau, ils vivent en tribus ou en clans qui ont au moins autant tendance à s'allier qu'à s'étriper. Dans la société turanienne, tout s'achète et tout se vend. A commencer par les esclaves dont les mâles font une grande consommation. Les femmes, en Turan, portent le voile mais sont respectées si elles sont originaires du pays.

Traits : les Turaniens sont clairement de type arabe.

Colorations : la peau est basanée, les cheveux sont noirs et les yeux sombres.

Mensurations : la taille des Turaniens se calcule en lançant 4d10 que l'on ajoute à 165, le tout étant exprimé en centimètres. Pour le poids, on lance 4d10 que l'on ajoute à 65, le tout étant exprimé en kilos.

Aptitudes régionales : la vie d'un Turanien se passe généralement à dos de monture (Equitation) et la vie dans le désert n'est pas de tout repos (Survie).

Vanaheim

Ces barbares des landes gelées se font appeler les Vanir et ils passent leur vie à chasser pour nourrir leur village, mais aussi à piller, violer et tuer les habitants des pays voisins. Les raids de ces cruels et farouches guerriers sont redoutés dans tous les

royaumes du nord tant leur férocité est légendaire.



Traits : il s'agit clairement de l'équivalent hyborien de nos scandinaves.

Colorations : la peau est pâle et les cheveux roux ou blonds. Les yeux sont de couleur claire, en règle générale.

Mensurations : la taille des Vanir se calcule en lançant 6d10 que l'on ajoute à 165, le tout étant exprimé en centimètres. Pour le poids, on lance 6d10 que l'on ajoute à 65, le tout étant exprimé en kilos.

Aptitudes régionales : Outre la chasse (Pistage), les Vanir n'excellent qu'en une chose : le combat (Armes Blanches).

Vendhya

En Vendhya, la naissance d'un individu détermine à peu près la façon dont va se dérouler son existence. Il appartient de naissance à une caste précise et suivra l'éducation que la société bienveillante a prévue pour lui. La seule manière acceptée de se soustraire à sa destinée est de jouer avec les cordons de sa bourse. Il s'agit d'une civilisation extrêmement codifiée mais également ancienne et corrompue.

Traits : les Vendhyens sont physiquement comparables aux Hindous.

Colorations : leur peau est fortement basanée, leurs cheveux sont noirs et leurs yeux sombres.

Mensurations : la taille des Vendhyens se calcule en lançant 4d10 que l'on ajoute à 165, le tout étant exprimé en centimètres. Pour le poids, on lance 3d10 que l'on ajoute à 65, le tout étant exprimé en kilos.

Aptitudes régionales : les Vendhyens n'ont aucune Compétence supplémentaire mais disposeront d'un bonus d'1d4 Points de Personnalisation.

Zamora

Les Zamoriens ont mauvaise réputation dans les royaumes hyboriens. On les taxe volontiers de cruauté et on prétend qu'ils n'ont pas d'honneur. En fait, cette réputation n'est pas pleinement justifiée. Les Zamoriens ont un caractère insulaire et se tiennent en grande estime. Ils ne partagent ni les origines, ni les idéaux des Hyboriens et se suffisent à eux-mêmes.

Traits : ils ont clairement le type méditerranéen, voire maghrébin.

Colorations : leur peau est profondément tannée, leurs cheveux sont sombres mais leurs yeux souvent clairs.

Mensurations : la taille des Zamoriens se calcule en lançant 3d10 que l'on ajoute à 165, le tout étant exprimé en centimètres. Pour le poids, on lance 3d10 que l'on ajoute à 65, le tout étant exprimé en kilos.

Aptitudes régionales : les Zamoriens ont soif de spiritualité et aiment à en apprendre toujours plus sur les divinités (Religions), qu'elles soient locales ou importées.



Zingara

Les Zingarans ne comptent pas beaucoup d'alliés. Ils considèrent la suprématie des mers comme une guerre et leurs pires ennemis sont donc les Argossiens. Pour le reste, c'est un peuple agricole à l'intérieur des terres et marin en mer. Ils ont une réputation de querelleurs et de voleurs qu'ils aiment à confirmer auprès des étrangers.

Traits : ils ont le type ibérique et aiment les tatouages et les anneaux.

Colorations : leur peau est naturellement bronzée et leurs cheveux, ainsi que leurs yeux, sont sombres.

Mensurations : la taille des Zingariens se calcule en lançant 4d10 que l'on ajoute à 165, le tout étant exprimé en centimètres. Pour le poids, on lance 4d10 que l'on ajoute à 65, le tout étant exprimé en kilos.

Aptitudes régionales : les Zingariens se tournent très tôt vers la mer (Natation et Navigation).

Apatriides

Il s'agit de ces personnes qui ne savent pas réellement quelles sont leurs origines. Elles peuvent être issues d'un pays lointain, avoir été

vendues comme esclaves ou déportées à la suite d'une guerre. Le Joueur qui se choisit un Personnage apatride doit préciser exactement ce qu'il sait de lui et découvrir ce qu'il ignore constituera sans doute la raison pour laquelle il partira à l'aventure.

En ce qui concerne les traits, colorations, mensurations et aptitudes, voyez avec le Maître du Jeu quelles solutions peuvent être trouvées. Globalement, vous avez toute latitude en la matière pour ce qui est de votre description physique, mais ne recevez aucune aptitude régionale particulière, puisque votre enfance ne vous a pas permis de retirer une éducation particulière d'un endroit précis.

Exemple : le Maître du Jeu a prévenu ses Joueurs que l'aventure qu'il a préparée se déroulera en Stygie, mais que les Personnages ne peuvent pas être Stygiens. John opte pour un habitant du Shem voisin. Cédric estime que son redoutable barbare est un Cimmérien en vadrouille et le Maître accepte cette possibilité. Quant à Laurence, séduite par la description des femmes brythuniennes, elle opte pour cette nationalité. Les Joueurs prennent soigneusement note de leurs descriptions respectives, tirent leur taille et leur poids et ajoutent leurs Aptitudes régionales à leur liste de Compétences.



Les Vocations Des Personnages

La Vocation d'un Personnage est soit l'occupation qu'il exerce au sein de sa communauté ou dans le monde hyborien, pour laquelle il a suivi une formation ou suivi un enseignement, soit ce à quoi il se destine, la branche d'activité qu'il a choisie sans en avoir encore connu l'essentiel. Les Vocations sont nombreuses dans le monde hyborien et les activités qu'un individu peut exercer bien plus encore. Le simple terme d'artisan peut englober des forgerons, des tanneurs, des maroquiniers, des joailliers, des

orfèvres, des sculpteurs, des tailleurs, des armuriers, des charpentiers... Dresser une liste de toutes ces professions serait fastidieux et noierait le Joueur dans l'immensité des choix offerts. Le principe des Vocations est donc de réduire ces activités à un certain nombre de secteurs. Au lieu de parler en terme de soldats, de fantassins, de cavaliers, d'archers, de piquiers, de mercenaires (etc.), on parlera de guerriers. Ce principe s'applique à tous les secteurs d'activités classiques d'un monde médiéval tel que celui de Conan. Le choix peut donc paraître restreint au premier coup d'œil, mais il convient de garder à l'esprit qu'il s'agit de Vocations et non de professions, rien n'empêchant le joueur de préciser sa fonction exacte. Un Personnage artisan peut décider qu'il est joaillier et se spécialiser en ce sens.



Le tableau des Vocations qui va suivre tient compte de la proportion représentative des secteurs d'activité, ceci explique pourquoi il y a de fortes chances, si le Joueur décide de lancer les dés pour déterminer sa Vocation, que son Personnage soit un paysan. Il est conseillé au Joueur de choisir son secteur plutôt que de laisser parler le hasard. Le Maître du Jeu peut ici aussi

intervenir s'il souhaite faire jouer des Personnages d'un certain type.

La Vocation sera ensuite décrite et associée à une série de professions plus spécifiques, dont le Joueur peut tenir compte ou pas. Il sera ensuite abordé le chapitre de l'équipement de base et des Aptitudes professionnelles. Pour ces dernières, il s'agira de Compétences que le Personnage se verra offrir de par la pratique de sa profession. En fait, le Personnage ne pourra pas les prendre toutes. A ces Aptitudes professionnelles est associé un total de points que le Joueur peut dépenser dans ces Compétences. Il s'agit de Degrés de Maîtrise (DM) que le Joueur peut répartir. S'il n'investit pas au moins un DM dans une Compétence proposée, il ne prend pas la Compétence. Vous le comprendrez sans doute mieux par la suite, mais on ne peut également investir plus de cinq DM dans une même Compétence. Ce choix participe à la spécification du métier du Personnage car s'ils sont tous les deux des bandits, un voleur et un assassin ne partagent pas nécessairement les mêmes talents.

D100	Vocation
01-17	Artisan
18-23	Bandit
24-30	Chasseur
31-33	Erudit
34-38	Esclavagiste
39-48	Guerrier
49-60	Marchand
61-63	Marin
64-65	Noble
66-95	Paysan
96-00	Troubadour

Artisan

Un artisan est un individu qui exerce un artisanat, un ouvrier indépendant qui dispose peut-être de son propre petit commerce. Il transforme la matière première en produits finis. Il existe une grande variété d'artisanats, comme le chapitre sur les Compétences vous le laissera apparaître. Du simple potier qui façonne les récipients nécessaires au quotidien de millions de gens à l'armurier qui assemble les protections des grands chevaliers, il s'agit d'une occupation extrêmement répandue sous toutes les latitudes. L'artisanat exercé dépend bien entendu du niveau de

civilisation du pays où vit l'artisan. Les Pictes, par exemple, ne fabriquent pas d'armes en métal. Aidez-vous de la fiche descriptive de votre pays natal dans le chapitre consacré au monde hyborien, pour déterminer l'artisanat de votre Personnage si vous souhaitez jouer un artisan.



Professions spécifiques : armurier, charpentier, cuisinier, forgeron, graveur, joaillier, maroquinier, orfèvre, parfumeur, potier, sculpteur, tanneur, tailleur, tisserand...

Équipement de base : l'artisan possède généralement un atelier et tous les outils nécessaires à la pratique de son artisanat, ainsi sans doute qu'une petite quantité de matières premières (un joaillier dispose sans doute de quelques pierres précieuses). Il est possible, si l'artisan travaille pour le compte de quelqu'un, qu'il ne soit pas le propriétaire de cet équipement mais qu'il puisse en jouir dans le cadre de son travail.

Aptitudes professionnelles : l'artisan peut se choisir autant d'artisanats qu'il désire tant qu'il a des Degrés de Maîtrise à dépenser. Il peut aussi investir en Estimer et en Marchandage. On peut ajouter la Cuisine si le Joueur souhaite jouer un cuisinier, dans un palais par exemple.

Degrés de Maîtrise : 8.

Bandit

Le monde hyborien n'est pas un monde tendre. Les personnes peu scrupuleuses qui enfreignent les lois sont nombreuses, mais toutes les lois ne sont pas édictées pour le bien commun. Le bandit

est un hors-la-loi qui cherche le profit immédiat et est prêt pour cela à tuer et à voler. Il y a des bandits sous toutes les latitudes, aussi bien sur les routes de campagne que dans les grandes villes, mais le crime est varié et se diversifie encore. Il existe des bandits de terrain et des bandits de palais. Ce qui les unit est le caractère néfaste de leur activité. On peut agir sournoisement ou brutalement. On peut aimer verser le sang ou agir par idéal, par nécessité.



Professions spécifiques : assassin, bandit de grand chemin, espion, larron, monte-en-l'air, voleur...

Equipement de base : tous les bandits disposent d'une arme discrète qu'ils peuvent camoufler facilement ainsi qu'un équipement de base dépendant de leur activité première, à estimer avec le Maître du Jeu (cordage, grappin, pince-monseigneur, passe-partout...).

Aptitudes professionnelles : Armes Blanches, Armes à Distance, Armes de Jet, Mains Nues, Camouflage, Déplacements Silencieux, Escalade, Escamotage, Filature, Discrétion, Fouille, Observation, Crochetage, Acrobaties, Manipulations.

Degrés de Maîtrise : 8.

Chasseur

Le chasseur est utile à toutes les populations, traquant le gibier, pêchant le poisson, abattant les oiseaux comestibles et, pourquoi pas, cueillant les fruits et plantes nécessaires à l'approvisionnement d'une communauté. Il développe des qualités de combattant furtif et est habitué à se déplacer dans la nature. Certains chasseurs partent parfois plusieurs jours avant de trouver quelque chose à rapporter et doit donc être à même de se débrouiller dans des conditions parfois extrêmes.

Professions spécifiques : chasseur, cueilleur, éclaireur, garde forestier...

Equipement de base : le chasseur dispose probablement d'un arc ou d'une autre arme de distance, des munitions nécessaires et d'un matériel de survie de base.

Aptitudes professionnelles : Armes à Distance, Armes Blanches, Camouflage, Filature, Pistage, Discrétion, Déplacement Silencieux, Survie, Zoologie, Botanique.

Degrés de Maîtrise : 10.



Erudit

Les érudits sont considérés comme aussi importants au sein des communautés qu'ils sont rares. Il s'agit d'individus ayant suivi un enseignement poussé ou s'étant eux-même formés dans les domaines de la connaissance. Au sein des villages ou des petites communautés, ils sont souvent les conseillers des chefs locaux. Dans les grandes villes, ils peuvent vendre leurs connaissances, donner des cours ou figurer en bonne place dans la cour d'un roi, par exemple.

Professions spécifiques : cartographe, conseiller, herboriste, historien, interprète, précepteur, sage,

sangsue (c'est ainsi que l'on appelle les médecins dans le monde de Conan), ...

Equipement de base : cela dépend évidemment de la profession exacte exercée. Il peut s'agir de matériel d'écriture, de quelques herbes rares, d'une chambre dans un palais...

Aptitudes professionnelles : Alphabétisation, Géographie, Géologie, Botanique, Herboristerie, Zoologie, Langues, Enseignement, Etiquette, Usages, Astronomie, Influence, Diagnostic, Soins, Calcul, Estimer, Histoire, Occultisme, Religions, Tactique, Mémoire.

Degrés de Maîtrise : 12.

Esclavagiste



Le commerce des esclaves est une activité rentable dans le monde hyborien. Aucun pays n'est à l'abri de ces caravanes particulières et si dans les pays dits civilisés ne peuvent être emmenés comme esclaves que les condamnés et les ennemis du pouvoir en place, des « bavures » se produisent souvent. Les esclavagistes se constituent en petites armées indépendantes et se déplacent souvent pour éviter d'attirer l'attention. Ils recrutent parmi les tavernes du monde entier mais paient relativement mal. Les chefs esclavagistes, par contre, encaissent de grosses sommes sur les nombreux marchés d'esclaves.

Professions spécifiques : chef esclavagiste, conducteur d'attelage, rabatteur, sentinelle, traqueur, vendeur à la criée...

Equipement de base : celui-ci dépend fortement de la position occupée par le Personnage au sein de la caravane esclavagiste. Il s'agira parfois d'un chariot ou d'un cheval, d'une arme et d'une petite solde. Mieux vaut ne pas permettre directement aux Personnages de s'ériger en chefs de caravane.

Aptitudes professionnelles : Armes à Distance, Armes Blanches, Armes de Jet, Pistage, Filature, Marchandage, Langues.

Degrés de Maîtrise : 8.

Guerrier

Les bras solides et les combattants expérimentés trouvent toujours de l'embauche dans le monde hyborien, même si leur vie est souvent courte. Les armées sont toujours à la recherche de recrues à sacrifier tandis que les nombreuses caravanes qui sillonnent le monde cherchent des protecteurs. Le guerrier est un expert dans le maniement des armes, un habitué du champ de bataille, qui met son épée au service du plus offrant ou pour défendre une cause qu'il s'est choisie. Il n'est cependant pas un hors-la-loi.



Professions spécifiques : archer, cavalier, garde de palais, garde du corps, fantassin, mercenaire, milicien, soldat, spadassin...

Equipement de base : le guerrier dispose de deux armes dont une qu'il peut toujours porter sur lui, ainsi qu'une armure légère ou plus lourde s'il fait partie d'une armée régulière. Selon les cas, il peut également disposer d'un cheval.

Aptitudes professionnelles : Armes à Distance, Armes Blanches, Armes de Jet, Mains Nues, Bouclier, Equitation, Tactique.
Degrés de Maîtrise : 10.

Marchand

A la différence de l'artisan, qui peut aussi vendre des objets ou des biens, le marchand ne produit pas ce qu'il vend. Sa seule fonction est de s'octroyer un bénéfice sur des transactions commerciales. Il achètera donc des produits pour les revendre à un meilleur prix. Pour cela, il est parfois nécessaire de se rendre dans des pays lointains et donc de financer des caravanes afin d'apporter aux populations argentées les biens qu'elles souhaitent acquérir.

Professions spécifiques : caravanier, commerçant, épicier, exportateur, importateur, tavernier...

Equipement de base : pour ceux qui disposent d'un point de vente, cela peut être une échoppe, un magasin, et pour ceux qui se déplacent, un chariot tiré par des chevaux ou des bœufs. Ils disposent également d'une certaine quantité de marchandise et de fonds à estimer avec le Maître du Jeu.

Aptitudes professionnelles : Marchandage, Influence, Etiquette, Usages, Langues, Alphabétisation, Estimer, Calcul.

Degrés de Maîtrise : 10.

Marin



Bien que le monde hyborien se soit développé sur un continent unique, les mers et les océans qui l'entourent n'en sont pas moins fréquentés, tout

comme les fleuves et rivières qui le lézardent. Les terres sont dangereuses et certains commerçants, par soucis de rapidité et de sécurité, font transiter leurs marchandises par voie maritime. Bien entendu, le banditisme s'est lui aussi organisé et la piraterie a remplacé les bandits de grand chemin sur les voies commerciales. Les marins oeuvrent à bord des navires et voyagent de port en port.

Professions spécifiques : batelier, capitaine, marin, mousse, pirate...

Equipement de base : selon son importance, le marin peut posséder un bateau ou une cabine à bord de l'un d'eux. Le reste est à déterminer avec le Maître du Jeu.

Aptitudes professionnelles : Natation, Navigation, Géographie, Langues, Usages, Orientation, Observation.

Degrés de Maîtrise : 10.

Noble



Bien entendu, on ne se décide pas noble du jour au lendemain. Le Maître du Jeu doit donc donner son accord avant qu'un Joueur puisse opter pour

une telle Vocation. Le noble est membre d'une famille importante, plus ou moins proche du pouvoir, et vit de ses rentes et d'une considérable fortune personnelle. Cela ne l'empêche pas d'exercer une activité.

Professions spécifiques : chevalier, courtisan, petit chef local, sénateur...

Equipement de base : le noble disposera d'un domicile digne de son rang, de tout l'équipement nécessaire et d'une bonne quantité d'argent. Sans doute aussi sera-t-il à même de rémunérer quelques hommes de main.

Aptitudes professionnelles : au choix en plus d'Etiquette, obligatoire.

Degrés de Maîtrise : ils sont égaux au score en Esprit du Personnage.

Paysan

Les paysans représentent sans doute l'activité la plus exercée du monde hyborien. Ils cultivent les terres fertiles, élèvent le bétail, constituent la base du système économique et occupent une bonne partie de la population et des terrains. Ils parviennent parfois, s'ils sont épargnés par les guerres, les impôts et les catastrophes naturelles, à se mettre un petit pactole de côté.

Professions spécifiques : berger, bûcheron, cultivateur, éleveur, fermier, jardinier, pâtre...

Equipement de base : peut-être tout cela ne lui appartient-il pas, mais il dispose souvent d'un terrain et d'une exploitation agricole, d'un domicile sur son lieu de travail et des outils nécessaires à sa profession.

Aptitudes professionnelles : Botanique, Zoologie, Contrôle animal, Astronomie, Estimation, Soins, Artisanat.

Degrés de Maîtrise : 8.

Troubadour

Il existe des individus dont le rôle est de distraire les autres. Cette activité regroupe différents praticiens, qu'ils soient des artistes, des comédiens, des danseurs, des lanceurs de couteau... Ils parcourent la campagne et les villes afin de gagner quelques pièces et reçoivent parfois le privilège de se présenter dans les palais afin de distraire de nobles personnes. Parfois, les troubadours ne sont pas réellement volontaires et

ont un passé d'esclave. C'est le cas pour la plupart des jeunes filles contraintes à se prostituer ou à danser dans les pires bouges de Shadizar...



Professions spécifiques : acrobate, barde, comédien, danseur, dresseur, musicien, prostituée...

Equipement de base : le troubadour dispose de tous les instruments nécessaires à la pratique de son art (instrument de musique, couteaux de lancer, ...) ainsi que d'une roulotte tirée par un cheval s'il fait partie d'une troupe.

Aptitudes professionnelles : toutes les Compétences peuvent finalement être utiles à un troubadour. Le Joueur doit donc proposer ses choix au Maître du Jeu qui peut demander une argumentation précise.

Degrés de Maîtrise : 10.

Exemple : le Personnage de John sera un bandit comme il l'a toujours souhaité. Il décide que ce sera un cambrioleur qui choisira ses victimes parmi les riches demeures citadines et qui ne dédaignera pas s'attaquer à un ancien mausolée ou à des ruines abandonnées si besoin est. Il sera équipé d'un jeu de passe-partout, d'une corde avec grappin, d'une épée courte et d'une tenue sombre pour se fondre dans la nuit. Il répartit ensuite ses 8 Degrés de Maîtrise comme suit : Armes Blanches (2), Déplacement Silencieux (2), Discrétion (2), Crochetage (1) et Fouille (1). Le Personnage de Cédric sera un guerrier, engagé comme mercenaire dans diverses armées et compagnies marchandes, selon l'occasion, tandis que celui de Laurence opte pour la Vocation de troubadour et le métier de lanceuse de couteaux.

Les Compétences

Voici enfin la clé des questions que vous vous posez depuis un petit moment. Les Compétences constituent le squelette du jeu, sa colonne vertébrale. Ce sont elles que l'on utilisera le plus

souvent en cours de jeu. On savait que les Attributs représentaient des valeurs très générales. Les Compétences sont là pour affiner ces valeurs, pour les spécifier. On sait qu'un Personnage dont le score en Esprit est élevé est généralement intelligent. Mais cela signifie-t-il qu'il est également doué pour les langues étrangères, la zoologie, la médecine ou les mathématiques? Evidemment non. Là où les Attributs représentent l'inné, les Compétences illustrent l'acquis. Ce que le Personnage aura appris au cours de son existence se reflètera dans ses Compétences. Celles-ci sont donc beaucoup plus nombreuses que les Attributs, et un même Personnage ne les possède pas toutes en une fois comme c'est le cas pour les Attributs. Il lui faudra « acheter » ces Compétences.

On divise les Compétences en un certain nombre de groupes, appelés les Racines. Une Racine de Compétences regroupe toutes les Compétences liées à un même domaine. On en compte huit : le Combat, les Mouvements, les Sciences, la Furtivité, les Sens, les Arts, l'Ingénierie et les Relations. Les noms de ces Racines sont suffisamment éloquents, mais pour ceux qui souhaiteraient s'assurer de leur bonne compréhension, en voici un bref descriptif :

Le Combat : regroupe toutes les Compétences liées à l'utilisation des armes, aux techniques d'art martiaux ou de combat à mains nues, ainsi que les techniques de protection éventuelles.

Les Mouvements : regroupent toutes les Compétences liées à l'activité physique au sens large, de la pratique d'un sport aux mouvements difficiles à effectuer, aux sauts mais aussi les activités musclées.

Les Sciences : regroupent toutes les Compétences liées à la connaissance au sens large, aux matières étudiées dans les écoles, à la compréhension du monde et de ses phénomènes naturels, philosophiques, religieux ou paranormaux.

La Furtivité : regroupe toutes les Compétences liées à l'art de la dissimulation, qu'il s'agisse de se dissimuler soi, autrui ou quelque chose, de passer inaperçu, de se déplacer sans bruit...

Les Sens : regroupent toutes les Compétences directement liées à l'emploi d'un sens précis, que ce soit la vue, l'ouïe, l'odorat, le toucher ou le goût. Tout ce qui touche à la perception consciente ou non du monde qui nous entoure, autrement dit.

Les Arts : regroupent toutes les Compétences qui touchent à la pratique ou la compréhension des arts les plus divers.

L'Ingénierie : regroupe toutes les Compétences liées à la pratique manuelle, la mécanique, l'artisanat ou le bricolage...

Les Relations : regroupent toutes les Compétences liées à la communication au sens large, verbale ou non-verbale, au contact avec autrui, à la facilité de se faire respecter, de duper autrui...

L'Évaluation Des Racines

Chaque Racine est associée à une valeur située entre 1 et 10. Elles dépendent directement des Attributs. En fait, elles peuvent dépendre de un ou de plusieurs Attributs, leur valeur étant alors obtenue en effectuant la moyenne des scores des Attributs cités. On peut débattre du choix des Attributs dont découlent les Racines, en prétextant que telle ou telle capacité requiert un peu de ci ou un peu de ça. Mais il vaut mieux se fier aux sources suivantes, plus généralistes. Le tableau ci-après indiquera comment procéder au calcul d'un score de Racine.

Racine	Formule
Le Combat	$[\text{COR}+\text{HAB}+\text{PER}]/3$
Les Mouvements	$[\text{COR}+\text{HAB}]/2$
Les Sciences	ESP
La Furtivité	$[\text{HAB}+\text{PER}]/2$
Les Sens	PER
L'Art	$[\text{ESP}+\text{PER}]/2$
L'Ingénierie	HAB
Les Relations	$[\text{ESP}+\text{CHA}]/2$

Les Compétences De Combat

Armes à Distance : utilisation des armes utilisées à distance, par un mécanisme de projection ou tension d'une corde comme les arbalètes, les arcs, les sarbacanes...

Armes Blanches : utilisation des armes telles que les haches, les épées, les couteaux, les lances, qu'elles soient contondantes, tranchantes, à une ou deux mains...

Armes de Jet : utilisation des armes projetées à la force du poignet, comme des couteaux de lancer, des cailloux ou encore des frondes. A noter que la compétence peut également être utilisée pour lancer un objet, même dans un but non offensif.

Boucliers : compétence permettant d'utiliser un bouclier dans l'optique de parer une attaque. Il faut bien entendu disposer d'un bouclier pour pouvoir en user.

Mains Nues : utilisation de toutes les techniques de combat au corps à corps n'utilisant que les moyens naturels tels que les poings, les pieds, la morsure... Vaut également pour toutes les techniques d'arts martiaux.



Les Compétences De Relations

Contrôle Animal : capacité à se faire comprendre et obéir d'un animal ou d'une créature d'intelligence assimilée.

Influence : capacité à se faire obéir d'autrui en usant de son autorité, de sa prestance ou de son charisme. A noter que la Compétence ne permettra en aucun cas de faire agir quelqu'un contre sa volonté ou contre son intérêt.

Marchandage : faculté qu'a le personnage à obtenir les meilleures conditions en négociant avec autrui, dans le cadre d'un commerce, d'un troc ou d'un simple échange d'arguments.

Séduction : capacité à se faire apprécier positivement de son prochain en usant de ses atouts physiques ou de son charisme.

Etiquette : connaissance des attitudes à prendre dans certaines conversations, régies par les eus et coutumes, la fonction ou par le rang social de l'interlocuteur.

Les Compétences En Sciences

Alphabétisation : capacité à lire et écrire. Seuls les Personnages disposant d'au moins un DM dans cette Compétence peuvent tenter de lire ou d'écrire un texte.

Astronomie : connaissance de la carte stellaire, des amas d'étoiles les plus connus, de la position relative des planètes et autres corps célestes.

Botanique : connaissance des plantes répertoriées et des propriétés éventuelles de certaines d'entre elles.

Calcul : capacité du personnage dans la manipulation mentale des chiffres, du calcul aux équations les plus savantes.

Cartographie : faculté à dresser ou à comprendre une carte retraçant, à l'échelle, un endroit précis, un territoire ou l'intérieur d'un bâtiment.

Diagnostic : capacité médicale à établir un diagnostic après une brève étude d'un cas particulier. Peut permettre de cerner un mal précis, une maladie, un poison...

Géologie : connaissance des principaux minéraux répertoriés et de leurs éventuelles propriétés.

Herboristerie : capacité à concocter des potions ou des philtres, des cataplasmes et des pommades à partir de plantes.

Histoire de l'Art : connaissance des principaux courants artistiques et de leurs instigateurs tous arts confondus.

Histoire : connaissance des grandes périodes et courants de l'histoire du monde.

Estimer : capacité à évaluer la valeur d'un objet, d'une information, d'un matériau connu.

Langues : capacité à comprendre et à pratiquer les langues vivantes ou mortes du monde. Une Compétence est nécessaire par langue maîtrisée en plus de la langue maternelle, supposée connue de tous. Attention toutefois : afin d'être capable de lire et d'écrire, il faut disposer de la Compétence en Alphabétisation.

Occultisme : connaissance des milieux occultes, de la magie et de ses pratiques, qui ne permet toutefois pas de lancer ses propres sorts.

Religions : connaissance des principaux cultes répertoriés et de leurs méthodes, de leurs habitudes et de leur *modus operandi*.

Soins : la médecine hyborienne n'est pas dépourvue de génie, mais se base plutôt sur les soins naturels et une formidable capacité de récupération.

Survie : capacité à se débrouiller dans la nature ou en milieu hostile, à trouver une source dans le désert, à allumer un feu à partir de bois mort et d'herbe sèche, à trouver un arbuste fruitier dans la forêt...

Usages : connaissance des principales habitudes liées à des cultures précises, des cérémoniaux d'accueil, par exemple, du protocole...

Zoologie : connaissance des principales espèces animales répertoriées et de leurs éventuelles capacités.

Les Compétence En Ingénierie

Artisanat : connaissance des méthodes d'exécution d'un artisanat spécifique, de secrets de fabrication de cet artisanat. Une Compétence est nécessaire par artisanat. Il peut s'agir de la tannerie, de la forge, de la coutellerie, de la joaillerie, de l'orfèvrerie, de la maroquinerie, de la couture...

Bricolage : compétence permettant de réaliser de petits montages ou systèmes ou de trouver des solutions de fortune à des problèmes plus complexes.

Confection : capacité générique à la réalisation de menus travaux comme la confection des vêtements, de petits objets simples.

Crochetage : cette compétence permet au personnage de venir à bout des serrures complexes, s'il dispose des outils nécessaires à cette pratique.



Les Compétences En Furtivité

Camouflage : technique visant à se fondre soi ou un objet dans le décor en pleine nature, à utiliser le décor pour dissimuler quelque chose.

Déplacements Silencieux : tentative d'un Personnage de se déplacer en effectuant le moins de bruit possible afin de ne pas attirer l'attention.

Discrétion : technique visant à se dissimuler aux yeux d'autrui. Là où le camouflage utilise les ressources naturelles, on ne parlera ici que des lieux artificiels.

Escamotage : capacité à faire disparaître un objet de la vue de quelqu'un sans que cela se remarque, un peu comme un tour de passe-passe.

Filature : faculté à suivre quelqu'un sans se faire remarquer, à se fondre dans la foule ou au contraire à repérer une manœuvre de filature d'autrui.

Les Compétences En Sens

Fouille : capacité à trouver un objet ou une personne cachée volontairement ou pas dans un lieu précis.

Observation : faculté à remarquer les détails de manière inconsciente. On peut ainsi avoir l'attention attirée par un détail sans l'avoir réellement cherché.

Orientation : capacité à se situer dans le décor par rapport à un point connu, à reconnaître les points cardinaux.

Lecture sur les lèvres : capacité à lire sur les lèvres de quelqu'un. A noter que le Personnage qui réussit un test sous cette Compétence doit ensuite réussir à comprendre la langue utilisée, à l'aide de la Compétence appropriée. Il peut, à la rigueur, tenter de restituer le message à une personne compétente.

Mémoire : faculté à se souvenir de quelque chose, à mémoriser des éléments donnés pour les restituer ultérieurement.

Pistage : capacité à suivre la piste d'un individu, d'un animal, en se fiant aux seuls indices de son passage (traces de pas, branches cassées, signes particuliers).

Sixième Sens : il ne s'agit pas d'une faculté paranormale mais d'une sorte d'intuition, agissant sur l'esprit et donnant une impulsion positive ou négative par rapport à une personne, un événement, une décision.

Les Compétences En Arts

Chant : capacité à utiliser sa voix dans le but d'en produire un son de qualité et à destination d'un public, la plupart du temps.

Cuisine : capacité à pratiquer et apprécier la grande cuisine, à réussir des plats nourrissants ou exquis.

Danse : capacité à utiliser son corps comme moyen d'expression dans le cadre d'une chorégraphie avec ou sans musique. Peut également être utilisé pour le mime, par exemple.

Joaillerie : Capacité à travailler de manière artistique la matière, par extension même non-précieuse, pour des travaux de petite taille.

Musique : capacité à jouer d'un instrument de musique. A noter qu'une Compétence est nécessaire pour chaque famille d'instruments (à vent, à cordes, cuivres,...).

Peinture & Dessin : capacité à la pratique et à la compréhension de l'art sous sa forme peinte ou dessinée.

Sculpture : capacité à travailler la matière sur de grandes surfaces, à modeler à l'aide des mains ou des outils appropriés une matière brute.

Les Compétences de Mouvements



Acrobaties : faculté d'un personnage à réaliser des mouvements extrêmement spectaculaires, comme des cascades ou des actions désespérées.

Course : capacité à se déplacer le plus rapidement possible par ses propres moyens.

Equitation : capacité à monter à cheval ou sur toute monture comparable et à maîtriser le pas de la bête.

Escalade : faculté à franchir à la seule force du corps les parois difficiles.

Jonglage : capacité à manipuler des objets de manière spectaculaire ou particulièrement dextre.

Manipulations : capacité à réaliser avec ses mains des prouesses acrobatiques comme attraper un petit objet lancé avec force, se saisir d'une mouche en vol...

Natation : capacité à se mouvoir dans l'élément liquide ou à se maintenir à flots si nécessaire.

Sauts : faculté de franchir d'un bon des espaces plus ou moins longs.

Tour de Force : compétence utilisée dans le cas d'une démonstration de force de la part du personnage, comme soulever un poids, écartier des barreaux...

L'Évaluation Des Compétences

On sait que chaque Compétence découle d'une Racine, et on ne sera donc pas surpris d'apprendre que la valeur de base d'une Compétence est la valeur de la Racine dont elle découle. Ce n'est cependant qu'un premier pas, car en réalité, les Compétences ne sont pas estimées sur 10 mais bien sur 20. Pour commencer, chaque individu possède donc un score dans chaque Racine (obligatoire). Si un Personnage ne dispose pas d'une Compétence donnée lorsque celle-ci doit être testée, c'est la valeur de la Racine correspondante qui sera prise en compte. Chaque individu dispose dès lors d'un score de base situé entre 1 et 10 (sa Racine) dans chaque Compétence, même s'il ne la possède pas dans les faits.

Quelqu'un dont le potentiel est grand dans un domaine qu'il n'a pas encore appris à maîtriser aura donc un maximum de cinquante pour cent de chances de succès s'il devait subir un test dans ce domaine.

A cette Racine viennent s'ajouter les Degrés de Maîtrise (DM) de l'individu. Les DM s'obtiennent en dépensant des Points de Personnalisation (PP). Il existe cinq Degrés de Maîtrise, chacun comptant pour deux points dans la valeur de la Compétence. Un Personnage de DM3 dans une Compétence donnée ajouterait donc six points à sa Racine dans cette Compétence.

A ce stade, les Personnages disposent sans aucun doute de certaines Compétences et donc de Degrés de Maîtrise, acquis des suites du choix d'une région natale et d'une Vocation. Pour ce qui est des Aptitudes régionales, toutes les Compétences acquises le sont au DM1 (au Degré de Maîtrise 1). Pour ce qui est des Aptitudes professionnelles, le Joueur a dû distribuer un certain nombre de points, de DM, dans ces Compétences (pour un maximum de 5).

Comme on le sait, les Compétences peuvent ensuite être achetées en dépensant des Points de Personnalisation. Acheter une Compétence ne coûte pas cher. Progresser dans cette Compétence sera tout de suite plus coûteux. Plus on tente de s'améliorer dans un sujet, plus les progrès seront lents, car si les bases sont rapidement assimilées, les branches les plus hautes sont souvent fragiles et difficiles à atteindre.

Le tableau ci-après représente le coût progressif des Degrés de Maîtrise. Une Compétence peut être achetée au DM1 (apprenti) pour 1 petit PP. Si un Personnage veut tout de suite passer au DM2, il lui en coûtera 5 PP (1+4). Si d'aventure un

Personnage souhaite devenir expert en une matière donnée, il devra s'acquitter d'une perte en PP de 50 points. Bien entendu, il faut distinguer entre le coût initial et le coût cumulé dans ce tableau. Si un Personnage est déjà de DM3 dans une Compétence et souhaite s'améliorer vers le DM4, c'est un coût de 15 PP qu'il devra assumer et non de 30 PP. Cela a son importance car au cours de ses aventures, le Personnage sera encore amené à progresser de la même manière. Ci-dessous, le coût cumulé représente le prix à payer pour atteindre dès la création du Personnage un niveau d'expertise. On remarque que la chose est rendue presque impossible tant les coûts sont élevés. On part dans ce jeu du principe que les Personnages fraîchement créés sont des débutants et qu'ils ne deviendront des héros omnipotents qu'au fil de leur progression dans le monde du jeu. Ceci dit, l'exercice d'une profession donnée les a sans doute déjà bien aiguillés sur les voies du succès dans leurs domaines de prédilection.

Degré de Maîtrise	Coût	Cumul
Apprenti (DM1)	1	1
Etudiant (DM2)	4	5
Professionnel (DM3)	10	15
Professeur (DM4)	15	30
Expert (DM5)	20	50



L'Age Et Les Compétences

Un Personnage âgé peut-il disposer de plus de PP que les autres, pour simuler son expérience passée ? Cela dépend du Maître du Jeu, mais la réponse officielle sera : « non ». Un Personnage âgé n'a pas nécessairement accumulé une expérience utile à l'aventure. Il a très bien pu rester chez lui à gamberger ou à ne jamais rien faire d'exceptionnel pendant tout ce temps et au contraire risque-t-il même de ne plus être au sommet de sa forme et donc subir des dégradations plutôt que des améliorations. On considère qu'un vieil homme peut être un aventurier inexpérimenté au même titre qu'un jeune débutant.

De La Personnalisation A L'Expérience

Comme on le lira par la suite, les Personnages ne seront pas fixés une fois pour toutes une fois le processus de création achevé. Au cours de leurs aventures, ils seront amenés à apprendre d'autres choses, à se perfectionner dans les domaines qui leur tiennent à cœur. Le principe restera le même : il faudra acheter des Compétences ou améliorer celles que l'on possède. Au lieu d'appeler les points à dépenser les Points de Personnalisation, ils deviendront des Points d'Expérience, mais ils agiront de même façon. Ils seront simplement acquis différemment. Mais cela sera abordé plus tard dans les règles.

Exemple : le bandit de John dispose de 35 PP. Les Compétences dont il dispose déjà sont les suivantes : Artisanat (couture) (1), Etiquette (1) et Marchandage (1) puisqu'il est Shémite. Sa répartition professionnelle était la suivante, rappelez-vous : Armes Blanches (2), Déplacement Silencieux (2), Discrétion (2), Crochetage (1) et Fouille (1). Il décide d'augmenter sa capacité au combat et passe donc au DM3 en Armes Blanches (10 PP). Il achète également au DM1 les Compétences en Armes à Distance (1 PP), Armes de Jet (1 PP) et Mains Nues (1 PP). Il lui reste donc 12 PP. Il achète la Compétence en Acrobaties et veut atteindre le DM2. Il dépense donc 5 PP. Il augmente ensuite son DM de 1 en Crochetage (4 PP) et avec les trois points restant, il achète les Compétences suivantes au DM1 : Natation, Pistage et Alphabétisation. Il calcule ses Racines et ajoute deux points par DM acquis pour les Compétences qu'il possède.

Le Passé Du Personnage

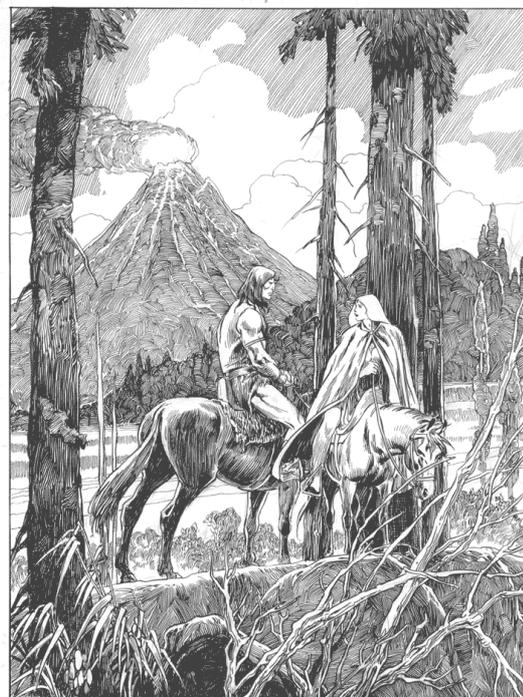


Un Personnage qui décide un beau jour de partir à l'aventure doit avoir une bonne raison de le faire. Il se peut qu'il poursuive un but précis ou qu'il soit motivé que par l'appât du gain. Peut-être a-t-il un être cher à venger ou à retrouver. Peut-être espère-t-il trouver l'âme sœur, un sens à sa vie ou un coin tranquille où finir ses jours. Il faut aussi se pencher sur sa jeunesse, savoir où le Personnage est né, qui étaient ses parents, ses amis d'enfance. Auprès de qui a-t-il appris ce qu'il sait ? Est-il un autodidacte ?

L'écriture d'un bon « background » pour son Personnage n'est pas vitale pour qu'une partie de jeu de rôle soit menée à bien, mais elle donne à coup sûr un cachet supplémentaire à l'interprétation du Personnage. Du côté du Maître du Jeu, l'assistance des Joueurs dans la réalisation des antécédents de leur Personnage doit être sciemment orchestrée afin qu'ils s'intègrent mieux au scénario.

En cours de partie, il se peut que le Joueur propose de faire intervenir l'une de ses vieilles connaissances (« hé, mon perso voleur va chercher son ancien maître et la serrure ne va pas résister longtemps... »). Ce genre de situations ne doit pas disparaître du jeu, mais doit être réglé. L'écriture du passé du Personnage

permet d'éviter ces pièges car le Joueur peut alors coucher par écrit tout ce qui lui semble utile et le faire valider par le Maître du Jeu. Tout événement n'apparaissant pas dans ce texte ne sera donc pas autorisé par la suite...



La Fortune De Base

Un Personnage débutera la partie avec un peu d'équipement et un peu d'argent. Peut être même sera-ce beaucoup d'équipement et beaucoup d'argent, tout dépendant de son activité, de sa fortune personnelle... Au lieu de légiférer en la matière, il semble plus raisonnable de laisser Joueurs et Maître du Jeu se mettre d'accord sur le contenu des fontes des Personnages. Si le Maître le désire, il peut considérer que l'équipement devra être acheté durant la partie et que cela peut donner lieu à une séance de jeu de rôle amusante, mais cela peut aussi être fastidieux, d'autant plus qu'il ne s'agit pas de l'équipement spécifique à une aventure, mais bien des possessions que le Personnage trimballe partout avec lui ou de ses biens immobiliers. Pour des Personnages normaux, il s'agira de vêtements usuels, de quelques menus objets (un sac de toile, une bourse, quelques bouts de ficelle, peut être un briquet ou quelques torches, un petit couteau...) et d'une somme d'argent calculée en lançant 1d20. La monnaie utilisée sera généralement celle

en usage en Shem et la plus répandue dans les transactions commerciales : le shekel.

Les Listes d'Equipement

Les tableaux qui vont suivre sont en fait divisés en cinq catégories : les Armes comprennent bien sûr tous ces outils à usage spécifique que l'on peut trouver à la surface (et sous la surface) du monde. Des armes de jet aux lames les plus sophistiquées, les soldats en herbe que vous êtes devriez trouver leur compte dans pareil arsenal. Les Armures comptent toutes les formes de vêtements de protection, en cuir, en métal ou en matières hybrides desquels on peut se parer. Les Objets déclinent une série de petits ustensiles pouvant servir à toutes sortes de choses. Les Animaux et Véhicules vous proposeront une série de familiers de monte ou pas ainsi que des moyens de transports. Enfin, les Services vous donneront une idée du prix de la vie en ce qui concerne les visites dans les auberges, les salaires des hommes d'armes et bien d'autres choses encore... Les prix sont estimés en shekels.

Les Armes

Objet	Prix
Arbalète légère	11
Arbalète lourde	25
Arc composite	17
Arc court	6
Arc long	13
Bâton	1
Boomerang	2
Cimeterre	10
Claymore	20
Coutelas	9
Dague	3
Epée à deux mains	20
Epée bâtarde	18
Epée courte	7
Epée large	10
Epée longue	18
Etoile du matin	16
Falchion	15
Filet (de gladiateur)	5
Filet (de pêche)	1
Fleuret	16
Fléau d'armes	15
Flèches / carreaux (par 10)	5

Fouet	2
Fronde	9
Gourdin	6
Hache	5
Hache de Bataille	13
Hallebarde	19
Harpon	25
Javelot	3
Katana	23
Lance	5
Lance de cavalerie	15
Marteau de guerre	15
Masse	6
Nunchaku	6
Pioche de guerre	15
Rapière	22
Sabre	9
Sarbacane	6
Trident	14
Bola	5

Les Armures

Objet	Prix
Caparaçon de cuir	35
Caparaçon de cuir renforcé	55
Caparaçon de métal	2
Armure de plates (sans casque)	2
Armure partielle de plates (sans casque)	1
Bouclier écu	2
Bouclier pavois	9
Bouclier rondache	7
Bouclier targe	10
Cagoule de cuir	2
Cagoule de cuir renforcé	3
Casque de plates	8
Casque salade	4
Chemise de mailles	60
Cotte de mailles	80
Gants de cuir	1
Gants de cuir renforcé	2
Gantelet (en métal)	20
Haubert de mailles	55
Manchette/jambière de cuir	15
Manchette/jambière de cuir renforcé	25
Manchette/jambière de mailles	60
Manteau de cuir renforcé	15
Plastron de cuir	9
Plastron de métal	15
Pourpoint de cuir souple	9
Veste de cuir	16

Veste de cuir annelée	45
Veste de cuir renforcée	25

Les Objets



Objet	Prix
Aiguille à coudre	1
Anneau sigillaire ou sceau personnel	20
Balance de marchand	30
Baril, petit	3
Bourse de ceinture	1
Bouteille en verre (vide)	1
Carquois (vide, 30 flèches/carreaux)	1
Chaîne (10 mètres)	35
Chandelle	1
Clous (les 100)	1
Coffre (gros)	20
Corde de chanvre	1
Couverture	1
Echelle (3 mètres)	2
Encre (60000 mots)	5
Gaine, fourreau	1
Gourde (0,5 l)	1
Grappin	5
Huile (1,5 l)	5
Instrument de musique	50
Lanterne	65
Loupe	35
Miroir métallique	45
Outils	variable

Parchemin (50 feuilles)	10
Papier (50 feuilles)	12
Pierre et mèche	5
Piton (pour escalade)	1
Sablier	8
Sacoche	2
Sac	3
Sac-à-dos	4
Sifflet	1
Tente (1-2 personnes)	25
Tente (3-4 personnes)	40
Tente (5-6 personnes)	50
Torches (les 10)	1
Tissu (le mètre carré, qualité moyenne)	45

Les Animaux et Véhicules



Objet	Prix
Animal domestique courant (chien, chat...)	variable
Animal domestique exotique (faucon...)	variable
Animal de trait (bœuf, canasson...)	10
Barque	55
Chameau	75

Charrette	55
Chariot couvert	75
Cheval – moyen	65
Cheval – bon	85
Cheval – excellent	125
Cheval – destrier	500
Galion	9000
Navire marchand	8000
Péniche	3500
Voilier – petit	500
Voilier – grand	5500
Voiture d'attelage (sans chevaux)	85
Bétail commun (la tête)	10
Bétail exotique (la tête)	50

Les Biens et Services

Objet	Prix
Banquet (par personne)	10
Bière (le litre)	1
Boisson classique (la chope)	1
Dortoir (par mois) - mauvais	25
- ordinaire	30
- bon	55
Ecurie et fourrage (par monture et par jour)	1
Fromage (l'unité)	1
Chambre (par nuit) - mauvaise	2
- ordinaire	6
- bonne	12
Miel (le litre)	1
Pain (la miche)	1
Œufs et légumes frais (l'assiette)	1
Repas (service compris) - mauvais	1
- ordinaire	2
- bon	5
Soupe (le bol)	1
Toilette (eau chaude dans les chambres)	1
Viande (pour un repas)	1
Vin commun (pichet)	1
Vin rare (pichet)	variable
Fruits courants (le kilo)	1
Fruits rares (le kilo)	5
Rations de voyage (par semaine)	5
Blanchisserie (par lot)	5
Conducteur avec chariot (au kilomètre)	2
Guérisseur (charlatan) (la visite)	15
Guérisseur (médecin) (la visite)	20
Guide urbain (par jour)	5
Guide extérieur (pisteur) (par jour)	15
Porteur (par jour)	5

Homme d'armes (par jour) (sans primes)	55
Mercenaire professionnel (par jour)	65
Messager (par course)	15
Passeur (bac ou barge) (le passage)	5
Amuseur (par représentation)	25
Ecrivain public (la page)	15
Assassin (forfait pour victime ordinaire)	85

