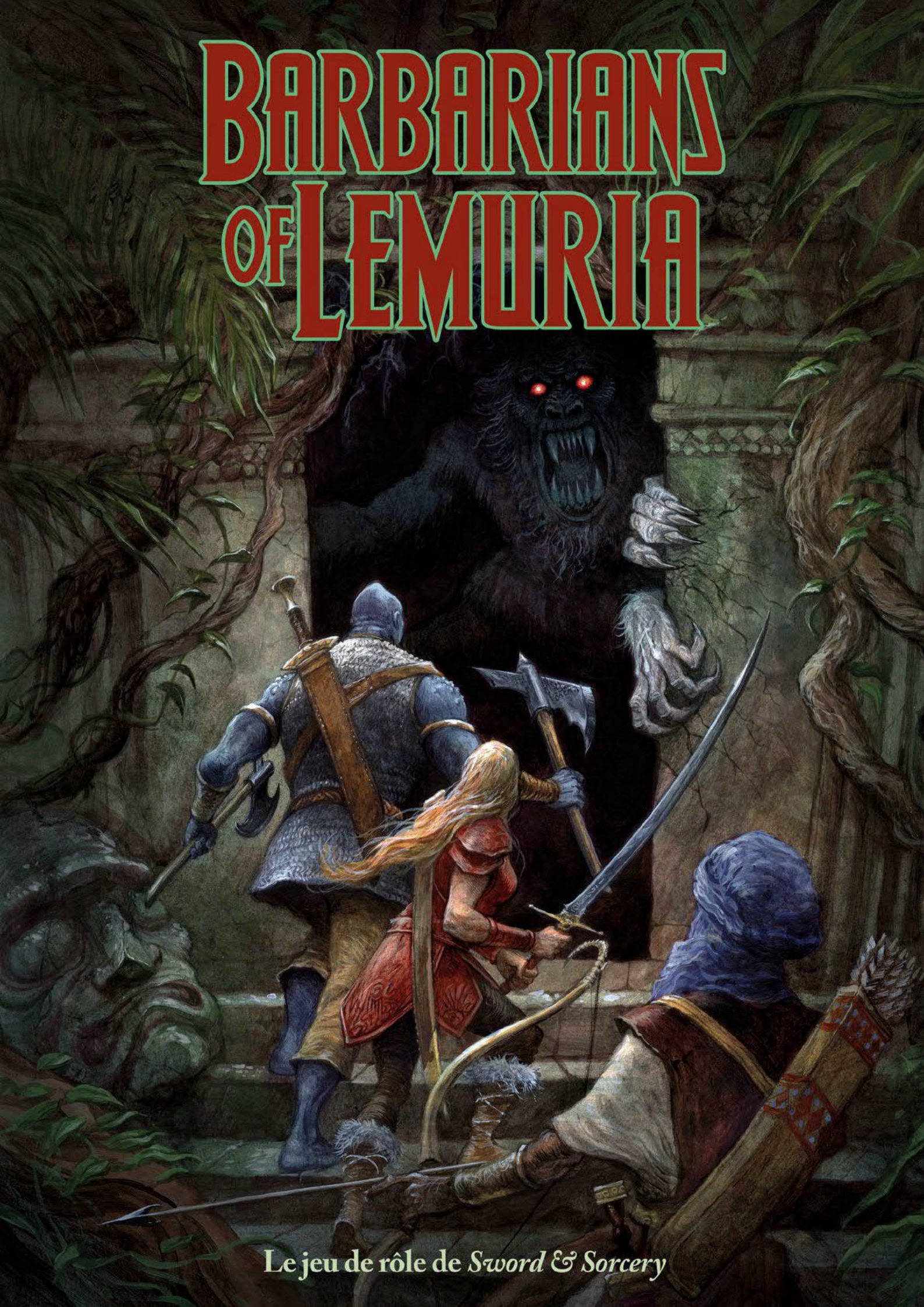
Barbarians of Lemuria



Le jeu de rôle de *Sword & Sorcery*

Achevé d'imprimer en novembre 2016
Imprimé en Italie par Pixartprinting
Dépôt légal : décembre 2016.
ISBN 979-10-96814-00-8

Tous droits de reproduction, d'adaptation et de traduction strictement réservés.
«Le Code de la propriété intellectuelle et artistique n'autorisant, au terme des alinéas 2 et 3 de l'article L 122-5, d'une part, que les "copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective" et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, "toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite" (alinéa 1er de l'article L 122-4). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du code pénal.»

Ludospherik Éditions
Route des Arcades
13520 Le Paradou
Contact : boutique@ludospherik.fr
www.ludospherik.fr



BARBARIANS OF LEMURIA

Le jeu de *Sword & Sorcery* de Simon Washbourne

LUDOSPHERIK
JEUX DE RÔLES • STRATÉGIE • WARGAMES

Barbarians of Lemuria

Crédits

***Barbarians of Lemuria, Mythic edition*, est un jeu de Simon Washbourne,**
© Beyond Belief Games.
Auteur : Simon Washbourne.
Matériel additionnel : Alex Hanna (l'Arène des ronces), Camilla Chalcraft (les Filles de Dégara), Alexander Graeme Hunt (la Fraternité de la turale pourpre), Chris Haba (pour ses idées concernant le nord de la Lémurie). Les règles de batailles rangées sont une adaptation de celles proposées dans *Honor + Intrigue* de Chris Rutkowsky, un jeu basé sur le système BoL ; les règles de batailles navales sont une adaptation de celles proposées dans *Heroes of Hellas* de Chris Harper, un jeu basé sur le système BoL.
Playtest de la version originale : Alison Richards, Ian Greenwood, Mike Richards, Paul Simonet, Nigel Uzzell, Janine Uzzell, Robert Irwin, Annette Washbourne.
Remerciements : Annette Washbourne, Amel Barrientos, Andrew « The Venomous Pao » Trent, Billy Simson, Cameron Smith, Chris Harper, Chris Rutkowsky, Dave Bell, Franck Williams, Garnett Elliott, Günther Lietz, Joseph C. Wolf, Keith Vaughn, Marc Meischke, Mike Hill, Mike Richards, Nathaniel Torson, Robert Davis, David Bezio.

Crédits de la version française

***Barbarians of Lemuria, le jeu de rôle de Sword & Sorcery*, est une publication des éditions Ludospherik, tous droits réservés.**
Équipe éditoriale : Vincent Basset, Arnaud Prié, Emmanuel Roudier, Andrea Salvatores.
Traduction : Vincent Basset.
La présente traduction du vocabulaire des règles du jeu s'est basée pour l'essentiel sur celle de la première édition française de *Barbarians of Lemuria*, publiée aux Livres de l'Ours, et ce avec l'aimable autorisation de Kobayashi. Qu'il en soit ici vivement remercié.
Illustration de couverture : Emmanuel Roudier.
Illustrations intérieures, cartographie & maquette : Emmanuel Roudier.
Illustrations additionnelles : Peter Frain (silhouettes de navires au chapitre 4).
Plans : Arnaud Prié et Andrea Salvatores.
Relecture : Michaël Croitoriu, Julien Drouet, Arnaud Prié, Andrea Salvatores.
Scénarios originaux : Les Larmes de Jouvence (Andrea Salvatores), La faim justifie les moyens (Arnaud Prié), L'île de Métunga (Vincent Basset).
Playtest de la version française : Olivia Chantemesse, Michaël Croitoriu, Sandy Julien, Dominique Lacrouts, Julien Drouet, Nathalie Huet, Félix Huet, Frédéric Mouysset, Julien Mouysset, Lionel Beaupère, Laurent Girodengo, Paul-Marie Alessandra.

Table des matières



Chapitre 1 : Bienvenue en Lémurie **5**
– La Sword & Sorcery 5
– Barbarians of Lemuria 6
– Le jeu de rôle 7
– Glossaire des termes du jeu 8
– Des règles simples 9
– *Tableau : le jet d'action* *10*

Chapitre 2 : Créer un héros **12**
– Origine et concept du personnage 12
– Attributs 13
– Aptitudes de combat 15
– Avantages et désavantages 16
– Vitalité 16
– Points d'héroïsme 16
– Points d'expérience 16
– Origines des héros 16
– Carrières héroïques 24
– Liste des avantages et désavantages 40
– Langues 46
– L'équipement des héros 48
– *Table des armes* *49*
– *Table des armures* *53*
– *Résumé de la création d'un héros* *54*

Chapitre 3 : Le chemin de la gloire **56**
– Accomplir une action 56
– *Table des modificateurs aux jets d'action* *57*
– Utiliser les points d'héroïsme 58
– Le fracas de l'acier : règles de combat 60
– *Table d'ordre de réaction* *60*
– *Table des modificateurs de portée* *62*
– *Table générique des dégâts d'armes* *63*
– Options de combat 64
– Les blessures et la mort 65

Chapitre 4 : Les guerres de Lémurie **67**
– La guerre sur terre 67
– La guerre en mer 72
– Exemples de navires 77

Chapitre 5 : Atlas de la Lémurie **82**
– Histoire légendaire de la Lémurie 82
– Les dieux de Lémurie 85
– Les races de Lémurie 90
– Géographie de la Lémurie 96
– *Carte de la Lémurie* *97*
– Bestiaire de la Lémurie 108
– *Table de création des créatures* *109*
– Les morts-vivants 127
– Les démons 129
– *Table de création des démons* *130*
– Personnages non joueurs 132
– *Table de création des PNJ* *132*
– Exemples de PNJ 133

Chapitre 6 : Les mystères de la Lémurie **138**
– Les alchimistes 138
– Prêtres et druides 145
– Les sorciers 148
– Les cultes de Lémurie 157

Chapitre 7 : Les sagas de Lémurie **160**
– Maîtriser une partie 160
– Créer une aventure 161
– Récompenses 164
– Dépenser des points d'expérience 165
– Idées d'aventures 167
Aventures 170
– Krongar et les plaines de la mort 170
– Krongar et les voleurs de Malakut 174
– Les Larmes de Jouvence 180
– La faim justifie les moyens 188
– L'île de Métunga 196
– Krongar et le générateur de sagas 203

Tables récapitulatives ***209***

Fiche de personnage **213**

À vous la grande aventure !

Qui n'a jamais rêvé de devenir un héros, d'accomplir des exploits extraordinaires, de vivre des aventures épiques ? Si la littérature et le cinéma parviennent parfois à nous procurer ce genre de sensations jubilatoires, rien à ma connaissance ne nous fournit autant d'intensité et de potentialité immersive que le jeu de rôle sur table. Et lorsqu'il nous arrive un jour de tomber nez à nez avec un spécimen qui nous plonge corps et âme, dès les premiers instants de jeu, dans la Grande Aventure, nous prenons conscience que nous venons d'ouvrir un coffre au trésor qui ne se refermera jamais plus...

Barbarians of Lemuria *est une de ces précieuses perles ludiques qui allient à la fois rapidité de prise en main et immersion immédiate. Son système de jeu simple et efficace est porté sur les actions héroïques et l'incitation intuitive au* roleplay, *le tout dans un univers à la fois évocateur et évolutif, inspiré des oeuvres de Lin Carter, Clark Ashton Smith, Robert E. Howard, Fritz Leiber. Dans une partie de* Barbarians of Lemuria, *on ne passe pas son temps à recompter chacune de ses pièces d'or, à fouiller* ad nauseam *dans sa fiche de personnage pour retrouver l'objet ou le pouvoir particulier qui permettra de se sortir d'une situation délicate, à lancer les dés pour connaître la vitesse ou le sens du vent. Non !* Barbarians of Lemuria *est tout le contraire. Ce jeu est parfait pour partager de bonnes soirées entre amis, mais aussi pour initier de nouveaux joueurs, grâce à son côté* Fun, Fast & Furious.

Ce sont ces raisons qui m'ont conduit à souhaiter éditer en français le jeu de rôle Barbarians of Lemuria *dans sa nouvelle version* Mythic *enrichie. Mais c'est avant tout le travail d'une équipe motivée et talentueuse de rôlistes passionnés qui aura permis que vous puissiez en ce moment tenir cet ouvrage en main. J'en profite à cette occasion pour tous vous remercier chaleureusement, dessinateur/maquettiste, traducteur, créateurs, relecteurs, playtesteurs,... qui avez contribué avec tant d'enthousiasme à ce projet commun.*

Amis lecteurs, nous souhaitons tous ardemment que cette nouvelle édition de Barbarians of Lemuria *saura stimuler vos esprits, conquérir vos cœurs… et corrompre vos âmes !*

Arnaud Prié





Chapitre 1
Bienvenue en Lémurie

« C'était un âge farouche de sorcellerie et de massacres, où les hommes étaient forts et les femmes d'une ensorcelante beauté. Chefs de guerre et capitaines mercenaires, prêtres et magiciens, tous s'affrontaient alors dans une lutte sans merci pour s'emparer du trône de Lémurie.
C'était un âge de légendes héroïques et de sagas épiques, et je vais vous conter l'une d'elles…»

— L'Edda pourpre

La Sword & Sorcery

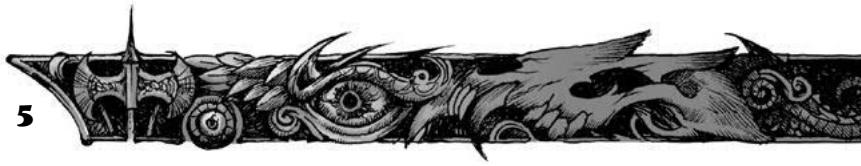
La « Sword & Sorcery » désigne un sous-genre de la Fantasy qui, à la différence des récits de Tolkien et de ses imitateurs, propose une vision plus sombre de la nature humaine. Ses héros, généralement des aventuriers sans attaches ou des mercenaires en quête de gloire ou de fortune et prêts à tout pour échapper à l'ennui mortel d'une vie ordinaire, ne se battent pas tant pour sauver le monde que pour des motivations plus personnelles et terre à terre.

Les protagonistes de ces histoires obéissent souvent à des stéréotypes bien établis. L'archétype même du héros de Sword & Sorcery est le barbare à la puissante musculature, originaire de quelque pays rude et sauvage, comme le « Désert de Givre » ou les « Montagnes du Septentrion ». Le héros quitte sa contrée inhospitalière pour aller chercher fortune dans des terres plus civilisées, où sa rugueuse virilité lui vaut l'admiration de belles jeunes femmes (souvent très légèrement vêtues) et où il peut gagner sa vie à la pointe de son épée, sans manquer au passage de se faire de nombreux ennemis.

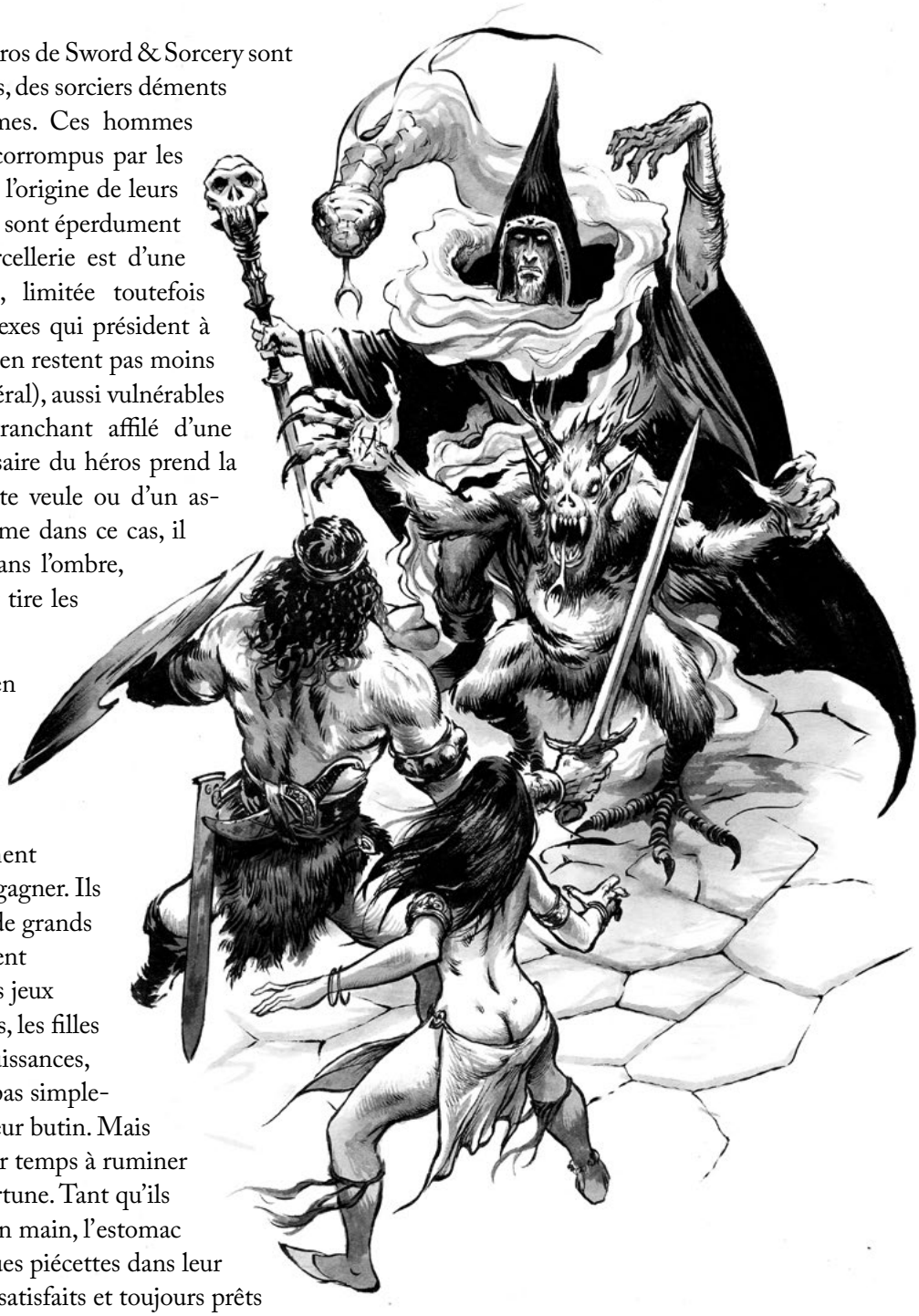
La Sword & Sorcery s'intéresse habituellement à des personnages masculins, même si plus récemment le genre a vu naître des guerrières farouches capables d'en remontrer aux hommes, comme Red Sonja ou Jirel de Joiry. Ses héros sont des gladiateurs coriaces qui affrontent la mort sous les vivats de la foule, des pirates débauchés en quête d'aventure et de butin, ou d'audacieux pilleurs de tombes qui explorent au péril de leur vie d'antiques cryptes poussiéreuses regorgeant de pièges et de monstres gardiens. Les femmes de ces récits sont généralement de voluptueuses beautés aux tenues vaporeuses attendant d'être sauvées des griffes de prêtres malfaisants, ou des aventurières athlétiques maniant l'épée avec brio et tout aussi enclines à fracasser le crâne d'un barbare qu'à l'attirer dans leur lit.

Les héros de Sword & Sorcery sont davantage confrontés à la question pragmatique de leur survie qu'à celle, plus philosophique, de la lutte du bien contre le mal. Certains des plus célèbres personnages du genre, comme Elric ou Kane, sont même de véritables antihéros que leur soif de pouvoir incite à faire appel à des forces surnaturelles et corruptrices, quitte à en subir les conséquences tragiques.

Ces héros sont rarement là pour sauver le monde des griffes du mal ; ils ne cherchent plutôt qu'à sauver leur peau (même si, au final, cela les entraîne à « faire ce qui doit être fait »). Ils ne sont pas pour autant sans cœur et peuvent aussi se dresser contre les oppresseurs ou prendre la défense de plus faibles qu'eux. Ils ne sont jamais intrinsèquement mauvais : ce rôle reste dévolu aux véritables méchants de l'histoire.



Les ennemis des héros de Sword & Sorcery sont de vils nécromanciens, des sorciers déments ou des prêtres infâmes. Ces hommes redoutables ont été corrompus par les forces surnaturelles à l'origine de leurs pouvoirs magiques et sont éperdument maléfiques. Leur sorcellerie est d'une puissance terrifiante, limitée toutefois par les rituels complexes qui président à son usage. Mais ils n'en restent pas moins des hommes (en général), aussi vulnérables que les autres au tranchant affilé d'une épée. Parfois, l'adversaire du héros prend la forme d'un aristocrate veule ou d'un assassin roué, mais même dans ce cas, il n'est pas rare que, dans l'ombre, un sorcier malfaisant tire les ficelles.



Les héros sentent en permanence l'appel de l'aventure (qui bien souvent se présente d'elle-même), particulièrement quand il y a de l'or à gagner. Ils mettent la main sur de grands trésors, qu'ils dilapident sans attendre dans les jeux d'argent, les beuveries, les filles de joie et autres réjouissances, quand ils ne se font pas simplement dépouiller de leur butin. Mais ils ne perdent pas leur temps à ruminer sur leurs revers de fortune. Tant qu'ils ont une solide épée en main, l'estomac bien rempli et quelques piécettes dans leur bourse, ils s'estiment satisfaits et toujours prêts à se lancer dans de nouvelles aventures.

Quand les temps deviennent vraiment durs, il leur arrive de se faire soldats, mercenaires, marins ou gardes de caravanes. Bien souvent, leurs prouesses leur valent de gravir rapidement les échelons. Quand ils n'ont vraiment pas d'autre choix, ils se tournent vers des activités moins recommandables et subsistent en s'adonnant au vol ou à la piraterie. Mais quoi qu'il en soit, les héros ne gardent jamais bien longtemps leur emploi : tôt ou tard, le souffle de l'aventure vient les reprendre et, fort heureusement, celle-ci n'est jamais bien loin…

Barbarians of Lemuria

Barbarians of Lemuria est un jeu de rôle héroïque qui puise aux codes de la Sword & Sorcery. Il a pour cadre la Lémurie, un monde post-apocalyptique dans un lointain futur hypothétique. Ce monde, qui est revenu à un état préhistorique, n'a plus grand-chose à voir avec le nôtre. Ses vastes étendues sauvages et inhospitalières se composent de jungles étouffantes, de déserts brûlants et de marécages

périlleux. De gigantesques bêtes féroces hantent les régions inexplorées de Lémurie, comme des serpents de mer si grands qu'ils peuvent briser une galère de guerre comme une brindille, ou des dinosaures des jungles capables d'avaler un homme tout rond.

Au cœur de cet environnement hostile, de grandes cités réussissent tout de même à prospérer. Derrière les remparts qui protègent la ville, marchands, artisans, marins et truands s'adonnent à leurs activités à l'ombre des palais somptueux de la noblesse, des tours de garde et des temples érigés à la gloire des dieux de Lémurie.

Dans les terres sauvages et indomptées dorment les vestiges d'antiques cités, de temples et de tombeaux oubliés. Ces ruines croulantes, étouffées par la végétation, promettent peut-être de grands trésors à l'aventurier intrépide qui aura le courage d'explorer leurs salles enténébrées et leurs corridors silencieux…

La Lémurie est une terre de légendes et d'épopées. Les exploits de Hrangarth le Porteur de l'Orbelame et de ses héritiers ont donné matière à bon nombre de sagas, mais la Lémurie est un vaste continent qui a encore de nombreuses aventures à offrir aux héros désireux d'entrer dans la légende !

Le jeu de rôle

Il existe plusieurs approches du jeu de rôle (JdR) : pour certains, il s'agit d'un jeu tactique ayant pour décor quelque donjon mystérieux à explorer et à piller, tandis que d'autres l'abordent plutôt comme une sorte de théâtre d'improvisation où les participants construisent ensemble une histoire. *Barbarians of Lemuria* mêle ces deux approches classiques du JdR, avec une préférence pour la seconde.

Les joueurs

Dans *Barbarians of Lemuria*, les joueurs créent des personnages (aussi appelés PJ ou héros dans la suite de ce livre) qui, à l'instar des protagonistes des romans de Sword & Sorcery, sont destinés à une vie d'aventures trépidantes, faite d'incessants voyages, d'explorations de ruines antiques, de combats contre des monstres terrifiants, le tout afin d'amasser de prodigieux butins qu'ils ne tarderont pas à perdre ou à dilapider.

Le personnage est l'alter ego du joueur dans le jeu. Il peut s'agir d'un barbare musculeux ou d'un voleur agile, d'un aristocrate ruiné ou d'un pirate fort en gueule. C'est au joueur de décider cela au moment de la création de son personnage.

Les joueurs créent des personnages qui, pour une raison ou pour une autre, vont s'associer pour courir l'aventure ensemble. Durant la partie, chaque joueur décide des actions de son personnage. Dès qu'il y a un doute sur l'issue de ce que le personnage entreprend, un jet de dés permet de décider du succès ou de l'échec de son action.

Le maître du jeu

Un des joueurs ne crée pas de personnage, mais c'est à lui que revient le rôle d'inventer tout le reste ! Il incarne la fonction de maître du jeu (MJ). Le MJ a pour rôle de présenter le monde aux autres joueurs et de décrire les événements qui arrivent à leurs personnages. Il doit aussi incarner tous les autres protagonistes de l'histoire (que l'on appelle les personnages non joueurs, ou PNJ). Le MJ trouvera dans ce livre une foule d'informations sur la Lémurie pour l'aider dans sa tâche et, en fin de volume, plusieurs aventures prêtes à jouer ainsi qu'un générateur de sagas destiné à pallier les pannes d'inspiration.

Comme cela a déjà été précisé, ce livre de règles est davantage destiné à permettre de raconter une bonne histoire qu'à se lancer dans de la simulation tactique avec le luxe de détails qu'offrent les *wargames*. N'attendez donc pas de ces règles qu'elles couvrent toutes les situations possibles et imaginables. Si un joueur souhaite que son personnage fasse quelque chose qui n'est pas prévu par les règles, il revient au MJ de décider comment gérer la situation, par exemple en s'aidant de l'encadré *Le Jet d'action*, page 10. Et il n'est pas forcément nécessaire d'interrompre l'action pour vérifier un point de règles, bien au contraire. Le but de ce jeu est de mettre en scène des actions héroïques, pas de s'embarrasser de points de règles barbants ! Il est même possible de jouer à *Barbarians of Lemuria* sans jamais effectuer de jets de dés, ou seulement de manière très occasionnelle.

Glossaire des termes de jeu

Action : toute activité d'un personnage joueur qui nécessite d'effectuer un jet de dés afin de déterminer son succès ou son échec.

Aptitudes de combat : elles indiquent la valeur de votre personnage dans différentes formes de combat. Deux aptitudes de combat, *mêlée* et *tir*, s'ajoutent aux jets d'attaque ; l'*initiative* est utilisée pour déterminer l'ordre d'action au cours du combat, tandis que la *défense* est un modificateur à appliquer aux jets d'attaque de vos adversaires.

Attributs : les quatre caractéristiques (*vigueur*, *agilité*, *esprit* et *aura*) qui définissent un personnage de *Barbarians of Lemuria*.

Avantage : un bénéfice spécial que possède le personnage.

Aventure : une quête ou une mission entreprise par les personnages. Chaque aventure peut faire partie d'une série formant un arc narratif plus large, appelé saga.

Carrières : les métiers passés ou présents de votre personnage. Une carrière ajoute un bonus à certains jets d'action en dehors des combats.

Coriaces : les PNJ capables de représenter une menace pour les héros, notamment s'ils sont plusieurs.

Dé de bonus (d6B) : un dé supplémentaire qui est lancé lors d'un jet d'action ou d'un jet d'attaque. En temps normal, vous devez lancer deux dés à six faces (2d6). Avec un *dé de bonus*, vous lancez trois dés et conservez les deux meilleurs résultats. Si vous bénéficiez de deux *dés de bonus*, vous lancez quatre dés et conservez les deux meilleurs, et ainsi de suite.

Dé de malus (d6M): l'inverse d'un *dé de bonus*. Lors d'une action, vous lancez trois dés et conservez les deux moins bons résultats. Si vous subissez deux dés de malus, vous lancez quatre dés et conservez les deux moins bons, et ainsi de suite.

Désavantage : un problème ou un handicap particulier auquel le personnage est confronté.

Échec critique : c'est le moment où les choses tournent à la catastrophe. Lorsque vous obtenez un double 1 sur un jet d'action, vous pouvez choisir de transformer votre échec en échec critique, et recevoir en contrepartie un point d'héroïsme.

Jet d'action : à chaque fois que l'issue d'une action d'un personnage est incertaine, le MJ demande au joueur de lancer deux dés à six faces (2d6) afin d'en déterminer le succès ou l'échec. Le jet d'action est modifié par les attributs et les carrières du personnage. Les jets d'action servent également au combat (on parle dans ce cas de jets de réaction et de jets d'attaque), et sont alors modifiés par les attributs et les aptitudes de combat du personnage.

Jet d'attaque : un type particulier de jet d'action lorsque vous voulez frapper un adversaire ou lui tirer dessus.

Jet de dégâts : lorsque vous touchez un adversaire au combat, le jet de dégâts détermine la gravité des blessures que vous lui infligez.

Jet de réaction : un type particulier de jet d'action qui sert à déterminer l'ordre d'action des personnages et des PNJ durant un round de combat.

MJ : abréviation pour « maître du jeu ». Le MJ est un mélange de metteur en scène, de scénariste et d'arbitre. C'est lui qui « dirige » la partie et prend les décisions.

Piétaille : désigne les PNJ anonymes qui ne sont pas en mesure de rivaliser individuellement avec les héros au combat mais qui, en groupe, sont capables de présenter un danger par la seule force de leur nombre.

PJ : personnage joueur. Désigne les personnages incarnés par les joueurs, les héros de notre histoire.

PNJ : personnage non joueur. Il s'agit d'un personnage incarné par le MJ. Les PNJ se répartissent en trois catégories : *piétaille, coriace et rival*.

Points de création : ils servent aux *alchimistes* pour estimer le temps de fabrication d'une potion ou d'un objet particulier.

Points de foi : ils mesurent la dévotion des *prêtres* et des *druides*.

Points d'expérience : les points accordés par le MJ à l'issue d'une saga, grâce auxquels

vous pourrez améliorer les capacités de votre personnage.

Points d'héroïsme : une réserve de points qui représente à la fois la chance et la force de caractère des héros de Sword & Sorcery. Vous pouvez dépenser des points d'héroïsme pour faire en sorte que le sort tourne en votre faveur.

Rival : un PNJ maléfique qui a été créé suivant les mêmes règles que les héros, et qui peut même être encore plus puissant qu'eux.

Round : en combat, le round représente un intervalle de temps de quelques secondes, pendant lequel chaque personnage impliqué a l'occasion d'agir à son tour. Un combat se divise en plusieurs rounds de combat.

Saga : une saga est un grand récit épique constitué d'une série d'aventures reliées entre elles.

Scène : une période de temps durant laquelle les personnages restent en un même endroit ou dans une même situation. Un combat compte comme une scène, mais la plupart des scènes n'impliquent pas d'affrontement. Un effet qui dure le temps d'une scène se poursuivra jusqu'à ce que le MJ annonce que la scène est terminée. Une aventure est constituée d'une série de scènes reliées entre elles.

Succès héroïque : c'est le moment où les choses tournent extrêmement bien. Un succès héroïque nécessite d'obtenir un double 6 sur un jet d'action, ou de dépenser 1 point d'héroïsme après un jet d'action réussi.

Succès légendaire : c'est le moment où les choses tournent spectaculairement bien. Un succès légendaire nécessite d'obtenir un double 6 sur un jet d'action et de dépenser 1 point d'héroïsme.

Traits : il s'agit du premier *avantage* et du premier *désavantage* que reçoit un personnage, qui dépendent de son lieu de naissance ou de l'endroit où il a grandi.

Vitalité : la force vitale d'un personnage. Quand il subit des dégâts, il perd de la *vitalité*. Quand son score de *vitalité* tombe en dessous de zéro, il sombre dans l'inconscience et peut même mourir.

Des règles simples

Barbarians of Lemuria est destiné à être un jeu héroïque au rythme enlevé, foisonnant d'action, de sorcellerie et de combats. Nul besoin de règles complexes pour ça, et c'est pourquoi le jeu ne s'encombre pas de points de détail.

Carrières

Le cœur du système tourne autour du concept des carrières.

Il n'existe pas de système de compétences dans *Barbarians of Lemuria*, simplement des carrières, qui conditionnent les connaissances et les capacités de votre héros. Une carrière donne une vue d'ensemble immédiate des capacités d'un personnage : si ce dernier est *voleur*, il saura se glisser dans l'ombre, pénétrer par effraction dans un bâtiment, crocheter la serrure d'un coffre. Si votre personnage est *pirate*, il saura manœuvrer un navire ou une barque, grimper dans le gréement, s'orienter aux étoiles, etc.

Un héros peut avoir mené plusieurs carrières au cours de sa vie. Il a peut-être débuté comme un jeune et impétueux *barbare* des terres gelées du septentrion, puis a passé quelque temps à Malakut où il s'est fait *voleur*, avant une courte expérience de capitaine *mercenaire*, pour finir à la tête d'un vaisseau pirate du Port des seigneurs des mers.

Chaque joueur choisit quatre carrières pour son personnage, dans lesquelles celui-ci pourra être plus ou moins doué ou expérimenté, ce qui est représenté par un rang allant de 0 à 5 (mais le rang 5 ne pourra être atteint qu'après de nombreuses aventures ayant fait la célébrité du personnage).

Parfois, ce peut être pour une carrière qu'un héros est surtout connu : Krongar le barbare, Jesharek l'alchimiste, par exemple.

Attributs

En plus des carrières, quatre attributs déterminent les capacités naturelles ou innées du personnage.

Vigueur, Agilité, Esprit, Aura

Parfois, un héros peut être réputé pour un de ses attributs : Jandar l'Agile ou Krongar le Puissant.

Aptitudes de combat

Quatre aptitudes de combat déterminent les capacités martiales d'un héros, qu'il s'agisse de se servir de ses poings, de manier une épée ou un arc, ou d'esquiver les coups de l'adversaire.

Initiative, Mêlée, Tir, Défense

Les héros sont souvent nommés d'après leurs prouesses au combat : Ballik le Cogneur ou Vangrith l'Archer rouge.

Traits

L'origine de votre personnage contribue à le définir en proposant des traits raciaux ou régionaux, sous la forme d'*avantages* et de *désavantages*. Ils permettent de caractériser le personnage et apportent des bonus ou des malus à certaines de ses actions. Le chapitre 2 décrit en détail tous les avantages et désavantages existants.

De nombreux héros sont connus d'après leur pays d'origine, par exemple Krongar de Valgard ou Sharangara d'Oomis.

Règles maison

Barbarians of Lemuria offre un système de règles cohérent, mais qui ne peut couvrir tout l'éventail des situations possibles. Certains joueurs et MJ s'en contenteront parfaitement, tandis que d'autres voudront peut-être amender les règles existantes ou en ajouter de nouvelles afin de mieux répondre au style de jeu qui a leur faveur.

Par exemple, il est possible de remplacer les dés à six faces par des dés à dix faces pour tous les jets d'action et jets d'attaque.

Il est aisé de créer vos propres règles, sans grand risque de déséquilibrer le système. Mais testez tout de même vos innovations avant d'opérer des changements, de façon à vous assurer de leur cohérence.

Principe de base : le jet d'action

À chaque fois qu'un personnage entreprend une action qui a une chance d'échouer, le joueur effectue un jet d'action en lançant 2d6.

Il est préférable que le MJ précise au joueur les conséquences d'un échec avant que celui-ci effectue son jet d'action. Et n'oubliez pas qu'un échec n'entraîne pas forcément une catastrophe.

Le jet d'action

Pour déterminer si un personnage réussit une action :

- Lancez 2d6 pour obtenir un nombre entre 2 et 12 ;
- Ajoutez l'attribut approprié ;
- En combat, ajoutez l'aptitude de combat appropriée ;
- Hors combat, ajoutez le rang d'une carrière appropriée ;
- Ajoutez d'éventuels modificateurs de circonstance (déterminés par le MJ).

- Sur un résultat total de **9 ou plus** : le personnage **réussit son action**.
- Sur un résultat total de **8 ou moins** : le personnage **échoue**.
- **Un 12 naturel** sur le jet de dés (si vous obtenez un double 6) est **toujours un succès**.
- **Un 2 naturel** sur le jet de dés (si vous obtenez un double 1) est **toujours un échec**.

Quand utiliser le jet d'action ?

Les actions banales qui relèvent de la vie courante (acheter à manger, marcher dans la rue, parler au garde de la ville, etc.) réussissent automatiquement. Les actions plus complexes peuvent se résoudre sans jet d'action si votre héros possède une carrière appropriée à la situation (même un rang de 0 peut suffire). Par exemple, si vous êtes *marchand*, il ne devrait pas vous être très difficile de savoir où acheter certains objets peu courants. La plupart des personnages devraient pouvoir gagner quelques pièces pour se nourrir en faisant appel à une carrière. Un *voleur* peut faire les poches aux passants sur la place du marché, un *ménestrel* peut jouer un morceau entraînant dans une taverne, un *forgeron* peut réparer quelques outils de ferme, etc.

Ce n'est que lorsque la tâche entreprise peut avoir de véritables répercussions qu'on s'en remet généralement à un jet d'action. Si le *marchand* cherche à acquérir une antique relique, que le *voleur* essaie de pénétrer dans la tour d'un magicien, ou que le *ménestrel* se retrouve à jouer devant le roi, l'action devient suffisamment importante pour nécessiter un jet d'action. Vous trouverez d'autres conseils sur la manière de mener une partie au chapitre 3.



Chapitre 2
CRÉER UN HÉROS

Origine et concept du personnage

« Durant cet âge brutal de guerre et de nécromancie, dominé par l'épée du guerrier et la dague de l'assassin, de jeunes ambitieux avides de gloire et de fortune se lancèrent à l'aventure, avec pour but ultime de monter sur le trône de Lémurie. Mais pour chaque aventurier qui remportait honneur et richesse, des milliers d'autres finissaient ruinés, brisés ou morts. Ce qui devrait nous rappeler que, décidément, la vie ne tient qu'à un fil ; ce qui reste vrai dans les jungles de Qush, dans le désert de Beshaar, comme dans les rues civilisées de Parsool. »

— Les Annales de Parsool



Dans *Barbarians of Lemuria*, chaque joueur doit créer un personnage qu'il incarnera durant la partie. Le MJ n'en a pas besoin, car il incarnera tous les autres protagonistes du jeu, mais nous aborderons cela un peu plus tard.

Pour commencer, vous devez réfléchir au type de personnage que vous souhaitez incarner. Vous pouvez vous inspirer d'un personnage de BD, de roman ou de film que vous aimez, ou faire appel à votre imagination. Vous pouvez également inventer votre personnage à partir de choix de carrières que vous appréciez.

Une fois que vous avez une idée de votre personnage, il vous faut déterminer ses attributs. C'est une étape importante, qui va définir votre personnage du point de vue physique et mental : ses forces, ses faiblesses, son apparence. Évidemment, il serait logique que la répartition des points dans les différents attributs corresponde à l'idée que vous vous faites de votre personnage.

Valeur d'attribut	Signification
-1	**Faible** – vieillard, gringalet.
0	**Moyen** – une personne ordinaire.
1	**Supérieur** – une personne en bonne forme, ou particulièrement capable.
2	**Hors du commun** – une personne athlétique, particulièrement intelligente ou charismatique.
3	**Exceptionnel** – le meilleur de la région.
4	**Héroïque** – un des meilleurs de Lémurie.
5	**Mythique** – un des meilleurs de tous les temps.

Attributs

Chaque personnage est défini par quatre attributs :

- **Vigueur**
- **Agilité**
- **Esprit**
- **Aura**

Les attributs définissent les capacités physiques et mentales d'un personnage. Ainsi, un héros possédant 1 ou 2 points en *vigueur* aura tendance à être grand et solidement charpenté.

À la création de votre personnage, **vous disposez de 4 points à répartir entre les différents attributs.** Vous pouvez les répartir comme vous le souhaitez, sans dépasser toutefois un maximum de 3 points dans un même attribut (les valeurs plus élevées étant réservées aux héros ayant déjà accompli de nombreux exploits).

Avec l'accord du MJ, vous pouvez décider de diminuer un attribut à une valeur de -1 afin d'obtenir 1 point supplémentaire à placer dans un autre attribut. Ce n'est pas une décision à prendre à la légère et vous devez réfléchir sérieusement avant de faire ce choix, car il vous handicapera dans certaines situations. Vous ne pouvez procéder à cette opération qu'une seule fois.

Vigueur

Cet attribut représente la puissance physique, la force, la robustesse et l'endurance. Très utile pour les héros qui préfèrent enfoncer les portes plutôt que de les ouvrir, ou fracasser les coffres plutôt que de crocheter leur serrure. Les *soldats*, les *barbares* ou les *gladiateurs* ont souvent un score élevé en *vigueur*.

La *vigueur* sert également à déterminer la vitalité de votre personnage (sa capacité à encaisser des blessures), ainsi que la puissance de ses coups quand il frappe avec une arme ou avec ses poings. Enfin, la *vigueur* entre en jeu quand le héros doit résister aux effets d'une morsure venimeuse ou au poison d'un assassin.

On utilise la *vigueur* quand un personnage veut soulever, tirer, tordre ou briser quelque chose, ou accomplir différentes activités physiques comme nager, sauter, grimper ou disputer un bras de fer.

Raisons de ne pas diminuer la *vigueur* : en général, les héros sont des durs à cuire, capables de se battre efficacement. Si vous réduisez la *vigueur* de votre personnage à -1, vous vous réservez des heures difficiles. Pour commencer, votre score de *vitalité* ne sera que de 9. Cela signifie que vous ne pourrez pas encaisser beaucoup de coups, ni résister bien longtemps au poison des nombreuses créatures venimeuses qui peuplent les terres sauvages de Lémurie. Les dégâts que vous infligerez avec une arme seront diminués, ce qui permettra à vos ennemis de tenir plus longtemps. Enfin, vous ne serez même pas capable de manier les armes lourdes ; votre *vigueur* ne vous le permettra pas. Ne pensez même pas à diminuer votre *vigueur* !

Agilité

Cet attribut représente la vivacité, la dextérité et la coordination du héros. L'*agilité* est particulièrement utile pour des personnages comme les *voleurs*, les *acrobates*, les *pirates* ou les *archers*.

En combat, l'*agilité* sert à déterminer si vous parvenez à toucher votre cible, que ce soit en maniant un arc ou une épée. L'*agilité* entre aussi en jeu quand il s'agit d'échapper à un piège, d'esquiver la chute d'un rocher ou dans toute autre situation où les réflexes sont essentiels.

On utilise l'*agilité* quand un personnage accomplit des activités physiques qui nécessitent de la vitesse ou de la coordination, comme faire des acrobaties, se balancer à un lustre, crocheter une serrure ou subtiliser la bourse accrochée à la ceinture d'un marchand.

Raisons de ne pas diminuer l'*agilité* : les héros sont généralement des guerriers, et comme l'*agilité* sert au maniement des armes aussi bien qu'à accomplir différentes actions d'éclat, vous ne voudriez pas vous retrouver affligé d'un -1 dans cet attribut. Cela signifierait notamment que vous rateriez vos attaques bien plus souvent que vos compagnons, ce qui n'est jamais très drôle.

Esprit

L'*esprit* regroupe l'intelligence, la volonté ou force mentale, la connaissance et la perception. Cet attribut ne sert pas forcément à un *barbare*, mais il est très utile pour un *magicien*, un *alchimiste*, un *prêtre* ou un *scribe*. L'*esprit* joue un rôle particulièrement important dans l'utilisation de la magie, ainsi que dans la capacité d'un héros à résister aux enchantements et aux illusions.

On utilise l'*esprit* quand un personnage cherche à se souvenir d'un événement ou d'une information, ou quand la vigilance et les perceptions entrent en jeu, comme pour remarquer quelque chose de lointain ou de caché, ou bien encore repérer le voleur qui cherche à vous faire les poches. Enfin, l'*esprit* sert à déterminer qui agit en premier lors d'une rencontre.

Raisons de ne pas diminuer l'*esprit* : les héros ne sont pas stupides ; s'ils l'étaient, ils ne survivraient pas longtemps. L'*esprit* est utile pour remarquer le deodarg prêt à vous bondir dessus depuis les branches d'un arbre ou pour déjouer une embuscade et prendre l'avantage de l'initiative au combat. L'*esprit* est également précieux lorsque vous étudiez des cartes ou préparez des plans de bataille, et c'est également lui qui vous permet de résister aux sortilèges des sorciers. Abandonnez l'idée de diminuer votre score d'*esprit* si vous ne voulez pas devenir la marionnette de quelque nécromancien maléfique !

Aura

Cet attribut représente l'apparence, le charme, la force de persuasion et la capacité d'un héros à susciter la sympathie. Les *marchands*, les *ménestrels*, les *nobles*, les *danseurs* ou les *filles de taverne* auront souvent un score élevé en *aura*. Cet attribut intervient quand il s'agit de séduire, de marchander ou de s'attirer les bonnes grâces d'autrui. L'*aura* peut servir à influencer l'opinion d'un individu, d'une foule ou même d'une cité entière, ainsi qu'à susciter la loyauté chez ceux qui acceptent de vous suivre et d'obéir à vos ordres.

On utilise l'*aura* quand un personnage :

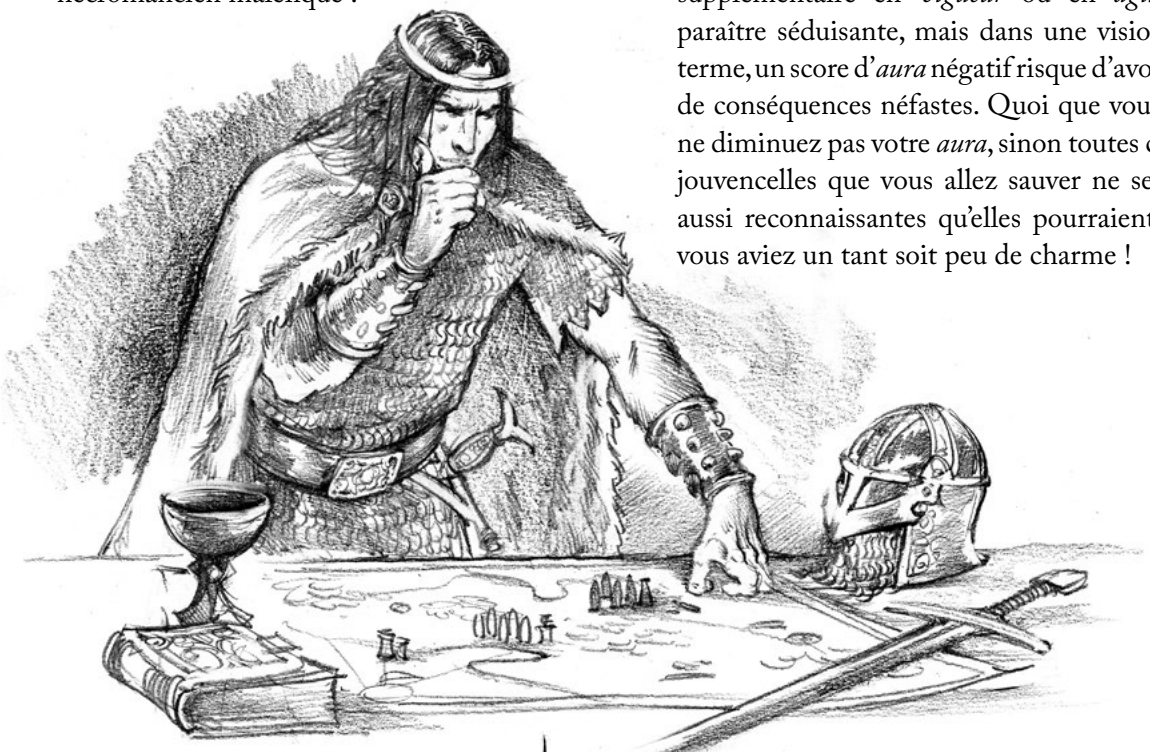
- tente d'inciter quelqu'un à faire une chose à laquelle il rechigne ;

- essaie de tromper, d'abuser, de séduire ou d'arnaquer quelqu'un ;

- mène des troupes au combat et cherche à les galvaniser ;

- s'efforce d'emporter l'adhésion d'une foule.

Raisons de ne pas diminuer l'*aura* : les héros sont charismatiques et populaires. Ils s'attachent la fidélité d'amis et de suivants, et même les dieux leur sourient. Ils ne sont pas forcément beaux, mais il émane généralement d'eux un magnétisme irrésistible. C'est tout cela que représente l'*aura*. L'idée d'abaisser l'*aura* pour obtenir 1 point supplémentaire en *vigueur* ou en *agilité* peut paraître séduisante, mais dans une vision à long terme, un score d'*aura* négatif risque d'avoir son lot de conséquences néfastes. Quoi que vous fassiez, ne diminuez pas votre *aura*, sinon toutes ces belles jouvencelles que vous allez sauver ne seront pas aussi reconnaissantes qu'elles pourraient l'être si vous aviez un tant soit peu de charme !



APTITUDES DE COMBAT

Une fois vos attributs déterminés, il est temps de s'occuper des aptitudes de combat. Là encore, **vous disposez de 4 points à répartir entre les quatre aptitudes de combat**, sans pouvoir allouer plus de 3 points à une même aptitude.

Si vous le souhaitez, vous pouvez décider d'abaisser une aptitude à -1 afin d'obtenir 1 point supplémentaire à placer dans une autre aptitude de combat. Vous ne pouvez procéder à cette opération qu'une seule fois.

Les quatre aptitudes de combat sont les suivantes :

- **Initiative**
- **Mêlée**
- **Tir**
- **Défense**

Initiative

Cette aptitude de combat représente l'état de préparation et de vigilance de votre personnage. L'*initiative* mesure la capacité à rester conscient de son environnement et attentif au danger qui peut frapper à tout moment. En situation de combat, il est vital d'être capable de réfléchir rapidement afin de prendre les bonnes décisions. L'*initiative* s'utilise avec l'*esprit* pour déterminer à quel moment un personnage agit durant un combat.

Raisons de ne pas diminuer l'*initiative*: votre héros va forcément être amené à se battre. L'occasion d'agir en premier peut améliorer considérablement vos chances de survie ; toujours agir en dernier risque de vous conduire tout droit à la tombe.

Mêlée

Cette aptitude représente la capacité du personnage à combattre avec des armes de corps à corps (épées, couteaux, gourdins, haches, lances, etc.), ainsi qu'à faire usage de ses poings et de ses pieds, ou encore à utiliser des techniques de lutte pour projeter un adversaire au sol ou l'étrangler. Un aventurier a besoin de savoir se défendre, mais pour un héros, c'est indispensable !

Cette aptitude de combat s'utilise habituellement avec l'*agilité*. Occasionnellement, le MJ pourra vous permettre d'utiliser plutôt la *vigueur*, par exemple quand votre personnage balance un coup de poing ou tente de se saisir d'un adversaire à la lutte, bref dans des circonstances où la force brute est plus importante que le reste.

Raisons de ne pas diminuer la *mêlée* : les combats sont un élément essentiel des récits de Sword & Sorcery. Vous vous amuserez davantage si votre personnage est capable de combattre, ne serait-ce qu'un peu. Inutile d'insister davantage.

Tir

Cette aptitude sert à manier les arcs, les arbalètes et les frondes, ainsi qu'à utiliser des armes de jet comme des lances ou des couteaux. De nombreux héros négligent cette aptitude, car ils considèrent qu'il n'est pas très héroïque de tuer un ennemi à distance. Mais à bien considérer toutes les bêtes sauvages qui rôdent dans les jungles et les déserts de Lémurie, il serait sage pour un aventurier d'avoir les moyens de garder ces prédateurs à distance.

Cette aptitude de combat s'utilise avec l'*agilité*. Le bonus aux dégâts qui s'applique aux armes de tir ainsi qu'aux armes de jet est égal à la moitié de la *vigueur* du personnage (arrondie à l'inférieur).

Raisons de ne pas diminuer le *tir* : quel barbare digne de ce nom ne serait pas capable de lancer ce javelot dans la gueule du serpent géant qui s'apprête à le dévorer ?

Défense

Quand tout le reste a échoué, il reste la dernière aptitude de combat à prendre en compte. Qu'on parle d'esquive, de pas de côté ou de parade, la *défense* mesure la capacité d'un personnage à éviter les coups. Souvent, les héros estiment qu'il vaut mieux abattre son ennemi avant que celui-ci n'ait une chance de riposter, mais d'autres aventuriers savent se montrer un peu plus prudents… et vivent souvent plus vieux, même si leur nom n'apparaît pas toujours dans les sagas.

Raisons de ne pas diminuer la *défense* : si vous évitez les coups, vous ne serez pas blessé. Que dire de plus ?

Traits : avantages et désavantages

Les *avantages* et *désavantages* sont, comme leur nom l'indique, des particularités qui affectent un personnage de manière positive ou négative. Votre personnage commence sa carrière héroïque avec un *avantage*, mais peut choisir d'en acquérir d'autres au prix de quelques *désavantages*. Les premiers *avantages* et *désavantages* d'un personnage dépendent de son origine géographique. Les différentes contrées d'où peut provenir votre héros sont détaillées dans la suite de ce chapitre.

Vitalité

La *vitalité* représente la quantité de coups et de blessures que votre personnage est capable d'encaisser avant de flancher. Le score de vitalité d'un héros est égal à **10 + *vigueur***. Lorsque le personnage est touché au combat, il subit des blessures. La gravité de la blessure dépend de la puissance de l'attaque, exprimée par un certain nombre de points de dégâts qui sont soustraits au score de *vitalité* du personnage. Les règles concernant les blessures et la mort sont décrites en détail au chapitre 3.

Points d'héroïsme

Barbarians of Lemuria est un jeu de sagas épiques où les personnages joueurs tiennent le rôle de héros. Thongor et Conan ne cessent de se mettre dans des situations inextricables qui semblent sans issue, mais ils parviennent toujours à s'en sortir. Les actions héroïques font partie intégrante de ce jeu, et c'est justement à cela que servent les points d'héroïsme. En règle générale, un personnage commence le jeu avec **5 points d'héroïsme**. Les points d'héroïsme s'utilisent au cours des aventures afin d'accomplir des exploits prodigieux ou de bénéficier d'une chance insolente. Leur utilisation est décrite en détail au chapitre 3.

Points d'expérience

Attribués aux personnages par le MJ à l'issue d'une aventure, les points d'expérience vous permettront de faire évoluer votre personnage, qui pourra gagner en puissance, apprendre de nouvelles carrières, améliorer ses aptitudes de combat, etc. L'utilisation des points d'expérience est décrite en détail au chapitre 7.

Origines des héros

« Par tout le pays gisent sous la poussière des siècles les cryptes lugubres, les ziggourats effondrées et les citadelles en ruine de ceux qui ne sont plus aujourd'hui qu'ossements blanchis et souvenirs d'un lointain passé. Mais leurs somptueuses richesses sont toujours là, protégées par de noirs sortilèges que le temps n'a pu défaire et prêts à refermer leurs rets funestes sur ceux qui auraient l'audace de vouloir ramener ces trésors à la lumière du jour. »

— L'Edda pourpre

Le lieu de naissance d'un héros lui confère certains traits ou caractéristiques typiques des individus originaires de telle cité ou de telle contrée. Dire que les Satarlans sont arrogants et que les Valgardiens sont tous des rustres relèverait d'une généralisation certes abusive, mais qui ne serait pas non plus dénuée de tout fondement.

Traits régionaux

Choisissez une terre natale pour votre personnage, ainsi qu'un *avantage* parmi ceux proposés. Vous pouvez prendre un deuxième *avantage* (que vous pouvez choisir dans la liste générale, si vous le souhaitez), mais à condition de prendre aussi un *désavantage* parmi ceux proposés pour votre terre natale. À défaut de choisir un *désavantage*, vous pouvez également renoncer définitivement à 1 point d'héroïsme pour compenser l'acquisition de ce deuxième *avantage*. Vous pouvez acquérir un troisième *avantage* en échange d'un autre *désavantage* (que vous pouvez choisir dans la liste générale), ou de la perte définitive d'un autre point d'héroïsme.

Avantages : un *avantage* signifie que vous bénéficiez d'un *dé de bonus* dans certaines circonstances. Cela veut dire qu'au lieu de lancer deux dés pour accomplir une action, vous en lancez trois et conservez les deux meilleurs. Certains *avantages* fonctionnent différemment ; lorsque c'est le cas, sa description vous le précisera. Il peut arriver que vous possédiez deux *avantages* applicables au même jet d'action. Dans ce cas, vous bénéficiez de deux *dés de bonus* : vous lancez quatre dés et conservez les deux meilleurs.

Désavantages : un *désavantage* signifie que vous subissez un *dé de malus*. Cela veut dire qu'au lieu de lancer deux dés pour accomplir une action, vous en lancez trois et conservez les deux moins bons résultats. Il peut arriver que vous possédiez deux *désavantages* applicables au même jet d'action. Dans ce cas, vous subissez deux *dés de malus* : vous lancez quatre dés et conservez les deux moins bons.

Si un *avantage* et un *désavantage* contradictoires s'appliquent à un même jet d'action, ils s'annulent tout simplement. Vous trouverez une liste complète des *avantages* et *désavantages* à la fin de ce chapitre.



Côte de Feu

La Côte de Feu est le domaine où vit la Reine Sorcière, entourée de ses sentinelles kalukans. Si votre héros est originaire de la Côte de Feu, vous pouvez décider d'en faire un kalukan, à condition que le MJ l'autorise. Dans ce cas, reportez-vous au chapitre 5 pour une liste des *avantages/désavantages* éligibles pour un personnage kalukan. Si vous choisissez plutôt d'être un humain, utilisez les listes proposées pour Halakh ou les marais de Kasht.

Désert de Beshaar

Les Beshaaris sont des nomades qui chevauchent de gros oiseaux coureurs ressemblant à des autruches. Plutôt de petite taille, les Beshaaris ont une peau basanée qui a tendance à se rider profondément avec l'âge en raison du soleil implacable du désert. Ils ont les yeux noirs, marron foncé, verts, violets ou pourpres. Chez eux, on rencontre plus souvent qu'ailleurs des individus aux yeux vairons.

Les Beshaaris ont la réputation d'être susceptibles et prompts à la colère. Ils possèdent des coutumes complexes et extrêmement codifiées qu'ils respectent avec un scrupule sourcilleux ; une négociation avec les nomades du Beshaar est un exercice délicat où les occasions de commettre un impair sont nombreuses.

L'exotique beauté des jeunes filles beshaaries est célèbre, et celles capturées lors de raids contre les tribus nomades se retrouvent souvent vendues comme esclaves ou danseuses. Plus d'un homme impétueux a perdu la vie en se battant pour les faveurs d'une séduisante vierge beshaarie.

Tous les personnages beshaaris doivent choisir *barbare* pour première carrière. À la chasse comme à la guerre, les guerriers beshaaris aiment à s'armer de longs javelots qu'ils lancent depuis le dos de leurs montures.

Avantages : *ami des bêtes, arme favorite (javelot), attirant, baudrier de guerre, né en selle, renard du désert, vision nocturne, vue perçante.*

Désavantages : *bouseux, chétif, impétueux, inadapté au froid, marin d'eau douce, signe distinctif, taciturne.*

Noms masculins : Aban, Akar, Akon, Atak, Basit, Boulos, Darwish, Fath, Ferran, Harith, Jalid, Karim, Makil, Mujib, Nur, Sadin, Samad, Surk, Yazan.

Noms féminins : Alima, Almas, Ambre, Bisara, Dimah, Felina, Hilela, Husina, Isimi, Jamara, Judi, Kalila, Lula, Maysam, Mumi, Namara, Nuha, Qisa, Rua, Thara.

Halakh

Les graciles Halakhis ont la peau brune, les cheveux noirs et les yeux sombres. Leur cité dans les montagnes est un important centre de commerce pour les nomades beshaaris, qui sont leurs proches cousins, et des marchands de toutes les contrées de Lémurie convergent en ce lieu. Les Halakhis portent souvent le kriss, un long poignard à la lame sinueuse, et il se murmure que c'est à Halakh que l'on trouve les meilleurs assassins.

Avantages : *arme favorite (kriss), discret, montagnard, outillage, renard du désert, résistant aux poisons, vision nocturne.*

Désavantages : *addiction, fanatique, gars de la ville, indigne de confiance, marin d'eau douce.*

Noms masculins : Angada, Balaram, Bhadrakil, Chalam, Chedi, Daruk, Devad, Drajit, Govardan, Iravan, Janak, Jiwal, Karna, Kichaka, Kurava, Maharak, Mapoutra, Parada, Parasara, Shoumat.

Noms féminins : Anjana, Ardana, Charla, Damayanti, Devaki, Gadiva, Hanala, Holi, Ilvala, Jasura, Kalindi, Kesha, Madri, Mashini, Nakula, Nala, Neta, Ralekha, Rasena, Vahana.



Îles du Crâne

On trouve sur les îles du Crâne des gens originaires des quatre coins de Lémurie, qui forment le pire rassemblement de crapules et de forbans qui se puisse trouver. Les hommes y sont bien plus nombreux que les femmes, lesquelles restent souvent cantonnées au rôle de serveuses dans les tripots, même si certaines ont su se tailler une place parmi les pirates. Ceux qui viennent ici le font généralement pour deux raisons : l'appel du large et la promesse du butin. Si votre héros vient des îles du Crâne, une de ses carrières doit être *pirate.*

Avantages : *amis dans la pègre, athlète, bagarreur, discret, doigts de fée, fêtard, gamin des rues, pied marin, récupération rapide, roi de l'évasion, vigilant, vue perçante.*

Désavantages : *borgne/oreille coupée, cupide, fanfaron, illettré, indigne de confiance, lubrique, malédiction de Morgazzon, manchot/unijambiste, maudit, phobie, poltron, signe distinctif, soiffard, traqué.*

Noms : comme des gens de tous horizons se retrouvent ici, on y rencontre des noms provenant de toutes les contrées de Lémurie.

Jungle de Qo et jungle de Qush

Si vous provenez de ces jungles impénétrables, vous serez certainement un grooth (cf. chapitre 5), mais demandez d'abord l'accord du MJ. Sinon, il existe quelques tribus humaines de barbares et de chasseurs installées à la lisière de la jungle. Si votre héros provient d'une de ces tribus, utilisez la liste d'*avantages/désavantages* et les noms propres de Shamballah (cf. ci-après).

Lysor

Les Lysoriens sont des gens paisibles et méditatifs. Alors que leur cité grouille d'étrangers affairés et bruyants, les natifs de Lysor tranchent par leur calme et leur attitude méditative, comme s'ils restaient insensibles à l'agitation ambiante.

Les Lysoriens ont habituellement les cheveux blonds ou châtain clair et les yeux bleus ou verts, bien que les autres couleurs ne soient pas non plus

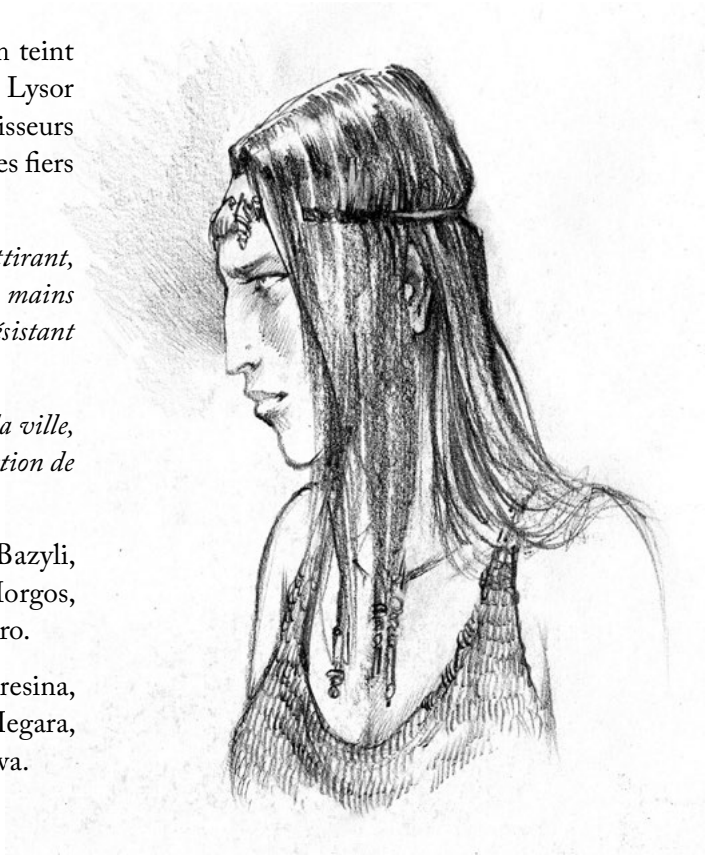
inhabituelles. Ils affichent généralement un teint frais, légèrement hâlé, qui respire la santé. Lysor s'enorgueillit de compter les meilleurs guérisseurs et médecins de toute la Lémurie, même si les fiers Satarlans contestent cette assertion.

Avantages : *amis haut placés, artiste, attirant, bibliothèque savante, érudit, fortuné, mains guérisseuses, perspicace, récupération rapide, résistant aux poisons, santé de fer, savant.*

Désavantages : *chétif, foie jaune, gars de la ville, incapable de mentir, lent à la détente, malédiction de Morgazzon, non-combattant.*

Noms masculins : Aklaton, Bardak, Bazyli, Creon, Cyr, Dramik, Erechon, Jenko, Morgos, Myron, Otos, Skorpos, Vaston, Zedek, Zerro.

Noms féminins : Adara, Alesta, Cora, Dresina, Elma, Furka, Honna, Irusina, Jace, Letha, Megara, Melika, Nirla, Timandra, Uvikka, Vara, Zeva.



Malakut

Les Malakutis ont une apparence qui leur confère souvent un air inquiétant. Plutôt frêles, le teint olivâtre et les cheveux noirs ou châtain foncé, ils ont les lèvres minces, de petits yeux et le nez aquilin. Deux redoutables guildes de voleurs s'opposent à Malakut, les Guenillards et les Poignards Sanglants. Extrêmement puissantes au sein de la cité, les deux guildes étendent également leur influence aux villes voisines de la région. Malakut produit de fameuses lances au fer en forme de longue feuille de laurier, les khastoks, qui sont utilisées par la Garde royale jemadar. Si votre personnage est originaire de Malakut, il y a de fortes chances pour que sa première carrière soit *voleur*.

Avantages : *amis dans la pègre, arme favorite (khastok), combat à l'aveugle, discret, doigts de fée, fêtard, fils des plaines, gamin des rues, outillage (outils de voleur), vigilant.*

Désavantages : *chétif, gars de la ville, indigne de confiance, marin d'eau douce, mauvaise réputation, traqué.*

Noms masculins : Arfi, Badar, Crixas, Darzi, Erfan, Firdos, Gilki, Jandak, Krugar, Lodar, Midum, Nakum, Purdos, Qalader, Qatir, Qorbi, Ralak, Sardan, Tamar, Zemar.

Noms féminins : Adala, Azra, Bursebala, Coza, Daliya, Dua, Ethibela, Lamala, Mirvala, Norva, Qisi, Roshan, Sakina, Saran, Simi, Tala, Tikina, Wella, Xua, Zinah.

Marais de Festrel

Les marais de Festrel hébergent une population clairsemée, car cette région est loin d'être la plus hospitalière de Lémurie. Les hommes qui vivent ici cultivent leur isolement et, quand ils n'ont pas envie de se montrer aux étrangers, sont très difficiles à trouver. Petits et trapus, ils font preuve d'une agilité étonnante et sont de formidables bateliers.

Avantages : *athlète, bagarreur, discret, odorat développé, ouïe fine, pisteur des marais, résistant aux poisons, santé de fer, vigilant.*

Désavantages : *bouseux, illettré, inadapté à la chaleur, maudit, taciturne.*

Noms : les habitants des marais de Festrel portent le même genre de noms que ceux de Parsool et d'Oomis.

Marais de Kasht

Les habitants des marais de Kasht sont généralement petits et sveltes, avec des cheveux noirs et la peau pâle. Aussi silencieux et invisibles que des ombres, ils se déplacent à travers leur pays marécageux, empruntant des chemins secrets tracés par plusieurs générations de chasseurs, de trappeurs et de pêcheurs. Ils sont passés maîtres dans l'art d'utiliser leur environnement pour se camoufler et masquer leur odeur, afin d'approcher les créatures du marais qu'ils chassent pour se nourrir.

Avantages : *ami des bêtes, athlète, discret, odorat développé, ouïe fine, pisteur des marais, résistant aux poisons, santé de fer, vigilant.*

Désavantages : *bouseux, chétif, crédule.*

Noms masculins : Achak, Ahmik, Akando, Akule, Ashok, Bidi, Chepi, Chetan, Ciqala, Dogon, Goth, Hinto, Hokee, Jolon, Keme, Knoton, Kourouk, Molimo, T'kala, T'kouna.

Noms féminins : Aiyana, Alawa, Atiaran, Bly, Camarin, Cathecassa, Chapala, Chimalis, Dena, Doli, Donoma, Etania, Kalama, Landina, Mitenah, Nitika, Onatah, Orenda, Z'kala, Z'kouna.

Montagnes de l'Axos

Les contreforts de ces montagnes sont habités par plusieurs tribus de farouches barbares. Blancs de peau, grands et athlétiques, ces éleveurs sont aussi d'excellents chasseurs et des grimpeurs réputés. Les hommes des tribus de l'Axos mènent une vie fruste ; leur artisanat et leur art n'utilisent que les matériaux que leurs offrent leurs montagnes, et c'est également le cas pour leurs armes de chasse et de guerre.

Si vous êtes originaire des montagnes de l'Axos, votre première carrière doit être *barbare*, et il ne serait pas étonnant que vous soyez aussi *chasseur*. Les tribus de l'Axos sont réputées pour leur habileté à la fronde.

Les cimes de la chaîne de l'Axos sont la demeure d'un énigmatique peuple d'hommes-oiseaux (cf. chapitre 5).

Avantages : *arme favorite (fronde de l'Axos), athlète, colosse, cri de guerre, dur à cuire, montagnard, odorat développé, ouïe fine, récupération rapide, santé de fer, vigilant.*

Désavantages : *bouseux, illettré, inadapté à la chaleur, marin d'eau douce, méfiance envers la sorcellerie, taciturne.*

Noms masculins : Almod, Amerik, Borc, Drogar, Erkil, Fiak, Finvar, Ginnar, Hakon, Krakar, Oslac, Rokar, Salgarth, Sungar, Thork, Thurkil, Travik, Vali, Vikar, Vogg.

Noms féminins : Arlin, Asta, Birla, Dalla, Emelle, Esja, Evenni, Finna, Forla, Froda, Gevi, Glevara, Herdis, Jodis, Jofa, Klima, Runa, Rym, Sivora, Varda.



Oomis

Les Oomisiens sont généralement grands et solidement charpentés, avec les cheveux d'un blanc argenté, des yeux de différentes nuances de bleu, des petites oreilles (à peine dessinées) et une peau présentant une légère teinte bleutée. Ces caractéristiques physiques amènent certains à se demander jusqu'où va l'amitié qui les lie aux nomades bleus…

C'est un peuple d'habiles négociants, et un personnage originaire d'Oomis prendra souvent *marchand* pour première carrière.

Avantages : *ami des céruléens, dur à cuire, fortuné, perspicace.*

Désavantages : *cupide, dur d'oreille, lent à la détente, malédiction de Morgazzon.*

Noms masculins : Aceld, Algeros, Curcio, Dalmar, Deston, Kaarlo, Norf, Quent, Rust, Sevrik, Vardon, Vik.

Noms féminins : Afrodille, Alix, Daisi, Dany, Delit, Jance, Jenina, Jessamin, Miette, Myrla, Questa.

Parsool

La population de Parsool est très cosmopolite et l'on y croise tous les types de morphologie et toutes les couleurs de peau. Les meilleurs marins de Lémurie viennent de Parsool. Un personnage originaire de cette cité prendra certainement *marin* parmi ses choix de carrières.

Avantages : *arme favorite (hache d'abordage de Parsool), cri de guerre (Parsool), fêtard, pied marin.*

Désavantages : *borgne/oreille coupée, gars de la ville, illettré, manchot/unijambiste, soiffard.*

Noms masculins : Agroc, Bardhyl, Besmir, Dar, Driton, Erion, Jaak, Jeton, Jodoc, Juhan, Kalev, Koit, Lek, Loic, Nighul, Paol, Pavo, Ropar, Skender, Toomaas.

Noms féminins : Arvesa, Besa, Bora, Dritta, Eha, Genta, Kaias, Kaja, Leka, Liridona, Loviise, Marika, Mimiza, Mirjam, Reet, Riina, Rovena, Tuule, Viu, Zami.

Plaines de Klaar

Les plaines de Klaar sont la demeure des céruléens, une race de géants à la peau gris-bleu qu'on surnomme aussi les nomades bleus. Effrayants par leur taille, les céruléens ne sont pourtant pas un peuple particulièrement agressif. De fait, ce sont surtout d'excellents marchands.

Si votre personnage est un céruléen, vous devez choisir *barbare* comme première carrière. Votre deuxième carrière sera certainement *marchand*, puisque tous les enfants des nomades bleus apprennent dès leur plus jeune âge l'art du négoce. Les carrières d'*alchimiste*, de *médecin*, de *scribe* et de *sorcier* sont interdites aux céruléens. Chez eux, les *prêtres* sont appelés des *chamans*. Vous trouverez au chapitre 5 une liste des *avantages/désavantages* pour un personnage céruléen, ainsi que quelques exemples de noms.



Satarla

La cité de Satarla, qu'on surnomme le «Joyau de Lémurie», est un haut lieu de culture et de sophistication. Les Satarlans sont souvent plus grands que la moyenne, mais comme la ville accueille des gens de toutes origines, on y rencontre toutes les morphologies et toutes les couleurs de peau. Il est amusant de noter que ceux qui s'installent ici ont tôt fait d'adopter cet air supérieur qui semble commun à tous les natifs de Satarla. La mendicité y est interdite, aussi un personnage originaire de Satarla ne peut-il débuter avec une carrière de *mendiant*. Seuls les Satarlans peuvent choisir d'adopter la carrière de *pilote des airs*. Les prouesses des chevaliers de Satarla sont légendaires.

Avantages : *amis haut placés, artiste, bibliothèque savante, bien né, érudit, fortuné, marqué par les dieux, né en selle, savant.*

Désavantages : *arrogant, cupide, gars de la ville.*

Noms masculins : Alban, Avitus, Blasius, Brutor, Cassian, Corvin, Crisus, Drusus, Emilian, Festus, Gallus, Gord, Hilaro, Hort, Juven, Luman, Martis, Nonus, Petron, Regul, Rufin, Sabin, Severan, Terent, Torc, Vitan.

Noms féminins : Amilia, Arlana, Cassi, Cloel, Domitia, Fabula, Floriana, Gemellia, Junia, Laela, Laurenia, Manda, Marina, Nunia, Quina, Severina, Tullia, Valeria, Varinia, Vita.

Shamballah

Les natifs de Shamballah ont la peau mate, les cheveux foncés et des yeux violets, écarlates ou indigo. Ils ont des sens particulièrement affûtés et font d'excellents chasseurs.

Avantages : *ami des bêtes, athlète, odorat développé, ouïe fine, roi de la jungle, vigilant, vue perçante.*

Désavantages : *bouseux, illettré, inadapté au froid, marin d'eau douce, méfiance envers la sorcellerie.*

Noms masculins : Akri, Badran, Bello, Diallo, Donkor, Eze, Jaafar, Juma, Kamouzou, M'Boutou, M'Dogo, Nasso, Ohin, Oulan, Rasoul, Simballa, Talib, Watimou, Zareb, Zouri.

Noms féminins : Afi, Bembel, Binta, Chipi, Damisi, Dayo, Elomi, Geli, Habika, Jahia, Lila, M'Lala, Panya, Sabra, Shani, Tabita, Tisha, Yousra, Zalika, Zina.

Terres Désolées

Personne ne sait grand-chose au sujet des Terres Désolées, et moins encore sur les contrées qui s'étendraient au-delà. Des gens vivent assurément dans cette région, s'il faut en croire les récits de chasseurs et d'explorateurs qui ont relevé des traces de présence. Mais à ce jour, personne n'a découvert le moindre village ou hameau, et on ignore tout de l'apparence de leurs habitants.

Si votre héros est originaire des Terres Désolées, il vous faudra travailler avec le MJ pour déterminer à quoi ressemble votre personnage. Mais attendez-vous à ce qu'il soit toujours considéré comme un étranger, où qu'il se rende en Lémurie.

Tyrus

Les habitants de la prospère cité fluviale de Tyrus ont la peau et les cheveux sombres, les yeux verts ou marron. Les soldats de Tyrus sont des archers fameux et les artisans de la ville produisent de magnifiques arcs longs. Les sorciers y sont proscrits.

Avantages : *arme favorite (arc long de Tyrus), bagarreur, cri de guerre (Tyrus), fêtard, résistant à la magie, roi de la jungle, sentir la magie, vigilant.*

Désavantages : *fanfaron, gars de la ville, illettré, méfiance envers la sorcellerie, soiffard.*

Noms masculins : Anxo, Baldo, Bartol, Bento, Dimas, Eloy, Ericos, Gaspar, Helder, Jorg, Mogos, Nuno, Ovanto, Pluco, Qido, Raul, Rui, Tacito, Thiago, Valen.

Noms féminins : Ana, Branca, Carmo, Desideria, Dorotana, Jovita, Judita, Kardelia, Lia, Lotia, Lygia, Miella, Nona, Rebeqa, Sabella, Tuvia, Uxia, Xania, Xoanna, Zeta.

Urceb

Les habitants d'Urceb sont des risque-tout, des joueurs et des opportunistes. Habitués à s'aventurer dans les souterrains qui s'étendent sous leur cité, ils sont à leur aise dans les tunnels, les catacombes et les grottes.

Avantages : *amis dans la pègre, amis haut placés, combat à l'aveugle, fêtard, outillage, roi de l'évasion, vision nocturne.*

Désavantages : *gars de la ville, illettré, taciturne.*

Noms masculins : Ambros, Axel, Bodo, Curd, Dolf, Egond, Falkor, Golo, Hegbran, Jonar, Kurnvarn, Londar, Lothar, Mennus, Rudig, Sepp, Till, Torsten, Urs, Volkard.

Noms féminins : Alhella, Barbella, Crika, Dorlina, Erna, Frekka, Gusala, Hannelor, Jolanda, Karolinda, Letta, Lieselotte, Margita, Nadja, Pia, Resi, Seffi, Theda, Ursa, Uta.

Valgard

Grands et musclés, arborant des tignasses blondes ou rousses, les Valgardiens vivent en tribus belliqueuses. Si votre personnage est originaire de Valgard, une de ses carrières doit être *barbare*. Les sorciers ou les alchimistes sont rares parmi les Valgardiens, sans être non plus totalement inédits.

Avantages : *arme favorite (épée valgardienne), cri de guerre (Valgard), marqué par les dieux, odorat développé, récupération rapide, tigre des neiges.*

Désavantages : *bouseux, illettré, inadapté à la chaleur, incapable de mentir, marin d'eau douce, méfiance envers la sorcellerie, taciturne.*

Noms masculins : Abrak, Ankar, Asvith, Banfar, Borkar, Broti, Craigor, Drakkar, Elkor, Fingor, Gonnar, Grimar, Hevik, Jark, Korik, Krok, Morkrar, Rokor, Thagric, Voldar.

Noms féminins : Adisa, Alvora, Asara, Berna, Brongara, Disa, Edarra, Erindis, Finnara, Fraorka, Gyllana, Hakatla, Helvera, Jarngera, Jodis, Jolinn, Kitta, Marfora, Rakela, Sesilida.





Zalut

Surnommée la cité des magiciens, Zalut est gouvernée par des *sorciers*, des *prêtres* et des *alchimistes*. Les Zalutis ont la peau très pâle (les albinos y sont moins rares qu'ailleurs) et aiment à se raser le crâne. Ils cultivent leur isolement et la légende prétend qu'ils seraient les derniers descendants des Rois-Sorciers.

En général, les personnages originaires de Zalut possèdent une de ces trois carrières susnommées, ou sont *esclaves*. D'autres choix de carrières restent toutefois possibles.

Avantages : *érudit, intimidant, magie des Rois-Sorciers, pouvoir du Néant, résistant à la magie, résistant aux poisons, savant, sentir la magie, vision nocturne.*

Désavantages : *addiction, arrogant, chétif, foie jaune, indigne de confiance, inquiétant, malédiction de Morgazzon, maudit, obsession, poltron, signe distinctif, souffreteux.*

Noms masculins : Ariistuzuun, Ar'siuqqu, Balathu, Bashaa, Dadanuum, Hunzuu, Ikuppi, Libulluth, Nigsummu, Nikannuur, NurYunna, Nutesh, Puzzur, Rihaatu, Sargon, Suusaandar, Tattaanu, Yamazuubaar, Zorgal, Zuuthusu.

Noms féminins : Amatia, Ashlultum, Banuna, Gemeti, Iltani, Ishtaya, Jaarthula, Kishu, Ku-Aya, Nidintu, Numunia, Nuteshi, Sillashu, Sumia, Thuulia, Yadidatum, Zadia, Zakiti, Zemibi, Zorkara.

CARRIÈRES HÉROÏQUES

« Certains hommes tracent leur route l'épée à la main, d'autres à l'aide d'une dague au cœur de la nuit ou de quelques gouttes de poison versées dans une coupe. D'autres encore ne sont ni des guerriers ni des assassins, mais des hommes qui manient le pouvoir des mots, qu'ils soient écrits ou parlés. À certains, la fortune semble toujours sourire tandis que d'autres doivent lutter farouchement pour chaque parcelle de gloire qui s'offre à eux. Le chemin que tu choisis d'emprunter pour conquérir richesse et honneur ne regarde que toi, mais sache qu'un homme peut passer sa vie entière à courir après une gloire promise à d'autres. »

— L'Edda pourpre

Présentation générale

Les carrières sont un mécanisme clé de *Barbarians of Lemuria*. Elles représentent l'éducation et l'expérience d'un héros, et déterminent ses compétences, ses connaissances, les domaines où il excelle, ainsi que sa position sociale.

À la création de votre héros, **vous disposez de 4 points à répartir entre quatre carrières de votre choix**. Le rang minimum d'une carrière est de 0 et le rang maximum est de 3. Par la suite, vous pourrez augmenter le rang de vos carrières ou en acquérir de nouvelles en dépensant des points d'expérience (cf. chapitre 7).

Choisir vos carrières

Le choix des quatre carrières va donner immédiatement du corps à votre personnage. Un rang élevé dans une carrière signifiera que le personnage a pratiqué longtemps cette activité, tandis qu'un rang de 0 indiquera un bref passage dans cette carrière, ou même simplement une affinité pour celle-ci. Une carrière confère à un personnage les connaissances générales relatives à celle-ci. Il maîtrise les compétences et les savoirs de cette profession qu'il peut exercer pour gagner sa vie, connaît aussi les guildes et le nom de leurs dirigeants, ainsi que celui des maîtres réputés dans la carrière en question. Certaines carrières accroissent les chances d'un héros de s'attacher des suivants, tandis que d'autres se révèlent utiles sur un champ de bataille.

Ce système de jeu ne propose pas de liste de compétences individualisées. Ce sont les carrières d'un héros qui déterminent ses talents et ses connaissances. Chaque carrière décrit les compétences et les savoirs que celle-ci apporte au héros, sans prétendre à l'exhaustivité. Il s'agit plutôt d'indications générales sur la façon dont un personnage peut tirer profit de sa carrière.

Si un personnage dispose de deux carrières pouvant servir dans une situation donnée, c'est au MJ de décider s'il l'autorise à additionner les rangs de ses deux carrières ou à retenir simplement le rang le plus élevé des deux. Si vous pensez qu'une carrière peut vous être utile pour résoudre une situation, vous devez l'expliquer au MJ afin de le convaincre de vous autoriser à ajouter le rang de votre carrière à votre jet d'action.

Cheminement de carrière

Souvent les héros des récits de Sword & Sorcery ont eu plusieurs vies, au gré de leurs aventures : Conan comme Thongor commencent comme *barbare*, avant de devenir tour à tour *voleur*, *pirate*, *gladiateur* ou *soldat*, pour finir *noble*.

Leurs compagnons de voyage ont eux aussi plusieurs facettes. Jesharek, l'ami de Thongor, est ainsi *magicien*, *alchimiste*, *scribe* et *médecin* (et ses talents ne s'arrêtent sûrement pas là).

Quand vous choisissez les quatre carrières de votre personnage, profitez-en pour construire une histoire qui explique ce choix. Inutile de se lancer dans un long récit ou d'avoir des prétentions littéraires ; il s'agit simplement de donner une idée générale de ce que votre héros a pu faire et des endroits qu'il a pu visiter.

Voici un exemple de cheminement de carrière :

Dagul est né dans une famille de négociants d'Oomis et il a tout naturellement appris le métier de son père (marchand *2*).

Cela l'a amené à s'intéresser au négoce maritime et à nouer des liens avec des capitaines de navire de Parsool. Bientôt, il a eu l'occasion de naviguer vers des terres lointaines et a appris les rudiments de la vie en mer (marin *0*).

Au cours d'un de ses voyages maritimes, son navire a été la proie de pirates. Dagul a été capturé et vendu comme esclave (esclave *1*).

Dagul s'est ainsi retrouvé au service de la Reine Sorcière Methyn Sarr elle-même. Durant son asservissement (jusqu'à ce qu'il parvienne à s'échapper), Dagul a saisi la moindre occasion d'apprendre les secrets de la puissante sorcière et est parvenu à acquérir des rudiments de sorcellerie (magicien *1*).

Alchimiste (artificier/inventeur)

Les alchimistes sont les scientifiques et les inventeurs de Lémurie. Souvent confondus avec les sorciers par ceux qui ne comprennent rien à leur science, les alchimistes ont une connaissance approfondie des principes de la chimie et de la métallurgie, ainsi que des vertus des plantes et herbes qu'ils cultivent parfois dans leurs propres jardins médicinaux.

Les alchimistes sont ainsi capables de créer des parfums, des potions, des poudres et des poisons, de composer des alliages aux propriétés uniques, de concevoir des instruments et des machines étranges, entre autres inventions étonnantes. Certains alchimistes particulièrement brillants sont même capables d'assembler des morceaux issus de différentes créatures vivantes pour créer d'horribles chimères. Quand ils conçoivent des machines, les alchimistes travaillent souvent en étroite collaboration avec des forgerons.

Vous trouverez davantage d'informations sur l'alchimie au chapitre 6.

Attributs : à l'évidence l'*esprit* est l'attribut essentiel pour un alchimiste, dont la profession exige une grande intelligence et de vastes connaissances, que ce soit pour mener ses propres recherches ou pour déchiffrer les textes et les plans rédigés par de lointains prédécesseurs.

À l'aventure : ce n'est pas une carrière très courante chez les héros, car elle impose d'austères recherches et beaucoup de patience. Il arrive cependant que des alchimistes audacieux s'aventurent à explorer d'antiques ruines dans l'espoir d'y découvrir d'anciennes reliques dont la véritable valeur pourrait échapper à des héros moins instruits qu'eux.

Combat : les circonstances où des rangs dans la carrière d'*alchimiste* pourraient se révéler utiles au combat sont particulièrement rares.

Idées d'Avantages : *bibliothèque savante, doigts de fée, érudit, laboratoire fourni, odorat développé, résistant aux poisons, savant.*

Idées de Désavantages : *chétif, distrait, foie jaune, gars de la ville, non-combattant, obsession (savoir ou artefacts anciens).*

Carrière dangereuse : pour chaque rang d'*alchimiste* au-dessus du rang 2, le personnage doit prendre un *désavantage* (consultez la liste des *avantages* et *désavantages*, page 40).

Langues : les *alchimistes* doivent apprendre le démonique s'ils veulent pouvoir utiliser les puissantes créations magiques et alchimiques de l'antique race des Rois-Sorciers. Ce langage est particulièrement ardu et ses formes orale et écrite exigent d'être apprises séparément.

Assassin (agent/espion)

Tueurs à gages, quand ils ne sont pas des agents au service d'un souverain, les espions et les assassins ont élevé le meurtre et le vol au rang d'art. Ce sont des experts de la collecte secrète d'informations et de rumeurs, de l'attaque sournoise et du meurtre discret, parfois maquillé en mort naturelle (par l'usage de poison, par exemple). Ils utilisent des méthodes éprouvées pour réunir des informations sur un sujet ou un personnage, se bâtir un solide réseau de contacts (dont tous ne sont pas forcément très recommandables), et se rapprocher de leur cible (qu'il s'agisse de crocheter une serrure, de mentir ou de se déguiser). Ils savent se montrer patients et peuvent parfois rester en planque des jours durant, à attendre l'occasion parfaite de frapper. Il est de notoriété publique que les meilleurs assassins de Lémurie proviennent de la cité d'Halakh.

Attributs : tous les attributs sont importants pour un assassin.

À l'aventure : les assassins et les espions sont généralement des solitaires, ce qui n'en fait pas des candidats évidents pour rejoindre un groupe d'aventuriers. En revanche, d'anciens assassins ont des compétences très utiles à offrir à un groupe de héros.

Combat : un assassin peut obtenir un avantage ponctuel s'il attaque par surprise, en frappant

un adversaire qui ne l'a pas vu approcher, ou en utilisant une arme dissimulée, par exemple.

Idées d'Avantages : *amis dans la pègre, amis haut placés, arme favorite, beau parleur, discret, maître du déguisement, ouïe fine, résistant aux poisons, vigilant, vue perçante.*

Idées de Désavantages : *arrogant, gars de la ville, mauvaise réputation, obsession (achever la mission), traqué.*



Barbare
(berserk/primitif)

Ces personnages ne sont pas originaires des grandes cités de Lémurie, mais plutôt des montagnes de l'Axos, des toundras glacées de Valgard, du désert de Beshaar ou d'autres contrées sauvages du continent.

Les barbares sont des êtres farouches et sauvages, comme les terres qui les ont vus naître. Doués d'instincts aussi aiguisés que ceux d'un fauve, ils possèdent un talent inné pour la survie en milieu hostile et de solides connaissances sur la nature. Ce sont généralement de bons cavaliers. Mais les barbares restent surtout célèbres pour la rage indomptable avec laquelle ils combattent et leur faculté innée d'intimider les âmes les mieux trempées.

Attributs : la vie rude des barbares exige robustesse et endurance, aussi une bonne *vigueur* est essentielle pour un barbare, bien qu'il ne doive pas non plus négliger l'*agilité*.

À l'aventure : les barbares sont des aventuriers-nés et possèdent les talents et les aptitudes nécessaires pour survivre aux pires situations.

Combat : les barbares se battent généralement de manière brutale, sans le moindre raffinement. Cela pourrait impressionner des citadins inaccoutumés à une telle sauvagerie, et offrir un avantage ponctuel à un barbare dans le cadre d'un combat particulièrement violent et sans pitié.

Idées d'Avantages : *arme favorite, baudrier de guerre, colosse, cri de guerre, dur à cuire, fils des plaines, intimidant, montagnard, odorat développé, ouïe fine, peau dure, pisteur des marais, récupération rapide, roi de la jungle, santé de fer, tigre des neiges, vigilant, vue perçante.*

Idées de Désavantages : *bouseux, crédule, illettré, impétueux, lubrique, marin d'eau douce, méfiance envers la sorcellerie, signe distinctif, taciturne.*

Bourreau
(geôlier/esclavagiste)

Les bourreaux sont chargés des exécutions publiques décrétées par le tribunal ou les autorités.

Les geôliers s'occupent des prisons où croupissent les pires criminels des cités de Lémurie. Ils exercent leur sinistre activité dans de sordides cachots où ils se chargent d'extirper des informations aux prisonniers récalcitrants et aux ennemis des rois qui les emploient. Passés maîtres dans l'art de l'intimidation et de l'interrogatoire, ils possèdent de bonnes connaissances de base en anatomie et en premiers soins (des savoirs indispensables pour briser un prisonnier sans qu'il meure avant d'avoir parlé).

Les esclavagistes mènent des raids dans des terres lointaines pour capturer ou acheter des « sauvages » qu'ils ramènent dans les grandes cités de Lémurie afin de les revendre comme gladiateurs, travailleurs de force ou serviteurs, ou pour peupler de jeunes esclaves nubiles les harems des riches.

Attributs : les bourreaux ont rarement un score d'*aura* élevé, tandis que la *vigueur* reste un attribut indispensable pour accomplir une décapitation dans les règles de l'art ou pour maintenir le calme parmi leurs prisonniers.

À l'aventure : les geôliers quittent rarement leurs cachots humides, mais il peut arriver qu'un bourreau se retrouve frappé d'exil et contraint de mener une vie d'errance et d'aventure. Les esclavagistes sont toujours par monts et par vaux pour les besoins de leur sordide commerce.

Combat : les bourreaux préfèrent les grandes haches ou les épées à deux mains, tandis que certains esclavagistes sont particulièrement habiles avec un fouet. Les bourreaux ne sont pas des combattants très subtils et les guerriers expérimentés se laisseront rarement surprendre par leur style de combat brutal et sans finesse.

Idées d'Avantages : *amis dans la pègre, arme favorite, colosse, dur à cuire, intimidant, récupération rapide.*

Idées de Désavantages : *bigleux, borgne/oreille coupée, cupide, dur d'oreille, fanatique, fanfaron, gars de la ville, illettré, inquiétant, lent à la détente, manchot/unijambiste, pataud, phobie, poltron, repoussant, soiffard.*





Chasseur
(éclaireur/pisteur)

Le chasseur est passé maître dans l'art de pister et de traquer les animaux. Une fois qu'il a localisé sa proie, il utilise des techniques d'approche discrète, la pose de pièges, ou son habileté à l'arc pour l'abattre. Les chasseurs sont parfaitement à leur aise dans la nature sauvage et sont capables d'y survivre sur de longues périodes, pour ne retourner vers les zones civilisées qu'une fois qu'ils ont réuni suffisamment de fourrures et de peaux à vendre, ou quand la compagnie de leurs semblables commence à leur manquer.

Attributs : l'*agilité* est importante pour un chasseur, tout comme la *vigueur* et l'*esprit*, encore qu'à un moindre degré.

À l'aventure : la traque de bêtes féroces est déjà une aventure en soi. Mais les chasseurs connaissent très bien les territoires sur lesquels ils opèrent et il leur arrive de découvrir au gré de leurs pérégrinations d'anciennes pistes abandonnées, de vieilles ruines ou des lieux étranges. Pour cette raison, les chasseurs se voient fréquemment proposer de servir de guide à des groupes d'aventuriers.

Combat : un chasseur pourra recevoir un bonus de carrière ponctuel s'il affronte une créature sauvage qu'il connaît bien. En revanche, cette carrière est rarement utile contre des adversaires humains.

Idées d'Avantages : *ami des bêtes, discret, fils des plaines, montagnard, odorat développé, ouïe fine, outillage, pisteur des marais, renard du désert, vigilant, vision nocturne, vue perçante.*

Idées de Désavantages : *borgne/oreille coupée, manchot/unijambiste, marin d'eau douce, taciturne.*



Danseur
(acrobate/saltimbanque)

La danse est un divertissement apprécié en Lémurie. Toute cérémonie ou fête digne de ce nom se doit de comporter des danseurs ou des acrobates. Les danseurs sont de véritables athlètes, capables de prouesses en termes de précision, d'agilité et de coordination. Les saltimbanques maîtrisent aussi quelques tours de prestidigitation ou de jonglage, tandis que certaines danseuses pratiquent des danses exotiques et utilisent des voiles qui soulignent plus qu'ils ne masquent vraiment leurs attraits.

Attributs : les danseurs font principalement appel à leur *agilité* et leur *aura*. Les acrobates et les saltimbanques sont souvent plus costauds qu'ils n'y paraissent.

À l'aventure : les saltimbanques voyagent de ville en ville au sein de troupes itinérantes. Cela peut les confronter aux dangers de la route, qu'il s'agisse de bêtes féroces ou de brigands.

Combat : cette carrière n'a rien d'une carrière martiale et elle ne sera que rarement utile face à un combattant expérimenté. Dans certaines circonstances, une danseuse pourra obtenir un avantage ponctuel si son adversaire est déconcentré par ses charmes, ou en accomplissant une acrobatie, comme une roulade, pour surprendre son ennemi. Un acrobate pourra cependant tirer parti des lianes, des cordes ou des tentures murales pour effectuer de spectaculaires actions comme on peut en voir dans les films de cape et d'épée.

Idées d'Avantages : *athlète, attirant, discret, doigts de fée, récupération rapide, roi de l'évasion, vigilant.*

Idées de Désavantages : *chétif, gars de la ville, non-combattant.*

Dresseur
(maître des bêtes/montreur d'ours)

Les maîtres des bêtes sont demandés dans toute la Lémurie pour leur capacité à s'occuper des animaux, envers lesquels ils manifestent généralement une forme particulière d'empathie. Ils les dressent à être montés, à servir de bêtes de trait ou à combattre, que ce soit sur le champ de bataille ou dans une arène. Les dresseurs sont capables de calmer une créature enragée, de soigner des animaux blessés ou malades, de reconnaître une bête dangereuse et de dire si celle-ci est sur le point d'attaquer. En général, ce sont également des cavaliers émérites et de remarquables conducteurs d'attelage. Certains dresseurs tiennent leurs animaux par la peur et les privations plutôt que d'établir une relation de confiance avec eux.

Attributs : un dresseur doit posséder une forte personnalité et une détermination sans faille, tempérées par un cœur généreux (même si ce n'est pas toujours le cas). L'*aura* est donc l'attribut le plus important pour un dresseur, suivi de près par l'*esprit*.

À l'aventure : les dresseurs sont très demandés, que ce soit par des marchands organisant une caravane, par des nobles ou des militaires pour entraîner et soigner leurs montures, par des propriétaires d'arènes, ou par des aventuriers qui s'attendent à croiser d'étranges bêtes sauvages sur leur route.

Combat : un dresseur sait comment se comporter face à un animal et a des chances de connaître ses points faibles. Face à une bête sauvage, cette carrière pourra parfois apporter un avantage ponctuel.

Idées d'Avantages : *ami des bêtes, baudrier de guerre, né en selle, odorat développé, ouïe fine, résistant aux poisons, vigilant, vision nocturne, vue perçante.*

Idées de Désavantages : *bouseux, illettré, impétueux, incapable de mentir.*



Esclave
(serf/serviteur)

L'esclavage n'est pas un choix de carrière évident pour un aventurier, mais il peut contribuer utilement à définir le personnage et offre quelques compétences et talents originaux.

Cette carrière permet à un personnage d'apprendre à ne pas se faire remarquer, à voir et écouter discrètement, à cuisiner, nettoyer, coudre, et à effectuer toutes sortes de travaux ménagers. Certains esclaves (les plus forts ou les fauteurs de trouble) sont parfois vendus aux arènes pour y combattre comme gladiateurs.

Attributs : selon à quoi ils sont employés, les esclaves ont besoin d'une bonne *vigueur* ou d'une bonne *agilité*. Les femmes esclaves voient leur situation s'améliorer (ou empirer !) si elles ont un bon score d'*aura*. Les esclaves trop intelligents sont généralement considérés comme des fauteurs de trouble.

À l'aventure : les esclaves à l'esprit aventureux ne restent pas longtemps sous le joug de leur maître, à moins bien sûr que cela ne serve leurs intérêts. Une vie d'esclave fugitif mène tout naturellement à l'aventure.

Combat : cette carrière n'est pas d'un grand intérêt au combat. Toutefois des guerriers pourraient négliger de s'occuper d'un esclave, ne le considérant pas comme une menace, ce qui risque d'être une grave erreur.

Idées d'Avantages : *colosse, discret, ouïe fine, roi de l'évasion.*

Idées de Désavantages : *foie jaune, gars de la ville, illettré, inadapté au froid, marin d'eau douce, maudit, muet, non-combattant, phobie, souffreteux, taciturne.*

Fermier
(paysan/berger)

Les fermiers vivent à l'extérieur de l'enceinte de la cité, mais généralement à moins d'une journée de voyage de celle-ci, afin de pouvoir aller y vendre leurs récoltes. Ce sont des gens robustes habitués au dur labeur. Bons connaisseurs des plantes et des animaux dont ils savent prendre soin, les fermiers sont également capables de préparer la cuisine, de cuire du pain, de brasser de la bière, de négocier au meilleur prix leur production sur le marché local, etc.

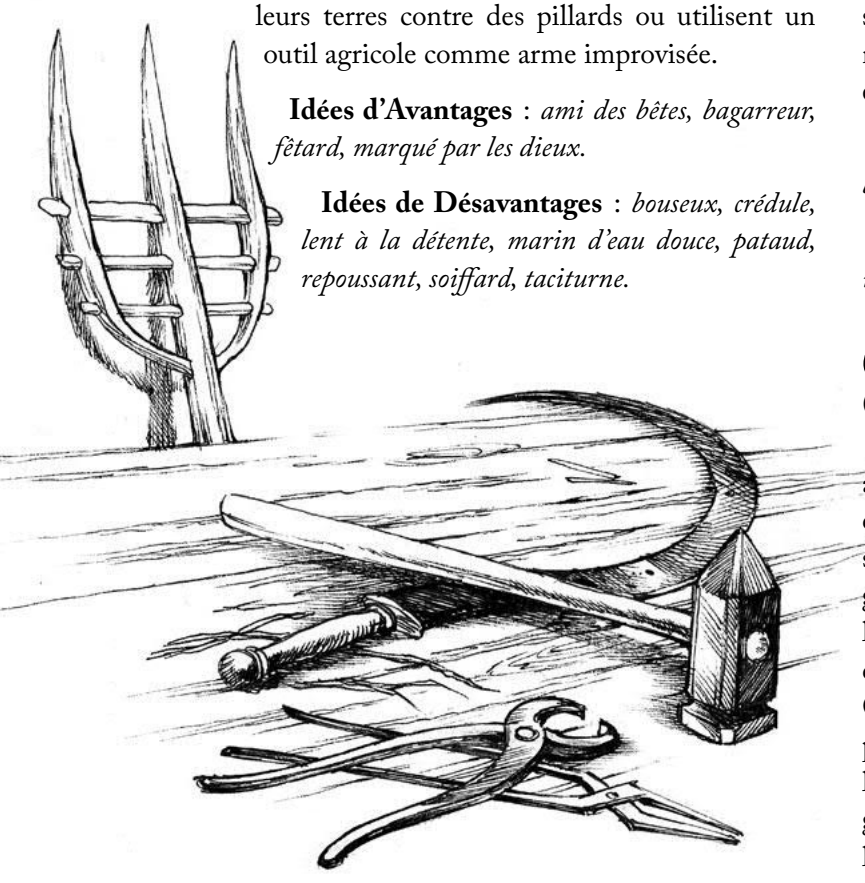
Attributs : pour un fermier, il n'y a pas d'attribut plus important qu'un autre, encore que l'*aura* soit sans doute celui qui lui sera le moins utile.

À l'aventure : les fermiers ne sont pas particulièrement aventureux et il faut quelque événement inhabituel ou funeste pour les pousser à abandonner leur ferme et à se lancer dans une vie d'errance.

Combat : en général, les fermiers ne sont pas des combattants aguerris et ils ne recevront qu'exceptionnellement un avantage au combat en raison de cette carrière, par exemple s'ils défendent leurs terres contre des pillards ou utilisent un outil agricole comme arme improvisée.

Idées d'Avantages : *ami des bêtes, bagarreur, fêtard, marqué par les dieux.*

Idées de Désavantages : *bouseux, crédule, lent à la détente, marin d'eau douce, pataud, repoussant, soiffard, taciturne.*



Forgeron
(armurier)

Spécialisés dans le travail des métaux, ces artisans passent de longues heures dans leurs forges à créer et réparer des objets en métal. Ils fabriquent aussi bien des instruments et des outils que des armes et des armures, ou encore les pièces métalliques qui entrent dans la construction des galères et des nefs volantes. Les alchimistes font souvent appel à des forgerons pour fabriquer leurs inventions. Leur expérience leur est bien utile quand il s'agit d'estimer et de marchander le prix d'objets en métal, notamment les armes et armures.

Attributs : les forgerons sont souvent solidement bâtis, avec une bonne *vigueur*, car le dur labeur de la forge implique force et endurance.

À l'aventure : les forgerons ne sont pas vraiment des aventuriers, mais certains s'engagent parfois dans une troupe de mercenaires pour s'occuper de l'entretien des armes et des armures.

Combat : bien qu'un forgeron ne soit pas à proprement parler un combattant, il pourra recevoir ponctuellement un bonus de *mêlée* s'il affronte un adversaire portant une armure métallique dont il connaît les spécificités et les éventuels points faibles.

Idées d'Avantages : *arme favorite, bagarreur, baudrier de guerre, colosse, outillage.*

Idées de Désavantages : *crédule, impétueux, inadapté au froid, lent à la détente, taciturne.*

Gladiateur
(champion, belluaire)

Les gladiateurs sont des experts du duel, habiles au maniement de toutes sortes d'armes et capables d'affronter des hommes ou des bêtes féroces avec style et panache. Les combattants des arènes sont généralement des esclaves, ou parfois des hommes libres contraints de se battre en remboursement d'une dette impayée ou en punition d'un crime. Ceux qui survivent au combat sont récompensés par les cris enthousiastes de la foule tandis que leur adversaire agonise à leurs pieds. Les meilleurs gladiateurs acquièrent une renommée qui dépasse le cadre de l'arène, et qui peut aussi bien jouer à leur avantage qu'à leur détriment.



Attributs : pour un gladiateur, la *vigueur* et l'*agilité* sont essentielles, mais les plus populaires des guerriers de l'arène possèdent aussi beaucoup d'*aura*.

À l'aventure : la vie de gladiateur ne conduit pas d'elle-même à l'aventure, mais de nombreux héros ont fait un passage dans les arènes, que ce soit par choix, par nécessité, ou au gré de circonstances particulières.

Combat : les gladiateurs sont entraînés à un style de combat dont le but n'est pas simplement de tuer rapidement l'adversaire, mais de faire de la passe d'armes un échange de coups spectaculaires. Ils pourront obtenir un bonus au combat en tentant une botte particulièrement théâtrale, à condition de ne pas en abuser et, comme toujours, avec l'approbation du MJ.

Idées d'Avantages : *arme favorite, athlète, bagarreur, baudrier de guerre, cri de guerre, dur à cuire, intimidant, marqué par les dieux, récupération rapide, vigilant.*

Idées de Désavantages : *borgne/oreille coupée, fanfaron, impétueux, manchot/unijambiste, signe distinctif.*

Marchand
(colporteur/négociant)

Les marchands ne sont pas des boutiquiers, mais des négociants qui voyagent au loin, à la recherche de produits nouveaux et exotiques à acheter et à vendre. Les personnages marchands ont donc acquis de nombreux savoirs utiles. Ils maîtrisent l'art de la négociation, savent estimer les marchandises, ont de bonnes connaissances géographiques, et sont bien renseignés sur des villes et des régions lointaines ainsi que sur les institutions qui gouvernent les cités et les guildes.

Si vous recherchez un objet rare ou inhabituel, parlez-en d'abord à un marchand !

Attributs : les marchands ont besoin d'un *esprit* vif et d'un certain degré d'*aura* pour marchander et faire des affaires.

À l'aventure : une vie itinérante est forcément une vie d'aventure, que le marchand la recherche ou pas. Les marchands sont toujours en quête de nouvelles contrées et de nouveaux marchés, ce qui les entraîne dans de nombreuses aventures.

Combat : la carrière de marchand n'étant pas une carrière martiale, elle ne sera presque jamais utile à un personnage engagé au combat.

Idées d'Avantages : *beau parleur, fortuné, perspicace, savant.*

Idées de Désavantages : *cupide, lent à la détente, non-combattant, obsession.*





Marin
(matelot/pirate)

Les marins sont les combattants et les aventuriers des mers. Ils savent manœuvrer une embarcation, s'orienter aux étoiles, ont de bonnes connaissances sur le milieu marin ainsi que sur les ports et les îles côtières.

Les matelots expérimentés sont toujours recherchés, et il est rare qu'un capitaine refuse d'accepter à son bord un matelot prêt à payer son voyage en participant à la manœuvre.

Les pirates sont les brigands des mers. Ils parlent leur propre version du lémurien, qu'on appelle l'argot des mers.

Attributs : les marins ont besoin d'une bonne *vigueur* et d'une bonne *agilité*.

À l'aventure : la vie en mer ne manque pas d'aventures. Les monstres marins, les batailles navales, les ports exotiques remplis de gens étranges et les cartes au trésor sont le pain quotidien des loups de mer.

Combat : un marin pourra recevoir un bonus ponctuel lors d'affrontements en mer, et peut-être aussi contre des créatures marines qu'il aurait déjà combattues ou dont il aurait entendu parler.

Idées d'Avantages : *amis dans la pègre, athlète, bagarreur, baudrier de guerre, cri de guerre, discret, doigts de fée, fêtard, pied marin, vigilant, vue perçante.*

Idées de Désavantages : *borgne/oreille coupée, cupide, fanfaron, illettré, impétueux, lubrique, manchot/unijambiste, méfiance envers la sorcellerie, phobie, signe distinctif, soiffard.*

Médecin
(guérisseur/rebouteux)

Les médecins et tous ceux capables de soigner les personnes blessées ou malades jouissent d'un grand respect au sein des villes de Lémurie. La population sait reconnaître l'importance de leur mission et l'étendue de leur savoir, même si les petites gens n'ont pas forcément les moyens de s'offrir les services d'un vrai médecin et s'en remettent plutôt à des charlatans.

Les médecins prescrivent des potions et des onguents, savent réduire les fractures, recoudre les plaies et aident à mettre les enfants au monde. Ils connaissent les maladies et leurs remèdes, savent administrer les premiers soins, et les plantes médicinales n'ont plus de secret pour eux. Souvent, ils possèdent un petit jardin où ils cultivent des herbes aux vertus curatives puissantes. Certains médecins ont des connaissances de base en alchimie (cf. chapitre 6), et tous se doivent bien sûr de savoir lire et écrire.

Attributs : l'*esprit* est l'attribut essentiel pour un médecin.

À l'aventure : la carrière de médecin n'est pas en elle-même propice à une vie d'aventure, mais il arrive que des médecins soient recrutés pour accompagner une expédition maritime ou une armée en marche.

Combat : au combat, la carrière de médecin n'est pas d'un grand secours. Ce n'est qu'après le combat qu'elle révèle tout son intérêt !

Idées d'Avantages : *bibliothèque savante, doigts de fée, érudit, mains guérisseuses, résistant aux poisons, santé de fer.*

Idées de Désavantages : *foie jaune, gars de la ville, incapable de mentir, non-combattant, soiffard.*

Mendiant
(vagabond/clochard)

Les vagabonds errent d'un lieu à l'autre avec pour seul objectif de réussir à survivre. Ils peuvent à l'occasion travailler ici ou là, vendre quelques babioles sorties de leur besace, ou simplement mendier dans les rues quand les temps sont vraiment durs. En dernier recours, certains s'adonnent à de petits larcins pour se remplir le ventre.

Attributs : aucun attribut n'est plus important que les autres pour un mendiant. Être affligé d'une difformité, d'un handicap, ou d'une maladie repoussante (ou simplement le simuler) peut cependant se révéler utile quand il s'agit de faire appel à la compassion des passants.

À l'aventure : la vie d'un vagabond implique des rencontres en tous genres sur les routes, ce qui peut mener à l'aventure sans même la rechercher.

Combat : en général, un mendiant n'a rien d'un combattant. Cette carrière ne pourra donc se révéler utile dans le cadre d'un combat, sauf quand le personnage fait de son mieux pour ne pas être remarqué.

Idées d'Avantages : *amis dans la pègre, discret, doigts de fée, gamin des rues.*

Idées de Désavantages : *addiction, borgne/oreille coupée, chétif, gars de la ville, illettré, indigne de confiance, malédiction de Morgazzon, manchot/unijambiste, maudit, non-combattant, signe distinctif, soiffard, souffreteux.*





Ménestrel
(barde/poète)

Artistes itinérants, les ménestrels chantent des chansons, jouent de la musique, récitent des poèmes, racontent des fables et des légendes. Ils inventent souvent leurs propres contes ou apprennent des histoires fameuses auxquelles ils ne manquent pas d'apporter leur touche personnelle. Certains ménestrels n'errent pas de ville en ville pour exercer leur art, mais sont attachés au service de quelque noble et fortuné personnage qui les garde auprès de lui pour le divertir.

Ces artistes sont toujours heureux de jouer pour un large public et de récolter quelques piécettes pour leur effort. Certains ménestrels étendent leurs talents au jonglage et à la prestidigitation, ce qui peut être une bonne couverture pour un personnage qui est aussi voleur. Comme ils voyagent beaucoup et sont aussi doués pour écouter que pour captiver les foules par leurs récits, ils connaissent de nombreuses légendes anciennes et ont une bonne connaissance du monde et des événements qui agitent les cités. Les ménestrels sont souvent de grands séducteurs ; ils ont un don certain pour savoir trouver les mots qui toucheront le cœur des belles.

Attributs : la carrière de ménestrel exige un bon score d'*aura*, ainsi qu'une bonne dose d'*agilité* et un *esprit* aiguisé.

À l'aventure : les ménestrels sont itinérants, ce qui les expose forcément aux dangers de la route. Certains choisissent d'accompagner des soldats et des aventuriers afin de connaître eux-mêmes l'excitation de l'aventure et de créer des récits épiques basés sur ce qu'ils auront vécu.

Combat : la carrière de ménestrel n'est pas à la base une carrière martiale, et celle-ci n'accordera de bonus au combat que dans de rares situations. Un tour de passe-passe ou une diversion pourra éventuellement permettre à un ménestrel de surprendre son adversaire, ou plus probablement lui offrir une chance de prendre ses jambes à son cou.

Idées d'Avantages : *artiste, attirant, beau parleur, érudit, fêtard, inspirateur, maître du déguisement, ouïe fine, outillage (instrument de musique), perspicace.*

Idées de Désavantages : *arrogant, chétif, lubrique, non-combattant, soiffard.*



Mercenaire
(brigand/guerrier)

Les mercenaires sont des guerriers qui louent leurs services au plus offrant. Certains s'assemblent en troupes sous l'autorité d'un chef respecté, tandis que d'autres voyagent seuls ou en petits groupes à la recherche d'un employeur. Ces petites bandes se tournent fréquemment vers le brigandage quand elles se retrouvent trop longtemps sans engagement. Toutes les cités de Lémurie ont déjà fait appel à des mercenaires pour mener leurs guerres et la profession a encore de beaux jours devant elle. Rudes guerriers, bons cavaliers pour certains, les mercenaires savent se montrer intimidants, entretenir leurs armes et leur équipement et se débrouiller pour vivre à la dure en pleine nature. En ville, ils fréquentent assidûment tavernes et tripots.

Attributs : pour s'adonner au métier des armes, les mercenaires doivent posséder de bonnes prédispositions en *vigueur* et en *agilité*.

À l'aventure : par nature, les mercenaires sont des vagabonds qui parcourent la Lémurie en quête d'un nouvel engagement. Même en temps de paix, ils trouvent à s'employer pour escorter les caravanes marchandes, participer à des expéditions de chasseurs de trésor, ou servir de gardes du corps pour la noblesse.

Combat : les mercenaires sont connus pour se battre d'autant mieux que la paie est bonne, et pour mettre peu de cœur à l'ouvrage (voire tourner casaque) quand ils sont mal payés ou abusés. Au combat, un mercenaire pourra recevoir un bonus de carrière ponctuel si sa paie est particulièrement satisfaisante.

Idées d'Avantages : *arme favorite, bagarreur, baudrier de guerre, combat à l'aveugle, cri de guerre, dur à cuire, fêtard, inspirateur, né en selle, récupération rapide, vigilant.*

Idées de Désavantages : *cupide, fanfaron, impétueux, lubrique.*

Noble
(aristocrate/courtisan)

Ces personnages, qui portent généralement un titre de noblesse (sans forcément le mériter), jouissent d'une certaine autorité sur les gens du peuple, les paysans et les esclaves. Ils possèdent souvent de belles propriétés en ville ou des villas dans la campagne environnante, sont en mesure d'obtenir des prêts monétaires, disposent de contacts haut placés, connaissent les règles de l'étiquette et savent s'habiller avec élégance. La vie de courtisan développe également leurs talents

pour ce qui est du mensonge, du chantage et de l'intimidation.

Attributs : les nobles ont besoin d'une *aura* forte ainsi que d'un *esprit* vif, même si, en fin de compte, c'est bien souvent la richesse qui dicte sa loi.

À l'aventure : les nobles n'ont pas de goût particulier pour l'aventure, même s'il arrive qu'ils financent des expéditions lointaines à la recherche d'artefacts anciens ou montent des opérations de négoce. Certains nobles audacieux se joignent parfois à ces expéditions afin d'en assumer eux-mêmes la direction.

Combat : une carrière de noble apportera rarement un avantage au combat. Toutefois, des paysans ou des gens du bas peuple pourront, selon les circonstances, manifester des réticences à s'en prendre à un de leurs supérieurs. Les nobles se retrouvent souvent comme commandants à la tête d'armées, qu'ils en aient les qualités ou pas.

Idées d'Avantages : *amis haut placés, attirant, bien né, fortuné, inspirateur, né en selle.*

Idées de Désavantages : *addiction, arrogant, cupide, fanfaron, gars de la ville, impétueux, lubrique.*

Ouvrier
(docker, manœuvre)

Les ouvriers sont les travailleurs manuels, ceux qui montent les palissades, creusent les fossés, construisent les maisons, édifient les remparts et les temples, chargent et déchargent les chariots et les bateaux. Ils se déplacent souvent au gré des emplois, dont beaucoup sont saisonniers ou temporaires. Les ouvriers sont habitués à travailler dur et à porter de lourdes charges ; ils savent aussi tenir l'alcool et s'y entendent en intimidation. Certaines des tâches qu'effectuent les ouvriers sont parfois confiées à des esclaves.

Attributs : une forte *vigueur* est utile aux travailleurs de force que sont les ouvriers.

À l'aventure : le labeur des ouvriers est monotone et pas vraiment propice à l'aventure. Un personnage qui possède cette carrière n'a pas dû l'exercer très longtemps.

Combat : les ouvriers ne sont pas vraiment des combattants, même s'ils ont tendance à régler les disputes à coups de poing. Ils peuvent recevoir un bonus lors d'une bagarre, notamment quand il s'agit de saisir ou d'étrangler leur adversaire.

Idées d'Avantages : *bagarreur, colosse, dur à cuire, fêtard, intimidant, outillage, résistant aux poisons, vigueur céruléenne.*

Idées de Désavantages : *dur d'oreille, illettré, impétueux, incapable de mentir, inquiétant, lubrique, pataud, phobie, soiffard, taciturne.*



Pilote des airs

Les pilotes des airs représentent l'élite des combattants de Satarla. Formés au pilotage et à l'entretien des nefs volantes, ce sont aussi des navigateurs et des observateurs expérimentés qui remplissent de nombreuses missions en tant qu'éclaireurs, explorateurs ou messagers. Ce sont généralement d'anciens soldats, souvent d'origine noble.

Attributs : *esprit* et *agilité* sont très utiles à un pilote des airs, ainsi que *vigueur*, dans une moindre mesure.

À l'aventure : un pilote des airs est par essence un casse-cou et quiconque est passé par cette carrière manifeste forcément un goût pour l'aventure.

Combat : un pilote des airs aura toujours un avantage au combat contre un adversaire peu familier des nefs volantes, à condition bien sûr que l'affrontement ait lieu en plein ciel.

Idées d'Avantages : *amis haut placés, arme favorite, athlète, bien né, fortuné, inspirateur, marqué par les dieux, vue perçante.*

Idées de Désavantages : *arrogant, fanfaron, gars de la ville, impétueux.*

Prêtre (druide/chaman)

Au sein des temples que l'on rencontre dans toutes les grandes cités de Lémurie, les prêtres dirigent le culte rendu aux dieux et sont les interprètes de la volonté divine. Ce sont des lettrés instruits en théologie, en savoir antique et en langues anciennes, en astrologie et en astronomie. Leur fonction leur confère un statut particulier au sein de la cité, et ils jouissent d'une forte influence sur les affaires politiques, mais aussi sur l'armée et la population en général.

Les druides rendent un culte aux Seigneurs Sombres et sont moins « fréquentables », notamment du fait qu'ils pratiquent les sacrifices humains.

Vous trouverez davantage d'informations sur les prêtres au chapitre 6.

Attributs : les prêtres ont surtout besoin d'un *esprit* aiguisé, mais les meilleurs d'entre eux ont également l'*aura* nécessaire pour attirer les fidèles en nombre.

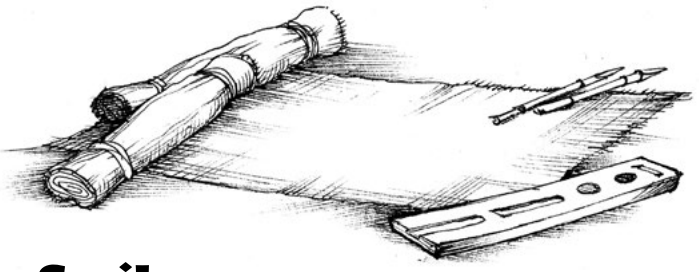
À l'aventure : certains prêtres mènent une vie particulièrement aventureuse, toujours en quête de savoirs anciens ou de reliques liées à leurs dieux. D'autres préfèrent une vie plus paisible et ne quittent que rarement la sécurité de leur temple.

Combat : une carrière de prêtre n'apporte aucun avantage au combat, si ce n'est éventuellement lors d'un affrontement face à des adversaires superstitieux qui hésiteront à s'en prendre à un serviteur des dieux.

Idées d'Avantages : *amis haut placés, beau parleur, érudit, inspirateur, marqué par les dieux, perspicace, résistant à la magie, savant, sentir la magie.*

Idées de Désavantages : *addiction, arrogant, fanatique, foie jaune, malédiction de Morgazzon, méfiance envers la sorcellerie, non-combattant, obsession.*

Langues : les prêtres et les druides doivent apprendre le démonique s'ils veulent pouvoir utiliser les puissantes créations magiques et alchimiques de l'antique race des Rois-Sorciers. Ce langage est particulièrement ardu et ses formes orale et écrite exigent d'être apprises séparément.



Scribe (érudit/copiste)

Savants et pédagogues, les scribes sont pourvus d'une solide érudition qui couvre une large variété de sujets. Ils sont mathématiciens, cartographes, astronomes, linguistes, historiens et philosophes. Certains se chargent plus spécifiquement de la tâche fastidieuse de copier les manuscrits anciens. Les scribes sont aussi des débatteurs de talent, habitués aux discussions passionnées entre beaux esprits. Il va sans dire que les scribes savent lire et écrire.

Attributs : l'*esprit* est l'attribut essentiel pour un scribe.

À l'aventure : les scribes font d'ordinaire de piètres aventuriers, mais il peut être très utile pour un groupe d'avoir avec lui un personnage aussi érudit.

Combat : même si les scribes aiment à rappeler que « la plume est plus forte que l'épée », il y a peu de situations où cette carrière pourra être d'une quelconque utilité au combat.

Idées d'Avantages : *bibliothèque savante, érudit, savant.*

Idées de Désavantages : *chétif, foie jaune, gars de la ville, incapable de mentir, non-combattant, obsession.*

Soldat
(garde/milicien)

Les soldats sont les combattants professionnels payés pour garder les remparts d'une cité ou constituer les armées des rois. Stoïques, habitués à obéir aux ordres, ce ne sont pas les plus imaginatifs des guerriers. Les soldats, qui peuvent être aussi de bons cavaliers, savent se montrer intimidants et jouissent d'une certaine autorité, surtout quand ils sont officiers. Ils connaissent bien la cité qu'ils servent, ainsi que la rude vie des camps militaires.

Attributs : la *vigueur* est normalement l'attribut essentiel pour un soldat, mais les archers et les cavaliers auront besoin d'une bonne *agilité*. Les officiers doivent avoir de l'*aura* pour diriger leurs hommes et un *esprit* aiguisé pour établir de solides plans de bataille.

À l'aventure : la plupart des soldats manquent d'inspiration et de fantaisie pour faire de bons aventuriers. En revanche, le temps passé à l'armée permet à un personnage d'affûter ses talents martiaux en attendant de repartir à l'aventure.

Combat : les soldats pourront parfois bénéficier d'un bonus de carrière au combat, notamment s'ils se battent selon une tactique établie, au sein d'une unité bien commandée.

Idées d'Avantages : *arme favorite, athlète, bagarreur, dur à cuire, fêtard, inspirateur, né en selle, récupération rapide.*

Idées de Désavantages : *crédule, dur d'oreille, fanfaron, lubrique, soiffard, taciturne.*





Sorcier
(magicien/enchanteur)

Les sorciers sont à la fois craints et respectés. Personne ne les fréquente volontiers à moins d'une absolue nécessité car, dans leur grande majorité, ce sont des êtres immoraux et déséquilibrés, quand ils ne sont pas totalement déments et malfaisants. Les sorciers vivent généralement seuls, uniquement entourés de quelques serviteurs ou d'un apprenti. Ils s'adonnent à l'étude de sciences ésotériques comme l'astrologie, l'astronomie et la démonologie, recherchent fiévreusement d'antiques manuscrits interdits renfermant un savoir occulte, quand ils ne concluent pas des pactes avec les démons afin d'apprendre des mots de pouvoir capables de façonner le tissu de la réalité.

Beaucoup sont originaires de Zalut, la cité des magiciens, mais on trouve des sorciers de moindre envergure dans presque toutes les grandes cités de Lémurie (à exception de Tyrus, où ils sont proscrits).

Vous trouverez davantage d'informations sur les sorciers au chapitre 6.

Attributs : les sorciers ont besoin d'un *esprit* fort, à la fois pour mener leurs études et pour être en mesure de lancer des sorts puissants.

À l'aventure : les sorciers ne font pas de bons aventuriers, préférant déléguer ce genre de choses à leurs sbires et à leurs serviteurs. Mais il arrive parfois qu'ils quittent leur antre pour prendre part eux-mêmes à une expédition dont ils espèrent quelque gain mystique d'importance.

Combat : rares sont les circonstances où le fait d'être sorcier offre un avantage durant un combat utilisant des armes ordinaires. Mais cela importe peu, car les sorciers talentueux n'ont pas besoin de savoir manier une épée pour venir à bout d'un adversaire.

Carrière dangereuse : la sorcellerie est un moyen rapide d'obtenir du pouvoir, mais elle a un prix. Pour chaque rang de cette carrière au-delà du premier, vous devez choisir un *désavantage* supplémentaire (cf. chapitre 5). Cela s'applique également si vous choisissez d'augmenter votre rang de sorcier plus tard dans le jeu, par l'utilisation de points d'expérience.

Idées d'Avantages : *bibliothèque savante, érudit, magie des Rois-Sorciers, perspicace, pouvoir du Néant, résistant à la magie, savant.*



Idées de Désavantages : *addiction, arrogant, distrait, indigne de confiance, inquiétant, malédiction de Morgazzon, mauvaise réputation, non-combattant, obsession, phobie, signe distinctif, souffreteux.*

Langues : les sorciers doivent apprendre le démonique s'ils veulent pouvoir utiliser les puissantes créations magiques et alchimiques de l'antique race des Rois-Sorciers. Ce langage est particulièrement ardu et ses formes orale et écrite exigent d'être apprises séparément.

Tentatrice (courtisane/serveuse)

Certaines personnes ont élevé la séduction au rang d'art. La tentatrice peut être la maîtresse d'un noble, une prostituée, ou une simple serveuse de taverne (qui, peut-être, fait les poches des clients distraits par ses charmes), mais dans tous les cas elle sait utiliser son pouvoir sur les hommes pour arriver à ses fins. Elle est aussi dangereuse qu'elle est belle, car c'est le genre de femme pour laquelle les hommes se battent et les guerres éclatent. Une tentatrice est passée maîtresse dans l'art de la manipulation et de la séduction.

N.B. *Barbarians of Lemuria* étant conçu pour évoquer les thèmes et l'ambiance des histoires classiques de Sword & Sorcery, cette carrière est présentée au féminin, mais peut très bien être prise par un personnage masculin, selon les circonstances.

Attributs : l'*aura* est l'attribut le plus important pour une tentatrice. L'*agilité* et l'*esprit* sont également utiles.

À l'aventure : les tentatrices ne sont d'habitude pas très aventureuses (du moins en dehors d'un lit !), et il faudra donc que d'autres carrières viennent expliquer ce choix peu probable d'une vie itinérante à courir le danger.

Combat : cette carrière est rarement utile au combat, encore qu'une tentatrice puisse utiliser son rang dans cette carrière pour distraire des gardes, par exemple.

Idées d'Avantages : *amis dans la pègre, amis haut placés, attirant, beau parleur, discret, doigts de fée, fêtard, inspirateur.*

Idées de Désavantages : *chétif, gars de la ville, impétueux, lent à la détente, lubrique, non-combattant.*

Voleur (filou/crapule)

Votre personnage est tombé dans le crime, à moins qu'il n'ait commencé sa vie comme gamin des rues obligé de voler pour survivre. Quoi qu'il en soit, il possède certains talents, que beaucoup jugent peu recommandables. Les voleurs savent grimper aux murs et crocheter les serrures, se faufiler discrètement, faire les poches des passants, monter des arnaques ou tricher aux jeux de hasard. Ils savent aussi se renseigner sur ce qui se passe en ville et appartiennent parfois à une « guilde », une organisation qui réunit les criminels de la cité.

Attributs : les voleurs ont besoin d'une bonne *agilité*, mais aussi d'un *esprit* aiguisé.

À l'aventure : les bons voleurs font des recrues de choix pour les aventuriers prévoyant d'explorer des temples ou des tombeaux renfermant des trésors protégés par des pièges et de solides serrures.

Combat : en général, les voleurs cherchent plutôt à éviter le combat. Ils peuvent bénéficier d'un bonus de carrière quand ils cherchent à prendre la poudre d'escampette, surtout face aux gardes de la cité.

Idées d'Avantages : *amis dans la pègre, discret, doigts de fée, fêtard, gamin des rues, ouïe fine, outillage (outils de voleur), roi de l'évasion, vigilant, vision nocturne.*

Idées de Désavantages : *cupide, gars de la ville, illettré, indigne de confiance, mauvaise réputation, poltron, souffreteux, traqué.*

Créer de nouvelles carrières

L'idée de créer de nouvelles carrières est bien sûr tentante, mais vous devriez prendre le temps de bien y réfléchir.

Les carrières proposées offrent déjà un large éventail, plus que suffisant pour couvrir tout ce qu'un personnage de Sword & Sorcery devrait pouvoir faire. De nouvelles carrières ne feraient qu'empiéter sur des possibilités déjà couvertes par les carrières existantes.



Par exemple, il est souvent proposé d'ajouter une carrière d'archer, mais cela n'est absolument pas nécessaire. Un archer n'est rien d'autre qu'un *soldat* ou un *mercenaire* habile à l'arc. Leur différence ne tient qu'à ça.

Il vous suffit donc de choisir la carrière de *soldat* ou de *mercenaire* et, par exemple, de mettre au moins 1 en *agilité* et 2 en *tir* (ou davantage si vous souhaitez créer un héros encore plus spécialisé). Et si vous voulez plutôt un archer dans le style « homme des bois », il vous suffit de choisir la carrière *chasseur* et de mettre au moins 2 points en *tir*.

Liste des avantages et désavantages

Avantages

En règle générale, un *avantage* vous octroie un *dé de bonus* dans certaines situations. Certains *avantages* fonctionnent différemment, ce qui est expliqué dans leur description.

Agilité de l'homme-oiseau : ajoutez 1 à votre *agilité*. Votre score maximum en *agilité* passe à 6 au lieu de 5, et votre score de départ maximum en *agilité* peut être de 4 (au lieu de 3).

Ami des bêtes : vous possédez une affinité naturelle avec les animaux. Vous bénéficiez d'un *dé de bonus* quand vous interagissez avec eux. Si vous êtes *dresseur*, vous pouvez avoir avec vous deux ou trois compagnons animaux de taille petite, ou un seul de taille moyenne ou grande.

Ami des céruléens : vous avez grandi à proximité des géants bleus, ou bien des circonstances particulières vous ont valu leur amitié, et ils vous considèrent comme un des leurs. Vous bénéficiez d'un *dé de bonus* quand vous interagissez avec les nomades bleus.

Amis dans la pègre : vous comptez des amis peu recommandables parmi les différentes pègres qui gangrènent la Lémurie. Ils peuvent vous aider à trouver un receleur, vous fournir une planque, etc.

Amis haut placés : vous jouissez de contacts au sein des plus hauts échelons de la société. Même s'ils ne seront pas en général disposés à risquer leur tête pour vous, ils pourront vous apporter de l'aide (comme vous obtenir une audience auprès d'un autre personnage important, vous fournir des informations, jouer de leur influence auprès de la noblesse locale, etc.). Bien sûr, ces amis attendront parfois en retour une faveur de votre part...

Arme favorite : vous disposez d'une arme de qualité (une grande épée valgardienne, un arc long de Tyrus, une fronde d'Axos, un kriss halakhi, un khastok de Malakut, une hache d'abordage de Parsool, une rapière de Satarla, ou une arme spécialement fabriquée pour vous ou dont vous avez hérité) et vous vous êtes entraîné à son maniement depuis l'enfance. Vous bénéficiez d'un *dé de bonus* lorsque vous utilisez cette arme (ou, si elle est perdue, volée ou détruite, une arme de substitution qui devra reproduire ses qualités uniques, ce qui risque d'être particulièrement onéreux).

Artiste : vous avez une sensibilité d'artiste. Vous bénéficiez d'un *dé de bonus* pour créer ou estimer des objets d'art.

Athlète : vous bénéficiez d'un *dé de bonus* quand vous entreprenez des activités athlétiques (autres que le combat) comme courir, nager, grimper ou sauter.

Attirant : vous êtes particulièrement beau ou séduisant. Vous bénéficiez d'un *dé de bonus* dans les situations où l'apparence peut jouer un rôle.

Bagarreur : vous êtes un boxeur et un lutteur compétent. Vous bénéficiez d'un *dé de bonus* à l'attaque quand vous combattez à mains nues.

Baudrier de guerre : cet avantage autorise votre personnage à ne porter qu'un pagne ou un bikini en cotte de mailles et un simple baudrier (l'équivalent d'une armure légère au mieux), tout en considérant qu'il s'agit d'une armure moyenne en terme de protection, et ce sans subir le moindre malus d'armure.



Beau parleur : vous êtes très persuasif et excellent menteur. Vous bénéficiez d'un *dé de bonus* quand vous voulez mentir, escroquer, baratiner ou tromper quelqu'un.

Bibliothèque savante : vous disposez d'une bibliothèque de qualité pour mener vos recherches. Vous bénéficiez d'un *dé de bonus* pour recueillir des informations lorsque vous vous trouvez dans votre bibliothèque. Vous devez toutefois enrichir régulièrement vos collections, ce qui vous conduit à partir à l'aventure pour trouver les moyens d'acquérir de nouveaux manuscrits.

Bien né : vous avez grandi dans les palais et les cours, parmi la noblesse et la haute société. Vous bénéficiez d'un *dé de bonus* pour agir selon les règles de l'étiquette et de la courtoisie.

Colosse : vous savez mobiliser votre *vigueur* pour accomplir de véritables tours de force. Vous bénéficiez d'un *dé de bonus* pour briser, lever, tirer ou pousser des objets.

Combat à l'aveugle : pas de lumière ? Aucun problème. En vous basant sur les odeurs, les bruits, les déplacements d'air, vous ne faites plus qu'un avec le monde qui vous entoure. Votre personnage ignore les malus imposés par le MJ pour combattre dans l'obscurité.

Cri de guerre : le personnage pousse son cri de guerre pour effrayer les ennemis à portée de voix. Ces derniers subissent un *dé de malus* sur tous leurs jets d'attaque durant le round qui suit le cri de guerre. Cet *avantage* ne peut être utilisé gratuitement qu'une fois par jour ; toute utilisation supplémentaire exigera la dépense de 1 point d'héroïsme.

Discret : vous êtes vif et agile. Vous bénéficiez d'un *dé de bonus* dans les situations où vous essayez de faire preuve de discrétion.

Doigts de fée : vous bénéficiez d'un *dé de bonus* pour toutes les tâches exigeant une grande dextérité, comme le vol à la tire, la fabrication d'objets, le jonglage ou la triche aux cartes et aux dés.

Dur à cuire : vous avez la robustesse d'un bronyx. Ajoutez 2 points à votre *vitalité*.

Érudit : quand vous cherchez à vous souvenir d'un fait relevant de votre domaine de compétence, vous bénéficiez d'un *dé de bonus*.

Fêtard : vous connaissez bien les auberges et les tavernes, et vous n'êtes pas le dernier quand il s'agit de lever le coude. Vous bénéficiez d'un *dé de bonus* pour recueillir des informations, trouver des contacts ou obtenir des biens et des services quand vous vous trouvez dans une taverne. De plus, vous tenez très bien l'alcool et bénéficiez également d'un *dé de bonus* pour résister aux effets de la boisson.

Fils des plaines : vous avez grandi dans les plaines. Lorsque vous vous trouvez dans un paysage de plaine, vous bénéficiez d'un *dé de bonus* pour pister, piéger ou chasser, ainsi que pour d'autres activités similaires de survie (mais pas pour combattre).

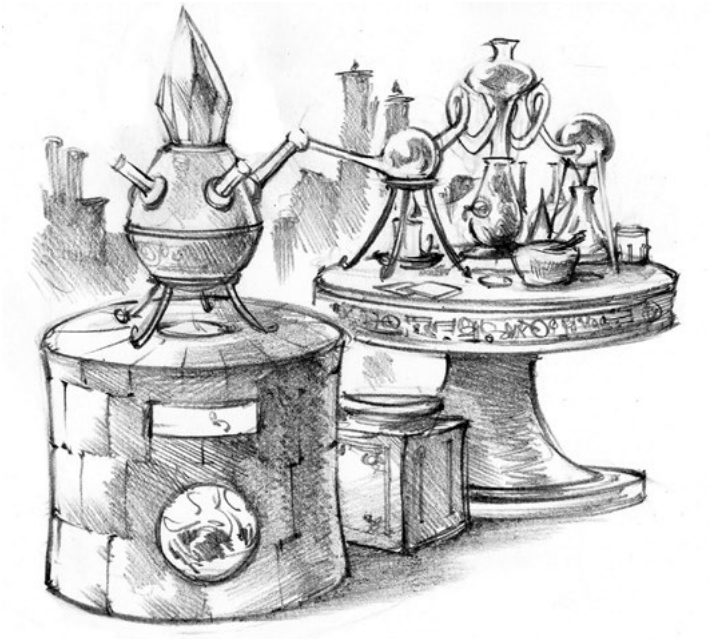
Fortuné : vous disposez d'une source de revenus ou d'un héritage. Vous bénéficiez d'un *dé de bonus* quand vous cherchez à acquérir des biens ou des services dans votre cité d'origine.

Gamin des rues : vous êtes un enfant des rues. Vous bénéficiez d'un *dé de bonus* quand vous interagissez avec les gens des bas-fonds de la cité, ou pour des activités comme filer quelqu'un ou remarquer un détail dans la rue (mais pas pour combattre).

Inspirateur : vous savez motiver vos amis et vos partisans. Cela peut se faire au moyen d'une invocation aux dieux, d'un discours enflammé ou d'une musique inspirante, à moins que cela ne vienne simplement de votre présence charismatique. Pour le round qui suit l'utilisation de cet *avantage*, vos compagnons bénéficient d'un *dé de bonus* à tous leurs jets d'attaque (à condition d'être à portée de voix). Cet *avantage* ne peut être utilisé gratuitement qu'une fois par jour ; toute utilisation supplémentaire exigera la dépense de 1 point d'héroïsme.

Intimidant : vous bénéficiez d'un *dé de bonus* à chaque fois que vous essayez de forcer quelqu'un à vous donner une information ou à faire une chose à laquelle il répugne.

Intrépide : votre personnage est insensible à la peur. Même une peur magiquement induite n'a aucune prise sur lui.



Laboratoire fourni : vous disposez d'un laboratoire de qualité pour mener vos expériences. Vous bénéficiez d'un *dé de bonus* aux jets pour créer des préparations alchimiques ou des instruments mécaniques lorsque vous vous trouvez dans votre laboratoire. Celui-ci doit toutefois être réapprovisionné de temps à autre, ce qui vous conduit à partir à l'aventure pour trouver les moyens financiers et matériels de refaire vos stocks.

Magie des Rois-Sorciers : vous avez atteint une certaine compréhension des antiques secrets des Rois-Sorciers. Vous bénéficiez d'un *dé de bonus* pour lancer des sortilèges. Si vous choisissez cet *avantage*, vous devez prendre un *désavantage* supplémentaire.

Mains guérisseuses : vous bénéficiez d'un *dé de bonus* sur les tests destinés à aider un blessé à récupérer de ses blessures, d'un empoisonnement, etc. Vous devez posséder la carrière *médecin* pour prendre cet *avantage*.

Maître du déguisement : vous bénéficiez d'un *dé de bonus* quand vous tentez de dissimuler votre identité. De plus, si vous souhaitez intervenir promptement dans une scène où votre personnage n'était pas présent, vous pouvez dépenser 1 point d'héroïsme pour faire partie du décor, par exemple déguisé en garde de la patrouille ou en bourgeois passant dans la rue. En fait, vous étiez là depuis le début, mais incognito!

Marqué par les dieux : les dieux vous accordent leur faveur. Vous gagnez 1 point d'héroïsme supplémentaire.

Montagnard : vous avez grandi dans les montagnes. Lorsque vous vous trouvez dans un paysage montagneux, vous bénéficiez d'un *dé de bonus* pour pister, piéger ou chasser, ainsi que pour d'autres activités similaires de survie (mais pas pour combattre).

Né en selle : vous bénéficiez d'un *dé de bonus* pour chevaucher des montures et agir en selle (mais pas pour combattre).

Odorat développé : à chaque fois que vous effectuez un jet d'action sous *esprit* pour percevoir quelque chose grâce à votre odorat, vous bénéficiez d'un *dé de bonus*.

Ouïe fine : à chaque fois que vous effectuez un jet d'action sous *esprit* pour percevoir quelque chose grâce à votre ouïe, vous bénéficiez d'un *dé de bonus*.

Outillage : vous possédez un jeu d'outils adaptés à votre métier ou votre artisanat. Vous bénéficiez d'un *dé de bonus* quand vous entreprenez une action où l'emploi de ces outils peut se révéler efficace.

Peau dure : vous avez une peau particulièrement résistante et épaisse qui vous confère +1 en protection, même quand vous ne portez pas d'armure.

Perspicace : vous êtes doué pour percer à jour les menteurs. Quand quelqu'un tente de vous mentir ou de vous entourlouper, vous bénéficiez d'un *dé de bonus* pour le remarquer. Cela ne veut pas dire que vous connaîtrez forcément la vérité, mais vous saurez au moins qu'on est en train de vous mentir.

Pied marin : vous avez grandi dans un environnement de navires et de bateaux. Vous bénéficiez d'un *dé de bonus* pour manœuvrer une embarcation ou entreprendre des activités physiques à bord d'un navire (mais pas pour combattre).

Pisteur des marais : vous avez grandi dans les marais. Lorsque vous vous trouvez dans un paysage de marécage, vous bénéficiez d'un *dé de bonus* pour pister, piéger ou chasser, ainsi que pour d'autres activités similaires de survie (mais pas pour combattre).

Poings d'acier : vous avez les poings durs comme la pierre après des années d'entraînement ou à force de vous bagarrer dans toutes les tavernes de la ville. Vous ajoutez votre *vigueur* aux dégâts quand vous combattez à mains nues.

Pouvoir du Néant : vous avez porté le regard sur l'abîme de noirceur du Néant, et recevez deux points de pouvoir supplémentaires. Si vous choisissez cet *avantage*, vous devez aussi prendre un *désavantage* supplémentaire.

Récupération rapide : vous jouissiez d'une constitution hors norme. Lorsque vous récupérez après un combat, vous regagnez 1 point de *vitalité* supplémentaire (qui s'ajoute à la récupération normale, égale à la moitié des points perdus). De plus, si vous êtes blessé, vous récupérez 1 point de *vitalité* par jour, peu importe les activités que vous entreprenez.

Renard du désert : lorsque vous vous trouvez dans un désert, vous bénéficiez d'un *dé de bonus* pour pister, piéger ou chasser, ainsi que pour d'autres activités similaires de survie (mais pas pour combattre).

Résistant à la magie : si vous êtes visé par un sortilège, lancez un d6. Sur un 6, le sortilège n'a aucun effet sur vous.

Résistant aux poisons : vous bénéficiez d'un *dé de bonus* pour résister aux effets des drogues, des venins, des toxines, ainsi que de l'alcool.

Roi de la jungle : vous avez grandi dans la jungle. Lorsque vous vous trouvez dans un paysage de jungle, vous bénéficiez d'un *dé de bonus* pour pister, piéger ou chasser, ainsi que pour d'autres activités similaires de survie (mais pas pour combattre).

Roi de l'évasion : cordes, chaînes, menottes, prison, rien ne vous retient bien longtemps. Que ce soit par vos talents ou par un coup de chance, vous finissez toujours par vous libérer. Vous bénéficiez d'un *dé de bonus* lorsque vous tentez de vous évader ou de vous libérer de vos liens.

Santé de fer : vous êtes immunisé à toutes les maladies, y compris celles d'origine magique.

Savant : ajoutez 1 à votre *esprit*. Votre score maximum en *esprit* passe à 6 au lieu de 5, et votre score de départ maximum en *esprit* peut être de 4 (au lieu de 3).

Sentir la magie : vous bénéficiez d'un *dé de bonus* quand vous essayez de reconnaître (ou de traquer) un sorcier, un effet ou un artefact magique.

Tigre des neiges : vous avez grandi dans la toundra gelée. Lorsque vous vous trouvez dans un paysage neigeux, vous bénéficiez d'un *dé de bonus* pour pister, piéger ou chasser, ainsi que pour d'autres activités similaires de survie (mais pas pour combattre).

Tireur puissant : avec un type d'arme à distance choisi (arc, fronde, javelot, etc.), vous ajoutez votre *vigueur* aux dégâts.

Vigilant : vous jouissez d'une excellente capacité de réaction face au danger. Vous bénéficiez d'un *dé de bonus* à vos jets de réaction.

Vigueur céruléenne : vous êtes grand et fort. Ajoutez 1 à votre *vigueur*. Votre score maximum en *vigueur* passe à 6 au lieu de 5, et votre score de départ maximum en *vigueur* peut être de 4 (au lieu de 3).

Vision nocturne : vous bénéficiez d'un *dé de bonus* quand l'obscurité impose un malus à la vision.

Vue perçante : à chaque fois que vous effectuez un jet d'action sous *esprit* pour percevoir quelque chose grâce à votre vue, vous bénéficiez d'un *dé de bonus*.



Désavantages

En règle générale, un *désavantage* vous inflige un *dé de malus* dans certaines situations. Certains *désavantages* fonctionnent différemment, ce qui est expliqué dans leur description.

Addiction : vous avez développé une dépendance à une substance, et vous en avez besoin de manière quotidienne pour vivre normalement. Si vous passez une journée sans assouvir votre vice, vous subissez un *dé de malus* sur tous vos jets.

Âgé : votre personnage n'a plus vingt ans. S'il ne dispose pas chaque jour d'une période décente de repos, il commence à se fatiguer et subit un *dé de malus* pour toute action physique éreintante. Ce *désavantage* devrait aussi offrir bien d'autres situations cocasses au cours de la partie.

Arrogant : vous subissez un *dé de malus* lorsque vous interagissez avec des provinciaux ou des étrangers, qui pourraient prendre ombrage de votre arrogance. Ce *désavantage* est très fréquent au sein de la noblesse.

Bigleux : lorsque vous faites appel à votre vue pour observer ou repérer quelque chose, vous subissez un *dé de malus*.

Borgne/oreille coupée : vous subissez un *dé de malus* quand le MJ estime que cela est approprié à la situation.

Bouseux : la grande ville est un endroit déstabilisant et impitoyable pour les nouveaux venus. Vous subissez un *dé de malus* dans les situations concernant la survie en milieu urbain.

Chétif : vous ne jouissez pas d'une solide constitution. Ôtez 2 points à votre score de *vitalité*.

Crédule : vous gobez les mensonges les plus gros. Vous subissez un *dé de malus* quand quelqu'un essaie de vous convaincre qu'une idée est bonne, alors qu'elle ne l'est pas.

Cupide : vous êtes incapable de résister à une occasion de vous enrichir. S'il y a une chance de se remplir les poches, vous perdez tout bon sens. Vous subissez un *dé de malus* à chaque fois que vous êtes tenté par une offre alléchante.

Deux mains gauches : vous subissez un *dé de malus* pour crocheter une serrure, tirer à l'arc ou à l'arbalète, ou accomplir toute autre tâche de précision requérant une bonne dextérité.

Distrait : vous n'êtes pas forcément stupide – en fait, vous pouvez même être brillant – mais vous êtes tête-en-l'air, incapable de vous souvenir de vos obligations ou du nom des gens. Un défaut que le MJ se fera un plaisir d'exploiter de temps à autre au détriment de votre personnage…

Dur d'oreille : lorsque vous faites appel à votre audition pour percevoir quelque chose, vous subissez un *dé de malus*.

Fanatique : ce *désavantage* est plus fréquent chez les *rivaux* que chez les héros. Beaucoup d'hommes sont prêts à mourir pour leur foi, mais un fanatique est prêt à tuer pour elle. Vous subissez un *dé de malus* à chaque fois que vous essayez de vous montrer courtois envers un infidèle.

Fanfaron : vous avez une très haute opinion de vous-même et ressentez le besoin de la partager avec le reste du monde. Vous avez tendance à vous attribuer le mérite qui revient à d'autres et à exagérer vos propres exploits tout en minimisant le rôle que vos compagnons ont pu jouer. Inutile de le dire, vous prenez de grandes libertés avec la vérité, ce qui pourrait vous valoir d'être traité de menteur.

Foie jaune : quand les épées sont tirées, vous connaissez toujours un moment d'indécision. Lancez un d3 : c'est le nombre de rounds où vous restez paralysé par la situation, incapable d'agir autrement qu'en effectuant des actions défensives.

Gars de la ville : vous n'êtes pas à votre aise dans les grands espaces naturels. Vous subissez un *dé de malus* dans les situations concernant la survie en milieu sauvage.

Illettré : vous ne savez ni lire ni écrire, et ne pouvez pas choisir de carrière exigeant d'être lettré.

Impétueux : vous vous laissez souvent emporter par votre colère et réagissez à la moindre insulte, réelle ou supposée. Vous subissez un *dé de malus* pour vous efforcer de contrôler votre colère et d'agir rationnellement, par exemple pour éviter de faire un esclandre en plein bal au palais, ou pour ignorer la raillerie d'un ennemi. Votre colère peut vous

mettre en danger, en vous incitant par exemple à vous battre en duel pour des motifs futiles.

Inadapté à la chaleur : vous êtes extrêmement sensible à la chaleur. Vous subissez un *dé de malus* sur toutes les actions entreprises dans un environnement de grande chaleur.

Inadapté au froid : vous êtes particulièrement sensible au froid. Vous subissez un *dé de malus* sur toutes les actions entreprises dans un environnement de grand froid.

Incapable de mentir : que ce soit par nervosité ou par respect d'un code de l'honneur strict, vous êtes un très mauvais menteur. Vous subissez un *dé de malus* à chaque fois que vous essayez de tromper autrui, de dire des demi-vérités ou de cacher une information à quelqu'un qui vous pose une question directe. Vous êtes du genre à répondre « je ne vous dirai rien » plutôt que « je ne vois pas de quoi vous voulez parler ».

Indigne de confiance : vous subissez un *dé de malus* quand la situation exige que quelqu'un vous croie ou vous fasse confiance.

Inquiétant : il y a quelque chose en vous qui perturbe les autres. Cela peut provenir de votre regard, de votre odeur ou de votre façon de parler. Même les animaux vous évitent. Vous subissez un *dé de malus* dans les interactions sociales ou quand vous tentez d'amadouer des animaux.

Lent à la détente : vous n'êtes jamais très vigilant à ce qui se passe autour de vous et vous êtes lent à réagir face au danger. Vous subissez un *dé de malus* sur vos jets de réaction.

Lubrique : vous avez le plus grand mal à résister aux charmes du sexe opposé et subissez un *dé de malus* sur vos jets pour ne pas succomber à un joli minois.

Malédiction de Morgazzon : vous êtes atteint de démence. Vous devrez travailler avec le MJ pour déterminer la façon dont votre folie se manifeste.

Manchot/unijambiste : vous subissez un *dé de malus* quand le MJ estime que cela est approprié à la situation.

Marin d'eau douce : vous subissez un *dé de malus* pour toute activité entreprise à bord d'un navire.

Maudit : les dieux se sont détournés de vous, ou alors c'est que vous êtes tout simplement malchanceux. Pour une raison incompréhensible, les tuiles tombent toujours sur vous. Les gardes de la ville vous prennent pour un criminel recherché, la servante de la taverne que vous avez attirée dans votre lit se révèle être une princesse en fuite, vous marchez sur une petite branche qui se brise avec un craquement sonore juste au moment où vous alliez réussir à passer discrètement, etc. En d'autres termes, vous commencez le jeu avec 1 point d'héroïsme en moins.

Mauvaise réputation : vous avez commis dans le passé quelque méfait de sinistre mémoire. Peu importe si vous êtes réellement coupable ou pas, ou si vous aviez une bonne raison d'agir comme vous l'avez fait, vous êtes précédé par votre mauvaise réputation. Vous subissez un *dé de malus* dans les interactions sociales où il s'agit de faire bonne impression, et continuez à subir ce malus jusqu'à ce que vous ayez (re)gagné la confiance de la personne en question.

Méfiance envers la sorcellerie : vous subissez un *dé de malus* quand vous êtes confronté à des sorciers et des alchimistes.

Muet : vous êtes incapable de parler, et vous subissez toujours un *dé de malus* dans les interactions sociales où vous avez besoin de vous faire comprendre.

Non-combattant : vous n'êtes pas un guerrier, vos talents sont ailleurs. Vous ne disposez que de deux points (au lieu de quatre) à répartir dans les aptitudes de combat, mais vous débutez avec six points de carrière (au lieu de quatre). De plus, le coût en points d'expérience pour améliorer vos aptitudes de combat est doublé.

Obsession : vous êtes totalement obsédé par quelque chose. Il peut s'agir d'un but, d'une personne ou d'un objet. Vous consacrez beaucoup de temps, d'énergie et d'argent à cette obsession. À chaque fois que vous vous trouvez en présence de l'objet de votre obsession, vous subissez un *dé de malus* sur tous les jets qui impliquent que vous l'ignoriez. Il peut arriver que votre obsession vous plonge dans des situations inextricables ou cocasses.

Pataud : vous n'avez pas un bon sens de l'équilibre. Vous subissez un *dé de malus* à chaque fois que l'équilibre entre en jeu, par exemple pour traverser un précipice sur une passerelle étroite, ou prendre pied sur une saillie à flanc de montagne.

Phobie : vous êtes affligé d'une peur irrationnelle. Vous subissez un *dé de malus* en présence de l'objet de votre phobie. Il peut s'agir par exemple de la peur du feu, des reptiles, des araignées, des hauteurs, de la foule, de la mort, de l'obscurité, des espaces confinés, des navires volants, etc.

Poltron : ce n'est pas un *désavantage* très fréquent chez les héros, mais vous avez les pires difficultés à contrôler votre peur. Vous subissez un *dé de malus* sur les jets destinés à résister aux effets de la peur ou de l'intimidation. De plus, vous faites toujours de votre mieux pour éviter toute forme de conflit.

Repoussant : vous êtes particulièrement laid. Vous subissez un *dé de malus* dans les situations où l'apparence peut avoir son importance.



Signe distinctif : il y a quelque chose chez vous qui ne s'oublie pas. Il peut s'agir d'une cicatrice particulière ou d'un tatouage, à moins que vous ne soyez né avec six doigts à la main gauche. Bref, vous possédez une caractéristique physique qui se remarque. Vous subissez un *dé de malus* quand vous essayez de vous déguiser ou de passer inaperçu. Si vous êtes également affligé du *désavantage traqué*, les chasseurs de primes et les espions ont deux fois plus de chances de vous repérer quand vous entrez ou sortez d'une cité.

Soiffard : quand vous êtes chargé d'une tâche importante par vos compagnons, lancez un dé. Si vous obtenez un 1, vous êtes ivre et incapable de faire quoi que ce soit jusqu'à ce que vous ayez dessoûlé.

Souffreteux : vous souffrez d'une constitution fragile. Vous ne pouvez récupérer de points de *vitalité* perdus que si vous bénéficiez de soins médicaux ; vous ne récupérez rien par du simple repos, comme c'est normalement la règle.

Taciturne : votre personnage est incroyablement taiseux. Les jours où il prononce une phrase de plus de trois mots sont à marquer d'une pierre blanche, et il est très rare qu'il engage de lui-même la conversation. Son extrême réticence à parler implique malheureusement qu'il ne donne jamais une information si on ne la lui demande pas. Vous subissez un *dé de malus* dans les interactions sociales.

Traqué : vous êtes recherché par les autorités, ou bien vous avez offensé un aristocrate puissant ou un roi des pirates. Quoi qu'il en soit, vous devez constamment échapper à leurs agents qui tentent de vous capturer ou de vous tuer. Lancez un d6 à chaque fois que vous entrez dans une ville nouvelle. Sur un 1, les agents à la solde de votre ennemi (ou cet ennemi lui-même) vous auront repéré et vous tomberont dessus.

LANGUES

Votre personnage parle le lémurien, et connaît aussi sa langue natale. S'il provient d'une contrée où l'on parle le lémurien, il peut choisir une autre langue en plus du lémurien.

Votre personnage connaît un nombre de langues supplémentaires égal à son score d'*esprit*. S'il possède une carrière pertinente (*alchimiste*, *sorcier*, *marchand*, *ménestrel*, *noble*, *médecin*, *prêtre* ou *scribe*), il peut de plus choisir un nombre de langues supplémentaires égal à son rang dans celle-ci.

À moins que vous ne choisissiez le *désavantage illettré*, votre héros est capable de lire et d'écrire toutes les langues qu'il parle (à condition que celles-ci possèdent une forme écrite, et à l'exception du démonique).

Il existe des centaines de langues et de dialectes en Lémurie, mais voici les principales langues utilisées :

Argot des mers : les îles du Crâne, à la population hétéroclite en provenance des quatre coins du monde, ont développé leur propre langue, un assemblage bigarré d'influences diverses. Il n'en existe pas de forme écrite.

Axien : l'axien est la langue des tribus barbares qui vivent dans la chaîne de l'Axos. Cette langue reste plutôt confinée à cette région montagneuse, mais on raconte que d'anciens textes datant de l'époque lointaine où l'axien était plus largement répandu seraient entreposés dans des grottes oubliées au cœur des montagnes.

Beshaari : les nomades du désert de Beshaar parlent et écrivent leur propre langue. La plupart des habitants d'Halakh parlent le beshaari en plus du lémurien.

Céruléen : les nomades bleus parlent leur propre langue, qui n'a pas de forme écrite. Les marchands d'Oomis apprennent souvent le céruléen.

Démonique : c'est l'ancienne langue des Rois-Sorciers, dans laquelle sont rédigés tous les textes remontant à leur époque. Les magiciens, alchimistes, druides et prêtres doivent apprendre le démonique s'ils veulent pouvoir utiliser les puissants sortilèges et recettes alchimiques de cette antique race. Ce langage est particulièrement ardu et ses formes orale et écrite exigent d'être apprises séparément. Les magiciens de Zalut conversent toujours en démonique, à moins de devoir parler à des étrangers.

Festreli : à l'origine, le festreli était un dialecte du lémurien, mais il s'en est tellement éloigné qu'il est à présent devenu presque inintelligible pour des locuteurs du lémurien.

Grooth : il ne s'agit pas d'une langue à proprement parler, mais plutôt d'un langage rudimentaire fait de grognements, de grimaces, de tapements du pied et de grands mouvements simiesques. Ce langage n'a pas de forme écrite et est totalement inusité en dehors des tribus des grooth.

Kashtien : les habitants des marais de Kasht ont leur propre langue, dont chaque tribu utilise une variante qui lui est propre.

Lémurien : la langue la plus communément parlée en Lémurie. Chaque cité parle cependant son propre dialecte lémurien, ce qui veut dire qu'un voyageur aura parfois du mal à comprendre les gens du coin. Le MJ pourra à l'occasion vous demander de réussir un jet d'*esprit* pour communiquer avec des gens d'autres cités que la vôtre.

Malakutien : les habitants de Malakut et de la région environnante parlent leur propre langue.

Shamite : les habitants de Shamballah et de la région environnante parlent leur propre langue.

Chant du vent : la langue chantante des hommes-oiseaux peut évoquer tour à tour le son de la brise se faufilant entre les rochers escarpés des sommets et le sifflement des bourrasques s'engouffrant dans les canyons montagneux et les cavernes. Cette langue est très difficile à parler correctement pour un étranger. Elle possède une forme écrite, qui est tout aussi difficile à maîtriser et à traduire.

Valgardien : les gens du Valgard parlent et écrivent leur propre langue, qui est étonnamment élaborée.

Ygddari : c'est le nom de l'ancienne langue des hommes (aussi appelée langue des Anciens). Peu d'individus la parlent aujourd'hui, et encore moins peuvent la lire. Il arrive cependant que d'antiques textes soient retrouvés dans les ruines d'Ygddar, de Qiddesh, de Qeb, de Qar ou d'Oosal, mais leur traduction requiert généralement les services d'un scribe particulièrement compétent.

Déchiffrer un texte rédigé dans une langue inconnue

Les carrières spécifiquement désignées comme étant des carrières de lettré (*scribe*, *médecin*, *alchimiste*, *prêtre*, etc.) permettent à un personnage d'effectuer un jet pour comprendre un texte dans ses grandes lignes, même si celui-ci est rédigé dans une langue qu'il ne connaît pas. La difficulté du jet d'action requis dépend de la nature du texte, à la discrétion du MJ.

Comprendre une langue inconnue

Les carrières qui requièrent un talent oratoire ou impliquent une vie itinérante (*ménestrel*, *marchand*, etc.) permettent à un personnage d'effectuer un jet pour comprendre approximativement une langue inconnue et s'exprimer de manière rudimentaire dans celle-ci.

L'ÉQUIPEMENT DES HÉROS

« Voyez ! Les vaillants cavaliers de la cité s'avancent sur leurs kroarks pour faire face à l'ennemi. Ils ont fière allure dans leurs cottes de mailles rutilantes, la longue lance dans la main droite, le bouclier dans la gauche. Face à eux, les archers de Tyrus se tiennent prêts, le visage sévère, l'arc long à la main. C'est l'affrontement de l'arc de Tyrus et de l'acier de Satarla dans la froide lumière de l'aube, et nul ne peut dire en cette heure qui l'emportera. »

— Chroniques de Satarla

Équipement de départ

Si vous êtes MJ, la règle de base est de laisser les joueurs prendre l'équipement qu'ils veulent ! Conan, Sonja et Thongor ne vont jamais faire les courses, et il devrait en être de même pour les personnages de *Barbarians of Lemuria*. Si un joueur souhaite que son personnage dispose d'un objet qui soit cohérent avec sa carrière, laissez-le l'avoir. Et s'il veut quelque chose qui soit davantage tiré par les cheveux, vous pouvez quand même le lui accorder ; il sera toujours temps de l'en débarrasser au cours de la partie !

Le personnage est un soldat ? Laissez-le se choisir une armure et un large assortiment d'armes. C'est un barbare ? Libre à lui d'avoir un collier de dents d'andrak, un pagne, quelques javelots, une outre de vin et une épée. C'est une courtisane ? Pas d'objection à ce qu'elle possède un couteau, plusieurs tenues raffinées, des bijoux et du maquillage. Il s'agit d'un sorcier ? Bien sûr qu'il peut avoir un anneau à chaque doigt, des amulettes, une robe ornée de constellations et un bâton surmonté d'un crâne sculpté. Quant à l'aristocrate, accordez-lui une villa dans la campagne de Satarla et une galère mouillée au port si ça lui chante.

Aucun prix n'est indiqué, pour la simple et bonne raison que les héros peuvent avoir ce qu'ils veulent, tant que cela reste cohérent avec leurs carrières. Envisagez les choses de cette façon : à quoi peut bien servir un palais à Satarla quand vous êtes perdu dans les jungles de Qush, armé d'une simple épée que tient votre bras fatigué ?

Dans le même ordre d'idée, il n'y a pas non plus de règles pour l'encombrement. Les héros ne prennent que ce qu'ils peuvent raisonnablement porter. Ils vivent au jour le jour. Vous ne savez jamais de quoi vous pourriez avoir besoin au cours d'une aventure et vous ne pouvez pas tout emporter avec vous, alors pourquoi s'en faire ? Utilisez donc vos points d'héroïsme ; c'est à ça qu'ils servent.

Si vous rêvez de sacs à dos remplis de matériel d'aventurier, d'une arme pour chaque situation, de trois armures de rechange et d'un animal de bât pour porter tout ça, mieux vaut vous tourner vers un autre jeu. Si ce que vous voulez se résume à un pagne et une solide épée, ce jeu est fait pour vous !

Les personnages commencent le jeu avec l'équipement approprié à leurs carrières, ainsi que tout autre matériel pour lequel le MJ aura donné son accord. Par la suite, si un personnage a besoin d'un nouvel objet, il pourra faire un jet en utilisant la carrière appropriée pour trouver, acheter, voler, mendier ou emprunter l'équipement en question. Des modificateurs de difficulté s'appliqueront selon la situation (si le personnage se trouve au milieu de nulle part, par exemple), la rareté ou la valeur de l'objet, etc. Les marchands et les voleurs sont particulièrement doués pour dénicher ce qu'ils cherchent, tandis que les nobles disposent toujours d'importants moyens financiers.

L'arme de la situation

Même si les armes les plus grosses sont celles qui infligent les plus graves blessures, ce n'est pas la seule chose à prendre en compte. Il arrive parfois qu'une arme se révèle totalement inadaptée à la situation. Il y aura des moments où vous n'y pourrez pas forcément grand-chose (par exemple si c'est la seule arme dont vous disposez), mais quand vous aurez le choix, vous aurez tout intérêt à opter pour l'arme la plus adéquate.

Cela étant dit, certains personnages auront leurs propres raisons de choisir une arme et de ne jurer que par elle, quelles que soient les circonstances. Il s'agit d'un choix qui n'a rien à voir avec l'efficacité de l'arme et peut même être dicté par un argument totalement irrationnel (ou qui du moins apparaît comme tel aux yeux des autres).

Choisissez vos armes selon l'idée que vous vous faites de votre personnage, et non en fonction des dégâts qu'elles infligent. Si vous êtes voleur ou assassin, vous avez tout intérêt à ne pas avoir l'air

Arme	Dégâts	Portée	Notes
Armes de mêlée			
Arme d'hast	d6B		*arme à deux mains; inclut le khastok de Parsool.*
Bâton	d6		*arme à deux mains.*
Dague	d6M	3 m	*dissimulable ; inclut kriss, poignard, coutelas...*
Épée	d6		*inclut cimeterre, glaive, sabre, tulwar...*
Épée/hache à 2 mains	d6B		*armes à deux mains.*
Fléau	d6		*ignore les boucliers.*
Gourdin	d6M		*option : dégâts non létaux.*
Hache	d6	3 m	*peut être lancée.*
Lance	d6	6 m	*peut être lancée.*
Masse d'armes	d6	1,5 m	*peut être lancée.*
Massue	d6	3 m	*peut être lancée.*
Morgenstern	d6B		*arme à deux mains.*
Rapière	d6M		*très chic !*
Armes de tir			
Arbalète	d6	30 m	*arme à deux mains ; rechargement : 1 round de combat.*
Arbalète lourde	d6B	45 m	*arme à deux mains ; rechargement : 2 rounds de combat.*
Arc	d6	22 m	*arme à deux mains.*
Fronde/bâton-fronde	d6M	9 m/18 m	*arme à une main/arme à deux mains.*
Javelot/fléchette	d6M	6 m	*arme de jet.*

armé ; vous voudrez garder vos armes cachées, ce qui implique de choisir des armes légères.

Si vous êtes marchand ou d'une autre carrière non martiale, vous serez moins perçu comme un danger potentiel par les guerriers de métier si vous ne portez pas d'armes. De plus, le fait d'être armé modifie les réactions de vos interlocuteurs : qui voudrait faire des affaires avec un marchand armé jusqu'aux dents, qui donnerait l'impression d'être prêt à vous couper en morceaux si vous tentez de négocier ses prix ? Comme pour le fait de porter une armure, les armes peuvent susciter l'inquiétude ou l'incertitude dans des situations d'interactions sociales, ce qui est également une bonne raison pour un personnage de ne pas choisir forcément les armes les plus impressionnantes.

D'un autre côté, si vous êtes mercenaire ou gladiateur, ces problèmes ne vous concernent pas. Bien au contraire, vous voulez impressionner et vous portez probablement une ou deux armes à la ceinture (et une autre cachée sur vous), un arc ou une arbalète, et peut-être même aussi une arme à deux mains ou un bouclier.

Les armes

Le tableau ci-dessus indique les différentes caractéristiques de chaque arme, et notamment les dégâts qu'elle inflige. Vous trouverez au chapitre suivant une explication détaillée de la règle des dégâts.

Arbalète : une arme de tir qui nécessite peu d'entraînement et offre beaucoup de puissance. Les lourds projectiles tirés par une arbalète portent le nom de carreaux. Il faut un round complet pour charger une arbalète.

Arbalète lourde : plus lourde et plus puissante qu'une arbalète normale, l'arbalète lourde est peu usitée en Lémurie, sauf comme arme de siège portative. Il faut 2 rounds complets pour charger une arbalète lourde.

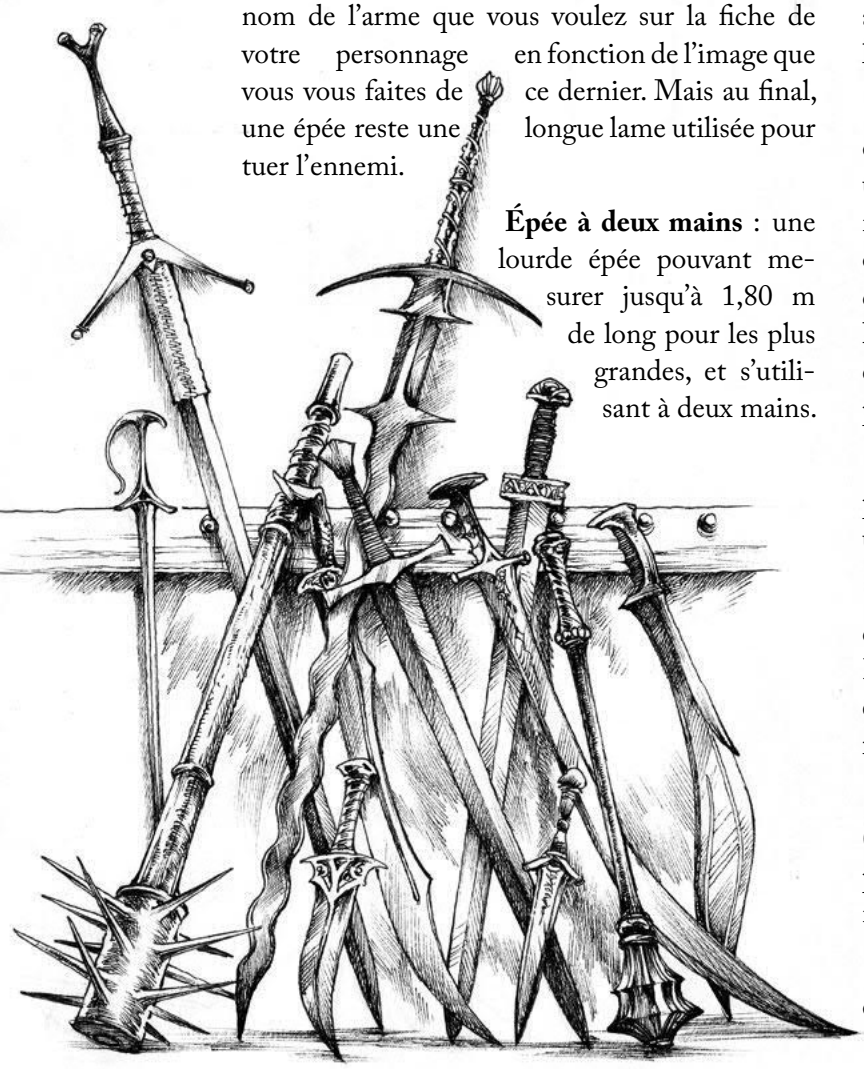
Arc : une longue tige flexible en bois dont les extrémités sont reliées par une corde et qui permet de tirer des flèches. Il existe différentes formes d'arcs.

Arme d'hast : ce nom recouvre une catégorie d'armes possédant toutes un fer destiné à frapper, fixé au bout d'une longue hampe en bois, qui offre à son utilisateur une grande allonge. Selon leur forme, ces armes à deux mains portent le nom de hallebarde, coutille, guisarme, vouge…

Bâton : une longueur de bois robuste (environ 1,80 m de hauteur), qui sert aussi bien de bâton de marche que d'arme.

Dague : cette catégorie regroupe toutes les lames courtes destinées à lacérer ou poignarder un adversaire. Les dagues sont à un ou deux tranchants selon les modèles, et peuvent être lancées aussi bien qu'utilisées au corps à corps. Facilement dissimulable, la dague est l'arme favorite des truands et des assassins.

Épée : l'arme favorite des héros. Elle se décline en différents modèles utilisés un peu partout en Lémurie, comme les sabres d'abordage, les tulwars, les cimeterres ou les épées longues. Inscrivez le nom de l'arme que vous voulez sur la fiche de votre personnage en fonction de l'image que vous vous faites de ce dernier. Mais au final, une épée reste une longue lame utilisée pour tuer l'ennemi.



Épée à deux mains : une lourde épée pouvant mesurer jusqu'à 1,80 m de long pour les plus grandes, et s'utilisant à deux mains. Elle peut porter différents noms selon les modèles : claymore, espadon, épée bâtarde…

Fléau : un fléau consiste en un manche de bois prolongé d'une chaîne, à l'extrémité de laquelle est fixée une boule hérissée de pointes métalliques. Les fléaux ne sont pas des armes employées couramment en Lémurie, mais les gladiateurs en utilisent parfois dans les arènes. *Les attaques au fléau ignorent le bonus en* défense *accordé par l'emploi d'un bouclier.*

Fléchettes : de petits projectiles ressemblant à des flèches miniatures, destinés à être lancés à la main. En général, un personnage qui utilise des fléchettes en possède un petit stock.

Fronde : simple pièce de cuir équipée de lanières, une fronde permet de projeter de petites pierres ou des billes de plomb avec une certaine force. C'est une arme peu coûteuse et facile à fabriquer. Il existe une version plus puissante, montée au bout d'un bâton (ce qui en fait une arme à deux mains), qui permet des tirs à plus longue portée.

Gourdin : c'est l'arme la plus rudimentaire qui soit. Un gourdin consiste généralement en un bâton de bois noueux, extrêmement dur et mesurant moins de 90 cm de long. Par commodité, on regroupe sous ce terme toute autre arme contondante du même genre (matraque, etc.). Il est possible d'utiliser un gourdin pour infliger des dégâts non létaux et assommer son ennemi plutôt que de le tuer.

Hache : un fer à un ou deux tranchants (qui peut être en bronze, en fer ou en acier) monté sur un manche en bois.

Javelot : une arme de jet constituée d'une courte hampe surmontée d'une tête pointue. En général, un guerrier qui utilise le javelot en emporte deux ou trois avec lui. Cette arme a la faveur des hommes-oiseaux de l'Axos.

Lance : une hampe de bois de 1,80 m de long (parfois davantage), pourvue d'une pointe, qui peut être lancée ou utilisée au corps à corps, notamment contre des adversaires montés.

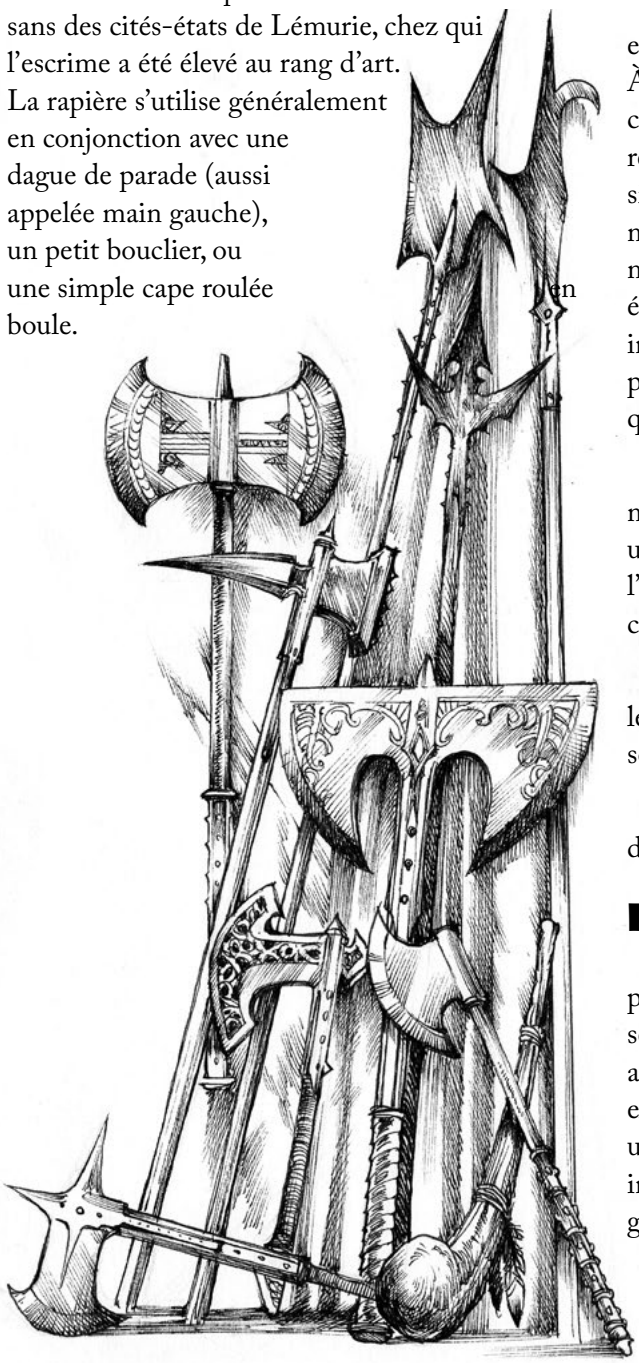
Masse d'armes : cette arme a la même forme qu'un gourdin, mais possède une tête en métal, souvent agrémentée de pointes ou d'ailettes pour

plus d'efficacité. Les masses d'armes à une main peuvent se lancer, mais à courte distance, car elles ne sont pas vraiment prévues pour cet usage.

Massue : la version lourde du gourdin. Une massue consiste en un solide manche en bois dont l'extrémité, plus volumineuse, sert à fracasser le crâne de ses adversaires, d'où son autre nom de casse-tête.

Morgenstern : une grosse boule de métal hérissée de pointes, montée à l'extrémité d'une longue hampe de 1,20 à 1,50 m de long. Rudimentaire, mais efficace.

Rapière : cette épée fine et légère est essentiellement utilisée par les bellâtres et les courtisans des cités-états de Lémurie, chez qui l'escrime a été élevé au rang d'art. La rapière s'utilise généralement en conjonction avec une dague de parade (aussi appelée main gauche), un petit bouclier, ou une simple cape roulée en boule.



Les armures

En Lémurie, les héros ont rarement tendance à s'encombrer d'armures, car le climat souvent très chaud rend leur usage incommode. Le choix d'une armure relève donc d'un arbitrage entre protection offerte et inconfort subi.

Les armures sont réparties en trois catégories : armures *légères, moyennes* et *lourdes*. Ces catégories sont très larges et ouvertes à votre interprétation. Vous devriez davantage choisir une armure en fonction du profil de votre personnage qu'en vous souciant de savoir laquelle est la meilleure.

Une armure absorbe une partie des dégâts encaissés, déterminée par sa valeur de protection. À chaque fois que votre personnage est touché au combat, lancez le dé de protection et déduisez son résultat des dégâts subis. Le caractère aléatoire simule le fait que l'armure n'offre pas partout la même protection ; certaines parties du corps sont mieux couvertes que d'autres. Mais vous pouvez également utiliser le chiffre de protection fixe indiqué entre parenthèses, si vous préférez vous passer du jet de dé. Il appartient au MJ de choisir quelle méthode utiliser.

Les armures les plus lourdes handicapent les mouvements de leur porteur ; elles imposent donc un malus en *agilité*. De même, elles compliquent l'incantation des sortilèges et augmentent leur coût en points de pouvoir (cf. chapitre 6).

Enfin, au choix du MJ, il est des situations où le port d'une armure peut compliquer les rapports sociaux et infliger un malus au personnage.

Les caractéristiques des différentes catégories d'armures sont résumées dans le tableau page 53.

Pas d'armure

Si votre personnage n'a rien d'un guerrier, s'il préfère rester libre de ses mouvements et/ou va se retrouver dans une situation où le port d'une armure serait incongru (lors d'un banquet par exemple, ce qui pourrait inciter le MJ à lui infliger un malus lors de ses interactions avec les autres invités), il est logique de ne pas s'encombrer de ce genre d'équipement.

Amure légère

Si votre personnage préfère éviter les combats mais sait qu'il risque de ne pas y couper, vous souhaiterez peut-être qu'il bénéficie au moins d'une petite protection. La catégorie des armures légères comprend les différentes sortes d'armures de cuir et les chemises de mailles. Votre personnage pourrait ainsi porter un robuste gilet et des brassards en cuir, ou un pourpoint doublé, accompagné de bottes et de gants en cuir souple. À moins que vous ne décidiez qu'il soit vêtu d'une légère chemise de mailles et de rien d'autre.

Une armure légère est généralement dissimulable (à moins d'être inspecté de près ou d'avoir affaire à l'œil exercé d'un soldat vétéran) et ne vous désigne pas au premier regard comme un guerrier.

Effets des armures légères :

- protection d6-3 (0-3 points de réduction des dégâts) ;
- si vous préférez un chiffre fixe, une armure légère offre 1 point de protection ;
- le port d'une armure légère handicape un sorcier et augmente de 1 point de pouvoir le coût de ses sorts.

Armure moyenne

Ce type d'armure, compromis entre la maniabilité de l'armure légère et la protection de l'armure lourde, est le choix favori des aventuriers qui s'attendent à affronter des combats de manière régulière. Il peut s'agir d'une armure de cuir couvrant la majeure partie du corps, avec des parties en cuir bouilli pour protéger les points vitaux, ou d'une armure mêlant le cuir et la cotte de mailles, ou encore d'une cuirasse en acier, simple mais efficace.

Un personnage portant une armure moyenne peut généralement en ôter certaines parties pour la transformer en armure légère s'il le souhaite.

Effets des armures moyennes :

- protection d6-2 (0-4 points de réduction des dégâts) ;
- si vous préférez un chiffre fixe, une armure moyenne offre 2 points de protection ;
- le port d'une armure moyenne s'accompagne d'un malus de -1 en *agilité* du fait de l'encombrement ;
- le port d'une armure moyenne handicape un sorcier et augmente de 2 points de pouvoir le coût de ses sorts.



Armure lourde

Ce type d'armure est porté par des gladiateurs, des chevaliers partant à la guerre, ou par ceux prévoyant de participer à une bataille sanglante dans un proche avenir. Ce n'est pas une armure que l'on peut porter la journée entière, et encore moins pour voyager ou s'adonner aux activités ordinaires du quotidien. Il peut s'agir d'un haubert de mailles descendant jusqu'aux genoux ou d'une cuirasse en acier, complétée de grèves et de gantelets, ou encore d'une brigandine (une veste de cuir cousue de plaques de métal) avec gantelets et hautes bottes.

Un personnage portant une armure lourde peut généralement ôter certaines parties de celle-ci pour la transformer en armure moyenne s'il le souhaite.

Les personnages ayant moins de 0 en *vigueur* ne peuvent pas porter d'armure lourde (ils ne sont pas assez robustes pour supporter un pareil attirail).

Armure	Protection	Malus	Pts de Pouvoir
Pas d'armure	0	-	-
Armure légère	annule d6-3 (1) dégâts subis	Social (sauf si dissimulée)	+1
Armure moyenne	annule d6-2 (2) dégâts subis	Social / -1 en *agilité*	+2
Armure lourde	annule d6-1 (3) dégâts subis	Social / -2 en *agilité*	+3
Casque	+1 à la protection de l'armure	Social / -1 en *initiative*	-
Petit bouclier	Impose un malus de -1 à une attaque subie par round	-	-
Grand bouclier	Impose un malus de -1 à toutes les attaques subies par round	-1 en *agilité*	-

Effets des armures lourdes :

• protection d6-1 (0-5 points de réduction des dégâts) ;

• si vous préférez un chiffre fixe, une armure lourde offre 3 points de protection ;

• le port d'une armure lourde s'accompagne d'un malus de -2 en *agilité* du fait de l'encombrement ;

• le port d'une armure lourde handicape un sorcier et augmente de 3 points de pouvoir le coût de ses sorts.

Casque

Si vous êtes équipé d'un casque, celui-ci ajoute +1 à la protection de votre armure, dans le cas où vous en portez une. Si vous portez par exemple une armure légère et un casque, votre dé de protection sera égal à d6-2 (d6-1 en armure moyenne et d6 en armure lourde).

En revanche, un casque vous inflige un malus à l'*initiative* (il est plus difficile de remarquer ce qui se passe autour de vous avec un casque qui limite votre champ de vision), ainsi que dans certaines situations sociales.

En général, un héros ne porte pas son casque en permanence et ne le met que lorsqu'il se prépare au combat.

Bouclier

Un personnage ne peut bénéficier de son bouclier que s'il est conscient de l'attaque qui le vise, et donc s'il est prêt à la parer.

Les petits boucliers infligent un -1 à un jet d'attaque d'un seul adversaire, et les grands boucliers infligent un -1 à tous les jets d'attaque qui visent le personnage (toujours à condition que ce dernier soit conscient de l'attaque, bien sûr) dans un même round. En contrepartie, le maniement d'un grand bouclier fait subir au personnage un malus de -1 en *agilité*, du fait de l'encombrement.





Résumé de la création d'un héros

1 Avant de vous lancer, réfléchissez au **type de personnage** que vous avez envie d'incarner.

2 Répartissez **4 points** entre les quatre **attributs** (*vigueur*, *agilité*, *esprit*, *aura*).

3 Répartissez **4 points** entre les quatre **aptitudes de combat** (*initiative*, *mêlée*, *tir, défense*).

4 Choisissez **quatre carrières** et répartissez **4 points** entre elles. Il est intéressant de noter ces carrières dans l'ordre chronologique, cela aide à définir l'histoire de votre personnage.

5 Choisissez vos **langues**. Un héros parle le lémurien + une autre langue. Ajoutez une langue supplémentaire par point d'*esprit*, ainsi que par rang dans une carrière appropriée.

6 Choisissez un/des ***avantages*** et un/des ***désavantages***. Votre premier *avantage* est gratuit (et à choisir selon votre contrée/cité d'origine). Vous pouvez choisir un deuxième *avantage* (à choisir dans la liste générale) si vous prenez aussi un *désavantage* (à choisir selon votre contrée/cité d'origine), et même un troisième *avantage* contre un deuxième *désavantage* (à choisir dans la liste générale). Si vous préférez, vous pouvez aussi acquérir ces *avantages* supplémentaires contre la perte définitive de 1 point d'héroïsme par *avantage* choisi.

7 Notez votre ***vitalité*** (10 + *vigueur*), vos **points d'héroïsme** (5 en temps normal), vos points de pouvoir (0, sauf si vous possédez des rangs dans la carrière de *sorcier*), vos points de foi (si vous êtes *prêtre*) et vos points de création (si vous êtes *alchimiste*).

8 Choisissez des **armes** et une **armure** en fonction de votre personnage, et demandez l'accord du MJ pour tout autre équipement que vous souhaiteriez avoir.

Exemple

Arnaud doit créer son personnage. Il imagine un jeune aristocrate satarlan impétueux qu'il baptise «Aulius Barvoc». Il le veut athlétique et séduisant, mais pas spécialement fort, et répartit ses 4 points d'attributs comme suit :

vigueur *0*, agilité *2*, esprit *1 et* aura *1*.

Il veut qu'Aulius soit un escrimeur de talent, avec une solide défense, et plein de mépris pour les armes de tir. Il répartit ses 4 points en aptitudes de combat comme suit :

initiative *1*, mêlée *2*, tir *-1 et* défense *2*.

À présent, Arnaud doit réfléchir aux carrières d'Aulius. Né dans la noblesse, Aulius a eu le privilège de pouvoir intégrer la marine volante de Satarla comme de nombreux jeunes de son milieu social. Mais suite à une brouille avec son officier et à un duel qu'il n'aurait jamais dû accepter, Aulius a été chassé à la fois de la marine et de sa cité. Il s'est embarqué à bord d'une galère marchande à destination de Parsool. Les compétences acquises durant son service sur les nefs volantes se révélèrent également utiles pour la navigation en mer, et cela fait à présent plusieurs années qu'il mène une vie de marin.

Ses carrières seront donc :

noble *1*, pilote des airs *1*, marchand *0 et* marin *2*.

Arnaud doit décider à présent de prendre des avantages *et peut-être des* désavantages. *En premier lieu, il doit choisir un avantage gratuit parmi ceux de la liste proposée pour les Satarlans. Il se décide pour* « marqué par les dieux » *(Hurm l'a peut-être en sa bienveillance), ce qui lui donne 6 points d'héroïsme au lieu de 5. Il se décide pour un autre* avantage *(qu'il choisit dans la liste générale) et prend* « vigilant » *: Aulius est toujours prêt à affronter le danger et très prompt à réagir. Comme Arnaud a pris un deuxième* avantage*, il doit donc choisir un* désavantage *(sur la liste des* désavantages *proposés pour les Satarlans). Aulius ayant été chassé pour s'être opposé à son capitaine, le* désavantage « arrogant » *semble parfait pour lui.*

Étant originaire de Satarla, Aulius a pour langue natale le lémurien. Il choisit le malakutien comme deuxième langue. Grâce son 1 en esprit *et son rang 1 dans la carrière de* noble*, il connaît deux langues supplémentaires. Arnaud choisit le beshaari et le festreli. Aulius sait parler ces langues, mais aussi les lire et les écrire.*

Arnaud note sur sa feuille de personnage 10 en vitalité *(10 +* vigueur*) et 6 points d'héroïsme. Comme Aulius n'est ni* sorcier *ni* prêtre*, il n'a ni points de pouvoir ni points de foi.*

Arnaud doit à présent choisir un peu d'équipement pour son personnage. Il se sert des carrières d'Aulius pour orienter ses choix : un beau parvalus comme monture (Aulius est un noble*), une bonne épée (son arme quand il était* pilote des airs*), quelques babioles et petits objets à commercer (*marchand*), et plusieurs couteaux de combat (*marin*). Arnaud s'entend avec le MJ pour décider qu'Aulius a également hérité d'une villa dans la campagne de Satarla, dans laquelle il n'est pas retourné depuis des années. Cela pourra fournir le prétexte à une aventure future au cours de la saga.*

Et voilà, Aulius Barvoc est fin prêt à arpenter les terres violentes et sauvages de la Lémurie et à entamer sa vie d'aventure, en quête de gloire et de fortune !



Chapitre 3
Le Chemin de la Gloire

« Alors le seigneur Hurm baissa le regard vers la cité d'Oosal où Thangard avait grimpé au sommet de la plus haute tour afin d'implorer le dieu. Peu enclin à s'immiscer dans les affaires des hommes, Hurm fut pourtant touché par le désespoir passionné du héros et décida de répondre à ses prières. Il manda Karyzon le Messager et le chargea de rapporter à Thangard ses paroles. »

— L'Edda pourpre



Accomplir une action

Pour accomplir une action, il vous suffit de lancer 2d6 et d'additionner leur résultat, auquel s'ajoute alors l'attribut approprié à l'action entreprise. En combat, vous ajoutez également l'aptitude de combat correspondant au type d'attaque que vous voulez effectuer. En dehors des combats, vous ajoutez éventuellement le rang d'une carrière appropriée à l'action entreprise.

La décision finale appartient au MJ quand il s'agit de décider si une carrière peut intervenir dans l'action entreprise, mais le joueur peut toujours essayer de l'en convaincre. Par exemple, un héros possédant un rang dans la carrière d'*assassin* aura sans doute quelques connaissances dans l'usage des poisons, aussi le MJ lui permettra sûrement d'ajouter son rang d'*assassin* à un jet d'action (basé sur son *esprit*) pour détecter un poison dans son verre de vin. En revanche, une carrière d'assassin ne vous servira à rien pour traquer un deodarg dans les jungles de Qush ; cette tâche relève plutôt des compétences d'un *chasseur*.

Effets des avantages et des désavantages

Lors de certains jets d'action, il se peut qu'un de vos *avantages* ou de vos *désavantages* vous fasse lancer trois dés au lieu de deux. Dans le cas d'un *avantage* (qui vous octroie un *dé de bonus*), vous gardez les deux meilleurs résultats. Dans le cas d'un *désavantage* (qui vous impose un *dé de malus*), gardez les deux moins bons résultats.

Modificateurs

Le MJ vous indiquera si un modificateur s'applique à votre jet d'action. Pour les tâches les plus simples, vous pourrez bénéficier d'un bonus ; pour les tâches les plus ardues, un malus s'appliquera à votre jet.

Si le résultat final est de 9 ou plus, vous réussissez l'action entreprise. Si le résultat est inférieur à 9, vous échouez.

Réussite automatique

Si vous obtenez un **double 6** sur votre jet de dés, c'est une réussite automatique. Cela veut dire que vous avez toujours une chance d'accomplir l'impossible.

Succès héroïque

À moins que vous n'ayez entrepris une action qui ne pouvait réussir qu'avec un double 6 (auquel cas l'action réussit normalement), vous bénéficiez d'un **succès héroïque** lorsque vous obtenez un **12 naturel** à un jet d'action. Le résultat d'un succès héroïque au combat sera expliqué plus tard. Hors combat, un succès héroïque vous permet

d'accomplir brillamment votre tâche ; charge à vous (ou au MJ) de décrire les conséquences de ce résultat exceptionnel.

Difficulté	Modificateur au jet d'action	Portée des armes de tir
Très facile	+2	-
Facile	+1	Bout portant
Moyenne	0	Courte
Ardue	-1	Moyenne
Difficile	-2	Longue
Très difficile	-4	Très longue
Impossible	-6	Extrême
Héroïque	-8	Maximale

Succès légendaire

Si vous obtenez un double 6 sur un jet d'action et dépensez 1 point d'héroïsme, vous pouvez convertir un succès héroïque en succès légendaire. Le résultat d'un succès légendaire au combat sera expliqué plus tard. Hors combat, un succès légendaire vous permet d'accomplir brillamment votre tâche ; charge à vous (ou au MJ) de décrire les conséquences de ce résultat exceptionnel, qui de surcroît vous apporte un bonus, une information supplémentaire ou un avantage quelconque, en fonction de l'action entreprise.

Échec automatique

Obtenir un **double 1** sur un jet d'action signifie un échec automatique. Cela veut dire qu'il y a toujours une possibilité que le meilleur des personnages connaisse un moment de défaillance, ou que la malchance vienne s'en mêler.

Échec critique

Si vous obtenez un double 1, vous pouvez **choisir** de convertir cet échec automatique en échec critique. C'est au joueur de décrire un échec critique, mais ce dernier doit placer son héros dans une situation désavantageuse au moins pour le round en cours et le suivant, ou dans un futur immédiat s'il s'agit d'une scène sans combat. Ce faisant, le joueur peut se voir accorder **1 point d'héroïsme supplémentaire** à utiliser plus tard dans cette aventure (ce qui peut lui permettre de dépasser temporairement la limite habituelle de 5 points d'héroïsme). Il revient au MJ d'accorder ou non ce point d'héroïsme en bonus.

Modificateurs

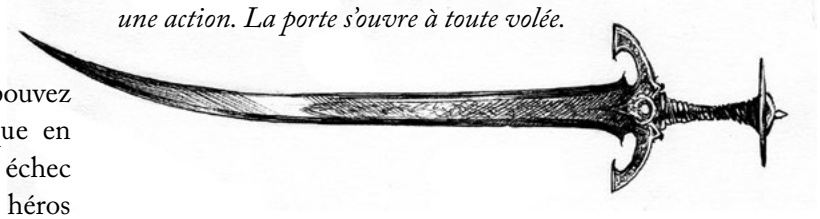
La table ci-dessus indique la difficulté d'une tâche (et son équivalent en terme de portée de tir) et le modificateur à appliquer en fonction. D'autres modificateurs peuvent intervenir au gré de circonstances particulières.

Exemple de jet d'action n° 1

Krongar le Puissant, un barbare du Nord avec 3 en vigueur, *veut briser une porte qui, il en est persuadé, doit s'ouvrir sur une salle au trésor.*

Le MJ décide qu'aucune des carrières de Krongar ne peut l'aider dans cette tâche et que briser cette solide porte est d'une difficulté Ardue, soit un malus de -1.

Le joueur lance 2d6 et obtient 10, ajoute 3 (la vigueur *de Krongar) pour un résultat de 13. Il soustrait 1 pour la difficulté Ardue, pour un résultat final de 12, bien plus que le 9 nécessaire pour réussir une action. La porte s'ouvre à toute volée.*



Exemple de jet d'action n° 2

*Supposons que lorsqu'il franchit le seuil, notre héros ne trouve pas un trésor, mais une fosse profonde. Emporté par son élan après avoir défoncé la porte, il risque fort de tomber dans le gouffre béant. Pour sauter par-dessus la fosse, Krongar doit réussir un jet d'*agilité. *Krongar a 1 en* agilité, *mais heureusement le MJ est d'humeur conciliante et décide que ses instincts affûtés de barbare peuvent l'aider en la circonstance, et permet au joueur d'ajouter le rang de Krongar dans cette carrière (rang 2) à son jet.*

*Les dés donnent un résultat de 6, qui additionné au bonus de +3 (*agilité + *rang de* barbare*) amène à un total de 9. La difficulté du jet d'action est Moyenne (modificateur 0), ce qui signifie que Krongar parvient à bondir par-dessus la fosse.*

UTILISER LES POINTS D'HÉROÏSME

Vous pouvez utiliser les points d'héroïsme pour peser sur l'issue d'un combat ou d'une situation afin de faire pencher la balance en votre faveur. Voici les différentes façons d'utiliser un point d'héroïsme :

Coup de chance

Défier la mort

Faveur divine

Juste une égratignure

Parade in extremis

Négocier avec le MJ

Succès héroïque

Succès légendaire

Coup de chance

Quand la description d'une scène n'a pas clairement défini certains détails, le joueur peut suggérer quelque chose qui paraisse raisonnable et utiliser 1 point d'héroïsme pour que cela devienne une réalité. Cette façon d'utiliser un point d'héroïsme reste soumise à l'approbation du MJ. Cela ne doit pas permettre d'apporter un changement majeur dans une scène ni de modifier un élément qui a déjà été déterminé.

Par exemple, si un personnage est emprisonné dans une geôle, il peut utiliser 1 point d'héroïsme pour découvrir une pierre disjointe dans le mur et réussir à l'extraire, peut-être dans le but d'assommer le garde la prochaine fois que celui-ci viendra lui apporter sa pitance.

Un sorcier peut utiliser 1 point d'héroïsme afin de remplir une condition d'incantation. Par exemple, si le MJ n'a pas encore précisé le moment de la journée, le sorcier pourra s'exclamer : « Ah, cette heure du jour est idéale pour la réussite de mon invocation ! »



Défier la mort

Les points d'héroïsme peuvent toujours servir à garder un héros en vie alors qu'il devrait mourir. Si vous avez subi des dégâts qui ont fait chuter votre *vitalité* entre -1 et -5, vous pouvez dépenser 1 point d'héroïsme pour ramener immédiatement votre *vitalité* à 0. Vous êtes vivant, mais inconscient.

Si les dégâts subis vous amènent au-dessous de -5 en *vitalité*, vous pouvez dépenser 1 point d'héroïsme pour stabiliser vos blessures. Vous restez inconscient, et vous pourrez vous remettre sur pied avec quelques jours de repos.

Faveur divine

Vous pouvez dépenser 1 point d'héroïsme pour relancer les dés d'un jet d'action (même si vous avez obtenu un double 1, qui est un échec automatique). Vous devez relancer tous les dés (y compris les *dés de bonus*) et conserver le résultat du second jet.

Juste une égratignure

Quand un héros subit des dégâts, il peut prendre un petit moment (ce qui lui coûte sa prochaine action) pour se remettre du coup qu'il vient d'encaisser. En d'autres termes, sa blessure n'est finalement pas aussi grave qu'elle paraissait. Vous lancez 1d6 et récupérez le nombre correspondant de points de *vitalité* (sans pouvoir dépasser le nombre de points de dégâts subis du fait de cette attaque).

Parade in extremis

Vous pouvez dépenser 1 point d'héroïsme pour éviter de subir les dégâts d'une attaque en interposant votre bouclier ou votre arme au dernier moment. Toutefois, le coup fracasse votre bouclier ou brise votre arme qui devient alors inutilisable.

Négocier avec le MJ

Tout autre avantage ponctuel (non couvert par les différentes options d'utilisation des points d'héroïsme) que vous pourriez convaincre le MJ de vous accorder.

Succès héroïque

Lorsque vous obtenez un double 6 sur un jet d'action, il s'agit d'un succès héroïque. Mais vous pouvez aussi convertir un simple succès en succès héroïque par la dépense de 1 point d'héroïsme. Le résultat exact d'un succès héroïque dépend de la tâche entreprise, mais dans tous les cas le héros réussit brillamment son action.

Au combat, un succès héroïque vous permet de choisir une des options suivantes :

Carnage. Vous effectuez immédiatement une nouvelle attaque, contre le même adversaire ou contre un adversaire différent. Vous ne pouvez pas dépenser de point d'héroïsme dans le cadre de cette attaque supplémentaire.

Coup dévastateur. Vous ajoutez +6 aux dégâts.

Coup précis. Vous frappez votre ennemi à un endroit précis, dans l'intention de l'estropier afin de diminuer ses capacités. Vous déterminez les dégâts normalement et imposez à la cible un *dé de malus* à un type spécifique de jets d'action (en règle générale, vous voudrez affecter ses jets d'attaque, mais ce n'est pas une obligation ; un coup porté à l'œil imposera un *dé de malus* à tous les jets d'action faisant appel à la vue, ce qui peut inclure –ou pas– les jets d'attaque). Les autres options d'un coup précis peuvent être de trancher un tentacule ou un dard, ou d'ouvrir une large plaie dans le cuir épais d'un monstre (pour réduire la protection de la créature d'une catégorie). Vous pourrez décider avec le MJ d'autres effets similaires en fonction des circonstances.

Désarmement. Si votre adversaire a une arme en main, vous le désarmez (au lieu de lui infliger des dégâts).

Massacrer la piétaille. Si vous combattez de la *piétaille*, les dégâts infligés représentent le nombre d'adversaires mis hors de combat par votre assaut. Ils ne sont pas forcément morts, mais ils ne sont pas près de revenir vous affronter de sitôt.

Renversement. Vous pouvez renverser un adversaire, dont la taille peut être supérieure à la vôtre d'une catégorie au maximum. L'adversaire se retrouve à terre après avoir été repoussé de quelques pas (il ne fait pas bon combattre au bord d'une falaise !). Si le combat continue, l'adversaire qui se relève subit un *dé de malus* à sa prochaine action.

Succès légendaire

Si vous obtenez un double 6 sur un jet d'action et qu'il s'agit d'un succès héroïque (pas d'un jet d'action qui ne pouvait réussir que sur un double 6), vous pouvez dépenser 1 point d'héroïsme pour transformer ce succès héroïque en succès légendaire, et cela même si vous avez dépensé 1 point d'héroïsme pour refaire votre jet d'action, du moment que vous obtenez un double 6 au second jet.

Le succès légendaire n'est accessible que si vous obtenez un double 6. Vous ne pouvez pas convertir un succès normal en succès héroïque, puis dépenser un deuxième point d'héroïsme pour le transformer en succès légendaire.

Au combat, un succès légendaire vous permet de choisir deux options de succès héroïque. Par exemple, si vous affrontez de la *piétaille*, vous pouvez choisir Massacrer la piétaille et Coup dévastateur afin d'éliminer encore plus d'adversaires. Vous pouvez choisir deux fois la même option, si vous le souhaitez (par exemple, choisir deux fois Coup dévastateur pour un bonus aux dégâts de +12 !).

Récupérer les points d'héroïsme

Vous récupérez à la fin d'une aventure tous les points d'héroïsme utilisés.

Vous ne pouvez pas dépasser votre total de points d'héroïsme de départ, à moins de recevoir un point d'héroïsme en bonus du fait d'un échec critique.



LE FRACAS DE L'ACIER : RÈGLES DE COMBAT

Le combat se divise en rounds, qui représentent chacun un intervalle de quelques secondes. Durant un round, un personnage peut tirer une flèche, frapper ou parer avec une arme, lancer une hache, etc.

Qui agit en premier ?

Au début d'un combat, les joueurs effectuent un jet de réaction pour déterminer dans quel ordre les héros et les PNJ vont agir durant les rounds de combat.

Jet de réaction : 2d6 + *esprit* + *initiative* + d'éventuels modificateurs. Comme toujours, il faut obtenir 9 ou plus pour réussir.

Échec critique : vous agissez en dernier durant tout le temps du combat. De plus, pour le premier round de combat, vous restez interdit, incapable d'agir. Si vous portez un bouclier, vous ne pouvez pas ajouter son bonus à votre *défense*.

Échec : vous effectuez votre action avant la *piétaille*, mais après tous les autres.

Réussite : vous effectuez votre action avant tout le monde.

Succès héroïque : vous agissez avant tout le monde. De plus, en raison de ce succès, durant le premier round du combat, seuls les héros et les *rivaux* peuvent agir, les *coriaces* et la *piétaille* sont complètement pris de vitesse.

Succès légendaire : comme pour un succès héroïque, mais vous obtenez en plus un bonus de +1 à vos jets d'attaque durant tout le combat.

Si plusieurs héros obtiennent le même résultat, ils peuvent décider entre eux qui agit le premier ou procéder par ordre décroissant d'*agilité*. En cas d'égalité, leurs actions se déroulent simultanément.

Les PNJ ne font pas de jet de réaction. Ils agissent en fonction des jets de réaction des héros, comme indiqué dans la table ci-dessous.

Si les héros ont le temps de faire une pause à l'issue d'un combat, un nouvel affrontement réclamera un nouveau jet de réaction.

Modificateurs aux jets de réaction

Si vous tombez dans une embuscade ou si vous êtes surpris, votre jet de réaction devient Ardu (malus de -1).

Si vous tendez une embuscade ou si vous surprenez l'ennemi, votre jet de réaction devient Très facile (bonus de +2).

Si vous possédez une carrière que le MJ juge utile dans la situation, vous pouvez recevoir un bonus égal à votre rang dans cette carrière.

Si un *coriace* ou un *rival* possède une valeur d'*initiative*, prenez la plus haute valeur d'*initiative* parmi les adversaires des héros, et appliquez-la en malus à leur jet de réaction.

Ordre de Réaction	Personnage
1	Héros ayant obtenu un succès légendaire
2	Héros ayant obtenu un succès héroïque
3	Héros ayant obtenu un succès
4	*Rivaux*
5	*Coriaces* (pas de 1er round de combat face à un succès héroïque ou légendaire)
6	Héros ayant obtenu un échec
7	*Piétaille* (pas de 1er round de combat face à un succès héroïque ou légendaire)
8	Héros ayant obtenu un échec critique

Exemples de jets de réaction

*Krongar (*esprit *0 et* initiative *1) et Rork Kozaar (*esprit *1 et* initiative *1) affrontent des bandits (*piétaille*) menés par un chef* coriace *(*initiative *1). Les héros effectuent leur jet de réaction. Krongar obtient 11, +1 d'*initiative *et -1 à cause de l'*initiative *de l'ennemi = 11, soit un succès. Rork obtient un 7, +1 d'*esprit*, +1 d'*initiative *et -1 pour l'*initiative *de l'ennemi = 8, soit un échec. Krongar agit en premier, puis le chef des bandits (*coriace*), suivi de Rork, et enfin les bandits (*piétaille*).*

Exemple de succès légendaire : *Krongar et Rork Kozaar s'aventurent prudemment dans une grotte où résonnent d'étranges bruissements. Soudain, un scorpion-araignée géant (classé comme* rival*), 3 scorpions-araignées normaux (classés comme* coriaces*) et 6 jeunes scorpions-araignées (classé comme* piétaille*) se jettent sur eux. Krongar et Rork étaient sur leurs gardes et le MJ décide qu'ils ne sont pas surpris (ce qui ne les empêche pas de s'inquiéter un peu !). Les joueurs effectuent donc leur jet de réaction. Le joueur de Rork obtient un total de 9 (après modificateurs) et celui de Krongar tire un double 6 ! Cela donne un total de 13 (puisque Krongar a 0 en* esprit *et 1 en* initiative*), une réussite au jet de réaction qui est de plus un succès héroïque. Krongar et Rork ont donc un round pour agir avant que les scorpions-araignées les plus petits puissent passer à l'action. Mais inquiets du scorpion-araignée géant, et parce que l'occasion ne se présente pas tous les jours, le joueur de Krongar décide de dépenser 1 point d'héroïsme pour transformer son succès héroïque en succès légendaire, et obtenir ainsi un bonus de +1 à ses jets d'attaque pour toute la rencontre.*

Retarder son action et interrompre

Lorsque c'est à votre tour de jouer, vous pouvez retarder votre action. Cela signifie que votre personnage jauge la situation et attend une occasion d'agir. Ce faisant, vous pourrez ensuite interrompre l'action d'un autre protagoniste en dépensant 1 point d'héroïsme. Sinon, vous agissez en toute fin de round, ou vous perdez simplement votre action de combat pour ce round.

Déplacement et distances

Quand le combat fait rage, la disposition des lieux peut se révéler d'une importance cruciale. Pour *Barbarians of Lemuria*, inutile d'utiliser des figurines et un plan quadrillé ; le MJ et les joueurs doivent imaginer la scène dans leur tête. Le MJ décrit à grands traits la situation, puis affine sa description en fonction des besoins et des questions des joueurs. Le MJ comme les joueurs doivent faire appel à leur bon sens. En règle générale, le MJ répondra oui à la plupart des questions raisonnables, à moins qu'une raison spéciale (dont les joueurs ne sont peut-être pas conscients…) ne l'en empêche.

Par exemple, si le combat se déroule dans des souterrains humides faiblement éclairés par quelques torches fumantes, il serait raisonnable qu'un joueur suggère la présence d'un recoin d'ombre où il pourrait s'embusquer afin de surprendre un garde peu méfiant. Ou, dans la jungle, un joueur pourra raisonnablement suggérer que des lianes pendent des branches des arbres, auxquelles il pourrait grimper pour se balancer et sauter sur le dos du chark qui attaque le groupe. Lorsque les choses sont moins évidentes, le MJ peut demander au joueur de dépenser 1 point d'héroïsme pour que la scène offre bien l'élément souhaité par ce dernier.

Les combats et les déplacements sont gérés de manière abstraite. Le MJ décrit la scène et les joueurs expliquent les actions et les déplacements de leurs personnages, dans la limite du raisonnable.

Vous pouvez demander un jet d'*agilité* s'il est important de savoir qui arrive en premier à un endroit précis, ou pour voir si un fuyard échappe au héros qui le poursuit. Une carrière peut intervenir, selon les situations. Par exemple, lors d'une poursuite dans la jungle, une carrière de *chasseur* ou de *barbare* pourra apporter son bonus au jet d'action.

Si vous préférez vraiment utiliser des figurines et un plan quadrillé, considérez qu'un personnage se déplace en un round de 7,5 m, plus 1,5 m par point d'*agilité*. Si le personnage court, il double cette distance, et s'il sprinte, il la quadruple.

Effectuer une attaque

La résolution d'une attaque n'est pas très différente d'un jet d'action, à ceci près que s'ajoute à l'attribut non pas une carrière, mais l'aptitude de combat appropriée. Le jet d'action (appelé dans ce cas un jet d'attaque) doit toujours obtenir 9 ou plus en comptant les modificateurs imposés par le MJ (qui peuvent par exemple être dus à la distance pour les armes de tir et de jet, à une position avantageuse par rapport à votre adversaire, etc.), ainsi que la *défense* de l'adversaire qui vient se soustraire au résultat.

Jet d'attaque = 2d6

+ *agilité* (ou *vigueur)**

+ *mêlée* (ou tir)

- *défense* de la cible

+/- d'éventuels modificateurs (distance ou autres)

Résultat modifié : 9 ou + pour réussir

* Au choix du MJ (par exemple, *vigueur* peut se substituer à *agilité* dans le cas d'une bagarre à mains nues).

Exemples de jet d'attaque

Exemple 1 : *Krongar (*agilité *1,* mêlée *2) s'empare d'une épée et effectue un grand moulinet vers les mercenaires (*piétaille*) qui l'encerclent. Il obtient 11, +1 d'*agilité*, +2 de* mêlée *= 14, plus qu'il n'en faut pour que son attaque touche.*

Exemple 2 : *Krongar a remis la main sur son épée valgardienne (son* arme favorite*) et charge le capitaine des mercenaires (un* rival, défense *1). Il jette un* dé de bonus *grâce à l'*avantage arme favorite *et obtient 1, 2, 5. Il conserve les deux meilleurs : 5+2 = 7. Il ajoute son +1 d'*agilité*, son +2 de* mêlée *et soustrait la* défense *de l'ennemi, soit -1, pour un résultat final de 9. Son attaque touche le capitaine.*



Armes à distance

La portée des armes à distance est indiquée dans le tableau des armes page 49, où la colonne « portée » donne la portée de base à Bout portant. Chaque ajout d'un facteur de portée accroît la difficulté du jet d'attaque, comme indiqué sur la table ci-dessous.

Exemple 1 : *une dague de jet a un facteur de portée de 3 m. Jusqu'à 3 m, le jet s'effectue à Bout portant (+1 au jet d'attaque) ; jusqu'à 6 m, à portée Courte (0 au jet d'attaque), et ainsi de suite.*

Exemple 2 : *Krongar (*agilité *1,* tir *0) jette sa lance sur le singe des neiges (*défense *1) qui se trouve à 15 m de lui. Une lance possédant un facteur de portée de 6 m, le jet s'effectue donc à une distance relevant du troisième facteur de portée, c'est-à-dire à portée Moyenne, ce qui impose un malus de -1 au jet d'attaque. Krongar obtient un 11, +1 d'*agilité*, +0 de* tir*, -1 de portée Moyenne, -1 de* défense *de la cible = 9. Il touche tout juste !*

Facteur de portée	Modificateur au jet d'attaque
Bout portant	+1
Courte	0
Moyenne	-1
Longue	-2
Très longue	-4
Extrême	-6
Maximale	-8

Appliquer les dégâts

Une fois que vous avez touché votre cible, il vous faut déterminer les dégâts que vous lui infligez. Vous devez pour cela jeter un ou deux dés, selon l'arme utilisée. Les dégâts sont soustraits à la *vitalité* de votre adversaire, après déduction de la protection d'une éventuelle armure.

Mains nues ***(pieds, poings, coudes, genoux, tête...)*** : lors d'une bagarre à mains nues, vous infligez d3 + la moitié de votre *vigueur* (arrondie à l'inférieur) points de dégâts.

Armes improvisées ***(tabouret, tesson de bouteille, dent de chark…)*** : si vous utilisez une arme



improvisée, vous infligez d3 points de dégâts. Ajoutez votre *vigueur* s'il l'arme est utilisée en mêlée, ou la moitié de votre *vigueur* (arrondie à l'inférieur) si elle est lancée.

Armes légères ***(dagues, gourdins, rapières, fléchettes, javelines, frondes…)*** : il s'agit de petites armes qui sont, pour certaines, facilement dissimulables. Elles infligent moins de dégâts, mais n'en restent pas moins mortelles quand elles sont maniées par des mains expertes. Lorsque vous déterminez les dégâts d'une arme légère, vous avez un *dé de malus* (indiqué par le d6M) : lancez 2 dés et conservez le moins bon. Ajoutez votre *vigueur* s'il s'agit d'une arme de *mêlée*, ou la moitié de votre *vigueur* (arrondie à l'inférieur) s'il s'agit d'une arme de tir.

Armes moyennes ***(épées, bâtons, masses, haches, lances, arcs, arbalètes…)*** : il s'agit des armes les plus courantes, celles qui équipent les soldats et celles qui, portées à la ceinture, indiquent clairement aux autres que vous êtes armé et dangereux. Si vous utilisez une arme de cette catégorie, vous infligez d6 points de dégâts. Ajoutez votre *vigueur* s'il s'agit d'une arme de *mêlée*, ou la moitié de votre *vigueur* (arrondie à l'inférieur) s'il s'agit d'une arme de tir.

Armes lourdes ***(épées et haches à deux mains, armes d'hast, morgenstern, khastoks, arbalètes lourdes...)*** : il s'agit d'armes particulièrement létales, capables d'infliger de sérieux dégâts. Les personnages ayant moins de 0 en *vigueur* ne peuvent pas les manier. Lorsque vous déterminez les dégâts d'une arme lourde, vous avez un *dé de bonus* (indiqué par le d6B) : lancez 2 dés et conservez le meilleur. Ajoutez votre *vigueur* s'il s'agit d'une arme de *mêlée*, ou la moitié de votre *vigueur* (arrondie à l'inférieur) s'il s'agit d'une arme de *tir*.

Exemples de jet de dégâts

Exemple 1 : *Krongar donne un coup de couteau (d6M) à un voleur (*piétaille*), et obtient au jet de dés un 1 et un 5. Il doit conserver le moins bon résultat, 1, mais y ajoute sa* vigueur *(3), pour un résultat final de 4 points de dégâts, ce qui suffit pour tuer le voleur.*

Exemple 2 : *Krongar porte une armure moyenne (d6-2) et se fait toucher par un soldat (*coriace, vigueur *1) qui manie une hallebarde (arme lourde, d6B). Le MJ lance les dés de dégâts et obtient un 2 et un 5. Il conserve le meilleur résultat, soit 5, auquel il ajoute la* vigueur *du soldat (1) pour un total de 6 points de dégâts. Krongar lance le dé de protection de son armure : 4-2 = 2 points de réduction des dégâts. Krongar perd donc 6-2 = 4 points de* vitalité.

Arme	Dégâts	Bonus de Vigueur
Mains nues	d3	+ *vigueur*/2 (arrondie à l'inférieur)
Improvisée	d3	+ *vigueur* (*mêlée*) ou *vigueur*/2 (*tir*)
Légère	d6M	+ *vigueur* (*mêlée*) ou *vigueur*/2 (*tir*)
Moyenne	d6	+ *vigueur* (*mêlée*) ou *vigueur*/2 (*tir*)
Lourde	d6B	+*vigueur* (*mêlée*) ou *vigueur*/2 (*tir*)

Carrières et combat

Les carrières à orientation martiale (*soldat, gladiateur, pirate, mercenaire,* etc.) offrent des compétences, des capacités et une expérience dans les différentes tâches qui échoient aux combattants. Mais en règle générale, une carrière de ce genre ne confère pas de bonus à vos aptitudes de combat. Posséder un rang élevé dans la carrière de *soldat* ne fait pas de vous un meilleur combattant, mais un meilleur tacticien, vous octroie des contacts et des connaissances particulières, améliore votre compréhension du métier de soldat.

Il existe toutefois des circonstances où faire partie des guerriers (mais ce peut être aussi le cas pour d'autres carrières, comme *acrobate*, *pirate* ou *voleur*) peut vous octroyer un léger avantage au combat. Dans certaines situations, qui doivent rester exceptionnelles, le MJ peut permettre qu'une carrière confère un bonus supplémentaire, égal au rang dans la carrière en question, à un jet d'attaque ou un jet de dégâts (mais jamais les deux en même temps).

Par exemple, un *assassin* peut recevoir ce bonus de carrière quand il frappe un ennemi par surprise, ou un *gladiateur* se voir autoriser certaines manœuvres spéciales lui permettant de prendre un léger ascendant sur son adversaire. En revanche, ce genre de feinte ne risque pas de marcher deux fois contre un même ennemi. Il vous faut décrire au MJ cette manœuvre spéciale, en expliquant quel pourrait en être son effet. Toutefois, certains PNJ expérimentés, ayant déjà eu leur lot de combats, ne se laisseront sans doute pas abuser. La description des carrières, au chapitre 2, vous donnera plus d'indications sur leur utilisation au combat.

Options de combat

Dans *Barbarians of Lemuria*, le combat se doit d'être rapide et brutal. Les options proposées ci-dessous risquent de ralentir le rythme de jeu et il appartient au MJ de décider de les autoriser en partie ou en totalité. Il peut aussi décider que seuls les personnages possédant au moins une carrière de combattant ont la possibilité d'utiliser ces options.

Attaque au défaut de l'armure

Vous visez une zone du corps non protégée ou un point faible de l'armure de votre adversaire. Appliquez la valeur de protection fixe de l'armure comme malus à votre jet d'attaque (-1 pour une armure légère, -2 pour une armure moyenne et -3 pour une armure lourde). Si votre attaque passe malgré ce malus, les dégâts de votre coup ignorent la protection de l'armure. Si le MJ l'accepte, cette



option de combat pourra également permettre de trouver le défaut de l'armure naturelle d'une créature.

Attaque intrépide

Vous attaquez avec la plus extrême témérité. Vous ne bénéficiez pas de l'éventuel bonus d'un bouclier ou d'une arme secondaire de parade et subissez un malus de -2 à la *défense*. En revanche, vous bénéficiez d'un bonus de +2 au jet d'attaque.

Combat à deux armes

Vous ne pouvez utiliser que des armes légères ou moyennes. Ce type de combat vous offre deux options : vous attaquez avec une arme et parez avec l'autre, ou vous attaquez avec vos deux armes. Dans le premier cas, vous considérez l'arme de parade comme l'équivalent d'un petit bouclier (+1 en *défense* contre une attaque), mais vous subissez un malus de -1 sur votre jet d'attaque avec votre autre arme. Si vous attaquez avec vos deux armes, vous n'effectuez qu'un seul jet d'attaque avec un malus de -1, mais vous infligez des dégâts comme si vous maniiez une arme moyenne (si vous utilisez deux armes légères) ou une arme lourde (si vous utilisez une arme moyenne et une arme légère, ou deux armes moyennes).

Défense totale

Vous consacrez votre round à esquiver, parer et vous protéger des coups. Vous n'effectuez pas d'attaque durant le round, mais bénéficiez d'un bonus de +2 en *défense*, qui s'ajoute éventuellement à celui que pourrait vous apporter un bouclier ou une arme secondaire de parade (cf. ci-dessus, combat à deux armes).

Posture défensive

Vous choisissez d'adopter une attitude prudente, en restant toujours prêt à parer ou à esquiver l'attaque de votre adversaire. Combattre en posture défensive vous confère un bonus de +1 en *défense*, mais vous subissez un malus de -1 à votre jet d'attaque.

Posture offensive

Vous vous concentrez sur l'attaque, au détriment de votre *défense*. Cette option vous confère un bonus de +1 au jet d'attaque, mais vous subissez un malus de -1 en *défense*.

Les blessures et la mort

Lorsqu'un héros est blessé, les points de dégâts subis sont soustraits à son score de *vitalité*. Tant qu'il lui reste de la *vitalité*, il peut continuer à agir normalement.

Si la *vitalité* tombe à 0, le personnage est mis hors de combat et s'effondre. Au round suivant, il a le choix entre :

a) sombrer dans l'inconscience. Il ne reprend connaissance qu'à la fin du combat et remonte alors à la moitié de son score de *vitalité* (arrondie au supérieur) ;

b) dépenser 1 point d'héroïsme et consacrer le round de combat suivant à reprendre ses esprits, ce qui lui permet de remonter à la moitié de son score de *vitalité* (arrondie au supérieur) et de pouvoir reprendre le combat au round suivant.

Si la *vitalité* tombe en dessous de 0, le personnage sombre dans le coma, et il est mourant. Il perd 1 point de *vitalité* à chaque round qui suit jusqu'à ce qu'il meure (voir ci-dessous), qu'il reçoive des soins médicaux ou qu'il décide de dépenser 1 point d'héroïsme pour Défier la mort (cf. page 58).

Si en raison des blessures reçues la *vitalité* du personnage tombe en dessous de -5, ce dernier meurt. Rien ne peut plus le sauver, à part dépenser 1 point d'héroïsme pour Défier la mort.

Récupérer des points de vitalité

Tant qu'un héros a encore des points de *vitalité* ou qu'il est à 0, et qu'il a la possibilité de se reposer pendant 10 ou 15 minutes à l'issue d'un combat et de se rincer le gosier avec un peu d'eau fraîche ou une lampée de vin, il récupère la moitié des points de *vitalité* perdus (arrondie au supérieur). Cela représente sa capacité à récupérer de l'épuisement et à se remettre d'ecchymoses et de blessures mineures. Les dégâts consécutifs à une bagarre (c'est-à-dire les dégâts infligés à mains nues) sont récupérés en totalité à l'issue de ce petit moment de repos. À la suite de quoi le personnage récupère 1 point de *vitalité* par jour, à condition de ne pas entreprendre d'activités trop éreintantes.

Les carrières qui permettent de soigner (comme *médecin*, ou pourquoi pas *alchimiste* si ce dernier dispose d'une potion curative ou de plantes médicinales) font récupérer immédiatement à un blessé 1 point de *vitalité* par rang du soigneur dans la carrière en question. Par la suite, le guérisseur pourra effectuer chaque jour un jet d'action de difficulté Moyenne (+0) pour doubler le rythme de guérison du blessé, qui récupérera donc 2 points de *vitalité* par jour.

Exemple : *Krongar, qui a un score de* vitalité *de 13, est blessé au cours d'un combat. Il subit 6 points de dégâts ; sa* vitalité *tombe donc à 7. Après la bataille, il prend un peu de repos et étanche sa soif à son outre de vin. Il regagne 3 points de* vitalité *(la moitié des dégâts subis).*

Sa compagne d'aventure, Sharangara d'Oomis, est médecin *de rang 1, ce qui signifie qu'en prenant le temps de panser ses blessures, elle lui permet de récupérer immédiatement 1 point de* vitalité *en plus. Krongar a récupéré 4 points de* vitalité*, qui est remontée à 11, et il se sent prêt à reprendre la route.*

Les deux héros poursuivent leur chemin tout le jour sans autre encombre. Krongar récupère encore 1 point de vitalité *et Sharangara effectue un jet d'action afin de doubler cette récupération. Le joueur lance les dés et obtient 8, y ajoute son rang dans la carrière de* médecin *(1) ainsi que son score d'*esprit *(1), pour un total de 10, ce qui est une réussite (il lui fallait obtenir 9 ou plus). Krongar récupère donc ses 2 points encore manquants ; il est à présent totalement remis de ses blessures et prêt pour l'action.*

Secourir un mourant

Si votre personnage voit son score de *vitalité* descendre dans les négatifs, il est hors de combat et mourant. Il perd 1 point de *vitalité* à chaque round jusqu'à ce qu'il atteigne -6 et meure. Cette règle ne s'applique pas dans le cas d'une bagarre à mains nues, où le personnage perd simplement connaissance et reprend ses esprits au bout d'une quinzaine de minutes (et suit ensuite les règles de récupération présentées ci-dessus).

Avant qu'un personnage atteigne -6, un autre héros ou un PNJ peut le secourir en s'occupant de lui et en réussissant un jet d'action de difficulté Moyenne (0), faisant intervenir l'*esprit* et une carrière appropriée. La difficulté du jet augmente d'un niveau de difficulté par point de *vitalité* négatif.

En cas de réussite, le personnage est stabilisé. Il est toujours inconscient, mais ne continue plus à descendre dans les négatifs. Puis il récupère 1 point de *vitalité* par jour jusqu'à ce qu'il retrouve un score de *vitalité* positif.

Exemple : *Sharangara (*vitalité *10) est attaquée dans la jungle par une bête féroce et subit 11 points de dégâts. Elle s'effondre au sol, blessée à mort, puisqu'elle est tombée à -1 en* vitalité.

Au round suivant, Krongar terrasse la bête tandis qu'Argol traîne Sharangara à l'écart du combat. Sharangara tombe à -2 en vitalité *(elle a perdu 1 point supplémentaire durant ce round puisqu'elle était déjà dans les négatifs au round précédent). Comme Argol est alchimiste, son joueur persuade le MJ que son personnage est en possession de certaines poudres aux vertus curatives. Il doit effectuer un jet d'action avec en bonus son* esprit *(+1) et son rang de carrière d'*alchimiste *(+1), pour un total de +2. Mais comme Sharangara est à -2 en* vitalité*, la difficulté du jet augmente de deux niveaux, passant de Moyenne à Difficile (-4 ; cf. la table des jets d'action au chapitre 3). Argol hérite donc d'un malus de -2 à son jet d'action (+2 – 4 = -2).*

Il obtient un 11 qui, après application du malus de -2, donne un total de 9, le score minimum pour réussir à stabiliser Sharangara ! Celle-ci va devoir se reposer, mais grâce aux bons soins d'Argol, elle devrait être remise sur pieds en quelques jours.

La vitalité des PNJ

Le MJ génère les PNJ importants (les *rivaux*) de la même manière que les joueurs créent leurs héros. Ces PNJ ont généralement un score de *vitalité* qui tourne autour de 10, ajusté en fonction de leur *vigueur*. La *piétaille* ne dispose que de 1 à 3 points de *vitalité*, et en général une seule attaque bien placée suffit à envoyer ce genre d'adversaires mordre la poussière. Ils sont tués ou assommés (au choix du joueur) dès qu'ils tombent à 0 ou moins en vitalité. Les PNJ de la catégorie *coriace* ont quant à eux entre 5 à 9 points de *vitalité*.



Chapitre 4
Les Guerres de Lémurie

La guerre sur terre

La Lémurie est un monde dangereux et instable qui est pour ainsi dire en état de guerre permanent. Des aristocrates de second rang n'hésitent pas à régler leurs querelles mesquines en levant des troupes de mercenaires pour attaquer leurs voisins. Certains nobles nourrissent de plus grandes ambitions et rassemblent des armées pour défier leur souverain légitime. Des tribus barbares descendent fréquemment de leurs montagnes ou traversent les grandes plaines en expéditions de pillage qui fondent sur les villages et les bourgs mal défendus. Des bandits attaquent les voyageurs et les caravanes, lesquelles sont souvent lourdement gardées, ce qui peut conduire à de sanglantes batailles rangées. Les nomades du désert de Beshaar et, dans une moindre mesure, les céruléens des plaines de Klaar, recourent à la guerre à la moindre dispute entre tribus.

Par le passé, de nombreuses cités de Lémurie se sont livré des guerres effroyables, et des tensions subsistent entre elles aujourd'hui encore. De loin en loin, un roi se lève avec l'ambition d'unifier la Lémurie sous son sceptre… et de devenir empereur. Jusqu'à ce jour, tous ont échoué à accomplir cette ambition. Mais à chaque fois, cela a plongé la Lémurie dans de longues guerres, coûteuses et meurtrières.

Quand la guerre forme l'arrière-plan d'une saga, il est à peu près inévitable que les héros finissent par se retrouver sur un champ de bataille où ils ne se contenteront pas de prendre simplement part à l'affrontement, mais joueront un rôle actif dans la victoire !

Cadence de marche

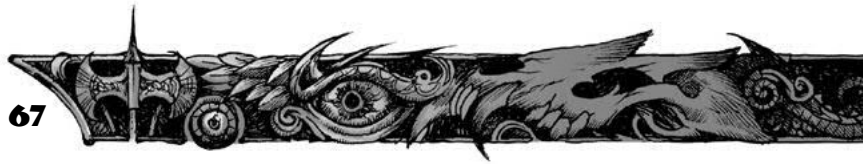
Lorsqu'une armée se déplace, de nombreux facteurs sont à prendre en compte : la qualité des routes (si tant est qu'il y en ait), la nature du terrain, la taille, la composition et l'état des troupes, les conditions climatiques, etc.

La cadence de marche moyenne pour de l'infanterie entraînée, dans de bonnes conditions climatiques, est de 4 kilomètres à l'heure sur route, et 1,5 km à l'heure à travers champs. Dès qu'un terrain de montagne ou un important train de bagages et de servants entrent dans l'équation, cette cadence peut diminuer drastiquement. Une grande armée en marche avec son ravitaillement peut couvrir entre 18 et 22 km par jour. En marche forcée, elle peut parcourir quotidiennement plus de 30 km, mais une telle allure ne peut être maintenue que sur quelques jours.

Des forces de plus petite taille, notamment celles qui sont montées, peuvent avancer beaucoup plus rapidement et couvrir le double de distance, voire davantage sur de courtes périodes.

La composition des armées

En Lémurie, la guerre est essentiellement livrée à l'aide de levées de paysans et de fermiers arrachés à leurs champs, répartis en unités d'infanterie de masse et armés rapidement et à moindre coût de lances, d'arcs et de frondes. Ils ne portent généralement pas d'armure, mais certains peuvent être équipés de boucliers en bois, en cuir ou en matériau encore moins robuste.



Infanterie : l'infanterie professionnelle porte des armures et un armement variés. Elle forme des unités distinctes en fonction de l'armure portée, constituant des corps d'infanterie légère, moyenne ou lourde. Ces professionnels sont souvent des mercenaires issus des quatre coins de Lémurie, à moins qu'il ne s'agisse d'unités de l'armée régulière du roi et de la noblesse. Tyrus est réputée pour ses archers, tandis que Malakut dispose d'une unité uniquement composée de femmes, la Garde jemadar, très entraînée et redoutablement efficace sur le champ de bataille.

Cavalerie : comme pour l'infanterie, il existe différentes catégories de cavalerie, qui se compose généralement de guerriers professionnels. La cavalerie légère des Beshaaris part au combat montée sur des coursiers des sables : c'est une cavalerie de harcèlement, qui s'approche à portée d'arc ou de javeline et décoche ses traits avant de tourner bride. La plupart des autres armées de Lémurie disposent d'une cavalerie légère similaire, montée sur des parvalus. La cavalerie lourde est une troupe de choc destinée à enfoncer les lignes ennemies pour y répandre le chaos. Celle-ci monte généralement des kroarks, créatures farouches aussi dangereuses que les cavaliers qu'elles portent. Les chevaliers de Satarla sont particulièrement réputés pour leurs charges dévastatrices.

L'emploi des **chars** est largement répandu, qu'ils soient tirés par des parvalus, des bubalus ou même des banths, soit pour transporter rapidement des troupes au combat, soit pour servir de plates-formes mobiles d'archerie, ou encore de puissantes unités de choc. Malakut possède une charrerie légère dont la réputation n'est plus à faire.

Des **eldaphons** sont spécialement élevés et entraînés pour la guerre. Leur fonction principale est d'enfoncer les lignes ennemies en écrasant tout sur leur passage, et de répandre la terreur dans les rangs. Comme si leur cuir épais ne suffisait pas, ils peuvent également être caparaçonnés, ce qui les rend quasiment invincibles. Les céruléens font usage d'eldaphons de guerre.

La sorcellerie sur le champ de bataille

Une règle tacite postule que la sorcellerie n'a rien à faire sur un champ de bataille. Les rois et les chefs militaires se voient constamment rappeler que se tourner vers les arts occultes des Rois-Sorciers serait un retour en arrière qui créerait les conditions d'un réveil des Seigneurs Sombres (cf. chapitre 6 pour plus d'informations sur la sorcellerie).

La sorcellerie est d'un usage limité sur un champ de bataille. Puisque la sorcellerie de base (les sortilèges du premier cercle) reproduit simplement des choses que peut accomplir un homme à condition de disposer des outils adéquats, il est bien plus simple d'armer un soldat et de l'envoyer se faire tuer pour vous que de convaincre un sorcier de vous aider, pour un résultat globalement similaire. Les sorciers ont de toute façon rarement intérêt à s'impliquer dans une bataille ; ils n'ont pas grand-chose à y gagner, et beaucoup à y perdre.

Néanmoins, il est possible qu'en certaines occasions, un magicien estime que ses projets nécessitent qu'il prenne position dans une guerre. Pour avoir un effet sensible sur le cours de la bataille, le personnage doit posséder un certain rang dans la carrière de *sorcier* et être capable de lancer au moins des sorts du deuxième cercle. À ce niveau de maîtrise des arts impies, le sorcier est capable d'invoquer de puissantes créatures pour les envoyer semer la mort dans les rangs ennemis ; des troupes peuvent être renvoyées au combat après leur trépas, et des unités forcées à se battre contre leurs propres camarades. Au troisième cercle, la sorcellerie peut même décider de l'issue de la bataille : un séisme peut éventrer le sol sous l'armée adverse, à moins que le sorcier n'invoque un démon invulnérable.

Les sorcelleries utilisables sur un champ de bataille requièrent toutes ou presque une condition d'incantation d'un genre ou d'un autre : il peut s'agir d'une durée d'incantation particulièrement longue, d'un sacrifice rituel, de l'attente d'un événement précis (comme une certaine phase de la lune), ou que les serviteurs du sorcier lui rapportent des ingrédients rares ou un vieux grimoire magique. Dès qu'un

commandant apprend que l'armée adverse compte un sorcier dans ses rangs, il peut engager à son tour un maître des arts occultes pour contrer la sorcellerie ennemie. Mais comme cela conduit inévitablement à une sorte de course à l'armement, cela ne se produit pas très souvent. La solution préférée est de dépêcher un groupe de héros pour s'occuper de la menace posée par le sorcier. Les règles des Actions héroïques (cf. page 70) permettent justement de répondre à ce genre de situation.

Les rounds de bataille

Un round de bataille, à la différence d'un round de combat normal, dure bien plus que quelques secondes. Selon la taille des forces en présence, un round de bataille peut représenter une heure (pour un affrontement entre de petites armées), une journée pour de grandes batailles rangées ou même un mois dans le cas d'un siège. Beaucoup plus de « temps dans le jeu » s'écoule durant un round de bataille, même si sa résolution ne prend pas forcément longtemps.

À chaque round de bataille, un des héros effectue un jet pour l'armée dans laquelle ils combattent afin de déterminer si la victoire se précise. Entre deux rounds de bataille, le MJ peut permettre certaines Actions héroïques, au cours desquelles les héros auront une chance de renverser le cours de la bataille.

Valeur d'armée

Les différents belligérants se voient attribuer une Valeur d'armée qui mesure leur force respective. La faiblesse d'un camp dans un domaine donné ne se traduit pas par un malus, mais par un bonus pour le camp adverse. Ainsi, si l'armée des héros doit se battre à un contre trois, cela n'affecte pas leur Valeur d'armée, mais confère un bonus de +4 à la Valeur d'armée de l'adversaire. Pour l'essentiel, si une armée dispose d'un bonus dans une catégorie, l'autre armée n'aura rien dans cette même catégorie. Si les deux camps sont à égalité dans une catégorie, personne n'obtiendra de bonus. La seule exception concerne la catégorie Commandement, qui utilise comme bonus le rang du chef d'armée dans sa carrière de *soldat*.

Entraînement de l'armée
+1 légèrement meilleur
+2 bien meilleur

Taille de l'armée
+1 modérément supérieure
+2 largement supérieure
+4 supériorité écrasante

Avantage du terrain
+1 bonne position
+2 excellente position
+4 avantage écrasant

Approvisionnement/Équipement
+1 mieux approvisionnée/équipée
+2 beaucoup mieux approvisionnée/équipée
+2 pour une armée de Satarla incluant des nefs volantes (pour un total de +4 si l'armée est aussi beaucoup mieux approvisionnée)

Sorcier
+2 si un sort de deuxième cercle est lancé
+4 si un sort de troisième cercle est lancé

Commandant
Ajoutez le rang de *soldat* du commandant de l'armée

Notez qu'en temps normal, les héros n'auront qu'une idée très limitée des forces et faiblesses des armées en présence.

Exemple : *la cité de Satarla est assiégée par une armée de Tyrus. L'armée du roi Juvor profite d'un entraînement légèrement meilleur (+1), parce qu'elle s'est préparée à cette attaque-surprise, et d'une supériorité numérique écrasante (+4). Cependant les défenseurs satarlans, à l'abri des remparts de la ville qui ne peut être attaquée que d'un seul côté, profitent d'un avantage écrasant (+4) en terme de terrain. Aucun camp n'a réellement l'avantage au niveau de l'approvisionnement et de l'équipement, mais les Satarlans ont leurs nefs volantes (+2). Les deux armées ont à leur tête des chefs compétents (+2 pour chacun). L'armée du roi Davym de Satarla a donc une valeur d'armée de 8, tandis que celle de Tyrus a une valeur d'armée de 7, ce qui donne au défenseur un bonus de +1 sur ses jets.*

Les attaquants ne mèneront peut-être pas à bien leur audacieuse attaque-surprise, mais le jeune roi Juvor n'est pas stupide : il a engagé des négociations avec Parsool dont la flotte fait mouvement afin de venir détruire celle de Satarla. En cas de succès, cette attaque navale annulera en partie l'avantage du terrain pour le défenseur, désormais attaqué par mer et par terre (faisant chuter son avantage du terrain de +4 à seulement +1). Mais les actions valeureuses d'un petit groupe de héros pourraient permettre aux défenseurs de repousser l'armée de Tyrus avant que les renforts navals de Parsool n'arrivent…



Combat d'armées

La victoire ou la défaite lors d'une bataille d'armées est déterminée par l'utilisation d'un système de **points de victoire**. Chaque camp débute avec 0 point de victoire. Au fil des événements, gardez le compte du nombre de points de victoire que le camp des héros possède. Si ce nombre est positif, cela signifie que le camp des héros est en train de l'emporter. Si ce nombre est négatif, leur armée est en train de perdre.

Les héros ne subissent pas de dégâts durant un round de bataille. En revanche, ils peuvent influencer le cours de la bataille en entreprenant des Actions héroïques (cf. ci-dessous).

Si le camp des héros totalise 10 points de victoire, il gagne la bataille et l'ennemi se rend ou bat en retraite.

Si le camp des héros descend à -10 points de victoire, il perd la bataille (à moins qu'une Action héroïque ne vienne renverser le cours des choses). L'armée des héros se rend ou bat en retraite. Quand l'armée des héros atteint le chiffre fatidique de -10 points de victoire, laissez-les accomplir une ultime Action héroïque afin de leur donner une dernière chance de renverser le cours de la bataille. Peu importe quel camp l'emporte, les héros survivent à la bataille.

Le jet de bataille

À chaque round de bataille, un des héros effectue un jet d'action (appelé jet de bataille) pour leur camp. **Le jet de bataille est égal à 2d6 + la valeur de leur d'armée – la valeur de l'armée adverse. Retranchez 7 au résultat**, même si cela aboutit à un chiffre négatif. Ce total représente le nombre de points de victoire gagnés (ou perdus, si le résultat est négatif) durant ce round de bataille. Répétez le jet de bataille à chaque round jusqu'à ce que l'armée des héros atteigne +10 ou -10 points de victoire, ce qui signe la fin de l'affrontement.

Actions héroïques

Alors que le combat de masse est géré en rounds de bataille (qui peuvent durer une heure, un jour ou même un mois dans le cas d'un siège), les Actions héroïques sont résolues en rounds de combat normaux. Si les jets de bataille déterminent l'issue de l'affrontement sur un plan global, les Actions héroïques se penchent sur ce qui arrive aux héros eux-mêmes. Car ces derniers ont toujours un moyen de renverser le cours de la bataille, et leurs actions peuvent même faire gagner des points de victoire à leur camp.

Les Actions héroïques que les PJ vont pouvoir entreprendre dépendent largement de la situation. Ils peuvent simplement se trouver au bon endroit au bon moment, ou remplir une mission que leur a confiée le chef de leur armée. Il est également possible que les héros se portent volontaires pour une mission, ou décident de l'entreprendre de leur propre chef. Les missions particulièrement longues sont plus adaptées aux situations de siège ou de grande bataille rangée, tandis que les missions courtes prennent plus de sens dans le cadre d'une escarmouche ou d'un petit affrontement.

Apporter un message : une information vitale doit être délivrée au commandant de l'armée des héros. Cela peut impliquer une course-poursuite ou une opération d'infiltration, ou encore de franchir les lignes sous le feu de l'ennemi. Une réussite accordera 2 points de victoire à l'armée des héros.

Capturer un personnage-clé : il y a quelqu'un dans l'armée ennemie que le haut commandement veut capturer vivant afin de pouvoir l'interroger. Cela risque d'être une mission particulièrement difficile requérant de monter une véritable opération d'espionnage, mais qui rapportera 2 à 3 points de victoire en cas de réussite.

Détruire : il y a quelque chose sur le champ de bataille qui doit être détruit, et c'est aux héros de s'en charger, ce qui peut donner lieu à une véritable aventure. Il peut s'agir d'ouvrir une brèche dans les remparts de la forteresse ennemie, de détruire un pont, ou les armes de siège de l'armée adverse. Il faudra certainement un jet d'action d'un héros possédant une carrière appropriée, et l'opération réclamera sans doute de la discrétion, et pourquoi pas du combat, à la fois pour atteindre l'objectif et pour repartir vivant. Cette mission accomplie avec succès rapportera 2 points de victoire.

Empêcher l'intervention de la sorcellerie : les héros sont chargés d'interrompre un rituel perpétré par un sorcier ennemi. Cela formera en général une petite aventure en elle-même et permettra d'annuler le bonus de sorcellerie de la Valeur d'armée adverse.

Opération de sauvetage : un personnage important de l'armée des héros est prisonnier dans le camp ennemi. Les héros doivent s'y introduire afin de le libérer. Il s'agit d'une mission des plus dangereuses, une aventure à part entière avec infiltration en territoire adverse et sûrement des combats. Une réussite rapportera 2 à 3 points de victoire à l'armée des héros.

Prendre une position : les héros doivent capturer une position névralgique tenue par l'ennemi. Cela peut se résoudre par quelques rounds de combat. Si les héros tuent ou repoussent l'ennemi, leur armée gagne de 1 à 3 points de victoire, en fonction de la situation. Mais par la suite, les héros devront sans doute tenir cette position chèrement gagnée.

Ralliement : sur le champ de bataille, les héros ont l'occasion d'influer sur le moral des troupes, par exemple en ralliant des soldats sur le point de céder ou au contraire en menant la charge finale qui décidera de l'issue de la bataille. Cela nécessite un jet d'action basé sur l'*aura* + une carrière appropriée, suivi de quelques rounds de combat. Une réussite accordera un *dé de bonus* au prochain jet de bataille de l'armée.

Ramener des renforts : cette action héroïque se résout généralement par une poursuite, alors que les héros tentent de quitter la mêlée, à moins qu'ils ne doivent se frayer un chemin à coups d'épée pour amener les renforts jusqu'au lieu de la bataille. Une fois que les héros ont réussi à ramener des renforts, le MJ compare à nouveau les tailles des deux armées. Des renforts peuvent réellement changer le cours d'une bataille, puisqu'ils affecteront la quantité de points de victoire gagnés à chaque round. Dans le même ordre d'idée, les héros peuvent également réapprovisionner une garnison assiégée, ou toute autre situation similaire.

Tenir une position : les héros doivent à tout prix garder le contrôle d'une position stratégique. Il peut s'agir du sommet d'une colline, d'un pont, d'une brèche dans l'enceinte, etc. Si les héros parviennent à conserver le contrôle de l'endroit durant trois rounds de combat, leur armée obtient 1 point de victoire. Ils peuvent continuer à tenir la position durant plusieurs rounds de bataille, en gagnant 1 point de victoire à chaque fois. Au lieu de tenir une position, les héros peuvent être chargés de protéger une personnalité importante de leur camp.

Tuer un personnage-clé : si l'armée des héros veut l'emporter, il faut qu'un personnage particulièrement important du camp adverse soit éliminé. Il peut s'agir de le tuer à distance par un tir bien placé ou d'aller personnellement croiser le fer avec ce personnage au beau milieu de la mêlée, pour une version plus héroïque ! Une réussite rapportera 1 ou 2 points de victoire.

Vol de renseignement : les héros doivent récupérer une information vitale sur l'armée adverse. Cela peut se faire en infiltrant le camp ennemi, en menant une opération d'espionnage derrière les lignes adverses ou en interceptant un messager. Une réussite rapportera 2 points de victoire à l'armée des héros.



La guerre en mer

Une part importante du commerce et des déplacements s'effectue par voie maritime en raison de la lenteur et des difficultés du voyage par voie terrestre. Des négociants aventureux explorent de nouvelles terres et font fortune en commerçant avec des peuples lointains. Des marchands et des pêcheurs cabotent dans les eaux côtières. Des pirates sans foi ni loi écument les océans à la recherche des lourdes nefs marchandes. Les vaisseaux de guerre transportent des soldats qui partent se battre dans des contrées lointaines.

La façon la plus courante de naviguer consiste à rester près des côtes et à tirer le bateau à sec sur la plage chaque nuit ou en cas de gros temps. L'effort de la chiourme pour propulser une rapide galère exige de grandes réserves d'eau potable et les galères de guerre comme les vaisseaux marchands sont donc contraints à de fréquentes escales.

La distance que peut parcourir une galère en l'espace d'une journée dépend beaucoup des conditions de navigation. Si le temps est clément, en 6 à 8 heures d'effort, les rameurs peuvent faire parcourir au navire entre 75 et 90 kilomètres. Les équipages expérimentés et les bons navires peuvent couvrir presque le double de distance, mais au prix d'un effort inhumain. Les voiliers atteignent des performances similaires, mais qui dépendent davantage de la force et de la direction du vent que de la sueur des galériens.

Les personnages peuvent affréter un navire, se payer une place à bord d'un vaisseau en partance, ou se faire engager à son bord comme mercenaires. Ils peuvent avoir accès à un navire s'ils possèdent un rang élevé dans la carrière de *noble*. Un roi peut aussi fournir une embarcation aux héros s'il leur confie une quête qui exige d'eux qu'ils prennent la mer.

Les personnages peuvent commander le navire eux-mêmes ou s'offrir les services d'un capitaine expérimenté, mais dans tous les cas il leur faudra aussi un équipage, qui peut être recruté au port ou se composer de suivants (cf. page 165).

Batailles navales

Les batailles navales sont fréquentes le long des côtes de Lémurie. La tactique habituelle consiste à poursuivre le vaisseau ennemi et à l'éperonner. Durant l'abordage, les voiles sont amenées et les rameurs s'échinent à donner au navire la vitesse maximale tandis que ce dernier fonce vers l'ennemi. Dès qu'il arrive à portée, les archers et les frondeurs entrent en action pour blesser et tuer les rameurs et l'équipage du vaisseau adverse. Certains navires de guerre sont équipés d'une catapulte qui projette des pierres ou des jarres de goudron enflammé, et il en est même qui possèdent une de ces redoutables machines cracheuses de flammes inventées par les alchimistes. Une fois que le vaisseau ennemi a été éperonné, les marins se jettent à l'abordage et une mêlée sanglante s'ensuit.

Les affrontements entre navires sont gérés suivant les règles normales de combat. Chaque round est juste un peu plus long qu'un round de combat habituel, de l'ordre de quelques minutes ou d'une dizaine de minutes, durant lesquelles un navire peut faire tirer sa catapulte, gagner du terrain sur l'ennemi ou lancer des grappins en vue de l'abordage.

À bord d'un navire, chaque héros a son rôle à jouer. Le héros qui possède le navire en sera sûrement le capitaine, un autre personnage pourra commander les soldats et s'occuper des abordages comme de repousser les assauts ennemis, un autre encore avoir la responsabilité de la catapulte, etc. Ces postes déterminent quel personnage effectue quelle tâche et donc qui lance le jet d'action correspondant. En cas de doute, il revient au capitaine du navire d'effectuer le jet d'action.

Les portées en mer

La distance initiale entre deux vaisseaux est dictée par la situation et donc estimée de façon abstraite. La portée détermine quel type de manœuvre ou d'attaque un navire peut effectuer. Un jour de grand beau temps, il est possible de repérer un navire à portée Maximale (cf. table page 74). Un jour plus brumeux, la portée de repérage tombe à Extrême. Les jours de brouillard ou de tempête, ou bien de nuit, la portée de repérage se raccourcit encore, selon les circonstances.

Au début de la scène, le capitaine effectue un jet de réaction pour déterminer l'ordre de jeu.

Jet de réaction = 2d6
+ *esprit*
+ *initiative*
- *esprit* du *rival* (s'il y a un *rival* sur le navire ennemi)

Résultat modifié : 9 ou + pour réussir

Échec critique : votre navire agit en dernier durant tout le combat. De plus, il est incapable d'entreprendre la moindre action lors du premier round (et reste immobile en raison du désordre qui règne à bord).

Échec : vous agissez en dernier.

Réussite : vous agissez en premier.

Succès héroïque : vous agissez en premier. De plus, lors du premier round, vous bénéficiez d'un round gratuit durant lequel vos adversaires ne peuvent agir (à l'exception des navires ayant un *rival* à bord).

Succès légendaire : comme pour un succès héroïque, mais vous bénéficiez en plus d'un bonus de +1 à tous les jets d'attaque effectués au cours de la rencontre.

Le Round de bataille navale

Chaque round de bataille navale se décompose en trois phases. Un navire peut effectuer une action par phase, au choix :

Phase 1 : Manœuvres
Fuir/S'approcher, Éperonner, Briser les rames, Lancer les grappins, Désengagement.

Phase 2 : Attaques
Projectiles, Catapulte, Crache-feu, Abordage.

Phase 3 : Réparations
Réparer la coque, Secourir l'équipage, Éteindre les incendies.

Portée navale	Modificateur au jet	Portée maximale pour un type d'attaque ou de manœuvre
Hors de vue	-	
Maximale	-8	
Extrême	-6	Catapulte
Très longue	-4	
Longue	-2	Crache-feu, Projectiles (arcs, frondes, etc.)
Moyenne	-1	Éperonner
Courte	0	Lancer les grappins, Briser les rames
Bout portant	+1	Abordage, Désengagement

Manœuvres

Pour déterminer l'issue d'une manœuvre, effectuez un jet d'action :

Jet de manœuvre = 2d6
+ rang de carrière du héros chargé de l'action
+ ressources allouées à l'action
+/- modificateurs *
Résultat modifié : 9 ou + pour réussir

* Modificateurs = portée, *défense* de la cible

Briser les rames

Le navire attaquant frôle le navire ennemi dans le but de briser ses rangées de rames afin de l'immobiliser sans le couler. Pour cette manœuvre, les navires doivent commencer le round à Bout portant ou à portée Courte. L'attaquant effectue un jet d'action. Le défenseur peut utiliser ses ressources pour éviter l'attaque (ce qui lui octroie un bonus en *défense*).

Dégâts : d6 à la *coque* du vaisseau ennemi.

Options de succès héroïque :

• +6 points de dégâts à la *coque* du vaisseau ennemi ;

• Coup d'éperon précis : inflige un *dé de malus* à un jet d'action (de votre choix) du navire ennemi ;

• Massacre d'équipage : les dégâts infligés à la *coque* de la cible le sont également à son *équipage* ;

• Navire en panne : le navire perd son prochain round d'action.

Options de succès légendaire : choisissez deux options de succès héroïque (vous pouvez choisir deux fois la même option).

Désengagement

Cette manœuvre permet à un navire de se désengager après avoir été éperonné ou pris par des grappins. Les navires sont à ce moment-là à Bout portant. En cas de réussite, le navire se détache du vaisseau ennemi et la distance entre eux passe à portée Courte.

Éperonner

Pour cette manœuvre, les navires doivent commencer le round à portée Courte ou Moyenne. Le navire qui éperonne effectue un jet d'action. Le défenseur peut utiliser ses ressources pour éviter l'attaque (ce qui lui octroie un bonus en *défense*). Un vaisseau éperonné subit des dégâts (soit un nombre de d6 qui dépend du type d'éperon qui équipe le navire attaquant) qui sont soustraits à ses points de *coque*. Si la manœuvre réussit, elle laisse les deux navires encastrés l'un dans l'autre, et il faut réussir une manœuvre de Désengagement pour se libérer.

Fuir/S'approcher

Un navire peut essayer de semer un navire ennemi, ou au contraire de s'en rapprocher. Si l'autre navire décide de ne pas le poursuivre, le vaisseau en fuite augmente automatiquement d'un facteur de portée la distance entre eux. Si les deux navires décident de se rapprocher l'un de l'autre, la distance entre eux diminue de deux facteurs de portée. Si l'un fuit et que l'autre le poursuit, chaque navire effectue un jet d'action.

Si les deux réussissent ou que les deux échouent, la distance entre eux reste la même. Si l'un réussit et l'autre échoue, la distance entre eux augmente ou diminue d'un facteur de portée, selon le navire qui a réussi son jet d'action. Une fois que le vaisseau en fuite atteint la portée Hors de vue, il disparaît à l'horizon et réussit à échapper à l'ennemi.

Succès héroïque : le navire se rapproche ou s'éloigne de deux facteurs de portée.

Succès légendaire : le navire se rapproche ou s'éloigne de trois facteurs de portée.

Lancer les grappins

À l'aide de gaffes ou de grappins, l'équipage amène le vaisseau ennemi bord à bord afin de préparer l'abordage. Pour cette manœuvre, les navires doivent commencer le round à Bout portant ou à portée Courte. L'attaquant effectue un jet d'action. Le défenseur peut utiliser ses ressources pour éviter l'attaque (ce qui lui octroie un bonus en *défense*). En cas de réussite, le vaisseau ennemi est immobilisé jusqu'à ce qu'il réussisse une manœuvre de Désengagement.

Options de succès héroïque :

• Navire bloqué : le navire ennemi perd son prochain round d'action ;

• Un *dé de bonus* pour une action Abordage.

Options de succès légendaire : choisissez deux options de succès héroïque (vous pouvez choisir deux fois la même option).

Attaques des navires

Jet d'attaque de navire = 2d6
+ rang de carrière du héros chargé de l'action
+ ressources allouées à l'action
+/- modificateurs de portée
- *défense* de la cible
Résultat modifié : 9 ou + pour réussir

Dégâts

Les dégâts sont soustraits des points de *coque* et des points d'*équipage* du navire visé. Les dégâts prennent effet immédiatement, dans le cours du jeu. Si un navire brûle et que le feu n'est pas éteint, il subit de nouveaux dégâts de feu au début du round suivant.

Abordage

Une action d'Abordage peut être tentée si deux navires sont bloqués l'un contre l'autre suite à une action réussie d'Éperonner ou de Lancer les grappins. L'Abordage est la seule action pour laquelle il n'y a pas de limite aux points de ressources que vous pouvez engager afin d'avoir un bonus au jet d'attaque. L'Abordage est aussi l'occasion pour des héros d'entreprendre des Actions héroïques en mer, de la même façon qu'ils peuvent le faire lors de batailles terrestres. Ces actions formeront une petite aventure à part entière, par exemple si les héros doivent fouiller le navire ennemi tout en affrontant son équipage.

Dégâts : d6 points de dégâts d'*équipage*.

Options de succès héroïque :

• +6 points de dégâts d'*équipage* ;

• Navire en panne : le navire ennemi perd son prochain round d'action.

Options de succès légendaire : choisissez deux options de succès héroïque (vous pouvez choisir deux fois la même option).

Catapulte

Les catapultes peuvent tirer des pierres ou des pots de goudron enflammé jusqu'à une portée Extrême. Les pierres font des dégâts à la coque et au gréement du navire, mais peuvent aussi tuer des matelots. Un pot à feu qui explose sur le pont arrose la coque et l'équipage de goudron enflammé, qui continue à brûler jusqu'à ce que l'incendie soit maîtrisé.

Dégâts :
Pierre : d6 points de dégâts de *coque* et d3 d'*équipage* ;
Feu : d3 points de dégâts de *coque* et d3 d'*équipage*.



Crache-feu

L'usage de cet appareil d'alchimiste exige des compétences particulières. Sa conception comme la formule du produit qui l'alimente sont des secrets jalousement gardés. Le crache-feu est un gros réservoir pressurisé équipé d'un tube à son sommet. La machine tire un jet de liquide brûlant à de grandes distances (jusqu'à portée Longue). Les flammes sont presque impossibles à éteindre.

Dégâts : d6 points de dégâts de *coque* et d6 d'*équipage*.

Options de succès héroïque :

• +6 points de dégâts d'*équipage* ;

• +6 points de dégâts de *coque* ;

• Tir de précision : inflige un *dé de malus* à un jet d'action (de votre choix) du navire ennemi.

• Navire en panne : le navire ennemi perd son prochain round d'action.

Options de succès légendaire : choisissez deux options de succès héroïque (vous pouvez choisir deux fois la même option).

Projectiles

L'équipage du navire envoie une volée de projectiles (javelines, flèches, billes de fronde) sur le vaisseau ennemi, à condition que ce dernier se trouve au maximum à portée Longue.

Dégâts : d6 points de dégâts à l'*équipage*.

Options de succès héroïque :

• +6 points de dégâts à l'*équipage* ;

• Tir de précision : inflige un *dé de malus* à un jet d'action (de votre choix) du navire ennemi.

Options de succès légendaire : choisissez deux options de succès héroïque (vous pouvez choisir deux fois la même option).

Réparations

Jet d'action = 2d6
+ rang de carrière du héros chargé de l'action
+ ressources allouées à cette action
Résultat modifié : 9 ou + pour réussir

Réparer la coque, secourir l'équipage, éteindre les incendies

La dernière phase du round est consacrée aux réparations. L'équipage peut tenter de colmater les voies d'eau dans la coque, de remettre de l'ordre dans le gréement, d'éteindre les incendies et de s'occuper des blessés. Les héros doivent donc décider soit de réparer le navire, soit d'éteindre les feux, soit de prendre soin des blessés.

Sur un jet d'action réussi, le navire regagne d6 points d'*équipage* ou de *coque*. Si un incendie est éteint, le navire ne subit plus de dégâts de feu aux rounds suivants.

Options de succès héroïque :

Vous effectuez deux de ces actions, au choix :

• Réparer la *coque* ;

• Éteindre les incendies ;

• Secourir l'*équipage*.

Options de succès légendaire : vous effectuez trois des actions ci-dessus.

En cas de succès héroïque ou légendaire, la même option d'action peut être choisie plusieurs fois.

Le feu

C'est l'arme la plus redoutée dans les batailles navales. Quand un feu se déclare à bord d'un navire, il continue de brûler jusqu'à ce qu'il soit éteint. La *coque* et l'*équipage* du navire subissent des dégâts à chaque round jusqu'à ce que le joueur réussisse un jet de réparation durant la troisième phase d'un round de bataille navale.

Naufrage

Quand les points de *coque* d'un navire tombent à 0, il coule. Cela prend généralement un peu de temps, ce qui permet à l'équipage d'abandonner le navire en priant Shazzadion d'avoir pitié d'eux.

Quand les points d'*équipage* d'un navire tombent à 0, cela veut dire qu'il ne reste plus personne à bord pour implorer Shazzadion…

Exemples de navires

Il existe une grande variété de navires. Les vaisseaux marchands sont des voiliers et dépendent des caprices du vent pour avancer. Les navires de guerre sont des galères rapides, longues et élancées, qui possèdent des voiles en plus de leurs rangs de rames. Certaines galères de guerre sont très lentes en raison de leur taille colossale et, malgré leur puissance, ne sont pas à l'abri des assauts d'une flottille de navires plus petits et plus rapides.

Vous trouverez ici les profils de différents types de navires, qui donnent des indications sur leur manœuvrabilité ainsi que sur leurs capacités de combat.

Rames : ce chiffre indique le nombre de rames d'une galère. Certains grands navires possèdent deux rangs de rames. Chaque rame est maniée par un membre d'équipage. D'ailleurs, la majorité de l'équipage d'une galère de guerre se compose de rameurs.

Équipage : ce chiffre détermine le bonus que l'équipage peut apporter aux actions et aux manœuvres ordonnées par le capitaine. Un navire bénéficie de 1 point de ressources pour chaque tranche de 20 points d'*équipage*. La perte d'*équipage* (suite à une volée de projectiles, par exemple) a donc une incidence sur les ressources du navire.

Coque : il s'agit de la « vitalité » du navire. Ce chiffre représente la quantité de dégâts que le vaisseau peut encaisser avant de sombrer.

Ressources : ce chiffre représente l'aptitude de l'équipage à accomplir les tâches demandées. Le navire reçoit 1 point de ressource par tranche de 20 points d'*équipage*, arrondi à l'entier le plus proche. La valeur de ressources peut être ajoutée en bonus à des jets d'actions (manœuvres, attaques et réparations) ou à la *défense* du navire pour le round (auquel cas, le chiffre est appliqué en malus à toutes les attaques qui visent le navire durant le round). La valeur de ressources peut être divisée ou utilisée entièrement pour une même tâche, avec un maximum de +3 pour une seule action, à l'exception de l'Abordage. Dès que l'*équipage* d'un navire diminue, la valeur de ressources diminue en conséquence.



Petit navire à voiles

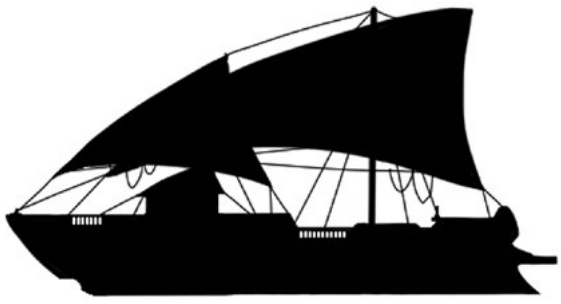
Rames 0 Équipage 4
Coque 4 Ressources 0
Éperonner d6M



Un voilier pansu à un mât, qui sert au transport des marchandises. La cargaison est entreposée directement dans le fond du navire, sans véritable cale. Une paire de rames à la poupe fait office de gouvernail. Des variantes peuvent embarquer un équipage de 20 marins ou plus.

Grand navire à voiles

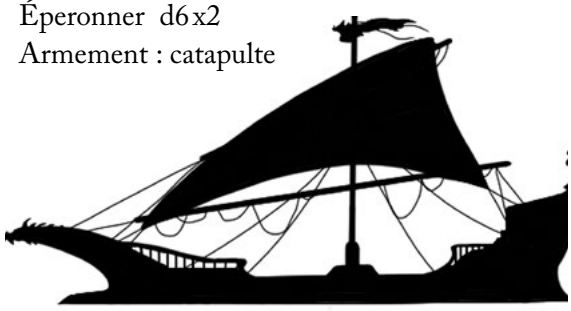
Rames 0 Équipage 20
Coque 8 Ressources +1
Éperonner d6M
Armement : catapulte



Ces gros voiliers marchands qui possèdent un ou deux mâts sont conçus pour transporter de grandes quantités de marchandises. Ils disposent d'une ou de plusieurs cabines à la poupe pour le capitaine ou pour un passager de marque. Il existe des variantes de différentes tailles.

Petite galère de guerre ou galère marchande

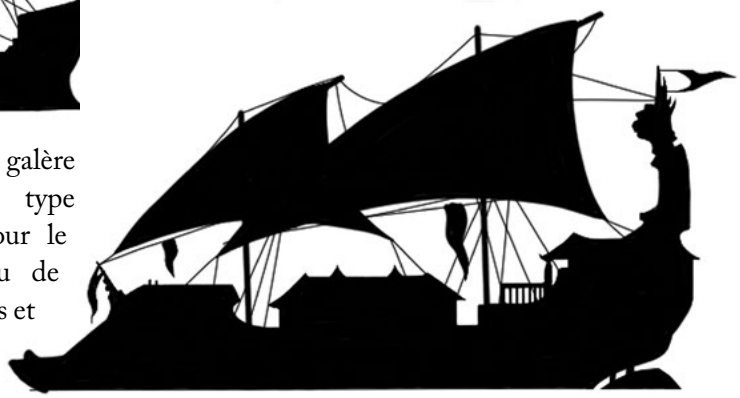
Rames 20 Équipage 24
Coque 14 Ressources +1
Éperonner d6x2
Armement : catapulte



Une petite galère de guerre, ou une galère marchande avec du répondant. Ce type de navire est généralement utilisé pour le transport rapide de marchandises ou de troupes. Il est capable de semer les pirates et de fuir l'affrontement. C'est un navire apprécié des marchands aventureux.

Grande galère de guerre

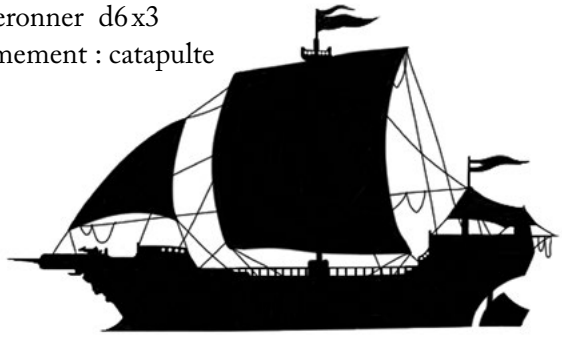
Rames 50 Équipage 55
Coque 50 Ressources +3
Éperonner d6x4
Armement : catapulte ou crache-feu



Ce navire est la pièce maîtresse des flottes de guerre des cités portuaires. Il mesure dans les 35 mètres de long pour 3,5 mètres de large, avec 25 rames sur chaque bord. Ces galères sont utilisées pour écraser l'ennemi au cours de batailles navales, ainsi que pour le transport de troupes. Elles peuvent embarquer de 15 à 20 soldats, auquel cas on ajoute un bonus de +1 aux ressources pour les actions d'Abordage.

Galère de guerre

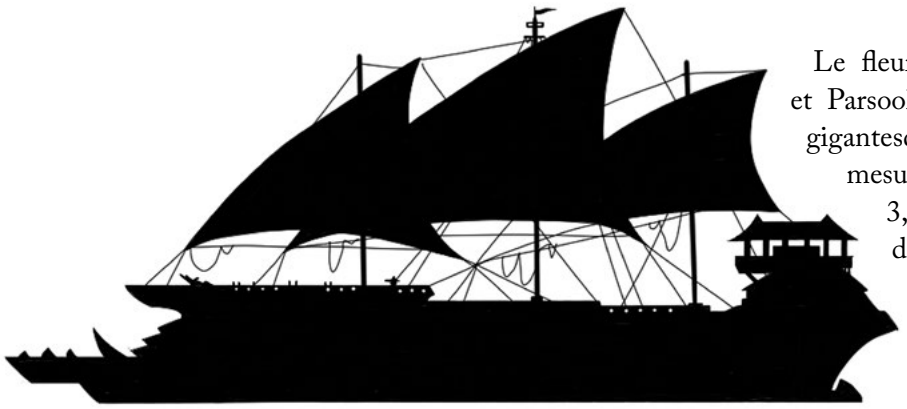
Rames 30 Équipage 35
Coque 30 Ressources +2
Éperonner d6x3
Armement : catapulte



Le plus rapide des navires de guerre, également très prisé des pirates.

Galère amirale

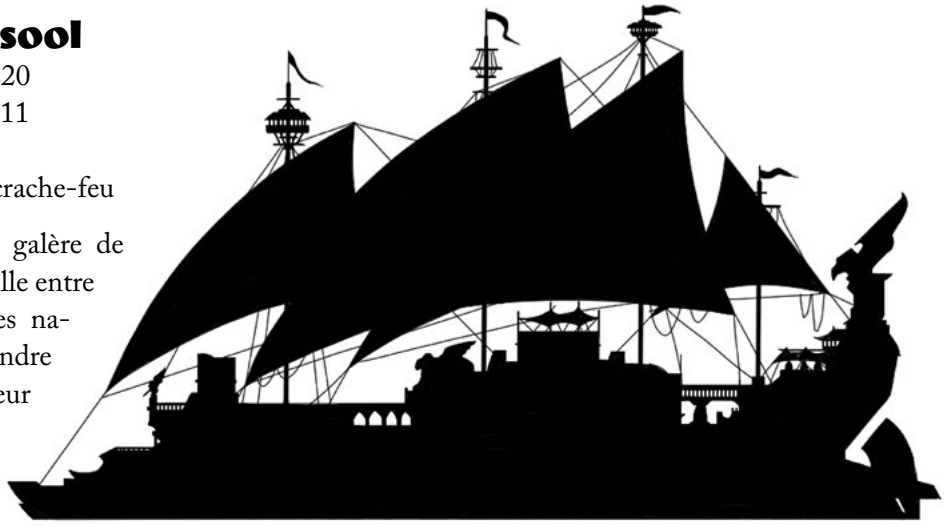
Rames 100 Équipage 110
Coque 65 Ressources +5
Éperonner d6x5
Armement : catapulte
ou crache-feu



Le fleuron de la flotte d'une cité. Satarla et Parsool possèdent même plusieurs de ces gigantesques galères de guerre. Ce navire mesure dans les 40 mètres de long pour 3,5 mètres de large et les rames sont disposées sur deux rangs superposés, ce qui permet d'en aligner 50 sur chaque bord. Elles peuvent embarquer 30 à 40 soldats, auquel cas on ajoute un bonus de +2 aux ressources pour les actions d'Abordage.

La Gloire de Parsool

Rames 170 Équipage 220
Coque 80 Ressources +11
Éperonner d6 x6
Armement : catapulte et crache-feu



Voici la plus puissante galère de guerre qui existe. Quand elle entre dans la bataille, les autres navires ont tendance à prendre la fuite sans demander leur reste. La *Gloire de Parsool* mesure 45 mètres de long pour 4,5 mètres de large et aligne 85 rames sur chaque bord, disposées sur trois rangs.

Le vaisseau fait preuve d'une grande manœuvrabilité pour sa taille et, à la différence de la plupart des galères, ce sont des hommes libres qui peinent sur ses rames, pas des esclaves. C'est un honneur insigne de servir à bord de la *Gloire de Parsool* et il se trouve toujours des dizaines de volontaires pour combler les places vacantes. Ce vaisseau peut embarquer 60 à 80 soldats, auquel cas on ajoute un bonus de +3 ou +4 aux ressources pour les actions d'Abordage.

Créatures marines

Les kalathorns, les poads et les crocators, sans oublier bien sûr le redouté béhémathon, sont des créatures si énormes qu'elles peuvent menacer les bateaux qui parcourent les fleuves et les mers. Elles peuvent attaquer les navires (et inversement), en utilisant les règles des combats navals. En général, les créatures marines percutent les flancs des navires pour les couler, mais certaines préfèrent s'en prendre directement à l'équipage. Vous trouverez une description de ces créatures au chapitre 5.



Exemple de bataille navale

La Gloire de Parsool *repère trois galères de guerre pirates. C'est un jour de ciel clair et ensoleillé ; les vaisseaux ennemis sont donc détectés de très loin (portée Maximale). La* Gloire *a deux héros à son bord, le capitaine (qui est* marin *de rang 3), et un autre qui est* soldat *de rang 2 et a été placé à la tête des armes de tir du navire et commandera les abordages. La* Gloire *a 60 soldats à son bord (+3 aux actions d'Abordage).*

Elle prend en chasse les vaisseaux pirates, qui prennent la fuite. Le jet de réaction donne 8 + esprit *(1) +* initiative *(2), pour un total de 11 (une réussite). Mais une des galères pirates a un* rival *à son bord ; on soustrait son* esprit *(3) du résultat, ce qui donne un échec par rapport à ce navire. La galère commandée par le* rival *(*pirate *2) fuit en utilisant toutes ses ressources (+2). Le jet donne 7 + 2 + 2 = 11. Il réussit son action et s'éloigne au-delà de la portée Maximale, disparaissant à l'horizon.*

Le capitaine de la Gloire *grommelle un juron et se lance à la poursuite des deux autres galères. Il obtient un 6, auquel il ajoute son rang de* marin *(+3) et des ressources (+3), ce qui fait un total de 12. Les navires pirates obtiennent respectivement un total de 6 et de 7 (même en ayant utilisé leur +2 de ressources) et échouent tous les deux. La* Gloire *se rapproche donc d'un facteur de portée, pour se retrouver à portée Extrême de ses proies.*

La seule arme à bord de la Gloire *capable de tirer aussi loin est la catapulte. Le héros* soldat *ordonne donc le tir sur une des galères ennemies. Il utilise +3 ressources (ce qui laisse la* Gloire *avec +5 ressources) et effectue un jet d'attaque. Il obtient un double 6, ce qui avec le +2 de son rang de* soldat *et le +3 de ressources donne un résultat de 17. Même avec le -6 de portée Extrême, cela donne un succès héroïque, et le joueur s'empresse de dépenser 1 point d'héroïsme pour le transformer en succès légendaire !*

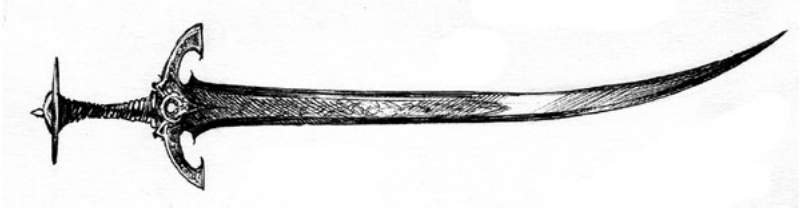
*Comme il ne veut pas voir ce navire lui échapper et préférerait le capturer plutôt que de le couler, il choisit les options de succès héroïque « +6 points de dégâts à l'*équipage *» et « navire en panne » (la galère perd son prochain round d'action). Il lance le d6 de dégâts de la catapulte et obtient un 3. Les points de* coque *de la galère pirate passent de 30 à 27. Il lance ensuite d6+6 points de dégâts d'*équipage *et obtient 10. L'*équipage *des pirates passe de 35 à 25, ce qui signifie que ce navire n'aura désormais que +1 en ressources et qu'il ne pourra pas agir à son prochain round non plus. La galère est immobile sur les eaux, à la merci de la* Gloire de Parsool *!*

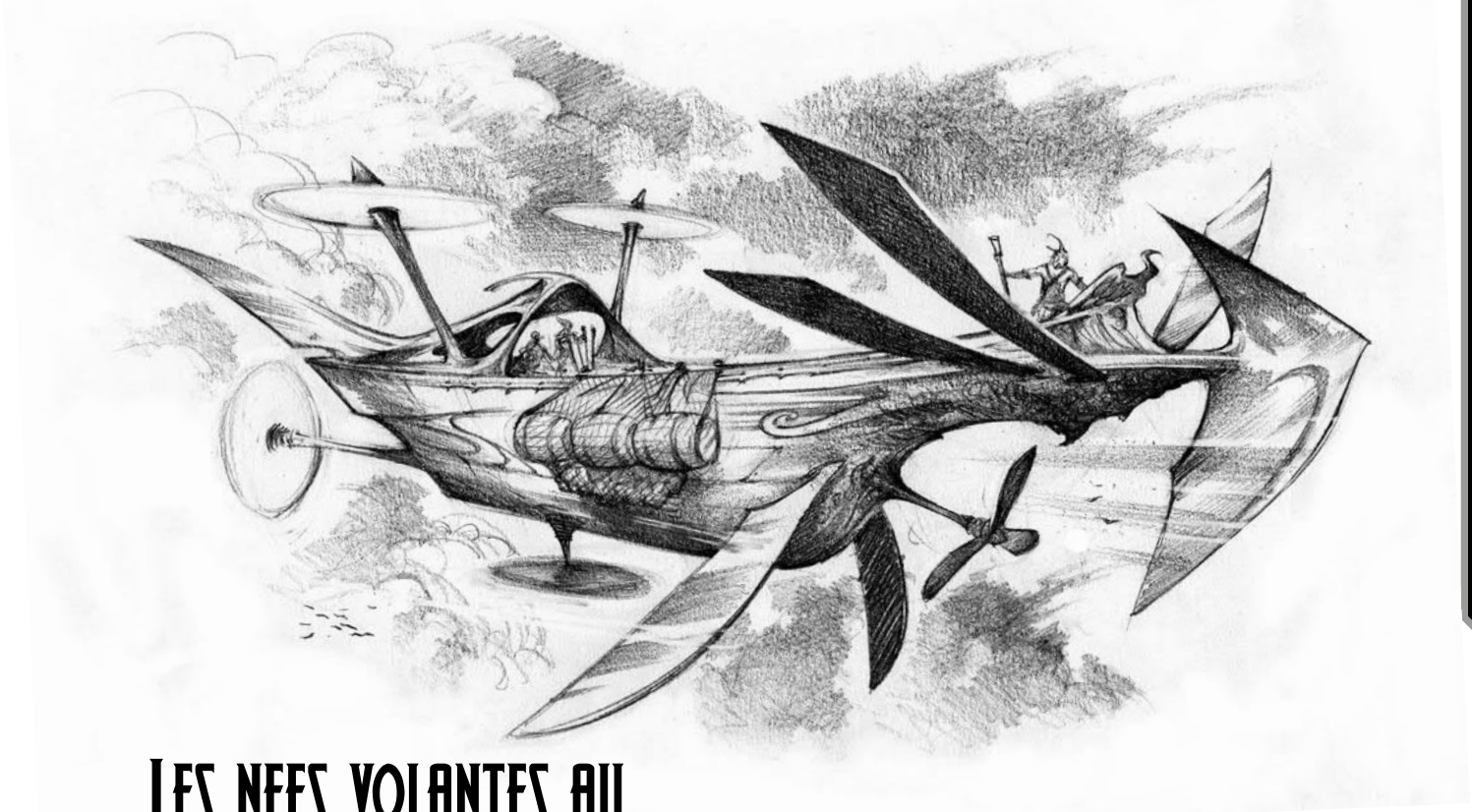
L'autre galère pirate fait tirer sa catapulte sur la Gloire*, qui utilise +3 ressources (il ne lui en reste donc que +2) pour sa* défense*. Le pirate obtient un 11, mais avec -3 en* défense *et -6 de portée Extrême, le projectile rate sa cible.*

C'est désormais la phase de réparations. Le seul navire endommagé est le premier pirate, qui décide de s'occuper de ses blessés. Il obtient un 7 et n'a plus de ressources à consacrer à cette action, qui est donc un échec. Aucun des marins n'a pu être sauvé, il ne reste donc plus qu'à balancer les corps par-dessus bord. Le premier round de bataille navale prend fin.

Batailles navales de masse

Les règles ci-dessus concernent les batailles navales mettant aux prises le navire des héros avec un ou plusieurs navires ennemis. Si vous souhaitez simuler une bataille navale de grande ampleur, vous pouvez utiliser les règles des batailles terrestres à peu près telles qu'elles sont décrites. Il vous suffit de changer le mot « armée » par « flotte », et là où la carrière de *soldat* est utilisée comme modificateur, d'employer à la place la carrière de *marin* (ou de *pirate*).





LES NEFS VOLANTES AU COMBAT

Les nefs volantes sont fabriquées avec de l'allanium, un métal plus léger que l'air. Dondar Thulë, un alchimiste de Lysor, a construit le premier de ces navires. Le roi de Satarla lui a ensuite commandé une flottille de douze de ces navires volants, pour un coût faramineux.

Les nefs volantes mesurent 25 m de long et sont propulsées par de puissants rotors à ressort. Un rotor à l'arrière assure la propulsion du navire, tandis qu'un autre rotor sous la proue permet de le faire reculer si nécessaire. Les autres rotors au centre du pont et sous la quille permettent de le faire monter et descendre. Tous sont contrôlés par quatre leviers installés dans la petite cabine du vaisseau. Les navires volants sont capables d'atteindre une vitesse de 80 kilomètres à l'heure.

Les nefs volantes sont généralement armées d'une arbalète lourde montée à la proue. Cette dernière est renforcée d'un éperon sur le modèle de ceux qui équipent les galères de guerre, mais jusqu'à ce jour, aucune nef volante n'a eu besoin d'éperonner quoi que ce soit dans le ciel.

Habituellement, les navires volants opèrent seuls ; ils sont particulièrement efficaces pour mener des missions de surveillance ou délivrer rapidement un message. De temps à autre, il arrive qu'ils volent en escadrille de trois nefs pour des missions spéciales. Ils peuvent également être utilisés à la guerre. Le largage de grosses pierres sur l'ennemi depuis le ciel est une méthode peu coûteuse et très efficace. L'utilisation de bombes incendiaires alchimiques est plus chère, mais terriblement destructrice contre des engins de siège ou des navires ennemis. L'équipage classique d'une nef volante se compose de trois hommes, mais elle peut embarquer jusqu'à 16 personnes, ce qui lui confère un +1 en ressources. L'équipage utilise des arcs ou des javelines pour harceler les navires ennemis.

Seuls les hommes-oiseaux des montagnes de l'Axos peuvent rivaliser avec une nef volante, mais face à une escadrille de ces navires du ciel, ils préféreront généralement battre en retraite. Les choses sont différentes avec un azhdarkho, un mythunga ou un terrible drakk ; ces monstres volants sont aisément capables de détruire une nef volante solitaire. Bien sûr, si Parsool ou Tyrus parviennent un jour à se bâtir leur propre flotte de nefs volantes, les batailles aériennes risquent de devenir un élément-clé de la guerre en Lémurie.

Nef volante

Coque 6 Équipage 3
Éperonner d6 Ressources 0 (ou +1)
Armement : arbalète lourde

Chapitre 5
Atlas de la Lémurie

Histoire légendaire de la Lémurie

« Oomis fut la première cité à voir le jour après la chute des Rois-Sorciers, mais Satarla est la plus grande. Les prêtres ont prédit que viendra le temps où huit fières cités se réuniront sous les bannières or et sable de Satarla, qui sera alors dirigée par un rude barbare des déserts glacés de Valgard. Krongar le Puissant, tel est le nom de ce guerrier, mais pour l'heure il n'est encore qu'un jeune garçon aux cheveux noirs, qui frissonne sous une tempête de neige, dans les monts de l'Axos. Il ignore que la grotte dans laquelle il s'est abrité sert d'antre à un grand ver des neiges, et les prédictions à son sujet pourraient bien se voir démenties avant même d'avoir commencé à se réaliser ! Ainsi en va-t-il du destin des hommes, soumis aux caprices des dieux. »

— La Saga de Krongar

L'Âge des Rois-Sorciers

Voici des millénaires, l'humanité se hissa du gouffre de la barbarie pour s'élever jusqu'au sommet de la civilisation. Cette époque fut marquée par des guerres qui ravagèrent le monde, où la sorcellerie, la magie et de terribles inventions étaient capables de semer la dévastation à l'échelle d'un continent entier. Ces hommes, qui se faisaient appeler les Rois-Sorciers, possédaient alors des pouvoirs immenses et une ambition insatiable. Après avoir dominé le monde, ils aspiraient à conquérir l'univers entier et à s'élever au rang de dieux.

Mais les hommes ne sont pas faits pour devenir des dieux. Les Rois-Sorciers, aveuglés par leur arrogance, firent appel à des forces qui les dépassaient et libérèrent Hadron le Seigneur Sombre. Prisonnier du Néant, il se préparait pour ce moment depuis des millénaires.

Ils comptaient maîtriser le pouvoir destructeur d'Hadron à leur profit, mais ne tardèrent pas à comprendre leur funeste erreur. Hadron se déchaîna avec une rage inextinguible, abattit les puissantes cités des Rois-Sorciers et imposa sa domination sur ce monde qui avait été le sien jadis. Dans sa rage, il fit bouillir l'océan et rasa les montagnes, tandis que de nouveaux sommets jaillissaient de terre dans de violents séismes. Les Rois-Sorciers ne purent rien faire pour éviter la destruction ; leur magie avait perdu de sa force et la puissance maléfique d'Hadron était invincible.

L'Âge des ténèbres

La chute des Rois-Sorciers fut suivie d'un âge de ténèbres. La terre tremblait encore et renâclait contre le pouvoir maléfique d'Hadron. Le feu jaillissait des entrailles de la Terre en projetant d'immenses colonnes de fumée noire qui obscurcissaient le ciel. Les forêts dépérirent dans ce climat délétère, et un froid mordant s'installa sur les contrées.

Des recoins obscurs du monde émergèrent des horreurs inconnues, des bêtes féroces, des monstres terrifiants et des demi-hommes cruels et difformes. Certains étaient les serviteurs du Seigneur Sombre, tandis que d'autres devaient leur existence à la vile nécromancie des quelques Rois-Sorciers qui avaient réussi à en réchapper.

C'était une époque sauvage où seule l'épée faisait la loi, où la terreur et la mort étaient une compagnie constante. Pourtant, l'humanité trouva le moyen de survivre à ce chaos et de résister au Seigneur Sombre. Cela commença avec le héros Hrangarth, le premier porteur de l'Orbelame.

La création de l'Orbelame

Le monde était donc sous la coupe du Seigneur Sombre et les hommes luttaient pour survivre à la brutalité de son règne. Les dieux de Lémurie, voyant quel mal les Rois-Sorciers avaient libéré sur le monde, se décidèrent à intervenir. Sa'Tel fit choir sur la Terre une météorite, présage du changement à venir. Yrzlak forgea une épée dans le métal tombé du ciel, qu'il baptisa l'Orbelame.

Les dieux offrirent l'épée à Hrangarth, qui devint le premier et le plus puissant des héros de Lémurie.

Armé de l'épée divine, Hrangarth entra dans la légende en combattant les pires créatures et les monstres les plus cauchemardesques, n'hésitant pas à affronter les serviteurs du Seigneur Sombre lui-même. Il franchit les montagnes, suivi d'une troupe de vaillants guerriers, et fonda Ygddar, la première grande cité de Lémurie. Il parvint finalement à terrasser Hadron et à le renvoyer au Néant, et la lumière recommença enfin à briller sur la Terre.

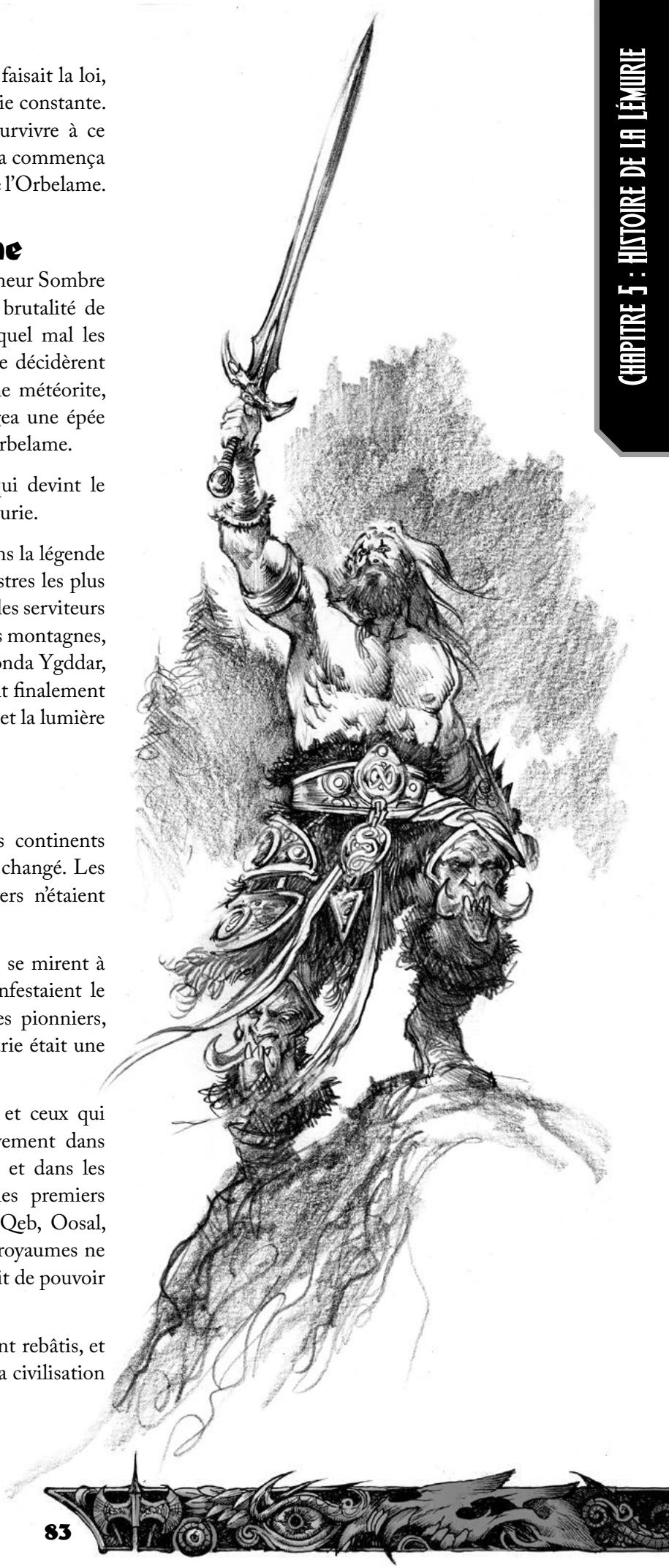
L'Âge de l'homme

Ainsi commença l'Âge de l'homme. Les continents s'étaient stabilisés, mais la géographie avait changé. Les grandes et puissantes cités des Rois-Sorciers n'étaient plus que des ruines poussiéreuses.

Les guerriers venus s'installer en Lémurie se mirent à combattre et à repousser les horreurs qui infestaient le pays. D'autres hommes suivirent bientôt ces pionniers, en nombre toujours plus grand, car la Lémurie était une contrée riche et fertile.

Au fil des siècles, ces premiers guerriers et ceux qui les avaient suivis se répandirent progressivement dans les terres sauvages envahies par les jungles et dans les massifs montagneux de la Lémurie. Et les premiers royaumes virent bientôt le jour : Ygddar, Qeb, Oosal, Qar et Qiddesh. D'abord amis et alliés, ces royaumes ne tardèrent pas à s'affronter par cupidité, appétit de pouvoir et jalousie.

Ils s'opposèrent et s'effondrèrent, puis furent rebâtis, et se combattirent de nouveau. Et, lentement, la civilisation commença à s'épanouir.



Le retour des Rois-Sorciers

Cachés dans leurs refuges secrets, les Rois-Sorciers avaient observé la venue de l'homme, et ils le virent prospérer avec jalousie alors qu'eux-mêmes se terraient dans les ténèbres.

Leur long exil les avait transformés : leur corps, désormais émacié, avait perdu toute pilosité et affichait une pâleur morbide et reptilienne. Ils étaient aussi devenus complètement pervertis et cruels à force d'explorer les indicibles secrets de leurs ancêtres et d'étudier les mystères du Néant. Pensant que les hommes risquaient de provoquer le retour d'Hadron, les Rois-Sorciers quittèrent leurs retraites pour reprendre le pouvoir sur ce monde qui, de leur point de vue, n'avait jamais cessé d'être à eux.

Au moment où les Rois-Sorciers lancèrent leurs premiers assauts sur Qiddesh, Qar et Ygddar, le porteur de l'Orbelame avait pour nom Kylarth. Au début, Kylarth et son armée repoussèrent aisément les magiciens dégénérés et leurs esclaves, mais les Rois-Sorciers étaient rusés, et leur magie puissante fit des ravages. Et à chaque fois qu'ils revenaient à l'assaut, c'était avec des créatures plus fortes et plus nombreuses, jusqu'à ce que les défenseurs des cités se retrouvent dans une situation désespérée.

Le cours de la guerre tourna en défaveur de la race des hommes quand le dieu fou Morgazzon abusa le porteur de l'Orbelame en l'incitant à livrer bataille dans les marais de Festrel. Nul ne sait précisément ce qui passa là-bas, mais l'Orbelame fut perdue et Kylarth sombra dans la démence.

Au cours du siècle suivant, les Rois-Sorciers reconquirent progressivement le continent, en repoussant les hommes vers les côtes et derrière les remparts de leurs villes assiégées.

Une par une, les cités des hommes tombèrent sous le joug des Rois-Sorciers et de leurs dieux noirs, jusqu'à ce qu'Oosal soit la dernière à résister, au prix de terribles sacrifices. La magie des Rois-Sorciers avait dévasté les terres alentour, transformées en désert inhospitalier là où auparavant s'étendaient des forêts verdoyantes et des champs prospères.

La chute des Rois-Sorciers

Thangard, le roi d'Oosal, implora les dieux de délivrer son peuple du péril mortel de ces magiciens ophidiens.

Une nuit, alors qu'un terrible orage balayait la cité, Hurm apparut au roi Thangard dans le ciel au-dessus des tours d'Oosal et lui indiqua l'endroit où il pourrait retrouver l'Orbelame perdue par Kylarth dans les marais de Festrel.

Thangard s'aventura dans les marais, affronta le zathog, un abominable monstre des marécages et recouvra l'épée magique.

La bataille finale se livra au gouffre d'Hyrdral et vit la défaite des Rois-Sorciers, abattus par la puissance de l'Orbelame. Toutefois, la victoire ne fut acquise qu'au prix de la mort du roi Thangard et de la destruction de l'Orbelame. Un petit nombre de Rois-Sorciers parvinrent tout de même à s'échapper pour retourner se terrer dans les ténèbres, guetter l'occasion d'invoquer à nouveau leurs maîtres démoniaques, et se lancer une fois encore à la conquête du monde.

Le Nouvel Âge de l'homme

Le monde avait été de nouveau dévasté et les cités d'Ygddar, d'Oosal, de Qeb, de Qar et de Qiddesh avaient disparu dans le cataclysme. L'Orbelame avait été brisée et perdue dans le gouffre d'Hyrdral, même si certaines prophéties annoncent qu'un nouveau porteur de l'Orbelame se lèvera un jour pour unifier la Lémurie sous son règne glorieux.

Les rescapés des grandes cités quittèrent les plaines de Klaar pour aller fonder de nouvelles cités à l'ouest, dans les jungles étouffantes. Oomis fut la première à voir le jour, suivie d'Urceb, Satarla, Parsool, Lysor, Tyrus, M'lor, Halakh, Malakut, Zalut et enfin Shamballah.

C'est un âge farouche de sorcellerie et de massacres, où les hommes sont forts et les femmes d'une ensorcelante beauté. Chefs de guerre et capitaines mercenaires, prêtres et magiciens, tous s'affrontent dans une lutte sans merci pour s'emparer du trône de Lémurie. C'est un âge de légendes héroïques et de sagas épiques, et je vais vous conter l'une d'elles…

Les dieux de Lémurie

« Par les vingt dieux ! »

— Formule de serment couramment utilisée en Lémurie

Vous trouverez ici une description des « vingt dieux » de Lémurie. En réalité, les dieux sont plus nombreux que cela, et certains qui étaient vénérés autrefois ne sont plus que des noms dans des chroniques poussiéreuses, sans que l'on sache grand-chose d'eux. Les prêtres et les savants ont bien du mal à s'entendre sur les noms des vingt dieux originels de la Lémurie, encore que certaines divinités apparaissent invariablement dans le lot.

Les érudits débattent notamment pour savoir si le Seigneur Sombre et les autres dieux du Néant doivent figurer parmi les vingt dieux de Lémurie, ou s'ils doivent être classés au rang des démons. La question n'est toujours pas tranchée.

Mezzechesh, le royaume des dieux, est accessible par l'Escalier des nuées, qui gravit les cieux depuis la cime du mont Kolvis. Au pied de l'Escalier se trouve la Forge d'Yrzlak, même si de nos jours le dieu n'y est que rarement présent. L'Escalier des nuées, création de Sa'Tel, peut être entraperçu dans le ciel, fugitivement, les nuits de clair de lune. Si l'on grimpe ses marches et que la lune disparaît derrière les nuages, l'Escalier disparaît lui aussi et c'est la chute fatale. Au sommet de l'escalier, armé de sa lourde masse, Fyrzon monte une garde éternelle à l'entrée de Mezzechesh où vivent les dieux dans leurs magnifiques demeures.



Les Vingt Dieux

Afyra, déesse de la vie

La Dame secourable est vénérée par de nombreux médecins et herboristes, ainsi que par toutes les femmes qui désirent avoir des enfants. Fille de Hurm et de Piandra, elle est généralement représentée sous la forme d'une jeune femme enceinte, vêtue d'une longue robe et de sandales, un collier de fleurs autour du cou.

Charkond, dieu de la guerre, seigneur des batailles

Le fils de Hurm et de Lilandra est représenté sous la forme d'un guerrier à peau noire, doté de quatre bras, quatre pattes d'andrak et vêtu d'une armure dorée. Il incarne davantage la fureur et le chaos de la mêlée sanglante que la stratégie militaire, et ses adeptes sont nombreux parmi les mercenaires, les barbares et les pillards.

Chiomalla, déesse des grains, maîtresse des moissons

Chiomalla est dépeinte sous l'apparence d'une femme d'âge mûr mais encore pleine d'attrait, vêtue d'une robe brune et verte, portant un épi de blé et un bâton. Elle est vénérée par les fermiers ainsi que par ceux dont le métier dépend lui aussi des récoltes, comme les aubergistes, les boulangers, etc.

Dyr, dieu des tempêtes, seigneur du tonnerre

Dieu puissant et colérique, Dyr est capable d'entrer dans une fureur noire pour des broutilles. Il est représenté comme un homme grand et musclé, revêtu d'une chemise de mailles et d'un manteau violet. Au combat, il manie Jarnost, sa hallebarde forgée par Yrzlak. Tous les hommes susceptibles d'être affectés par les orages ou les tempêtes prient Dyr de temps à autre.

Fillana, déesse des étoiles

La Dame des cieux étoilés est vénérée par ceux qui mènent leurs affaires la nuit, ainsi que ceux qui se servent des étoiles pour s'orienter durant leurs voyages. On trouve ainsi des adeptes de Fillana parmi les prostituées, les assassins, les cambrioleurs, les marins et les pilotes de nefs volantes.



Fyrzon la Sentinelle, l'Inébranlable

Fyrzon, aussi appelé le Veilleur ou le Gardien de l'Escalier, est souvent représenté comme un homme à tête de bubalus, armé de Mulkandrar, sa lourde masse d'armes en fer. Loyal et fiable, il est capable de monter la garde sans bouger pendant des années si besoin est. Une fois qu'il a solidement ancré ses pieds au sol, aucune force au monde n'est capable de le déloger. Si vous n'êtes pas le bienvenu à Mezzechesh, il vous sera impossible de passer Fyrzon.

Grondil, le dieu bâtisseur

Aussi appelé le Tailleur de pierre, Grondil est représenté sous la forme d'un homme musculeux et barbu, chargé d'une hotte remplie de briques ou occupé à tailler un bloc de pierre. C'est lui qui a édifié les demeures des dieux à Mezzechesh, et il est particulièrement vénéré par les architectes, les bâtisseurs et les maçons, mais presque tous ceux qui ont un toit sur la tête (qu'ils le possèdent ou le louent) ne manquent pas de lui adresser de temps à autre quelques prières.

Hurm, le père des dieux, seigneur du ciel

Le souverain des dieux est représenté comme un homme d'âge mûr empreint de majesté, à la barbe noire et solidement charpenté, généralement vêtu d'un simple kilt de cuir. Il porte un sceptre royal dans une main et une cloche en bronze dans l'autre. Cette dernière lui sert à convoquer les autres dieux et déesses afin de leur donner ses ordres, et il règne également sur les hommes et les animaux. Hurm est vénéré par tout un chacun.

Iondal le débauché

Le dieu du chant et de la fête est dépeint comme un homme ventripotent tenant un gobelet dans une main et une pièce de viande dans l'autre, avec généralement des femmes nues à ses pieds. Ses fidèles se recrutent principalement chez les bardes et les ménestrels, les aubergistes et les nobles débauchés.

Karyzon, le seigneur des vents

Le messager des dieux est représenté sous la forme d'un jeune homme athlétique, souvent nu, avec parfois de grandes ailes de plumes dans le dos.

Karyzon est vénéré par les hommes-oiseaux, ainsi que par les marins et les pilotes de nefs volantes. Il est le fils de Nemmereth et de Lilandra.

Knothakon, dieu de la sagesse, seigneur des âges

Knothakon est représenté sous la forme d'un homme en robe blanche, dont la tête est bien trop volumineuse pour son corps malingre. On dit que sa tête grossit à chaque fois qu'il accumule de nouvelles connaissances, et qu'elle rétrécit quand il transmet son savoir à autrui. Il est vénéré par les scribes et les érudits partout en Lémurie.

Kryphondus

D'anciens textes font mention de ce dieu, dont on ne connaît guère plus que le nom.

Lilandra la séductrice

La déesse de l'amour et de la beauté reçoit les prières de bien des gens, et en particulier des courtisanes et des danseuses. Les temples de Lilandra ressemblent à des maisons closes de luxe. Lilandra est dépeinte sous les traits d'une femme magnifique, dans une nudité partielle ou totale. Les poètes chantent l'éclat de ses yeux et l'enchantement de son rire, mais d'autres vantent ses appâts en des termes plus crus.

Nemmereth du long sommeil, dieu de la mort

Adoré par les prêtres de Lémurie comme un des Vingt Dieux, Nemmereth est considéré par les druides gris comme un des dieux sombres. Il est le frère de Hurm, avec lequel il s'est disputé l'affection de Piandra, ce qui conduisit les deux frères à un duel où Nemmereth fut vaincu. Il apparaît sous la forme d'un homme grand au front rasé vêtu de robes grises. Sous son autre aspect (en tant que seigneur sombre), il est représenté sous une forme squelettique dont la bouche et les orbites vomissent des asticots. Il se raconte qu'une des demeures de Nemmereth se trouverait dans les Terres Désolées.

Piandra, déesse de la chance, Dame Fortune

Piandra porte des vêtements bigarrés et tient des dés dans une main et un jeu de cartes dans l'autre. Elle est vénérée par les joueurs et par tous ceux qui ont besoin d'un coup de chance, quand tous les autres dieux ont fait la sourde oreille.



Quathoomar, dieu du voyage

À l'origine, Quathoomar était un dieu des céruléens, mais son culte s'est répandu et de nos jours il est vénéré par les voyageurs de toutes origines. On dit qu'il apparaît sous la forme d'un immense géant bleu capable d'enjamber les collines et les montagnes, vêtu parfois d'une tunique en peau de béhémathon.

Sa'Tel, dieu des étoiles

C'est Sa'Tel qui a créé l'Orbe stellaire et l'a envoyé sur la Terre afin qu'Yrzlak forge l'épée qui permit à Hrangarth de vaincre les Rois-Sorciers. Souvent représenté sous la forme d'une étoile ou d'une vive lumière, il prend parfois la forme d'un homme nu, mince et d'âge indéterminé, aux yeux d'un noir profond.

Shazzadion, dieu des mers

Dieu des océans et souverain des vagues, Shazzadion est représenté sous la forme d'un vieil homme à la peau d'ébène, à la barbe grise et au crâne chauve. Il porte une tunique verte chatoyante et tient une longue lance. Shazzadion possède un grand serpent de mer, baptisé Fulca, qu'il chevauche pour parcourir les mers, ou qui tire sa galère de guerre. Les fidèles de Shazzadion se rencontrent chez les marins et les pirates de tous rivages, ainsi que chez ceux qui ont à entreprendre un voyage maritime.

Yrzlak le dieu forgeron

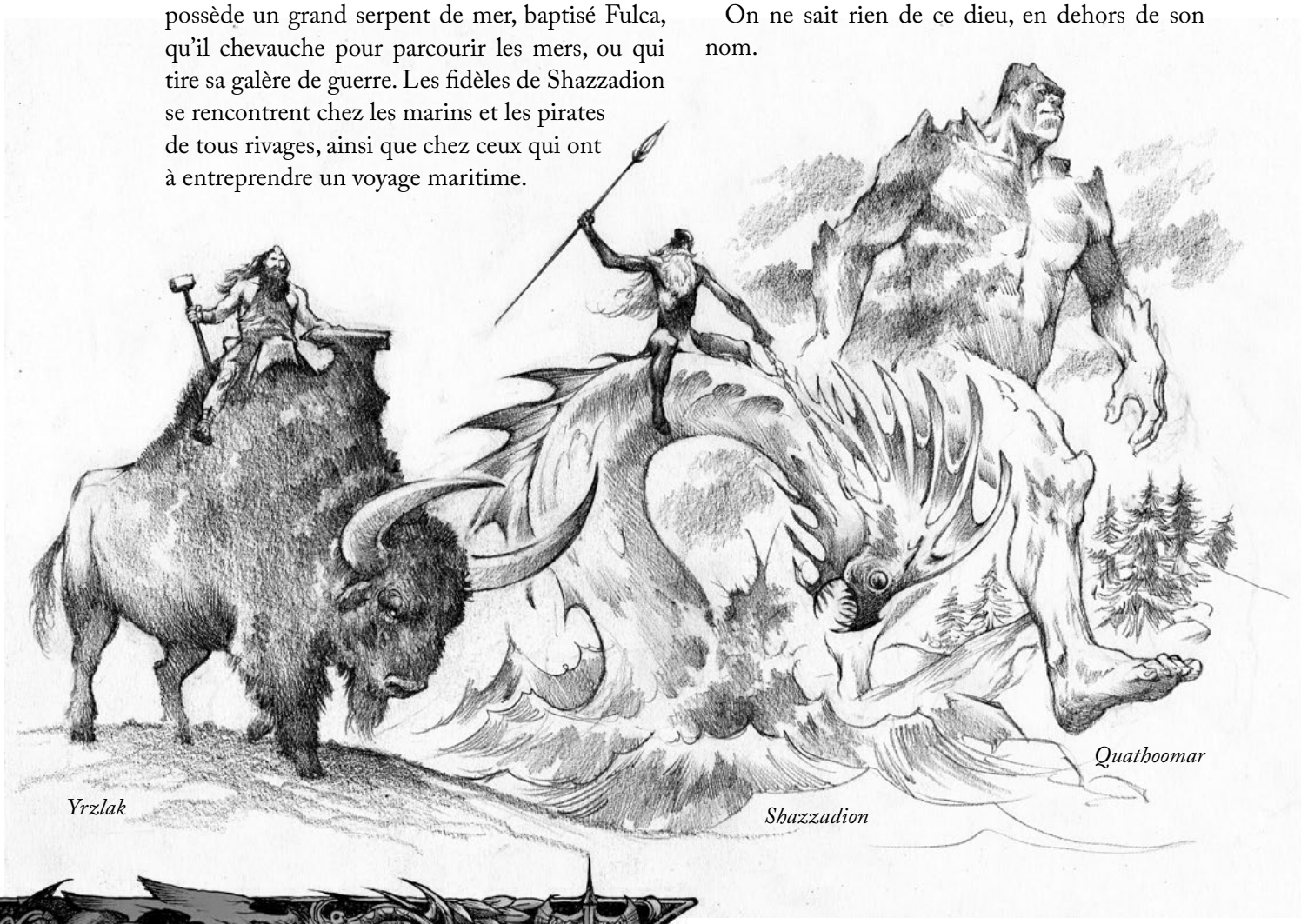
C'est lui qui forgea l'Orbelame dans sa forge au cœur du volcan du mont Kolvis. Il est représenté sous la forme d'un grand homme barbu équipé d'un tablier de cuir et d'un marteau, de pinces et d'une enclume, les outils du forgeron. On le figure parfois juché sur un énorme bubalus noir. Yrzlak est vénéré par les forgerons, les armuriers, les soldats, ainsi que par certains alchimistes (qui, en tant qu'hommes de science, dédaignent généralement le culte des dieux).

Zalkyr le Lumineux, dieu du soleil

Zalkyr est adoré par tous, car il incarne la lumière et la chaleur du soleil, l'astre qui donne vie. Il traverse le ciel dans un char ou une nef volante (un motif plus fréquemment représenté dans les temples de Satarla qu'ailleurs). Dans l'*Edda pourpre*, Zalkyr est décrit comme un roi âgé au corps doré, aux os d'argent et aux cheveux de lumière.

Zarymphyxos

On ne sait rien de ce dieu, en dehors de son nom.

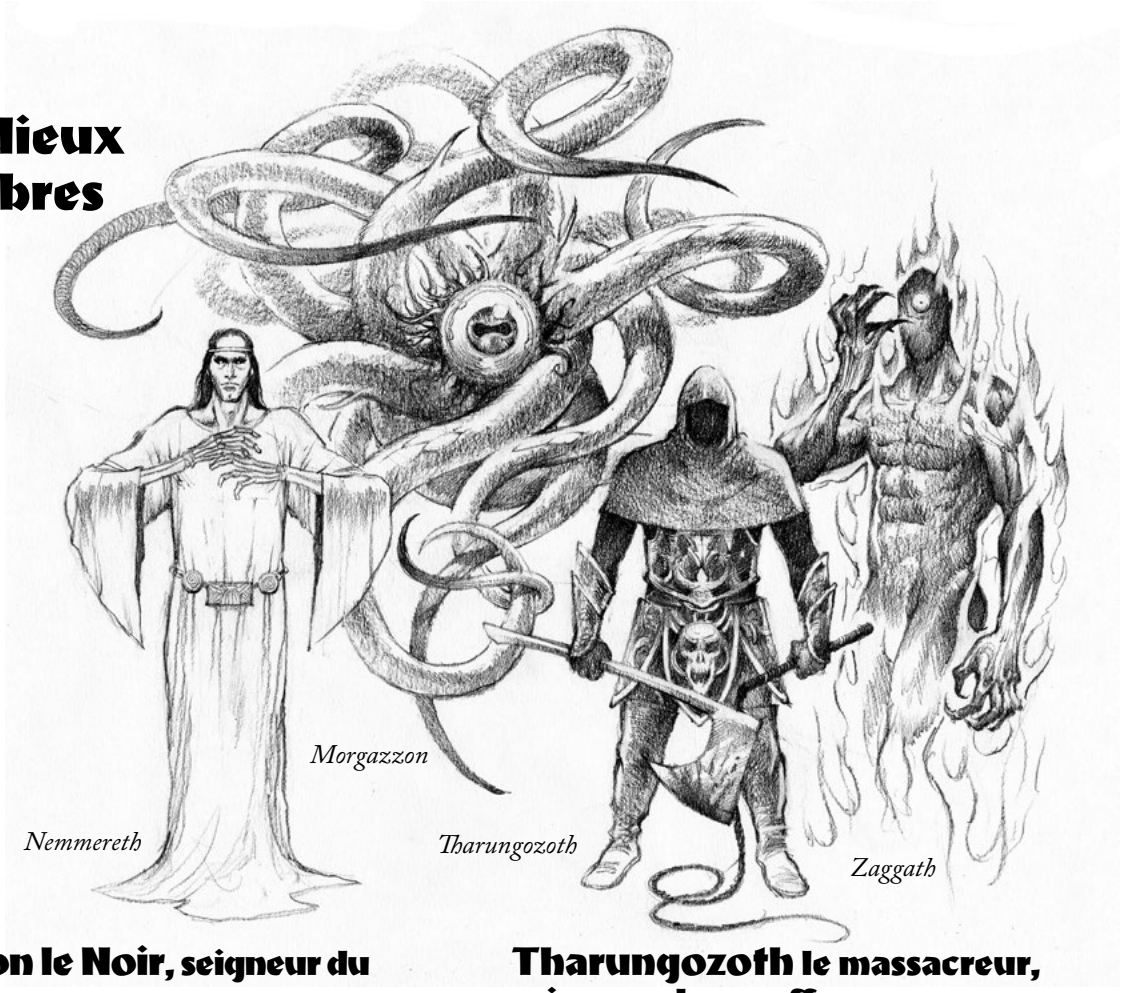


Yrzlak

Shazzadion

Quathoomar

Les dieux sombres



Hadron le Noir, seigneur du Néant

Adoré par les druides noirs et les Rois-Sorciers, Hadron est généralement représenté sous une forme humaine androgyne faite de ténèbres et constellée d'étoiles, même s'il peut adopter n'importe quelle autre apparence. Dieu destructeur par excellence, il est le souverain du Néant, là où résideraient les dieux sombres et les démons.

Morgazzon, roi-démon de la folie

Aussi appelé le dieu dément, Morgazzon est vénéré par les druides jaunes. On raconte qu'une de ses demeures se trouverait au cœur des marais de Festrel. Morgazzon apparaît souvent sous la forme d'un ermite aux yeux fiévreux et à la longue barbe, vêtu de robes marron, mais il adopte parfois l'aspect d'une masse informe de tentacules ondulants, avec un énorme œil jaune en son centre. Depuis quelque temps, les disciples de Morgazzon se montrent particulièrement actifs, et son culte a commencé à se répandre dans certaines cités de Lémurie.

Nemmereth du long sommeil, dieu de la mort

Nemmereth est décrit ci-dessus, dans la liste des Vingt Dieux.

Tharungozoth le massacreur, seigneur des souffrances

Tharungozoth est vénéré par les druides noirs, ainsi que par certains bourreaux, gladiateurs ou esclavagistes. Il apparaît sous la forme d'un homme robuste aux larges épaules, vêtu d'une veste de cuir clouté noire et d'un capuchon noir sur la tête, portant un fouet ou une hache de bourreau (parfois les deux). Souvent, de longs clous en fer saillent de son cou, de ses épaules et de ses articulations.

Zaggath, seigneur du Feu

Vénéré par les druides rouges, on raconte qu'il résiderait sur la Côte de Feu, près de sa servante la plus dévouée, Methyn Sarr, la Reine Sorcière. Il apparaît sous la forme d'une silhouette humaine baignée dans des flammes rouges et orangées.

Zylidith, seigneur du sang, dieu du sacrifice

Adoré par les druides pourpres, Zylidith exige d'eux des sacrifices humains réguliers en échange de ses bienfaits. Il peut apparaître sous la forme d'un homme nu décharné dégoulinant de sang, ou parfois d'une masse informe et monstrueuse de couleur écarlate.

Les Races de Lémurie

En Lémurie, plusieurs autres races côtoient celle des hommes, même si cette dernière est la plus nombreuse et la plus répandue sur l'ensemble du continent. Certaines de ces races furent créées en des temps reculés par la magie et l'alchimie des Rois-Sorciers. Quant aux autres, qui peut savoir leur origine exacte ?

Avec l'accord du MJ, vous pouvez créer un personnage d'une de ces races. Chaque race possède sa propre liste d'*avantages* et de *désavantages*. À la création de votre personnage, vous ne pouvez choisir que dans cette liste ; vous n'aurez accès aux *avantages* et *désavantages* de la liste générale qu'en dépensant des points d'expérience pour les acquérir.

Céruléens

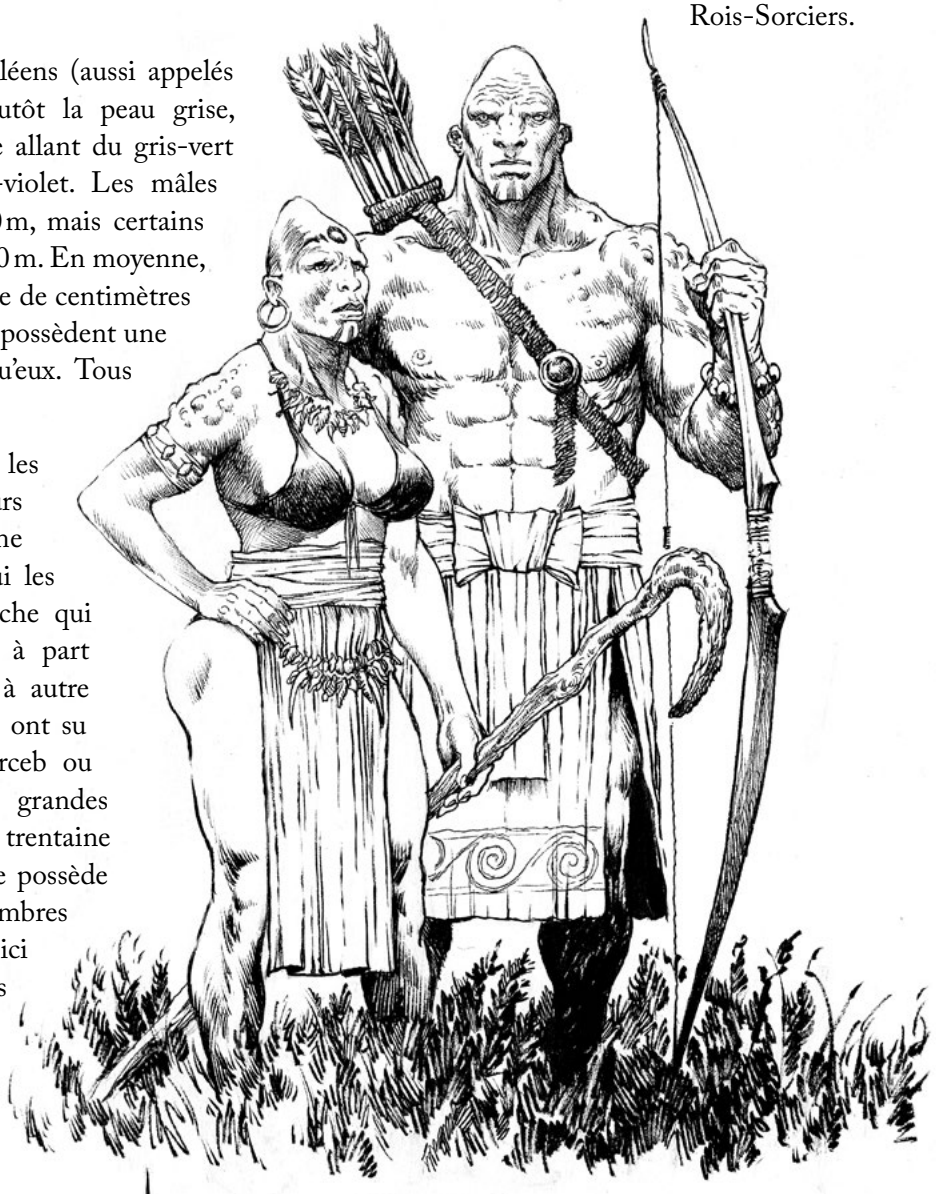
Malgré leur nom, les céruléens (aussi appelés les nomades bleus) ont plutôt la peau grise, avec des variations de teinte allant du gris-vert au gris-bleu, voire au gris-violet. Les mâles mesurent entre 2,20 et 2,50 m, mais certains peuvent atteindre jusqu'à 2,70 m. En moyenne, les femmes font une trentaine de centimètres de moins que les hommes et possèdent une silhouette moins massive qu'eux. Tous sont généralement chauves.

Les céruléens parcourent les plaines de Klaar dans leurs grands chariots, au rythme lent des énormes banths qui les tirent. C'est une race farouche qui se mêle peu aux hommes, à part pour commercer de temps à autre avec certains marchands qui ont su gagner leur confiance, à Urceb ou Oomis. Il existe plusieurs grandes tribus et une vingtaine ou une trentaine de tribus mineures. Chacune possède son propre nom, que ses membres accolent à leur prénom. Voici les noms des tribus les plus connues : Hegga, Karvoona, Kazzorla, Chunth, Thazaar et Kozaar. Chaque tribu est dirigée par un chef et compte également un chaman, qui tient le rôle de chef spirituel et de médecin.

Malgré leur physique impressionnant, les céruléens ne sont pas un peuple particulièrement belliqueux, même s'ils ne manquent pas d'atouts pour le combat. Lorsque deux tribus s'affrontent, ils vont à la bataille montés sur des eldaphons spécialement entraînés pour la guerre.

Les nomades bleus préfèrent le commerce à la guerre. La dernière semaine de chaque mois, différentes tribus se rassemblent dans les ruines d'Ygddar pour échanger des marchandises et retrouver de vieux amis. Certaines tribus sont en conflit et il arrive parfois que des rixes éclatent, mais ces périodes consacrées au commerce se déroulent en général dans une ambiance cordiale.

On raconte que les céruléens seraient le résultat d'expériences alchimiques menées par les Rois-Sorciers.



L'*Edda pourpre* et d'autres chroniques anciennes indiquent sans l'ombre d'un doute que des géants à la peau bleue combattaient au côté des Rois-Sorciers à l'époque de Kylarth, comme du temps du roi Thangard. À la bataille du gouffre d'Hyrdral, le géant bleu Chunak mena ses frères à la révolte contre leurs maîtres reptiliens, qu'ils massacrèrent en grand nombre avant que ceux-ci aient pu faire appel à toute la puissance de leur magie maléfique. Sans ce revirement des céruléens, il est probable que les Rois-Sorciers auraient remporté cette bataille.

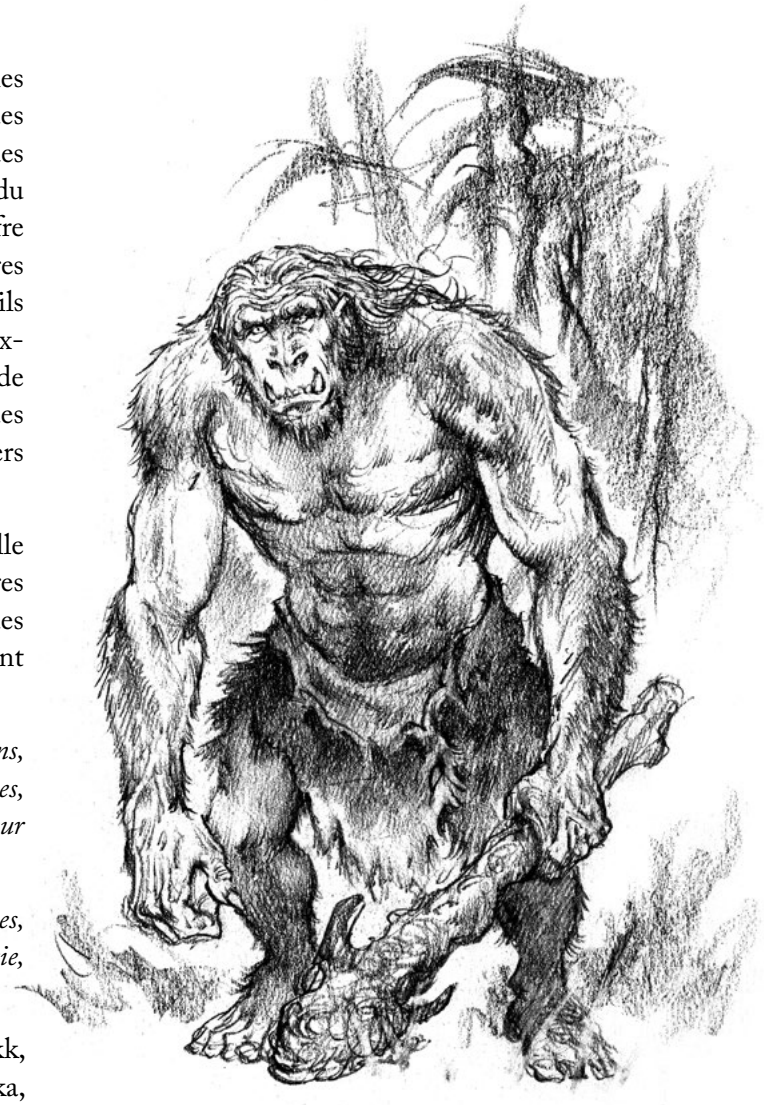
Les céruléens n'ont aucune aptitude naturelle pour devenir sorciers ou alchimistes ; ces carrières leur sont donc interdites. Les prêtres des céruléens sont appelés des chamans et ils vénèrent principalement Quathoomar.

Avantages : *ami des bêtes, ami des céruléens, bagarreur, colosse, dur à cuire, fils des plaines, intimidant, peau dure, récupération rapide, vigueur céruléenne.*

Désavantages : *bouseux, deux mains gauches, marin d'eau douce, méfiance envers la sorcellerie, pataud, signe distinctif.*

Noms masculins : Bork, Chun, Dekk, Erkk, Fakk, Gort, Gozaar, Gurnt, Jaakko, Jank, Jouka, Jrycki, Kall, Kerrik, Kook, Koozo, Kukk, Lekk, Lozzar, Nukk, Penkk, Tarrk, Venk, Vilk, Vork.

Noms féminins : Akki, Bekka, Bezis, Danki, Eeva, Furka, Inka, Irka, Joona, Jurva, Kalli, Karis, Kella, Kooki, Krakki, Lazzis, Likka, Lovi, Marjukka, Marzi, Nukeel, Nukka, Oki, Rikki,Tharki.



Grooth

Les grooth sont une race d'hommes primitifs anthropophages vivant dans de petits campements de huttes rudimentaires au cœur des jungles. À peine plus évolués que des singes, ils possèdent un corps trapu et puissant, de longs bras musculeux qui pendent presque jusqu'au sol et des jambes courtaudes et arquées. Ils ont un visage aux traits simiesques, de petits yeux rouges sous un front proéminent et de larges mâchoires aux canines inférieures remontant comme des crocs. Les grooth s'arment de solides gourdins ainsi que de lances à pointe en silex, et se ceignent les reins d'un pagne en peau d'animal, seuls signes chez eux d'un semblant de culture.

Si vous souhaitez jouer un grooth, vous ne pouvez choisir vos carrières de départ que parmi celles-ci : *barbare*, *dresseur*, *esclavagiste*, *gladiateur*, *chasseur*, *guerrier*, *chaman (prêtre)*, *esclave*, *ouvrier*.

Tous les grooth ont automatiquement le désavantage *illettré*.

Avantages : *bagarreur, colosse, dur à cuire, intimidant, odorat développé, ouïe fine, récupération rapide, roi de la jungle, vision nocturne.*

Désavantages : *bigleux, bouseux, deux mains gauches, distrait, impétueux, marin d'eau douce, maudit, méfiance envers la sorcellerie, phobie du feu, repoussant, signe distinctif, taciturne.*

Noms masculins et féminins : Ak, Bruk, Cek, Dur, Erg, Fik, Grar, Hig, Ig, Jat, Kof, Lurt, Mak, Nin, Op, Prek, Quh, Rir, Sum, Tulk, Um, Vit, Wat, Zuk.



Hommes-oiseaux

Cette race mystérieuse et très secrète vit au cœur de vallées cachées dans les hauteurs des montagnes de l'Axos. Les hommes-oiseaux sont élancés, agiles et très créatifs. Ils bâtissent leurs demeures dans des grottes et sur des corniches ; leurs ailes leur permettent de planer ou même de voler sur de courtes distances, à condition de ne pas être trop chargés. Leurs pieds présentent des serres semblables à celles d'oiseaux, qui leur permettent de grimper les parois rocheuses avec une grande aisance. Ce ne sont pas de grands guerriers et ils se servent essentiellement d'armes de jet légères qu'ils utilisent aussi bien à la chasse que pour défendre leur territoire. Les armures sont trop encombrantes et les empêcheraient de voler ; seuls les plus forts d'entre eux s'équipent en cas de danger de brassards, d'un harnais et de jambières en cuir (l'équivalent d'une armure légère), ou utilisent un petit bouclier.

Si vous jouez un homme-oiseau, vous pouvez choisir n'importe quelle carrière, mais les carrières suivantes sont rares chez eux, et il vous faudra une bonne histoire pour expliquer ce choix : *assassin, bourreau, gladiateur, marin, soldat, voleur, ouvrier, vagabond*.

Avantages : *agilité de l'homme-oiseau, ami des bêtes, arme favorite (fléchette), artiste, athlète, montagnard, vigilant, vision nocturne, vue perçante.*

Désavantages : *chétif, foie jaune, méfiance envers la sorcellerie, non-combattant, signe distinctif.*

Noms masculins : Aaleevic, Aamaneeth, Aaneet, Cloonacool, Easreth, Eemenearl, Eveearic, Faerloec, Flaanaceel, Graaranic, Heael, Heoorl, Himeen, Hoorcaaarl, Iaoween, Jaoor, Laaric, Meerscaaarl, Nyaneeth, Oorlacooth, Raoeeth, Raor, Saamaneal, Soorth, Urllaanic.

Noms féminins : Aaroel, Aellaarree, Aerieena, Earraa, Eeleemeena, Evearilla, Flaermeena, Flitillia, Flooressa, Galaania, Gleeemaa, Gleesinra, Haorellee, Heelestraa, Iastreena, Ieliellaa, Ifeelea, Laeesa, Lolaandrea, Loornaea, Meerceena, Nyleea, Oorea, Raoreea, Seeorea.

Kalukans



Les kalukans sont une race d'eunuques sans tête, qui possèdent un seul gros œil au centre de leur poitrine, derrière lequel se situe leur cerveau. Créés artificiellement par d'antiques rituels alchimiques afin de servir de gardes à leurs maîtres (notamment contre d'autres magiciens), ces êtres possèdent une force surhumaine et n'ont besoin ni de manger, ni de dormir. Leur corps est couvert de tatouages investis d'une puissante sorcellerie qui les maintient en vie. Ils sont asexués, même s'ils possèdent des corps musclés et proportionnés comme ceux d'hommes adultes.

La Reine Sorcière de la Côte de Feu utilise des kalukans comme sentinelles dans sa forteresse, où ils veillent armés de ces grands cimeterres qui portent le nom de tulwars. Les kalukans n'ont pas de bouche et sont donc incapables de parler, ce qui leur inflige un *dé de malus* dans les situations sociales où ils ont besoin de se faire comprendre. Ils ne possèdent pas non plus d'écriture, ce qui conduit certains à les prendre pour des brutes stupides. En réalité, ils font preuve d'une grande capacité d'apprentissage et peuvent parfaitement apprendre à lire et écrire.

Tous les kalukans sont nés esclaves, les héros kalukans sont donc automatiquement *esclaves* pour leur première carrière, et *gardes* (*soldats*) ou *ouvriers* pour leur deuxième carrière. Le choix reste libre pour leurs autres carrières. Étrangement, peut-être parce qu'ils sont eux-mêmes issus d'une création alchimique, les kalukans manifestent parfois un grand talent pour la création de potions, d'objets et d'instruments quand ils ont l'occasion d'apprendre cet art. Les kalukans ne peuvent pas être *ménestrels*, *marchands* ou *courtisans*, et d'autres carrières leur sont également difficiles d'accès.

Tous les kalukans ont automatiquement le désavantage *muet*.

Avantages : *arme favorite (tulwar), colosse, dur à cuire, intimidant, peau dure, récupération rapide, résistant à la magie, résistant aux poisons, santé de fer, sentir la magie, vigilant, vigueur céruléenne, vision nocturne.*

Désavantages : *deux mains gauches, illettré, inquiétant, maudit, pataud, signe distinctif.*

D'ordinaire, les kalukans n'ont pas de nom, mais il arrive qu'ils reçoivent un surnom. Si vous jouez un héros kalukan, vous pouvez par exemple demander à un autre joueur (ou au MJ) de donner un surnom à votre personnage.

Morgal

Les morgal sont une race de vampires buveurs de sang qui peuvent vivre pendant des siècles (et peut-être même éternellement). Ils ressemblent au départ à des humains normaux, même s'ils sont particulièrement grands et pâles de peau. Mais à mesure qu'ils prennent de l'âge, les morgal perdent progressivement leur humanité et sombrent dans la démence. La couleur de leurs yeux peut aller du rouge au violet, voire au noir le plus profond. Leurs ongles poussent à une vitesse surnaturelle et à moins qu'un morgal ne prenne soin de les couper très régulièrement, il suffit d'une semaine pour que ses mains soient griffues comme celles d'une bête. Certains érudits pensent que les morgal seraient les rejetons d'une lignée de Rois-Sorciers qui se serait séparée du reste de leur race dans un lointain passé.

Avantages : *bibliothèque savante, dur à cuire, magie des Rois-Sorciers, perspicace, pouvoir du Néant, récupération rapide, résistant à la magie, savant, vision nocturne.*

Désavantages : *addiction, inquiétant, malédiction de Morgazzon, obsession, phobie du feu, poltron, signe distinctif.*



Rois-Sorciers

La race des Rois-Sorciers a dominé la Lémurie, et sans doute le monde entier, avant la venue de l'homme. Ils possédaient une force et une robustesse exceptionnelles, même s'ils n'étaient pas particulièrement des guerriers. Ils étaient en revanche très intelligents et créatifs, et maîtrisaient une puissante sorcellerie qui tirait sa force d'Hadron et des autres seigneurs du Néant.

Les Rois-Sorciers furent détruits à la bataille du gouffre d'Hyrdral. Seuls quelques-uns d'entre eux parvinrent à s'enfuir pour gagner l'île de Thulé, où leurs descendants vivraient encore de nos jours, dans la ville de Zalut, la cité des magiciens.

Avantages : *beau parleur, bibliothèque savante, dur à cuire, magie des Rois-Sorciers, perspicace, pouvoir du Néant, récupération rapide, résistant à la magie, savant, vigueur céruléenne, vision nocturne.*

Désavantages : *addiction, arrogant, foie jaune, inquiétant, non-combattant, obsession, phobie, poltron, signe distinctif.*

Noms masculins : Apuulluunideeszu, Kadash-masazz, Kiipluuu, Nigsummuzzugal, Niiqarquu-su, Shamazzad, Shudduggaat, Shu-Thuzzul, Thu-suzuu, Ugurnaszir, Vaargaxx, Xhaothigguzzar.

Noms féminins : Aplazza, Arishakka, Deeme-thresu, Labashi, Puzuri, Rihatzzi, Ripaazz, Seluk-zu, Utuala, Yaattirram, Yahattizzi, Zashimbra.



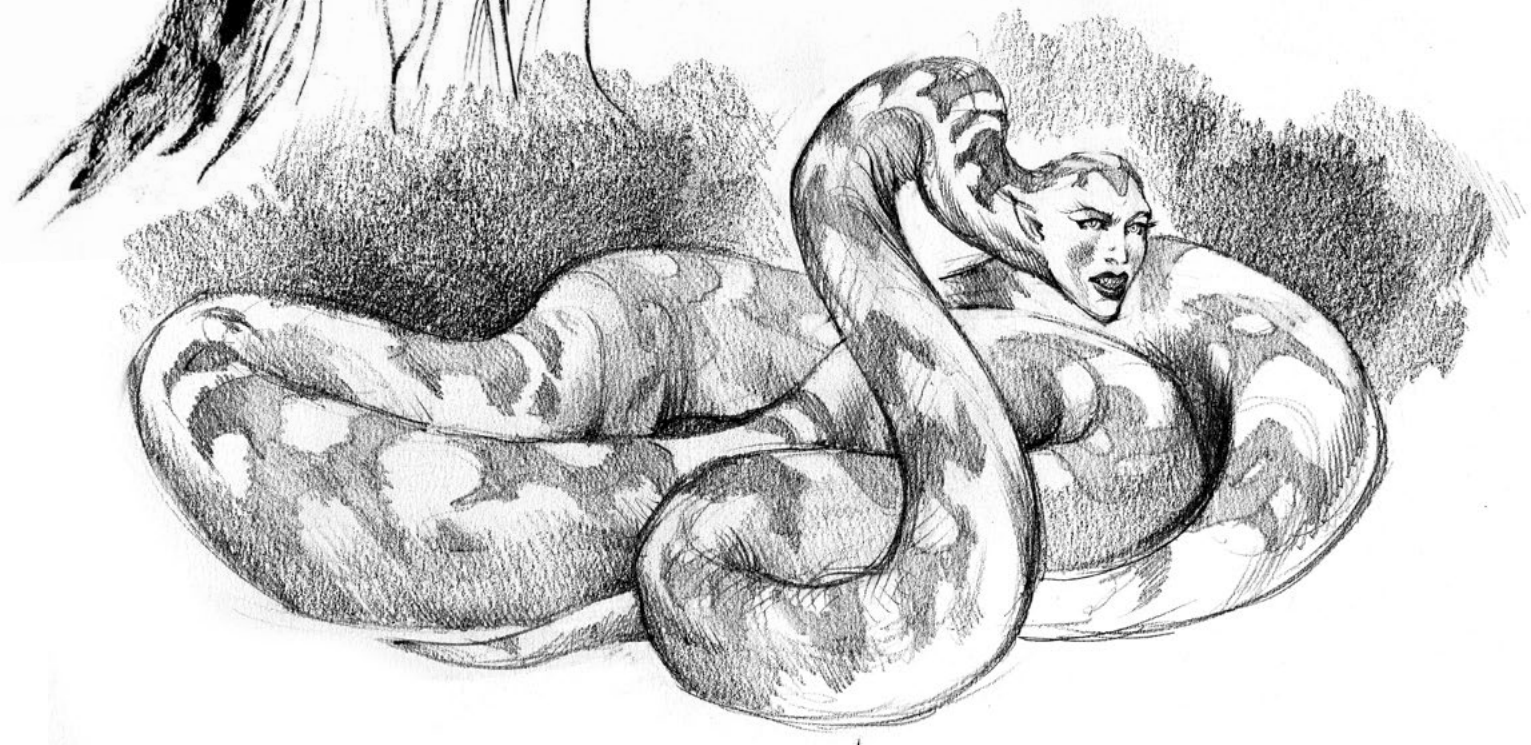
Slorth

Il est presque assuré que les slorth sont une création des Rois-Sorciers. Ces serpents à tête de femme résident habituellement dans les déserts de Beshaar, mais on peut également les rencontrer (plus exceptionnellement) dans les plaines de Klaar. Ce sont des êtres au corps de serpent blafard (presque incolore) et putride, surmonté d'une tête de femme, belle et blanche de peau, aux dents effilées. Leur morsure est venimeuse et plonge la victime dans un profond sommeil.

Avantages : *artiste, beau parleur, discret, fils des plaines, intimidant, odorat développé, peau dure, perspicace, renard du désert, résistant aux poisons, roi de l'évasion, vigilant, vision nocturne.*

Désavantages : *inadapté au froid, indigne de confiance, inquiétant, maudit, signe distinctif.*

Noms : Bashaa, Demetzri, Eneshu, Giléru, Ishmè, Labashi, Memorashi, Numunia, Salishmè, Tiggarati.



Géographie de la Lémurie

« Alors les nuages s'écartèrent, et debout à la proue de la nef volante, Krongar embrassa du regard la Lémurie qui s'étendait sous ses pieds comme une carte sur le bureau d'un roi. Satarla, à l'aplomb de la nef, ceinte de ses puissantes murailles, magnifique, méritait sans l'ombre d'un doute son surnom de Joyau de la Lémurie. Au nord, le vert luxuriant des jungles de Qush scintillait paisiblement au soleil. Mais sous la canopée se dissimulaient de nombreux périls. Au-delà s'élevaient les puissantes montagnes de l'Axos, jaillies de terre dans un lointain passé, durant le règne cataclysmique d'Hadron et des Seigneurs Sombres. Et plus loin encore, invisible aux yeux de Krongar, s'étendait sa terre natale du Valgard, toundra nordique blanche de givre et de neige. »

— La Saga de Krongar

Vue d'ensemble

La Lémurie est un vaste continent qui présente une grande diversité de paysages : collines vallonnées, chaînes de hautes montagnes, vallées et canyons encaissés, steppes, jungles luxuriantes, marais fétides, forêts impénétrables, larges fleuves navigables et torrents puissants. C'est une terre rude et sauvage, peu civilisée, où les périls sont nombreux.

Au nord, les monts de l'Axos s'élèvent jusqu'aux nuages, barrière massive et infranchissable au-delà de laquelle s'étendent les terres gelées du Valgard. Le mont Kolvis, un volcan, est le plus haut pic de cette chaîne montagneuse et c'est à son sommet que se trouverait la demeure des vingt dieux.

Au sud, la chaîne des monts Besharoon, moins importante, forme une autre grande barrière montagneuse qui borde les déserts arides de Beshaar, écrasés par le soleil brûlant.

Les Terres Désolées à l'ouest, au-delà desquelles aucun homme ne s'est jamais aventuré, forment une troisième frontière naturelle qui, avec l'océan oriental, achève de délimiter la Lémurie.

Les jungles étouffantes de Qush et de Qo couvrent une grande partie de la Lémurie. Ces forêts primitives, impénétrables et sauvages s'étendent sur des milliers de lieues, dissimulant dans leurs profondeurs des ruines antiques, des tribus perdues, des créatures étranges et bien d'autres merveilles encore qui attendent d'être découvertes par d'intrépides explorateurs et aventuriers.

Les plaines de Klaar s'étendent sur une grande partie du nord-est du continent. Cette immense prairie est parcourue par les lentes caravanes des céruléens. De nombreuses ruines émaillent ces plaines, notamment celles des anciennes cités d'Oosal, d'Ygddar, de Qiddesh, de Qar et de Qeb. On y trouve également d'antiques ziggourats et temples qui gisent abandonnés, et dont les richesses ne demandent qu'à être pillées.

En général, les gens vivent et meurent dans le hameau, le village ou la cité qui les a vus naître. Ils n'ont guère besoin de voyager, et rares sont ceux qui osent affronter les dangers des terres sauvages de Lémurie, à l'exception de ceux qui y sont contraints par leur profession, comme les aventuriers, les marins, les marchands, les diplomates ou les vagabonds. Les trajets courts se font généralement à pied, et les voyageurs pauvres se rassemblent souvent en groupes pour affronter les périls de la route au-delà du territoire de leur cité (qui s'étend souvent sur une centaine de kilomètres autour de la ville principale, et qui est parsemé de fermes, de hameaux et de villages). Les voyageurs plus aisés se déplacent à dos de parvalus, un animal proche du cheval. Certaines unités militaires de chevaliers montent des kroarks, des bêtes reptiliennes entraînées au combat. Les Beshaaris du désert se servent quant à eux de grands oiseaux coureurs.

Pour les voyages plus longs, plusieurs solutions existent. La navigation fluviale, à bord de barges ou de galères, est fréquente entre les grandes cités, et tout marchand opulent possède au moins un navire de commerce. Il existe d'ailleurs un peuple nomade vivant sur les voies d'eau, à bord de barges qui lui servent aussi d'habitations. Les galères de transport naviguent sur les fleuves, mais traversent aussi le golfe de Satarla, épargnant ainsi des milliers de kilomètres de voie terrestre aux passagers qu'elles acceptent fréquemment à leur bord afin d'augmenter leurs profits.



Carte de la Lémurie

Les marchands qui ne possèdent pas de barge, ou dont le négoce se déroule par voie de terre, transportent leurs marchandises à dos de banth ou dans des chariots tractés par ces énormes créatures. Les nomades bleus sont réputés pour employer des banths comme bêtes de somme ou de trait. Les fermiers amenant leurs produits à la ville se servent plutôt de bubalus comme animaux de bât, ou les attellent à une charrette.

Les routes principales ne sont généralement pavées que sur les quinze ou trente premiers kilomètres autour des remparts de la cité. Au-delà, leur état dépend de leur fréquentation et a tendance à se dégrader à mesure que l'on s'éloigne d'un centre urbain. Toutes les grandes cités sont reliées par des routes de diverses qualités qui mènent toutes à Satarla. Mais en dehors de ce réseau principal, les voies secondaires se limitent généralement à des pistes de terre.

Côte de Feu

La Côte de Feu s'étend au sud du marais de Kasht. C'est une bande de terre desséchée où règne une chaleur suffocante en raison de coulées de lave qui rejettent sans cesse fumée et cendres dans l'atmosphère.

C'est dans cette contrée inhospitalière que réside Zaggath, le Seigneur du Feu. C'est là aussi que, derrière les remparts de sa forteresse inexpugnable, vit la Reine Sorcière Methyn Sarr, dont les pouvoirs rivalisent, dit-on, avec ceux des magiciens de Zalut. Elle vénère Zaggath et appartiendrait aux druides rouges en plus d'être une sorcière accomplie. Sa forteresse est gardée par ses sentinelles kalukans.

Désert de Beshaar

Au sud des monts Besharoon s'étend l'immense désert de Beshaar, terre natale de centaines de tribus qui se déplacent sur leurs coursiers des sables, de grands oiseaux coureurs domestiqués. Les nomades de Beshaar sont autant pillards que marchands, et les conflits entre tribus sont fréquents, souvent à cause d'affronts liés à leurs coutumes complexes, mais aussi pour des questions de territoires ou de contrôle des points d'eau. Les sables du désert recouvriraient de nombreux tombeaux ou palais anciens abritant de grands trésors, et certains ermites ou vieux sages du désert ont la réputation de connaître l'emplacement de ces ruines perdues.

Fleuve Oom

Le fleuve Oom prend sa source dans la partie orientale des montagnes de l'Axos et se jette dans le golfe de Satarla après avoir traversé les plaines de Klaar et les marais de Festrel. La cité d'Oomis se dresse sur sa rive occidentale.

Fleuve Tyr

Le Tyr trouve sa source dans les montagnes de l'Axos, près du Kolvis, traverse les jungles de Qush et se déverse dans le golfe de Satarla. La cité du même nom est construite à l'embouchure de ce puissant cours d'eau. À partir de son confluent avec la Sham, le Tyr s'écoule paresseusement dans un lit de belle largeur propice à la navigation fluviale et au transport des marchandises dans des barges et des galères.

Halakh

Cette cité se situe à l'extrémité orientale de la chaîne des monts Besharoon. La ville est un centre de commerce majeur pour les nomades du désert de Beshaar et a la réputation de former les meilleurs assassins de Lémurie.

Halakh est également le centre cultuel des druides gris, une confrérie d'adorateurs de Nemmereth, le dieu de la mort. Un gigantesque temple dédié au dieu s'élève au centre de la ville.

Zomat Deshkar est l'actuel roi d'Halakh. Il a récemment accédé au trône après avoir assassiné son prédécesseur, ce qui, aux yeux des Halakhis, est une façon tout à fait acceptable de procéder.

Îles du Crâne

Les îles du Crâne sont un petit archipel qui abrite le pire ramassis de boucaniers et de loups de mer de toute la Lémurie. De nombreux capitaines pirates ont ici leur port d'attache et le mouillage principal de l'archipel a reçu le nom pompeux de Port des seigneurs des mers. Les pirates prospèrent en attaquant les navires en mer aussi bien qu'en menant des raids sur la côte. Ils sont parfois capables de se rassembler en flottes assez

importantes pour menacer de petits États, sous la conduite d'un roi des mers qui a su s'imposer aux autres capitaines par la force et la ruse, et la promesse de grands butins.

Le Port des seigneurs des mers est un enchevêtrement chaotique de bâtiments juché sur les falaises côtières de la plus grande île de l'archipel du Crâne. Les forbans y jettent l'ancre pour se soûler dans ses tavernes, écouler leur butin, recruter de nouveaux membres d'équipage et réparer leurs navires. C'est un lieu dangereux où règne la débauche et la loi du plus fort. L'actuel roi des pirates est Gorthan le Manchot. Un kalukan prénommé Gort ne le quitte jamais et veille jour et nuit à sa sécurité.

Jungle de Qo

La jungle impénétrable de Qo s'étend entre les monts Besharoon au nord et la rivière Tyr au sud. Infestée de bêtes féroces, elle est aussi la demeure de nombreuses tribus humaines qui possèdent chacune leurs propres coutumes. La cité perdue de M'lor est dissimulée quelque part au cœur de la forêt vierge.

Jungle de Qush

La jungle tropicale de Qush s'étend sur une large surface au centre de la Lémurie. Comme la jungle de Qo, elle abrite de nombreuses créatures féroces ainsi que des tribus primitives. On raconte que des tribus d'hommes-singes vivraient dans ses profondeurs les plus reculées, en grande partie inexplorées.

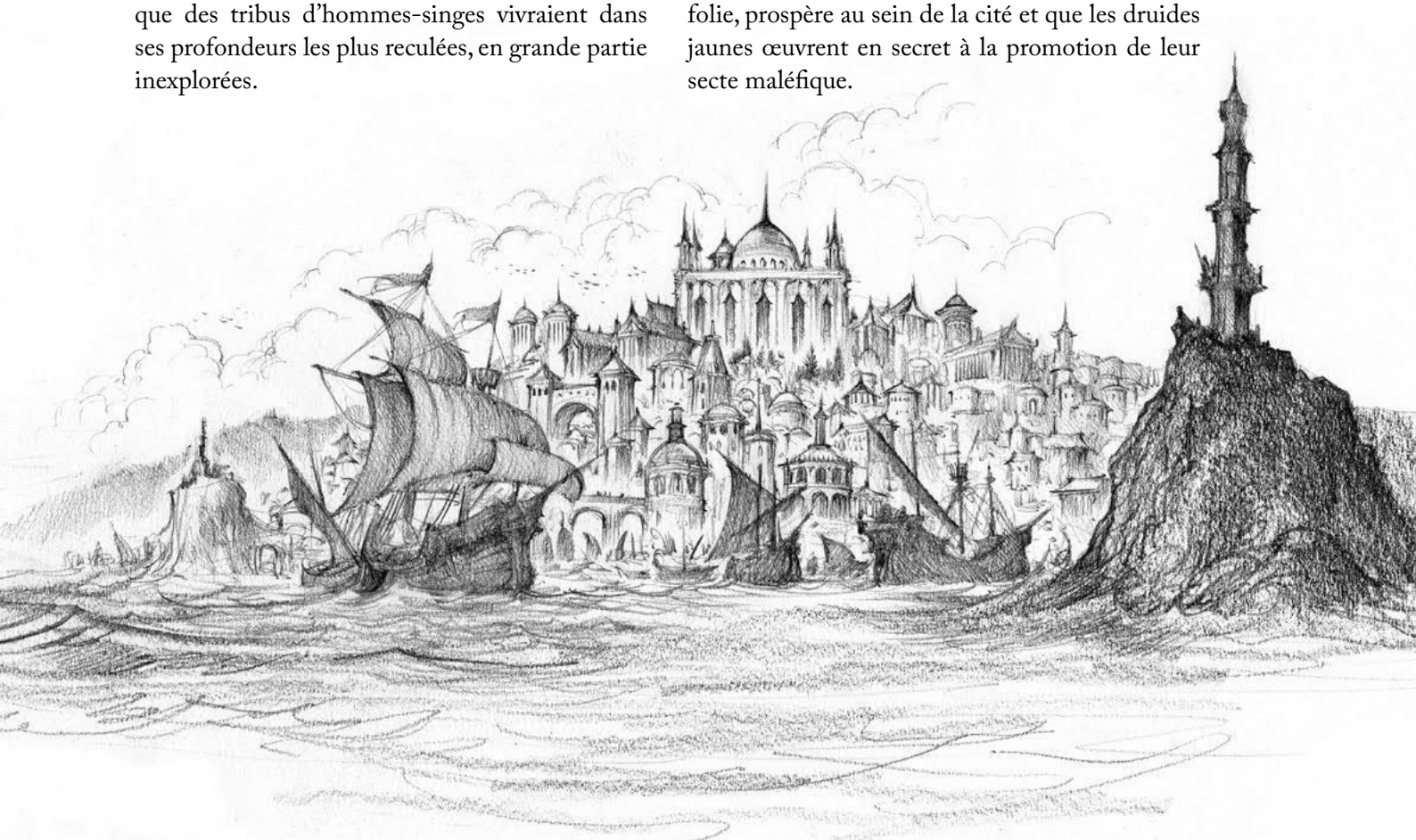
Kolvis

Le mont Kolvis est le plus haut sommet de Lémurie. Ce volcan abrite la forge d'Yrzlak, le dieu forgeron, où il créa la légendaire Orbelame avec laquelle Hrangarth combattit les Rois-Sorciers. Le sommet du mont Kolvis marque aussi l'entrée de Mezzechesh, le royaume des dieux.

Lysor

Cité portuaire du golfe de Satarla, Lysor est surnommée la Cité de la guérison ou la Cité paisible, car ses temples forment les meilleurs médecins de Lémurie. La ville jouit de plusieurs sources naturelles aux vertus curatives, et les malades, éclopés et blessés voyagent parfois de fort loin jusqu'à Lysor dans l'espoir d'y trouver la guérison. La ville est ainsi très animée, envahie par le flot des pèlerins qui se pressent dans ses temples en quête de réconfort physique ou spirituel. Les rues et les places publiques sont bondées de mendiants, de prophètes, de voyageurs, de vagabonds, de marchands ambulants, de poètes, d'érudits et de guérisseurs.

Le roi Colmus Kavataz règne sur Lysor. Il réside dans le Palais Serein, en compagnie de la reine Raima et de leurs deux magnifiques jumelles, Zulena et Jehana. Mais tout ne va pas si bien à Lysor, contrairement à ce que l'on pourrait croire au premier abord. Des rumeurs persistantes disent qu'un culte à Morgazzon, le démon de la folie, prospère au sein de la cité et que les druides jaunes œuvrent en secret à la promotion de leur secte maléfique.



M'lor
(ruines de la jungle de Qo)

M'lor, la Cité Perdue, a été abandonnée à la jungle de Qo voici un millier d'années. Elle est habitée aujourd'hui par un peuple réduit à l'état de zombies sous la domination de Xozan, un cruel morgal buveur de sang.

Malakut

Les Malakutis sont des gens belliqueux, mais de récents affrontements contre Halakh, Parsool et Satarla les ont contraints à se replier derrière les murailles de leur ville pour y lécher leurs plaies. Malakut est gouvernée par la reine Suria Klodis, protégée par la Garde jemadar, une unité d'élite uniquement composée de femmes et réputée pour sa loyauté. La cité est un dédale de ruelles tortueuses qui s'étend sur plusieurs niveaux entre des bâtiments à toit plat en bois ou en briques crues, traversé par de larges avenues qu'empruntent les nobles pour se déplacer de palais en palais. Des parcs et des jardins d'agrément égayent la ville, et les habitants viennent s'y promener et s'y détendre jusque tard dans la nuit. La nourriture malakutie, très épicée, représente pour un étranger soit un délice, soit une torture. Sur les marchés aux épices et dans les rues commerçantes, les badauds se distraient en écoutant les conteurs professionnels ou en regardant le spectacle des jongleurs et des acrobates. Le splendide palais royal se dresse sur une colline qui domine le fleuve, accolé à l'imposante forteresse qui veille sur la cité. Malakut est également connue pour héberger une puissante guilde de voleurs.

Marais de Festrel

Le marais fétide de Festrel s'étend à l'embouchure de la rivière Oom. C'est ici que le seigneur Kylarth, devenu fou, perdit l'Orbelame, et ici que la retrouva le seigneur Thangard après avoir défait l'effroyable Zathog, dont on raconte que la progéniture hanterait encore ces marécages.

Marais de Kasht

À l'est de la cité d'Halakh, les dangereux marécages de Kasht s'étendent sur des centaines de kilomètres. L'endroit fourmille de prédateurs mangeurs d'hommes, ce qui n'empêche pas une importante communauté humaine de prospérer au cœur des marais, dans de petits villages sur pilotis. Il existe bien quelques pistes terrestres qui traversent le marais, mais pour l'essentiel les hommes s'y déplacent en barque ou en radeau.

Mer Vhendis

La Vhendis est une grande mer intérieure au pied des montagnes de l'Axos, qui s'étend au sud jusqu'à l'orée de la jungle de Qush.

Montagnes de l'Axos

L'impressionnante chaîne des monts de l'Axos forme une barrière naturelle entre les terres méridionales et les terres gelées du Valgard. Plusieurs cols permettent de franchir les montagnes, mais seuls des aventuriers ou des voyageurs lourdement armés osent les emprunter, car la région abrite de nombreuses bêtes féroces ainsi que des tribus barbares souvent belliqueuses, sans parler des dangers naturels de cet environnement inhospitalier.

Les tribus de l'Axos sont dispersées à travers toute la chaîne montagneuse. De tradition guerrière, elles sont davantage portées au pillage et aux rapines qu'au commerce. Certaines pratiquent un peu d'extraction minière de surface pour se procurer le fer de leurs armes, ainsi que l'or et l'argent de leurs bijoux.

On raconte que les montagnes seraient parcourues par des centaines de kilomètres de grottes et de galeries souterraines, dont certaines abriteraient une race de goules aveugles qui s'aventurent rarement à la surface. D'autres grottes recèleraient des trésors, des instruments fabuleux et des savoirs perdus dissimulés ici par les Rois-Sorciers.

Une race ancienne et discrète d'hommes-oiseaux vit sur les plus hautes cimes de l' Axos.

Monts Besharoon

Les monts Besharoon s'étendent entre le désert de Beshaar au sud et les jungles de Qo au nord. La cité d'Halakh est située à l'extrémité orientale de la chaîne montagneuse, avant que celle-ci ne se perde dans les marais de Kasht. Plusieurs tribus habitent dans de petits villages de montagne. Certaines racontent qu'au cœur des monts Besharoon se trouverait une gigantesque grotte gardée par des serpents et qui renfermerait des monceaux d'or et d'argent, un trésor dépassant les rêves les plus fous.

Oomis

Oomis a été la première des nouvelles cités de Lémurie. Fondée par les survivants des armées d'Oosal, d'Ygddar, de Qeb et des autres cités impliquées dans la bataille du gouffre d'Hyrdral, Oomis est la seule ville où les céruléens se sentent chez eux. C'est un important centre de commerce où des marchands de toute la Lémurie viennent en quête d'objets rares issus des plaines de Klaar.

La cité est gouvernée par le roi Keldon III. La reine Dorlina lui a donné deux fils, Keldon et Kelderik, et une fille, Nitina. En dépit des protestations de la reine et de ses enfants, Keldon III a récemment pris pour conseiller un druide jaune du nom d'Ilkthar. Une secte des druides jaunes connaît actuellement un franc succès à Oomis et, s'il faut en croire la rumeur, dirigerait de fait la cité par l'entremise d'Ilkthar, qui jouit d'une grande influence auprès du roi.

Oosal
(ruines des plaines de Klaar)

La cité d'Oosal, qui n'est plus que ruines, est le lieu où Hurm apparut à Thangard et lui révéla où il pourrait retrouver l'Orbelame. Les vestiges d'Oosal se situent dans le nord des plaines de Klaar, non loin du gouffre d'Hyrdral, où se déroula la bataille finale qui vit la chute des Rois-Sorciers.

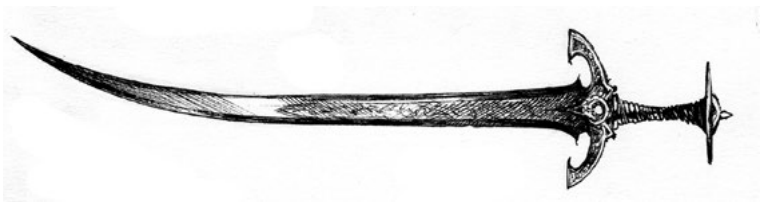
Parsool

Parsool est la deuxième cité de Lémurie par ordre d'importance, après Satarla. Ses chantiers navals construisent des galères sans égales, et la cité s'enorgueillit également de la qualité de ses marins. La lutte incessante que mène Parsool contre les pirates a entraîné d'importantes augmentations d'impôts ces dernières années, et le roi Zandar Bley doit composer avec un peuple au bord de la révolte.

Battue par les vents du large, Parsool est une cité tentaculaire aux rues tortueuses, en constante évolution, au gré des chantiers de construction qui l'agrandissent sans cesse. Les bâtiments de Parsool sont en très grande majorité en bois. Les pauvres vivent dans de petites maisons mitoyennes en planches, tandis que les riches habitent de belles demeures en bois de qualité, aux façades délicatement sculptées. Toutes les rues de Parsool semblent mener au port et les cris incessants des mouettes ont tendance à taper sur les nerfs des visiteurs. On accède à la ville côté terre par la grande route côtière qui offre un point de vue magnifique sur Parsool bien avant d'arriver à la porte principale (l'enceinte de Parsool compte onze portes en tout).

Même si la noblesse veut affirmer le contraire, c'est le commerce qui règne en maître à Parsool. Les marchands les plus fortunés aiment à faire étalage de leur opulence en portant des vêtements luxueux et de nombreux bijoux. Parsool jalouse la prééminence de Satarla, mais la lutte incessante qu'elle doit mener contre les pirates qui menacent sa prospérité épuise ses forces vives.

La flotte de Parsool est la plus puissante de Lémurie. Elle compte notamment comme navire amiral la plus imposante galère de guerre jamais construite, la redoutable *Gloire de Parsool*. La seule raison qui l'empêche encore de se poser en rivale de Satarla est que cette dernière détient également une escadrille de nefs volantes.



Plaines de Klaar

Ces prairies immenses étaient jadis une contrée verdoyante où les hommes avaient bâti de grandes villes ; mais le pays fut ravagé par les Rois-Sorciers, et des puissantes cités des hommes, il ne reste plus que des ruines, à l'instar de Qar, Qeb, Qiddesh et Ygddar (cf. ci-dessous). Les plaines sont désormais le territoire des céruléens, libérés de leur servitude quand les Rois-Sorciers furent vaincus au gouffre d'Hyrdral. Les nomades bleus parcourent les plaines en caravanes, le long de pistes tracées dans un lointain passé. Le gouffre d'Hyrdral est un abîme si profond que les rayons du soleil n'en éclairent jamais le fond. Il est empli de vapeurs délétères qui causent la mort de tous ceux qui voudraient en explorer les profondeurs. De temps à autre, ces vapeurs montent jusqu'en surface et tuent les plantes et les animaux aux abords du gouffre.

Qar
(ruines des plaines de Klaar)

Qar fait partie des premières cités de Lémurie qui furent abandonnées après avoir été détruites par les Rois-Sorciers. Sous les ruines de la ville s'étend un réseau de catacombes où d'antiques trésors seraient entreposés, mais la légende raconte qu'un terrible monstre garde ces tunnels.

Qeb
(ruines des plaines de Klaar)

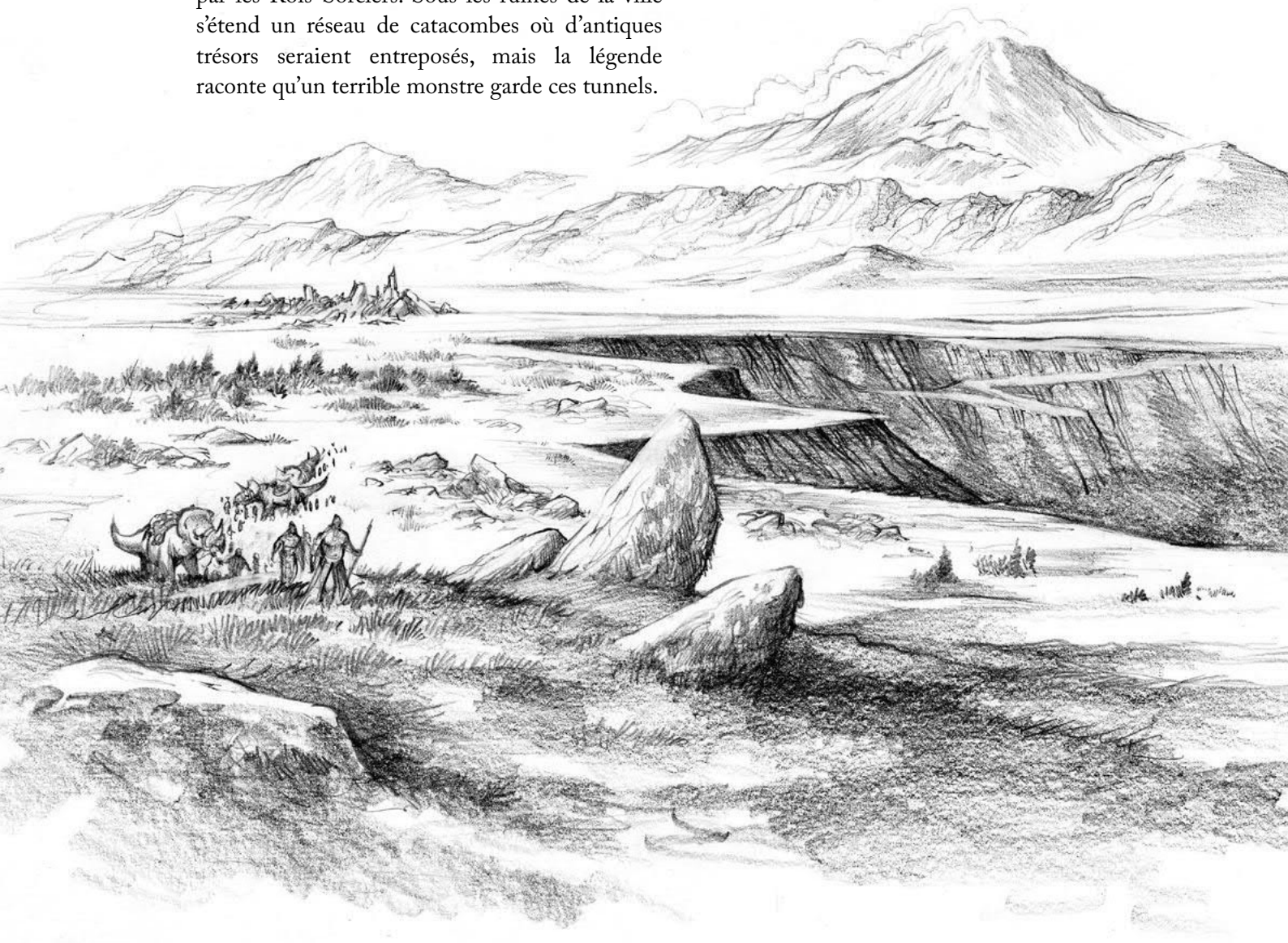
Qeb fait partie de ces anciennes cités ravagées par les Rois-Sorciers. Selon la rumeur, ses vestiges recèleraient de grandes richesses mais également des périls sans nom.

Qiddesh
(ruines des plaines de Klaar)

Il ne subsiste presque rien de la grande et fière cité de Qiddesh, juste des décombres et quelques pans de murs maçonnés, recouverts d'une poussière séculaire.

Rivière Sham

La Sham, qui prend sa source dans la partie occidentale des montagnes de l'Axos, est un affluent du Tyr. Son cours, très torrentueux dans les montagnes, s'apaise entre Shamballah et son confluent avec le Tyr, autorisant la navigation, même si ses eaux restent tout de même infestées de créatures dangereuses. La cité de Shamballah se dresse sur les berges de la Sham.





Satarla

Satarla, le Joyau de la Lémurie, est la plus importante cité du continent. C'est une ville magnifique qui offre aux regards de majestueux édifices couverts de toits de tuiles rouges, des temples aux impressionnantes colonnades de marbre, des thermes luxueux, de grandes et belles places publiques ornées de statues en bronze ou en pierre, des jardins arborés et des fontaines sculptées. Satarla est également connue pour sa Grande Bibliothèque qui attire les scribes et les érudits de toutes les contrées de Lémurie. Les pauvres s'entassent dans des taudis, tandis que les riches vivent dans de belles demeures, même s'ils passent le plus clair de leur temps dans leurs luxueuses villas à la campagne.

La cité est très cosmopolite et ses venelles animées offrent un tourbillon de couleurs, de sons et d'odeurs. Les vendeurs ambulants parcourent les rues au milieu des petites échoppes de plein air qui proposent toutes sortes de nourritures exotiques, tandis qu'aux carrefours des musiciens distraient les passants en échange de quelques piécettes.

L'animation de la ville offre de bonnes occasions de travailler aux petits voleurs et autres tire-laine du Cloaque, un quartier de taudis dangereux où les gardes de la cité ne s'aventurent qu'en nombre, et non sans appréhension.

Satarla est célèbre pour sa flotte de nefs volantes. Vous pouvez d'ailleurs aisément reconnaître les étrangers dans les rues de la ville : ce sont les seuls à lever des yeux émerveillés vers les embarcations qui traversent le ciel pour aller s'arrimer aux plus hautes tours du palais royal.

Le souverain actuel de Satarla est Davym Tarv, un guerrier accompli qui, il y a vingt ans de cela, mena ses armées à une brillante victoire contre les archers de Tyrus. Malgré ses ambitions, il ne poussa pourtant pas son avantage et se replia sur Satarla sans tenter de s'emparer de la cité rivale. Certains disent qu'il craignait d'être pris à revers par Parsool ou Malakut, mais d'autres affirment que le jeune roi avait simplement manqué du courage nécessaire pour poursuivre la guerre. Davym a récemment épousé Avnuby, qui était sa concubine depuis de longues années.

Shamballah

Située sur la rive de la Sham, à l'ouest des jungles de Qush, Shamballah est la dernière grande cité avant les Terres du Néant. Ses habitants sont d'excellents chasseurs, également réputés pour leurs talents de dresseurs. Les souverains actuels de Shamballah sont le roi Barvak Indalon et la reine Imbalayo. Les édifices du centre de la ville ainsi que le palais ont été bâtis avec des pierres de taille récupérées dans les ruines d'une cité de la jungle, à plusieurs dizaines de kilomètres de Shamballah. Le reste de la ville se compose de maisonnettes modestes en bois et briques cuites, mais qui ne manquent pourtant pas d'un certain raffinement.

Terres Désolées

Les Terres Désolées forment une vaste contrée morne et inhospitalière, battue par les vents violents qui soufflent sans cesse sur ce désert de rocailles. Les créatures qui vivent ici sont à l'image de l'endroit : dangereuses et hostiles. Les rares inconscients à s'y être aventurés parlent d'arbres aux fruits vénéneux, de buissons d'ajoncs capables de projeter un nuage d'épines corrosives, de vipères ailées, d'araignées invisibles et de scorpions cracheurs de feu.

Certaines rumeurs font également état de pistes tracées par des hommes, et de vieilles légendes affirment qu'au cœur de cette terre maudite s'élève une ville entièrement bâtie d'or…



Thulé

On raconte que c'est sur l'île de Thulé, une terre rocailleuse battue par les vents, que les derniers Rois-Sorciers auraient trouvé refuge après leur défaite. Zalut, la cité des magiciens, est le seul établissement d'importance de l'île. D'inquiétantes créatures, peut-être des familiers ou des démons ayant échappé au contrôle de magiciens, rôdent sur cette île inhospitalière, où il ne fait pas bon accoster en dehors de la sécurité du port de Zalut.

Tour de Jesharek

Jesharek Jool est un alchimiste et magicien de grand renom. Il a quitté Tyrus voici cinquante ans, au moment où la magie fut proscrite dans la cité, pour s'installer dans les ruines d'une tour remontant à l'époque des Rois-Sorciers. Jesharek l'a restaurée et y coule des jours paisibles en poursuivant ses recherches, dans la relative tranquillité des piémonts de la chaîne de l'Axos.

Tyrus

Située sur les berges du Tyr, la grande et puissante cité fortifiée de Tyrus est réputée pour ses navires fluviaux, ses archers redoutables et ses chasseurs audacieux (ou inconscients) qui s'aventurent chaque jour dans le Qush. Tyrus est également un port d'importance pour le commerce fluvial, de par sa position médiane entre Shamballah et Satarla.

Il y a cinquante ans, le roi Syton a interdit l'usage de la sorcellerie dans sa cité et fondé le Guet sorcier, une force spéciale de soldats d'élite ayant pour rôle de veiller au respect de l'interdiction des pratiques magiques à Tyrus. Sous la direction de son capitaine actuel, Salem, le Guet est devenu une force de police redoutable qui, fort de la licence royale, n'hésite pas à déborder du cadre de sa mission d'origine et a acquis une grande influence politique dans la cité.

Tyrus panse encore ses plaies après la guerre contre Satarla, vingt ans auparavant, au cours de laquelle périt le roi Syton. Les relations sont encore tendues entre les deux cités. Juvor, le souverain actuel, est le fils de Syton. Avide d'étendre son pouvoir sur l'ensemble de la Lémurie, Juvor est dévoré par son ambition et néglige de surveiller comme il le faudrait les actions de Salem et de son Guet.

Urceb

La cité portuaire d'Urceb se dresse au sud des plaines de Klaar, sur la côte de l'océan Oriental. Parfois surnommée la Cité oubliée, Urceb n'a pas l'importance des autres grandes villes de Lémurie, mais elle est connue pour être construite sur les ruines d'une antique cité dont le nom s'est perdu dans les brumes du temps. L'actuel souverain d'Urceb est le roi Negedzar Frome.

La ville se double d'une véritable cité souterraine, surnommée l'Urceb du dessous. Tout ce que l'on peut trouver dans la ville en surface possède son pendant dans ce dédale de souterrains. L'Urceb du dessous compte ainsi des habitations, des tavernes, des bazars, des temples, des ateliers d'artisans, bref tous les éléments d'une ville normale. À l'origine, la ville souterraine était occupée par les voleurs et les sans-abri, mais elle est devenue avec le temps un quartier de la cité à part entière.

Il circule sur les marchés des centaines de « cartes » des catacombes d'Urceb, ainsi que de nombreuses babioles censément ramenées des souterrains les plus profonds par des aventuriers. La plupart des maisons d'Urceb comportent une trappe à la cave qui mène aux catacombes, et tous les habitants connaissent au moins une entrée vers les souterrains de la ville (qu'ils se feront un plaisir de montrer à des aventuriers, contre une petite rémunération).

Valgard
Les Terres gelées

« Ils racontent que les anciens dieux sont morts, et que les Rois-Sorciers ont disparu de la surface de la Terre. Ils racontent beaucoup de choses. Mais je crache sur ces enfants de catin. Qu'ils prennent donc leurs manières polies et civilisées qui les rendent faibles, gras et suffisants, et qu'ils se les enfoncent là où Grand-Père Soleil ne peut les voir. »

— Klavdan l'Œil, chef de la tribu des loups des steppes

Pays de barbares aux cheveux roux et blonds, la nation du Valgard se situe dans ce vaste territoire du Nord aux frontières mal définies que l'on appelle les Terres gelées. C'est une contrée aux hivers longs et rigoureux, et aux étés frais et brefs, habitée par des hommes qui ont rejeté la civilisation pour vivre comme ils l'entendent sur cette terre âpre et glaciale. Couvert d'épaisses forêts au sud et à l'est, Valgard se résume ailleurs à une immense toundra désertique. Ses habitants sont essentiellement des chasseurs et des guerriers, qui pratiquent peu l'agriculture.

Le Valgard rassemble plusieurs groupes tribaux distincts ; près d'une cinquantaine, aux dires de certains. Nomades pour la plupart, ils se sont récemment unis sous la bannière de Kalvar après une série d'affrontements brefs et sanglants. Le Valgard n'a que mépris pour les cités du Sud et leur sorcellerie, et ne s'implique pas dans leurs affaires, même si les méridionaux s'aventurent souvent dans ses territoires en quête d'artefacts antiques antérieurs au Nouvel Âge de l'Homme.

Le roi Kalvar est pressé par certains jeunes chefs de rassembler les tribus et de marcher sur Satarla afin de montrer au monde que les hommes du Nord n'ont rien perdu de leur force. Kalvar, qui



fut un grand guerrier au temps de sa jeunesse, comprend bien leur désir de prouver leur valeur, mais il est las de ces bains de sang et espère que l'union des tribus valgardiennes sous son autorité mettra fin aux luttes incessantes qui les déchirent.

La cité de Valgard, rebaptisée Vintergart en l'honneur du roi Vinter Kalvar, se résume à une mer de yourtes dressées autour d'un des rares bâtiments en pierre de la cité, la Tour du roi. C'est là que les forgerons fabriquent les fameuses grandes épées valgardiennes, réputées sur tout le continent pour leur tranchant et leur résistance, et là qu'a grandi le héros Krongar à la surprenante chevelure noire, avant qu'il ne parte dans le Sud en quête de gloire et de fortune.

L'immense étendue des Terres gelées recèle bien des lieux étranges et périlleux, dont voici quelques exemples :

- **les villes de Midburg et de Stalheim** sont des villes plus traditionnelles que Vintergart, avec leurs bâtiments de bois et de pierre. Le village de Volgar a été construit quant à lui avec les ossements d'un dragon mort en des temps reculés. Les os de ses côtes forment la structure de la verrière de la grande halle de Volgar.

- **la région des Dents de la Sorcière** est une contrée où règnent de noirs maléfices. D'immenses pics déchiquetés s'élèvent du sol gelé et crachent une épaisse fumée opaque dans le ciel. Des sorcières et autres abominations peuplent ces lieux. Le village de Nelheim, à l'orée des Dents de la Sorcière, est habité par de farouches guerriers qui affrontent régulièrement les horreurs vomies par cette terre maudite.

- **dans les Collines Mendiantes**, les voyageurs sont victimes de visions et de sons fantomatiques, c'est pourquoi beaucoup évitent cette contrée. La légende dit que le Chef Grand-Père vit ici. Les habitants de la Ferme de Bolkan, un petit hameau niché au pied des collines, racontent à qui veut l'entendre qu'un mystérieux vieillard est parfois aperçu parcourant la région. Généralement, son apparition annonce un désastre imminent.

- **le Bois Fantôme** est une forêt primitive qui faisait jadis partie de la Grande Forêt, avant qu'une terrifiante armée sortie de Tharungozothyr ne la brûle presque entièrement pour aller attaquer les tribus plus au sud.

- **Tharungozothyr** est une antique cité aux tours d'obsidienne et aux édifices à la géométrie démente. On raconte que le seigneur Hadron lui-même se tiendrait sur son trône au centre de la métropole, attendant son heure. La région autour de la cité est un désert glacé dépourvu de faune et de flore, et plongé dans un silence de mort.

- **la Voie de la Sorcière** est une rivière qui charrie quantité d'ossements et de crânes. Nul ne sait pourquoi.

- **la Grande Forêt** abritait autrefois un royaume prospère et civilisé, qui n'est plus à présent peuplé que de morts-vivants. Les hommes du Nord l'appellent le Royaume Putride et évitent l'endroit.

Yqddar
(ruines des plaines de Klaar)

Il s'agit de la première cité fondée par Hrangarth, le premier grand héros de Lémurie et le porteur de l'Orbelame. La cité est tombée sous les coups des Rois-Sorciers et il n'en reste plus que des ruines, au cœur des plaines de Klaar. Les tribus des céruléens s'y réunissent pour commercer, faire la fête et résoudre leurs conflits intertribaux.

Zalut

Surnommée la Cité des Magiciens, Zalut est une des rares cités remontant à l'époque des Rois-Sorciers à avoir survécu. Elle a été reconstruite, rénovée et agrandie au fil des ans par le Conseil des Magiciens qui dirige la cité. C'est une ville de hautes tours et de flèches altières ; plus puissant est le sorcier, plus haute est sa tour. Le Haut Mage qui dirige actuellement le conseil se nomme Dazzandroth Zant, et il réside dans une tour au centre de la ville, dont le sommet, dit-on, se perd dans les nuages.

On raconte que les magiciens de Zalut ont retrouvé certains anciens manuscrits des Rois-Sorciers et qu'ils ont déjà traduit une partie de ces livres et parchemins occultes. Il est également possible que parmi eux se trouvent des descendants des derniers Rois-Sorciers…

Si Zalut commerce avec le monde extérieur, il est rare que des étrangers soient autorisés à franchir les portes du quartier du port pour pénétrer dans la cité proprement dite, et même quand c'est le cas, leurs déplacements sont étroitement encadrés et surveillés. Le jour, la ville est somnolente ; on ne croise presque personne dans ses longues rues ou sur ses places moroses et silencieuses. Elle ne s'anime d'un semblant de vie que la nuit, même s'il y règne toujours une atmosphère diffuse d'étrangeté et de danger.

Flore de la Lémurie

Voici quelques spécimens de la luxuriante flore de Lémurie.

Lianes sanglantes : ces lianes épineuses se rencontrent dans les jungles de Qush et de Qo. Elles s'enroulent autour de leur victime pour se repaître de son sang. Une liane sanglante ne s'en prend qu'à une proie endormie, et comme ses épines injectent une substance anesthésiante cependant qu'elles absorbent le sang, la victime ne s'aperçoit généralement que trop tard de ce qui lui arrive.

Quand une liane sanglante s'agrippe à une proie, elle la vide de son sang au rythme de 1 point de *vitalité* par round, jusqu'à ce que mort s'ensuive, ou que la liane soit arrachée ou tranchée.

Lotus des songes : cette plante de la jungle aux fleurs mauves produit une substance qui provoque des rêves. Elle est très recherchée par les sorciers, les prêtres et les alchimistes.

Jallallabar : ces arbres immenses, qui peuvent atteindre plus de soixante mètres de haut, poussent dans les profondeurs des jungles de Qush et de Qo. Le bois du jallallabar est très recherché, notamment pour la construction navale.

Raku : un arbuste qui produit des baies. Le vin de raku est cher, mais délicieux.

Ralidish : ce nom désigne à la fois un arbre et les fruits qu'il porte. Aussi appelé « fruit à eau », le ralidish se rencontre dans les jungles de Lémurie. La chair pulpeuse et gorgée d'eau de ce fruit à la peau blanche a sauvé plus d'un voyageur perdu et assoiffé.

Slith : ces fleurs vampires poussent dans les jungles de Qush. Elles exsudent un parfum narcotique qui plonge la proie (qu'il s'agisse d'un homme ou d'un animal) dans le sommeil, avant de la vider de son sang, qu'elles absorbent par les petites épines qui couvrent leurs pétales.

Turale : les célèbres roses des jungles lémuriennes, dont la couleur varie du noir au rouge profond ou au violet sombre.

Urld : un bois noir et particulièrement solide, semblable au tek. Les urld poussent dans les toundras glacées du Valgard.

Zannibal : un arbre de haute taille, très fréquent dans les jungles de Lémurie. Son bois sert à tout ou presque : du mobilier à la construction navale, en passant par le charbon de bois.



Bestiaire de la Lémurie

La Lémurie abrite une grande variété de créatures étranges, qui pour beaucoup sont le résultat d'expériences menées par les Rois-Sorciers voici des millénaires. Les mammifères sont relativement rares tandis que les reptiles et les dinosaures pullulent. Des animaux dangereux rôdent un peu partout dans les terres sauvages et aucun voyageur ne s'aventure dans les profondeurs des jungles de Qush ou de Qo sans prendre ses précautions.

On rencontre toutes sortes d'insectes (cafards, termites, fourmis, mouches, frelons, etc.) dont certains peuvent atteindre des tailles démesurées. Par exemple, le zula est un papillon de nuit dont les ailes s'ornent de couleurs diaphanes, qui vit dans les jungles et peut avoir la taille d'une chauve-souris ou d'un petit oiseau.

Les animaux domestiqués sont nombreux, mais ils ne présentent pas une très grande variété d'espèces. On trouve ainsi le plus couramment les espèces suivantes : mouflons, soay (qui ressemblent à des moutons), chèvres, porcs, poulets, dindes, bovidés, etc. Les poissons peuplent les mers et les cours d'eau en abondance. Quant aux oiseaux, bien que présents dans la plupart des régions de Lémurie, ils ne foisonnent pas autant qu'on pourrait l'imaginer.

Ce bestiaire propose une large palette de créatures, monstres et animaux à opposer à vos joueurs. Dans *Barbarians of Lemuria*, les créatures possèdent des attributs (à l'exception de l'*aura*) ainsi que des aptitudes de combat qui représentent leurs forces respectives. Chacune est présentée comme suit : une brève description, suivie des caractéristiques d'un spécimen ordinaire de cette espèce. Vous pouvez évidemment l'adapter afin de créer un profil plus fort ou plus faible, selon vos besoins. **Les aptitudes de combat d'une créature incorporent déjà tous les modificateurs : n'ajoutez pas son *agilité* à ses jets d'attaque ni sa *vigueur* à ses jets de dégâts.** Certaines possèdent aussi des capacités spéciales, sous la forme d'*avantages* et de *désavantages*, qui s'utilisent exactement comme ceux des héros.

La « **Table des créatures** » (cf. page 109) est une aide de jeu qui vous permettra de créer votre propre bestiaire. Il vous suffit de décider de la taille de votre créature, et la table vous indiquera ses dégâts et sa *vitalité* (il s'agit bien sûr d'une base, que vous pouvez modifier selon vos désirs).

Attaques et dégâts

En général, les créatures n'effectuent qu'une attaque par round ; on considère qu'une bête attaque sa proie avec les armes naturelles dont elle dispose (griffes, crocs, sabots, etc.) et que les dégâts indiqués représentent l'effet global de l'attaque.

Quelques commentaires sur les dégâts des créatures :

- les dégâts : « d6M » signifient que vous lancez 2d6 et conservez le moins bon ; « d6B » signifie que vous lancez 2d6 et conservez le meilleur. Si le dé de dégâts est suivi d'un x2, x3 ou x4, cela signifie que vous multipliez le résultat du dé par le chiffre indiqué afin d'obtenir le nombre de points de dégâts infligés ;

- les dégâts indiqués représentent une moyenne pour une créature de cette taille. Celles qui sont particulièrement féroces ou puissantes, ou celles qui disposent d'attaques multiples, infligeront des dégâts équivalents à ceux d'une bête de taille supérieure. À l'inverse, une créature particulièrement placide causera des dégâts équivalents à une ou deux catégories de taille de moins ;

- la *vigueur* de la créature est déjà prise en compte dans les dégâts qu'infligent ses attaques.

Protection

Les créatures ont très souvent des muscles épais, de la fourrure ou du cuir, ce qui leur offre une protection efficace contre les attaques. Certaines bêtes peuvent aussi être protégées par des plaques et/ou des crêtes osseuses, des carapaces, etc. D'autres sont si gigantesques qu'aucune arme n'est capable d'atteindre leurs organes internes pour leur infliger un coup mortel.

Taille	Ordre de réaction	Dégâts	Vitalité	Vigueur	Déplacement	Exemples
Minuscule	*piétaille*	1	1	-3	4,5 m	*ganuc, jit*
Très petite	*piétaille*	d3	2	-2	6 m	*cathgan, kyphus*
Petite	*coriace*	d6M	5	-1	7,5 m	*frossor, phong, purgat, uzeg*
Moyenne	*coriace*	d6	10	0	7,5 m	*loup, scorpion-araignée, ursavus, venator, ver des glaces, xolag*
Grande	*rival*	d6B	20	4	9 m	*andrak, anguille chasseresse, bubalus, coursier des sables, crocator, fangeux, kroark, loup géant, parvalus, singe des neiges, yorth*
Très grande	*rival*	d6B	30	6	9 m	*azhdarkho, bronyx, dracophon, jemadar, phororacos, triotaur*
Énorme	*rival*	d6 x 2	40	8	10,5 m	*banth, dinohyus, mythunga, ours des cavernes/ours polaire, zathog*
Massive	*rival*	d6B x 2	50	10	10,5 m	*chark, deodarg, drakk, elasmotherium, eldaphon*
Colossale	*rival*	d6B x 2	60	12	12 m	*poad, scorpion-araignée géant*
Gigantesque	*rival*	d6 x 3	70	14	12 m	*kalathorn, sardolith*
Immense	*rival*	d6B x 3	85	16	13,5 m	*xolth*
Monstrueuse	*rival*	d6 x 4	100	18	13,5 m	*béhémathon*

La protection d'une créature fonctionne comme une armure : le MJ lance le dé indiqué afin de déterminer combien de points de dégâts sont annulés par la protection. Vous pouvez bien sûr utiliser la valeur fixe de protection pour les créatures (celle indiquée entre parenthèses), et ce même si vous utilisez la règle de valeur variable pour les armures fabriquées par l'homme.

Ordre de réaction

Concernant les règles de réaction et de horde, les créatures de taille minuscule et très petite sont considérées comme de la *piétaille*, les créatures de taille petite et moyenne sont des *coriaces* avec +0 en *initiative*, et les créatures de taille grande ou plus comptent comme des *rivaux* avec +0 en *initiative*.

Capacités spéciales

La liste ci-contre représente les *avantages* et *désavantages* communs des animaux et des monstres. Lorsque les capacités spéciales de ces derniers sont spécifiques ou peu courantes, elles sont décrites directement dans leur profil.

Avantages

Attaque féroce : la créature bénéficie d'un *dé de bonus* aux jets d'attaque.

Attaques multiples : la créature possède deux types d'attaque totalement différents qui nécessitent deux jets d'attaque séparés.

Attaque spéciale : la créature attaque selon une méthode inhabituelle. La nature de cette attaque est expliquée dans sa description.

Attaque venimeuse : la description de la créature indique les effets de son venin.

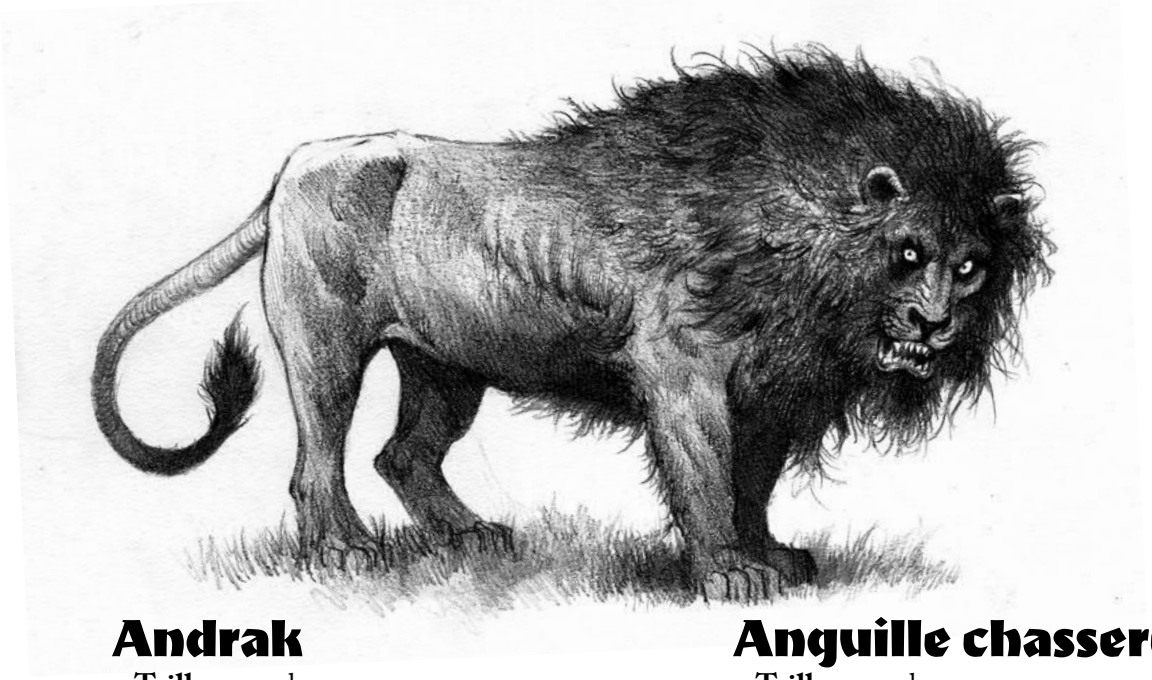
Camouflage : la créature est difficile à repérer en raison de la coloration ou de la texture de sa peau ou de son pelage (*dé de bonus* pour se cacher).

Prédateur : la créature lance un *dé de bonus* pour tout ce qui concerne le pistage d'une proie.

Désavantages

Attaque timide : la créature subit un *dé de malus* aux jets d'attaque.

Déficience : la créature est affligée d'un odorat, d'une audition ou d'une vision déficiente et subit un *dé de malus* quand elle doit y faire appel.



Andrak

Taille : grande.

Environnement naturel : montagnes, plaines.

Les andraks sont des fauves ressemblant à des lions noirs à l'épaisse crinière, qui peuvent atteindre plus de trois mètres de long. Ils attaquent à l'aide de leurs crocs acérés et de leurs griffes rétractables. Les andraks qui vivent dans les montagnes de l'Axos sont généralement solitaires, tandis que ceux qui rôdent dans les plaines de Klaar s'organisent en meutes. L'andrak est un des meilleurs prédateurs de Lémurie.

Capacité spéciale :
Prédateur

Attributs	Aptitudes de combat
Vigueur 4	Attaque +3
Agilité 2	Dégâts d6B
Esprit 0	Défense 2
Vitalité 20	Protection d6-3 (1)



Anguille chasseresse

Taille : grande.

Environnement naturel : marais, rivières.

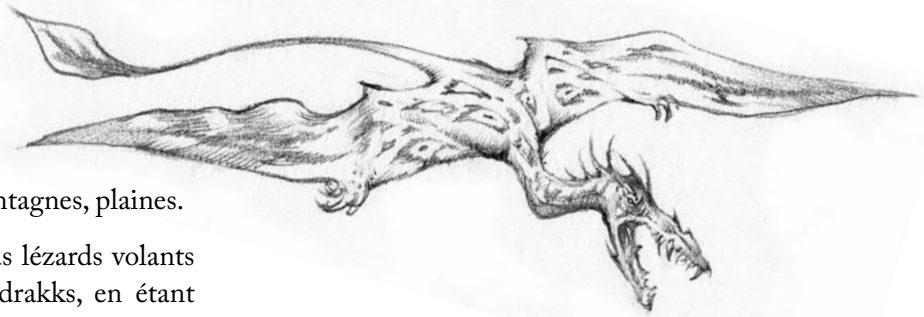
L'anguille chasseresse est une sorte de grosse anguille avec une tête volumineuse, de longs piquants et un corps serpentin. Certains racontent qu'une espèce d'anguille chasseresse nagerait dans les eaux du golfe de Satarla, mais ce poisson vit normalement dans les eaux douces des marécages et des rivières. L'anguille chasseresse possède un odorat et un sens du toucher très développés.

Capacités spéciales :

Prédateur : l'anguille chasseresse est capable de percevoir les mouvements dans l'eau à plus d'un kilomètre de distance.

Attaque spéciale : l'anguille chasseresse a développé une tactique de chasse très sophistiquée qui utilise la bioélectricité. Elle crée un champ électrique de faible intensité et détecte tout mouvement à l'intérieur de ce dernier. Dès qu'une proie se trouve à portée, elle libère une décharge de très forte intensité qui assomme sa victime, et il ne lui reste plus qu'à passer à table. Pour résister à la décharge électrique, un héros doit réussir un jet de *vigueur* de difficulté Ardue (-1). En cas d'échec, il perd connaissance pour une durée en rounds égale à 6 moins sa *vigueur*.

Attributs	Aptitudes de combat
Vigueur 3	Attaque +1
Agilité 1	Dégâts d6
Esprit 0	Défense 0
Vitalité 20	Protection 0



Azhdarkho

Taille : très grande.

Environnement naturel : montagnes, plaines.

Les azhdarkhos sont de grands lézards volants qui ressemblent un peu à des drakks, en étant plus petits et plus agiles. Ils sont également plus colorés que leurs cousins, avec une peau écailleuse serpentine pouvant présenter différentes nuances de pourpre, de bleu, de rouge et de jaune. Leurs ailes membraneuses semblables à celles d'une chauve-souris peuvent atteindre neuf mètres d'envergure. Comme les drakks, ils aiment emporter leur proie dans leur nid, surtout s'ils ont des petits à nourrir.

Les azhdarkhos sont capables de cracher à 15 mètres de distance un fluide collant qui empêtre leur proie et l'empêche de s'enfuir.

Capacité spéciale :

Attaque spéciale : crachat gluant. Une créature touchée par le crachat d'un azhdarkho doit réussir un jet de *vigueur* Très difficile (-4), sous peine de se retrouver engluée et incapable de se déplacer.

Attributs	Aptitudes de combat
Vigueur 5	Attaque+2
Agilité 1	Dégâts d6B
Esprit -2	Défense 2
Vitalité 25	Protection d6-3 (1)

Banth

Taille : énorme.

Environnement naturel : plaines de Klaar.

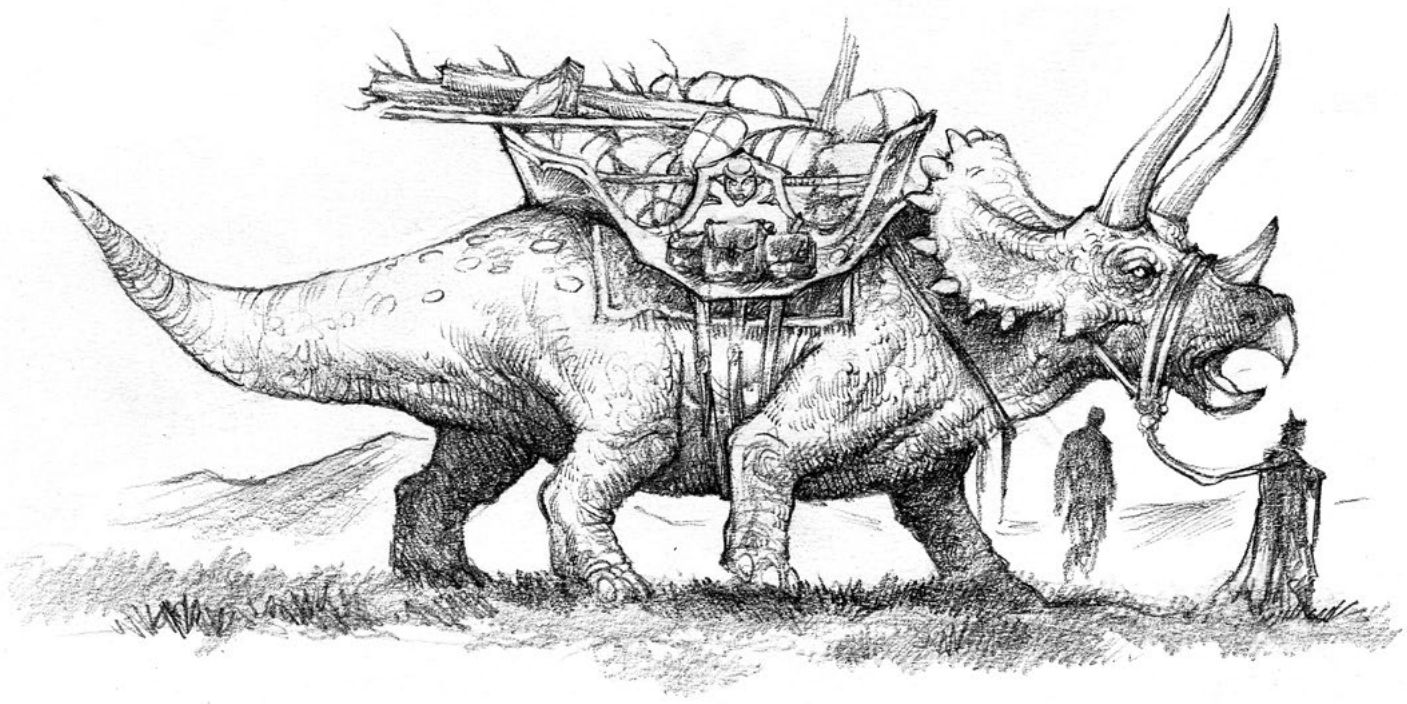
Les banths sont d'énormes bêtes ressemblant à des tricératops qui vivent dans les plaines de Klaar. Il est possible de les domestiquer et ils sont très appréciés des marchands en raison des charges colossales qu'ils peuvent transporter. Les céruléens les utilisent pour tirer leurs chariots dans la plaine. Quand ils se mettent en colère (ce qui n'est guère fréquent), les banths attaquent avec leurs cornes ou piétinent tous ceux qui se trouvent sur leur chemin.

Capacités spéciales :

Attaque timide

Déficience (vision)

Attributs	Aptitudes de combat
Vigueur 8	Attaque +0
Agilité -3	Dégâts d6 x2
Esprit -2	Défense 0
Vitalité 40	Protection d6 (4)



Béhémathon

Taille : monstrueuse.

Environnement naturel : mer.

Le béhémathon est le plus grand monstre marin connu. C'est une gigantesque pieuvre qui possède dix tentacules dont chacun est assez long pour s'enrouler autour d'une galère de guerre. On raconte que le plus gros béhémathon existant vivrait dans les profondeurs de la mer de Vhendis.

Au combat, ce monstre attaque à chaque round avec deux tentacules, cependant que les autres s'agitent violemment en battant les flots. S'il touche la même cible avec ses deux tentacules, il l'attrape et tente de l'avaler tout rond ou de l'entraîner au fond de la mer.

Capacité spéciale :

Attaques multiples : le béhémathon effectue deux jets d'attaque par round.

Attributs	Aptitudes de combat
Vigueur 18	Attaque (x2) +0
Agilité -4	Dégâts d6B x4
Esprit -2	Défense 0
Vitalité 100	Protection d6 (4)

Bubalus

Taille : grande.

Environnement naturel : sur les berges des rivières du golfe de Satarla ou en bordure des marécages.

Les bubalus sont des bovidés qui ressemblent à des bisons. Très appréciés pour leur viande et leur cuir épais, ils sont aussi utilisés comme bêtes de somme. À l'état sauvage, ils aiment les environnements humides comme les berges de rivières ou de lacs, ou encore les terres marécageuses.

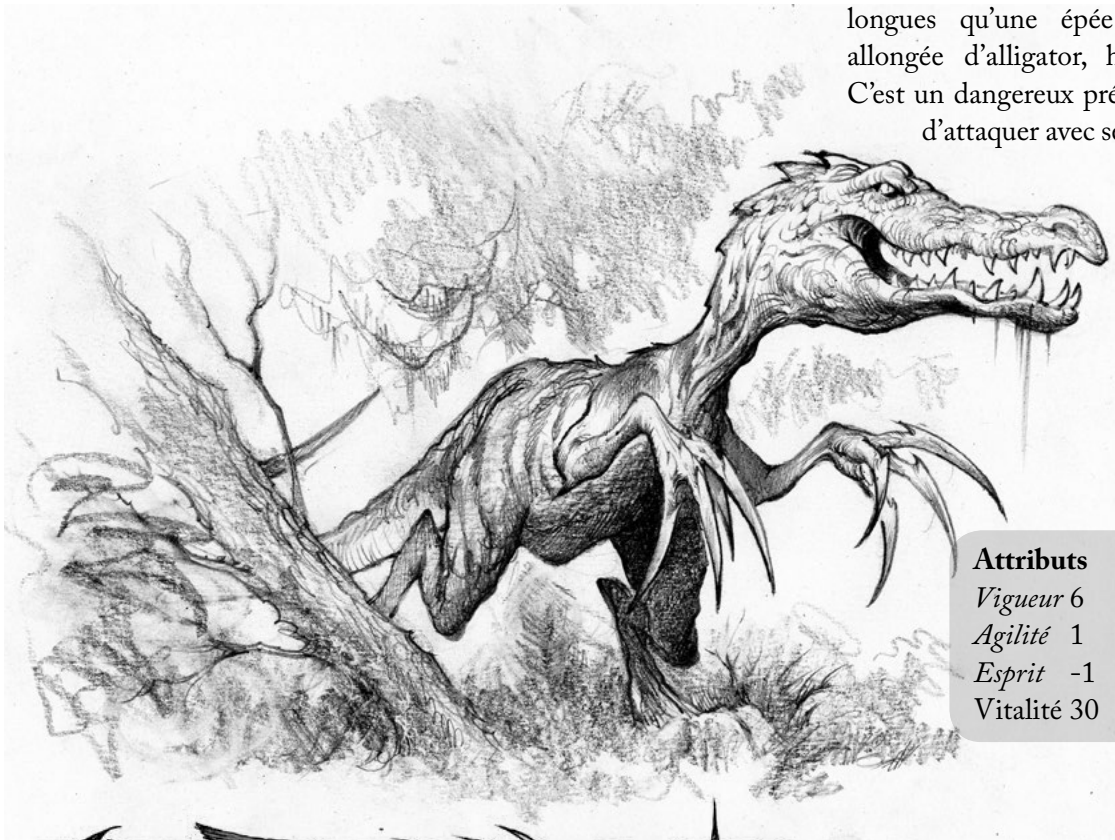
Attributs	Aptitudes de combat
Vigueur 5	Attaque +0
Agilité -2	Dégâts d6B
Esprit -2	Défense 0
Vitalité 20	Protection d6-3 (1)

Bronyx

Taille : très grande.

Environnement naturel : jungles de Qo et de Qush.

Le bronyx est une créature étrange, ressemblant un peu à un chark, en moins énorme. Il possède une longue queue, de puissantes griffes aussi longues qu'une épée courte et une gueule allongée d'alligator, hérissée de crocs acérés. C'est un dangereux prédateur, capable aussi bien d'attaquer avec ses griffes qu'avec sa gueule.



Attributs	Aptitudes de combat
Vigueur 6	Attaque +2
Agilité 1	Dégâts d6B
Esprit -1	Défense 0
Vitalité 30	Protection d6-2 (2)

Cathgan

Taille : très petite.

Environnement naturel : déserts.

Les cathgans sont de petites vipères écarlates qui se rencontrent dans les déserts au sud de Malakut et d'Halakh. Leur morsure est particulièrement venimeuse.

Capacité spéciale :

Morsure venimeuse : si le cathgan touche et inflige des dégâts qui passent l'armure, il injecte son venin, capable de paralyser une créature de taille humaine (taille moyenne). Un héros doit réussir un jet de *vigueur* Difficile (-2) sous peine de se retrouver paralysé. Une fois dans cet état, la victime succombera dans l'heure. Les héros affectés peuvent accomplir un nouveau jet de *vigueur* Difficile pour éviter la mort.

Attributs	Aptitudes de combat
Vigueur -2	Attaque +3
Agilité 2	Dégâts d3
Esprit -4	Défense 4
Vitalité 2	Protection 0

Chark

Taille : massive.

Environnement naturel : jungles.

Le redouté « dragon des jungles » habite dans les forêts vierges de Qush et de Qo. La vie de ce monstre, qui ressemble à un tyrannosaure en plus imposant, se résume à une quête permanente de viande fraîche pour remplir son estomac immense et insatiable.

La gueule caverneuse du chark est hérissée de plusieurs rangées de crocs aussi grands que des épées valgardiennes.

Attributs	Aptitudes de combat
Vigueur 10	Attaque +3
Agilité 0	Dégâts d6B x2
Esprit -1	Défense 0
Vitalité 50	Protection d6-1 (3)

Coursier des sables

Taille : grande.

Environnement naturel : déserts.

Les coursiers des sables sont de grands oiseaux coureurs ressemblant à des autruches, au plumage ocre et aux pattes puissantes, parfaitement adaptés aux dunes du désert de Beshaar et capables de pointes de vitesse impressionnantes. Les tribus beshaaries les utilisent comme montures.

Attributs	Aptitudes de combat
Vigueur 3	Attaque +1
Agilité 2	Dégâts d6
Esprit -2	Défense 2
Vitalité 12	Protection 0

Crocator

Taille : grande.

Environnement naturel : marais, rivières.

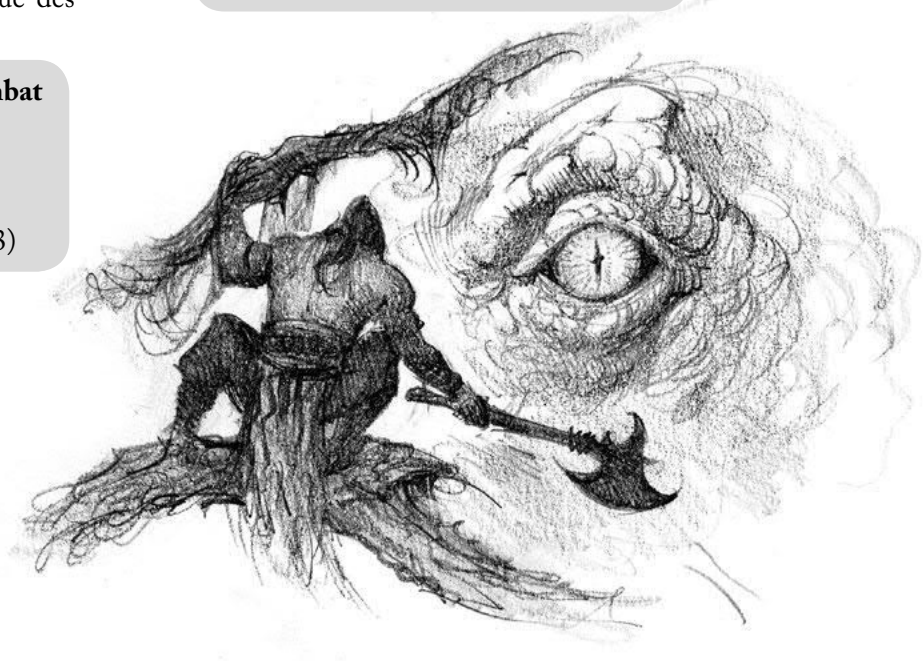
Ce crocodile géant, à la gueule puissante aux dents acérées, peut aisément être confondu avec un tronc à la dérive quand il se laisse flotter à la surface de l'eau, avant de passer brusquement à l'attaque avec une vitesse fulgurante. Très agile dans l'eau, le crocator est beaucoup plus pataud sur terre.

Capacité spéciale :

Camouflage : quand il flotte immobile à fleur d'eau, le crocator est difficile à repérer.

Attributs	Aptitudes de combat
Vigueur 4	Attaque +2
Agilité 1 (-1*)	Dégâts d6B
Esprit -2	Défense 0
Vitalité 20	Protection d6-2 (2)

* sur la terre ferme.





Deodarg

Taille : massive.

Environnement naturel : jungles.

Gigantesque croisement de félin et de reptile, le deodarg est un des prédateurs les plus redoutables des jungles de Lémurie. On raconte que les deodargs furent créés par les Rois-Sorciers pour garder leurs ziggourats et leurs citadelles et qu'ils se seraient répandus dans les jungles sauvages après la chute de leurs maîtres.

Les deodargs ont deux cœurs et deux cerveaux, ce qui les rend quasiment invincibles, et seuls les plus puissants héros osent les affronter. Ils attaquent avec leurs griffes acérées, et leurs mâchoires ont la puissance d'un étau. Ce sont de remarquables pisteurs, capables de sentir le sang à plus d'un kilomètre de distance.

Capacités spéciales :
Prédateur
Attaque féroce

Attributs	Aptitudes de combat
Vigueur 10	Attaque +3
Agilité 2	Dégâts d6B x2
Esprit 1	Défense 4
Vitalité 55	Protection d6 (4)

Dinohyus

Taille : énorme.

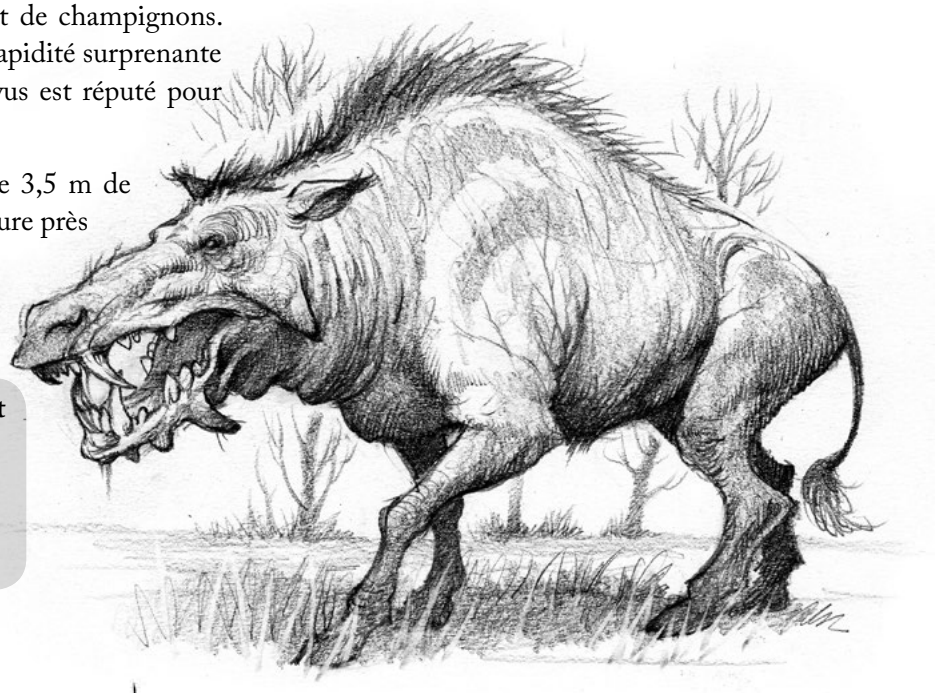
Environnement naturel : jungles.

Le dinohyus est une sorte de phacochère géant. Il possède un crâne allongé qui abrite un petit cerveau, deux protubérances osseuses à l'arrière de la mâchoire inférieure, des incisives émoussées et de larges et puissantes canines. Son cou trapu est prolongé d'une bosse entre les épaules, formée de piquants qui hérissent également sa colonne vertébrale sur toute sa longueur. Il se nourrit de plantes, de racines et de champignons. Ses longues pattes lui confèrent une rapidité surprenante compte tenu de sa masse. Le dinohyus est réputé pour avoir un sale caractère.

Un individu moyen mesure près de 3,5 m de long (à elle seule, sa tête allongée mesure près d'un mètre) pour 1,80 m au garrot.

Capacité spéciale :
Attaque féroce

Attributs	Aptitudes de combat
Vigueur 8	Attaque +1
Agilité -2	Dégâts d6 x2
Esprit -2	Défense 0
Vitalité 40	Protection d6-2 (2)



Dracophon

Taille : très grande.

Environnement naturel : plaines, jungles.

Avec ses six pattes courtes et larges comme des souches, sa peau épaisse et son air pataud, le dracophon peut donner l'impression d'être un gros herbivore placide… jusqu'à ce que vous aperceviez les énormes crocs qui saillent de sa gueule et indiquent que vous avez affaire à un prédateur. Le régime alimentaire d'un dracophon consiste essentiellement en serpents et en créatures vermiformes géantes qui vivent à l'orée de la jungle ou qui sont enfouis sous l'herbe des plaines. Les dents du dracophon sont particulièrement adaptées pour se saisir d'une proie serpentine et ondulante. Lorsqu'il est effrayé ou en colère, le dracophon se dresse sur ses deux pattes arrière pour adopter une posture plus intimidante.

Attributs	**Aptitudes de combat**
Vigueur 7	Attaque +1
Agilité 0	Dégâts d6B
Esprit -3	Défense 1
Vitalité 35	Protection d6-3 (1)

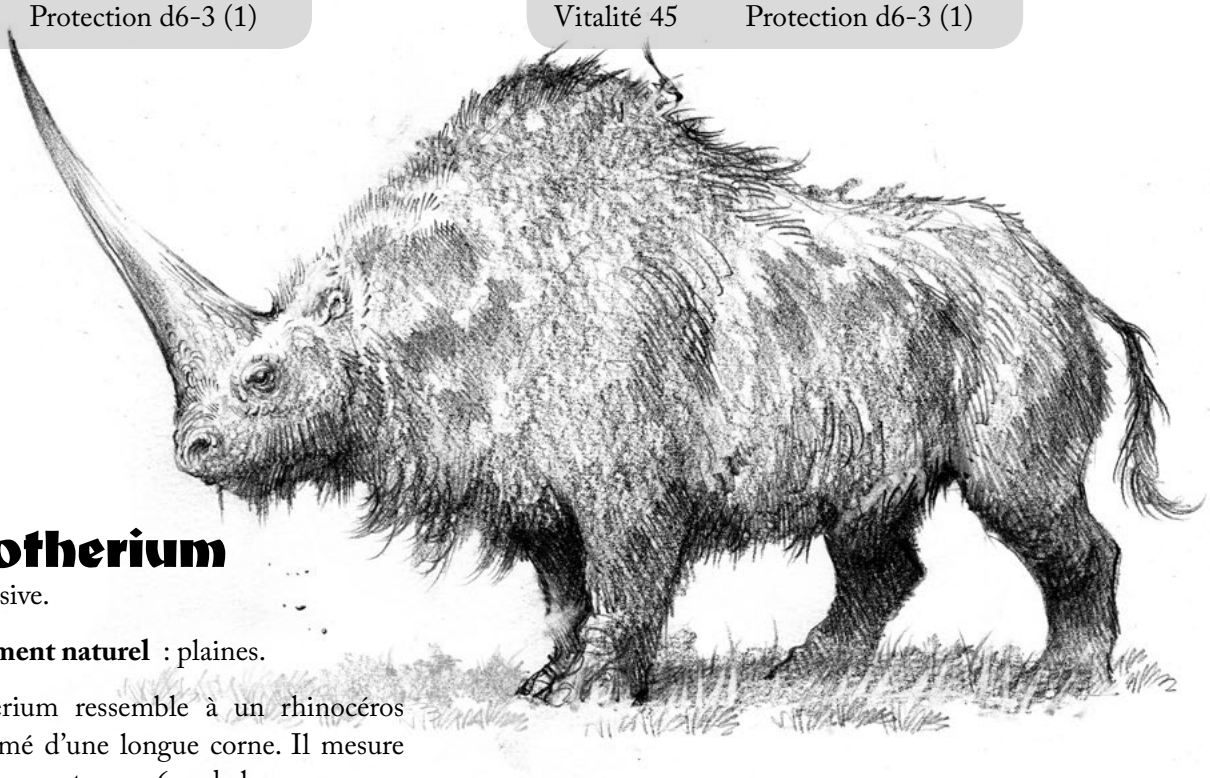
Drakk

Taille : massive.

Environnement naturel : montagnes, plaines.

Les drakks sont des monstres volants qui ressemblent à des ptérodactyles géants. Ils ont un corps écailleux et serpentin, et des ailes membraneuses semblables à celles d'une chauve-souris, mais qui dépassent les treize mètres d'envergure. Leur tête hideuse, au bout d'un long cou sinueux, se termine sur un énorme bec crochu. Ils ont de petits yeux rouges et cruels, et le sommet de leur crâne est couronné d'une crête de piquants de couleur bleue. Ils sont armés de grandes serres d'oiseau aux ergots tranchants qu'ils déploient sous leur ventre jaunâtre. Une longue queue ophidienne prolonge leur corps. Les drakks aiment emporter leurs proies dans leur nid, surtout s'ils ont des jeunes à nourrir.

Attributs	**Aptitudes de combat**
Vigueur 9	Attaque +3
Agilité 0	Dégâts d6B x2
Esprit -2	Défense 3
Vitalité 45	Protection d6-3 (1)



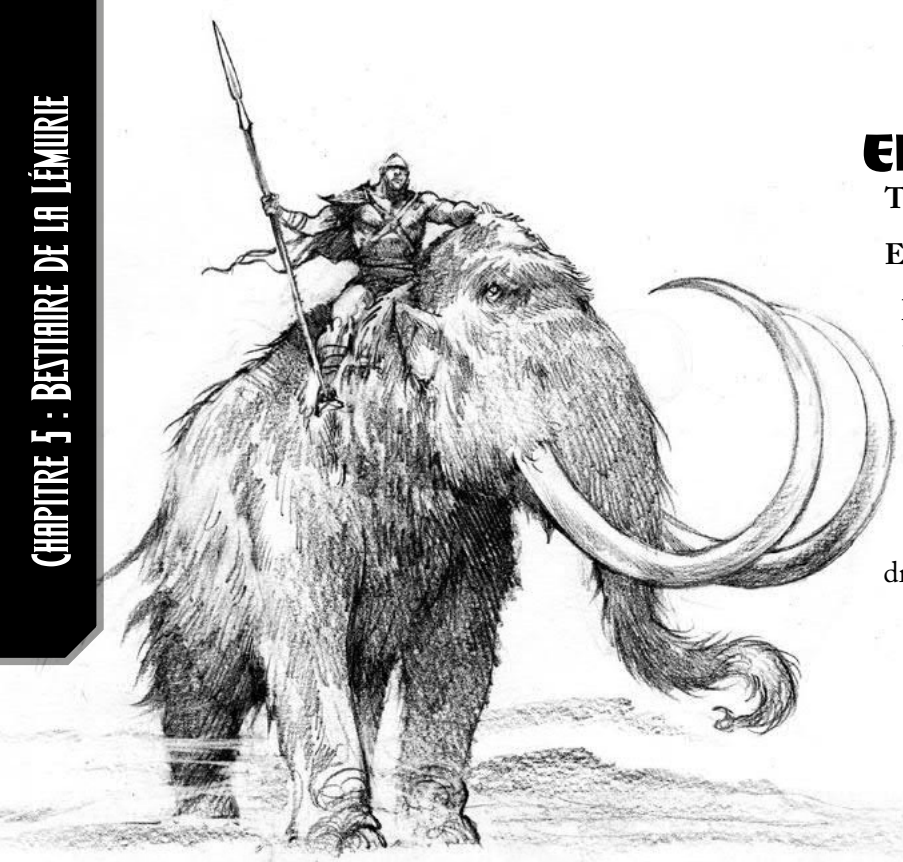
Elasmotherium

Taille : massive.

Environnement naturel : plaines.

L'elasmotherium ressemble à un rhinocéros au museau armé d'une longue corne. Il mesure près de 4 m au garrot, pour 6 m de long, avec une corne de 1,80 m de long. C'est un animal solitaire et diurne. Il fuit généralement les hommes, sauf quand il est blessé ou quand il protège sa progéniture, et peut se montrer particulièrement dangereux lorsqu'il se sent acculé.

Attributs	**Aptitudes de combat**
Vigueur 10	Attaque +1
Agilité -3	Dégâts d6B x2
Esprit -2	Défense 0
Vitalité 45	Protection d6-1 (3)



Eldaphon

Taille : massive.

Environnement naturel : plaines.

L'eldaphon est un mastodonte à la longue trompe, encadrée de défenses pouvant dépasser 4 m de longueur. Les nomades bleus les montent parfois pour partir au combat, mais les eldaphons sont connus pour être difficiles à dresser et à contrôler. Ils attaquent avec leurs défenses ou en piétinant ceux qui se dressent sur leur chemin.

Attributs	Aptitudes de combat
Vigueur 11	Attaque +0
Agilité -2	Dégâts d6B x2
Esprit -2	Défense 0
Vitalité 50	Protection d6-2 (2)



Fangeux

Taille : grande.

Environnement naturel : rivières, marais.

Lointains cousins de la pieuvre, les fangeux vivent dans les marécages de Lémurie et s'aventurent parfois dans des cours d'eau.

Ils possèdent quatre tentacules ainsi que quatre pieds semblables à ceux d'un escargot, grâce auxquels ils peuvent s'aventurer sur la terre ferme (et rester à l'air libre plusieurs jours d'affilée). Ils attrapent leur proie à l'aide de leurs deux tentacules antérieurs et l'amènent à leur bouche, en espérant que le venin de leur morsure la tue sans attendre.

Les chasseurs et les aventuriers comptent sur le fait qu'un fangeux est bien moins véloce quand il se trouve sur la terre ferme (utilisez dans ce cas les valeurs entre parenthèses).

Capacités spéciales :

Attaques multiples : le fangeux effectue deux jets d'attaque, généralement contre la même cible. Il doit toucher avec ses deux tentacules pour attraper une proie afin de pouvoir la mordre. La victime peut se libérer en réussissant un jet de *vigueur* Difficile (-2), ou subir une morsure automatique au round suivant.

Morsure venimeuse : le venin tue sur-le-champ une proie de taille petite ou moins. Les héros doivent réussir un jet de *vigueur* Très difficile (-4) à chaque round pour ne pas mourir. En cas d'échec, la mort survient en 3 rounds.

Attributs	Aptitudes de combat
Vigueur 2	Attaque (x2) +2 (+0*)
Agilité 1 (-1*)	Dégâts cf. ci-dessus
Esprit -1	Défense 1 (0*)
Vitalité 20	Protection 0

* sur la terre ferme.



Frossor

Taille : petite.

Environnement naturel : jungles, plaines.

Ce croisement de reptile et de mammifère mesure un peu plus d'un mètre de long. Il est couvert d'une fourrure grise et possède de puissantes griffes au bout de ses pattes antérieures, qui lui servent à creuser la terre pour trouver les termites dont il se nourrit. Le frossor a de petites dents, un long museau et une longue langue. Il n'attaque que rarement les hommes.

Attributs	Aptitudes de combat
Vigueur 0	Attaque +0
Agilité -1	Dégâts d6M
Esprit -1	Défense 0
Vitalité 5	Protection 0

Ganuc

Taille : minuscule.

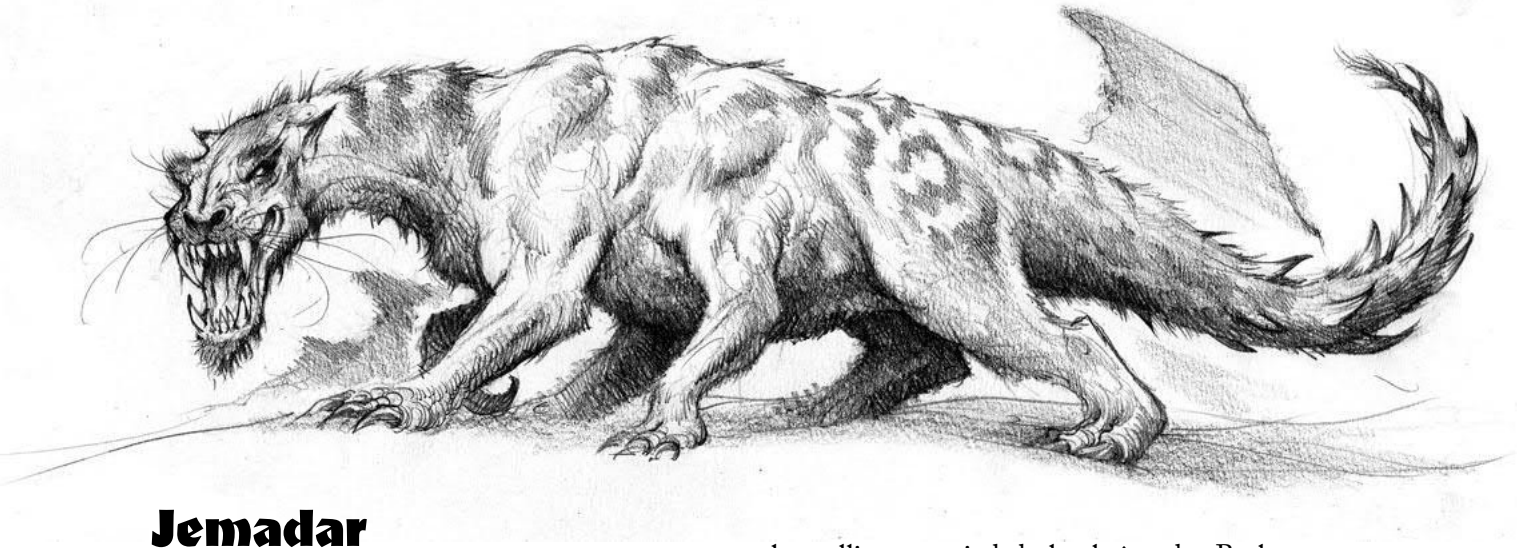
Environnement naturel : plaines.

Petit phytophage sauteur, le ganuc présente à la fois des caractéristiques de mammifère et de reptile. Il tient confortablement dans la paume d'une main ; à Satarla ainsi que dans d'autres cités, les ganucs sont élevés comme animaux de compagnie pour les enfants. Certaines espèces de ganucs sont venimeuses, alors faites attention à ce que vous achetez !

Capacité spéciale :

Morsure venimeuse : n'affecte que les créatures de taille moyenne ou moins. La victime subit un malus de -1 à tous ses jets d'action pendant une demi-journée, à moins de réussir un jet de *vigueur* Moyen (0) pour résister au venin.

Attributs	Aptitudes de combat
Vigueur -3	Attaque +1
Agilité 2	Dégâts 1
Esprit -3	Défense 0
Vitalité 1	Protection 0



Jemadar

Taille : très grande.

Environnement naturel : montagnes, plaines.

Les jemadars sont d'énormes prédateurs à la peau épaisse de couleur pourpre. Ils ressemblent un peu à un croisement entre un chat sauvage et un raptor, mais avec six longues pattes armées de griffes acérées, une queue à piquants et des crocs terrifiants. On les rencontre généralement dans les collines au pied de la chaîne des Besharoon. Ils peuvent se dresser sur leurs deux pattes arrière pour déchirer leur proie avec leurs quatre autres pattes, et leur morsure a la réputation d'être fatale.

Attributs	Aptitudes de combat
Vigueur 6	Attaque +4
Agilité 1	Dégâts d6B x2
Esprit 0	Défense 3
Vitalité 30	Protection d6-2 (2)

Jit

Taille : minuscule.

Environnement naturel : jungles, marais.

La jit est une petite araignée jaune à pois rouges. Elle apprécie les environnements chauds et humides et vit essentiellement dans les jungles et les marécages.

Capacité spéciale :

Attaque spéciale : quand une jit mord une créature vivante, lancez un d6. Sur un 1, la jit injecte ses œufs dans la plaie. Quelques jours plus tard, des centaines d'araignées éclosent et se frayent un chemin dans la chair de leur hôte en provoquant généralement sa mort. Si un médecin s'occupe de la plaie moins d'une heure après la morsure, il pourra en retirer les œufs avant qu'ils se soient insinués en profondeur. Sinon, il est encore possible d'intervenir durant les premières vingt-quatre heures en rouvrant la plaie pour en extraire les œufs (infligeant d6 points de dégâts à l'hôte). Passé ce délai, il est trop tard pour intervenir : les araignées éclosent et sortent de leur hôte en creusant sa chair, ce qui lui inflige d6 x2 points de dégâts.

Attributs	**Aptitudes de combat**
Vigueur -4	Attaque +2
Agilité 4	Dégâts 1
Esprit -4	Défense 5
Vitalité 1	Protection 0

Kalathorn

Taille : gigantesque.

Environnement naturel : mer.

Le kalathorn est un serpent de mer géant, deux fois plus long qu'une galère de guerre. Il ressemble à un plésiosaure préhistorique.

Attributs	**Aptitudes de combat**
Vigueur 14	Attaque +1
Agilité -1	Dégâts d6B x3
Esprit -2	Défense 0
Vitalité 70	Protection d6-1 (3)

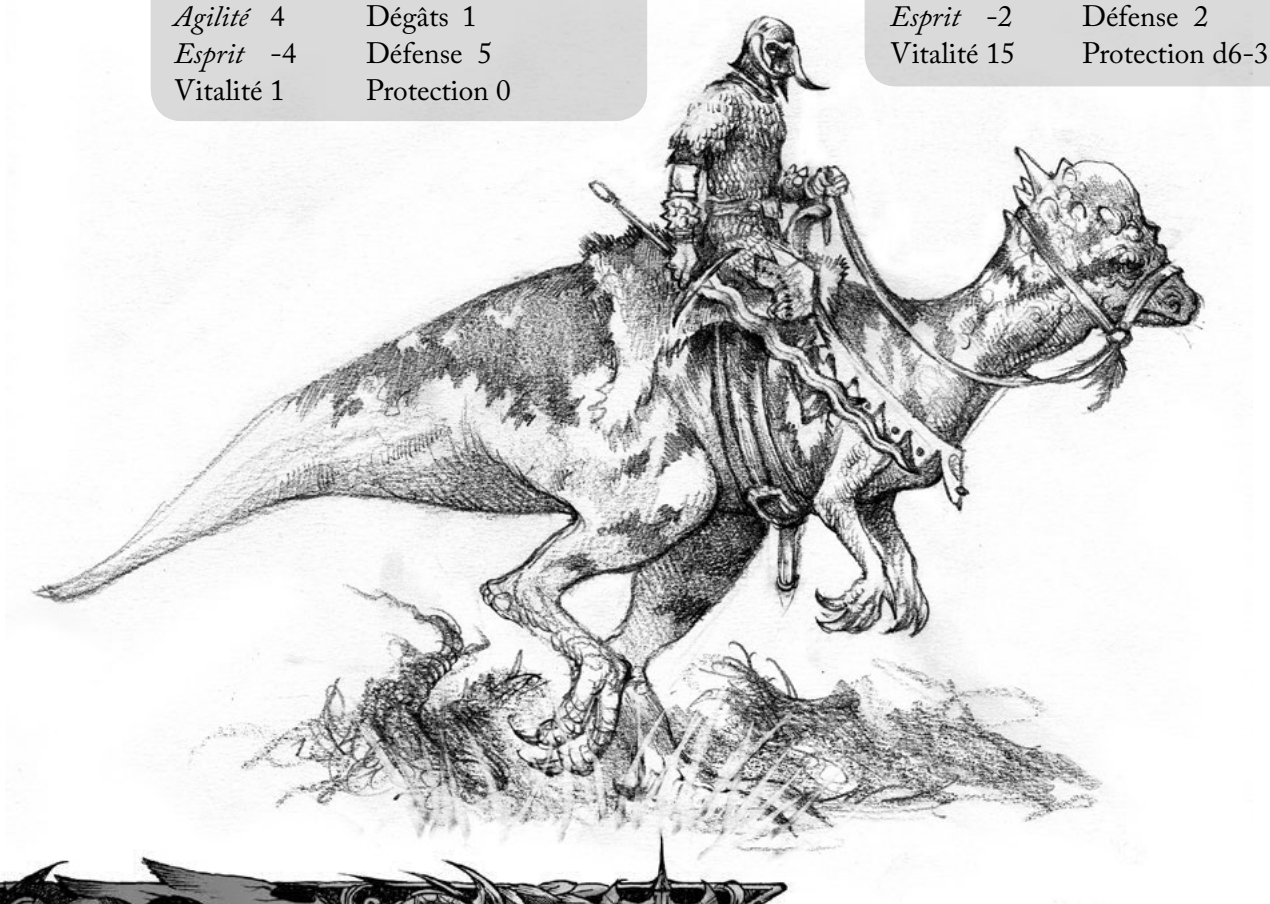
Kroark

Taille : grande.

Environnement naturel : tous.

Le kroark est une créature reptilienne à la peau gris-vert qui se tient sur ses deux puissantes pattes postérieures. Il peut être dressé pour la monte et pour le combat, mais c'est un animal rétif; un kroark bien entraîné peut donc valoir une petite fortune.

Attributs	**Aptitudes de combat**
Vigueur 4	Attaque +2
Agilité 1	Dégâts d6B
Esprit -2	Défense 2
Vitalité 15	Protection d6-3 (1)



Kyphus

Taille : très petite.

Environnement naturel : tous.

Croisement de mammifère et de reptile, le kyphus ressemble à un petit lézard à fourrure avec des dents de rongeur. Il ne mesure pas plus de 30 cm de long et se nourrit d'insectes et de larves. On le trouve un peu partout en Lémurie, mais ceux qui vivent dans les plaines et les déserts ont généralement un pelage plus rare et ressemblent davantage à un petit lézard.

Attributs	Aptitudes de combat
Vigueur -2	Attaque +1
Agilité 0	Dégâts d6-2
Esprit -2	Défense 0
Vitalité 2	Protection 0

Loup

Taille : moyenne.

Environnement naturel : tous.

Déjà dangereux en soi, c'est en meute que le loup devient un prédateur redoutable.

Attributs	Aptitudes de combat
Vigueur 1	Attaque +3
Agilité 2	Dégâts d6
Esprit -1	Défense 1
Vitalité 10	Protection 0

Loup géant

Taille : grande.

Environnement naturel : tous.

Plus grand et plus imposant qu'un loup ordinaire, le loup géant se distingue également de ses congénères par le fait qu'il est le plus souvent un animal solitaire.

Attributs	Aptitudes de combat
Vigueur 4	Attaque +2
Agilité 1	Dégâts d6B
Esprit -1	Défense 0
Vitalité 20	Protection d6-3 (1)

Mythunga

Taille : énorme.

Environnement naturel : montagnes, bord de mer.

Cet immense oiseau aux serres puissantes est capable d'emporter un homme pour le dévorer dans son nid, sur la cime d'une montagne. Il se cache dans le soleil ou derrière des bancs de nuages pour rester invisible et émet un cri puissant au moment où il fond sur sa proie.

Attributs	Aptitudes de combat
Vigueur 7	Attaque +4
Agilité 1	Dégâts d6B
Esprit 0	Défense 2
Vitalité 35	Protection 0



Ours des cavernes / ours polaire

Taille : énorme.

Environnement naturel : montagnes, toundras.

Dressé sur ses pattes arrière, cet ours peut dépasser les trois mètres de hauteur. Ses griffes redoutables sont capables de réduire un homme en charpie, tout comme ses mâchoires puissantes aux dents pointues de carnivore.

Les ours polaires ont un pelage blanc et vivent dans le Grand Nord. Leur fourrure est très recherchée, mais bien difficile à obtenir !

Attributs	Aptitudes de combat
Vigueur 8	Attaque +2
Agilité 0	Dégâts d6 x2
Esprit -1	Défense 1
Vitalité 40	Protection d6-2 (2)

Phong

Taille : petite.

Environnement naturel : tous.

Les phongs sont des chauves-souris suceuses de sang de la taille d'un petit chat, qui chassent en grandes nuées.

Capacité spéciale :

Attaque nocturne : si une phong est en mesure de mordre une victime sans que celle-ci se réveille, elle aspire son sang, ce qui se traduit par la perte d'un point de *vitalité* toutes les 5 minutes. Une phong peut boire jusqu'à 4 points de *vitalité* avant d'être rassasiée. Souvent, les victimes ne se rendent compte qu'elles ont été la proie de phongs qu'en se réveillant au matin et en se sentant « vidées ».

Attributs	Aptitudes de combat
Vigueur -1	Attaque +2
Agilité 3	Dégâts d6M
Esprit -2	Défense 3
Vitalité 3	Protection 0

Parvalus

Taille : grande.

Environnement naturel : plaines.

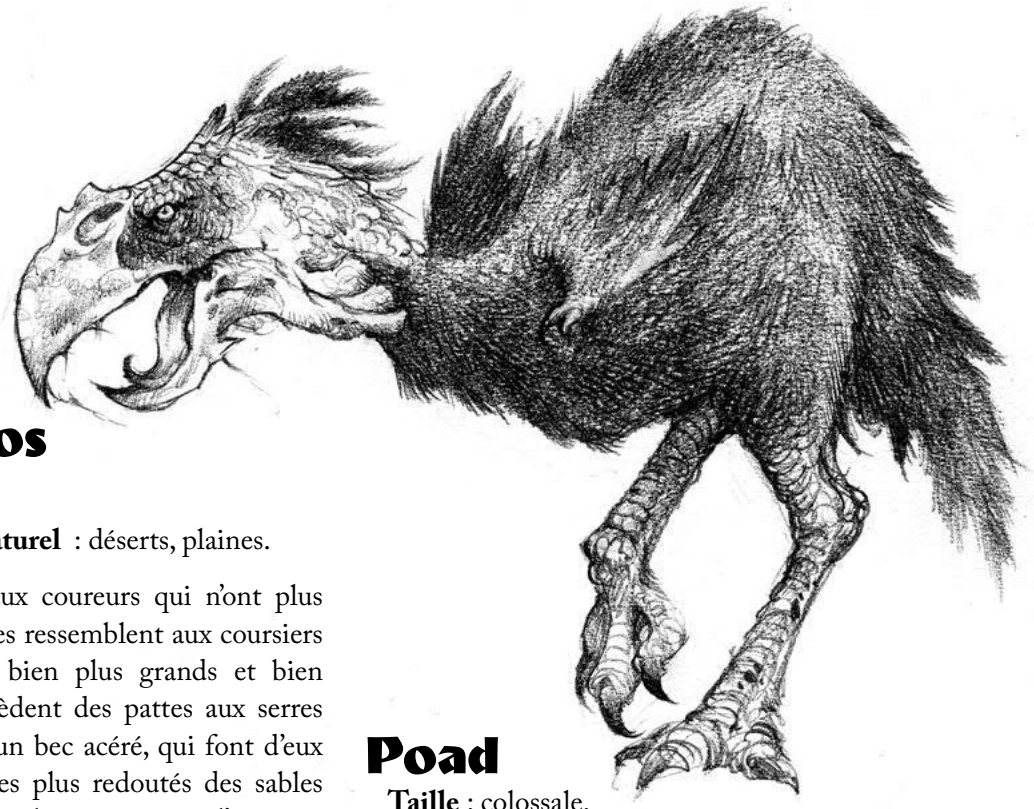
Le parvalus est un équidé qui vit en grands troupeaux, essentiellement dans les plaines de Klaar et dans les vastes prairies entre Parsool et Malakut. Il possède un pelage présentant diverses nuances de brun ou de gris, parfois noir, souvent rayé. La crinière est courte, ou longue s'il est domestiqué. Plus docile et facile à dresser qu'un kroark, le parvalus fait une excellente monture.

Capacité spéciale :

Attaque timide

Attributs	Aptitudes de combat
Vigueur 4	Attaque +0
Agilité 1	Dégâts d6
Esprit -2	Défense 0
Vitalité 15	Protection 0





Phororacos

Taille : très grande.

Environnement naturel : déserts, plaines.

Ces énormes oiseaux coureurs qui n'ont plus que des vestiges d'ailes ressemblent aux coursiers des sables, mais en bien plus grands et bien plus hideux. Ils possèdent des pattes aux serres impressionnantes et un bec acéré, qui font d'eux l'un des prédateurs les plus redoutés des sables de Beshaar. Ils tuent leur proie en l'écrasant violemment au sol, s'y reprenant à plusieurs reprises si besoin est.

Capacité spéciale :

Attaque féroce : quand il touche une créature de taille moyenne ou moins, le Phororacos peut choisir de saisir sa proie dans son bec et de l'écraser au sol, ajoutant +2 aux dégâts de son attaque.

Attributs	**Aptitudes de combat**
Vigueur 4	Attaque +2
Agilité -1	Dégâts d6B
Esprit -1	Défense 0
Vitalité 30	Protection 0

Poad

Taille : colossale.

Environnement naturel : rivières, marécages.

Les poads sont d'énormes serpents-dragons qui vivent dans les cours d'eau. Quand ils ont faim (ce qui leur arrive fréquemment), ils n'hésitent pas à attaquer les barges et les galères qui naviguent sur les rivières. Leur peau épaisse peut présenter une grande variété de couleurs.

Attributs	**Aptitudes de combat**
Vigueur 12	Attaque +2
Agilité 0	Dégâts d6 x3
Esprit -1	Défense 0
Vitalité 60	Protection d6-2 (2)



Purgat

Taille : petite.

Environnement naturel : tous.

Le purgat est un petit mammifère un peu semblable au rat, à la fourrure marron et à la longue queue squameuse. Il se nourrit normalement de larves, d'insectes et de végétaux. Mais c'est un opportuniste que l'on rencontre partout où il peut trouver facilement de la nourriture : dans les fermes, les caves, les égouts ou dans les cales des navires. Certains prétendent que les purgats propagent les maladies. Seul, le purgat est plutôt inoffensif, mais il peut devenir dangereux dès qu'il se rassemble en meute.

Attributs	Aptitudes de combat
Vigueur -1	Attaque +1
Agilité 1	Dégâts d6M
Esprit 0	Défense 1
Vitalité 3	Protection 0

Sardolith

Taille : gigantesque.

Environnement naturel : jungles.

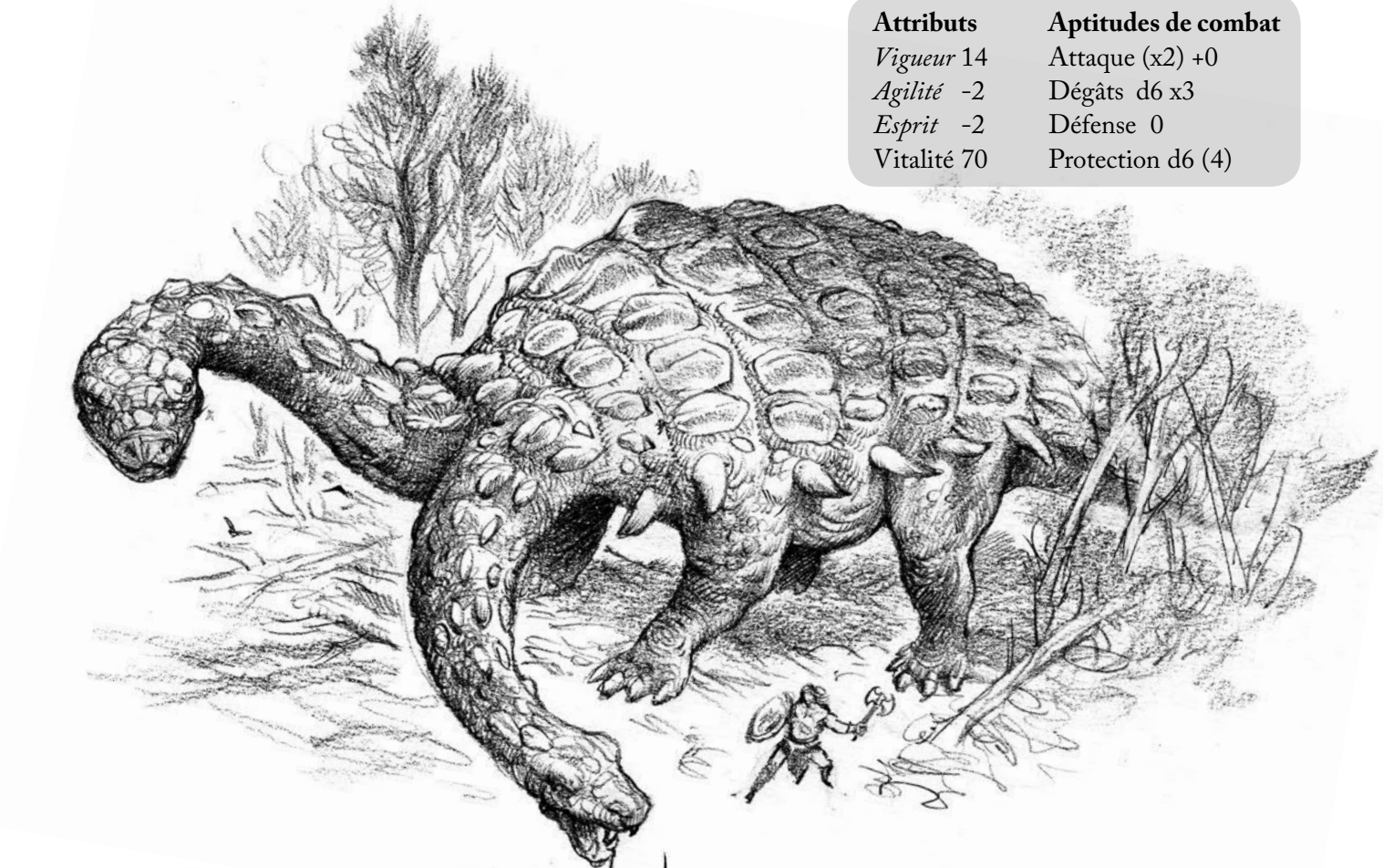
Le sardolith est un dinosaure quadrupède à la peau épaisse couverte de petites plaques osseuses qui forment une sorte d'armure articulée. Mais le sardolith est surtout impressionnant à cause de sa paire de têtes ophidiennes au sommet de ses deux longs cous. Chez certains spécimens, une des têtes possède une morsure particulièrement venimeuse.

Capacités spéciales :

Attaques multiples : le sardolith peut effectuer deux jets d'attaque contre la même cible ou contre des cibles différentes.

Morsure venimeuse : le poison de la morsure du sardolith tue sur-le-champ toute créature de taille petite ou moins. Pour les autres, il faut réussir un jet de *vigueur* de difficulté Impossible (-6) pour résister au poison. En cas d'échec, la victime sombre dans un coma qui dure 1d6 jours et se conclut par la mort, si un antidote n'est pas administré dans l'intervalle. Tous les sardoliths ne possèdent pas cette capacité spéciale.

Attributs	Aptitudes de combat
Vigueur 14	Attaque (x2) +0
Agilité -2	Dégâts d6 x3
Esprit -2	Défense 0
Vitalité 70	Protection d6 (4)



Scorpion-araignée

Taille : moyenne.

Environnement naturel : déserts, plaines.

Cet hybride de scorpion et d'araignée peut atteindre un mètre de long. Il est noir, avec de grosses pinces et un dard au bout de sa queue. Les scorpions-araignées sont extrêmement agressifs et n'hésitent pas à attaquer des créatures bien plus grosses qu'eux ; pour cela, il leur arrive parfois de chasser en groupe. Leur dard injecte une toxine qui paralyse leur proie. Des on-dit parlent de scorpions-araignées géants qui vivraient dans les régions les plus inhospitalières au cœur du désert.

Capacité spéciale :

Dard venimeux : le venin du scorpion-araignée paralyse sur-le-champ toute créature de taille grande ou moins. Les héros ont droit à un jet de *vigueur* Ardu (-1) pour résister au venin. Une fois paralysée, la victime succombera dans l'heure. Les héros affectés peuvent accomplir un nouveau jet de *vigueur* Ardu pour éviter la mort.

Attributs	**Aptitudes de combat**
Vigueur 0	Attaque (pinces)+2, d6M
Agilité 0	Attaque (dard) +0, d3 + poison
Esprit -2	Défense 0
Vitalité 8	Protection d6-2 (2)

Scorpion-araignée géant

Taille : colossale.

Environnement naturel : déserts, plaines.

Il s'agit de la version géante du scorpion-araignée normal.

Capacité spéciale :

Dard venimeux : le venin du scorpion-araignée paralyse sur-le-champ toute créature de taille immense ou moins. Les héros ont droit à un jet de *vigueur* Très difficile (-4) pour résister au venin. Une fois paralysée, la victime succombera dans l'heure. Les héros affectés peuvent accomplir un nouveau jet de *vigueur* Très difficile pour éviter la mort.

Attributs	**Aptitudes de combat**
Vigueur 10	Attaque (pinces)+3, d6 x2
Agilité -1	Attaque (dard) +1, d6 + poison
Esprit -1	Défense 0
Vitalité 60	Protection d6 (4)



Singe des neiges

Taille : grande.

Environnement naturel : montagnes, toundras.

Ce primate bipède se rencontre dans les terres gelées du Nord ou en altitude dans les chaînes de montagnes. Ressemblant à un grand singe, il possède quatre bras et a un tempérament bien plus agressif que ses cousins.

Il est, paraît-il, une variété très rare de ces singes qui se serait adaptée aux climats humides et chauds de certaines jungles. Mais peut-être ne s'agit-il là que d'une légende sans fondement…

Capacité spéciale :

Attaque féroce

Attributs	**Aptitudes de combat**
Vigueur 5	Attaque +1
Agilité 0	Dégâts d6B
Esprit -1	Défense 1
Vitalité 15	Protection 0



Triotaur

Taille : très grande.

Environnement naturel : jungles.

Le triotaur ressemble un peu à un banth, mais possède une épaisse collerette osseuse au niveau du cou, une courte corne sur le museau, et deux défenses qui encadrent sa gueule. Bien plus agressif que le placide banth, il est très difficile à dresser.

Attributs	Aptitudes de combat
Vigueur 7	Attaque +2
Agilité -2	Dégâts d6B
Esprit -2	Défense 0
Vitalité 30	Protection d6-1 (3)

Ursavus

Taille : moyenne.

Environnement naturel : jungles.

L'ursavus est une sorte d'ours, un peu plus petit qu'un homme adulte, avec des traits qui rappellent à la fois le chien et le félin. Il vit et chasse dans les arbres, se nourrissant d'oiseaux et de leurs œufs, de petits singes et d'autres animaux arboricoles. Il arrive parfois qu'il se jette sur une proie qui passe au sol, mais il attaque rarement l'homme, à moins d'être affamé.

Attributs	Aptitudes de combat
Vigueur 0	Attaque +2
Agilité 1	Dégâts d6
Esprit -1	Défense 0
Vitalité 10	Protection 0

Uzeg

Taille : petite.

Environnement naturel : tous.

L'uzeg est une sorte de petit rat sans pelage, aux yeux d'un vert brillant et aux longs crocs venimeux. Il atteint parfois la taille d'un petit chien, mais certains récits parlent d'uzegs encore plus gros qui hanteraient les égouts des grandes cités.

Attributs	Aptitudes de combat
Vigueur -1	Attaque +2
Agilité 2	Dégâts d6M
Esprit -1	Défense 3
Vitalité 5	Protection 0



Venator

Taille : moyenne.

Environnement naturel : plaines, jungles.

Le venator est un petit prédateur rapide qui marche sur ses deux pattes postérieures et ressemble à une version miniature du chark. Il est un peu plus petit qu'un homme adulte, possède deux courtes pattes antérieures, de grands yeux, un long cou et une petite tête terminée par un bec osseux.

Attributs	Aptitudes de combat
Vigueur 0	Attaque +3
Agilité 2	Dégâts d6
Esprit -2	Défense 2
Vitalité 10	Protection 0

Ver des glaces

Taille : moyenne.

Environnement naturel : montagnes, toundras.

Ces gros vers à la fourrure blanche vivent dans les terres gelées du Nord ou les montagnes. Ils sont lents, mais rusés et très discrets, et chassent à l'affût. Ils ont également la capacité d'exhaler une fine brume somnifère, qui se diffuse jusqu'à 3 m autour d'eux. Une fois que sa proie a sombré dans le sommeil, le ver s'enroule autour d'elle et l'étouffe.

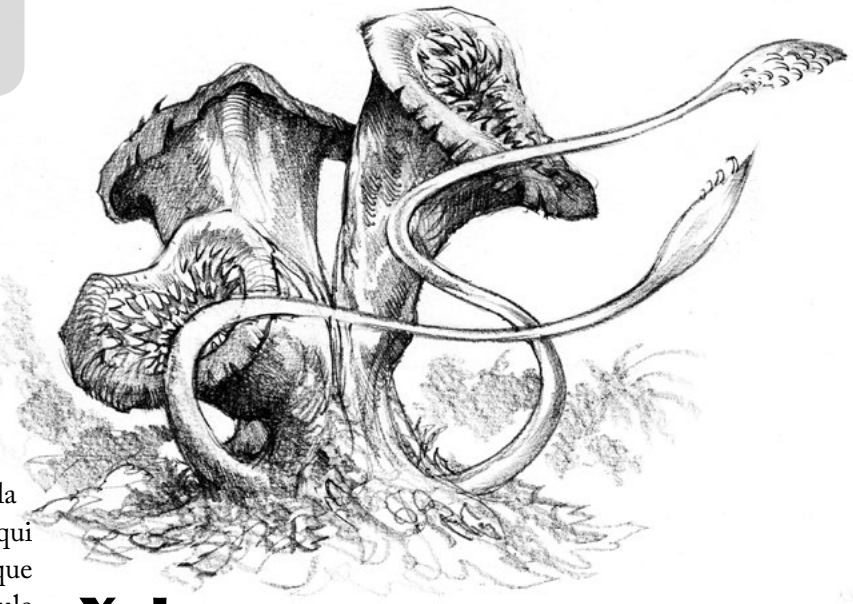
Capacités spéciales :

Camouflage : les vers des glaces sont lents mais très discrets.

Attaque spéciale : brume somnifère. Cette attaque n'affecte que les créatures se trouvant devant la gueule du ver des glaces, jusqu'à une portée de 3 m, ce qui veut dire qu'elle ne peut affecter qu'un ou deux héros à la fois. Les héros pris dans le nuage exhalé par le ver commencent à se sentir somnolents. Les deux premiers rounds après avoir été touchés par la brume, ils subissent un malus de -2 aux jets d'attaque et se déplacent à la moitié de leur vitesse. Le troisième round, ils doivent réussir un jet de *vigueur* Ardu (-1) ou tomber inconscients. En cas de réussite, ils mettent encore deux rounds à se débarrasser de cette somnolence handicapante (ou immédiatement en cas de succès héroïque). Une fois inconscient, un héros se réveille naturellement au bout de 5 minutes s'il réussit un jet de *vigueur* Ardu (-1) ; sinon, au bout d'une heure environ.

Attaque timide : les vers des glaces ne sont pas des créatures très agressives, puisqu'ils s'en prennent généralement à des proies endormies par leur brume somnifère.

Attributs	Aptitudes de combat
Vigueur 3	Attaque +0
Agilité 0	Dégâts d6
Esprit 1	Défense 0
Vitalité 10	Protection d6-3 (1)



Xolag

Taille : moyenne.

Environnement naturel : grottes humides, jungles, marais.

Carnivore hybride d'animal et de champignon, le xolag est doué d'une capacité de mouvement limitée et capture de petits animaux (et occasionnellement un homme imprudent) à l'aide de ses deux longs pseudopodes.

Capacité spéciale :

Attaques multiples : le xolag effectue deux jets d'attaque.

Attributs	Aptitudes de combat
Vigueur 2	Attaque (x2) +1
Agilité -1	Dégâts d6M
Esprit -2	Défense 0
Vitalité 8	Protection 0

Xolth

Taille : immense.

Environnement naturel : grottes humides, souterrains.

Le xolth est une limace gigantesque et hideuse qui rôde dans les grottes, les catacombes et les cités ensevelies de Lémurie. Aveugle, il absorbe sa nourriture en enveloppant ses proies dans la masse gélatineuse de son corps amiboïde. Les plus gros xolth sont virtuellement indestructibles, et un xolth continue à grossir tout au long de sa vie. Un spécimen d'une taille titanesque (mesurant, dit-on, 300 m de long) fut jadis l'objet d'un culte dépravé dans les catacombes de Qeb. D'après ce qui est raconté dans l'*Edda pourpre*, les xolth craindraient le feu.

Capacités spéciales :

Peur du feu : un xolth évitera autant que possible le feu.

Attaque spéciale : une fois enveloppé dans la masse gélatineuse du xolth, un héros devra tuer le monstre pour se sortir de là. Mais à chaque round passé dans le corps du xolth, il subit d6 points de dégâts.

Attributs	Aptitudes de combat
Vigueur 16	Attaque +1
Agilité -3	Dégâts spécial
Esprit -3	Défense 0
Vitalité 85	Protection d6 (4)

Yorth

Taille : grande.

Environnement naturel : jungles, montagnes, plaines.

Les yorths sont de grands prédateurs qui présentent une crête osseuse pointue le long du dos et deux cornes atrophiées au sommet du crâne. Ils mesurent jusqu'à 2,5 m de long à l'âge adulte. Leur couleur varie en fonction de leur habitat ; ils se rencontrent essentiellement dans les jungles, mais parfois aussi au pied des montagnes ou même dans les plaines de Klaar.

Attributs	Aptitudes de combat
Vigueur 4	Attaque +3
Agilité 2	Dégâts d6B
Esprit -1	Défense 2
Vitalité 20	Protection d6-3 (1)



Zathog

Taille : énorme.

Environnement naturel : marais.

Cet ignoble reptile des marais ressemble un peu à un crocator géant. Sa peau gris-vert ou gris-marron est particulièrement épaisse et résistante, et sa gueule énorme est hérissée de plusieurs rangées de crocs venimeux.

Capacité spéciale :

Attaque venimeuse : un héros mordu par un zathog doit immédiatement effectuer un jet de *vigueur* Difficile (-2). En cas d'échec, il encaisse 2 points de dégâts supplémentaires dus au poison. Chaque round suivant, le héros subit automatiquement la perte de 2 points de dégâts supplémentaires. Pour chaque point de *vitalité* perdu à cause du poison, le héros reçoit un malus de -1 à tous ses jets, jusqu'à ce qu'il soit guéri de son empoisonnement (ce qui nécessite

qu'un médecin réussisse un jet d'action Difficile). Si le héros tombe à 0 point de *vitalité*, il sombre dans l'inconscience et doit effectuer un nouveau jet de *vigueur* Difficile (-2). En cas de succès, il reste stable, ne subit plus de dégâts dus au poison, mais ne reprend conscience qu'à condition de réussir un jet de *vigueur* Ardu (-1) pouvant être tenté chaque matin, jusqu'à ce qu'un *médecin* le soigne (jet d'action Difficile) ou qu'un *alchimiste* lui administre un antidote.

Attributs	**Aptitudes de combat**
Vigueur 8	Attaque +2
Agilité -1	Dégâts d6 x2
Esprit -2	Défense 0
Vitalité 40	Protection d6-2 (2)

LES MORTS-VIVANTS

Les morts-vivants sont des cadavres qui ont été réanimés par des sortilèges ou des pratiques alchimiques infâmes, ou encore des créatures qui ont vécu si longtemps qu'elles finissent par ressembler à des morts.

Les morts-vivants anciens sont secs et friables comme des momies, mais conservent souvent les pouvoirs magiques puissants qu'ils détenaient de leur vivant.

Ceux qui ont été plus récemment créés sont soit des squelettes portant des morceaux d'armure rouillée ou les lambeaux des vêtements dans lesquels ils ont été enterrés, soit des cadavres en décomposition ramenés à un semblant de vie par les plus viles nécromancies, et réduits à l'état de marionnettes décérébrées.

Ces créatures innommables n'ont pas de score de *vitalité* et ne souffrent pas des blessures comme les êtres vivants. En revanche, ils possèdent une valeur de *force vitale* qui représente l'énergie magique qui les anime. Quand leur *force vitale* tombe à 0, ils retournent à la mort à laquelle ils ont été si cruellement arrachés.



Main cavaleuse

Taille : très petite.

Environnement : antres de sorciers.

De nombreuses vies ont été rituellement sacrifiées au nom des Rois-Sorciers. Fréquemment, les mains des victimes étaient prélevées sur leur cadavre et animées par sorcellerie afin d'obéir aux ordres de leurs créateurs. Les mains cavaleuses errent encore dans les ruines des palais des Rois-Sorciers, ainsi que dans les demeures de certains dévots des arts impies.

Capacité spéciale :

Attaque spéciale : face à une personne endormie, la main cavaleuse effectue un jet d'attaque Très facile (+2), qui ignore la *défense* de la cible, pour la saisir à la gorge. Elle l'étrangle alors, infligeant automatiquement d3 points de dégâts à chaque round. Il faut réussir un jet de *vigueur* Moyen (+0) pour arracher la main cavaleuse.

Attributs	**Aptitudes de combat**
Vigueur 0	Attaque +3
Agilité 3	Dégâts d3
Esprit -2	Défense 4
Force vitale 3	Protection 0

Nécropède

Taille : grande.

Environnement : cryptes ou tombeaux dont ils sont les gardiens, ou invoqués par sorcellerie.

Les nécropèdes font partie des plus abominables créatures engendrées par la magie noire. Ils sont constitués de plusieurs torses de cadavres humains cousus ensemble en une parodie grotesque de mille-pattes. Seul le torse supérieur a conservé sa tête. Cette monstruosité grimpe et court sur ses multiples bras pour se saisir des intrus et les déchiqueter de ses mains griffues.

Capacité spéciale :

Attaque féroce

Attributs	**Aptitudes de combat**
Vigueur 6	Attaque +4
Agilité 0	Dégâts d6B
Esprit 0	Défense 0
Force vitale 30	Protection 0

Nécrophage

Taille : moyenne.

Environnement : cryptes ou tombeaux, ou invoqués par sorcellerie.

Les nécrophages sont des sous-humains dégénérés, mangeurs de chair putréfiée, blafards, décharnés et totalement glabres. Ils ont de grands yeux globuleux, des mains griffues et une bouche pleine de crocs qui exhale une puanteur de cadavre. Les nécrophages sont animés d'une ruse bestiale.

Attributs	Aptitudes de combat
Vigueur 2	Attaque +3
Agilité 2	Dégâts d6
Esprit 0	Défense 2
Force vitale 10	Protection 0



Rois-Sorciers morts-vivants

Avec leur visage blafard et squelettique, ils ressemblent aux morgal avec qui, dit-on, ils partageraient un ancêtre commun. Les Rois-Sorciers morts-vivants sont d'une malfaisance démente et se terrent dans des cryptes obscures et des souterrains perdus, attendant que revienne l'heure où ils pourront de nouveau gouverner le monde. Même si leurs pouvoirs se sont étiolés au fil des siècles, ils savent encore manier les nécromancies sacrilèges qui avaient jadis fait d'eux les êtres les plus puissants sur cette terre. On raconte que les magiciens de Zalut recevraient leurs ordres de Zorphalar, un Roi-Sorcier mort-vivant si vieux qu'il était présent à la bataille du gouffre d'Hyrdral, quand ses frères furent vaincus et contraints de se terrer pour éviter la destruction.

Capacités spéciales :

Magie des Rois-Sorciers : bénéficie d'un *dé de bonus* pour lancer des sorts.

Pouvoir du Néant : (inclus dans le profil ci-dessous).

Inquiétant : subit un *dé de malus* dans les situations sociales ou quand il est face à des animaux.

Deux autres désavantages au choix.

Attributs	Aptitudes de combat
Vigueur 3	Attaque +2
Agilité 0	Dégâts d6+3 (épée)
Esprit 3	Défense 2
Force vitale 13	Protection 0
Points de pouvoir 15	
Carrières : *Sorcier* 3-6	

Squelettes et zombies

Les morts-vivants de type squelette et zombie peuvent être créés en tant que *piétaille*. Ils portent les restes des vêtements pourrissants et des protections rouillées qui les habillaient au moment de leur mort. On les rencontre dans les cryptes, les tombeaux, les cimetières, les ponts des vaisseaux fantômes et autres lieux du même acabit. Ces morts-vivants avancent d'un pas traînant, incapables de parler comme de penser par eux-mêmes.



LES DÉMONS

Les démons sont les laquais des Dieux Sombres. Druides et sorciers utilisent leur magie noire pour les invoquer et les asservir.

Les démons se répartissent en trois catégories : démons mineurs, démons inférieurs et démons majeurs. Ils peuvent avoir n'importe quelle taille ou apparence, selon les souhaits du MJ.

Démons mineurs

Attributs : 2 points à répartir
Aptitudes de combat : 2 points à répartir
Vitalité : 10 + *vigueur*
Dégâts : d6M + *vigueur*
Ordre de réaction : *piétaille*

Démons inférieurs

Attributs : 6 points à répartir
(4 points au maximum dans un attribut)
Aptitudes de combat : 6 points à répartir
(4 points au maximum dans une aptitude)
Vitalité : 20 + *vigueur*
Dégâts : d6 + *vigueur*
Ordre de réaction : *coriace*

Démons majeurs

Attributs : 12 points à répartir
(6 points au maximum dans un attribut)
Aptitudes de combat : 12 points à répartir
(6 points au maximum dans une aptitude)
Vitalité : 30 + *vigueur*
Dégâts : d6B + *vigueur*
Ordre de réaction : *rival*

Il est possible de diminuer un ou deux attributs en dessous de 0 (maximum -2) et de récupérer un bonus équivalent en points, à répartir dans les autres attributs.

Les démons n'ont pas de carrières, mais des pouvoirs démoniaques. **Les démons mineurs possèdent un seul pouvoir démoniaque, les démons inférieurs disposent de deux pouvoirs et les démons majeurs en ont quatre.**

Pouvoirs démoniaques

Armes améliorées : le démon possède des armes naturelles, comme des griffes, des crocs, des lames, un bec, une queue puissante, etc., ou est particulièrement habile au maniement d'armes humaines. Le démon reçoit un *dé de bonus* à tous ses jets d'attaque.

Armure : le démon possède des plaques ou des protubérances osseuses, un cuir épais ou un autre type de protection contre les attaques physiques. Il bénéficie d'une protection d6-2 (2).

Attaques dévastatrices : les attaques du démon sont particulièrement puissantes. Il inflige des dégâts d'une catégorie supérieure sur la table des créatures (ainsi, un démon majeur avec ce pouvoir infligera d6 x2 points de dégâts).

Chair malléable : le démon a la malléabilité de l'argile ou un corps spongieux répugnant pouvant prendre les formes les plus déroutantes. Il peut s'aplatir complètement, ressembler à une amibe ou à une sphère, se faufiler dans la moindre anfractuosité. Aucun lien ne peut l'entraver ni aucune prison le retenir (sauf à utiliser la sorcellerie pour l'enfermer).

Cuirassé : le démon bénéficie d'une protection d6 (4), mais ce pouvoir démoniaque compte pour deux.

Faculté de parole : le démon est capable de parler comme un humain.

Forme humaine : le démon peut prendre l'apparence d'un humain, mais retourne à sa forme démoniaque dès qu'il se bat ou qu'il subit une blessure.

Intangible : le démon n'a pas de corps physique (du moins, pas dans cette dimension), et ne peut être blessé que par la sorcellerie ou l'alchimie.

Poison : le démon exsude une substance toxique dont le contact provoque une paralysie immédiate chez une créature de taille moyenne ou inférieure. Les héros ont droit à un jet de *vigueur* Difficile (-2) pour éviter la paralysie. Une fois paralysée, la victime meurt dans l'heure, à moins de réussir un jet de *vigueur* Difficile (-2).

Progéniture : le démon produit 1d6 rejetons chaque semaine. Ils sont considérés comme de la *piétaille* la première semaine après leur naissance, puis deviennent des démons mineurs la semaine suivante, et ainsi de suite, en restant d'une catégorie démoniaque inférieure à celle de leur géniteur (ainsi, un démon mineur ne peut engendrer que de la *piétaille*, par exemple).

Régénération : à chaque round, le démon régénère 1 point de dégâts subi, et il se débarrasse des effets négatifs d'un coup précis au bout de deux rounds.

Savoir spécial : le démon possède une carrière au rang 6.

Séducteur : le démon possède un charme magnétique et il peut se faire obéir aveuglément de 1d6+6 *piétaille* sans que ceux-ci puissent résister à son pouvoir. Il peut également séduire un héros, mais celui-ci a droit à un jet d'*esprit*. En cas d'échec, le héros accueille favorablement les requêtes du démon.

Sorcellerie : le démon est capable de lancer des sorts. Les démons mineurs ont 2 points de pouvoir, les démons inférieurs 5 et les démons majeurs 10.

Télépathie : le démon a le pouvoir d'implanter des messages et des suggestions dans l'esprit d'une personne, ainsi que de lire dans les pensées.

Vulnérabilité : en échange d'un pouvoir démoniaque supplémentaire, vous donnez une faiblesse au démon. Un élément inflige des dégâts doublés au démon (la magie, le feu, l'électricité, le fer, l'acide…), ou une chose normalement inoffensive pour les êtres humains lui inflige des dégâts normaux (la lumière du jour, l'eau, la musique, certains symboles…).

Invoquer des démons

Invoquer un démon mineur est un sort du premier cercle ; un démon inférieur, un sort du deuxième cercle ; un démon majeur, un sort du troisième cercle (cf. chapitre 6).

Quand un démon est invoqué, le sorcier doit le lier ou passer un pacte avec lui. Sinon, le démon sera hors de contrôle et pourra s'en prendre au sorcier qui l'a invoqué.

Lier un démon nécessite de lancer un nouveau sort : du premier cercle pour lier un démon mineur, du deuxième cercle pour un démon inférieur et du troisième cercle pour un démon majeur.

Passer un pacte avec un démon ne nécessite aucun jet d'action ; il suffit au sorcier d'accepter de satisfaire régulièrement les besoins du démon. La nature et la fréquence de ces besoins sont laissées à l'appréciation du MJ, mais cela devrait être compliqué, douloureux ou dégradant. Voici quelques exemples : le sorcier ne doit plus jamais se retrouver sous la lumière du jour, le démon doit recevoir une vierge de sang royal en sacrifice à chaque nouvelle lune, la sorcière doit accepter de porter l'enfant du démon, etc.

Catégorie de démon	Ordre de réaction	Attributs	Aptitudes de Combat	Pouvoirs	Vitalité de base	Dégâts
Démon mineur	*piétaille*	2 points	2 points	1	10	d6M
Démon inférieur	*coriace*	6 points (max 4 dans un attribut)	6 points (max 4 dans une aptitude)	2	20	d6
Démon majeur	*rival*	12 points (max 6 dans un attribut)	12 points (max 6 dans une aptitude)	4	30	d6B

EXEMPLES DE DÉMONS

Démon mineur : Zullthegg

Zullthegg est une créature dégingandée et simiesque qui se déplace à quatre pattes, mais peut se redresser sur ses pattes arrière, dominant d'une bonne tête un homme de taille moyenne. Sa peau est d'un vert marronnasse, il a de longs bras et des jambes courtaudes sous un torse étiré.

Il est plus fort que son corps émacié ne le laisse penser, et ne manque pas non plus d'agilité. Au bout de ses doigts poussent de longs ongles qu'il peut projeter comme des fléchettes (au double de la portée des fléchettes normales).

Zullthegg semble appartenir à une « famille » de démons mineurs présentant de grandes similitudes. Il est possible que « Zullthegg » soit un nom propre, ou celui de la race démoniaque à laquelle ce démon appartient.

Attributs	**Aptitudes de combat**
Vigueur 1	*Mêlée* 0
Agilité 2	*Tir* 2
Esprit -1	*Défense* 0
Aura 0	
Vitalité 11	Dégâts d6M

Pouvoir :
Armes améliorées (fléchettes démoniaques)

Démon inférieur : Vul'mazzanlu, la chose-singe

Vul'mazzanlu est un démon inférieur (mais ne vous avisez pas de l'appeler ainsi), typique de ceux invoqués pour servir les noirs desseins d'un sorcier. Il est raisonnablement intelligent, mais pas aussi malin qu'il voudrait bien le croire, et prompt à perdre son sang-froid sous le coup de la frustration ou de ce qu'il considère comme des injustices à son endroit.

Créature à la cruauté mesquine, c'est un être grotesque et avachi à l'allure simiesque, couvert d'une fourrure noire luisante, possédant des tentacules en guise de membres et une langue venimeuse d'une longueur démesurée.

Démon majeur : Mazallakos le Voilé

Calme, vigilant et patient, Mazallakos le Voilé est un démon majeur qui nourrit un profond ressentiment à l'égard des mortels qui voudraient l'asservir. Aussi malfaisant que n'importe quel démon, Mazallakos est également calme et posé, ne perdant jamais son sang-froid, et prêt à patienter et à comploter aussi longtemps que nécessaire pour exercer sa vengeance contre ceux qui ont su s'attirer les foudres de sa haine froide.

Son apparence exacte reste un mystère, car il apparaît entièrement voilé sous plusieurs couches de gaze noire. Tout ce que l'on peut dire est qu'il se déplace avec des mouvements sinueux, qu'il possède une forme vaguement humanoïde et semble flotter juste au-dessus du sol.

Attributs	**Aptitudes de combat**
Vigueur 2	*Mêlée* 4
Agilité 4	*Tir* 0
Esprit 5	*Défense* 4
Aura 1	
Vitalité 32	Dégâts d6B

Pouvoirs :
Forme humaine
Intangible
Savoir spécial : *érudit* 6
Télépathie



Attributs	**Aptitudes de combat**
Vigueur 3	*Mêlée* 3
Agilité 3	*Tir* 1
Esprit 2	*Défense* 2
Aura -2	
Vitalité 23	Dégâts d6B

Pouvoirs :
Attaques dévastatrices
Poison

PERSONNAGES NON JOUEURS



Les PNJ se répartissent en trois catégories :

- ***Piétaille***
- ***Coriaces***
- ***Rivaux***

Ces catégories seront examinées plus en détail dans les sections suivantes, mais la table ci-dessous vous donnera déjà une idée du profil général des différents types de PNJ.

Piétaille

Les PNJ de type *piétaille* représentent la masse des anonymes : les aubergistes, les boutiquiers, les mendiants, les gamins, les acolytes. Ils forment la foule qui encombre la place du marché, le public qui se presse sur les gradins de l'arène, la horde de pillards barbares qui saccagent la région, les soldats ordinaires de l'armée.

En général, ils sont pauvrement armés et équipés et ne représentent pas individuellement un danger pour les héros. Ce n'est qu'en groupe qu'ils sont en mesure de devenir une menace.

La *piétaille* a un score de 0 dans les attributs aussi bien que dans les aptitudes de combat, et peut avoir au maximum 1 rang dans une carrière. Même si des PNJ de type *piétaille* seront parfois décrits comme portant des armes et des armures, ils sont si médiocres en comparaison des héros que cela ne fera pas ou peu de différence quant à leurs chances de survie. Avec 1 à 3 points de *vitalité*, chaque coup ou presque leur sera fatal. Individuellement, ils infligent d3 points de dégâts, peu importe l'arme exacte qui les équipe, et seulement 1 point de dégâts à mains nues.

S'il s'agit de sorciers, ce sont des apprentis qui possèdent 1 point de pouvoir. S'ils sont prêtres ou druides, ce sont des acolytes et parmi eux, un sur six possède 1 point de foi.

Horde : si des PNJ *piétaille* ont la place d'attaquer à plusieurs un héros, ils suivent la règle de horde. La horde n'effectue qu'une seule attaque, mais avec un bonus de +1 au jet d'attaque pour chaque *piétaille* impliquée (donc +2 s'ils sont 2, +3 s'ils sont 3, etc.). Les circonstances et les armes utilisées dicteront le nombre d'entre eux pouvant attaquer simultanément un même héros. Si cette attaque de groupe touche, elle inflige d6M points de dégâts (chaque *piétaille* n'inflige pas de dégâts individuellement).

D'importants groupes de *piétaille* s'affrontant ne méritent pas trop d'attention ; l'histoire se concentre sur les héros, pas sur les sous-fifres. Dans une situation où de la *piétaille* combat de la *piétaille*, ne vous embêtez pas à effectuer des jets d'attaque : le camp le plus nombreux tue d6M adversaires, qui lui inflige en retour d3 pertes.

Exemple : *10 bandits* piétaille *affrontent les 7 suivants* piétaille *du héros, tandis que ce dernier se bat contre leur chef. Le MJ lance d6M et obtient un 3 et un 2 ; les bandits tuent donc 2 des suivants du héros. Le joueur lance un d3 et obtient un 1 ; ses suivants ont tué un des bandits. Ils tiennent bon, mais ont besoin que le héros abatte rapidement le chef des brigands et vienne les mener à la victoire !*

Catégorie de PNJ	Attributs	Aptitudes de Combat	Carrières	Vitalité	Dégâts	Spécial
Piétaille	0	0	0-1	1-3	1 ou d3 (armé)	horde
Coriaces	0-2	0-2	2	5-8	par arme	-
Rivaux	0-4	0-4	4+	10+	par arme	Points de vilenie

Coriaces

Vous aurez parfois besoin de PNJ meilleurs que de la *piétaille*, sans pour autant en faire de véritables *rivaux*. Il peut s'agir d'un sergent du guet de la cité, des gardes du temple, de mercenaires ou d'aventuriers, bref, un cran au-dessus du simple troufion, sans pour autant pouvoir aspirer à devenir un véritable héros. Ces personnages peuvent se créer facilement en répartissant quelques points dans leurs attributs, aptitudes de combat et carrières. Donnez-leur une *vitalité* de 6 + leur *vigueur* et vous êtes paré.

Voici quelques exemples de PNJ *coriaces* typiques :

Archer de Tyrus

Un archer d'élite de l'armée de Tyrus.

Attributs		Aptitudes de combat	
Vigueur	1	*Initiative*	0
Agilité	1	*Mêlée*	0
Esprit	0	*Tir*	2
Aura	0	*Défense*	0

Carrières : *Soldat* 2
Protection : Armure légère d6-3 (1)
Armes : Arc long de Tyrus d6
Coutelas d6M+1
Vitalité : 7

Assassin halakhi

Un tueur expérimenté de la cité montagneuse d'Halakh.

Attributs		Aptitudes de combat	
Vigueur	0	*Initiative*	1
Agilité	1	*Mêlée*	0
Esprit	1	*Tir*	0
Aura	0	*Défense*	1

Carrières : *Assassin* 2
Protection : Aucune armure 0
Armes : Kriss d6M
Couteaux (lancer) d6M
Vitalité : 6

Barbare tribal

Un guerrier des tribus primitives des montagnes, couvert de tatouages et de cicatrices héritées des guerres tribales et des affrontements avec de féroces bêtes sauvages.

Attributs		Aptitudes de combat	
Vigueur	2	*Initiative*	1
Agilité	1	*Mêlée*	2
Esprit	0	*Tir*	-1
Aura	-1	*Défense*	0

Carrières : *Barbare* 2
Protection : Armure légère d6-3 (1)
Armes : Épée à deux mains d6B+2
Vitalité : 8

Champion gladiateur

Un combattant de l'arène, vainqueur de plusieurs combats contre des hommes et des bêtes. Les héros ont peut-être même déjà entendu son nom…

Attributs		Aptitudes de combat	
Vigueur	2	*Initiative*	1
Agilité	1 (-1*)	*Mêlée*	1
Esprit	-1	*Tir*	-1
Aura	0	*Défense*	1 (2*)

* modificateur d'armure.

Carrières : *Gladiateur* 2
Protection : Armure lourde d6-1 (3) (-1 en *agilité*) ; Grand bouclier (*défense* +1 contre toutes les attaques,-1 en *agilité*)
Armes : Épée d6+2
Vitalité : 8



Chef de bande

Le chef d'une bande de voyous qui rôdent dans les ruelles sombres pour dépouiller les passants.

Attributs		Aptitudes de combat	
Vigueur	1	*Initiative*	1
Agilité	1	*Mêlée*	1
Esprit	1	*Tir*	0
Aura	-1	*Défense*	0

Carrières : *Voleur* 1, *Mercenaire* 1
Protection : Aucune armure 0
Armes : Gourdin d6M+1
Dague d6M+1
Vitalité : 7

Druide jaune d'Oomis

Un druide fou, adorateur de Morgazzon.

Attributs		Aptitudes de combat	
Vigueur	0	*Initiative*	0
Agilité	0	*Mêlée*	1
Esprit	2	*Tir*	0
Aura	0	*Défense*	1

Carrières : *Druide* 2
Protection : Aucune armure 0
Armes : Coutelas d6M
Vitalité : 6

Garde jemadar

La Garde jemadar veille à la sécurité de la reine de Malakut. Cette unité d'élite, réputée pour sa loyauté, se compose exclusivement de guerrières maniant le khastok, une longue lance au fer effilé.

Attributs		Aptitudes de combat	
Vigueur	0	*Initiative*	1
Agilité	2	*Mêlée*	1
Esprit	-1	*Tir*	-1
Aura	1	*Défense*	1

Carrières : *Soldat* 1, *Danseuse* 1
Protection : Armure légère d6-3 (1)
Armes : Khastok (lance lourde) d6B
Couteau d6M
Vitalité : 6

Guetteur homme-oiseau

Ces sentinelles évitent l'affrontement direct, mais harcèlent les intrus en provoquant des chutes de pierre ou en leur tirant des projectiles.

Attributs		Aptitudes de combat	
Vigueur	-1	*Initiative*	0
Agilité	2	*Mêlée*	0
Esprit	1	*Tir*	1
Aura	0	*Défense*	1

Carrières : *Chasseur* 2
Protection : Aucune armure 0
Armes : Fléchettes ou fronde d6M-1
Vitalité : 5

Matelot de Parsool

Un soldat vétéran de la marine de Parsool, qui a survécu à plusieurs combats navals, et ne se prive pas de les raconter. Il peut occuper un poste d'officier à bord d'un navire, comme maître d'équipage ou second.

Attributs		Aptitudes de combat	
Vigueur	1	*Initiative*	1
Agilité	1	*Mêlée*	1
Esprit	0	*Tir*	0
Aura	0	*Défense*	0

Carrières : *Marin* 2
Protection : Aucune armure 0
Armes : Sabre d6+1
Dague d6M+1
Vitalité : 7

Pilote de nef volante de Satarla

Le cadet d'une famille noble qui a acheté son titre d'officier dans la marine aérienne de Satarla.

Attributs		Aptitudes de combat	
Vigueur	0	*Initiative*	1
Agilité	0	*Mêlée*	0
Esprit	1	*Tir*	1
Aura	1	*Défense*	0

Carrières : *Noble* 1, *Pilote des airs* 1
Protection : Armure légère d6-3 (1)
Armes : Épée d6
Arbalète d6
Vitalité : 6

Sergent du guet

Un guerrier expérimenté qui n'est plus de prime jeunesse, mais encore capable d'en remontrer aux jeunes blancs-becs sous ses ordres.

Attributs		Aptitudes de combat	
Vigueur	2	*Initiative*	0
Agilité	0 (-1*)	*Mêlée*	2
Esprit	0	*Tir*	0
Aura	0	*Défense*	0 (1*)

* modificateur d'armure.

Carrières : *Soldat* 2
Protection : Armure moyenne d6-2 (2) (-1 en *agilité*) ; Bouclier (+1 en *défense* contre une attaque par round)
Armes : Gourdin d6M+2
Épée d6+2
Vitalité : 8

Sentinelle kalukan

Un exemple des dangereux gardes du corps qui entourent la Reine Sorcière. Ils n'ont aucune émotion ni aucune volonté propre et obéissent aux ordres avec une froide efficacité.

Attributs		Aptitudes de combat	
Vigueur	3	*Initiative*	1
Agilité	0	*Mêlée*	2
Esprit	0	*Tir*	-1
Aura	-1	*Défense*	0

Carrières : *Esclave* 1, *Soldat* 1
Protection : Aucune armure 0 ; Bouclier (+1 en *défense* contre une attaque par round)
Armes : Tulwar ou hache d6+3
Vitalité : 9



Rivaux

Les *rivaux* sont les ennemis jurés des héros, les êtres malfaisants derrière les complots que les joueurs doivent déjouer. Ces PNJ sont créés en suivant les mêmes règles que les héros.

Les *rivaux* disposent généralement de *piétaille* en nombre, ainsi que d'un ou deux *coriaces* qui leur servent de lieutenants et de gardes du corps.

Points de vilenie

Les *rivaux* disposent de points de vilenie, l'équivalent des points d'héroïsme des héros, qui s'utilisent de la même façon, avec quelques options supplémentaires :

Bouclier humain : un *rival* peut utiliser un des PNJ *piétaille* qui l'entourent comme « bouclier humain » pour absorber les dégâts d'une attaque. Cela fonctionne comme l'option « parade in extremis » des points d'héroïsme (cf. page 58).

Fuite opportune : le *rival* parvient à s'enfuir quand les choses commencent à tourner mal pour lui :

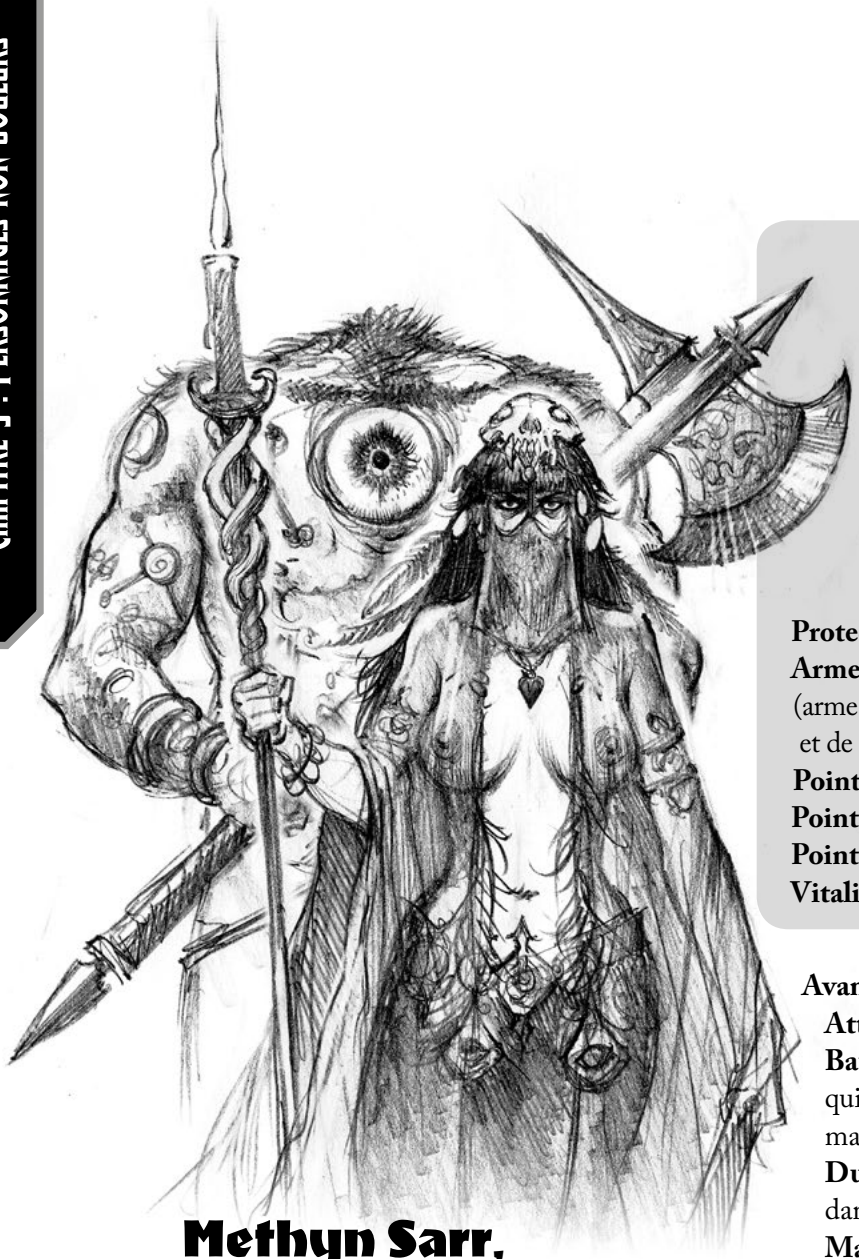
- Alors que l'attention des héros est détournée, le *rival* disparaît au coin d'un couloir…

- Alors que les héros avancent vers le nécromancien pour en finir avec lui, il sourit et ouvre un panneau secret dans le mur par lequel il s'enfuit…

- Le *rival* tombe d'une falaise, mais quand les héros se penchent au bord du précipice pour constater sa mort, nulle trace de son corps en contrebas…

Peu importe la manière, le *rival* parvient à s'enfuir, pour recommencer à comploter. En combinant cette option à celle de « défier la mort », un *rival* peut parvenir à s'échapper même s'il semble bel et bien mort. Il doit toutefois avoir une occasion de prendre la fuite, aussi les héros doivent-ils être distraits par autre chose pour que celui-ci puisse utiliser ses points de vilenie afin d'échapper à son destin.

Les pages suivantes vous proposent quelques exemples de *rivaux* prêts à jouer.



Attributs		**Aptitudes de combat**	
Vigueur	0	*Initiative*	1
Agilité	1	*Mêlée*	1
Esprit	4	*Tir*	0
Aura	3	*Défense*	3

Carrières

Sorcière	4
Noble	1
Druidesse (de Zaggath)	2
Tortionnaire	1

Protection : Baudrier de guerre d6-2 (2)
Armes : Dague sanglante de Zaggath, d6 (arme mythique – *dé de bonus* aux jets d'attaque et de dégâts)
Points de vilenie : 6
Points de foi : 2
Points de pouvoir : 16
Vitalité : 12

Methyn Sarr, la Reine Sorcière

Sorcière redoutable à la beauté terrible, Methyn Sarr possède des yeux perçants couleur de braise et une longue chevelure noire comme du charbon, tressée de pierreries flamboyantes et d'amulettes.

Note : la Reine Sorcière est également une adoratrice de Zaggath, le Seigneur du Feu, et elle aime utiliser le feu et les flammes pour blesser ses adversaires. Elle peut ainsi utiliser ses points de foi pour ajouter un *dé de bonus* à ses sortilèges.

Methyn Sarr dispose toujours de 2 à 6 sentinelles kalukans à portée de voix pour sa sécurité. Sa forteresse de la Côte de Feu comprend au moins 200 de ces infatigables gardiens. Elle sera aussi accompagnée de 2 à 6 humains (*piétaille*) qui sont ses pantins (et peuvent lui servir de « Bouclier humain », cf. page 135).

Avantages

Attirante : déjà inclus dans son profil.
Baudrier de guerre : porte un baudrier de guerre qui compte comme une armure moyenne, sans malus à l'*agilité*.
Dur à cuire (pacte avec Zaggath) : déjà inclus dans son profil.
Magie des Rois-Sorciers : Methyn Sarr bénéficie d'un *dé de bonus* quand elle utilise la magie.
Marquée par les Seigneurs Sombres : déjà inclus dans son profil.
Pouvoir du Néant : déjà inclus dans son profil.

Désavantages

Addiction (sadisme) : quand Methyn Sarr passe une journée sans infliger de souffrance, elle subit un *dé de malus* à tous ses jets d'action.
Arrogante : *dé de malus* dans les situations où son arrogance risque d'offenser les autres.
Impétueuse : subit un *dé de malus* quand elle tente de contrôler sa colère.
Inquiétante : subit un *dé de malus* dans les interactions sociales ou quand elle tente d'amadouer des animaux.
Mauvaise réputation : un *dé de malus* dans les interactions sociales.

Jesharek Jool

Alchimiste et magicien renommé originaire de Tyrus, Jesharek Jool est un vieil homme rabougri de plus de soixante-dix printemps. Sa vie de reclus et son obsession pour ses recherches alchimiques ont fait de lui un homme peu amène et guère sociable. Malgré cela, son immense savoir et ses talents continuent de lui attirer de nombreux solliciteurs qui viennent frapper à la porte de sa demeure, une tour dans les contreforts des montagnes de l'Axos.

Attributs		**Aptitudes de combat**	
Vigueur	0	*Initiative*	0
Agilité	1	*Mêlée*	1
Esprit	3	*Tir*	1
Aura	1	*Défense*	3
Carrières			
Alchimiste	4		
Magicien	2		
Forgeron	1		
Scribe	2		

Protection : Aucune armure
Armes : Bâton d6, Dague d6M
Points de pouvoir : 12
Points d'héroïsme : 5
Vitalité : 10

Avantages

Érudit (astronomie) : quand il cherche à se souvenir d'un fait relevant de son domaine de compétence, il bénéficie d'un *dé de bonus*.

Sentir la magie : Jesharek reçoit un *dé de bonus* quand il essaie de reconnaître (ou de traquer) un sorcier, un effet ou un artefact magique.

Désavantages

Inquiétant : subit un *dé de malus* dans les interactions sociales ou quand il tente d'amadouer des animaux.

Note : Jesharek Jool passe le plus clair de son temps à ses recherches, et si des héros viennent le trouver dans sa tour, il disposera de nombreuses préparations alchimiques courantes ou rares. Il se peut qu'il soit aussi en possession d'une ou deux préparations légendaires, mais il s'agit généralement de produits destinés à un usage précis, pas du genre que l'on stocke pour plus tard. Rencontré hors de sa tour, Jesharek aura sur lui deux préparations courantes et une préparation rare, appropriées à la région dans laquelle il se trouve.

Kalzatan l'Imposteur

Né esclave à Zalut, Ferk a très tôt résolu d'échapper à sa condition misérable. Il a appris tout ce qu'il a pu dans la bibliothèque de son maître (un sorcier de second rang nommé Kalzatan) puis l'a tué et a pris sa place en se servant de la magie pour adopter son apparence. Il a grandi en pouvoir et en position jusqu'à ce que la supercherie soit finalement découverte. Plutôt que d'en affronter les conséquences, Ferk a préféré fuir Zalut pour rejoindre le continent. Il vend à présent ses infâmes services au plus offrant.

Attributs		**Aptitudes de combat**	
Vigueur	1	*Initiative*	1
Agilité	0	*Mêlée*	1
Esprit	3	*Tir*	0
Aura	0	*Défense*	2
Carrières			
Sorcier	3		
Esclave	1		
Scribe	1		
Vagabond	0		

Protection : Aucune armure
Armes : Épée d6+1
Points de pouvoir : 15
Points de vilenie : 5
Vitalité : 11

Avantages

Pouvoir du Néant : déjà inclus dans son profil.

Désavantages

Malédiction de Morgazzon (paranoïa) : à la première menace ou au moindre soupçon de danger, Ferk utilisera un point de vilenie pour fuir dans un éclat de rire dément.

Obsession (pouvoir magique) : à chaque fois qu'il se trouve en présence d'une forme de pouvoir magique, il subit un *dé de malus* sur tous les jets quand il s'efforce de l'ignorer.

Traqué (Conseil des magiciens) : lancez un d6 à chaque fois qu'il entre dans une ville nouvelle. Sur un 1, les agents à la solde du Conseil le repèrent et s'en prennent à lui.



Chapitre 6
Les Mystères de la Lémurie

Les sorciers, les prêtres et les alchimistes sont des figures récurrentes de la Sword & Sorcery. Cela dit, ces personnages énigmatiques ne font pas forcément de bons personnages-joueurs : ils répugnent généralement à délaisser leur temple ou leur laboratoire pour courir l'aventure, et sont pour la plupart malfaisants et déments, corrompus par leur savoir impie et leur sorcellerie sacrilège, ou par la vénération de dieux maléfiques.

Les alchimistes

« Krongar examina les lieux. Les murs de la salle étaient couverts d'étagères qui croulaient sous les bouteilles et les pots, les creusets et les alambics, dont certains étaient emplis de fluides malodorants. Il y avait des livres également, de toutes tailles, dont certains étaient aussi grands que lui, à la reliure en peau de bubalus, en plaques de métal ouvragé ou en bois de zannibal sculpté. Ils étaient rédigés dans des langues inconnues, dans une écriture ancienne et illisible, aux lettres fanées et aux glyphes étranges. Un tome, relié de cuir et d'or, attira l'œil de Krongar ; le serpent vert qui ornait sa couverture semblait bouger et il crut entendre un sifflement sourd provenant de l'intérieur du livre. »

— La Saga de Krongar

Les alchimistes ne sont pas des magiciens. On les qualifierait plutôt de chercheurs et d'inventeurs. Les barbares et les gens du commun les confondent souvent avec les sorciers, sans comprendre véritablement ce qui les distingue de ces derniers.

Les alchimistes créent des potions « magiques », des baumes, des onguents, des poudres, et utilisent pour ce faire tout un attirail d'instruments spéciaux, comme des alambics, des creusets, des athanors et autres ustensiles alchimiques. Avec l'aide de forgerons, ils font appel à leur connaissance de la métallurgie pour fabriquer des armes ou des armures à la fois légères et résistantes, ou pour concevoir des instruments et des appareils merveilleux. Ils sont notamment capables de fabriquer de l'allanium, un métal plus léger que l'air qui est utilisé dans la construction des nefs volantes.

Du temps et de l'argent

Comme les sorciers, les alchimistes doivent payer le prix de leur savoir, mais en ce qui les concerne, ce prix se règle en temps et en argent. En général, l'alchimie est un art qui ne se pratique pas durant une aventure. L'alchimiste a besoin de temps pour rassembler et préparer les ingrédients nécessaires, mener des expériences, dessiner des plans, commander à un artisan certaines pièces, etc. Et même quand il a terminé la fabrication d'un appareil merveilleux, celui-ci doit encore être testé et corrigé avant de pouvoir servir.

L'alchimie ne peut donc se pratiquer qu'entre deux aventures, lorsque vous disposez au moins d'une semaine de temps libre. Avant le début de l'aventure suivante, le joueur doit décrire ce que son personnage a fait de son temps et de son argent depuis la dernière partie, et quelles préparations alchimiques il a tenté de fabriquer.

Points de création

Les préparations alchimiques ont une valeur en points de création. **Entre deux aventures, un personnage reçoit un nombre de points de création égal à son rang dans la carrière d'*alchimiste***. La création de certains objets exigera de dépenser des points de création en plusieurs fois, entre plusieurs aventures d'affilée. Par exemple, si vous possédez un rang 3 dans la carrière d'*alchimiste*, il vous faudra jouer au moins trois aventures pour générer les 8 points de création nécessaires à la fabrication d'une préparation de catégorie mythique (soit 3 pts entre les aventures 1 et 2, puis 3 pts de plus entre les aventures 2 et 3, et un résiduel de 2 points à la suite de l'aventure 3, avant d'entamer l'aventure 4).

Vous ne pouvez pas dépenser plus de 5 points entre deux aventures, et vous ne pouvez pas non plus les accumuler d'une aventure sur l'autre, puisqu'ils représentent à la fois du temps de recherche et des ingrédients. Avant chaque nouvelle aventure, vous devez donc décider d'investir vos points de création dans un projet, même si ce dernier n'arrivera pas immédiatement à son terme du fait de son coût important (cf. « étapes », ci-dessous).

Coût des préparations alchimiques

Une préparation courante coûte 1 point de création.

Une préparation rare coûte 2 points de création.

Une préparation légendaire coûte 4 points de création. Vous ne pouvez pas en entreprendre plus d'une par aventure.

Une préparation mythique coûte 8 points de création. Vous ne pouvez pas en entreprendre plus d'une toutes les deux aventures.

Un alchimiste peut travailler simultanément sur des préparations courantes, rares et légendaires. Par exemple, entre deux aventures un *alchimiste* de rang 3 pourrait fabriquer un répulsif à insectes (courante) ainsi qu'une dose de poudre pour améliorer la *vigueur* (rare). Cela n'est pas possible pour les préparations mythiques qui nécessitent que l'alchimiste se consacre exclusivement à un projet unique.

Points de création et équipement de départ

Le MJ peut décider d'autoriser un alchimiste à utiliser ses points de création avant la première aventure. Toutefois, ces points doivent être utilisés pour une préparation complète ; ils ne peuvent servir de première étape à un projet de longue haleine. De cette façon, un héros *alchimiste* de rang 2 pourra commencer le jeu avec une flasque d'huile brûlante, mais pas avec 2 points de création déjà investis dans une préparation mythique.

Étapes

Lorsqu'il faut plus qu'un seul intervalle entre deux aventures à un alchimiste pour créer quelque chose, ce dernier doit procéder en plusieurs fois ; c'est que l'on appelle des étapes. Vous dépensez des points de création à chaque étape, jusqu'à ce que vous atteigniez le total de points de création nécessaire pour finir la préparation. En d'autres mots, un *alchimiste* de rang 2 aura besoin de quatre étapes pour terminer une préparation mythique (8 points de création). Lors de la dernière étape, il doit effectuer un jet d'action (*esprit* + *alchimiste* +/- modificateur de difficulté). S'il le rate, la préparation échoue et tous les points de création investis sont perdus. La difficulté du jet d'action dépend de la catégorie de la préparation alchimique, comme indiquée dans la table ci-dessous.

N.B. La table ci-dessous suppose l'accès à un laboratoire comprenant tout l'équipement de base. Dans le cas contraire, augmentez la difficulté d'un cran (exemple : de Moyenne à Ardue).

Catégorie de préparation	Difficulté	Modif. au jet d'action
Courante -	Facile	+1
Courante	Moyenne	0
Rare	Ardue	-1
Légendaire	Difficile	-2
Mythique	Très difficile	-4
Mythique +	Impossible	-6

Autres modificateurs :

Quand un alchimiste analyse un objet ou une potion non identifiée, augmentez la difficulté d'un cran.

Quand l'alchimiste se contente de réparer un objet ou de rallonger une potion, réduisez la difficulté d'un cran pour les préparations courantes et rares. Les réparations nécessitent la moitié du nombre de points de création requis pour la fabrication.

Préparations alchimiques

Préparations courantes

Il s'agit de potions, d'objets et d'instruments pouvant être fabriqués par d'autres professions et ne nécessitant pas l'usage de la magie, mais seulement des connaissances spécifiques acquises par des observations et des expérimentations minutieuses.

Lorsque vous fabriquez une préparation courante, vous devez dépenser **1 point de création** au moment de votre jet d'action, que vous le réussissiez ou non.

Préparations rares

Ces préparations vont au-delà des capacités du simple rebouteux du village ou de celles des artisans les plus doués. Les ingrédients nécessaires restent relativement faciles à trouver dans la nature ou sur le marché local et se conservent aisément.

Lorsque vous fabriquez une préparation rare, vous devez dépenser **2 points de création** au moment de votre jet d'action, que vous le réussissiez ou non.

Préparations légendaires

Ces préparations sont bien connues des hommes de l'art, mais ne se fabriquent que dans les grandes villes ou dans le riche laboratoire de quelque alchimiste reclus et renommé. Pour le commun des mortels, elles relèvent de la magie et du domaine des contes et légendes plutôt que de la réalité.

Les ingrédients sont généralement rares, exotiques ou périssables. L'alchimiste aura besoin d'aventuriers pour lui trouver certains d'entre eux. Il peut s'agir d'animaux en voie d'extinction, de plantes poussant dans des environnements très spécifiques, de distillats de minéraux rares, ou d'éléments qui ne peuvent être produits ou récoltés que dans des conditions particulières.

Lorsque vous fabriquez une préparation légendaire, vous devez dépenser **4 points de création** au moment de votre jet d'action. Si vous fabriquez une potion, vous ne perdez que 2 points de création en cas d'échec. Si vous fabriquez un objet ou une création, vous perdez alors les 4 points.

Préparations mythiques

Ces préparations figurent dans les anciens écrits, dans les légendes des Rois-Sorciers et des races disparues. Ce sont des créations rares et uniques, dont le secret de fabrication, une fois découvert, est jalousement gardé et peut rester caché pendant des siècles. Avant même d'entreprendre une préparation mythique, il vous faudra mettre la main sur quelque antique manuscrit décrivant en détail la fabrication de la chose que vous souhaitez créer.

Les ingrédients nécessaires peuvent exiger plusieurs années de travail, au gré de lentes décantations et autres opérations alchimiques. Les plantes, organes d'animaux et/ou minéraux proviennent de contrées lointaines ou d'environnements très spécifiques (du fond des mers, du sommet d'une montagne, d'un tombeau au cœur des marécages, du sarcophage d'une momie…) et exigent d'entreprendre de longs et périlleux voyages. Une fois trouvés, leur conservation demandera des précautions particulières, de peur que ces éléments perdent leurs vertus.

Lorsque vous fabriquez une préparation mythique, vous devez dépenser **8 points de création** au moment de votre jet d'action. Si vous fabriquez une potion, vous ne perdez que 4 points de création en cas d'échec. Si vous fabriquez un objet ou une création, vous perdez alors les 8 points.



Potions

Potions courantes

Ce sont là les décoctions, remèdes et cataplasmes à la portée d'un herboriste ordinaire, dont la fabrication ne consiste qu'à préparer et mélanger différents ingrédients dans des proportions bien précises. Ces potions induisent des effets temporaires, à l'exception des potions curatives.

Acide (1 petite fiole, inflige d3 points de dégâts ou peut percer 2,5 cm de bois ou de métal).

Alcool de qualité (3 bouteilles).

Antalgique (2d6 heures d'effet, 3 doses).

Anti-fièvre (2d6 heures d'effet, 3 doses).

Antidote contre les venins animaux et les poisons végétaux (soigne l'empoisonnement en 1 heure, 3 doses).

Encre invisible (réapparaît quand elle est mouillée ou chauffée).

Mort-aux-rats (tue les petits animaux nuisibles).

Remède contre le scorbut.

Remède contre la vérole.

Répulsif à insectes (4d6 heures d'effet, 3 doses).

Somnifère (à l'ingestion, provoque 2d6 heures de sommeil profond, 3 doses).

Exemple : *Argol Arran se dit que le groupe aura bien besoin d'un répulsif à insectes dans son périple à travers les marais de Festrel. Il est* alchimiste *1, ce qui lui donne 1 point de création. Il peut donc fabriquer une préparation courante avant le début de l'aventure. Comme il se trouve dans une auberge, il doit se débrouiller avec ce qu'il a sous la main, ce qui augmente la difficulté du jet, de Moyenne à Ardue (-1). Argol a 1 en* esprit *et 1 en* alchimiste. *Il effectue donc son jet à +1, ce qui signifie qu'il lui faut obtenir au moins un 8 aux dés pour réussir sa préparation.*

Potions rares

Ces mixtures provoquent chez ceux qui les boivent une amélioration ou au contraire une diminution de leurs capacités. Elles induisent des effets temporaires, à l'exception des potions curatives.

Agrandissement ou rapetissement (durée : une scène).

Antidote aux poisons alchimiques (soigne l'empoisonnement en 1 heure, 3 doses).

Beauté (+1 en *aura* ; durée : une scène).

Neutralisant d'acide (stoppe instantanément les effets d'une quantité équivalente d'acide ; 9 petites fioles).

Perspicacité (+1 en *esprit* ; durée : une scène).

Précision (un *dé de bonus* aux jets d'attaque de tir ; durée : une scène).

Prouesse (un *dé de bonus* aux jets d'attaque de corps à corps ; durée : une scène).

Puissance (+1 en *vigueur* ; durée : une scène).

Sens accrus (un *dé de bonus* aux jets d'action pour détecter ou repérer quelque chose ; durée : une scène).

Sommeil instantané (le buveur doit réussir un jet de *vigueur* avec votre rang d'*alchimiste* en malus, ou sombrer dans un profond sommeil pendant une demi-journée).

Vivacité (+1 en *agilité* ; durée : une scène).

Potions légendaires

Antidote universel (soigne instantanément n'importe quel empoisonnement, même magique ; 1 dose).

Feu alchimique (une fiole qui, quand elle est brisée, explose en une boule de feu de 3 m de rayon, infligeant d6 x2 points de dégâts).

Héroïsme (le buveur bénéficie d'un bonus de +1 à toutes ses aptitudes de combat ; durée : une scène ; 1 dose).

Illusion de la jeunesse (le buveur retrouve l'apparence qu'il avait à 25 ans ; durée : une semaine ; 1 dose).

Métamorphose (le buveur prend l'apparence d'une autre personne, pour une durée d'une heure. Nécessite quelques cheveux, rognures d'ongles, ou gouttes de sang de la personne en question ; 1 dose).

Panacée (le buveur est guéri de n'importe quelle maladie ; 2 doses).

Paralysant (le buveur doit réussir un jet de *vigueur* avec votre rang d'*alchimiste* en malus ou se retrouver paralysé pour une durée de 24 heures ; 1 dose).

Philtre d'amour (le buveur doit réussir un jet d'*esprit* avec votre rang d'*alchimiste* en malus ou tomber follement amoureux ; durée : une lune ; 1 dose).

Poudre d'invisibilité (rend invisible aux yeux d'autrui, à moins d'entreprendre une action qui attire l'attention ; durée : une scène).

Résistance (la peau du buveur devient aussi résistante qu'une armure, lui offrant d6 de protection ; durée : une scène ; 1 dose).

Teinture de respiration aquatique (permet au buveur de respirer sous l'eau pendant une demi-journée).

Potions mythiques

Ces élixirs sont uniques en leur genre. Voici quelques exemples :

Altération permanente (bonus permanent de +1 dans un attribut ; on ne peut bénéficier qu'une seule fois des effets de cet élixir).

Immortalité (prévient toute mort naturelle. Le buveur vieillit lentement, en se desséchant au fil des siècles. Seule une mort violente peut l'emporter).

Poudre de phénix (une poudre qui brûle au contact, même sous l'eau, en infligeant d6 x3 points de dégâts).

Régénération suprême (provoque la régénération d'un membre amputé, d'un œil perdu, etc., annulant le *désavantage* associé à ce handicap).

Objets et créations

Objets et créations courantes

Il s'agit d'objets courants, mais de grande qualité, plus légers et plus résistants que la normale. L'alchimiste peut avoir besoin de l'aide d'un forgeron pour façonner ses créations.

Arme.

Armure.

Outil.

Piège (malus de -2 pour le repérer et le désamorcer ; inflige d3+1 points de dégâts).

Serrure (malus de -2 pour la forcer).

Les armes et armures de cette qualité permettent, une fois par round, de relancer un 1 obtenu sur un jet de dégâts/de protection.

En dehors des armes, les autres créations infligeant des dégâts ou soignant des blessures provoquent respectivement la perte ou la récupération de d3 points de *vitalité*.

Vous pouvez également inventer d'autres objets ou potions, avec l'accord du MJ, sur la base des exemples proposés ici.

Objets et créations rares

Ces préparations nécessitent des recherches pointues et des capacités techniques qui outrepassent celles du meilleur artisan.

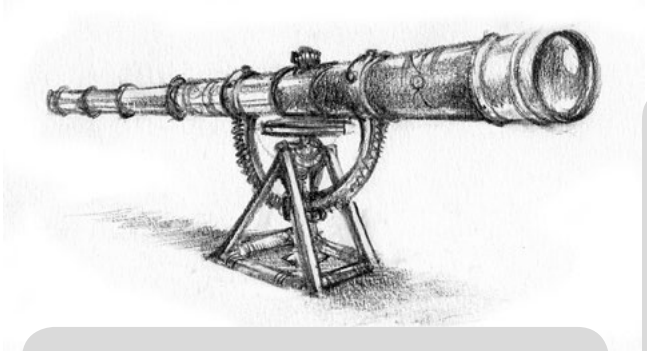
Allume-feu (permet d'allumer un feu facilement et rapidement).

Antirouille (quantité suffisante pour ôter la rouille d'une armure complète).

Arme dissimulée dans un objet courant.

Arme supérieure (un *dé de bonus* aux jets de dégâts).

Armure supérieure (offre une protection semblable à celle d'une armure de la catégorie supérieure – une armure légère apporte la même protection qu'une armure moyenne, et une armure lourde apporte une protection de d6. De plus, l'armure diminue de moitié les dégâts supplémentaires infligés par un succès héroïque ou légendaire).



Arbalète à grappin (tire un grappin attaché à une corde en soie avec un facteur de portée de 7,5 m).

Dague à lame creuse en verre (remplie d'acide ou de poison).

Horloge.

Huile brûlante (brûle au contact et inflige d6 points de dégâts).

Instrument de musique au son parfait (un *dé de bonus* pour en jouer).

Membre artificiel (non articulé, mais bien plus élégant qu'un simple crochet).

Microscope.

Périscope.

Serrure ou piège élaboré (-4 pour les crocheter/désamorcer ; un piège inflige d6+1 points de dégâts).

Substance chimique luminescente (produit de la lumière pour une demi-journée).

Télescope.

En dehors des armes, les autres créations infligeant des dégâts ou soignant des blessures provoquent respectivement la perte ou la récupération de d6 points de *vitalité*.

Vous pouvez également inventer d'autres objets ou potions, avec l'accord du MJ, sur la base des exemples proposés ici.

Objets et créations légendaires

Les Rois-Sorciers utilisaient quotidiennement ce genre d'artefacts, mais le secret de leur fabrication n'est plus connu aujourd'hui que de quelques personnes, et plus rares encore sont celles capables de les fabriquer effectivement.

Arme légendaire (ajoute un *dé de bonus* aux jets de dégâts et ignore les armures, à l'exception de celles créées par un alchimiste. De plus, l'arme est incassable. Une arme aussi exceptionnelle se doit de recevoir un nom).

Armure légendaire (offre une protection semblable à celle d'une armure de la catégorie supérieure – une armure légère apporte la même protection qu'une armure moyenne, et une armure lourde apporte une protection de d6. De plus, le jet de protection de l'armure se fait avec un *dé de bonus*, et elle diminue de moitié les dégâts supplémentaires infligés par un succès héroïque ou légendaire).

Automate ou golem ayant la forme d'une armure animée.

Casque permettant à son porteur de respirer sous l'eau.

Ceinture d'allanium (permet de flotter dans les airs).

Ceinture d'invisibilité (quand on la boucle, cette ceinture offre le même effet que la poudre d'invisibilité).

Création par croisement et hybridation de plantes ou d'animaux mortellement dangereux.

Fabrication d'allanium et de janium.

Lance-éclair (une arme qui a vaguement la forme d'une arbalète et projette un éclair. Facteur de portée : 75 m ; d6 x2 points de dégâts ignorant les armures).

Machine volante (nef volante, par exemple).

Serrure ou piège particulièrement ingénieux (-6 pour les crocheter/désamorcer ; le piège inflige d6 x2 points de dégâts).

En dehors des armes, les autres créations infligeant des dégâts ou soignant des blessures provoquent respectivement la perte ou la récupération de d6 x2 points de *vitalité*.

Vous pouvez également inventer d'autres objets ou potions, avec l'accord du MJ, sur la base des exemples proposés ici.

Objets et créations mythiques

Ces merveilles ne sont même pas concevables pour les habitants ordinaires de la Lémurie, mais elles n'étaient pas jadis hors de portée des pouvoirs des Rois-Sorciers.

Arme mythique (comme une arme légendaire, mais elle est de plus considérée comme une *arme favorite*, cf. l'avantage du même nom).

Armure mythique (comme une armure légendaire, mais sans malus d'*agilité* ; un héros pourrait même nager en portant cette armure).

Création de formes de vie en laboratoire.

Création de formes de vie hybrides d'homme et d'animal.

Cuve de clonage des individus.

Habitation intelligente.

Machine à transfert de cerveau.

Machine de guerre blindée.

Machine dotée d'une semi-conscience.

Navire submersible (un sous-marin descendant à une profondeur maximale de 6 mètres et pouvant emporter un équipage de quatre personnes. Un tuyau flottant jusqu'à la surface alimente le sous-marin en oxygène (et peut être repéré en surface). Le sous-marin contient suffisamment d'air pour rester en plongée pendant une heure. Il se déplace à une vitesse d'environ 8 kilomètres à l'heure, propulsé par la force des membres de l'équipage qui pédalent pour faire tourner l'hélice).

Serrure ou piège à la complexité unique (-8 pour les crocheter/désamorcer ; un piège inflige d6x3 points de dégâts).

En dehors des armes, les autres créations infligeant des dégâts ou soignant des blessures provoquent respectivement la perte ou la récupération de d6x3 points de *vitalité*.

Vous pouvez également inventer d'autres objets ou potions, avec l'accord du MJ, sur la base des exemples proposés ici.

Exemple : *Jesharek Jool (*esprit *3,* alchimiste *3) décide de créer une épée mythique pour son ami Krongar, qu'il nommera la Fendeuse de crânes. Jesharek sait que son travail demandera trois étapes pour arriver au bout, puisqu'il dispose de 3 points de création et qu'une arme mythique nécessite la dépense de 8 points de création.*

Pour la première étape, il explique comment il réussit à trouver les métaux rares et précieux nécessaires pour créer du janium avec lequel il forgera la lame, et comment il dépense pour cela tout le butin récupéré lors de sa dernière aventure. Il investit 3 points de création et a terminé l'étape 1.

Il explique ensuite au MJ qu'il a besoin de retrouver un parchemin rare qui, d'après ses recherches, se trouverait dans les catacombes sous les ruines d'Oosal, et réunit quelques aventuriers pour l'accompagner. Il sera en mesure de passer à l'étape 2 une fois qu'il aura retrouvé ce texte ancien.

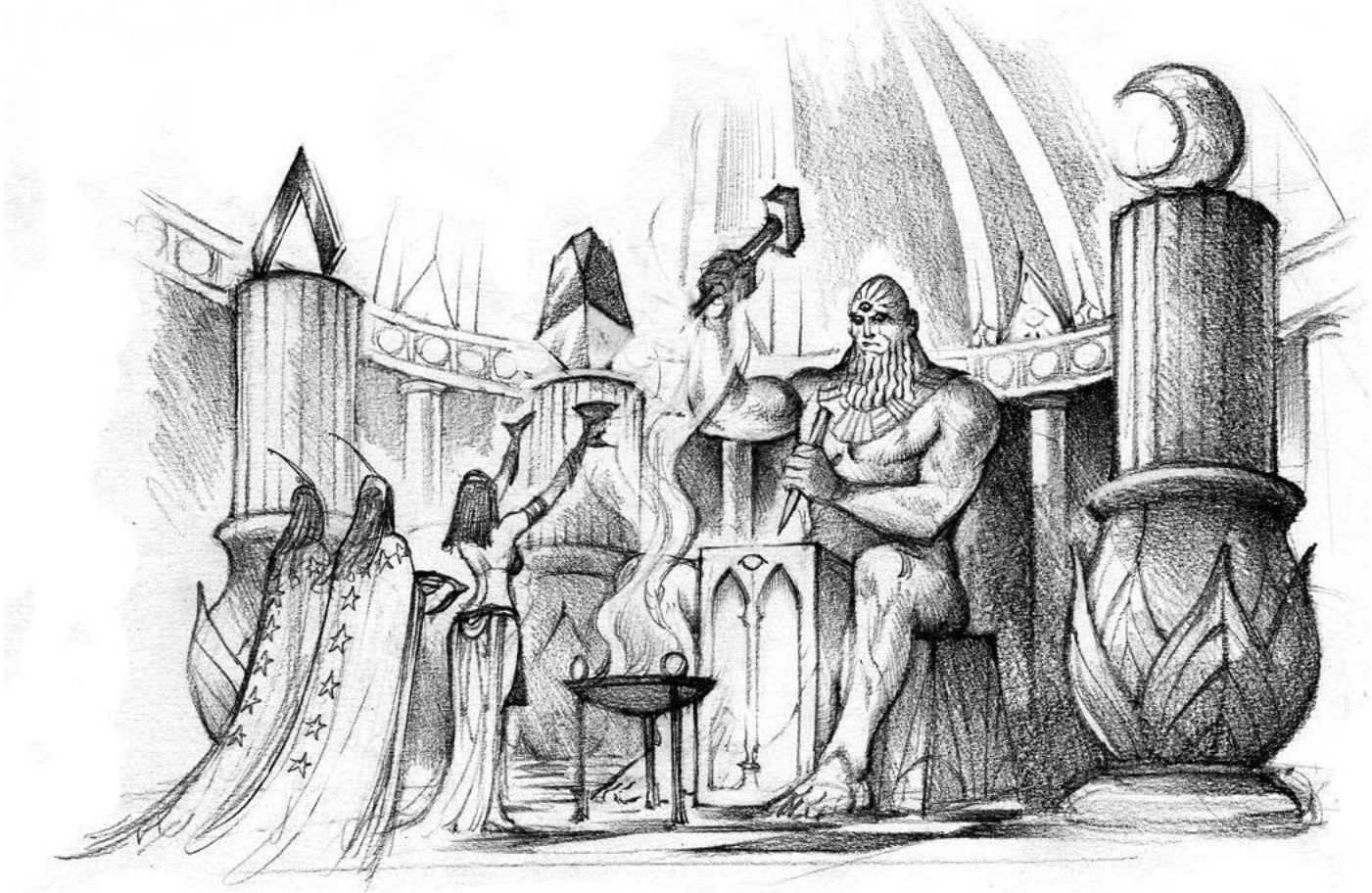
Quelques alliages alchimiques précieux

Allanium : un métal plus léger que l'air dont les secrets de fabrication ne sont connus que de rares alchimistes. L'allanium est utilisé pour la construction des nefs volantes de Satarla.

Janium : un des métaux les plus rares et les plus solides. Il est d'un noir opaque, doux comme la soie au toucher, et possède une très forte densité. Le secret de sa fabrication s'est perdu, et de nombreux alchimistes cherchent depuis à le redécouvrir.

Jazite : un métal apprécié pour ses teintes opalines.





Prêtres et Druides

« Les Rois-Sorciers voulaient devenir des dieux, et leur orgueil les perdit. Hadron vint à eux et sema la dévastation. Le temps que les Rois-Sorciers comprennent leur erreur, le mal était fait et rien ne put leur éviter la destruction. Il fallut de longs siècles avant que le pouvoir des Rois-Sorciers ne puisse de nouveau se relever, et dans l'intervalle il appartint aux hommes de dominer la Lémurie, sous la férule des Vingt Dieux. »

— L'Edda pourpre

Les prêtres sont les représentants des Vingt Dieux de Lémurie. Ils portent la parole des divinités aux fidèles et élèvent des temples en leur honneur. Chaque dieu possède son clergé et ses sanctuaires.

Les druides sont les représentants des dieux sombres, les divinités démoniaques du Néant. Ils sont moins nombreux que les prêtres et attirent de moins grandes foules de fidèles. Mais leur nombre croît chaque jour, cependant qu'Hadron teste ses forces et manigance pour retrouver sa place dans le monde. Les druides élèvent leurs temples dans des lieux reculés ou les installent au cœur des cités, mais toujours dans le plus grand secret.

Dévotions

Les prêtres révèrent l'ensemble du panthéon lémurien, mais ceux qui possèdent un rang de 1 ou plus dans la carrière de *prêtre* doivent se choisir une divinité tutélaire (cf. chapitre 5). Les *druides* vénèrent tous les dieux sombres, mais de la même manière, ils doivent se choisir un dieu de prédilection s'ils ont un rang de 1 ou plus dans la carrière. Les *prêtres* et *druides* de rang 0 sont encore des novices et n'ont pas à se vouer au culte d'une divinité en particulier.

Prêtres et druides ne lancent pas de sorts, mais il est fréquent qu'ils soient également sorciers (notamment les druides) et aient accès à la magie par cette autre carrière. Les gens croient souvent que les prêtres qui pratiquent la magie reçoivent leurs pouvoirs des dieux, et ces prêtres se gardent bien de les démentir, car cela contribue à renforcer le prestige associé à la prêtrise et accroît leur autorité sur leurs fidèles.

Les prêtres et les druides se doivent de rendre un culte à leurs dieux. Cela implique d'aller au temple pour prier, de méditer, de jeûner, de remplir les devoirs de leur charge et d'accomplir des offrandes et des sacrifices. Un prêtre qui s'acquitte comme il faut de ses dévotions en reçoit un bénéfice sous la forme de points de foi.

Gagner des points de foi

Prêtres et druides reçoivent 1 point de foi par heure passée à faire leurs dévotions. Ils peuvent accumuler un nombre de points de foi égal à leur rang dans la carrière de *prêtre* ou de *druide*. Toutefois, plus ils prolongent leurs dévotions, plus ils se doivent de s'impliquer dans le culte :

- Pour une heure de dévotion, le prêtre a seulement besoin de prier et de méditer ;
- Pour deux heures, en plus des prières, on attendra de lui qu'il accomplisse une courte cérémonie ou s'occupe d'accueillir les fidèles ;
- Pour trois heures, il devra, en plus du reste, assister à une cérémonie importante ;
- Si le prêtre passe quatre heures au temple, on attendra de lui qu'il célèbre un service, comprenant sans doute un sacrifice aux dieux. La forme de ce sacrifice dépend du dieu en question : il peut s'agir du sacrifice d'un simple animal, mais les dieux sombres requièrent souvent des sacrifices humains...

Utiliser les points de foi

Les points de foi permettent au prêtre d'accorder à un personnage l'équivalent d'un *avantage* pour une tâche spécifique ou une courte activité, ou à l'inverse d'infliger un *désavantage*. L'activité en question devra avoir un lien quelconque avec le domaine de prédilection de son dieu.

Au prix de la dépense de 1 point de foi, le prêtre peut attribuer un *dé de bonus* (ou un *dé de malus*) à lui-même ou à quelqu'un de son choix qu'il peut voir. Aucun jet d'action n'est requis : la cible est affectée automatiquement.

Exemple : *Bellys Blak est* prêtre *de rang 2 de Chiomalla (la déesse des moissons). Bellys passe une heure au temple à prier, puis dirige une petite cérémonie pour la congrégation qui s'est rassemblée afin de déposer quelques offrandes sur l'autel de la déesse. Cela lui prend deux heures en tout, et il reçoit donc 2 points de foi.*

Le soir, Bellys retrouve à la taverne son ami Jomi, un ancien fermier. Des brutes avinées s'en prennent à eux et Bellys en appelle aux pouvoirs de sa déesse pour accorder un avantage *à Jomi (expliquant au MJ que son ami étant un ancien fermier, il est approprié que la déesse des moissons puisse lui accorder sa bénédiction). Jomi pourra ainsi écraser son poing dans la figure d'un des voyous en bénéficiant d'un* dé de bonus *à son jet d'attaque.*

Usage plus créatif d'un point de foi : un des soudards attaque Bellys, qui décide de faire de nouveau appel à Chiomalla. Cette fois, réfléchissant au fait que son agresseur a vidé quelques pintes, le joueur de Bellys argue du fait que la bière, produit de la distillation du grain, pourrait avoir saoulé l'homme plus que de coutume, et ce dernier reçoit donc un dé de malus *à son jet d'attaque contre Bellys.*

Domaines

Chaque divinité préside à un domaine spécifique (Dyr est le dieu des tempêtes, Tharungozoth le dieu du carnage, etc.). Il est essentiel de choisir le bon dieu en fonction de l'usage que vous souhaitez faire de vos points de foi. Le MJ a le dernier mot pour décider si oui ou non un point de foi peut être utilisé dans une situation donnée, mais ce dernier devrait toujours récompenser la créativité.

Exemple : *Argandros Drall est un druide de Zaggath, le seigneur du feu. Il a remarqué Krongar qui se faufilait vers son autel ensanglanté pour sauver la vierge qu'il voulait sacrifier à son dieu maléfique. Le druide lève les bras et en appelle à Zaggath avant de pointer le doigt vers Krongar, qui s'apprête à jeter sa lance sur lui. Est-ce un reflet de la lumière de la torche sur la pointe de sa lance ou une illusion de l'esprit? Mais toujours est-il que Krongar a un instant l'impression que sa lance s'illumine, comme chauffée à blanc, juste au moment où il la projette vers le druide, ce qui le perturbe dans son action.*

Krongar jette 3 dés et obtient 1, 6 et 3. Il écarte le plus haut résultat (6), pour un résultat de 4. Il ajoute son agilité *et son* tir, *mais cela ne suffit pas pour toucher le druide maléfique et sa lance vient s'écraser contre le mur au fond du temple.*

Créer de nouveaux domaines

Vous constaterez que le panthéon de Lémurie comprend plusieurs dieux qui ne sont pas décrits en détail. Cela laisse aux joueurs la possibilité d'inventer de nouveaux domaines pour ces dieux s'ils le désirent.

Regagner des points de foi

Une fois qu'un point de foi est dépensé, il est perdu. Il faut que le prêtre retourne à un temple pour renouveler ses dévotions s'il veut regagner des points de foi.



Les druides sont les adorateurs des Seigneurs Sombres. Même s'ils œuvrent dans la clandestinité, leurs cultes commencent à retrouver une certaine influence. Leurs cérémonies incluent parfois des sacrifices humains.

Druides pourpres : ces prêtres maléfiques offrent des sacrifices humains à leur dieu Zylidith, le seigneur sanglant. Ils ont établi un culte secret à Malakut et à Halakh, et sans doute dans d'autres cités.

Druides gris : leur culte est celui de Nemmereth, le dieu de la mort. Les druides gris le vénèrent comme un seigneur sombre, et affirment qu'être sacrifié à Nemmereth est un grand honneur dont on doit se réjouir. La cité d'Halakh, réputée pour ses assassins, est le centre névralgique de ce culte.

Druides rouges : les adorateurs de Zaggath, le seigneur du feu. Le feu et les flammes occupent toujours une place centrale dans leurs sinistres cérémonies.

Druides jaunes : ces druides, que l'on croyait disparus avec les Rois-Sorciers, rendent un culte à Morgazzon, le démon de la folie, dans leurs temples secrets à Oomis et Lysor, ainsi que dans leur sanctuaire principal, caché dans les marais de Festrel.

LES SORCIERS

« Krongar n'avait encore jamais rencontré de sorcier, et bien que l'homme devant lui fût un vieillard frêle qui flottait dans ses robes, il émanait de lui un pouvoir qui fit hésiter un instant le barbare. Cela suffit à Jesharek pour marmonner un sort d'entrave et d'épaisses cordes s'enroulèrent autour de Krongar, l'empêchant de lever sa redoutable épée valgardienne. »

— La saga de Krongar

Dans *Barbarians of Lemuria*, les sorciers sont généralement les méchants de l'histoire, ceux que les héros doivent traquer et détruire. Ils sont craints par la population, et pas uniquement pour leurs moeurs étranges et leurs activités nocturnes, mais parce qu'ils possèdent des pouvoirs mystérieux et dévastateurs (et parfois imprévisibles).

Il existe toutefois quelques exemples de héros magiciens dans les fictions de Sword & Sorcery, aussi la carrière de *sorcier* est-elle accessible aux joueurs. Mais ces derniers doivent bien appréhender les conséquences qu'ils peuvent encourir à jouer un personnage qui s'adonne à la sorcellerie.

Points de pouvoir

Les personnages possédant un rang dans la carrière de *sorcier* commencent le jeu avec **un nombre de points de pouvoir égal à 10 + le rang de *sorcier***. Les magiciens PNJ de type *piétaille* (acolytes, apprentis) disposent de 1 à 3 points de pouvoir (autant que leur *vitalité*).

Puissance des sortilèges

Les sortilèges sont répartis en quatre catégories : les charmes et les sorts de premier, deuxième et troisième cercles.

Les sorciers portent toujours sur eux des anneaux gravés de runes, des amulettes, des talismans et autres colifichets grâce auxquels ils peuvent lancer des sortilèges très simples, appelés charmes. Un sorcier dépouillé de ces objets occultes aura des difficultés à lancer même les plus simples des charmes.

Les sortilèges d'une plus grande puissance ont un coût en points de pouvoir plus élevé et sont plus difficiles à lancer (cf. la table page 151).

Sortilèges affectant l'esprit : les sorts qui interfèrent directement avec l'esprit ou les perceptions d'une personne, comme une magie de contrôle mental ou de lecture des pensées, subissent un malus supplémentaire égal au score d'*esprit* de la victime.

Soins magiques : la sorcellerie n'a pas pour vocation de soigner les blessés. Sorciers et magiciens ne peuvent donc user de leur art pour soigner des êtres vivants ; ils peuvent en revanche réparer des objets inanimés.

Sorcellerie et armures : il est difficile d'effectuer une incantation magique en portant une armure qui limite la liberté de mouvement, ce qui se traduit par une augmentation du coût en points de pouvoir. Le port d'une armure légère augmente de 1 point de pouvoir le coût d'un sortilège, de 2 points pour une armure moyenne, et de 3 points pour une armure lourde.





Charmes

Il s'agit de sortilèges très simples, permettant au sorcier de faire apparaître une brève lumière, de produire le son d'un rire lointain ou des étincelles pour allumer un feu. Les charmes peuvent être utilisés pour réparer un objet ordinaire, rendre une bière aigre ou générer l'illusion d'un objet commun. Ils peuvent également servir à réaliser des tours de prestidigitation, à faire grimper une corde vers le haut d'une muraille ou à distraire un garde par un bruit illusoire. Les charmes coûtent rarement plus de 1 point de pouvoir et ne nécessitent un jet d'action que lorsqu'ils affectent directement une créature, ou si le sorcier a été dépossédé de ses fétiches et amulettes (ce qui augmentera également le coût en points de pouvoir).

Exemples de charmes :

Douleur (fait perdre 1 point de *vitalité* à la cible).
Maladresse momentanée (la cible lâche un objet, trébuche, etc.).
Malédiction mineure (-1 au prochain jet d'action de la cible).
Putréfaction de nourriture.
Regard paralysant (paralyse la cible durant un round).
Sons illusoires.

Charmes

Coût : 1 ou 2 points de pouvoir.
Conditions : aucune.
Coût minimum : 1 point de pouvoir.
Difficulté : automatique (pas de jet nécessaire), Très facile (+2) ou Facile (+1).



Sorts du premier cercle

Ces sortilèges, plus puissants que des charmes, sont ceux dont un magicien se servira couramment lors des aventures. Ce sont des sorts utilitaires : ils permettent au sorcier d'accomplir des choses que pourrait entreprendre n'importe qui avec l'entraînement et l'équipement nécessaires. Par exemple, un sort du premier cercle pourrait permettre à un sorcier de monter au sommet d'une falaise en lévitant, pour un résultat similaire à celui que pourrait obtenir une personne équipée de matériel d'escalade. Ceux destinés à blesser infligent d6 points de dégâts à la cible.

Les sorts du premier cercle coûtent **5 points de pouvoir**, et vous devez choisir une condition d'incantation qu'il vous faut respecter pour pouvoir lancer un sortilège de cette puissance. Pour chaque condition d'incantation supplémentaire remplie, le coût en points de pouvoir est réduit de 1 (avec un coût minimum de 2 points de pouvoir).

Exemples de sortilèges du premier cercle :

Illusion.
Invocation de démons mineurs.
Peur.
Visions d'événements récents ou se déroulant à proximité.

Sorts du premier cercle

Coût : 5 points de pouvoir.
Conditions : -1 point de pouvoir par condition remplie au-delà de la première.
Coût minimum : 2 points de pouvoir.
Difficulté : Moyenne (0) ou Ardue (-1).

Conditions d'incantation des sorts du premier cercle

Objet spécial : un vieux grimoire, une tablette de pierre ou un parchemin fragile est nécessaire pour lancer ce sort, mais l'objet reste relativement facile à trouver (un peu de marchandage, un rapide voyage ou une dépense raisonnable).

Ligne de vue : le sorcier doit voir sa cible.

Temps d'incantation : le sortilège demande de consacrer 1d6 x 30 minutes à méditer, chanter, danser, etc., pour être correctement lancé.

Focaliseur : un objet personnel de la cible (ou, si le sort vise un bâtiment, une tuile ou un moellon).

Connaissances spéciales : le sorcier doit mener de longues et laborieuses recherches avant de posséder les informations nécessaires à l'incantation du sortilège.

Ostentation : le sorcier doit effectuer des gestes précis, chanter, danser ou produire des sons étranges au cours de l'incantation.

Heure propice : le sort ne peut être lancé qu'à une heure précise de la journée.

Rituel de purification : le sorcier doit se baigner dans de l'eau pure agrémentée d'huiles essentielles, et se raser tout le corps.

Blessures : le sorcier subit la perte de d3 points de *vitalité* au moment de l'incantation.

Rituel de groupe : nécessite d6 assistants, chacun devant posséder au moins un rang 0 dans la carrière de *sorcier*.

Exemple : *Methyn Sarr (la Reine Sorcière de la Côte de Feu) projette un javelot de flammes magiques sur Krongar. Le MJ considère qu'il s'agit d'un sort du premier cercle ; elle bénéficie d'une ligne de vue (qui paraît indispensable pour un sort de ce genre) et utilise des pratiques ostentatoires (la Reine Sorcière aime se donner en spectacle). Elle répond donc à une première condition d'incantation (indispensable), ainsi qu'à une deuxième, ce qui réduit le coût du sort à 4 points de pouvoir. Le javelot de flammes infligera automatiquement d6 points de dégâts à Krongar.*

Sorts du deuxième cercle

Ce sont de puissants sortilèges, qui en général ne pourront être employés au cours d'une aventure que si les recherches et préparations indispensables ont été effectuées au préalable (cf. chapitre 7, «points d'expérience»). Il est possible de contrôler les esprits, de raser des bâtiments, de transformer de puissants guerriers en uzegs glapissants. Ces sortilèges ont des effets qui dépassent les capacités d'un simple mortel. Détruire une porte serait un sort du premier cercle ; détruire un mur relèverait du deuxième cercle.

Ces sorts coûtent **10 points de pouvoir**. Pour chaque condition d'incantation que le sorcier choisit de remplir au-delà de la première, le coût est réduit de 1 point, jusqu'à un minimum de 6 points de pouvoir.

Exemples de sorts du deuxième cercle :

Hypnotisme instantané.
Invocation de démons inférieurs.
Suggestion prolongée.
Visions d'événements se déroulant à l'échelle d'une cité ou de souvenirs du passé d'une personne.

Sorts du deuxième cercle

Coût : 10 points de pouvoir.
Conditions : -1 point de pouvoir par condition remplie au-delà de la première.
Coût minimum : 6 points de pouvoir.
Difficulté : Difficile (-2) ou Très difficile (-4).

Puissance du sort	Difficulté	Modificateur	Coût en pts de Pouvoir	Coût minimum
Charme	Automatique Très facile Facile	- +2 +1	1 à 2	1
Premier Cercle	Moyenne Ardue	0 -1	5	2
Deuxième Cercle	Difficile Très difficile	-2 -4	10	6
Troisième Cercle	Impossible Héroïque	-6 -8	15	11

Conditions d'incantation des sorts du deuxième cercle

Objet spécial : un vieux grimoire, une tablette de pierre ou un parchemin fragile est requis pour lancer ce sort, et sera difficile à obtenir. Il s'agit d'un objet rare, ou se trouvant dans une contrée lointaine, ou au sommet de la tour d'un sorcier maléfique, gardée par de féroces gorilles ailés !

Ingrédients rares : une expédition est nécessaire pour trouver les ingrédients servant à l'incantation. Il faudra 1d6 semaines et au moins une pleine bourse d'or pour obtenir les éléments requis. Bien sûr, tout sorcier digne de ce nom disposera d'hommes de main prêts à se mettre en quête de ces ingrédients spéciaux pour lui !



Focaliseur permanent : le sorcier doit en passer par un tatouage rituel pour inscrire dans sa chair de manière permanente les formules magiques du sortilège.

Temps d'incantation : le sort demande de consacrer d6 x2 heures à méditer, chanter, danser, etc., pour être correctement lancé.

Sacrifice rituel : un animal (au moins de la taille d'un jeune bubalus) doit être sacrifié avant l'incantation.

Influence de la lune : le sort ne peut être lancé que durant une certaine phase de la lune.

Jeûne : le sorcier doit jeûner pendant 2d6 jours.

Blessures : le sorcier subit la perte de d6+1 points de *vitalité* au moment de l'incantation.

Rituel de groupe : nécessite 2d6 assistants, chacun devant posséder au moins un rang 0 dans la carrière de *sorcier*.

Exemple : *Methyn Sarr a réussi à capturer Krongar. Il lui plairait de faire du puissant barbare sa marionnette afin de le châtier d'avoir osé s'introduire dans sa forteresse dans le but de la voler. Pendant que Krongar croupit dans les geôles de la Reine Sorcière, celle-ci se lance à la recherche du sort adéquat. Il lui en coûterait normalement 10 points de pouvoir, mais elle envoie quelques-unes de ses sentinelles kalukans fouiller une vieille tombe pour lui ramener un grimoire perdu dont elle a retrouvé la trace.*

Elle jeûne pendant une semaine (elle a obtenu 7 à son jet de 2d6 jours de jeûne) et étudie les étoiles pour déterminer le moment propice à son incantation (et effectue pour cela un jet de connaissance, en utilisant son rang dans la carrière de sorcière*).*

Quand elle est prête, elle fait amener Krongar devant elle et sacrifie un animal. Elle a donc rempli la première condition d'incantation, plus trois conditions supplémentaires, ce qui réduit le coût du sort à 7 points de pouvoir.

*Le MJ décide qu'il s'agit d'un jet Difficile, auquel s'ajoute en malus l'*esprit *de Krongar (qui est de 0, aucun problème de ce côté-là !).*

Sorts du troisième cercle

Ces sorts sont extrêmement rares dans le jeu. Ils sont capables de provoquer des catastrophes naturelles ou de terribles malédictions pouvant s'étendre sur plusieurs générations. Ces sorts coûtent **15 points de pouvoir.** Pour chaque condition d'incantation au-delà de la première que le sorcier choisit de remplir, le coût est réduit de 1 point, jusqu'à un minimum de 11 points de pouvoir.

Conditions d'incantation des sorts du troisième cercle

Mortification : le sorcier doit s'infliger des scarifications rituelles et/ou une mutilation afin d'atteindre l'état mental nécessaire à l'incantation.

Temps d'incantation : le sort demande de consacrer 3d6 heures à méditer, chanter, danser, etc., pour être correctement lancé.

Sacrifice rituel : un être doué de conscience doit être sacrifié pour fournir l'énergie nécessaire à l'incantation (les jeunes et belles jeunes filles représentent des victimes de choix, mais elles ont une fâcheuse tendance à attirer les barbares hirsutes ayant à redire sur l'idée de les sacrifier…).

Conjonction astrale : le sort ne peut être lancé que lors d'un alignement particulier d'étoiles et de planètes.

Lieu de pouvoir : il n'y a qu'un seul endroit au monde où ce sort peut être lancé, et devinez quoi ? Ce n'est pas tout près !

Transformation démoniaque : l'incantation de ce sort transformera de manière permanente (ou pas) le sorcier en une forme démoniaque terrifiante au rire dément (allons-y pour les clichés !).

Blessures : le sorcier subit la perte de 2d6+1 points de *vitalité* au moment de l'incantation.

Rituel de groupe : nécessite 3d6 assistants, chacun devant posséder au moins un rang 0 dans la carrière de *sorcier*.

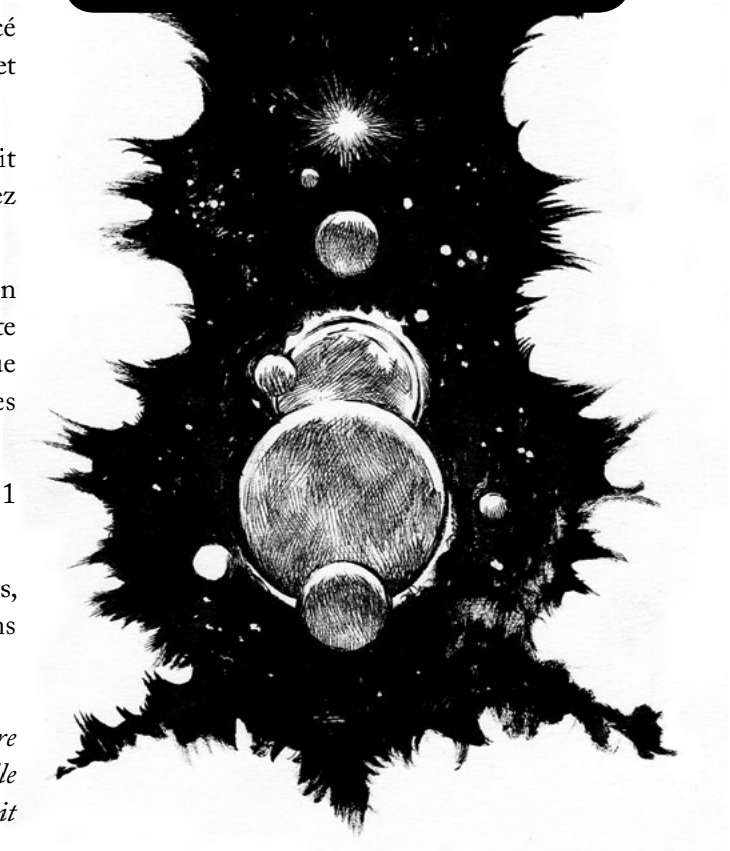
Exemple : *Vulkfind le Noir a l'intention de faire jaillir de terre un volcan au beau milieu de la ville natale des héros. Le MJ décide fort à propos qu'il s'agit d'un sort du troisième cercle et, puisque Vulkfind est un PNJ, choisit comme première condition d'incantation « conjonction astrale », à laquelle il ajoute la condition « sacrifice rituel ». Vulkfind a organisé l'enlèvement de la princesse Somua dans le palais de Satarla. Cette condition supplémentaire réduit le coût du sort à 14 points de pouvoir. Les héros disposent de trente jours pour arrêter le sorcier maléfique et sauver la princesse avant l'éclipse qui permettra à Vulkfind de lancer son terrible sortilège !*

Exemples de sorts du troisième cercle :

Catastrophe « naturelle ».
Cauchemars/hallucinations persistantes.
Esclaves enchaînés psychiquement.
Invocation de démons majeurs.
Visions de contrées lointaines ou d'un passé ancien.

Sorts du troisième cercle

Coût : 15 points de pouvoir.
Conditions : -1 point de pouvoir par condition remplie au-delà de la première.
Coût minimum : 11 points de pouvoir.
Difficulté : Impossible (-6) ou Héroïque (-8).



Récupérer des points de pouvoir

Le sorcier récupère à midi ET à minuit tous les points de pouvoir dépensés pour lancer des charmes.

Il récupère à midi OU à minuit 4 points de pouvoir dépensés pour lancer des sorts du premier cercle. Il doit choisir une fois pour toutes à quel moment de la journée il récupère ses points de pouvoir.

Les points de pouvoir dépensés pour créer des sorts des deuxième et troisième cercles sont récupérés au rythme de 4 points par mois lunaire. C'est en général lors de la première nuit de pleine lune, mais un sorcier peut toujours choisir une autre phase du cycle lunaire.

De plus, à chaque fois qu'un sorcier lance un sort du troisième cercle, **il perd définitivement 1 point de pouvoir.** Cette pénalité peut être échangée contre la perte définitive d'un point d'attribut (ce qui peut éventuellement amener ce dernier dans les négatifs).

Exemples de sorts du premier cercle

Arme démoniaque

Ce sort anime une épée ou une autre arme de corps à corps, qui s'attaque aux ennemis du sorcier, en obéissant à ses injonctions mentales. L'arme attaque en utilisant l'*esprit* du sorcier pour les jets d'action et les jets de dégâts, au lieu de son *agilité* et de sa *vigueur*. Ce sort nécessite toujours la condition « ligne de vue ». Ce sort nécessite de disposer d'une arme de corps à corps à animer. Ce sort nécessite souvent la condition « ostentation ».

Esprits voilés

Ce sort permet au sorcier de marcher au milieu de ses ennemis sans qu'ils le remarquent. Il n'est pas invisible, mais ils ne lui prêtent pas attention, considèrent sa présence comme normale, ou tout simplement ne le voient pas. Le score d'*esprit* le plus élevé parmi ces ennemis est utilisé comme malus au jet d'action pour lancer le sort.

Invocation animale

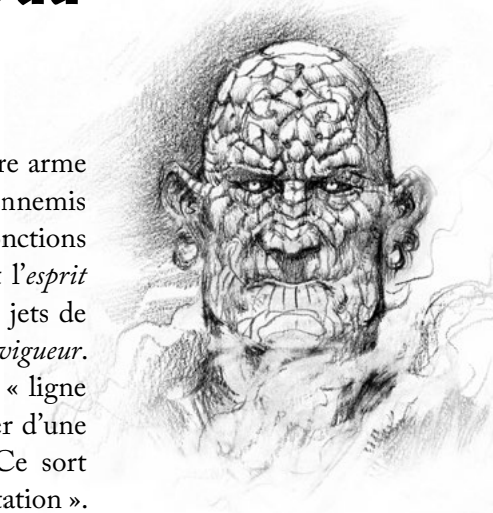
Le sorcier invoque une créature qui se rencontre normalement dans l'environnement local. La créature peut être au maximum de taille très grande et, une fois apparue, elle obéit au sorcier jusqu'à avoir accompli la tâche qui lui a été confiée. Ce sort nécessite habituellement la condition « temps d'incantation ».

Invocation d'objet

Ce sort permet au sorcier de faire apparaître un petit objet usuel : une longueur de corde, une arme ou un outil, un vêtement, une flasque de vin ou d'eau. Normalement, le sorcier ne peut pas utiliser la condition « ligne de vue » pour ce sort. Ce sort nécessite habituellement la condition « temps d'incantation ». Ce sort nécessite fréquemment la condition « ostentation ».

Mauvais œil

Le sorcier inflige à sa cible une malédiction qui affecte sa capacité à agir : la victime subit un *dé de malus* à tous ses jets d'action. Ce sort nécessite toujours la condition « ligne de vue ». L'*esprit* de la cible est toujours utilisé comme malus au jet d'action pour lancer le sort.



Peau écailleuse

La peau de la cible de ce sort se couvre d'écailles rigides, ce qui lui confère une protection d'armure de 1d6. La condition d'incantation initiale de ce sort est un morceau de peau écailleuse d'un reptile.

Sujétion

Le sorcier plie la victime du sort à sa volonté. La victime est forcée d'agir selon le bon vouloir du sorcier, à condition que ses ordres restent dans la catégorie des choses qu'elle pourrait faire si elle n'était sous son contrôle (elle n'attaquera pas ses amis, par exemple). La valeur d'*esprit* de la cible est toujours utilisée comme malus au jet d'action pour lancer le sort.

Exemple de sorts du deuxième cercle

Brouillard de Festrel

Ce sort fait apparaître une nappe de brouillard d'un vert malsain qui, tant que le sorcier se concentre, s'étend rapidement pour atteindre une taille lui permettant de recouvrir un gros village. La nappe peut également se déplacer comme poussée par le vent, dans une direction déterminée par le sorcier. Le brouillard s'accompagne d'une odeur pestilentielle qui provoque des nausées à ceux qui le respirent, et réduit la visibilité à 6 mètres. Ce sort nécessite toujours un bol d'eau puisée dans les marais de Festrel.

Ensorcellement

Ce sort place sa victime entièrement sous le pouvoir du sorcier. Elle obéit à tous les ordres qu'il lui donne sans discuter et n'a pas d'autres choix que de s'exécuter. L'*esprit* de la cible est toujours utilisé comme malus au jet d'action pour lancer le sort. Des ingrédients rares sont généralement nécessaires, ainsi qu'un objet personnel appartenant à la victime.

Invocation de monstre

Le sorcier invoque une créature qui se rencontre normalement dans l'environnement local. La créature peut être au maximum de taille monstrueuse et, une fois apparue, elle obéit au sorcier jusqu'à avoir accompli la tâche qui lui a été confiée. Ce sort nécessite habituellement la condition « temps d'incantation ». Ce sort nécessite souvent la condition « ingrédients rares ».

Vaisseau fantôme

Ce sort fait remonter des profondeurs de l'océan une galère coulée et son équipage de marins ou de pirates morts. L'équipage se compose de *piétaille* armée de coutelas. Lancez 2d6 pour déterminer le nombre de marins. L'équipage conduira le navire où le sorcier le souhaite, et obéira à ses ordres au mieux de ses capacités. Le vaisseau fantôme poursuit invariablement sa tâche, à moins que le sorcier ne soit présent à son bord pour donner d'autres ordres. Si le magicien opte pour la condition « blessures », il y aura un membre d'équipage de plus pour chaque point de *vitalité* perdu.

Exemples de sorts du troisième cercle

Foulée de Quathoomar

Ce sort permet au sorcier d'ouvrir une brèche dans l'espace, dans laquelle il pénètre pour ressortir en n'importe quel endroit du monde, selon son désir.

Peste noire

Ce sort provoque une terrible épidémie dans une ville. La moitié des habitants tombent gravement malades et se retrouvent très affaiblis. Un quart des habitants meurent de l'épidémie en l'espace d'une semaine. La condition d'incantation initiale de ce sort sera habituellement « sacrifice rituel ».



Savoir et pouvoir

De nombreux manuscrits et grimoires renferment les secrets de l'histoire et les savoirs perdus d'époques révolues. Voici quelques-uns des ouvrages les plus convoités par les sages et les savants de Lémurie.

Annales de Parsool : un livre qui relate l'histoire de Parsool, conservé dans la bibliothèque du palais royal.

Chroniques d'Oomis : ce manuscrit contient l'histoire et les archives de la cité d'Oomis depuis sa création. Il est conservé à la bibliothèque d'Oomis.

Codex d'ambre : ce manuscrit légendaire mesure trois pieds de haut sur huit pieds de large, et chaque page est constituée d'une feuille d'ambre incrustée de pierres précieuses formant les lettres du texte. Un pareil ouvrage ne peut qu'être l'œuvre des dieux, et il renfermerait les formules magiques et les instructions permettant de créer toutes sortes de merveilles : navires volants, statues animées, etc. Le Codex d'ambre est perdu depuis des millénaires.

Codex d'Ygddar : un récit perdu de l'expansion de l'homme à l'époque de Kylarth, rédigé sur plusieurs générations par les scribes d'Ygddar. Il relate notamment la mort de Kylarth dans les marais de Festrel et la chute des vieilles cités de l'Est. Il contiendrait également certains secrets des temps anciens.

L'Edda pourpre : un antique et légendaire ouvrage rédigé sur des feuilles de janium ayant l'épaisseur du vélin. Ses pages avaient été dispersées aux quatre coins de la Lémurie, mais elles ont été patiemment réunies et l'*Edda pourpre* est actuellement conservée dans la Grande Bibliothèque de Satarla. Bien des savants tueraient pour pouvoir le consulter, mais la plupart doivent se contenter des copies de certaines de ses pages (copies qui sont elles-mêmes assez rares). L'*Edda pourpre* narre les exploits d'un grand héros, donnant au passage de précieuses indications sur des lieux secrets, des trésors cachés et autres merveilles.

Grimoire de Jesharek : un légendaire recueil écrit par le grand alchimiste Jesharek.

Grimoire noir : ce livre contient les rituels et les formules permettant d'invoquer les démons, de relever les morts et de détruire l'âme des hommes. On raconte que les druides noirs détiendraient ce manuscrit impie dans leur temple à Zalut, mais d'aucuns prétendent qu'ils ne sont en possession que d'une copie lacunaire.

Manuscrit du Néant : le recueil des connaissances des Rois-Sorciers. Il est rédigé en démonique, et donc illisible pour le commun des mortels.

Les parchemins d'Urceb : racontent l'histoire d'Urceb. De nombreux chapitres ont été perdus, mais les érudits espèrent toujours la découverte de parchemins inédits dans les catacombes sous la ville. Certains sorciers ou érudits fortunés possèdent des copies partielles des parchemins d'Urceb.

Rhadathmazar : un grimoire sacrilège de sorcellerie, en possession des magiciens de Zalut.

Le Testament de C'Thoollanax : un antique manuscrit remontant à l'époque des Rois-Sorciers et qui décrit (entre autres choses) la création des céruléens, des slorth et de bien d'autres étranges créatures qui peuplent la Lémurie.



Les cultes de Lémurie

Cette partie présente quelques exemples de cultes implantés en Lémurie, en précisant leurs croyances et leurs méthodes douteuses.

L'Arène des ronces

Dans les faubourgs de Shamballah, depuis lesquels s'aperçoit dans le lointain la vaste et lugubre étendue des Terres Désolées, il existe une grande structure en pierre grossière à la sinistre réputation, dont toute personne censée évite de s'approcher. Les gens de Shamballah l'appellent l'Arène des ronces, quand toutefois ils acceptent d'évoquer ce lieu sinistre.

L'arène fut bâtie avec les mêmes pierres que le palais et le centre de la cité, des pierres de taille récupérées dans les ruines d'une mystérieuse ville abandonnée au cœur de la jungle. Personne ne connaît l'identité de celui qui l'érigea, mais son maître actuel est le sorcier Tokalu, aussi surnommé le Maître des Haies.

Les malheureux qui se retrouvent à l'intérieur de l'arène découvrent que l'endroit est un immense dédale changeant, fait de haies épineuses hautes et épaisses, dont les épines acérées sécrètent souvent des poisons qui provoquent des douleurs insoutenables ou la paralysie. Ils se voient promettre la liberté s'ils survivent à une série d'« épreuves » auxquelles ils sont forcés de participer. Et s'il leur faut quelques encouragements pour se mettre dans le bon état d'esprit, des bêtes féroces peuvent être lâchées dans le dédale afin de les traquer et de les dévorer.

Dominant les haies, un réseau de ponts de pierre et de passerelles suspendues en bois quadrille l'ensemble du labyrinthe. Depuis ces hauteurs privilégiées, les invités du sorcier suivent les progrès des malheureux prisonniers du dédale, font des paris et se divertissent du spectacle.

Voici quelques-uns des « jeux » les plus courants de l'Arène des ronces :

- *Capturer le crâne* : deux équipes de guerriers désarmés doivent parcourir le labyrinthe pour y retrouver des armes cachées, ainsi qu'un grand brasero en bronze ayant la forme d'un crâne (que l'on ne peut porter qu'à deux mains et en réussissant un test de *vigueur*). Les combattants doivent s'en emparer et le transporter jusqu'à leur position d'origine sans que ses flammes ne s'éteignent. Si cela se produit, les deux équipes ont échoué et leurs membres sont achevés par des archers disposés sur les passerelles, en punition de leur manque d'opiniâtreté.

- *Le dernier guerrier* : tous les participants ont reçu la piqûre d'une épine dont le poison leur provoquera un arrêt cardiaque quelques heures plus tard. Un seul d'entre eux pourra recevoir un antidote, mais à condition que tous les autres soient morts.

- *Le trophée sanglant* : une variation du « dernier guerrier » où le gagnant est le premier participant à couper les têtes de cinq adversaires et à les ramener jusqu'au pieu qui lui a été assigné et les y empaler l'une après l'autre. D'autres participants peuvent survivre, mais le vainqueur se verra généralement accorder un petit bénéfice ou un avantage pour le jeu suivant.

Tokalu organise encore bien d'autres spectacles cruels et mortels dans son arène, dont la variété n'a pour limite que son imagination malveillante.

Ses invités appartiennent à un groupe restreint de riches nobles et marchands, triés sur le volet pour leur immoralité et leur goût pervers, et disposés à payer des sommes indécentes pour assister à ce genre de spectacles sanglants.

L'Arène des ronces est détestée de la population de Shamballah ; cette dernière soupçonne que beaucoup de ses fils et filles à avoir mystérieusement disparu ont en fait « nourri les ronces ». Mais jusqu'à ce jour, personne n'a osé s'en prendre à Tokalu. Ce dernier dispose d'une petite troupe de redoutables chasseurs qui lui fournissent les bêtes sauvages nécessaires à ses spectacles et qui partagent la cruauté de leur maître. Par ailleurs, l'arène est tolérée par le roi, qui ne se prive pas de s'en servir pour se débarrasser discrètement de certains opposants. Ainsi la simple existence de l'Arène des ronces suffit à décourager bien des velléités de rébellion...

Les Filles de Dégara

Au cœur d'un vieux temple oublié remontant au premier âge, caché dans une vallée des contreforts orientaux des monts Besharoon, vivent les Filles de Dégara. Pour les générations précédentes, les ruines de ce temple n'étaient qu'un sanctuaire secret seulement connu des femmes beshaaries, un refuge qu'elles pouvaient rejoindre pour échapper à des mariages arrangés ou à d'autres drames domestiques insolubles. Mais de nos jours, ce lieu est devenu le centre d'une religion chamanique organisée.

Ses adeptes vénèrent le dégara, une espèce de petit reptile cousin du ganuc, qui profite de son immunité naturelle au venin des cathgans pour se nourrir de ces vipères des sables.

Chaque soir au crépuscule, à l'heure où les dégaras sortent chasser, les Filles se réunissent dans la vaste cour en plein air, et dès que les premières étoiles apparaissent, elles offrent leurs prières à l'esprit de leur animal-totem. Leurs fêtes religieuses, qui se tiennent à chaque pleine lune, incluent une cérémonie au cours de laquelle toutes les initiées boivent du venin de cathgan, prélevé sur des vipères en captivité par les grandes prêtresses.

L'absorption du venin induit un état de transe extatique au cours duquel les adeptes croient communier avec leur dieu Dégara et recevoir des visions d'événements se produisant en d'autres lieux du continent. Par ailleurs, la prise régulière de venin de cathgan immunise les Filles contre ce dernier, ce qui les rapproche encore davantage de leur dieu.

Certaines initiées parmi les plus dévotes vont même plus loin, et acquièrent au fil du temps une immunité à d'autres poisons. Celles qui reçoivent l'honneur insigne de survivre à ce processus deviennent les missionnaires du culte. Ces femmes quittent le temple et parcourent le monde en secret, pour se rendre auprès des femmes maltraitées, leur apprendre l'existence du culte et les aider à fuir de chez elles. Par ce biais, le culte a pris de l'ampleur et compte des converties issues de toutes les cités et de toutes les couches de la société, même si la majorité des initiées proviennent encore des tribus beshaaries. Mais ces missionnaires ne s'occupent pas seulement de faire de nouvelles converties ; ce sont aussi elles qui procurent au temple l'essentiel de ses revenus.

Une personne fortunée et disposant des bons contacts peut recruter une Fille de Dégara comme assassin. Il se raconte qu'elles ne tuent que des hommes, et uniquement des hommes l'ayant mérité. Ces Filles sont réputées pour n'avoir encore jamais échoué. Elles séduisent leur cible et partagent avec elle une coupe de vin empoisonné, confiantes dans leur immunité chèrement acquise pour survivre au poison.

Pour une Fille de Dégara, il n'est pas de plus belle manière d'honorer son dieu ; chaque victime est considérée comme un sacrifice offert à Dégara, et la preuve chaque fois renouvelée que la ruse dissimulée sous le manteau de l'innocence l'emportera toujours sur la force brute.

Mais étant donné que leurs rangs ne cessent de grossir, les Filles de Dégara ont commencé à prendre conscience que la ruse ne suffirait peut-être plus à assurer leur survie. Pendant des années, le secret de l'emplacement de leur temple et la rumeur que la vallée qui l'abrite était maudite les ont efficacement protégées. Mais la superstition qui a jusqu'ici tenu éloigné les Beshaaris du désert pourrait ne pas décourager d'autres hommes qui ont perdu leur femme ou leur fille au profit des adeptes de Dégara. Elles ne peuvent donc plus se contenter de recruter seulement parmi les victimes oppressées, elles doivent aussi attirer à elles des femmes combattantes.

Ainsi ont-elles commencé à approcher les membres de la Garde jemadar à la retraite, en leur offrant un foyer pour leurs vieux jours en échange de leur précieuse expérience du combat. Bien qu'il soit rare qu'une ancienne garde se convertisse pleinement pour rejoindre les rangs du culte, celles qui le souhaitent se voient accorder une place respectée au sein du sanctuaire en considération de leurs années de service et de leur expérience militaire.

La Fraternité de la turale pourpre

La Fraternité a vu le jour au Port des seigneurs des mers, sous la forme d'une coalition de contrebandiers et de pirates, dans le but originel (et fort dangereux) de soustraire une partie de leur butin chèrement acquis à la taxe levée par Gorthan le Manchot sur les profits perçus par tous les vaisseaux pirates.

La Fraternité fut fondée par trois capitaines pirates, Jarvik Barbe-de-feu, Lothar Longues-jambes et Aktourios Langue-de-serpent, qui prirent diverses mesures pour garder leur organisation secrète, notamment en sélectionnant soigneusement ses nouveaux membres et en faisant rapidement disparaître ceux qui œuvreraient contre les intérêts du groupe. Les membres de la Fraternité reçoivent tous une bague en or gravée d'une turale pourpre (une rose de la jungle), et tiennent des réunions secrètes dans les caves de la taverne *La Sirène endormie*. Dans la falaise sous cette dernière s'ouvrent en effet des grottes marines parfaites pour dissimuler les activités de la Fraternité.

Les choses ont récemment changé pour ce groupe dissident avec l'arrivée d'un exilé de Zalut qui se fait appeler Zutesh. Peu après son arrivée dans la ville des pirates, Zutesh est devenu le nouveau propriétaire de *La Sirène endormie* (nul ne sait ce qui est arrivé à l'ancien tavernier) et a rapidement su s'attirer la confiance de Jarvik, Lothar et Aktourios.

Par le biais de sa sorcellerie, Zutesh a ainsi plus ou moins pris le contrôle de la Confrérie, qui est en train de passer d'une opération de contrebande à un culte adorant un démon marin oublié du nom d'Upok-N'Mee. Zutesh a farci la tête des trois capitaines pirates d'ambitions insensées, leur promettant qu'il aurait bientôt le pouvoir d'appeler Upok-N'Mee des profondeurs insondables de l'océan et que, grâce au pouvoir de ce monstre, ils seraient en mesure de détrôner Gorthan pour régner à leur tour sur les îles du Crâne.

Une fois l'archipel pirate sous leur contrôle, ils pourront rassembler la plus grande flotte de vaisseaux pirates jamais vue et se lancer à la conquête de la Lémurie !



Les caves et les grottes marines sous *La Sirène endormie* ont été reconverties en temple à la gloire du démon. Les opérations de contrebande se poursuivent toutefois, car il faut de l'argent pour rechercher et acquérir les différents éléments nécessaires à l'invocation d'Upok-N'Mee.

La Fraternité de la turale pourpre compte actuellement une vingtaine de membres, dont certains sont eux-mêmes capitaines d'un vaisseau pirate. La Fraternité peut donc rassembler plusieurs centaines de pirates pour ses actions.

Jarvik Barbe-de-feu, à bord de sa grande galère *Le Kalathorn améthyste*, vogue souvent vers les mers inconnues au sud des îles du Crâne, à la recherche de l'île perdue des Idoles Hurlantes, où Zutesh pense que se trouve une statue d'Upok-N'Mee, indispensable au rituel d'invocation.

Aktourios Langue-de-serpent effectue des voyages réguliers vers la Côte de Feu à bord du *Dragon conquérant* afin de commercer avec la Reine Sorcière, même s'il n'est jamais aisé de faire des affaires avec elle.

Lothar Longues-jambes écume les mers à bord du *Fier frossor*, mais se rend de temps à autre à Urceb (sa ville natale), où son équipage et lui cherchent des informations sur un artefact légendaire, les Tablettes d'Albâtre, où seraient consignées certaines formules incantatoires nécessaires au rituel. Lothar s'est aventuré plusieurs fois dans les catacombes avec ses hommes, pour en ressortir avec des trésors (et quelques hommes en moins), mais il n'a pas encore réussi pour l'heure à retrouver les précieuses tablettes.



Chapitre 7
Les Sagas de Lémurie

« Dans les terres sauvages de Lémurie, il y a ceux qui dirigent et ceux qui suivent. À la tête du groupe d'aventuriers audacieux, monté sur un kroark de guerre, s'avance Krongar, un vaillant héros qui a tout du brigand farouche. Le garde en faction aux portes de Satarla jette un regard nerveux au barbare et à ses compagnons et leur fait signe d'entrer sans leur poser la moindre question, ayant décidé sur l'instant qu'il ne prendrait pas le risque d'irriter un homme de cette trempe. Il se vengera sur le prochain marchand à vouloir entrer dans la ville, mais ainsi vont les choses pour ceux qui ne sont pas destinés à accomplir de hauts faits. »

— La saga de Krongar

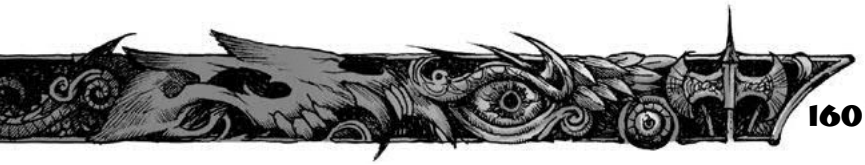
Maîtriser une partie

En tant que MJ, vous avez un rôle essentiel à jouer. Vous devez connaître les règles, concevoir des aventures et des sagas, préparer les PNJ que rencontreront les héros à mesure qu'ils parcourront le monde. Pour que la partie reste simple et fluide, il vous faut garder à l'esprit qu'il n'existe pas une règle pour chaque situation ; aussi, vous devez apprendre à savoir quand appliquer les règles et quand vous servir de votre bon sens. Mais la responsabilité de rendre la partie amusante ne repose pas uniquement sur les épaules du MJ : les joueurs ont eux aussi leur part à prendre.

Si vous avez déjà maîtrisé des parties de jeu de rôle, vous connaissez probablement les astuces qui permettent de faire progresser l'aventure et de conserver l'attention et l'intérêt des joueurs. Mais si c'est une première pour vous, les paragraphes suivants devraient vous aider. Et même si vous avez déjà maîtrisé d'autres jeux, vous pourrez y trouver quelques conseils utiles pour vos parties de *Barbarians of Lemuria*.

Barbarians of Lemuria n'est pas un jeu centré sur les règles mais plutôt sur l'ambiance, la tension dramatique, l'enthousiasme et l'envie de partager une bonne histoire. Les règles sont là pour donner un cadre à vos parties et proposer des réponses à certaines actions des personnages ; elles ne peuvent décemment pas répondre à toutes les situations. Vous devez prendre l'habitude de décider quand appliquer les règles à la lettre et quand les laisser de côté au bénéfice de l'histoire. Par exemple, les jets de dés sont utiles pour amener un élément d'incertitude dans les actions des joueurs, mais quand votre scénario nécessite que les personnages réussissent quelque chose, exiger un jet de dés peut se révéler désastreux si jamais ils échouent.

Une bonne méthode consiste à ne pas considérer que le jet de dés détermine la réussite ou l'échec du personnage, mais plutôt son niveau de succès ou d'échec. Disons qu'un personnage recherche une information vitale pour la suite du scénario, mais échoue à son jet d'action ; vous pouvez très bien décider qu'il récupère quelques éléments parcellaires, ou découvre que quelqu'un d'autre pourrait l'aider, mais qu'il n'apprend pas tout ce qu'il souhaitait découvrir. Ainsi, la partie ne se retrouve pas bloquée puisque les joueurs ont tout de même quelques éléments ou indices pour pouvoir poursuivre l'aventure.



Créer une aventure

La création d'une aventure est un peu intimidante pour un MJ débutant, mais la clef est de ne pas trop la préparer. Plus l'aventure est pensée en détail, moins il sera aisé de la faire jouer. Vous trouverez quelques exemples à la fin de ce chapitre qui vous donneront une idée de ce à quoi doit ressembler une bonne aventure de *Barbarians of Lemuria*, ainsi que quelques idées dont vous pourrez vous inspirer pour créer une histoire mémorable.

Les premières aventures peuvent simplement reposer sur un puissant commanditaire, comme un noble ou un magicien, qui engage les héros pour accomplir une tâche. Ce genre d'approche fonctionnera un temps, mais perdra rapidement de son intérêt, et il vous faudra trouver d'autres idées. Fort heureusement, ce ne sont pas les solutions qui manquent.

La meilleure manière d'impliquer les joueurs est de jouer sur les éléments de l'histoire de leurs personnages. S'ils possèdent certains *désavantages* qui suggèrent une aventure (*traqué* est toujours intéressant, par exemple), utilisez-les. Vos joueurs ont besoin d'un élément les incitant à se lancer dans une aventure, alors quel meilleur moyen que d'utiliser les choses qu'ils ont déjà écrites pour vous ? Les carrières des héros offrent de bonnes idées, et même de quoi mettre sur pied une saga entière. Un chasseur peut découvrir quelque chose dans la jungle, comme des traces étranges, une créature inconnue, ou un cadavre. Un ménestrel d'une lointaine contrée peut arriver dans la ville où se trouvent les héros et leur raconter la légende de ruines antiques où dormirait un fabuleux trésor. Les visions peuvent aussi inciter à l'aventure : un prêtre peut recevoir un message de son dieu, sous la forme d'une énigme, ou simplement d'une vision d'un lieu ou d'un événement. Soyez créatif.

Les aventures peuvent prendre plusieurs formes. Il peut s'agir de scénarios indépendants qui se jouent chacun sur une soirée, ou d'histoires courtes qui mettent en scène le même groupe de personnages (et un changement occasionnel si un joueur ne peut pas jouer ce jour-là, ou si votre table accueille un nouveau joueur). Mais le plus intéressant est quand les aventures sont reliées



entre elles et que les événements de la dernière aventure ouvrent sur la suivante. C'est ce qu'on appelle une saga.

La plupart des récits de Sword & Sorcery sont écrits sur le format de la nouvelle, aussi mettent-ils l'accent sur le rythme et les péripéties. Ces histoires débutent d'ailleurs souvent *in medias res*, au cœur de l'action. Leur cadre décrit volontiers un monde dur où la vie ne vaut pas grand-chose et où la question du bien et du mal relève plutôt de la discussion philosophique. À la différence de la Fantasy classique, où il est souvent question de protéger le monde des forces maléfiques, la Sword & Sorcery se situe à un niveau plus individuel, axé sur la survie du héros et sur ses buts personnels. D'ailleurs, c'est un genre qui met souvent en scène des personnages s'adonnant à des activités en marge de la société, comme le vol ou la piraterie.

Les histoires de Sword & Sorcery ont en général un ou deux personnages principaux. Comme un groupe de jeu de rôle est habituellement plus nombreux, il vous faudra adopter un style de jeu un peu en décalé avec les canons du genre. Une solution peut consister à centrer l'action sur quelques personnages « principaux », tandis que les autres interviennent plutôt en « guest stars ». Ou bien vous pouvez décider que les personnages appartiennent à un groupe plus large, comme une troupe de mercenaires ou une guilde de voleurs, et rester dans l'ambiance Sword & Sorcery en vous concentrant sur les motivations personnelles et la nécessité de survivre plutôt que de lancer les personnages dans des quêtes épiques. Mais quand bien même vous n'utiliseriez pas l'une ou l'autre de ces options, tant que l'ambiance générale reste celle de la Sword & Sorcery, vous pourrez très bien vous accommoder d'un groupe de plus de deux joueurs ; en jeu de rôle, il faut savoir faire quelques concessions.

Voici quelques exemples d'éléments qui peuvent aider à créer une bonne aventure de Sword & Sorcery:

- se retrouver prisonnier, pour mieux s'échapper par un coup de chance ou une évasion spectaculaire ;
- combattre sur les marches d'autels ensanglantés dédiés à des dieux maléfiques ;
- découvrir de grands trésors, et tout perdre ;
- affronter des créatures géantes qui ne devraient pas exister (scorpions, fourmis ou condors géants, etc.) ;
- explorer des catacombes, des tombeaux et des cryptes truffés de pièges et d'horreurs antédiluviennes ;
- contempler les vestiges de civilisations oubliées ;
- se retrouver contraint de combattre dans l'arène pour sa survie ;
- découvrir des temples perdus consacrés à des dieux primordiaux ;
- être perdu au cœur d'une nature sauvage et hostile ;
- affronter des sorciers maléfiques et des prêtres déments ;
- surmonter les caprices de dieux inconstants ;
- sauver de belles jeunes filles des griffes des méchants ;
- rencontrer des tribus sauvages de cannibales ;
- particper à des batailles navales avec des serpents de mer ;
- affronter des aberrations étranges qui peuvent néanmoins être hachées menu ;
- subir un cruel revers à cause du poison, de l'ivresse ou de la séduction ;
- prêter des serments devant les dieux ;
- organiser des cambriolages et autres activités illégales ;
- trouver des cartes au trésor conduisant en des terres inexplorées ;
- avoir des compagnons indignes de confiance, et être trahis ;
- se gagner des alliés, des suivants et des compagnons d'armes.

Le ton et le style

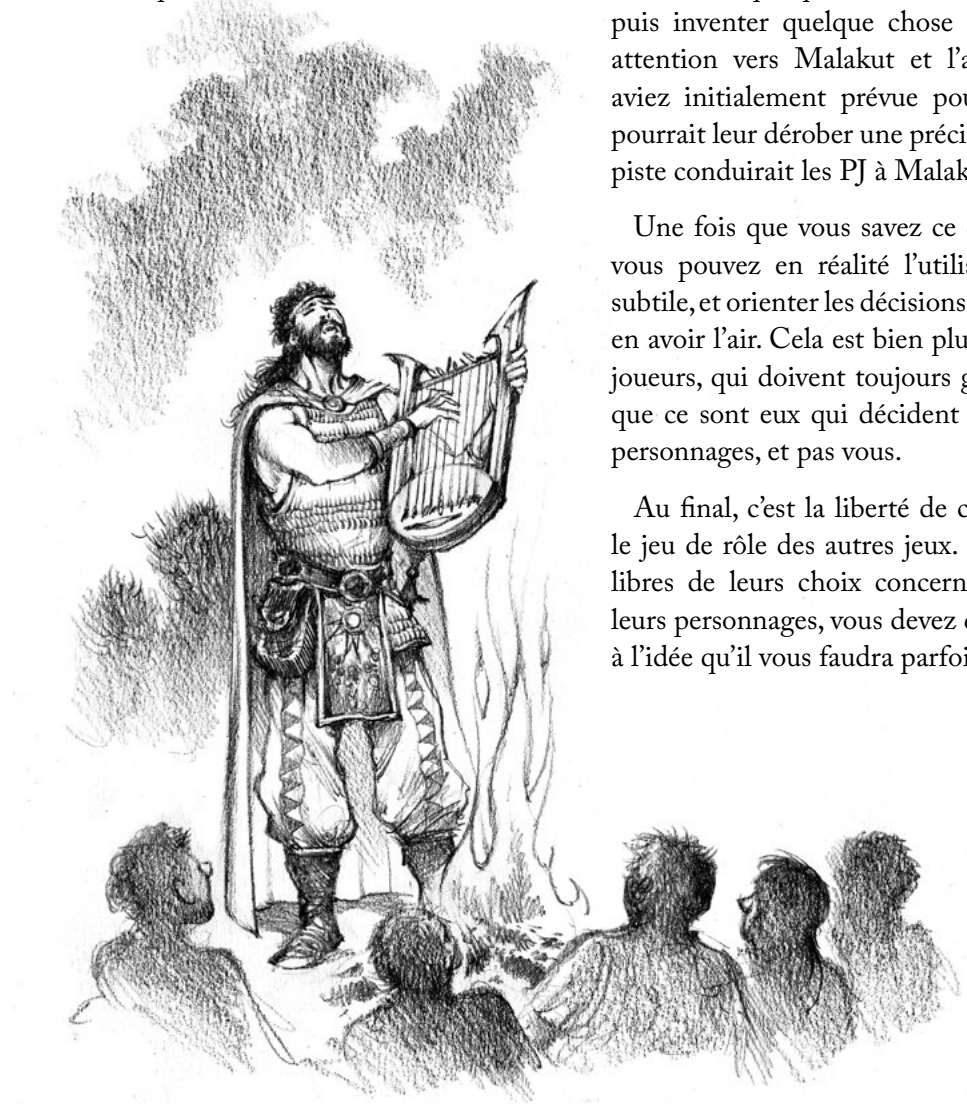
Une histoire de Sword & Sorcery est également très différente d'un jeu de rôle fantastique classique par le ton qu'elle adopte. Les personnages, par exemple, ne répondront sans doute pas aux canons du héros de Fantasy, le noble chevalier ou le puissant magicien, pour être plutôt des seconds couteaux et des marginaux. Leurs aventures ne seront pas des quêtes pour sauver le monde, mais des histoires moins épiques aux motivations plus égoïstes, qui peuvent très bien se terminer en queue de poisson ou même en tragédie. Le rôle de la magie dans le jeu est également bien différent de ce à quoi de nombreux joueurs sont habitués. La magie est dangereuse et corruptrice, généralement réservée aux personnages non joueurs, comme le nécromant maléfique que les héros doivent abattre. De plus, les objets magiques sont rares et dangereux, et il y a souvent un terrible prix à payer pour les utiliser.

La chose principale à retenir est que les héros peuvent être amoraux ou répondre à un code moral différent de celui de la société. Alors, si leurs actions ne sont pas ce à quoi vous vous attendiez, laissez-les faire ; en fait, vous devriez même encourager les actions qui seraient vues d'un mauvais œil dans un autre jeu de rôle de Fantasy. Cela étant dit, les personnages sont des héros et ils ne devraient pas se conduire de manière véritablement maléfique, mais juste agir parfois de manière intéressée.

Concevoir une saga

Une saga est une série d'aventures reliées entre elles par des éléments communs ou par un but ultime à atteindre. Les joueurs peuvent par exemple traquer un ennemi particulièrement puissant, et chaque aventure est une étape qui les rapproche de leur objectif final.

Les personnages peuvent aussi très bien avoir leurs propres objectifs : un noble aspire à devenir roi d'une cité, ou empereur de Lémurie ; un pirate rêve de posséder son propre navire, un alchimiste cherche à retrouver une formule secrète... Il s'agit d'objectifs à long terme auxquels les personnages pourront travailler au cours de leurs aventures, et qui offrent au MJ une excellente source d'inspiration pour imaginer des sagas qui plairont à ses joueurs. N'hésitez donc pas à vous servir des idées des joueurs pour créer vos sagas et vos aventures : celles-ci sont plus intéressantes quand les PJ ont une vie propre et quand les parties ont un réel attrait pour eux.



Éviter le dirigisme

Le terme de « dirigisme » désigne le fait de vouloir imposer votre scénario aux joueurs plutôt que de les laisser se l'approprier. Supposons par exemple que dans votre scénario, ils doivent se rendre à Malakut pour la suite de la saga, mais qu'ils décident à la place de voler une galère et de filer jusqu'aux îles du Crâne. Comme ce n'est pas ce que vous vouliez qu'ils fassent, vous leur rendez les choses impossibles, de façon à ce qu'ils échouent à s'emparer d'un navire et finissent par se rendre à Malakut contraints et forcés. Voilà ce qu'est le dirigisme.

Il faut bien comprendre que les joueurs ont leurs propres souhaits qui parfois ne correspondent pas à ce que vous aviez prévu pour eux. La chose à ne pas faire est de tenter de les forcer à aller dans la direction souhaitée en les empêchant d'accomplir ce qu'ils ont décidé. Vous pouvez parfaitement les laisser se rendre dans les îles du Crâne et y connaître quelques aventures mouvementées, puis inventer quelque chose qui ramènera leur attention vers Malakut et l'aventure que vous aviez initialement prévue pour eux. Un voleur pourrait leur dérober une précieuse amulette, et la piste conduirait les PJ à Malakut.

Une fois que vous savez ce qu'est le dirigisme, vous pouvez en réalité l'utiliser d'une manière subtile, et orienter les décisions de vos joueurs sans en avoir l'air. Cela est bien plus agréable pour les joueurs, qui doivent toujours garder l'impression que ce sont eux qui décident du destin de leurs personnages, et pas vous.

Au final, c'est la liberté de choix qui distingue le jeu de rôle des autres jeux. Les joueurs y sont libres de leurs choix concernant les actions de leurs personnages, vous devez donc vous préparer à l'idée qu'il vous faudra parfois improviser.

Récompenses

Quand les héros arrivent au bout de l'aventure et surmontent leur dernière épreuve, de vastes richesses devraient récompenser leurs actions. Après tout, les aventuriers ne risquent pas leur vie pour des clopinettes !

Les récompenses prennent généralement la forme d'un trésor et de points d'expérience.



De vastes trésors

Foin de la pingrerie ! Décrivez à vos joueurs des monceaux d'or, des paniers remplis de gemmes, des calices et des tiares en argent, des sceptres ornés de pierreries et des bracelets d'or fin, des coffres débordant de pièces et des couronnes précieuses qui coiffaient jadis le front de puissants seigneurs, de princes et de rois.

Dites-leur que ce trésor dépasse l'imagination et moquez-vous d'eux s'ils évoquent l'idée de compter leur fortune ! Quoi, ils se seraient soudain transformés en comptables et en boutiquiers ? Il leur est impossible de tout emporter, à part quelques objets de choix. Ils pourront toujours revenir plus tard chercher le reste !

Gagner des points d'expérience

À mesure de leurs aventures, les personnages acquièrent de l'expérience et s'améliorent, cependant que la rumeur de leurs exploits gagne en importance. Mais pour ce faire, ils doivent le mériter.

À la fin d'une aventure, ou au début de la suivante, rappelez-leur cet immense butin sur lequel ils ont mis la main. À eux à présent de décrire ce qu'ils font de toutes ces richesses. Ils peuvent vivre la grande vie pendant quelques mois, et se ruiner en beuveries et en jeux de hasard. Ils peuvent acheter de nouvelles armes, des armures, des montures, ou organiser des fêtes dispendieuses et tout dépenser auprès des filles de joie. Ils peuvent encore offrir de somptueux présents à leurs amis, s'acheter une galère ou un lopin de terre, régler peut-être d'anciennes dettes. Bref, ils doivent se faire remarquer, que leur nom et leur réputation soient connus de tous. Ainsi naissent les légendes. Personne n'était là pour assister à leur combat épique contre ce grand xolth dans les souterrains obscurs d'Urceb ? Alors, comment la populace entendrait-elle parler de leur exploit s'ils ne le fêtent pas dignement ?

Une fois que les joueurs ont décrit comment leurs personnages perdent ou dépensent leurs richesses, ils obtiennent des points d'expérience, dont le nombre dépend de la façon dont ils ont dilapidé leur fortune. **Habituellement, chaque personnage gagne 2 points d'expérience à l'issue d'une aventure.** Mais si leur histoire est particulièrement bonne, amusante ou inventive, vous pouvez leur accorder un point supplémentaire, notamment si leur récit vous fournit des pistes pour une nouvelle intrigue. À l'inverse, si le personnage se montre économe ou sans outrance dans ses dépenses, il ne reçoit qu'un seul point d'expérience en tout et pour tout.

Exemple : *Jandar Joth est revenu à Satarla après avoir exploré un temple en ruine découvert dans la jungle de Qush. Son joueur décrit comment il dépense son butin dans les tripots et les lupanars jusqu'à ce qu'il ne lui reste plus que quelques pièces en poche. Cela lui vaut de recevoir 2 points d'expérience.*

Mais il ne s'arrête pas là et explique comment, alors qu'il se rend à la taverne pour boire les dernières pièces qu'il lui reste, il remarque sur l'étal d'un vieux marchand d'Oomis une intrigante carte. Le parchemin semble très ancien et le marchand lui affirme que cette carte est le plan de la vieille cité sur laquelle a été bâtie Urceb. Jandar vide ses poches jusqu'à la dernière piécette pour l'acheter. Il n'a plus un sou vaillant, mais est riche d'un nouveau projet d'aventure. Cela mérite bien un point d'expérience supplémentaire.

Dépenser des points d'expérience

Vous pouvez conserver les points d'expérience pour plus tard, ou les dépenser entre deux aventures pour :

- acquérir un nouvel avantage ou supprimer un désavantage ;
- améliorer un attribut ;
- améliorer une aptitude de combat ;
- développer une carrière ;
- recruter des suivants.

Acquérir un nouvel avantage ou supprimer un désavantage

Un personnage peut acquérir un nouvel *avantage* au prix de 2 points d'expérience. Certains *avantages* ne peuvent être choisis qu'à la création du personnage.

Un personnage peut se débarrasser d'un *désavantage* au prix de 2 points d'expérience. Certains désavantages ne peuvent être supprimés.

Améliorer un attribut

Les attributs peuvent être augmentés au-delà de leur valeur initiale. **Le coût en points d'expérience est égal à la valeur actuelle de l'attribut plus la valeur nouvelle.** Par exemple, pour faire passer votre *vigueur* de 1 à 2, il vous en coûtera 3 points d'expérience (1+2). De 2 à 3, il vous en coûtera 5 points d'expérience (2+3), et ainsi de suite. Toutefois, **le coût pour augmenter un attribut de -1 à 0 est de 2 points d'expérience.**

Un attribut ne peut être augmenté que d'un point à la fois (vous ne pouvez pas passer de *vigueur* 1 à *vigueur* 3 en une seule fois).

Pour les humains, le score maximum d'un attribut est de 5 (mais des *avantages* permettent d'augmenter cette limite).

Améliorer une aptitude de combat

Les aptitudes de combat peuvent être augmentées au-delà de la valeur initiale. **Le coût en points d'expérience est égal à la nouvelle valeur +1.** Par exemple, pour faire passer votre *mêlée* de 1 à 2, il vous en coûtera 3 points d'expérience (2+1). De 2 à 3, il vous en coûtera 4 points d'expérience (3+1), et ainsi de suite. **Le coût pour augmenter un attribut de -1 à 0 est de 1 point d'expérience.**

Une aptitude de combat ne peut être augmentée que d'un point à la fois (vous ne pouvez pas passer de *mêlée* 1 à *mêlée* 3 en une seule fois).

Pour les humains, le score maximum d'une aptitude de combat est de 5.

Développer une carrière

Les rangs des carrières peuvent eux aussi être augmentés. **Le coût en points d'expérience est égal au nouveau rang à obtenir.**

Pour les humains, le rang maximum d'une carrière est de 5.

Un héros a aussi la possibilité de prendre une nouvelle carrière, au rang 0, pour un coût de 1 point d'expérience. Veillez à ce que le choix de la nouvelle carrière soit en cohérence avec l'histoire récente vécue par le personnage.

Recruter des suivants

À mesure que la renommée d'un personnage grandit, il peut attirer des suivants qui l'accompagneront dans ses aventures. Il peut s'agir de l'équipage du navire des héros, ou de soldats qu'ils mènent durant une campagne militaire, par exemple. Ils n'accompagnent pas nécessairement les héros où qu'ils aillent, et certaines carrières (comme *assassin*) ne sont pas propices à attirer des suivants. Les *prêtres* en revanche peuvent rassembler de nombreux suivants, mais qui seront plutôt destinés à rester au temple. Bien sûr, un personnage qui attire à lui trop de suivants peut finir par être considéré comme une menace ; un noble ou un roi pourrait s'inquiéter de voir une troupe nombreuse de mercenaires dans sa ville, par exemple.

Plus que les règles, c'est l'interprétation des personnages qui doit primer dans la gestion des suivants. L'*aura* d'un héros et ses carrières sont des choses à prendre en compte dans les agissements de ceux-ci. En règle générale, les joueurs auront le contrôle de leurs suivants, qui ne devraient se charger que de tâches relativement banales. Il appartient toutefois au MJ d'incarner les PNJ dans sa narration et de déterminer comment les suivants s'acquittent d'une tâche que leur a confiée le héros.

Exemple : *les héros accostent à bord de leur galère endommagée. En plus des héros, l'équipage se compose d'une cinquantaine de marins. Les héros leur ordonnent de monter le camp, de réparer le navire, de trouver de l'eau et des provisions et d'inspecter les environs. Quelques jets de dés effectués par les joueurs peuvent résoudre ces différentes actions, ou plutôt en déterminer le niveau de réussite (vous n'allez pas embêter vos joueurs avec des choses aussi triviales !).*

Le MJ relate alors ce que les suivants ont fait : « les hommes d'équipage installent le camp, allument des feux, montent les tentes, etc. Ils abattent un arbre et s'attellent à la réparation du navire, qui sera prêt à reprendre la mer à l'aube. Les chasseurs reviennent après avoir abattu plusieurs chèvres sauvages et ont trouvé une source où ils ont rempli leurs outres. Les éclaireurs annoncent avoir repéré des ruines dans une vallée isolée, au nord-est... »

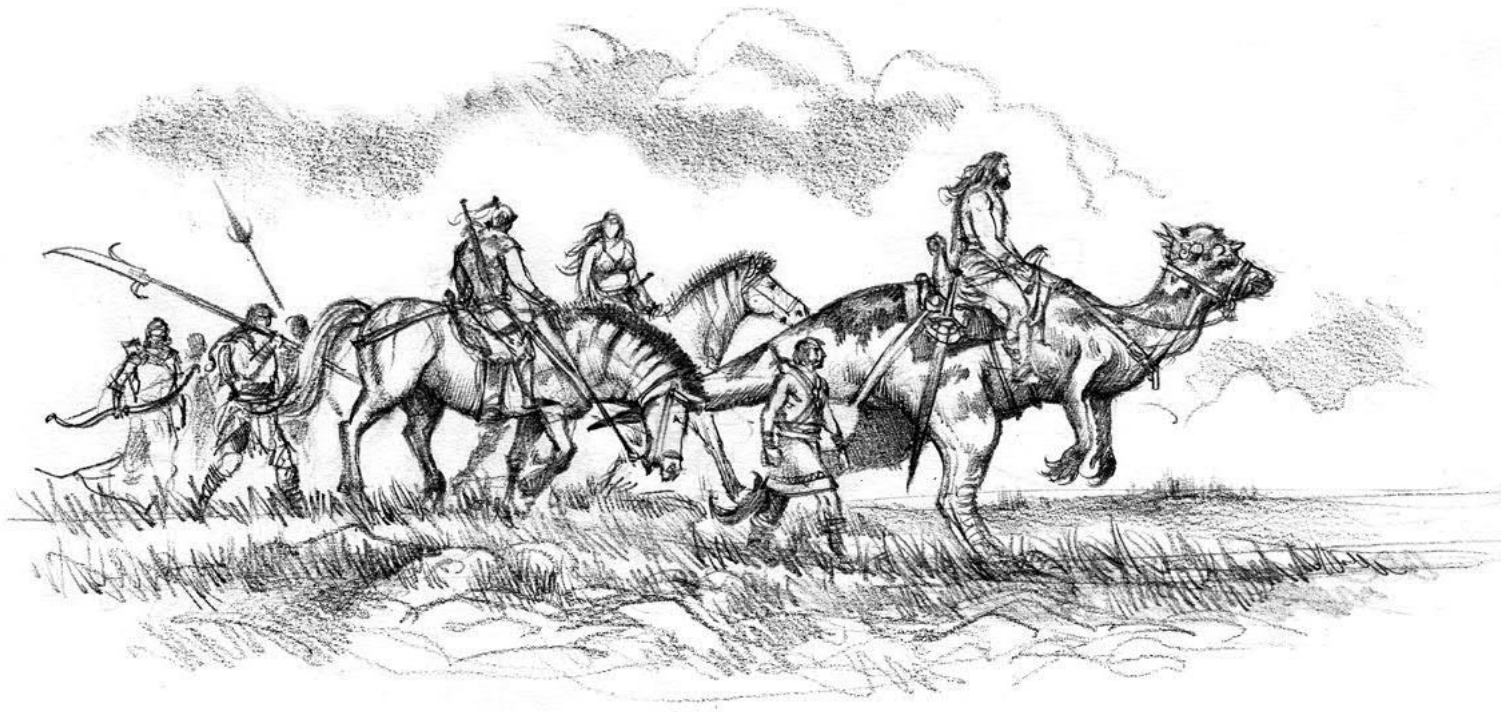
Les héros ne devraient pas utiliser leurs suivants pour des choses dont ils pourraient se charger eux-mêmes. Ils sont censés mener l'action et prendre les risques. S'ils utilisent leurs suivants comme « chair à canon », ils ne gagneront aucun point d'expérience. De plus, si les suivants se sentent maltraités, ils abandonneront le groupe.

Les suivants représentent également une réserve bien pratique de futurs héros. Si un personnage meurt au cours d'une aventure, le joueur pourra utiliser un suivant pour créer un nouveau héros. Comme les suivants sont déjà avec le groupe depuis un certain temps, cela facilite l'introduction d'un nouveau personnage et permet au joueur de poursuivre l'aventure sans attendre. Cela peut aussi être l'occasion pour un joueur d'avoir un ou deux héros prêts à jouer, et de pouvoir changer de personnage pour une aventure ou pour une autre. Il n'incarne bien sûr qu'un personnage à la fois, les autres redevenant des suivants normaux quand le joueur ne les utilise pas comme héros.

Vous pouvez dépenser 1 point d'expérience pour attirer 10 suivants de type *piétaille* (ayant chacun 1 en *vitalité*), **ou un seul suivant *coriace*** (que vous créez en suivant les règles des PNJ de type coriace).

Les suivants qui se sont attachés à vous se comportent conformément à ce qu'on peut attendre d'eux dans des circonstances normales. Ils se chargent des tâches quotidiennes, comme installer le camp, chercher des vivres ou jouer les éclaireurs. Ils se battront s'ils ont été recrutés dans ce but. Si un héros souhaite les voir accomplir quelque chose qui outrepasse leurs fonctions habituelles, il lui faudra réussir un jet d'action utilisant l'*aura* et une carrière appropriée. Si vos suivants sont tués, avec le temps d'autres viendront prendre leur place. Cela ne s'applique qu'à la *piétaille* ; une fois qu'un suivant *coriace* a été tué, il n'est pas remplacé.

Les suivants sont différents d'une unité de soldats dont le commandement a été confié à votre personnage, ou de la congrégation d'un prêtre, ou du public qui vient vous voir si vous êtes un ménestrel ou un gladiateur. Ces gens-là ne vous accompagnent pas vraiment ; ce ne sont « vos » gens que brièvement, et ils retourneront bientôt chez eux, auprès de leurs familles, de leurs maîtres ou de leur roi. Les suivants sont différents : aussi longtemps qu'ils sont correctement traités, ils vous sont tout dévoués et vous suivent où que vous alliez.



Les aventures et les sagas

Vous trouverez dans cette partie du livre plus d'une quinzaine d'idées d'aventures qui pourront vous servir de points de départ pour concevoir vos propres sagas, mais également cinq aventures complètes prêtes à jouer, ainsi qu'un générateur aléatoire de sagas pour les pannes d'inspiration.

La partie qui suit est à l'intention du MJ ; joueurs, passez votre chemin !

Idées d'aventures :

Un mendiant difficile

Au détour d'une rue, alors qu'un personnage jette une pièce dans la sébile d'un mendiant, celui-ci la refuse et demande au personnage de la reprendre. Interrogé, il expliquera que la pièce est maudite et n'ajoutera rien de plus. La pièce fait peut-être partie d'un trésor maudit que les héros ont pillé au cours d'une précédente aventure, et la malchance va commencer à s'acharner sur eux jusqu'à ce qu'ils rendent tout ce qu'ils ont pris. Cela étant, peut-être le mendiant est-il simplement touché par la malédiction de Morgazzon (mais il sait peut-être quelque chose sur les druides jaunes…).

L'Œil de Thuulba

Pris sous une violente tempête, les héros sont contraints de s'abriter dans un château abandonné au bord de la route. Évidemment, cette forteresse en ruine dissimule un mystère. Une fouille des étages supérieurs du donjon permet de retrouver un petit coffret contenant une amulette (l'Œil de Thuulba). Peu après l'arrivée des héros, les chariots d'un groupe d'esclavagistes entrent dans la cour pour s'abriter eux aussi de la tempête. Les esclavagistes (qui sont bien plus nombreux que les héros) se montreront parfaitement amicaux, même si une certaine tension planera dans l'air tandis que les deux groupes se préparent pour la nuit. Quand la tempête se calme, les esclavagistes essaient de capturer les héros afin de les ajouter au nombre de leurs esclaves. Alors que le combat éclate, des centaines d'âmes perdues se manifestent,



jaillissent des murs et du sol dans un concert de murmures pour venir flotter autour des deux groupes, et fusionnent au centre de la salle pour prendre la forme matérielle d'une monstruosité aux multiples bras. L'ignoble monstre squameux réduit en charpie les esclavagistes et tous ceux qui se trouvent là, mais évite d'attaquer le porteur de l'amulette.

- Le chef des esclavagistes peut comprendre que l'amulette possède un pouvoir sur le monstre, et chercher à l'arracher au héros qui la porte.

- Les esclavagistes peuvent être arrivés avant les héros au château en ruine, et c'est donc leur chef qui a retrouvé l'amulette le premier.

Les sept barbares

Un village isolé subit les attaques fréquentes d'une bande de bandits dirigés par Varalec. Les paysans rassemblent leurs maigres richesses et envoient un des leurs à la ville pour y chercher de l'aide. L'homme rencontre les héros et leur offre l'argent du village en échange de leur protection. Par ailleurs, Varalec et ses hommes ont dû accumuler un riche butin après des années de rapine. Dans cette aventure, les héros devront repousser les attaques des brigands sur le village et éventuellement les suivre jusqu'à leur repaire caché dans les collines pour mettre un terme définitif à la menace et s'approprier leur butin.

Le voleur d'âmes

Un nécromancien déguisé en prêtre de Nemmereth se rend au chevet des mourants, prétendument pour leur offrir les derniers sacrements, mais vole en réalité leur âme, qu'il piège dans des pendentifs, des clefs ou des anneaux. Il vit dans les anciennes catacombes sous la ville, où il converse avec les morts et nourrit son rejeton à demi démoniaque des âmes qu'il a dérobées, achevant par des rituels complexes d'arracher à celui-ci ses derniers lambeaux d'humanité.

La jungle d'émeraude

Un riche marchand souhaite négocier la paix avec des cannibales de la jungle qui ont porté préjudice à son commerce en attaquant ses chariots de transport. Il a besoin de gardes du corps pour l'accompagner, lui et ses interprètes. En réalité, il est à la recherche de son fils qui a disparu dans la jungle (et qui a réussi à se faire passer pour un dieu auprès de la tribu sauvage, ce dont il est lui-même persuadé, d'ailleurs) afin de le ramener à la civilisation.

Partie de chasse

Laxos Dalv, un noble dégénéré originaire de Tyrus, met sur pied un safari sur le cours supérieur du Tyr, en utilisant sa barge de plaisance comme camp de base. Laxos annonce son désir de traquer un troupeau de bubalus rouges, un animal difficile à approcher, et embauche les héros comme guides, chasseurs et gardes du corps. Laxos a en fait l'ambition secrète de chasser un gibier bien plus dangereux, un chark peut-être, ou un poad. Pour compliquer encore les choses, un groupe de pirates opérant sur la rivière tente de s'emparer de la barge de Laxos afin de se l'approprier. Les héros peuvent choisir de combattre les pirates ou au contraire de s'allier à eux, lassés de devoir supporter les caprices de Laxos et son odieux caractère.

Une étrange sirène

Le navire des héros récupère en pleine mer une magnifique jeune femme à moitié nue. Elle est vivante, mais inconsciente. À son réveil, elle dit ne rien se rappeler et ne sait plus qui elle est ni d'où elle vient. L'humeur de l'équipage change lentement, il se produit des accidents, des bagarres éclatent. Qui est cette beauté amnésique ? S'agirait-il plutôt d'un démon, ou d'une sorcière ?

Une bière de trop

À l'auberge du *Poisson-lune*, Jarl, un jeune érudit, boit comme un trou et se vante d'avoir trouvé une antique carte au trésor durant ses recherches à la Grande Bibliothèque. Ivre mort, il ne prend pas garde aux personnes peu recommandables (ce qui inclut aussi les héros) qui le suivent dans la rue quand il quitte l'auberge…

Embarquement immédiat

Alors qu'ils survolent la jungle à bord d'une nef volante, les héros perdent le contrôle de leur embarcation, qui se met à avancer dans une certaine direction sans que rien ne puisse modifier sa trajectoire. La nef volante est attirée vers M'lor (ou une autre ruine antique dévorée par les jungles), où un Roi-sorcier momifié s'est récemment éveillé de son sommeil alchimique à la suite d'un séisme et cherche un moyen de partir explorer ce monde qu'il ne reconnaît plus. La nef volante est l'outil parfait pour cela. Le nécromant a également relevé quelques anciens habitants de M'lor pour le servir et le protéger.

Pour l'amour d'une belle esclave

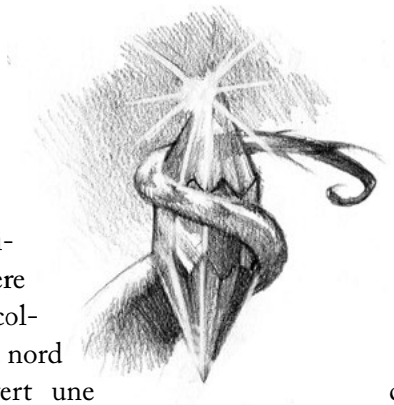
Sur la charrette d'un esclavagiste qui traverse la ville, une belle esclave attire l'attention de l'un des héros. Elle parvient à murmurer à ce dernier qu'elle est la fille d'un roi beshaari et que son père serait prêt à verser une forte récompense à celui qui la libérerait, et qu'elle-même saurait se montrer extrêmement reconnaissante envers son sauveur.

- L'histoire de la jeune fille pourrait être vraie. Il faudrait la libérer des griffes de l'esclavagiste ou alors la racheter (mais sur le marché des esclaves, la belle jeune femme suscite bien des convoitises), puis la ramener auprès de son père.

- Il pourrait s'agir d'une arnaqueuse de talent qui a monté ce plan pour se rapprocher du héros sans susciter sa méfiance, afin de pouvoir lui dérober un objet précieux.

Le casse du siècle

Jopor, un voleur renommé, vient faire une offre aux héros. Un sorcier est mort récemment et sa tour est pour l'heure déserte, n'attendant qu'à être pillée. Jopor a trouvé le moyen d'y pénétrer, mais il craint que le sorcier n'ait laissé quelque infâme créature pour garder sa demeure, et il a besoin des héros pour la combattre cependant qu'il subtilisera tout ce qui pourrait avoir de la valeur. Bien sûr, il n'a pas réellement l'intention de partager son butin avec les héros.



Le Cœur de Zhuul

Une équipe de mineurs d'une carrière de granit dans les collines de Kanopir, au nord d'Urceb, a découvert une légendaire crypte renfermant le Cœur de Zhuul, une gemme couleur de sang qui aurait appartenu aux anciens Rois-Sorciers, dont on raconte que certains vivraient encore dans les profondeurs du complexe souterrain. Un des mineurs a été secrètement subjugué par une monstruosité tentaculaire qui réside dans la crypte et guette depuis longtemps une chance de s'en échapper pour rejoindre la surface.

Par le pouvoir du crâne ancestral

Le chef d'un village au cœur des marais de Festrel possède le crâne d'une créature, transmis de génération en génération, qui serait selon la légende locale le crâne du zathog tué par Thangard. Un magicien a besoin de ce crâne comme composante d'un puissant sortilège et demande aux héros d'aller le récupérer pour lui.

Il faut que jeunesse se passe

Alors que les héros sont en quête d'une cité perdue qui, dit-on, se trouverait dans les marais de Kasht, ils traversent un village vidé de ses habitants. À y regarder de plus près, il semble que tous soient morts de vieillesse, et il n'y a rien de valeur à récupérer dans les huttes vides. Au village suivant, tous les habitants sont âgés, à l'exception d'une femme, qu'ils appellent leur reine. Celle-ci est d'une beauté ensorcelante, aux longs cheveux noir de jais. En fait, il s'agit d'un démon qui se nourrit de la jeunesse : elle a dévoré celle des gens du premier village, avant de se déplacer dans celui-ci. Si elle est tuée, ou privée de gens à qui voler leur énergie vitale, elle reprend sa forme de vieille sorcière, voûtée et ridée. Si les héros manifestent des intentions hostiles à son égard, elle tentera de négocier avec eux plutôt que de les combattre ; et il se trouve qu'elle connaît justement l'emplacement des ruines de la cité perdue qu'ils cherchent…

Un accueil un peu trop chaleureux

Les héros arrivent dans un village où ils sont accueillis à bras ouverts. Ils sont honorés et bien nourris, logés confortablement, et tous les habitants sont aux petits soins pour eux. Toutes ces marques d'attention n'ont rien d'innocent : les héros sont arrivés juste à l'époque où les villageois doivent offrir des victimes à la Chose terrible qui est recluse dans la fosse sous leur village. Ils comptent bien les sacrifier en lieu et place des victimes habituellement tirées au sort parmi la population.

Des feux dans la forêt

La plantation de ralidish et de lotus du seigneur Dalkas Vrol prospère sur les rives du Tyr, jusqu'à ce que des incendies se mettent à ravager la forêt et ses champs. Les héros mènent l'enquête et découvrent un sanctuaire caché de Zaggath, dont le culte s'est propagé parmi les esclaves de la plantation. Mais les choses se compliquent lorsqu'ils découvrent que le chef du culte, une druidesse rouge, est en réalité la propre fille de Dalkas !

La passagère clandestine

Une jeune et belle esclave s'est échappée et est montée clandestinement sur la galère des héros, qui repartent de Zalut après avoir accompli une quelconque mission. Son maître Pallendrax le Crâne, découvrant sa fuite et voulant l'empêcher de révéler ses secrets, invoque un vaisseau fantôme et son équipage de zombies du fond des océans, et l'envoie après le navire des héros avec ordre de le couler. Il observe la bataille navale à distance dans son miroir magique. Si les héros s'en sortent, Pallendrax décide de se charger d'eux lui-même, et se lance à leur poursuite monté sur son drakk apprivoisé. Si l'esclave Selina est découverte à bord de la galère, elle racontera aux héros qu'elle est la fille d'un riche noble de Parsool qui sera prêt à payer une fortune pour la retrouver. Cela peut être la vérité, ou pas. Mais elle est belle et pleine de charme, et il n'y a rien que les héros aiment autant que de protéger de belles jeunes filles en détresse !

UNE AVENTURE PRÊTE À JOUER

KRONGAR* ET LES PLAINES DE LA MORT

Insérer ici le nom d'un des héros

Résumé de l'aventure

Ce qui commence comme une simple mission de protection d'une caravane effectuant le trajet entre Oomis et Satarla se transforme bientôt en une affaire bien différente, et bien plus périlleuse.

Le marchand Varand Broge est en possession de reliques trouvées dans des ruines au beau milieu des plaines de Klaar et souhaite les rapporter à son commanditaire, un riche aristocrate de Satarla. Il explique aux héros que ses gardes lui ont fait faux bond et qu'il souhaite partir sans attendre. Il leur offre une belle bourse d'or, plus une deuxième à l'arrivée si le voyage se passe bien, et leur demande de le retrouver aux portes d'Oomis à l'aube.

Information pour le MJ

En réalité, les reliques (qui consistent en une grande statue du dieu Quathoomar et un assortiment d'autres objets rares et anciens) ont été dérobées à la tribu Hegga des nomades bleus. Le fils du chef de la tribu, Klant Hegga, s'est vu accorder l'honneur de traquer les voleurs et de récupérer ces antiques reliques tribales. Il a déjà retrouvé et tué les six voleurs, à l'exception de Varand Broge, qui lui a échappé.

Si un des joueurs incarne un céruléen, vous pouvez toujours lui confier le rôle tenu par Klant Hegga (en changeant le nom de la tribu pour celle à laquelle appartient le PJ).

Un ennemi aux portes

Quand les personnages rejoignent les portes de la cité, ils retrouvent Varand Broge qui les attend, à côté de deux gros chariots tirés par des bubalus et de plusieurs kroarks sellés (un pour chaque héros). Il semble nerveux et impatient de se mettre en route.

Le chariot de tête transporte une lourde et grande forme recouverte d'une bâche imperméable en peau de reptile. Le deuxième est chargé de plusieurs objets moins volumineux, eux aussi protégés par une bâche. Les chariots grincent sous le poids de leur cargaison.

Avant que le groupe se mette en route, une grande forme apparaît au loin. À mesure que celle-ci se rapproche, Varand devient de plus en plus agité et presse les PJ de partir. Il est manifeste qu'il a peur de cette silhouette en approche, qui n'est autre qu'un céruléen monté sur un eldaphon (une vision plutôt effrayante, quelles que soient les circonstances).

Si le groupe se met en route, Klant Hegga (car c'est bien de lui qu'il s'agit) talonne sa monture pour le rejoindre. Même au pas lent d'un eldaphon, il est clair qu'il rattrapera assez rapidement les chariots lourdement chargés.

Varand finit par expliquer aux héros que cela fait quelque temps déjà que ce nomade bleu le poursuit pour lui voler sa précieuse cargaison. Il se déclare prêt à payer le double de la somme promise si les héros le débarrassent de son poursuivant. Varand transpire à grosses gouttes et tremble comme une feuille, en proie à une peur incontrôlable.



Les personnages peuvent attaquer Klant, qui dans ce cas tentera de parlementer avec eux (puisqu'il sait bien que ce ne sont pas eux les voleurs), ou adopter une approche moins belliqueuse en demandant à lui parler, ce à quoi il consentira volontiers. Pendant ce temps, Varand s'efforce de mettre autant de distance que possible entre le céruléen et lui-même.

Klant expliquera aux héros ce qui s'est passé, que leur « employeur » est un fieffé voleur qui n'a sûrement aucunement l'intention de les payer. Pendant ce temps, ayant compris qu'il y avait un risque que les héros prennent fait et cause pour le nomade bleu, Varand abandonne ses chariots et tente de s'enfuir à pied (même s'il sait qu'il ne parviendra sûrement pas à les distancer).

Bien sûr, les héros peuvent tout de même décider d'attaquer Klant, qui alors se défendra tout en répétant aux héros qu'ils se trompent lourdement, et tentera de se dégager du combat pour se lancer à la poursuite de Varand.

Un nouveau compagnon

Si les héros laissent Klant s'occuper de Varand, il leur expliquera ce qu'est la statue dans le chariot et insistera sur la nécessité de ramener ces reliques sacrées à sa tribu. Toutefois, un ou deux jours plus tôt, il croit avoir repéré des membres de la tribu Karvoona, ennemie de la sienne, qui le surveillaient dans les grandes plaines. Nul doute que les Karvoona seraient intéressés par la cargaison des deux chariots.

Klant demande donc aux héros de l'escorter dans les plaines de Klaar jusqu'au territoire de sa tribu, près d'Ygddar, ce qui représente un trajet de près de huit cents kilomètres. Il leur promet en échange de leur aide leur part des trésors du deuxième chariot (dont la plupart sont des objets en or incrustés de pierreries qui valent assurément une petite fortune).

Les Karvoona entrent dans la danse

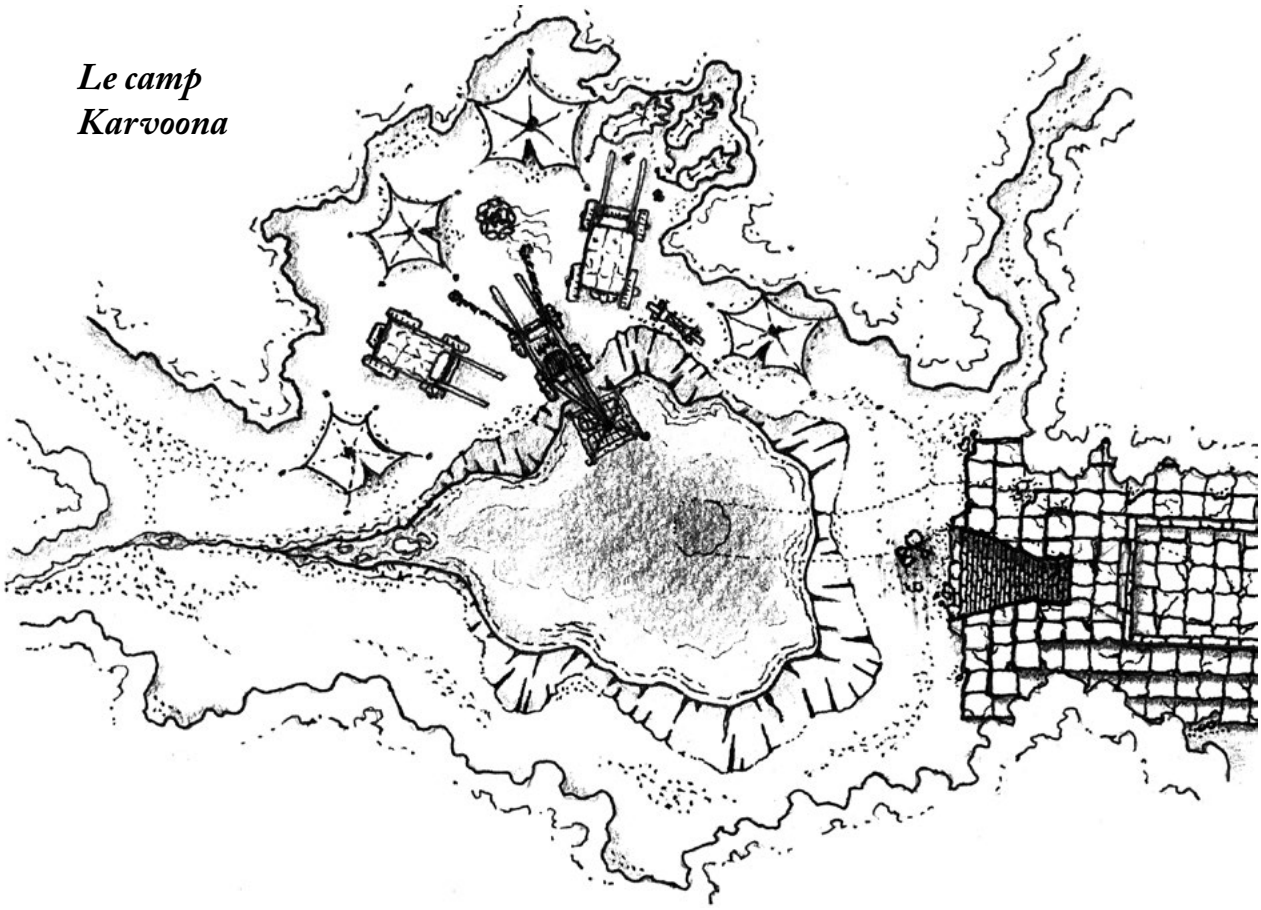
La première semaine de voyage se déroule sans encombre, et Klant qui connaît bien les plaines guide le groupe. Mais un matin, à leur réveil, les héros découvrent que Klant a disparu, ainsi que son eldaphon. Il est déjà arrivé auparavant qu'il se lève plus tôt pour partir en éclaireur, cela n'a donc rien d'inhabituel. Mais le temps que les PJ se préparent à se mettre en route, Klant n'a toujours pas reparu…

Un héros possédant quelques compétences en survie ou en chasse pourra déterminer par où l'eldaphon de Klant est parti et suivre ses traces. Après quelques heures, les héros tombent sur la carcasse de l'eldaphon de Klant, apparemment tué lors d'un combat.

En examinant les lieux (ce que seul un *chasseur* pourra faire efficacement), les héros pourront déterminer qu'une demi-douzaine de nomades bleus a tendu une embuscade à Klant, qui semble avoir été capturé et emporté vers l'est. Les assaillants ont tenté de masquer leurs traces, mais un pisteur relativement compétent pourra tout de même les suivre jusqu'à leur campement, installé au milieu de ruines antiques.

Un groupe sans chasseur devra trouver un autre moyen de découvrir le campement de la tribu Karvoona (un *prêtre* peut en appeler aux dieux, un *sorcier* peut user de divination, etc.).

Si les héros ne retrouvent pas la piste et ne disposent pas d'autres moyens de trouver le campement, vous pouvez les laisser errer un petit moment et tomber par hasard sur le campement, ou envoyer des chasseurs céruléens les attaquer durant la nuit afin de les faire prisonniers et les ramener au camp.



Le camp Karvoona

Le camp Karvoona

La tribu Karvoona est apparemment une très petite tribu qui ne possède que trois grands chariots tirés par des banths. Quelques tentes en peau ont été installées autour, offrant un peu plus d'espace à vivre aux membres de la tribu.

Klant est retenu prisonnier dans une grande cage suspendue au-dessus d'une large mare au milieu du campement. Il a été passé à tabac et présente des blessures encore sanguinolentes.

Si un ou plusieurs héros ont été capturés, ils sont mis dans la cage avec Klant. Ce dernier leur expliquera que ce petit clan Karvoona s'est brouillé avec sa tribu et ne respecte plus leurs traditions. Ce sont des renégats, et ils font montre d'une agressivité inhabituelle pour des céruléens.

La mare au-dessous de la cage semble profonde, née de l'inondation d'une vaste grotte, peut-être alimentée par la résurgence de quelque rivière souterraine.

Si les héros n'ont pas été capturés, ils auront l'occasion d'observer le camp et d'échafauder un plan pour libérer Klant. Si cela entraîne le déclenchement d'un combat, les céruléens tenteront de capturer les héros vivants, dans le but de les sacrifier ultérieurement.

Un sacrifice au zathog !

Ce petit clan de la tribu Karvoona vénère le zathog géant qui vit dans les catacombes dissimulées sous ces ruines anciennes, et s'apprête à lui sacrifier Klant (et les héros capturés) en faisant descendre la cage dans la mare. Pendant ce temps, le chaman frappera sur un large gong disposé près du bassin afin d'appeler le monstre.

Cette partie du scénario peut se dérouler de plusieurs façons. Les héros peuvent finir dans la mare et devoir combattre le zathog. S'ils parviennent à le tuer, les catacombes recèlent de nombreux passages et chambres souterraines (où ils pourraient d'ailleurs retrouver quelque antique trésor perdu).

Mais ils peuvent aussi réussir à s'infiltrer discrètement dans le camp, à libérer Klant, et à s'enfuir. Les héros pourront engager un combat avec les nomades bleus qui sont de garde, ou s'en prendre au chaman de la tribu pour le retenir en otage, par exemple.

Ils peuvent même tenter un assaut direct, mais à moins que le groupe ne soit particulièrement puissant, le combat risque fort de tourner à leur désavantage !

Si les héros parviennent à escorter Klant et les chariots jusqu'à sa tribu, ils y seront traités comme des invités de marque, de belles géantes s'offriront à eux (!) et, au moment de leur départ, ils recevront de précieux et coûteux présents en remerciement.

Les protagonistes

Varand Broge (coriace)

Marchand dénué de scrupules, Varand Broge vendrait sa propre grand-mère s'il y avait de l'argent à se faire. C'est un couard qui fuira au moindre signe de danger et qui est prêt à toutes les compromissions pour se sortir du pétrin.

Attributs		**Aptitudes de combat**	
Vigueur	-1	*Initiative*	0
Agilité	1	*Mêlée*	0
Esprit	2	*Tir*	0
Aura	0	*Défense*	2

Carrières : *Marchand* 1, *Voleur* 1
Protection : Armure légère d6-3 (1)
Armes : Bâton d6-1
Vitalité : 5

Klant Hegga (rival)

Fils du chef des Hegga, Klant est un chasseur expérimenté, destiné à diriger la tribu à la mort de son père. Rien ne pourra le détourner de la mission qui lui a été confiée. Il monte un eldaphon.

Attributs		**Aptitudes de combat**	
Vigueur	4	*Initiative*	1
Agilité	1 (0*)	*Mêlée*	3
Esprit	1	*Tir*	1
Aura	1	*Défense*	2

* modificateur d'armure.

Carrières

Barbare	2
Marchand	1
Chasseur	3
Noble	2

Protection : Armure moyenne d6-2 (2)
Armes : Hache céruléenne d6B+4
Arc céruléen d6B+2
Vitalité : 14

Nomades Karvoona (coriaces)

Ces chasseurs redoutables sont bien plus belliqueux que ne le sont habituellement les nomades bleus. Le camp compte une douzaine de ces guerriers (*coriaces*) ; leurs femmes et enfants (qui sont de la *piétaille*) sont bien moins agressifs.

Attributs		**Aptitudes de combat**	
Vigueur	2	*Initiative*	0
Agilité	-1	*Mêlée*	1
Esprit	1	*Tir*	1
Aura	0	*Défense*	0

Carrières : *Barbare* 1, *Chasseur* 1
Protection : Armure légère d6-3 (1)
Armes : Lance céruléenne d6B+2
Arc céruléen d6B+1
Vitalité : 8

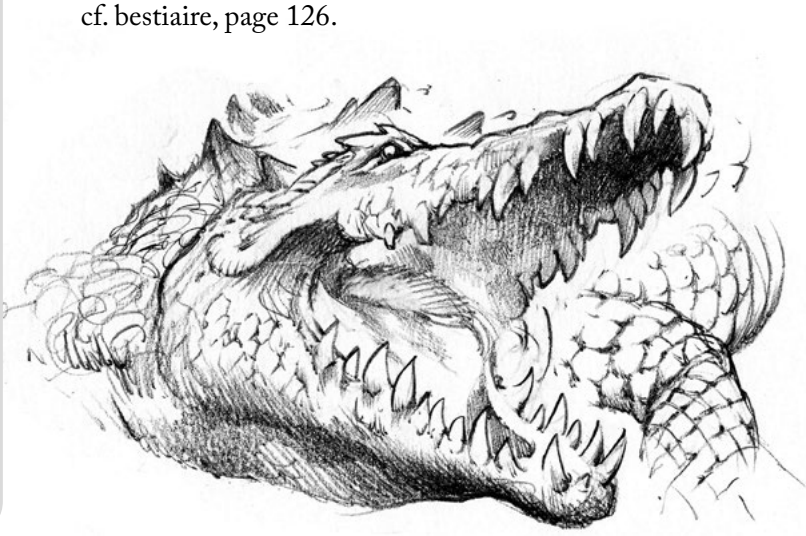
Chaman Karvoona (coriace)

Attributs		**Aptitudes de combat**	
Vigueur	1	*Initiative*	0
Agilité	-1	*Mêlée*	1
Esprit	1	*Tir*	0
Aura	1	*Défense*	1

Carrières : *Barbare* 1, *Chaman* 1
Protection : Armure légère d6-3 (1)
Armes : Gourdin géant d6B+1
Points de foi : 1
Vitalité : 7

Zathog

cf. bestiaire, page 126.



Une aventure prête à jouer

Krongar* et les voleurs de Malakut

Insérer ici le nom d'un des héros



Résumé de l'aventure

À Malakut (cf. page 100 pour plus d'informations sur cette cité), deux puissantes guildes de voleurs s'affrontent : celle des Poignards Sanglants (qui est également une guilde d'assassins) et celle des Guenillards (qui rassemble principalement des mendiants et des vagabonds). Alors qu'ils recherchent la fille disparue d'un riche aristocrate, les personnages vont croiser des membres des deux guildes et se retrouver mêlés à la lutte mortelle que ces dernières se livrent. Ils découvriront aussi la présence à Malakut d'un culte secret à Zylidith.

Information pour le MJ

Les héros apprennent que Raemis, la fille du seigneur Bartol, un noble de Parsool en visite à Malakut, a disparu, et ils acceptent de l'aider à la retrouver. Raemis a été kidnappée par les Poignards Sanglants, qui avaient initialement l'intention de la rendre à son père contre rançon. Mais il se trouve que le sorcier Valtriz a appris son kidnapping et s'est proposé de la racheter aux Poignards Sanglants avant que ceux-ci aient pu demander une rançon. Les héros recevront l'aide des Guenillards en échange d'informations sur les Poignards Sanglants, et devront arracher Raemis aux griffes du sorcier Valtriz Noir Présage, avant qu'il ne la sacrifie aux Seigneurs Sombres.

Rassembler les Héros

Cette aventure exige que les héros se trouvent à Malakut. Si vous venez de terminer une saga, vous pouvez simplement expliquer que les héros sont allés à Malakut en quête de leur prochaine aventure. S'ils se trouvent ailleurs, ils peuvent être engagés par un agent au service du seigneur Bartol qui a entendu parler de leurs exploits. L'homme leur explique que son maître aurait une tâche à leur confier et qu'il n'a personne à Malakut à qui faire confiance.

Si les héros se trouvent déjà à Malakut, l'un d'eux (ou le groupe entier) pourrait être témoin du kidnapping de Raemis. Cette dernière flâne sur la place du marché en compagnie de sa servante, Damaya. Alors que les deux femmes descendent une petite allée où se trouvent quelques échoppes intéressantes, Damaya est soudain plaquée au sol pendant que Raemis est promptement enlevée par plusieurs hommes.

Damaya (coriace)

Damaya est un ancien membre de la Garde jemadar. Comme il est de coutume dans la Garde, elle a pris sa retraite à l'âge de 30 ans et, après différents emplois, s'est fait embaucher comme garde du corps pour veiller sur la fille de Bartol. Ayant échoué dans sa mission, Damaya sera prête à tout pour réparer sa faute, et pourra éventuellement accompagner les héros si ceux-ci le veulent bien.

Attributs		**Aptitudes de combat**	
Vigueur	1	*Initiative*	0
Agilité	1	*Mêlée*	1
Esprit	0	*Tir*	0
Aura	0	*Défense*	1
Carrières			
Danseuse	1		
Vagabonde	1		
Soldat	1		
Ouvrière	1		

Protection : Armure légère d6-3 (1)
Armes : Khastok d6B
(si elle décide d'accompagner les héros)
Poignard (dissimulé) d6M
Vitalité : 7

Le temps que les héros arrivent à la rescousse, il n'y a plus rien à faire à part aider Damaya à se relever. Celle-ci ne sait rien et n'a pas pu intervenir. Les kidnappeurs avaient parfaitement préparé leur coup et ont agi avec une remarquable rapidité. Damaya a bien vu trois hommes, mais leur visage était masqué sous leur capuche. Elle est passablement contrariée d'avoir échoué dans sa mission.

Les héros peuvent l'accompagner jusqu'à la demeure du seigneur Bartol ; s'ils ne le font pas, c'est elle qui viendra les trouver le lendemain, pour les informer que Bartol souhaite les rencontrer afin de leur proposer une mission.

Rencontre avec le seigneur Bartol

Le seigneur Bartol est un homme d'un certain âge, avec l'embonpoint qui accompagne une vie d'oisiveté et d'aisance. Ce n'est plus un homme d'action, si tant est qu'il le fût un jour. Il n'a pour l'heure reçu aucune demande de rançon, mais pense que cela ne tardera pas. En attendant, il souhaite que les héros traquent les ravisseurs et lui ramènent sa fille saine et sauve sans avoir à payer ces malandrins. Ce n'est pas un homme mauvais, mais étant donné l'échec de Damaya, il a décidé de congédier cette dernière.

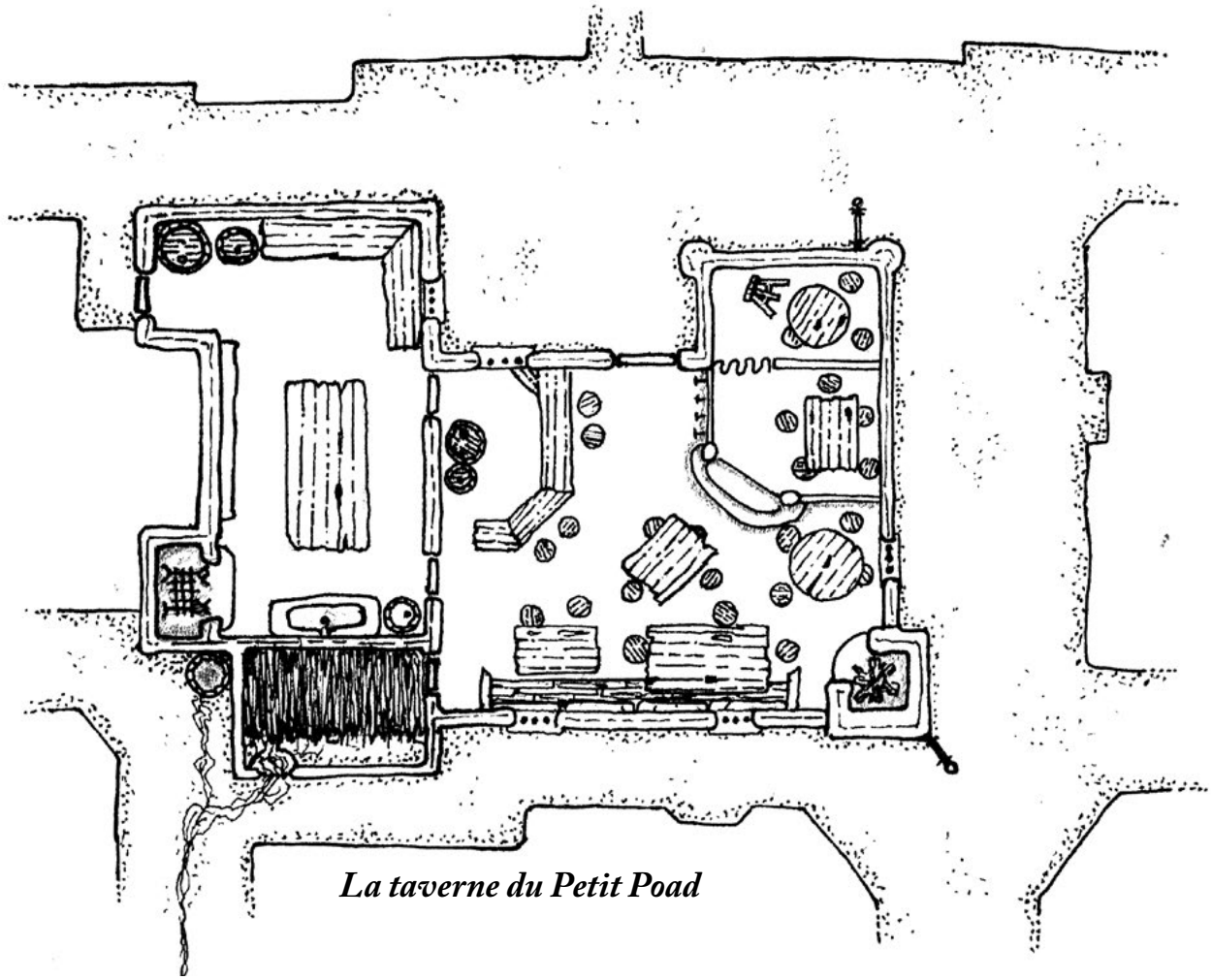
Les dangers des bas-fonds

Les héros vont donc devoir chercher des indices et poser des questions. Ils peuvent le faire de bien des manières. Si l'un d'eux est originaire de Malakut, il connaîtra forcément l'existence des guildes de voleurs. Des carrières appropriées ou certains contacts pourront aussi amener les personnages à entrer en relation avec des membres des Guenillards. Si les héros enquêtent et posent des questions près de l'endroit où Raemis a été enlevée, ils seront approchés par un membre des Guenillards, qui prétendra avoir des informations pour eux. Damaya pourra éventuellement intervenir si les héros pataugent, et leur présenter un ami à elle qui est en relation avec les Guenillards.

Quelle que soit la manière dont cela se produit, les héros finissent par être présentés à Juss, un membre des Guenillards, qui leur proposera une rencontre avec leur chef. Si les héros insistent pour le rencontrer de toute urgence, Juss arrangera un rendez-vous pour la nuit même. Il donne rendez-vous aux héros dans une taverne, *Le petit poad,* afin de les conduire ensuite à son chef, Jandor Main Crochue.

En arrivant sur les lieux, les héros pourront remarquer (s'ils possèdent une carrière adéquate) que deux ou trois hommes traînent devant la taverne et les observent alors qu'ils entrent dans l'établissement.

Ils y retrouvent Juss, accompagné de deux autres Guenillards. Si les héros mentionnent les guetteurs qu'ils ont repérés à l'extérieur, Juss s'étonnera. Il n'a qu'un seul complice dehors qui surveille la taverne, ce qui signifie probablement que des membres des Poignards Sanglants sont là eux aussi. Cela n'augure rien de bon...



La taverne du Petit Poad

Les choses peuvent tourner de différentes façons. Les héros peuvent sortir afin de s'en prendre aux Poignards Sanglants, qui dans ce cas éviteront l'affrontement pour disparaître dans la nuit. Ils peuvent aussi essayer de sortir discrètement par l'arrière de la taverne, en créant auparavant une diversion (une bagarre, par exemple). Si les joueurs mettent au point un bon plan d'action, celui-ci sera couronné de succès.

Des héros plus sournois pourront aussi tenter d'éliminer les guetteurs des Poignards Sanglants un par un. Ils sont au nombre de trois (ils ont tué le Guenillard de garde, qui flotte à présent dans la rivière), mais plusieurs autres attendent non loin en renfort. Au total, il y aura au moins un Poignard Sanglant par héros, plus un pour chaque Guenillard présent sur les lieux.

Les Guenillards

Pour entrer dans cette guilde de voleurs, il faut présenter une maladie visible, un handicap ou une difformité quelconque (ou au moins en donner l'illusion ; les Guenillards comptent dans leurs rangs quelques acteurs de talent).

Moins nombreux que les Poignards Sanglants, ils ont perdu une partie de leur pouvoir au fil des dernières années. Même si les Guenillards sont une guilde criminelle, la population les considère comme un mal plus acceptable que les Poignards Sanglants, car ils sont davantage portés sur la vente d'informations que sur le commerce du meurtre et de la peur.

Le chef des Guenillards s'appelle Jandor Main Crochue. Ce dernier est bien conscient que sa guilde est en train de perdre le contrôle des rues de Malakut au profit de Zolat le Cimeterre et sa guilde des Poignards Sanglants, et cherche donc par tous les moyens à retrouver son pouvoir perdu. Aider les héros pourrait être une bonne occasion de porter un coup sévère aux Poignards Sanglants.

Les yeux et les oreilles de Jandor lui ont rapporté que l'enlèvement de la fille du seigneur Bartol est le fait de ses rivaux. Il sait que ces derniers ont leur quartier général à *La chope moussante*, une petite taverne quelconque dans une ruelle des bas-quartiers. Celle-ci se situe au bout d'une impasse qui est en permanence surveillée depuis les toits comme au niveau des rues.

Les héros peuvent à présent tenter d'organiser une rencontre avec le chef des Poignards Sanglants, ou capturer et interroger un de leurs membres. Mais aucun d'eux ne sait exactement ce qui est arrivé à Raemis depuis son kidnapping ; ils croient qu'elle est toujours détenue par la guilde, à moins que leur chef Zolat n'ait décidé de la garder pour lui.

Les héros peuvent tenter de s'infiltrer discrètement dans le quartier général des Poignards Sanglants, d'attaquer frontalement les lieux, ou même de se faire volontairement capturer afin d'être conduits en présence de Zolat. Là encore, un plan bien conçu fonctionnera (et même un mauvais plan pourra leur valoir d'attirer l'attention de Zolat).

Jandor Main Crochue (rival)

Attributs		**Aptitudes de combat**	
Vigueur	2	*Initiative*	1
Agilité	1	*Mêlée*	1
Esprit	2	*Tir*	0
Aura	-1	*Défense*	3
Carrières			
Colporteur	0		
Vagabond	3		
Voleur	3		
Ouvrier	0		

Avantages : *Amis dans la pègre, gamin des rues, ouïe fine, vigilant.*
Désavantages : *Gars de la ville, manchot*.
Protection : Armure légère d6-3 (1)
Armes : Crochet d6M+2
Points de vilenie : 5
Vitalité : 12

Membre typique des Guenillards (coriace)

Attributs		**Aptitudes de combat**	
Vigueur	0	*Initiative*	1
Agilité	1	*Mêlée*	1
Esprit	1	*Tir*	0
Aura	-1	*Défense*	0

Carrières : *Mendiant* 1, *Voleur* 1
Protection : Aucune armure 0
Armes : Dague d6M
Vitalité : 6

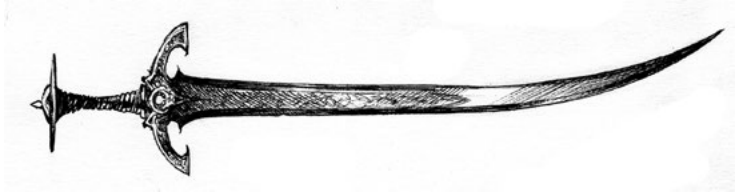
Les Poignards Sanglants

Cette guilde de voyous, de voleurs et d'assassins est prête à commettre n'importe quel crime pour remplir ses coffres. Elle est dirigée par une ambitieuse canaille du nom de Zolat le Cimeterre, qui rêve de prendre le contrôle de toute la pègre de Malakut. Zolat est patient, mais n'hésitera pas à tuer ceux qui se mettent en travers de son chemin. Il entretient des liens amicaux avec Valtriz et envisage de rejoindre sa secte d'adorateurs de Zylidith. Les hommes de Zolat ont infiltré de nombreuses organisations légales et moins légales par toute la cité.

Le quartier général des Poignards Sanglants est situé dans les caves sous la taverne de *La chope moussante*. Seuls les membres de la guilde fréquentent la taverne, et à n'importe quelle heure du jour et de la nuit ils sont au moins une demi-douzaine présents en ces lieux. Pour pénétrer dans la taverne, il faut connaître le mot de passe. L'accès aux caves se fait par une trappe située dans une petite pièce fermée à clef, derrière le comptoir.

Il n'est pas simple de traiter avec Zolat. Les héros devront accepter de laisser leurs armes s'ils veulent le rencontrer. Il ne cessera de leur mentir (disant qu'il retient la fille contre une rançon, qu'elle s'est échappée, qu'elle est morte, qu'elle déteste son père et ne veut pas retourner auprès de lui), mais tôt ou tard ses mensonges finiront par se contredire. Si la discussion l'irrite (ce qui risque fort d'arriver), il en appellera à ses hommes pour emprisonner les héros dans la taverne.

Il faut que les héros parviennent à convaincre Zolat de dire ce qu'il a fait de Raemis, ou trouver un moyen habile de lui faire avouer la vérité (par l'usage de la sorcellerie, par exemple), à moins d'obtenir l'information par un de ses lieutenants, qui savent qu'il est ami avec Valtriz et les ont vus ensemble récemment.



Dans le repaire d'un druide pourpre

Valtriz possède une échoppe dans le centre de Malakut et se fait passer pour un modeste marchand d'herbes et d'épices. C'est en réalité un druide pourpre, à la tête d'une secte de Zylidith, le Seigneur du Sang.

Sous sa boutique, plusieurs salles en sous-sol abritent le culte, ainsi qu'une cellule où sont enfermées les victimes sacrificielles. C'est là que croupit Raemis depuis que le druide l'a rachetée auprès des Poignards Sanglants.

Les héros arriveront à l'échoppe de Valtriz à point nommé (comme il se doit). Les fidèles, revêtus de leurs robes pourpres, se sont rassemblés dans la salle de culte souterraine.

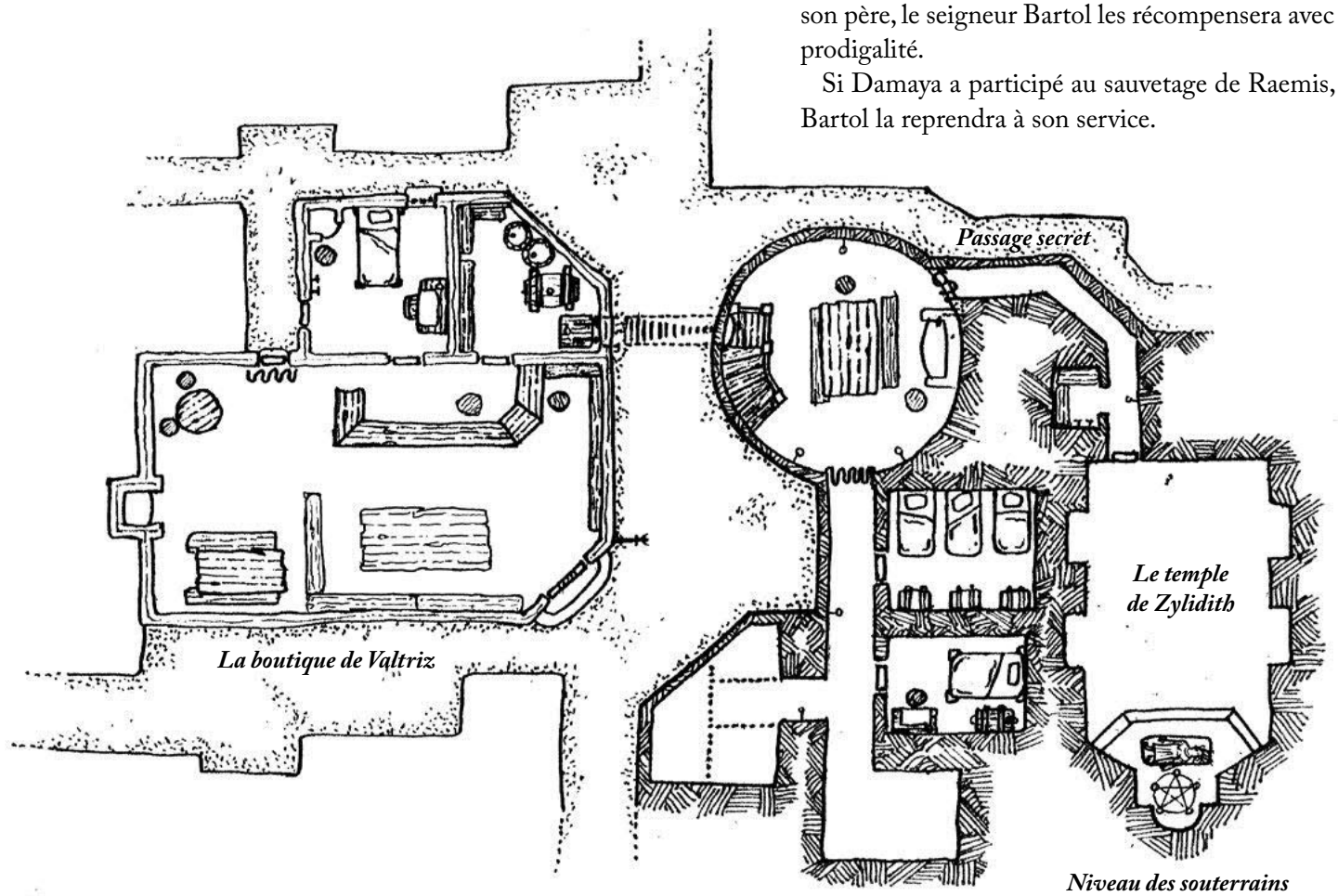
Les héros devront agir sans attendre, car Raemis est dans une situation des plus périlleuses : elle est couchée sur l'autel, droguée, et depuis l'intérieur de la boutique on peut entendre des psalmodies impies en provenance de la cave (le passage secret menant à la salle de culte est resté ouvert). Faites bien sentir l'urgence aux joueurs, qui n'auront pas le temps d'échafauder un véritable plan : il leur faut se frayer un passage dans les caves pour sauver Raemis.

Selon la force du groupe, il y aura au moins une dizaine de sectateurs (*piétaille*), et peut-être même quelques acolytes (*coriaces*). Si les héros n'ont pas déjà tué Zolat, il se peut que celui-ci se trouve parmi les fidèles, et c'est un redoutable adversaire. Et, bien sûr, il y aura Valtriz le druide, qui dirige la cérémonie de sacrifice.

Récompenses

Si les héros sauvent Raemis et la ramènent à son père, le seigneur Bartol les récompensera avec prodigalité.

Si Damaya a participé au sauvetage de Raemis, Bartol la reprendra à son service.



Niveau des souterrains

Zolat le Cimeterre (rival)

Attributs		Aptitudes de combat	
Vigueur	2	*Initiative*	2
Agilité	1	*Mêlée*	2
Esprit	2	*Tir*	1
Aura	1	*Défense*	2

Carrières

Assassin	1
Esclavagiste	0
Mercenaire	1
Voleur	3

Avantages : *Amis dans la pègre, discret, gamin des rues.*
Désavantages : *Indigne de confiance, malédiction de Morgazzon, mauvaise réputation.*
Protection : Armure légère d6-3 (1)
Armes : Cimeterre d6+2
Dague d6M+2
Points de vilenie : 5
Vitalité : 12

Membre typique des Poignards Sanglants (coriace)

Attributs		Aptitudes de combat	
Vigueur	1	*Initiative*	1
Agilité	1	*Mêlée*	1
Esprit	0	*Tir*	0
Aura	0	*Défense*	0

Carrières : *Mercenaire* 1, *Voleur* 1
Protection : Aucune armure 0
Armes : Dague d6M+1
Vitalité : 6

Valtriz Noir Présage (rival)

Attributs		Aptitudes de combat	
Vigueur	0	*Initiative*	2
Agilité	0	*Mêlée*	0
Esprit	3	*Tir*	0
Aura	1	*Défense*	2

Carrières :

Druide pourpre	2
Marchand	1
Sorcier	2
Médecin	0

Avantages : *Pouvoir du Néant* (déjà inclus dans son profil).
Désavantages : *Fanatique*, *souffreteux*.
Protection : Aucune armure 0
Armes : Aucune
Points de vilenie : 5
Points de foi : 2
Points de pouvoir : 14
Vitalité : 10

Note : la plupart des sorts de Valtriz tournent autour du thème du sang. En tant que *druide*, il peut utiliser ses points de foi pour bénéficier d'un *dé de bonus* à ses sorts.



Une aventure prête à jouer

Les Larmes de Jouvence



Résumé de l'aventure

Au Sud, dans le désert aride de Beshaar, nos héros se retrouvent malgré eux amenés à venir en aide à une jeune veuve prête à tout pour sauver la vie de son fils mourant. Le seul moyen que la belle Manna Al'Tamûl a trouvé pour contrecarrer ce destin funeste est de recourir à un ancien rituel qui produit un élixir capable de venir à bout de tous les maux… La quête de ce breuvage mythique conduira nos héros aux pieds des monts Besharoon où ils seront confrontés aux terribles Ombres jaunes qui rôdent dans le désert et gardent l'ancien temple où l'on fabrique le fameux remède.

L'histoire en quelques mots

Manna Al'Tamûl, fille d'un riche marchand d'armes de Badhasar, est frappée par un terrible destin : son unique fils Adel est atteint d'une maladie incurable. Après de très nombreuses tentatives infructueuses, elle s'adresse aux sages de l'Observatoire qui lui révèlent l'existence d'une légende selon laquelle les Larmes de Jouvence pourraient venir à bout de sa maladie. Le secret de ce remède est seulement connu d'un alchimiste qui réside dans un temple très ancien qui daterait, dit-on, du temps des Rois-Sorciers. Mais les Larmes de Jouvence ne s'acquièrent qu'à un terrible prix, le sacrifice d'un membre de la famille du malade. L'Alchimiste extrait l'âme de ce dernier par des procédés complexes et la condense en un puissant élixir, les Larmes de Jouvence, capable de soigner tous les maux de celui à qui il est destiné. Ce procédé ne tue pas les victimes : les corps vidés de leur âme sont relâchés dans le désert et errent, ivres de vengeance ; les gens de la région les surnomment « les Ombres jaunes », sans rien savoir de leur véritable origine.

Désespérée, Manna demande de l'aide à son frère Denh. Celui-ci lui conseille de sacrifier leur père vieillissant en échange d'un nouveau départ pour Adel. Denh fait ainsi disparaître son père, prétextant un long voyage d'affaires, et se lance sur les traces du mythique temple. Ses recherches sont fructueuses et il parvient à conclure avec l'Alchimiste, qui a traversé les temps grâce à son savoir occulte, le fameux pacte : une âme contre une âme. Comme convenu, un peu avant la fin du rituel, Denh repart au temple pour récupérer son dû. Mais comme le dit le vieil adage, « un bien mal acquis ne profite jamais ». Juste avant d'arriver au temple, le convoi est attaqué par une horde d'Ombres jaunes, âmes en peine errant à proximité du temple. Denh réussit miraculeusement à s'enfuir et rejoint Badhasar pour chercher de l'aide. Trop éprouvé par ce retour précipité, il meurt sous les yeux de sa sœur. Il ne reste à Manna qu'une seule issue : faire appel à un groupe d'aventuriers pour récupérer ses Larmes de Jouvence tout en cherchant à garder le secret sur le pacte impie qui doit guérir son fils.

Sur le marché de Badhasar

Badhasar, petite ville au pied des monts Besharoon, accueille en cette fin de saison estivale le plus grand marché aux bestiaux de la région. Badauds, riches marchands, éleveurs de renom se croisent sur cet immense bazar. Les bêtes sont regroupées par catégories dans de larges enclos. Les éleveurs quant à eux se retrouvent dans des campements installés à perte de vue en périphérie du marché. Les raisons qui unissent les PJ au sein de cette bourgade peuvent être très diverses : un rendez-vous important avec un notable de la ville, une opération plus ou moins honnête avec un caravanier, la livraison d'un lot important de lotus noir ou plus simplement quelques jours de repos pour se faire oublier, loin du regard de la milice…

En fin de matinée, alors que le soleil brûlant est presque à son zénith, un attelage tiré par deux coursiers des sables épuisés fait irruption parmi les bêtes, semant confusion et bousculades, pour finir sa course sur le groupe de PJ. L'homme qui le conduit est entre la vie et la mort et dégage une puissante odeur nauséabonde d'ammoniac. La foule qui s'est attroupée autour de lui le reconnaît immédiatement : il s'agit de Denh, fils du célèbre marchand Al'Tamûl, facilement reconnaissable à ses yeux turquoise. Dans un dernier souffle, il s'agrippe à un des PJ et lui confie qu'il est parti deux semaines plus tôt escorté d'un important convoi pour récupérer les mythiques Larmes de Jouvence. Il dit avoir été agressé par les Ombres jaunes et n'a pas pu ramener les Larmes de Jouvence à sa sœur. La suite du récit est très confuse, le jeune homme délire, les longues heures sous un soleil de plomb ont fait basculer sa raison.

Il vient à peine de succomber quand soudain l'attroupement se dissipe pour laisser place à la magnifique Manna, fille d'Al'Tamûl et sœur de Denh. Comme son frère Denh, elle a des yeux d'une rare beauté, et sa tunique laisse entrevoir des courbes voluptueuses. Manna s'effondre sur le corps de son frère gisant. Elle semble inconsolable. Si les PJ ne proposent pas d'eux-mêmes de l'aider, elle les implorera (en forçant un peu son charme s'il le faut) de lui venir en aide. Il y a peu de chances qu'ils refusent. Après avoir fait ramener la dépouille de son frère au palais familial et s'être un peu remise de ses émotions, elle suppliera les PJ de lui ramener les Larmes de Jouvence : son fils est gravement malade et les larmes sont son seul remède. Son père est hostile à cette initiative : elle repose selon lui sur un tissu de mensonges, des croyances d'un autre âge. Manna et Denh ont profité de son absence pour retrouver ce miraculeux remède. Manna demande donc aux PJ, s'ils acceptent, d'agir vite et dans la plus grande discrétion.

Ce qui se dit à Badhasar

La ville et ses souks

Badhasar est une ville adossée à une petite colline. Sa population s'élève à quelques milliers d'habitants. Sa position géographique à l'abri des monts Besharoon et sa foire aux bestiaux en font une ville prospère ainsi qu'une halte incontournable pour tout bon voyageur. Constituée de maisons basses balayées par les vents de sable, elle abrite un artisanat connu pour la qualité de ses cuirs (les PJ pourront acheter des pourpoints de cuir, selles en tout genre pour un bon prix). Les dagues de Badhasar, elles aussi, n'ont plus à prouver leur réputation : le tranchant et la finesse de leur lame sont redoutés jusqu'au fin fond des monts Besharoon. Leur prix est à la hauteur de leur renommée…

Sur les hauteurs de la ville, on retrouve les guildes de marchands et les maisons des notables. Sur le point culminant, un observatoire scrute les nuits étoilées de Badhasar. Enfin, deux souks rythment le commerce : le premier, de jour, permet d'acheter toutes sortes de nourritures, les épices les plus rares, les fameuses maroquineries de Badhasar ; le second qui prend le relais à la tombée de la nuit est empreint d'une tout autre ambiance : esclaves, drogues, services et commerces en tout genre occupent une faune nocturne peu disposée aux marchandages…

La famille Al'Tamûl

La famille est connue dans toute la ville pour sa longue tradition dans la fabrication de dagues et de poignards de qualité. La forge et l'atelier se trouvent dans la vieille ville. L'entreprise est prospère. Les pièces, en plus d'être de redoutables

armes, sont toutes signées avec une turquoise sertie dans le pommeau, en hommage aux yeux bleus si caractéristiques de la famille. Le palais se situe sur les hauteurs de la cité. La demeure abrite un agréable jardin ombragé ainsi qu'une dizaine de domestiques.

Les PJ sont reçus par Manna. Elle est effondrée par le retour tragique et infructueux de son frère. Elle les supplie de repartir à la recherche des Larmes de Jouvence pour sauver son fils Adel. Elle répond aux questions des PJ : son fils âgé de quatre ans est malade depuis plus d'un an. Il est devenu apathique et souffre de violentes fièvres. Il se repose dans une des innombrables pièces du palais. Son père est mort un peu après sa naissance, lors d'une attaque de contrebandiers. Son fils est donc le seul reste de son amour… il doit vivre ! Si elle est questionnée sur son frère Denh, elle ne tarit pas d'éloges sur son courage et l'affection qu'elle lui porte. Sa mort l'a plongée dans une profonde tristesse et elle ne veut pas que sa disparition ait été vaine. Une fois que les PJ auront achevé sa quête, elle est convaincue qu'il reposera enfin en paix. Sur son père, Manna confie aux PJ qu'elle et Denh ont profité de son absence en voyage d'affaires pour mettre en application leur projet pour soigner Adel. La mère de Manna et de Denh est morte en couche à la naissance du garçon. Et pour ce qui est de leurs yeux turquoise, le folklore local prétend que c'est un don des dieux, signe de la pureté de leur lignée.

Les Ombres jaunes

Les Ombres jaunes sont connues et redoutées dans toute la région. En écumant les souks et les marchés, les PJ apprendront qu'il s'agit d'âmes en peine qui errent dans le désert. Ces cadavres de revenants desséchés laissent sur leur passage des traces de pus jaunâtre à l'odeur suffocante d'ammoniac. Les gens de Badhasar ne font pas le lien avec les Larmes de Jouvence.



La légende des Larmes de Jouvence et le temple du roi-sorcier Men'darr

Les légendes dans le désert de Beshaar sont monnaie courante. Celle des Larmes de Jouvence est cependant plus confidentielle. Les PJ trouveront peu d'informations dans les souks. C'est à la foire aux bestiaux qu'ils pourront recueillir de précieux renseignements sur les Larmes de Jouvence. Les marchands leur indiqueront qu'un vieil herboriste en vend sur le marché. Le « vieil Amid » peut effectivement fournir un remède miracle qu'il appelle les Larmes de Jouvence et qui est censé soigner toutes les bêtes. Mais après vérification il ne s'agit en fait que d'un mélange subtil d'herbes ramassées dans le désert. S'il est interrogé sur le sujet, il leur dira que son père qui était un nomade lui racontait qu'un Roi-Sorcier recevait dans son palais des malades et que son Alchimiste réussissait à les soigner à l'aide d'un sortilège qui durait deux lunes. Cette légende a bercé son enfance. Aujourd'hui elle nourrit la crédulité de ses clients. Il pourra montrer aux PJ la zone sur une vieille carte héritée de son père. Cette zone correspond effectivement à l'emplacement de l'ancien temple de Men'darr.

Les moines de l'observatoire de la ville connaissent bien cette légende, mais ils se garderont d'en donner des détails aux PJ. Ils ne veulent pas qu'ils découvrent le triste secret de Manna, qui leur a généreusement graissé la patte. À leurs questions, ils resteront évasifs, prétextant que leur vie n'est pas dans le désert, mais dans les étoiles.

Sur la route du temple

Les PJ pourront récupérer un plan de la région. Le temple est à une dizaine de jours de voyage, dans une zone peu fréquentée. Des coursiers des sables pourront être mis à leur disposition. Pendant la journée, le soleil est écrasant et limite le nombre d'heures de marche (5 à 6 heures par jour), en revanche les nuits sont très fraîches. Les tempêtes de sable sont fréquentes en cette saison et pourront ralentir leur progression. Dans ces conditions, une orientation avec les étoiles est souvent complexe. Durant leur voyage, la présence des Ombres jaunes devra être omniprésente et mettre à rude épreuve leurs nerfs : une vision furtive en fin de journée, des restes de flaques jaunâtres, une odeur suffocante d'ammoniac au détour d'une dune…

L'oasis de Bakinar

Après un peu moins d'une semaine de marche (J+5), les PJ arrivent à l'Oasis de Bakinar. Il s'agit d'une ancienne halte pour les marchands se dirigeant vers le nord, vers les monts Besharoon. Il reste un point d'eau saumâtre entouré par une dizaine d'habitations sommaires. L'ensemble baigne dans une très forte odeur d'ammoniac… Un ermite y a pourtant élu domicile. L'isolement et les attaques répétées des Ombres jaunes l'ont fait sombrer dans la folie. En effet, il n'est pas seul dans l'oasis : **cinq Ombres jaunes rôdent en permanence à proximité du groupe de maisons.** Les voyageurs assoiffés sont des proies faciles qu'elles laisseront entrer dans l'oasis.

Si les PJ sont repérés à leur arrivée, l'ermite se met à hurler des fragments de poésies et à tenir des propos incohérents avant de s'enfermer dans une des maisons. Si les PJ l'observent attentivement et font preuve d'un peu d'érudition, ils remarquent qu'il répète des vers d'un ancien poème écrit à la gloire de la déesse de la Vie, Afyra. Cette litanie semble apaiser les Ombres jaunes et pourrait être la raison de sa survie.

Les Ombres jaunes profiteront de l'éventuelle diversion des délires du vieillard pour préparer une embuscade. Elles essaieront d'isoler un PJ, en se faisant passer par exemple pour un compagnon d'infortune de l'ermite rampant dans le sable, une main tendue implorant le secours.

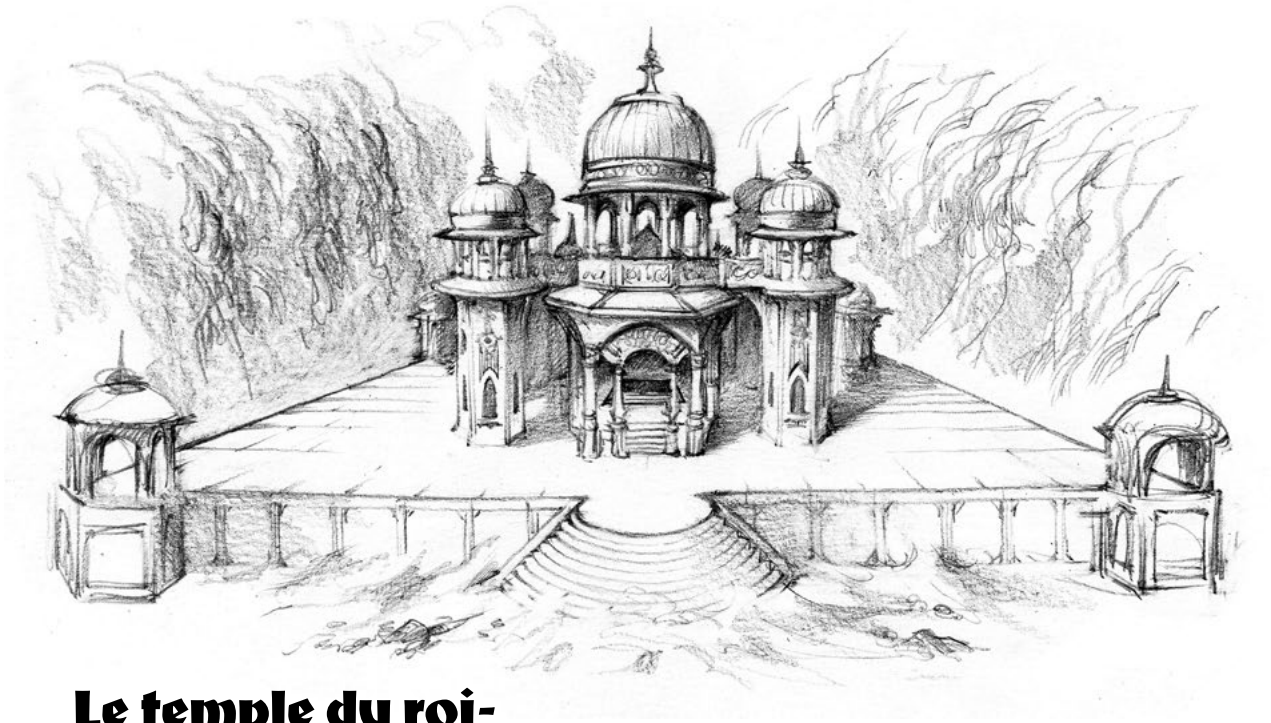
Après les avoir vaincues, les PJ peuvent fouiller l'oasis. Ils trouvent un cimeterre de très bonne facture et deux fioles d'antidotes contre les venins et les poisons. Malgré l'odeur pestilentielle et les hurlements nocturnes de l'ermite, l'oasis offre un abri convenable pour dresser un campement pour la nuit. Inutile de préciser que discuter avec l'ermite est peine perdue…

Les restes du convoi de Denh

Deux jours de marche plus tard (J+7), les PJ tombent sur les restes du convoi qui devait ramener les Larmes de Jouvence. Encore une fois l'odeur d'ammoniac et les traces jaunâtres trahissent le passage des Ombres jaunes. En haut d'une dune, à une trentaine de mètres du campement saccagé, pourrissent au soleil les cadavres de deux coureurs des sables. L'odeur de putréfaction mêlée à celle laissée par les Ombres jaunes rend la scène insoutenable.

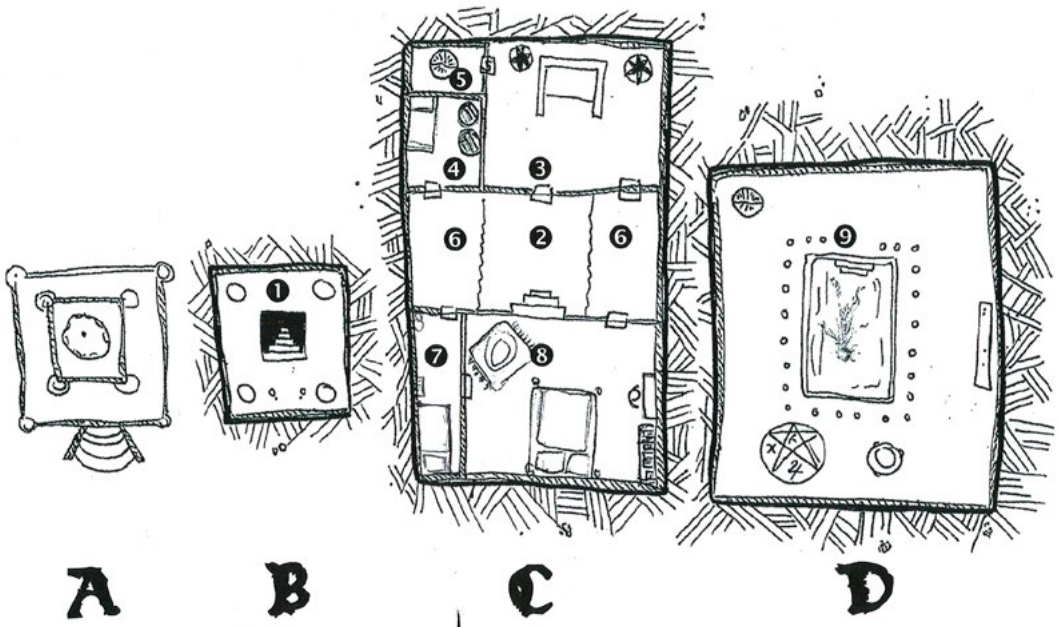
En contrebas, trois tentes éventrées portent les traces d'une attaque d'une extrême brutalité. La première contient les cadavres gonflés par la chaleur de deux hommes d'armes. La seconde, plus luxueuse, doit correspondre à celle de Denh. Enfin, la troisième regroupait les vivres et les provisions d'eau. Une fouille minutieuse dans la caravane de Denh permet aux PJ de trouver une dague très ancienne marquée du sceau familial (il s'agit en fait de la dague transmise de génération en génération que Denh a prise à son père avant de le livrer à l'Alchimiste). Dans une petite cage où pourrissent de petits cadavres de pigeons voyageurs, les PJ découvrent une ébauche de lettre : « Ma douce sœur, d'ici quelques jours tout sera fini, Adel retrouvera sa joie de vivre et le palais résonnera de ses rires. Bienheureuse insouciance, s'il savait que sa renaissance porte l'héritage funeste de la mort de son… ». Le reste est illisible.

L'odeur des charognes et les restes de provisions ont attiré un scorpion-araignée géant. Enfoui dans le sable non loin des vestiges du convoi, le monstre reste à l'affût de nouvelles proies…



Le temple du roi-sorcier Men'darr

Après dix jours de marche (J+10), les PJ arrivent au temple. Il se trouve dans le renfoncement d'une barre rocheuse et se présente sous la forme d'une magnifique bâtisse à base carrée entourée de quatre petites tours (A). Elle est surmontée d'une grande terrasse avec un kiosque central au sol recouvert de ce qui pourrait être des tables et des dessins astronomiques d'une grande finesse. Aux quatre coins, des balcons couverts permettent de profiter d'un point de vue imprenable sur l'immensité du désert. Le rez-de-chaussée est entièrement ouvert (B), un escalier en marbre s'enfonce dans les profondeurs du bâtiment (1) et s'ouvre sur un vestibule bordé de part et d'autre par deux tentures pourpres (2) (C). En face, une lourde porte à double battant en bronze conduit à une très grande pièce : la salle d'audience (3). Cette pièce était destinée à examiner les demandes de Larmes de Jouvence. Le Roi-Sorcier assis dans son trône écoutait et jugeait de leur bien-fondé. Une fois la séance levée, avec son garde il descendait par un passage secret (5) avec la victime à sacrifier au bassin de Jouvence (9) où l'attendait son fidèle Alchimiste (D). Les pièces (6) sont des zones de passage. En dehors des périodes d'audience, le Roi-Sorcier se reposait dans son bureau richement meublé (8) tandis que son Alchimiste poursuivait ses macabres expérimentations non loin de son maître (7). Les gardes prenaient leurs quartiers



dans un minuscule dortoir sur des lits superposés (4). Dans la salle du bassin de Jouvence, une odeur étouffante s'élevait des eaux jaune pâle dans lesquelles baignait le corps de la victime. Une forêt de tuyaux reliés au corps recueillait le précieux fluide au rythme des mélopées impies du Roi-Sorcier.

Aujourd'hui les choses ont changé, les Rois-Sorciers ont disparu mais l'Alchimiste a traversé les âges, en prélevant à chaque fois quelques gouttes des Larmes de Jouvence pour lui, afin de repousser les outrages du temps et de jouir d'une longévité exceptionnelle. Envieux du pouvoir de son ancien maître, il s'est recréé un simulacre de cour : deux pillards rongés par le lotus noir, un marchand lépreux en quête d'un remède miracle et deux Ombres jaunes qu'il a soumises à sa volonté en étudiant les ouvrages de Men'darr.

À l'arrivée des PJ, le temple est plongé dans un silence de mort. À l'ombre d'un arbuste devant l'entrée du temple, **trois hommes de main montent la garde**. Abrutis par de longues heures passées à jouer aux dés dans une chaleur étouffante, ils se montreront rapidement très méfiants et plutôt agressifs. Ils ne les laisseront descendre que s'ils leur laissent leurs armes et donnent le réel motif de leur venue. Si les PJ se montrent peu coopératifs, ils sortiront leurs armes et s'ensuivra un combat au dernier sang.

L'Alchimiste, avec deux Ombres jaunes qu'il a contraint par la magie, se trouve dans la salle du bassin de Jouvence (9) où flotte le corps nu d'un homme d'une soixantaine d'années aux traits nobles… et aux yeux turquoise : Al'Tamûl. Le corps, à demi immergé, est parcouru par de violents spasmes irréguliers. Une souffrance infinie se lit dans ses yeux écarquillés, des hurlements silencieux agitent la surface du bassin. Sa vie est en train de lui échapper goutte à goutte dans de terribles tourments. Interrogé par les PJ, l'Alchimiste s'en amusera et leur confiera qu'il s'agit bien du père de Manna et de Denh et que la fin du rituel est proche.

Les PJ seront donc face à un cruel dilemme : essayer de sauver cette âme innocente ou au contraire laisser se terminer cet ignoble processus pour porter secours au jeune Adel. Les PJ peuvent ainsi exiger que l'Alchimiste ramène à la vie



Al'Tamûl. Mais pour lui, un pacte est un pacte et il s'opposera farouchement, avec l'aide de ses sbires, à toute tentative de mettre un terme à son transfert de fluides. Les PJ peuvent au contraire réclamer leur dû au nom de Manna. Le terrible calvaire d'Al'Tamûl durera alors encore pendant plus de dix heures… sous les ricanements sadiques et les délires de toute puissance de l'Alchimiste. Si les PJ sont pris de remords et sortent Al'Tamûl du bassin, ils se rendront vite compte que le processus est très avancé. Mais comme dit le vieil adage : « dans toutes les larmes s'attarde un espoir ». Le seul moyen de sauver cet homme trahi est de lui faire boire ses propres Larmes de Jouvence.

N.B. : le laboratoire de l'Alchimiste regorge de produits rares et d'instruments étranges qui s'accumulent sur sa table et ses étagères. Parmi le bric-à-brac, les PJ remarqueront aisément de petits lingots d'or, des bijoux de prix ainsi que des bourses pansues de gemmes (les dons de ceux venus solliciter l'aide de ce sinistre médecin), bref largement de quoi aiguiser l'avidité de héros cupides…

Retour à Badhasar et épilogue

Quelle que soit l'issue de la rencontre au temple de Men'darr, le retour à Badhasar se déroulera sans trop d'encombre. Si les PJ reviennent avec les Larmes de Jouvence, Manna les accueillera avec soulagement : son fils va vivre, mais elle sait aussi qu'ils ont peut-être découvert la vérité sur l'assassinat et le sacrifice d'Al'Tamûl au profit de son fils. Elle les congédiera donc rapidement avec une généreuse récompense pour leur courage et leur silence. Dès qu'ils auront quitté le palais, elle lancera à leurs trousses la guilde des assassins…

Et si les PJ ont préféré sauver Al'Tamûl, il reprendra ses esprits sur le trajet du retour et leur racontera comment il a été enlevé par son propre fils et demandera à voir sa traîtresse de fille. Manna fondra en larmes en le voyant. Elle avouera ses sombres projets qu'elle justifiera par l'amour de son fils. Pour se faire pardonner, elle demandera à son père de lui accorder l'exil avec son fils. Deux jours après qu'elle ait trouvé refuge dans la guilde des assassins, le père sera assassiné dans son atelier et si les PJ sont encore dans la région, ils s'exposeront au même destin.



Ombre jaune (coriace)

Taille : moyenne

Les Ombres jaunes ressemblent des cadavres à demi nus. Leur corps pourrissant suinte un liquide jaunâtre dégageant une odeur âcre d'ammoniac. Elles se réunissent parfois en petits groupes, déambulant dans le désert à la recherche de chair humaine. Le souvenir des souffrances qu'elles ont endurées durant l'extraction des Larmes de Jouvence et leur errance dans le désert en ont fait de redoutables prédateurs. Malgré leur odeur facilement reconnaissable, elles sont passées maîtresses dans l'art du camouflage dans les dunes et peuvent rester des heures à demi enfouies dans le sable, prêtes à bondir sur leur proie pour assouvir leur irrépressible soif de vengeance.

Attributs		**Aptitudes de combat**	
Vigueur	3	Attaque	+3
Agilité	2	Dégâts	d6B
Esprit	1	Défense	1
Force vitale	15	Protection	d6-3 (1)

Odeur irritante : au corps à corps, une Ombre jaune peut déstabiliser son adversaire à cause de son odeur très irritante pour les yeux et les poumons. Chaque round, son adversaire doit réussir un jet de *vigueur* de difficulté Moyenne (0) ou subir un *dé de malus* à toutes ses actions entreprises durant le round. Dès qu'un premier test de *vigueur* est réussi, il s'en accommode et ne subit plus aucune nuisance jusqu'à la fin du combat.

Scorpion-araignée géant

(cf. bestiaire, page 123)

Gardes de l'Alchimiste (coriaces)

Attributs		**Aptitudes de combat**	
Vigueur	2	*Initiative*	0
Agilité	1	*Mêlée*	1
Esprit	0	*Tir*	0
Aura	-1	*Défense*	1

Carrières : *Mendiant* 1, *Chasseur* 1
Protection : Armure légère d6-3 (1)
Armes : Massue d6+1
Vitalité : 10

L'Alchimiste (rival)

L'Alchimiste, dont le nom s'est perdu au fil des âges, est un vieillard drapé d'une magnifique toge vert émeraude richement brodée. Il cache sous sa capuche un visage insaisissable. Il s'agit d'une ignoble superposition de tous les visages des victimes dont il a volé quelques gouttes d'âme. La peau grouille de mouvements imperceptibles ; il n'est pas rare qu'un troisième œil ou qu'une bouche difforme apparaisse fugitivement sur son visage. Il vit reclus dans le temple depuis plusieurs dizaines d'années, où il continue à perpétuer le rituel des Larmes de Jouvence. Cette odieuse pratique l'a convaincu qu'il devait percer le mystère de la vie, au point de le faire sombrer peu à peu dans la folie. Il s'adonne donc nuit et jour à des expériences improbables sur des charognes trouvées dans le désert ou sur de malheureux voyageurs en quête d'un abri pour la nuit. Face aux PJ, il se montrera déterminé, et d'une certaine manière loyal à sa tâche : il doit terminer coûte que coûte l'extraction des Larmes de Jouvence, un processus dont il est le dernier dépositaire.

Attributs		**Aptitudes de combat**	
Vigueur	1	*Initiative*	1
Agilité	1	*Mêlée*	0
Esprit	3	*Tir*	0
Aura	1	*Défense*	3

Carrières :
Noble 0, *Alchimiste* 4, *Magicien* 2, *Médecin* 2
Protection : *Baudrier de guerre* d6-2 (2)
Armes : Bâton d6, Dague d6M
Points de pouvoir : 12
Points de vilenie : 5
Vitalité : 11

Avantages

Beau parleur : L'Alchimiste est très persuasif et excellent menteur. Mais comment peut-il en être autrement lorsque vous proposez la mort pour quelques gouttes de vie ? Il bénéficie d'un *dé de bonus* quand il ment ou tente de baratiner quelqu'un.

Baudrier de guerre : la toge de l'Alchimiste est un présent de l'ancien Roi-Sorcier qui lui confère, par sa facture aux origines mystérieuses, la protection d'une armure moyenne, et ce sans subir le moindre malus d'armure.

Résistant aux poisons : la manipulation de substances toxiques pour réaliser le rituel a rendu l'Alchimiste résistant aux poisons. Il bénéficie ainsi d'un *dé de bonus* pour résister aux effets des drogues, des venins, des toxines.

Désavantages

Âgé : l'Alchimiste est extraordinairement vieux. S'il ne dispose pas chaque jour d'une période de repos, il commence à se fatiguer et subit un dé de malus pour toute action physique éreintante.

Malédiction de Morgazzon : sa quête d'immortalité a rendu l'Alchimiste fou à lier.

Obsession : l'Alchimiste est obsédé par ses recherches et ne laissera rien ni personne empêcher son « œuvre ».

Repoussant : le visage mutant de l'Alchimiste lui fait subir un *dé de malus* dans les situations où son apparence peut avoir son importance.

Possessions : la salle du bassin de Jouvence contient de nombreux instruments alchimiques et ingrédients rares. Parmi les différentes préparations, les héros peuvent trouver une fiole d'*anti-fièvre*, ainsi qu'une fiole de *neutralisant d'acide* (cf. page 141). L'alchimiste porte sur lui une fiole de *résistance*, qui octroie à celui qui la boit d6 de protection pour la durée d'une scène.

Le bassin et les Larmes de Jouvence

Le bassin est constitué d'un liquide corrosif. Toute personne en contact avec celui-ci ressent une vive brûlure (d6 points de dégâts par round immergé dans le liquide). Les Larmes de Jouvence sont le concentré d'une âme ; elles soignent immédiatement tous les maux d'un membre de la même famille. Si elles sont bues par une personne qui n'appartient pas à celle-ci, l'âme du défunt essaie de prendre le contrôle de ce nouveau corps. La victime doit alors réussir un jet de *vigueur* Difficile (-2) contre les poisons. En cas d'échec, elle sombre dans un profond coma et se réveille trois jours plus tard très confuse et dotée d'une nouvelle identité qui réapparaîtra de manière aléatoire au cours de la vie de l'usurpateur. En cas de réussite, elle récupère immédiatement 2d6 points de *vitalité*.

Une aventure prête à jouer

La Faim justifie les Moyens



Résumé de l'aventure

Cette sombre histoire d'héritage entraîne nos héros à mettre à exécution, malgré eux, un machiavélique projet de vengeance saupoudré pour l'occasion d'une pincée de soufre... Mais, comme chacun le sait, le démon se cache souvent sous les traits de la candeur et de l'innocence dans le but d'accomplir, tapi derrière son voile de tromperie, ses sombres et maléfiques desseins. Nos héros seront-ils dupes face au sournois stratagème ou bien sauront-ils percer à temps la menace qui flotte, indicible, juste devant leurs yeux ?

L'histoire

Deux frères de la riche et puissante famille Khâ-Zharim se retrouvent orphelins. Regnus, l'aîné, hérite de toute la fortune familiale et le cadet Macillius se retrouve sans le sou, mais avec néanmoins l'assurance de la protection accordée par son grand frère.

Le premier se montre rapidement doué pour les affaires et le commandement, se voit nommé gouverneur de la petite île de Baie Jamina (un comptoir marchand très prospère situé au cœur d'un archipel entre Parsool et Thulé) et épouse Zora « La Perle noire », une femme d'exception enviée de tous. De leur union naît Lyra, une adorable enfant métisse. Rien ne semble donc vouloir compromettre le destin glorieux et heureux de cet homme béni des dieux.

Dans son ombre pousse pourtant une mauvaise herbe, celle de la jalousie et de la haine d'un frère qui ne trouve pas sa place dans la fratrie. Trop dépendant du bon vouloir de son aîné, il choisit de quitter le palais familial pour s'installer à Parsool et se consacrer aux sciences interdites. Peu à peu, il finit par maîtriser les arts invocatoires et devient un praticien averti de la démonologie.

Après quelques années de rupture totale avec les siens, le sorcier Macillius refait parler de lui en proposant à Regnus d'accueillir sa fille pour quelque temps à Parsool, prétextant un besoin de rapprochement avec ceux de son sang. Sa proposition fallacieuse est acceptée en toute ignorance des desseins ignominieux du frère cadet, et la petite Lyra est envoyée sous bonne garde en villégiature chez l'oncle pour quelques semaines. Lors de ce séjour, le sorcier invoque le démon-exécuteur Krok'Pô-Gloth, le dissimule sous la forme d'une poupée qu'il offre à sa nièce en cadeau de départ. Le démon a pour contrat de voyager dissimulé sous l'apparence du doudou, puis de révéler sa vraie nature une fois en présence du frère aîné tant haï et de l'exécuter de même que son épouse et sa fille. Ainsi, et sans s'exposer personnellement, l'invocateur obtiendra l'héritage familial après tant d'années d'injustice !

Le plan serait parfait s'il n'y avait l'intervention d'une bande de pirates esclavagistes, d'un groupe de mercenaires zélés, et du comportement incontrôlable d'un démon corrompu par la Grignote...

Toutes voiles vers l'aventure !

Regnus Khâ-Zharim a reçu l'avant-veille un message de Macillius par oiseau-voyageur annonçant le retour de Lyra et de son escorte. Mais la recrudescence récente de raids pirates entre Parsool et la Baie Jamina lui fait craindre le pire pour leur sécurité.

Le gouverneur décide donc de recruter une bande de mercenaires (devinez qui ?) et les envoie au-devant de sa fille à bord de *L'Héritière*, un petit caboteur de sa flotte affrété pour l'occasion.

Un navire en perdition

Au bout de deux jours de navigation, nos héros croisent la route du *Joyau de Jamina,* le coursier des mers du gouverneur qui est censé ramener Lyra à bon port. Il dérive sur les flots, voile abattue, tandis que des pirates à bord (3 fois le nombre des héros, tous de la *piétaille*) se démènent pour recoudre la voilure déchirée lors de l'abordage qui a eu lieu quelques heures plus tôt. Ceux-ci craignent de croiser des navires armés et sont sur le qui-vive. S'ils sont interpellés, ils nient l'appartenance du bateau au gouverneur et essayent de se faire passer pour des marchands (ou inventez votre propre stratagème), mais n'hésitent pas à se battre s'ils se sentent acculés.

Si les héros font un prisonnier, ce dernier peut révéler des informations précieuses quant au sort réservé aux passagers du navire. Une promesse de liberté et d'or (ou une menace de torture...) peut suffire à obtenir les renseignements. Le pirate confirme que la petite fille, sa gouvernante et une demi-douzaine de marins ont été conduits en captivité, dans le but d'être vendus par la suite comme esclaves, sur l'îlot sauvage de La Réparade par le Capitaine San Sanid Le Borgne et une bonne trentaine de « terribles gaillards ». Le petit groupe à bord du *Joyau de Jamina* est censé rejoindre le reste des pirates dès que la grand-voile aura été recousue, ce qui est imminent.

S'il ne reste aucun pirate pour parler, les héros trouvent un soldat blessé de Khâ-Zharim qui est parvenu à se cacher à bord du navire et qui est au fait de la destination des prisonniers.

Le navire du gouverneur, une fois sa voile réparée, peut être dirigé par un des héros ayant une carrière de *marin* ou de *pirate*. Il ne peut cependant le manœuvrer seul et doit se faire aider par ses compagnons ou par des matelots prélevés sur l'équipage de *L'Héritière*. Des cartes maritimes indiquant la route vers l'îlot de La Réparade se trouvent dans la cabine du capitaine de chacun des deux navires (Note au MJ : montrer le plan général de l'île aux joueurs). Cette dernière peut être rejointe en une dizaine d'heures.

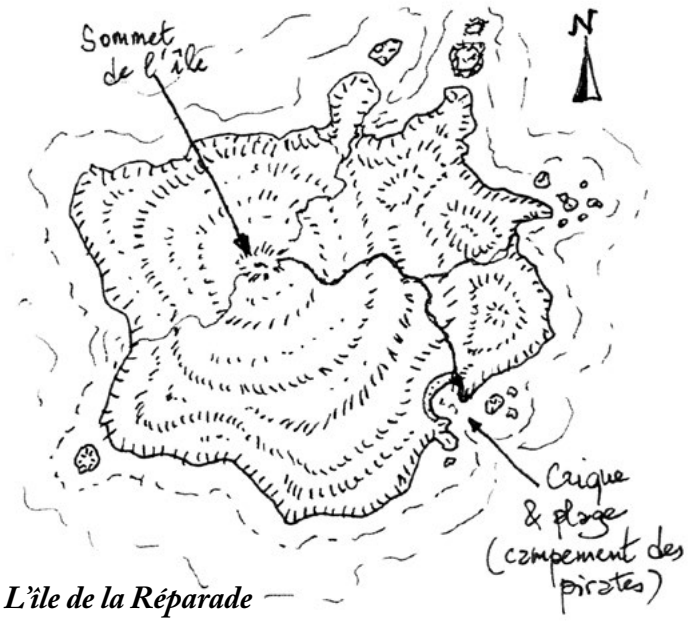
Si les héros choisissent de ne pas aborder le navire, *L'Héritière* peut très bien se mettre en chasse du *Joyau de Jamina* jusqu'à La Réparade. Les pirates, bien que se sachant suivis, ne craignent pas la présence du petit caboteur. Une fois parvenus à destination, et renforcés du reste de leur bande, ils tenteront d'arraisonner le frêle esquif et ses occupants.

L'approche de l'île avec le *Joyau de Jamina* peut être un excellent moyen de bénéficier de l'effet de surprise.

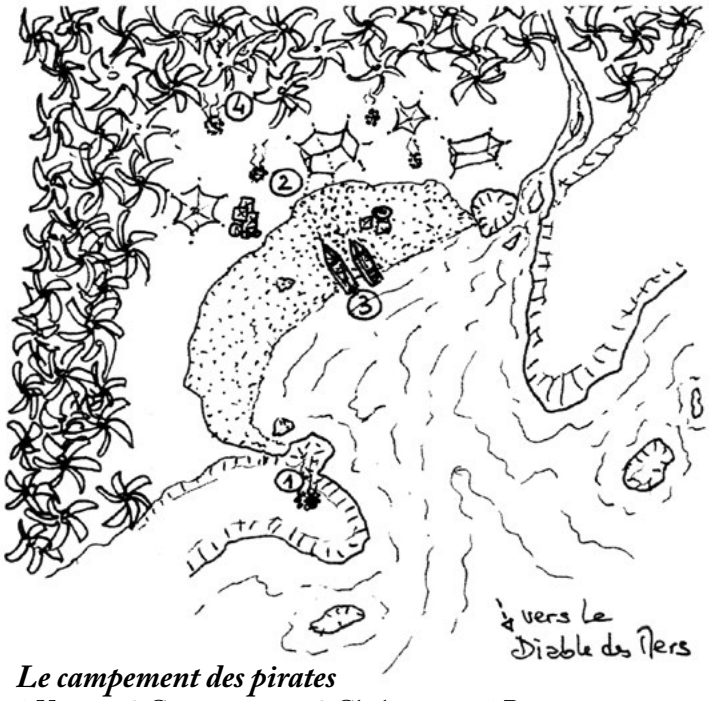
Un campement de pirates en fête

La Réparade est un îlot rocailleux désertique aux côtes escarpées. Il est difficilement accessible par la mer à cause des nombreux récifs qui l'entourent. Une unique crique à la plage de sable noir, à l'abri des vents et de la houle, peut servir de havre à de petites embarcations. Un ruisseau vient se jeter dans la crique et favorise le développement d'une végétation un peu plus dense que dans le reste de l'île. La Réparade a de tout temps servi d'abri sûr lors de tempêtes et procure une source d'approvisionnement en eau douce et en nourriture.

Le capitaine San Sanid le Borgne, son bosco et une vingtaine de forbans ont provisoirement installé leur campement (et leur butin) sur la plage. Ils festoient après leur belle prise en mer et seront bien éméchés (-1 à tous leurs jets) quand les héros parviendront aux abords de l'île. Deux chaloupes ont été hissées sur la plage. Le deux-mâts des pirates, *Le Diable des Mers*, mouille l'ancre face à la crique. Il est gardé par 6 pirates (*piétaille*) qui ont reçu l'ordre de rester sobres.



L'île de la Réparade



Le campement des pirates
1 Vigie 2 Campement 3 Chaloupes 4 Prisonniers

Une sentinelle fait la vigie sur une des pointes rocheuses qui surplombe l'entrée de la crique et assure un contact visuel entre le campement et le navire au large.

À l'orée de la forêt, à quelques pas des tentes, des prisonniers ont été enchaînés aux troncs des palmiers. Ils ont été divisés en deux groupes : le premier comprend les survivants du Joyau de Jamina, à savoir Lyra, sa gouvernante Brigid et 5 marins du gouverneur (dont 3 sont blessés). Le second groupe réunit 4 pêcheurs qui sont exténués et affamés. Deux gardes à moitié ivres sont censés veiller sur eux, sans grande conviction.

Malgré leur infériorité numérique, les héros devraient pouvoir bénéficier d'un effet de surprise sur des adversaires fortement amoindris et peu vigilants. Les hommes du gouverneur, une fois détachés, pourront apporter une aide précieuse à leurs libérateurs. La mer est calme et il est envisageable de parvenir à gagner l'île à la nage (jet à -1 à cause des forts courants) suivi d'une grimpette hasardeuse (jet d'escalade à -1), sauf via le chenal qui mène à la crique.

À un moment que vous jugerez opportun, par exemple alors que les héros observent le campement et ses prisonniers, ou qu'ils s'apprêtent à les libérer, un tumulte éclate dans le groupe des captifs (ce qui peut compliquer la tâche des héros si les choses se déroulent trop simplement à votre goût). Krok'Pô-Gloth a ressenti la faim intense qui tenaille les quatre pêcheurs, et provoque sur eux la Grignote (cf. page 195). Les pauvres bougres commencent à se mordre puis essayent de s'entre-dévorer, provoquant une certaine confusion dans le camp, alors que les pirates viennent mettre bon ordre à l'agitation des prisonniers.

Si les héros et les rescapés parviennent à fuir, les pirates mettent du temps à les prendre en chasse. Ils les poursuivent jusqu'à parvenir en vue de la Baie Jamina, mais ne se risquent pas au-delà, craignant de croiser la flotte côtière du gouverneur.

Toute cette affaire a bien bouleversé Lyra. Durant le voyage de retour sur le navire, elle se console en focalisant toute son attention sur son « bébé » Glougloute, son compagnon d'infortune à qui elle cause, fait de gros câlins et avec qui elle joue à la dînette. Si on s'intéresse à elle et à son doudou, elle affirme qu'il a bon appétit, qu'elle doit l'amener fréquemment à la selle, jouant ainsi la maman la plus attentionnée du monde (Krok en ressent d'ailleurs une réelle et sincère jouissance).

Note au MJ : attention quand même à ne pas trop éveiller les soupçons des joueurs quant à l'importance et à la nature réelle de la poupée. Il faudra louvoyer entre l'envie de glisser astucieusement des indices annonciateurs du drame à venir et le besoin de maintenir un certain suspens jusqu'au banquet final.

Enfin, si les PJ échouent à libérer Lyra et à la ramener auprès de son père, les pirates envoient quelques jours plus tard une ambassade auprès du gouverneur pour lui réclamer une rançon substantielle. Cette alternative peut relancer l'aventure et donner une seconde chance à nos héros mercenaires.



Une ménagerie en furie

À leur retour à Baie Jamina, en remontant vers le palais du gouverneur, nos héros et les rescapés traversent le Grand Bazar portuaire qui fait la réputation du comptoir insulaire. Il comprend un marché aux bestiaux qui héberge une célèbre ménagerie exotique dénombrant parmi ses incroyables curiosités un féroce jemadar et trois redoutables andraks. Ces derniers sont enfermés dans de grandes cages en solides bambous.

Ces prédateurs sont insuffisamment nourris par leur maître qui cherche ainsi à accroître leur agressivité pour attirer l'attention des badauds. À son passage aux abords de la ménagerie, Krok'Pô-Gloth ressent leur faim et ne peut s'empêcher de leur transmettre la Grignote. Les créatures, sous l'effet de la malédiction, font voler en éclats leur solide cage et commencent à causer d'immenses dégâts dans le bazar, sans épargner bien sûr les héros.

Note au MJ : Sous la protection du démon, Lyra n'a rien à craindre de ces bêtes enragées. Ceci dit, n'hésitez pas à mettre en scène l'une d'entre elles traçant des sillons de sang autour de la gamine qui échappera « miraculeusement » aux crocs et aux griffes mortels.

Un banquet très gourmand

À leur arrivée au palais, le gouverneur Regnus Khâ-Zharim se montre extrêmement reconnaissant envers ceux qui lui ont ramené sa petite fille saine et sauve. Il les récompense le soir venu à l'occasion d'un grand festin digne des plus grands seigneurs de Lémurie.

C'est durant les agapes que Krok'Pô-Gloth choisit de frapper sa cible. Il a conscience de la faim qui tenaille les domestiques responsables du service de table (au nombre d'un par convive présent). Les serviteurs ont l'habitude de patienter pendant le service avant de pouvoir se répartir le reliquat de nourriture que daigne leur laisser leur maître à la fin des repas. Dans ces conditions, ils n'ont aucune difficulté à sombrer sous l'emprise de la Grignote.

Ils se jettent sans crier gare sur nos héros et leurs hôtes, qui enfonçant ses dents dans la nuque de l'un, qui en plantant un couteau dans le bras de l'autre, pour tenter de les boulotter tout cru !

Par la même occasion, ils créent une diversion que le démon-exécuteur met à profit pour reprendre sa forme originelle, se muant dans un grand nuage jaunâtre et sulfuré. Puis il se rue sur le gouverneur pour sceller enfin son sort, « de la part de son maître, le sorcier Macillius Khâ-Zharim ». Si nos héros ne parviennent pas à s'interposer à temps pour éviter une fin tragique à Regnus, Krok'Pô-Gloth essaie de régler également le sort de sa femme Zora. En revanche, il se refuse à porter atteinte à Lyra envers qui le démon nourrit des sentiments d'attachement très forts (cf. «Les démons exécuteurs» page 193). Quelle que soit l'issue du combat (par sa propre destruction ou par l'accomplissement de son contrat), le démon s'évanouit dans un concert de gargouillis obscènes et de pets méphitiques.

L'histoire peut s'arrêter à l'issue du banquet mouvementé, ou se poursuivre pour mettre un terme aux agissements maléfiques de Macillius. Dans ce dernier cas, nos héros seront envoyés, par Regnus (s'il a survécu) ou par son épouse Zora, à Parsool où réside le frère scélérat.

La vengeance est un plat qui se mange chaud

Le voyage se déroule sans encombre jusqu'à la cité continentale de Parsool où réside Macillius depuis qu'il a quitté la résidence familiale de Baie Jamina. Ce dernier a élu domicile dans un très ancien quartier de la ville qui s'étage sur un promontoire de roc formé d'abruptes falaises calcaires qui abritent depuis fort longtemps des habitations troglodytes. La roche est percée d'une multitude de galeries, de salles souterraines, de puits de lumière et d'aération formant un dédale déroutant et incroyablement dangereux pour qui n'est pas coutumier des lieux.

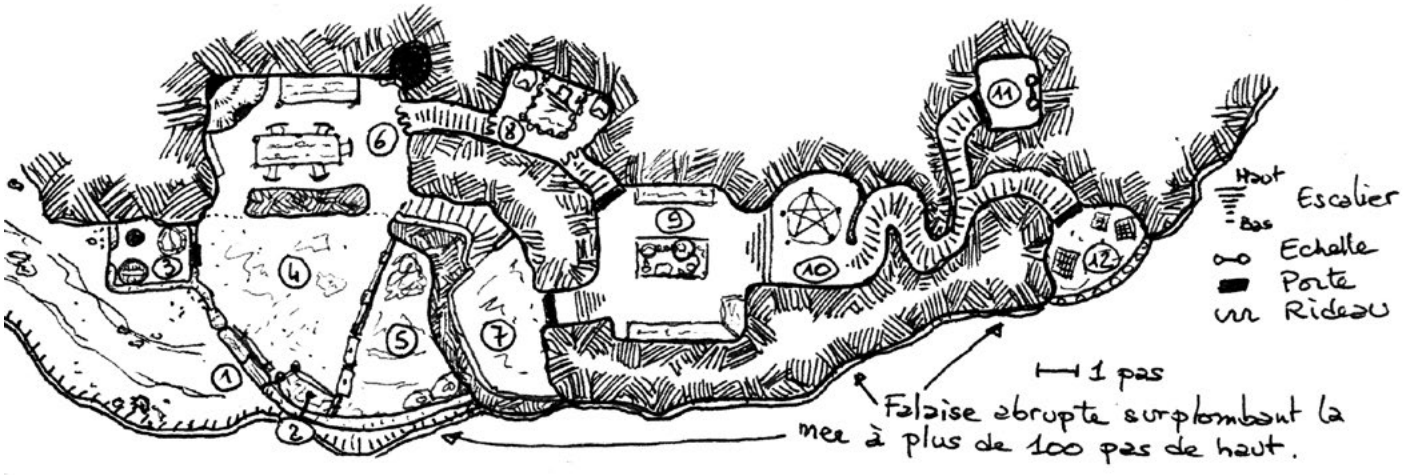
Macillius y exerce sous son vrai nom le métier d'apothicaire (sa couverture officielle) et y jouit d'une très bonne réputation parmi la population locale. Il est donc aisé pour les héros de localiser sa demeure troglodyte qui se situe à flanc de falaise, accrochée à une corniche à plus de trois cents pieds au-dessus de la mer. Si Lyra ou des membres de son escorte ont été sauvés par nos héros, ils peuvent leur transmettre certaines informations ; durant leur villégiature à Parsool, ils ont été hébergés dans une auberge à proximité de la maison de l'invocateur. Ils ne connaissent de sa maison que les parties 1 à 7 (cf. plan).

Macillius ne s'attend certainement pas à la visite de mercenaires envoyés par son frère. Ces derniers pourront le surprendre s'ils savent se montrer prudents et malins.

L'invocateur travaille le jour dans la pièce (6) où il prépare ses potions, conçoit ses baumes et reçoit ses clients. La nuit, il dort très peu et œuvre en grand secret à ses activités impies dans son laboratoire (9) et sa salle d'invocation (10). Il entretient une correspondance abondante avec d'autres démonologistes et sorciers de Lémurie ; il utilise pour cela des oiseaux-marins voyageurs dressés à dessein qu'il garde précieusement dans des cages sur la terrasse panoramique (12).

Macillius est secondé dans ses tâches quotidiennes par Morlosse, un démon dissimulé sous l'apparence d'un rustique domestique qui est totalement dévoué à la cause de son maître. Il évite en général les contacts avec l'extérieur et reste constamment reclus à la garde de la demeure. Il ne dort jamais et arpente régulièrement tous les recoins de la maison en quête de petits rongeurs et d'insectes qui pullulent dans les cavités des falaises de Parsool et qu'il affectionne particulièrement.

Si la situation tourne mal pour lui, Macillius sacrifiera Morlosse pour couvrir sa fuite par le puits de secours (11) qui rejoint des galeries



La demeure troglodyte de Macillius Khâ-Zharim

1 Portail d'entrée (niv 0)
2 Poste de guet (niv 1)
3 Lieu d'aisance (niv 0)
4 Cour intérieure (niv 0)
5 Remise ouverte (niv 0)
6 Échoppe & cuisine/four/puits (niv 0)
7 Terrasse ouverte (niv 4)
8 Chambre (niv 2)
9 Atelier-bibliothèque (niv 3)
10 Salle d'invocation (niv 4)
11 Puits de secours (niv 5)
12 Terrasse aux oiseaux (niv 6)

abandonnées du dédale des falaises. Si les héros ne parviennent pas à le rattraper avant qu'il n'atteigne le sommet du puits, il leur sera ensuite presque impossible de le rattraper sous terre.

Mais Macillius Khâ-Zharim est tenace et sa volonté de vengeance l'amènera tôt ou tard à ourdir de nouveaux plans machiavéliques pour nuire à son frère et à ses proches ainsi qu'à ceux qui les servent...

Les protagonistes

San Sanid le Borgne, son bosco et une poignée de pirates (coriaces)

Attributs		**Aptitudes de combat**	
Vigueur	1	*Initiative*	0
Agilité	1	*Mêlée*	1
Esprit	0	*Tir*	0
Aura	0	*Défense*	1

Carrière : *Pirate* 2
Protection : Aucune armure
Arme : Sabre ou hache d'abordage (d6+1), arbalète (d6)
Vitalité : 7

Les autres pirates (piétaille)

Carrière : *Pirate* 1
Vitalité : 3
Armes : Sabre ou hache d'abordage, arbalète (d3) ou sans armes (1)
Règle de horde (p. 132).

Utilisez ces mêmes caractéristiques pour l'équipage de *L'Héritière* (6 matelots & le capitaine), les marins et les soldats rescapés du Joyau de Jamina, ainsi que les pêcheurs captifs.

Lyra Khâ-Zharim

Fillette de 7 ans à la peau ambrée et aux cheveux de jais. Elle est toute menue, candide, et possède une fragile constitution. Elle a en revanche l'esprit vif et un caractère bien trempé. Toute son attention est reportée sur « son bébé » qu'elle chérit au plus haut point. Liée au démon, elle bénéficie, tout comme lui, d'une immunité aux effets de la Grignote et de ses victimes.

Le jemadar

(cf. bestiaire, page 117).

Les andraks

(cf. bestiaire, page 110).

Les démons-exécuteurs

Les démons-exécuteurs sont invoqués pour assouvir une vengeance, pour « donner la mort ». Ils se dissimulent généralement sous la forme d'un objet de nature et de taille variables (au gré de l'invocateur) et doivent s'attacher à un porteur pour pouvoir approcher discrètement leur(s) victime(s). Quelle que soit leur nouvelle apparence, certains traits et détails subtils peuvent révéler leur nature malsaine si on y prête bien attention, par exemple des gargouillis, des vents nauséabonds, des formes dentelées ou griffues.

Quand le démon-exécuteur se retrouve face à la victime qu'il doit exécuter, il choisit le moment opportun pour reprendre sa véritable apparence afin d'honorer son contrat. Il se doit alors de citer le nom du commanditaire du meurtre et d'y ajouter, le cas échéant, un court message d'intention que l'invocateur lui a soufflé préalablement.

Le lien qui existe entre le démon et son porteur est très intense. Toute séparation entre les deux êtres, même brève, provoque un véritable déchirement émotionnel réciproque. Le besoin de se retrouver devient une priorité absolue. De plus, tant qu'il est sous sa forme inanimée, le démon ne peut être détruit ou abandonné. Si cela advient, il réapparaît toujours auprès du porteur auquel il est lié, après un délai variable laissé à l'appréciation du Maître de Jeu.

Si quelqu'un cherche à nuire de manière violente à son porteur, le démon-exécuteur interprétera cette menace comme un risque probable d'échec de sa mission (en plus de la considération de dépendance affective) et reprendra, en ultime recours, sa véritable apparence pour s'interposer et défendre le porteur. C'est le seul moyen efficace de démystifier un démon-exécuteur avant qu'il ne se dévoile lui-même pour honorer son contrat.

Regnus Khâ-Zharim (coriace)

Fils aîné et héritier de la famille. Cet homme court et massif au teint hâlé, caractéristiques des natifs de l'archipel, est le gouverneur omnipotent et respecté de l'île de Baie Jamina. Homme de pouvoir incorruptible, ambitieux, talentueux et charismatique, rien ne semble vouloir compromettre sa gloire et son autorité. Son seul travers est son attachement viscéral à sa famille (Macillius inclus). Il ne se doute en rien de la profonde haine qui ronge son cadet et de ses intentions fratricides qui l'obsèdent depuis l'enfance. S'il survit à l'assassinat, une haine farouche envers son jeune frère prendra aussitôt le pas sur son incrédulité et sa candeur initiales.

Attributs		**Aptitudes de combat**	
Vigueur	0	*Initiative*	0
Agilité	0	*Mêlée*	1
Esprit	1	*Tir*	0
Aura	1	*Défense*	1

Carrière : *Marchand* 2
Protection : Aucune armure
Arme : Rapière (d6M)
Vitalité : 6

Zora Khâ-Zharim

Mère de Lyra et épouse de Regnus. Cette grande femme svelte à la peau sombre est surnommée « La Perle noire ». Elle est idolâtrée sur l'île pour sa beauté, sa douceur et sa sagesse.

Les domestiques de la maison Khâ-Zharim (piétaille)

Carrière : *Esclave* 1
Vitalité : 2
Armes : Couteau (d3), dents & ongles (1)
Règle de horde (p. 132).

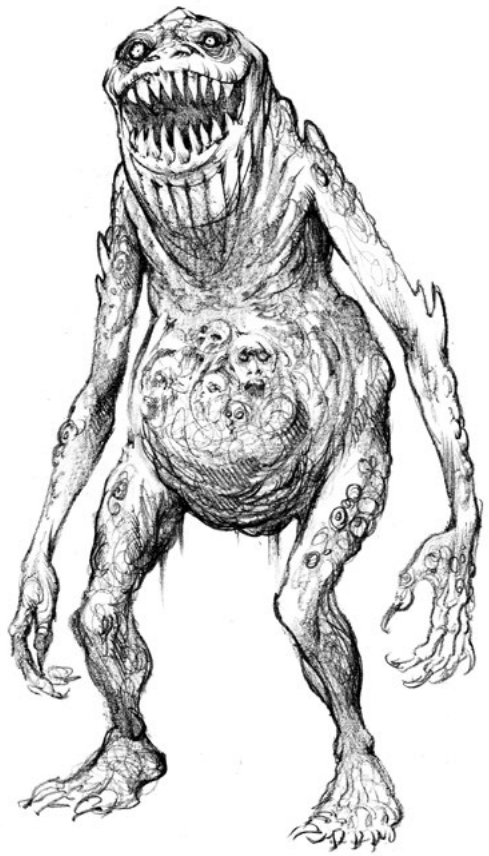
Krok'Pô-Gloth, dit Glougloute (démon inférieur, coriace)

Le démon a été invoqué sous la forme d'une poupée qui est vêtue d'un patchwork de tissus délavés rembourrés de paille. Le jouet est particulièrement grotesque, avec une grosse tête joufflue, de petits yeux bridés qui semblent vous épier, une bouche fermée par de grosses lèvres écarlates, un ventre hypertrophié et mou et de petits membres boudinés sans doigts ni orteils. Lyra l'a affublé du joli nom de Glougloute pour rappeler les borborygmes très subtils qu'il émet occasionnellement (quand la Grignote lui prend). Sous sa forme de démon, il ressemble à un ignoble humanoïde dégingandé de 6 pieds de haut, à tête de crapaud, au ventre protubérant et à la peau visqueuse et pustuleuse.

Attributs		**Aptitudes de combat**	
Vigueur	2	*Initiative*	0
Agilité	3	*Mêlée*	3
Esprit	3	*Tir*	1
Aura	-2	*Défense*	2

Attaque (*dé de bonus*) : +6 (mêlée) ou +4 (tir)
Dégâts : Griffes ou morsure (d6+2)
Vitalité : 22

Armes améliorées : le démon possède des griffes et une mâchoire acérées qui lui confèrent un *dé de bonus* à tous ses jets d'attaque.



La Grignote : Krok'Pô-Gloth est capable de détecter la faim chez un individu, un animal ou une créature dans un rayon de 50 pas autour de lui. Lorsque cela se produit, le démon provoque involontairement chez sa victime affamée une incontrôlable envie de se goinfrer de tout ce qui se présente à portée de bouche ou de gueule, cibles vivantes comprises (effet automatique sur la *piétaille*, les *coriaces* et les *rivaux*, sans effet sur les héros). Lorsque la Grignote agit autour du démon, des indices sur sa véritable nature peuvent apparaître, comme des gargouillis de digestion sonores ou des pets sulfureux que l'on attribue naturellement à son porteur. Démon et porteur sont immunisés aux effets de la Grignote et aux attaques des victimes qui les ignoreront complètement.

Macillius Khâ-Zharim (rival)

Fils cadet de la famille. C'est un jeune homme filiforme et malingre, mais intelligent, volontaire et surtout vindicatif. Il consacre tout son temps à ses études d'alchimie et de sorcellerie (et à fomenter ses desseins de vengeance).

Attributs		**Aptitudes de combat**	
Vigueur	0	*Initiative*	2
Agilité	0	*Mêlée*	0
Esprit	4	*Tir*	0
Aura	1	*Défense*	2

Carrières :
Scribe 1, *Médecin* 1, *Alchimiste* 2, *Sorcier* 2
Protection : Aucune
Arme : Dague (d6M)
Vitalité : 8
Points de Vilenie : 5
Points de pouvoir : 12

Savant : +1 en esprit (déjà comptabilisé).

Chétif : Macillius jouit d'une très mauvaise constitution. Il a un score de vitalité réduit de 2 (déjà comptabilisé).

Possessions : nombreux ouvrages rares et dangereux de démonologie, d'alchimie et de sorcellerie réunis dans la bibliothèque (9) et matériel complet d'alchimiste. Élixirs (dont 2 fioles curatrices ; +d6 pts de *vitalité*), onguents, poisons et antidotes de toutes sortes dans les salles (6) et (9).



Morlosse le démon-gardien (démon inférieur, coriace)

Parodie d'un enfant qui a grandi trop vite (il fait 7 pieds de haut), plutôt maladroit mais d'une force prodigieuse. Il est muet (il émet constamment des grognements) et simplet, mais pas totalement abruti non plus. Il porte en permanence le trousseau des clefs de la demeure.

Attributs		**Aptitudes de combat**	
Vigueur	4	*Initiative*	0
Agilité	2	*Mêlée*	4
Esprit	0	*Tir*	1
Aura	0	*Défense*	1

Attaque : +6 (mêlée) ou +3(tir)
Dégâts : Poings (d6B+4) ou massue (d6B+4; peut être lancée)
Vitalité : 24

Régénération : à chaque round, le démon régénère 1 point de dégâts subi, et il se débarrasse des effets négatifs d'un coup précis au bout de 2 rounds.

Attaques dévastatrices : les attaques du démon infligent des dégâts augmentés (d6B).

Une aventure prête à jouer

L'île de Metunga



Résumé de l'aventure

Suite à une tempête en mer, les héros se retrouvent naufragés sur une île inconnue où de sauvages tribus pygmées vénèrent un serpent monstrueux. Sauront-ils échapper aux cruels indigènes qui veulent les offrir en repas à leur dieu ? Oseront-ils piller les trésors qui jonchent l'antre du redoutable ophidien ?

Introduction

Les héros ont pris la mer à bord de la *Perle de Lysor* pour des raisons et une destination qui n'ont que peu d'importance pour cette aventure (qui peut se jouer de manière indépendante ou s'intégrer à votre saga, comme un petit interlude). Une terrible tempête les surprend après quelques jours de voyage sur l'océan oriental, et le navire est forcé de s'éloigner des côtes pour éviter d'être rejeté sur le rivage. Après deux jours et deux nuits de déluge, ballotté sur une mer démontée, poussé par des vents violents, le navire se brise finalement sur un récif, au plus noir de la nuit. Les héros sont projetés à la mer avec le reste de l'équipage et doivent s'accrocher de leur mieux à quelques débris d'épave pour ne pas sombrer corps et âme.

Ils reprennent connaissance au petit matin, allongés sur une plage de sable blanc, réveillés par les premiers rayons d'un soleil radieux tandis que la tempête s'éloigne sur l'océan.

Face à eux, derrière la ligne des cocotiers qui bordent la plage, s'étend une jungle impénétrable. Par-dessus la cime des arbres s'aperçoit le flanc escarpé d'un volcan éteint.

Les héros sont donc naufragés sur une île inconnue. Quatre ou cinq marins ont survécu avec eux et ne savent pas non plus où ils se trouvent. Autour d'eux, des débris du navire et des cadavres de marins jonchent la longue plage.

Vous pouvez jouer le naufrage en réclamant quelques jets de dés aux héros, ou simplement commencer l'aventure à leur réveil sur la plage. À vous de voir s'ils ont réussi à conserver tout leur équipement, ou s'ils ont perdu certaines de leurs armes ou affaires durant le naufrage…

Embuscade dans la jungle

Tôt ou tard, héros et marins rescapés devront s'aventurer dans la jungle, en quête d'eau potable. La végétation est dense et luxuriante, un enchevêtrement de branches, de lianes et de racines noueuses qui rend la progression lente et pénible. La chaleur moite est étouffante, et il règne sous la canopée une pénombre profonde, inquiétante, transpercée çà et là par quelques rayons du soleil. Les cris des animaux et les rares chants d'oiseaux s'interrompent sur le passage du groupe, pour mieux reprendre ensuite. Un PJ attentif pourra d'ailleurs remarquer que les animaux sont tous étonnamment petits (cf. encadré « L'île de Métunga »).

Après une bonne heure à progresser péniblement dans la jungle dense, le groupe tombe dans une embuscade. Des pygmées à la peau sombre et cuivrée surgissent soudain autour d'eux, armés de lances grossières et de longues sarbacanes ornées de plumes. Ils mesurent 1 m à 1,20 m, portent les cheveux longs ramenés en chignon et ne sont vêtus que d'un simple pagne de feuilles tressées.

L'île de Métunga

Cette petite île perdue, quelque part au large de la côte orientale de la Lémurie (mais que vous pouvez fort bien placer ailleurs selon vos besoins), est un endroit bien étrange. D'origine volcanique, elle se compose d'un cratère éteint, au pied duquel s'étend sur toute sa circonférence une forêt tropicale. Toute la faune de l'île est affectée de nanisme, et c'est aussi le cas des tribus humaines primitives qui y vivent. La seule exception à ce phénomène est Métunga, le dieu-serpent ; et quelle exception, puisque Métunga est un serpent géant !

Cet étrange état des choses a certainement son explication ; peut-être cela vient-il de l'eau des sources qui sourdent des flancs du volcan ? Se pourrait-il que le cratère éteint renferme un secret, alchimique ou magique ? À moins qu'il ne s'agisse de la malédiction d'un dieu…

Ils arborent de petites pointes osseuses dans les narines ou les lobes d'oreille, et ont le corps couvert de scarifications qui forment des motifs serpentins autour de leurs bras ou sur leur torse.

Déjouer l'embuscade exige un jet d'*esprit* à -2. Des héros surpris effectuent leur jet de réaction avec un malus de -1. L'embuscade commence par une volée de tirs de sarbacanes. Les marins (qui sont de la *piétaille*) sont rapidement mis hors de combat par le poison paralysant qui enduit les fléchettes, mais il en faut plus pour mettre à bas des héros ! Dès que la moitié des pygmées est tuée, les autres s'égayent dans la jungle où ils disparaissent sans un bruit.

Dans la frénésie du combat, plusieurs marins (ou la totalité) ont été emportés par les assaillants (d'autres pygmées ont surgi des sous-bois pour s'emparer des marins mis à terre par les chasseurs). Les traces des pygmées traînant leurs prisonniers sont assez simples à suivre et mènent à un village. Si les PJ décident d'abandonner les marins à leur sort et de continuer dans la jungle, leur progression finira tout de même par les amener aux abords du village.



Les adorateurs du dieu-serpent

Dans une clairière dissimulée dans les profondeurs de la jungle, les héros découvrent un petit village d'une dizaine de larges huttes, aux parois faites de claies de branchages et au toit en feuilles de bananier. Un grand totem de bois sculpté, qui représente un serpent dressé, la gueule ouverte sur des crocs acérés, se dresse au centre du village.

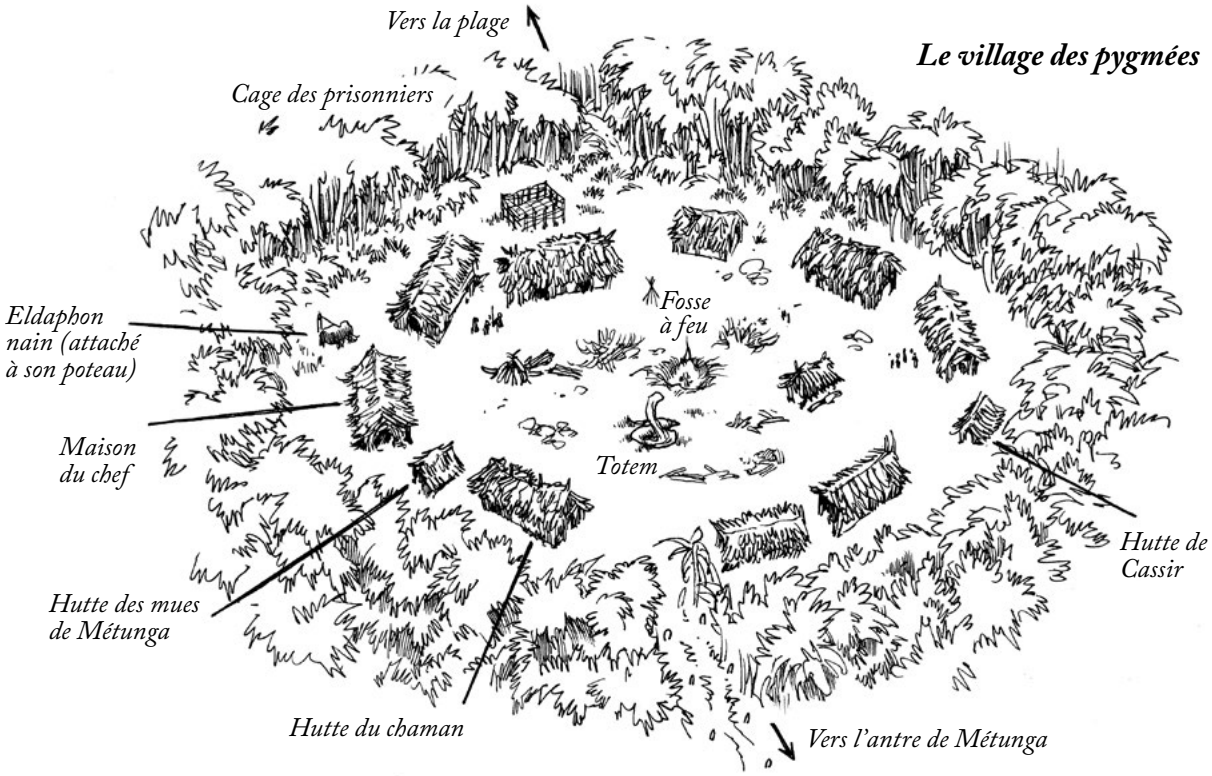
Les héros, dont la progression dans la jungle a été suivie par les discrets pygmées, trouvent là une autre bande de guerriers qui les attend. Ils sont menés par un chaman qui porte une étrange coiffe en forme de tête de serpent, et un chef monté sur un eldaphon nain, dont la fourrure se réduit à un pelage ras.

Les pygmées ne parlent que leur dialecte étrange et il est impossible de communiquer avec eux. Ils sont très agressifs et refusent toute tentative de parlementer.

Après un combat brutal, les pygmées fuient à nouveau dès qu'ils ont subi de lourdes pertes, surtout si leur chef et/ou leur chaman est tué.

Les héros ont alors tout loisir de libérer les marins et de fouiller le petit village, qui a été déserté par les femmes et les enfants bien avant leur arrivée.

Les huttes révèlent un mode de vie très primitif, avec peu d'objets, et rien de valeur. Le village comporte une solide cage en bambou dans laquelle les pygmées enferment habituellement les naufragés (et où sont détenus les marins capturés).



Au pied du grand totem à tête de serpent, les PJ remarqueront un tas de débris et objets divers, provenant de leur naufrage et récupérés sur la plage par les pygmées (qui rassemblent leurs trouvailles au pied du totem, avant de les porter en offrande à leur dieu).

Dans une hutte, dont la tenture qui ferme l'entrée est ornée de dessins de serpent, les héros découvrent de gros ballots en feuilles de bananier, noués de lianes, qui contiennent les mues d'un serpent gigantesque. Les plus petites (qui mesurent tout de même 8 à 10 mètres de long !) sont vieilles et complètement craquelées. La plus récente doit mesurer plus de vingt mètres une fois dépliée, pour un corps aussi large qu'un homme adulte solidement charpenté.

Dans la hutte du chaman, entre autres objets étranges et fétiches divers, les PJ peuvent trouver un gros paquet d'une matière brune et poisseuse : il s'agit de résine de kalma, un poison végétal tiré d'une liane et dont les pygmées enduisent les fléchettes de leurs sarbacanes. (Cassir, cf. ci-dessous, pourra l'expliquer aux héros). Une carrière d'*alchimiste*, d'*assassin* ou de *médecin* (avec éventuellement un jet d'*esprit*) permettra de déterminer les propriétés du poison.

Une approche moins directe

Si vous faites jouer le scénario à un petit groupe, ou à un groupe qui préfère la ruse à la force brute, le village n'a pas forcément à être le théâtre d'un affrontement sanglant. Après l'embuscade, qui voit les marins rescapés emportés par les pygmées, les héros peuvent aussi se rapprocher discrètement du village, plutôt que de se lancer tête la première à la poursuite de leurs assaillants. Considérez alors que les pygmées se sont désintéressés d'eux, ayant les marins pour nourrir leur dieu, et estimant que les PJ sont coincés sur l'île de toute façon. Il sera bien temps de leur donner à nouveau la chasse.

En observant le village, les héros pourront remarquer Cassir et comprendre à son attitude que ce dernier pourrait être un allié (en le voyant déambuler librement parmi les pygmées, sans avoir toutefois de rapports amicaux avec eux, mais aussi venir parler aux marins prisonniers, apparemment avec bienveillance). S'ils arrivent à prendre contact avec lui, plusieurs solutions s'offrent à eux : tenter de libérer les marins, assassiner le chaman ou détruire le totem par exemple, afin de désorganiser les pygmées (qui sont particulièrement superstitieux), ou simplement partir discrètement avec Cassir, qui peut les mener à l'antre du dieu-serpent et leur proposer de quitter ensuite l'île sur son radeau.

Un autre naufragé

Durant leur fouille du village, les héros voient venir vers eux un homme blanc de peau, vêtu de guenilles, aux longs cheveux noirs et à la barbe hirsute. L'homme, qui parle le lémurien et se présente sous le nom de Cassir, les aborde avec prudence, mais semble heureux de les voir.

Ce que Cassir peut raconter aux héros :

- **Cassir** est un marin originaire d'Urceb. Son navire a fait naufrage sur cette île il y a une année, peut-être davantage (il ignore depuis combien de temps il se trouve là exactement). Les autres survivants et lui ont été capturés par les pygmées, qui les ont enfermés dans la cage et engraissés pendant de longues semaines. Puis, un après l'autre, ils ont été offerts en pâture à Métunga, le grand dieu-serpent. Cassir a eu la vie sauve grâce au tatouage qui orne sa poitrine et représente un serpent lové sur lui-même. Le chaman a décrété que Cassir était « tabou », marqué par le dieu-serpent. Il a donc été libéré et laissé en paix dans le village. Il a appris quelques mots de leur langue (à peine de quoi demander à boire et à manger, ce genre de choses) et continué à vivre parmi les pygmées, en attendant une occasion de fuir cette île. Il a réuni patiemment du bois flotté et quelques morceaux d'épave pour se fabriquer un radeau (qui est presque prêt), et a commencé à se constituer une réserve d'eau douce et de provisions.

- **Métunga**, le dieu-serpent, est un gigantesque python qui vit au cœur de la montagne. On accède à son antre par une faille dans la paroi rocheuse. Le serpent est si grand qu'il ne peut guère sortir de la gorge, et les pygmées le nourrissent en lui apportant les naufragés qu'ils capturent. Parfois, quand cela fait longtemps qu'aucun navire ne s'est échoué sur l'île, un pygmée se porte volontaire pour servir de repas au dieu-serpent, qui ne peut être nourri de simples animaux, indignes de lui !

Cassir n'est allé là-bas qu'une fois et il tremble encore à l'évocation de l'immense serpent. Il sait aussi que les pygmées lui apportent en offrande tout ce qu'ils récupèrent sur la plage après un naufrage. Entassé dans l'antre du monstre se trouve le butin de plusieurs décennies de naufrages. De plus, voici cinq ou six lunes, un vaisseau pirate s'est échoué sur la côte sans s'être complètement fracassé sur les brisants. Les pygmées ont capturé les pirates par petits groupes, alors que ces derniers s'efforçaient de remettre leur navire en état, et ont vidé les cales du vaisseau pour offrir leur contenu au dieu-serpent. Cassir se souvient d'avoir vu plusieurs coffres volumineux passer par le village…

- Il existe d'autres **pygmées** sur l'île, mais les rapports entre les différentes tribus sont très belliqueux. Les pygmées sont peu habitués à rencontrer de la résistance chez les naufragés et les tribus devraient mettre du temps à se regrouper et à faire taire leurs dissensions pour venir combattre les intrus. Mais si les héros s'attardent trop, cela arrivera fatalement…

Un serpent peut en cacher un autre

En réalité, Cassir faisait partie de l'équipage du vaisseau pirate, ce qu'il se garde bien sûr d'expliquer à des inconnus. Il sait que des trésors de valeur ont été pris dans les cales de son navire, et notamment un pendentif orné d'une pierre bleue qui remonterait aux antiques Rois-Sorciers. Un magicien ou un alchimiste paierait sans doute une fortune pour une relique pareille. Jusqu'ici, Cassir n'a pas trouvé le moyen (ni le courage !) de récupérer le pendentif dans l'antre de Métunga. Mais si les héros s'en chargent pour lui, il sera toujours temps de leur dérober le médaillon, une fois revenus en des contrées plus hospitalières.

Le dieu-serpent

Cassir peut guider les héros jusqu'à l'antre de Métunga, même si le chemin qui y mène part du village et apparaît clairement au milieu de la jungle, balisé de petits totems en bois représentant le dieu-serpent. Il faut deux heures de marche à travers la végétation (vous pouvez toujours prévoir une nouvelle embuscade pygmée si vos joueurs n'ont pas eu leur dose de combat), puis une courte ascension sur le versant rocailleux du volcan. Là, une faille étroite et haute s'ouvre à flanc de falaise. L'intérieur est sombre, à peine éclairé par une bande de ciel qui s'aperçoit au-dessus, à trente mètres de hauteur. La faille s'enfonce dans la roche sur une dizaine de mètres, et les bruits de la jungle sont bientôt étouffés, laissant place à un silence oppressant, à peine troublé par le bruit sourd d'une petite chute d'eau.

Le fond de la crevasse est obstrué par de grosses pierres entassées pour former un étroit passage voûté d'un mètre de haut, et à peine assez large pour qu'un homme adulte puisse s'y faufiler. L'étroit tunnel de pierre s'étend sur deux mètres de long et on peut voir que s'ouvre derrière un espace dégagé, baigné par la lumière du soleil. Une puissante odeur musquée, inquiétante, s'exhale du petit passage.

Cassir refuse obstinément d'avancer plus loin, expliquant que c'est là que vit Métunga.

Une fois franchi le passage, un cirque d'une cinquantaine de mètres de diamètre s'ouvre au cœur de la roche, ceint par des parois vertigineuses d'où pendent de longues lianes et où s'accrochent de petits arbustes. À l'opposé de l'entrée (qui semble être la seule issue), une mince cascade dévale la paroi pour alimenter un petit plan d'eau envahi de roseaux. L'endroit est jonché de gros blocs de rochers qui se sont décrochés des falaises au fil du temps, et quelques arbustes rabougris poussent sur le sol rocailleux. Des figures de proue, des morceaux d'épave, des fragments de voiles en plus ou moins bon état, des coffres, des tonnelets, des armes, et même de petits tas de pièces de monnaie parsèment l'endroit, lui donnant l'aspect déroutant d'une décharge où auraient été jetés pêle-mêle des trésors et des rebuts. Et au milieu de ce bric-à-brac, entre deux gros rochers, les héros aperçoivent le corps massif et sinueux de Métunga, dont les écailles jaunes et noires luisent au soleil. Il doit bien mesurer trente mètres de long, pour un corps dont le diamètre dépasse le mètre et demi. Une vraie vision de cauchemar.

Métunga a bien sûr perçu l'arrivée des hommes dans son domaine, mais il reste immobile, attendant simplement que son repas lui soit livré, comme de coutume.

Nos braves héros vont-ils se jeter à l'assaut du dieu-serpent, ou simplement essayer de dérober quelques biens précieux avant de prendre la fuite, comme cet étrange pendentif orné d'une gemme bleue translucide, qui a été passé au cou d'une figure de proue représentant une sirène, et qui ne manquera pas d'attirer l'œil d'un voleur expérimenté (ou d'un alchimiste) ?

Épilogue

Les héros n'ont plus qu'à aider Cassir à terminer son radeau (et à repousser d'éventuelles attaques de pygmées, si vous voulez encore leur compliquer la tâche), puis à quitter l'île pour de nouvelles aventures, avec ou sans les trésors du dieu-serpent. Selon la manière dont s'est déroulée l'aventure, il est possible de prolonger l'histoire. S'ils n'ont pas pillé l'antre de Métunga, les héros pourraient chercher à affréter un navire pour revenir récupérer les trésors, ou simplement pour explorer plus avant cette terre étrange (un sorcier ou un alchimiste entendant parler de cette île à la faune naine pourrait les payer pour lui ramener quelques spécimens, par exemple).

Les protagonistes

Pour l'embuscade, comptez 3 chasseurs pygmées et un chef de chasse par héros, plus 2 chasseurs pygmées par marin accompagnant les PJ. Au village, en plus du chef sur eldaphon et du chaman, comptez 1 chef de chasse et 3 chasseurs pygmées par héros. Bien sûr, ajustez ces suggestions en fonction de la force de votre groupe et de l'intensité des combats que vous souhaitez mettre en scène.

N.B. Les armes des pygmées infligent des dégâts réduits par rapport à la normale, en raison de leur petite taille et de leur grossièreté.

Chasseurs pygmées (piétaille)

Attributs		**Aptitudes de combat**	
Vigueur	0	*Initiative*	0
Agilité	1	*Mêlée*	0
Esprit	0	*Tir*	0
Aura	-1	*Défense*	0

Carrières : *Chasseur* 1
Protection : Aucune armure
Armes : Lance ou sarbacane (+ poison), d3
Vitalité : 2

Fléchettes empoisonnées : les pygmées enduisent leurs fléchettes d'un poison similaire au curare, qui provoque une paralysie passagère. Un personnage qui subit des dégâts d'une attaque de sarbacane doit réussir un jet de *vigueur* de difficulté Moyenne (0). En cas d'échec, il est

empoisonné le temps de la scène et subit un malus de -1 à tous ses jets. S'il est touché une deuxième fois, il doit refaire un nouveau jet de *vigueur* ; s'il le rate encore, le malus passe à -2 pour toute la scène. S'il est touché une troisième fois, un autre échec à son jet de *vigueur* paralyse le héros pour une minute (qui se retrouve incapable de bouger ou de parler, mais reste conscient de son environnement).

Chefs de chasse (coriaces)

Attributs		**Aptitudes de combat**	
Vigueur	0	*Initiative*	0
Agilité	2	*Mêlée*	1
Esprit	0	*Tir*	1
Aura	0	*Défense*	0

Carrières : *Chasseur* 2
Protection : Aucune armure
Armes : Lance d6M ou sarbacane d3 (+ poison)
Vitalité : 5

Mokoubi, chaman du dieu-serpent (coriace)

Attributs		**Aptitudes de combat**	
Vigueur	0	*Initiative*	0
Agilité	0	*Mêlée*	0
Esprit	1	*Tir*	1
Aura	1	*Défense*	1

Carrières : *Prêtre* 2
Protection : Aucune armure
Armes : Casse-tête d6M ou sarbacane d3 (+ poison)
Vitalité : 6
Points de foi : 2 (cf. page 146 pour l'utilisation des points de foi).

Makili, chef de guerre (coriace)

Attributs		**Aptitudes de combat**	
Vigueur	0	*Initiative*	0
Agilité	2	*Mêlée*	2
Esprit	0	*Tir*	0
Aura	0	*Défense*	0

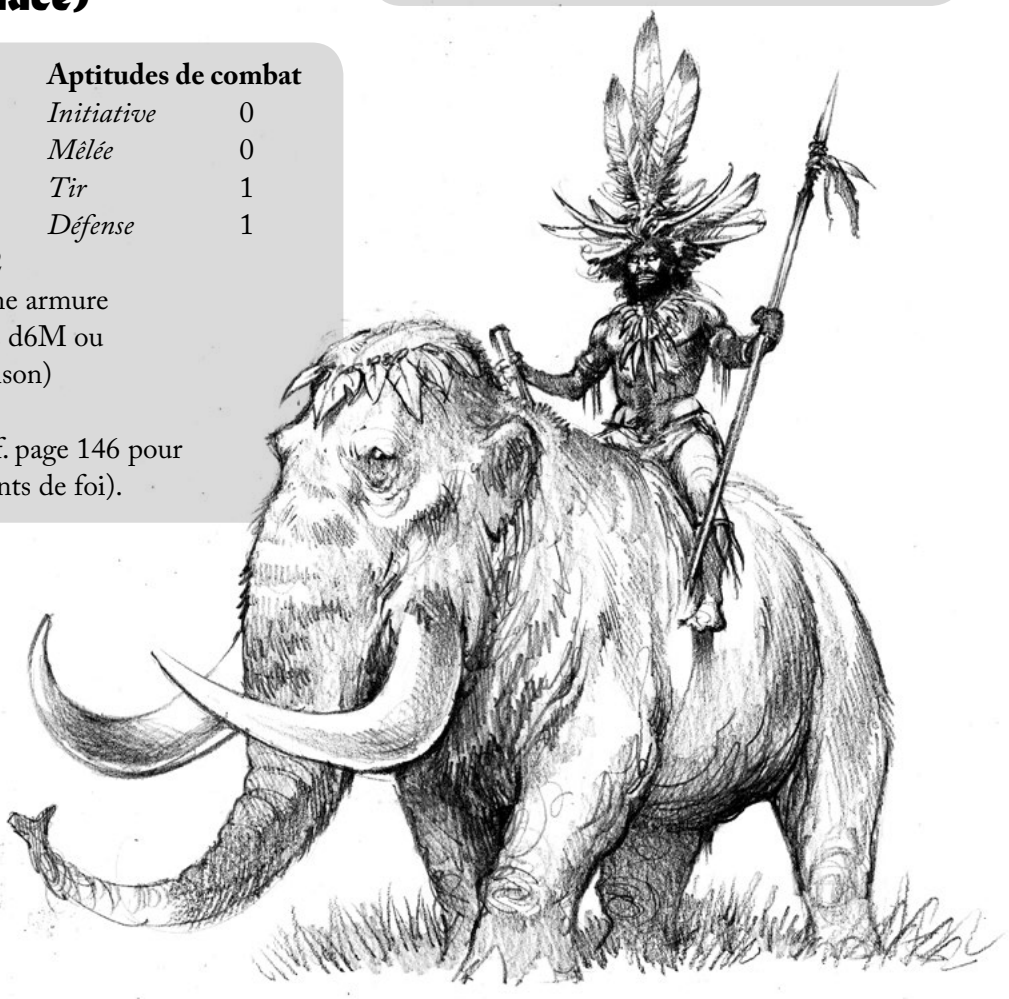
Carrières : *Chasseur* 2
Protection : Aucune armure
Armes : Lance d6M
Vitalité : 8

Eldaphon nain (coriace)

Taille : grande

Attributs		**Aptitudes de combat**	
Vigueur	4	Attaque	+0
Agilité	-2	Dégâts	d6B
Esprit	-2	*Défense*	0
Vitalité : 20		Protection :	d6-3 (1)

L'eldaphon est monté par le chef Makili.





Métunga, le dieu-serpent (rival)

Taille : massive

Attributs	
Vigueur	10
Agilité	2
Esprit	-1
Vitalité	50
Aptitudes de combat	
Attaque	+2
Dégâts	d6B x2
Défense	0
Protection	d6-3 (1)

Attaque spéciale : **engloutissement**. Si Métunga obtient un succès héroïque, il avale sa proie en plus des dégâts infligés. Une fois avalée, la proie perd connaissance au bout de 1+ *vigueur* rounds (1 minimum), à cause de l'asphyxie et de la souffrance. La mort survient 2 rounds plus tard, à moins de sacrifier un point d'héroïsme (Métunga régurgite sa victime, qui n'a pas si bon goût que ça, finalement). La victime peut, avec une arme tranchante, ouvrir le ventre du serpent pour se libérer. Elle effectue un jet d'attaque avec un malus de -2 et doit infliger un total de 6 points de dégâts pour s'extraire du ventre du serpent.

Point de vilenie : 1
(Métunga est un dieu, après tout !)

Une bonne idée

Les héros penseront peut-être à employer le poison retrouvé dans le village pygmée. Contre Métunga, des armes enduites de poison ne seront d'aucune utilité, la dose n'étant pas assez conséquente pour une créature de sa taille. Cependant, les héros pourraient avoir l'idée de fourrer le paquet entier de poison à l'intérieur d'un cadavre de pygmée (ou d'un animal d'ailleurs, Métunga n'ayant pas des goûts aussi raffinés que ses adorateurs semblent le croire), et de le déposer en « offrande » dans l'antre du serpent. Si Métunga avale le poison, il sera affecté après quelques minutes d'une paralysie partielle et se retrouvera considérablement affaibli. Pour l'heure qui suit, son profil sera modifié comme suit :

Attributs		**Aptitudes de combat**	
Vigueur	5	Attaque	+1
Agilité	1	Dégâts	d6 x2
Esprit	-1	Défense	0
Vitalité	30	Protection	d6-3 (1)

Une aventure prête à jouer

Krongar et le générateur de sagas



Il peut arriver que vous manquiez d'inspiration pour créer une saga, ou que vous ayez besoin tout de suite d'une aventure. Les tableaux suivants sont là pour vous aider à en créer une, ou même une saga tout entière.

Il vous suffit de lancer 1d6 qui indiquera une colonne du tableau, puis un second d6 pour déterminer la ligne, et ainsi de suite. Vous pouvez le faire pour tous les tableaux proposés ou vous arrêter dès qu'une aventure se forme dans votre esprit. Parfois, le simple fait de générer le titre de l'aventure suffira à embraser votre créativité !

S'il arrive qu'un jet de dé donne un résultat incohérent ou qui ne se marie pas bien avec les autres éléments, ce n'est pas grave ; relancez le dé, ou inventez une autre solution si une bonne idée vous vient à l'esprit.

Exemple d'une saga créée grâce au générateur :

Pellem Pharn et le marais du Roi Maussade

Étapes 1 & 2 : le tirage des dés donne 3, 4 & 2, 1. Pellem Pharn (le nom du héros dont il est question) et le marais du Roi Maussade.

Étapes 3 & 4 : le tirage des dés donne 2, 2 & 5, 1. La tâche à accomplir est de détruire un objet appartenant à un sorcier.

Étapes 5 & 6 : pas de jet de dé pour déterminer un lieu puisque le titre de la saga le suggère de lui-même (marais).

Étapes 7 & 8 : le tirage des dés donne 4, 3 & 3, 4. L'objet en question est… le Parchemin de la Mort hideuse.

Étape 9 : le tirage des dés donne 3, 5. Pellem doit se charger de cette mission, car il a été maudit.

Étape 10 : le tirage des dés donne 2, 4. L'adversaire du héros est un sectateur fanatique.

Étape 11 : le tirage des dés donne 6 suivi de 1 et 3. Le dieu Morgazzon joue un rôle dans cette saga.

Étape 12 : le tirage du dé donne 3… et les choses ne se compliquent donc pas davantage.

Étape 13 : le tirage des dés donne 5, suivi de 6 et 1. Il y a encore un autre obstacle à surmonter, une horde de monstres.

Étape 14 : le tirage du dé donne 5... donc il n'y a pas de retournement de situation inattendu.

Étape 15 : le tirage des dés donne 4, 4. Pellem reçoit pour prix de ses efforts bien plus qu'il n'espérait et devient *marqué par les dieux*.

Étape 1. « Krongar et le/la/les… »

	1	2	3	4	5	6
1	Prophétie…	Grottes…	Collines…	Voleurs…	Sorcier(s)…	Bataille…
2	Légende…	Tour…	Île…	Pirates…	Druide(s)…	Navire…
3	Couronne…	Cité…	Désert…	Bête(s)…	Démon(s)…	Trésor…
4	Épée…	Arène…	Marais…	Seigneur(s)…	Assassin(s)…	Culte…
5	Secret…	Palais…	Mer…	Barbares…	Manuscrit…	Plaines…
6	Sang…	Tombe…	Forêt…	Esclaves…	Mendiant(s)…	Montagnes…

Étape 2. « du/de la/des »

	1	2	3	4	5	6
1	… mal.	… Roi Maussade.	… pestilence.	… Malakut.	… Halakh.	… Hyrdral.
2	… chaos.	… esprits abandonnés.	… folie.	… Satarla.	… Urceb.	… Terres Désolées.
3	… mort.	… idoles impies.	… ténèbres.	… Parsool.	… Qiddesh.	… Kasht.
4	… fatalité.	… nécromant.	… Néant.	… Lysor.	… Oosal.	… Thulé.
5	… désespoir.	… Dieu Bouffi.	… silence.	… Tyrus.	… Ygddar.	… la Côte de Feu.
6	… destin.	… ombres cruelles.	… poussière écarlate.	… Valgard.	… Qeb.	… la Mer inconnue.

Étape 3. La mission de Krongar est...

	1-3	4-6
1	… d'attaquer un lieu.	… d'échapper à quelqu'un (1-3) ou de fuir un lieu (4-6).
2	… de détruire un certain objet.	… de trouver une personne (1-2), un lieu (3-4) ou une chose (5-6).
3	… de kidnapper quelqu'un.	… de protéger une personne (1-2), un lieu (3-4) ou une chose (5-6).
4	… d'obtenir une certaine chose.	… de dérober une certaine chose.
5	… d'explorer un lieu.	… de tuer une personne (1-3) ou de détruire une chose (4-6).
6	… de sauver une personne.	… d'escorter une personne (1-3) ou de transporter une chose (4-6).

Étape 4. **Si le titre de la saga ne suggère pas une carrière pour la personne qui est au centre de la saga, il s'agit d'un/une…**

	1-2	3-4	5-6
1	Noble	Acrobate	Sorcier
2	Alchimiste	Esclave	Courtisane
3	Médecin	Marin	Érudit
4	Mendiant	Scribe	Poète
5	Forgeron	Prêtre	Danseur
6	Marchand	Pilote des airs	Fermier



Étape 5. **Si le titre de la saga ne suggère pas un lieu, celle-ci se déroule dans « le/la/les… »**

	1-3	4-6
1	Palais…	Tombeau…
2	Donjon…	Grottes…
3	Ruines…	Tour…
4	Sanctuaire…	Antre…
5	Crypte…	Île…
6	Forteresse…	Montagne…

Étape 6. **« de/du/de la/des… »**

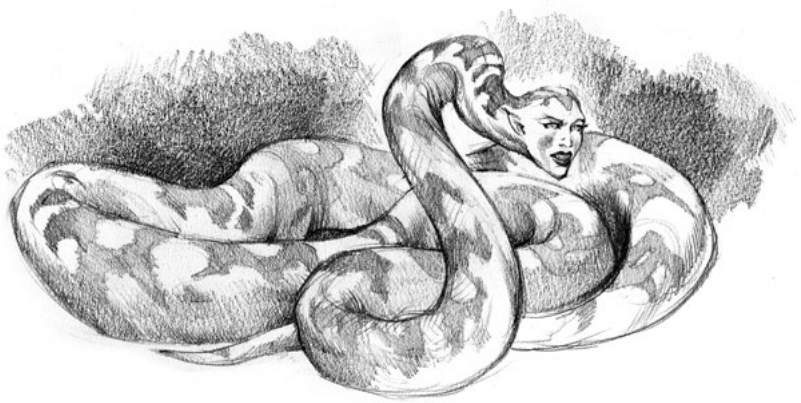
	1-3	4-6
1	… mort.	… tempête.
2	… destruction.	… terreur.
3	… désespoir.	… cannibales.
4	… morts-vivants.	… désespoir.
5	… sage.	… Rois-Sorciers.
6	… or.	… âmes perdues.

Étape 7. **Si le titre de la saga ne suggère pas un objet, il s'agit « du/de la/de l'/… »**

	1-3	4-6
1	Livre…	Anneau…
2	Coupe…	Joyau…
3	Casque…	Parchemin…
4	Couronne…	Sceau…
5	Cristal…	Crâne…
6	Épée…	Bâton…

Étape 8. **« de/du/de la/de l'/des… »**

	1-3	4-6
1	… sept sceaux.	… plaisir infini.
2	... éternelle douleur.	… richesse illusoire.
3	… sang bouillonnant.	… cruelle trahison.
4	… mort hideuse.	… froid funeste.
5	… pouvoir suprême.	… spectres inapaisés.
6	… serpent sournois.	… mystère.



Étape 9. **Krongar entreprend cette mission parce que/qu'…**

	1-3	4-6
1	... c'est le genre de choses que fait Krongar.	... il a été engagé pour le faire.
2	... sinon il finira en prison.	... il a surpris une conversation.
3	... il est victime d'un chantage.	... il a lu quelque chose dans un ancien manuscrit.
4	... il a trouvé une carte.	... il est tombé accidentellement dans cette affaire.
5	... il a été maudit.	... il cherche à assouvir une vengeance.
6	... il a eu une vision (peut-être un soir de beuverie).	... il a été dupé.

Étape 10. **Si le titre de la saga ne suggère pas un ennemi, le *rival* est un…**

	1-3	4-6
1	… poète obsédé.	… sorcier maléfique.
2	… prince (esse) guerrier.	… druide cruel.
3	… ministre corrompu.	… marchand cupide.
4	… sectateur fanatique.	… brigand sans foi ni loi.
5	… noble arrogant.	… démon sanguinaire.
6	… étrange alchimiste.	… fantôme errant.



Étape 11. **Sur un 6, un dieu intervient dans la saga. Il s'agit de…**

	1-2	3-4	5	6
1	Tharungozoth	Yrzlak	Dyr	Knothakon
2	Hadron	Shazzadion	Chiomalla	Sa'Tel
3	Morgazzon	Hurm	Afyra	Grondil
4	Zaggath	Zalkyr	Fillana	Lilandra
5	Zylidith	Quathoomar	Iondal	Piandra
6	Nemmereth	Charkond	Karyzon	Zarymphyxos (1-3) ou Kryphondus (4-6)

Étape 12. **Sur un 5-6, la saga se complique parce que/qu'…**

	1-3	4-6
1	… c'est toujours comme ça avec Krongar !	… la situation réveille chez Krongar des peurs ancestrales.
2	… un usurier et ses hommes de main veulent récupérer leur argent.	… une grave épidémie ravage la région.
3	… Krongar est traqué pour un crime passé.	… les actions d'un groupe de rebelles rendent la région peu sûre.
4	… des hordes de guerriers envahissent la région pour la conquérir.	… un(e) ancien(ne) admirateur (trice) éconduit(e) cherche à se venger.
5	… la loi locale est très sévère et interdit une chose nécessaire à l'accomplissement de la mission.	… un(e) admirateur (trice) inattendu(e) déclare son amour.
6	… un rival qui fut défait autrefois réapparaît et met son grain de sel.	… la folie de Morgazzon fait des ravages dans la région.

Étape 13. Sur un 5-6, un dernier obstacle reste à surmonter, qui prend la forme…

	1-3	4-6
1	… d'un ancien secret.	… d'une horde de monstres.
2	… d'un long voyage.	… d'un manque de temps.
3	… d'une malédiction.	… de gardes et de pièges magiques.
4	… d'un voleur rusé.	… d'une catastrophe naturelle sur le point de se produire.
5	… d'une forte troupe de soldats.	… d'une énigme à résoudre.
6	… d'un énorme monstre.	… d'une bataille à gagner.

Étape 14. Sur un 6, il se produit un ultime retournement de situation…

	1-3	4-6
1	L'ennemi est en fait Krongar lui-même, venu d'une autre réalité !	Toute cette histoire était un piège machiavélique !
2	L'ennemi est en fait un vieil ami ou un allié qui a comploté dans l'ombre !	Krongar est contraint de s'associer à un rival pour accomplir la mission !
3	Tout ce qui semblait ordinaire se révèle en fait surnaturel !	L'ennemi est en fait le père, la mère, le frère ou la sœur de Krongar !
4	Une toute autre mission attend en fait notre héros !	Parfois, il n'y a pas de retournement de situation !
5	Si la mission est accomplie, cela entraînera de terribles répercussions !	Le destin offre à Krongar une chance d'améliorer les choses, et il est renvoyé dans le temps au début de l'aventure. La saga recommence, mais cette fois sans retournement de situation !
6	Un ami ou un allié a trahi Krongar !	Les dieux sont furieux et lui imposent d3 autres tâches.

Étape 15. Pour sa peine, Krongar reçoit…

	1-3	4-6
1	Rien du tout ! On s'est joué de lui !	La récompense escomptée, ainsi que la reconnaissance d'une personne haut placée.
2	Beaucoup moins qu'escompté.	Plus qu'escompté.
3	Beaucoup moins qu'escompté, mais il gagne au moins la reconnaissance d'une personne haut placée.	Plus qu'escompté, ainsi que la reconnaissance d'une personne haut placée.
4	Beaucoup moins qu'escompté, mais il est *marqué par les dieux* (*avantage*).	Plus qu'escompté, et il est *marqué par les dieux* (*avantage*).
5	La récompense escomptée.	Plus qu'escompté, ainsi que la reconnaissance d'une personne haut placée, et il est *marqué par les dieux* (*avantage*).
6	La récompense escomptée, et il est *marqué par les dieux* (*avantage*).	Une promotion… Longue vie au roi Krongar !

TABLES RÉCAPITULATIVES



Difficulté	Modificateur au jet d'action	Portée des armes de tir
Très facile	+2	-
Facile	+1	Bout portant
Moyenne	0	Courte
Ardue	-1	Moyenne
Difficile	-2	Longue
Très difficile	-4	Très longue
Impossible	-6	Extrême
Héroïque	-8	Maximale

Le jet d'action

Pour déterminer si un personnage réussit une action :

- Lancez 2d6 pour obtenir un nombre entre 2 et 12 ;
- Ajoutez l'attribut approprié ;
- En combat, ajoutez l'aptitude de combat appropriée ;
- Hors combat, ajoutez le rang d'une carrière appropriée ;
- Ajoutez d'éventuels modificateurs de circonstance (déterminés par le MJ).

- Sur un résultat total de **9 ou plus** : le personnage **réussit son action**.
- Sur un résultat total de **8 ou moins** : le personnage **échoue**.
- **Un 12 naturel** sur le jet de dés (si vous obtenez un double 6) est **toujours un succès**.
- **Un 2 naturel** sur le jet de dés (si vous obtenez un double 1) est **toujours un échec**.

Valeur d'attribut	Signification
-1	**Faible** – vieillard, gringalet.
0	**Moyen** – une personne ordinaire.
1	**Supérieur** – une personne en bonne forme, ou particulièrement capable.
2	**Hors du commun** – une personne athlétique, particulièrement intelligente ou charismatique.
3	**Exceptionnel** – le meilleur de la région.
4	**Héroïque** – un des meilleurs de Lémurie.
5	**Mythique** – un des meilleurs de tous les temps.

Arme	Dégâts	Bonus de Vigueur
Mains nues	d3	+ *vigueur*/2 (arrondie à l'inférieur)
Improvisée	d3	+ *vigueur* (*mêlée*) ou *vigueur*/2 (*tir*)
Légère	d6M	+ *vigueur* (*mêlée*) ou *vigueur*/2 (*tir*)
Moyenne	d6	+ *vigueur* (*mêlée*) ou *vigueur*/2 (*tir*)
Lourde	d6B	+*vigueur* (*mêlée*) ou *vigueur*/2 (*tir*)

Arme	Dégâts	Portée	Notes
Armes de mêlée			
Arme d'hast	d6B		*arme à deux mains; inclut le khastok de Parsool.*
Bâton	d6		*arme à deux mains.*
Dague	d6M	3 m	*dissimulable ; inclut kriss, poignard, coutelas...*
Épée	d6		*inclut cimeterre, glaive, sabre, tulwar...*
Épée/hache à 2 mains	d6B		*armes à deux mains.*
Fléau	d6		*ignore les boucliers.*
Gourdin	d6M		*option : dégâts non létaux.*
Hache	d6	3 m	*peut être lancée.*
Lance	d6	6 m	*peut être lancée.*
Masse d'armes	d6	1,5 m	*peut être lancée.*
Massue	d6	3 m	*peut être lancée.*
Morgenstern	d6B		*arme à deux mains.*
Rapière	d6M		*très chic !*
Armes de tir			
Arbalète	d6	30 m	*arme à deux mains ; rechargement : 1 round de combat.*
Arbalète lourde	d6B	45 m	*arme à deux mains ; rechargement : 2 rounds de combat.*
Arc	d6	22 m	*arme à deux mains.*
Fronde/bâton-fronde	d6M	9 m/18 m	*arme à une main/arme à deux mains.*
Javelot/fléchette	d6M	6 m	*arme de jet.*

Armure	Protection	Malus	Pts de Pouvoir
Pas d'armure	0	-	-
Armure légère	annule d6-3 (1) dégâts subis	Social (sauf si dissimulée)	+1
Armure moyenne	annule d6-2 (2) dégâts subis	Social / -1 en *agilité*	+2
Armure lourde	annule d6-1 (3) dégâts subis	Social / -2 en *agilité*	+3
Casque	+1 à la protection de l'armure	Social / -1 en *initiative*	-
Petit bouclier	impose un malus de -1 à une attaque subie par round	-	-
Grand bouclier	impose un malus de -1 à toutes les attaques subies par round	-1 en *agilité*	-

Ordre de Réaction	Personnage
1	Héros ayant obtenu un succès légendaire
2	Héros ayant obtenu un succès héroïque
3	Héros ayant obtenu un succès
4	*Rivaux*
5	*Coriaces* (pas de 1er round de combat face à un succès héroïque ou légendaire)
6	Héros ayant obtenu un échec
7	*Piétaille* (pas de 1er round de combat face à un succès héroïque ou légendaire)
8	Héros ayant obtenu un échec critique

Catégorie de PNJ	Attributs	Aptitudes de Combat	Carrières	Vitalité	Dégâts	Spécial
Piétaille	0	0	0-1	1-3	1 ou d3 (armé)	horde
Coriaces	0-2	0-2	2	5-8	par arme	-
Rivaux	0-4	0-4	4+	10+	par arme	Points de vilenie

Taille	Ordre de réaction	Dégâts	Vitalité	Vigueur	Déplacement	Exemples
Minuscule	*piétaille*	1	1	-3	4,5 m	*ganuc, jit*
Très petite	*piétaille*	d3	2	-2	6 m	*cathgan, kyphus*
Petite	*coriace*	d6M	5	-1	7,5 m	*frossor, phong, purgat, uzeg*
Moyenne	*coriace*	d6	10	0	7,5 m	*loup, scorpion-araignée, ursavus, venator, ver des glaces, xolag*
Grande	*rival*	d6B	20	4	9 m	*andrak, anguille chasseresse, bubalus, coursier des sables, crocator, fangeux, kroark, loup géant, parvalus, singe des neiges, yorth*
Très grande	*rival*	d6B	30	6	9 m	*azhdarkho, bronyx, dracophon, jemadar, phororacos, triotaur*
Énorme	*rival*	d6x2	40	8	10,5 m	*banth, dinohyus, mythunga, ours des cavernes/ours polaire, zathog*
Massive	*rival*	d6Bx2	50	10	10,5 m	*chark, deodarg, drakk, elasmotherium, eldaphon*
Colossale	*rival*	d6Bx2	60	12	12 m	*poad, scorpion-araignée géant*
Gigantesque	*rival*	d6x3	70	14	12 m	*kalathorn, sardolith*
Immense	*rival*	d6Bx3	85	16	13,5 m	*xolth*
Monstrueuse	*rival*	d6x4	100	18	13,5 m	*béhémathon*

Portée navale	Modificateur au jet	Portée maximale pour un type d'attaque ou de manoeuvre
Hors de vue	-	
Maximale	-8	
Extrême	-6	Catapulte
Très longue	-4	
Longue	-2	Crache-feu, Projectiles (arcs, frondes, etc.)
Moyenne	-1	Éperonner
Courte	0	Lancer les grappins, Briser les rames
Bout portant	+1	Abordage, Désengagement

Puissance du sort	Difficulté	Modificateur	Coût en pts de Pouvoir	Coût minimum
Charme	Automatique Très facile Facile	- +2 +1	1 à 2	1
Premier Cercle	Moyenne Ardue	0 -1	5	2
Deuxième Cercle	Difficile Très difficile	-2 -4	10	6
Troisième Cercle	Impossible Héroïque	-6 -8	15	11

Catégorie de démon	Ordre de réaction	Attributs	Aptitudes de Combat	Pouvoirs	Vitalité	Dégâts
Démon mineur	*piétaille*	2 points	2 points	1	10	d6M
Démon inférieur	*coriace*	6 points (max 4 dans un attribut)	6 points (max 4 dans une aptitude)	2	20	d6
Démon majeur	*rival*	12 points (max 6 dans un attribut)	12 points (max 6 dans une aptitude)	4	30	d6B

Catégorie de préparation	Difficulté	Modificateur au jet d'action
Courante -	Facile	+1
Courante	Moyenne	0
Rare	Ardue	-1
Légendaire	Difficile	-2
Mythique	Très difficile	-4
Mythique +	Impossible	-6

BARBARIANS OF LEMURIA

NOM _____

ORIGINE _____

LANGUES _____

DESCRIPTION OU PORTRAIT

POINTS D'EXPÉRIENCE

ATTRIBUTS



VIGUEUR AGILITÉ ESPRIT AURA

ARMES

	DÉGÂTS
	( )
	( )
	( )
	( )

APTITUDES DE COMBAT

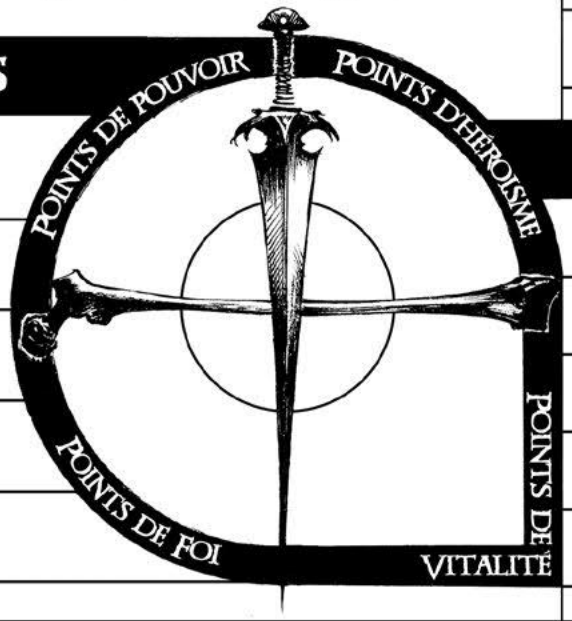
INITIATIVE

MÊLÉE

TIR

DÉFENSE

CARRIÈRES



ARMURE & ÉQUIPEMENT

AVANTAGES

DÉSAVANTAGES

NOTES D'AVENTURES

VADEMECUM DU JOUEUR

HÉROISME *(cf.règles p.58-59)*

Coup de chance : vous ajoutez un élément à une scène.
Défier la mort : *vitalité* entre -1 et -5, vous remontez à 0 ; *vitalité* inf à -5, vous évitez la mort et restez inconscient.
Faveur divine : vous relancez un jet de dés.
Juste une égratignure : consacrez une action à récupérer ; regagnez d6 points de *vitalité* perdus.
Parade in extremis : vous évitez de subir les dégâts d'une attaque ; bouclier ou arme détruite.
Succès héroïque : au combat, choisissez une option :

- ***Carnage*** : vous obtenez une deuxième attaque gratuite ;
- ***Coup dévastateur*** : vous ajoutez +6 aux dégâts ;
- ***Coup précis*** : dégâts normaux et un *dé de malus* à un type de jet d'action (ou effet similaire) ;
- ***Désarmement*** : pas de dégâts mais l'arme de votre adversaire tombe au sol ;
- ***Massacrer la piétaille*** : les dégâts infligés représentent le nombre d'adversaires de type *piétaille* éliminés ;
- ***Renversement*** : votre adversaire (une catégorie de taille sup à la vôtre au maximum) est jeté à terre et subit un *dé de malus* à sa prochaine action.

Succès légendaire : choisissez deux options de succès héroïque.
Négocier avec le MJ : pour un autre effet que ceux proposés par les différentes options.

COMBAT *(cf.règles p.64-65)*

Combat à deux armes : 1 seule attaque par round. Soit -1 à l'attaque et +1 en *défense* (contre une attaque), soit -1 à l'attaque mais les dégâts sont augmentés d'une catégorie.
Posture défensive : -1 à l'attaque et +1 en *défense*.
Défense totale : pas d'attaque durant le round, mais +2 en *défense*.
Posture offensive : +1 à l'attaque et -1 en *défense*.
Attaque intrépide : +2 à l'attaque et -2 à la *défense* (l'usage d'un bouclier ou d'une arme de parade n'est pas possible avec cette option).
Attaque au défaut de l'armure : malus à l'attaque égal à la protection de l'armure ; la protection de l'armure est annulée si l'attaque touche.

EXPÉRIENCE *(cf.règles p.165)*

Améliorer un attribut : valeur actuelle + valeur nouvelle (pour passer de -1 à 0 : 2 px).
Améliorer une aptitude de combat : valeur nouvelle +1 (pour passer de -1 à 0 : 1px).
Développer une carrière : nouveau rang atteint (ou nouvelle carrière rang 0 : 1 px).
Acquérir un nouvel *avantage* / supprimer un *désavantage* : 2 px.
Recruter des suivants : voir avec le MJ.

BARBARIANS OF LEMURIA

Libérez le barbare qui sommeille en vous !

Arpentez les jungles de Qush infestées de prédateurs,
écumez les mers en compagnie des féroces pirates de l'île du Crâne,
perdez-vous dans les souks d'Halakh la cité des assassins,
explorez les tombeaux des antiques Rois-Sorciers...
En Lémurie, il y a toujours un trésor à piller,
une princesse à sauver, un nécromant à affronter !

Vous trouverez dans cette nouvelle édition de *Barbarians of Lemuria* , le mythique jeu de *Sword & Sorcery* de Simon Washbourne :

- un système de jeu et de création de personnage complet, d'une élégante simplicité, favorisant la liberté d'action, l'interprétation et les exploits héroïques. D'une prise en main rapide, il saura séduire aussi bien les débutants que les joueurs chevronnés ;
- la description de la Lémurie, terre sauvage et inhospitalière où plane encore l'ombre maléfique des Rois-Sorciers, émaillée de grandes cités qui forment des oasis de vie civilisée au milieu d'une nature hostile propice à la Grande aventure ;
- un bestiaire regroupant une cinquantaine de créatures aussi originales que redoutables ;
- de nouvelles règles pour simuler les batailles épiques et les affrontements navals, dans lesquels les héros pourront directement s'impliquer ;
- cinq aventures complètes prêtes à jouer dont trois sont des créations originales françaises et un système de génération aléatoire de sagas ;
- une fiche de personnage et des tableaux récapitulatifs de règles.



www.ludospherik.fr
29,95 €
ISBN 979-10-96814-00-8
9 791096 814008
Produit en Europe
LUDOSPHERIK