ZeFRS



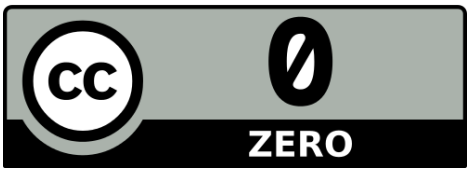
Aventures Cimmériennes

Aventures Cimmériennes



Jeu de rôle de sabre et de sorcellerie

Crédits



Textes

Adaptation des règles originales de Dave « Zeb » Cook par Mark Krawec, 2007, avec l'assistance des forums de discussion de RPG.net et de ZeFRS.

Édition révisée et étendue de 2008.

Version originale

Cette œuvre peut être librement distribuée en l'état, du moment qu'elle reste complète et intacte, y compris cette page de crédits. Le texte original de l'œuvre est mise sous *copyleft*, ce qui signifie qu'elle peut être librement utilisée, modifiée, et reproduite gratuitement, bien que nous demandions que pour tout usage, soient proprement et dûment crédités l'auteur original et les personnes impliquées dans le projet ZeFRS : Dave 'Zeb' Cook, Mark Krawec, Jason Vey (introduction...), Drake2000, E.T. Smith, The Evil DM, Max (fiche de personnage...), Münch, Artikid (créatures...), Marius, hive_mind, Harmast, Insect King, blu_sponge, DMAndrew, MountZionRyan, Äkräs, hatheg-kla, Vagabond, Christopher V. Brady, Spinachcat, The Fiendish Dr. Samsara, E.T.Smith, The Good Assyrian (pièges, bestiaire et PNJ, Maltius le Boucanier...), Matt Slepin (règles alternatives de chance...), et tous les autres participants aux forums RPG.net et ZeFRS qui ont consacré du temps, de l'effort et de la passion à accomplir ce but.

Version française

Nous remercions toutes les personnes qui ont participé à cette version française, sur divers forums.

Les personnes impliquées dans la traduction demeureront anonymes, et l'ensemble du texte traduit est mis sous une licence *Creative Commons Zero*, c'est à dire le plus proche possible du domaine public : toutes modification est permise (et même encouragée), sans avoir à rendre de compte à qui que ce soit.

Nous rendons hommage aux promoteurs francophones des œuvres de Robert Ervin Howard, particulièrement François Truchaud et Patrice Louinet.

Nouvelles

Cimmeria, The Hyborian Age, Tower of the Elephant, The Phœnix on the Sword Robert Ervin Howard (1906-1936)

Nyarlathotep Howard Phillips Lovecraft (1890-1937)

Illustrations

Logo ZeFRS Mark Krawec

Tombées dans le domaine public

- Dwight A. Boyce (pp. 11 et autres fins de chapitre, 130)
- Boris Dolgov (pp. 75, 179)
- Hugh Rankin (pp. 56, 220, 62, 217, 196, 223, 165)

— Harold S. Delay (pp. 40, 198, 121)

— James Allen St. John (pp. 35, 99, 246)

— Margaret Brundage (couverture, pp. 169, 155, 184, 191, 166, 89, 188)

— Hannes Bok (pp. 150, 172, 226)

— Virgil Finlay (pp. 53, 133, 255)

— John Dickson Batten (pp. 113, 54, 28)

— Jayem Wilcox (p. 163)

— Howard Pyle (p. 158)

— Jeanne Malivel (pp. 238, 244),

— Arthur Charles Fox-Davies (pp. 147, 153, 148, 159, 182)

— Morris Meredith Williams (p. 215)

Mises dans le domaine public

— Ian Mac Lean (p. 135)

— Miguel Santos (p. 175)

— David Lewis Johnson (pp.67, 78, 138, 69)

— Artikid / Luigi Castellani (pp.44, 16, 22, 140, 193)

— Віщун (p.253)

Autres illustrations

— Artikid / Luigi Castellani (p.13)

— Münch (pp. 104, 60)

Technique

Mise en page : LyX (via LyTeX), Police Utopia

Graphisme : LibreOffice, Irfanview, Fotografix

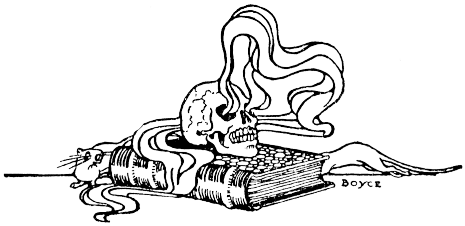


Table des matières

Crédits **2**
Textes . . . 2
Illustrations . . . 2
Technique . . . 3

Introduction **10**
Un jeu de rôles ? . . . 10
De quoi ai-je besoin ? . . . 11
Note de traduction . . . 11

Votre personnage **12**
Talents . . . 12
Créer votre personnage . . . 13
Équipement de départ . . . 17
Points de chance . . . 17
Parés pour l'aventure ! . . . 17

Talents et faiblesses **18**
Talents . . . 18
Talents magiques . . . 25
Faiblesses . . . 31
Faiblesses magiques . . . 33

La table de résolution **36**
Organisation de la table . . . 36
Décalages de colonnes . . . 36
Tests opposés . . . 37

Combat **38**
Ennemis et antagonistes . . . 38
Types de combat . . . 38
Utiliser les groupes de talents . . . 38
Résoudre les attaques . . . 38
Le tour de combat . . . 39
Combat armé . . . 41
Combat sans arme . . . 41
Actions spéciales . . . 42
Combat à distance . . . 44
Décalages en combat . . . 44
Dégâts . . . 45

Batailles **48**
Tours de bataille . . . 48
Moral . . . 50
Décalages . . . 50

Magie **52**
Accès à la magie . . . 52
Apprendre la magie . . . 52
Types de magie . . . 55
Résistance a la magie . . . 55

Dangers **56**
Chutes . . . 56
Feu . . . 56
Noyade . . . 57
Poison . . . 57
Pièges . . . 58

Mouvement **59**
Types de mouvement . . . 59
Fatigue . . . 60
Déplacement des animaux . . . 60
Escalade . . . 61
Nage . . . 62
Acrobaties . . . 62
Voyage à longue distance . . . 62
Véhicules . . . 62

Vivre dans un Monde de Sabre et de Sorcellerie **67**
Monnaies . . . 67
Équipement . . . 68
Traiter avec les PNJ . . . 72
Emploi . . . 72

Améliorations et buts ultimes **74**
Argent . . . 74
Renom . . . 74
Expertise . . . 75
Honneur . . . 76

Foire aux Questions **77**
Talents . . . 77
Combat . . . 77
Magie . . . 78

Bestiaire de sabre et de sorcellerie **80**
Ennemis et antagonistes . . . 80
Liste de capacités spéciales . . . 80
Humains . . . 81
Animaux et autres créatures . . . 85
Un groupe d'aventuriers . . . 89

Règles optionnelles et conseils **94**
Armes à feu . . . 94
Points de chance non cachés . . . 95
Coups de théâtre . . . 95
Équilibre des personnages . . . 96
Couleurs de succès . . . 97

CIMMÉRIE **98**

LE DONJON DE L'ÉLÉPHANT **100**
Chapitre I - L'Assommoir . . . 100
Chapitre II - Rencontres nocturnes . . . 102
Chapitre III - Le Cœur de l'éléphant . . . 110

Howard, sabre et sorcellerie **116**
Les *Pulp Magazines* . . . 116
Sabre et sorcellerie . . . 116
Le monde . . . 116
Les aventures du Cimmérien . . . 118
Les textes . . . 118

Le Cimmérien **120**
Description . . . 120
Tentative de biographie . . . 120
Note grammaticale . . . 122

L'ÈRE HYBORIENNE (1E PARTIE) **123**
L'ère pré-cataclysmique . . . 123
Le Cataclysme . . . 123
L'ère hyborienne . . . 125

Encyclopédie du monde **130**
Les éléments catalogués . . . 130
Citations des récits . . . 130
Encadrés . . . 131

Divinités **132**

Factions **137**
Corsaires et pirates . . . 137
Sorciers et prêtres . . . 137
Troupes d'élite et mercenaires . . . 137

Objets **139**
Objets magiques . . . 139
Livres . . . 141

Magie **142**
Sorciers . . . 142
Herboristerie . . . 145

L'Aquilonie **147**
Géographie . . . 147
Personnages aquiloniens . . . 149

Les Royaumes hyboriens **152**
Brythunie et Corinthie . . . 152
Némédie . . . 153
Ophir . . . 155
Royaume Frontière . . . 155
Autres royaumes hyboriens . . . 156

La Mer Occidentale **157**
Argos et Barachas . . . 157
Zingara . . . 158
Navires . . . 160
Rivages exotiques . . . 160

Les Terres méridionales **162**
Koth . . . 162
Khauran . . . 164
Khoraja . . . 166
Shem et colonies . . . 167

Par-delà le Styx **171**
Stygie . . . 171
Royaumes Noirs . . . 174

Le Septentrion barbare **177**
Westermarck . . . 177
Hyperborée . . . 178
Territoires pictes . . . 178
Cimmérie . . . 179
Nordheim . . . 180

L'Orient compliqué **181**
Hyrkanie, Turan et Vilayet . . . 181
Khitai . . . 183
Nomades et montagnards . . . 183
Vendhya, Iranistan et Kosala . . . 184
Zamora . . . 185

Empires et cités perdues, mondes lointains **188**
Contrées perdues . . . 188
Cités perdues . . . 189
Autres mondes . . . 192
Personnages . . . 192

Le monde pré-cataclysmique **195**
Géographie . . . 195
Personnages pré-cataclysmiques . . . 195

L'Inconnu **197**
Enrichir un pays . . . 197
Inventer une civilisation . . . 197
Le flou du temps . . . 197
Le flou de l'espace . . . 199

LE PHÉNIX SUR LE GLAIVE **200**
Chapitre I - Quatre et un . . . 200
Chapitre II - La Solitude du roi . . . 202
Chapitre III - Esclave de la bague . . . 204
Chapitre IV - Voix d'outre-tombe . . . 207
Chapitre V - Une Tâche sombre . . . 209

Talents **216**

Sabre et Sorcellerie **219**
Une magie rare et dangereuse . . . 219
De l'anti-héroïsme . . . 219
Pas de règles . . . 219

Écrire des aventures **220**
Marche à suivre . . . 220
S'inspirer des aventures du Cimmérien . . . 220

Thèmes d'aventure **222**
Appât du gain . . . 222
Grands et petits sentiments . . . 222
Civilisation et barbarie . . . 222
Mystères anciens . . . 222
Dangers naturels . . . 223
Complots et ambitions . . . 224
Échos du passé . . . 224
Aperçus du futur . . . 225

Clichés et autres turpitudes **226**
Monstres . . . 226
Femmes dénudées . . . 226
Incertitude temporelle . . . 226
Fluctuations de fortune . . . 227

Une Oasis bien trop tranquille **228**
Un silence de mort . . . 228
L'oasis . . . 228
Menaces à l'horizon . . . 228
La vérité . . . 228
Bataille finale . . . 229

Les Seigneurs de l'hiver **230**
La fête au village . . . 230
Recrutement . . . 230
La vengeance posthume de Xanthöl . . . 230
Les adversaires . . . 231

Prolongement 231

Le Maître d'Asgalun **232**
Une ville en flamme 232
Le château 232
La révolution perpétuelle 232
Personnages 233

La pyramide engloutie **234**
La carte mystérieuse 234
La route et ses dangers 234
Le cœur des ténèbres 234
Bataille sur la plaine 234

L'ÈRE HYBORIENNE (2E PARTIE) **235**
La Fin de l'ère hyborienne 235
Héritage de l'ère hyborienne 244

Autres inspirations **247**
Relecture des mythes 247
Nouvelles chronologies 247
Sabre & Planète 247
Sabre & Sandales 247

L'univers de James Churchward **249**
L'auteur 249
Un univers antédiluvien alternatif 249
L'histoire de la Terre 249
Les œuvres 249
Pouvoirs psychiques 251

Divinités et créatures de Lovecraft **252**
Divinités 252
Races inhumaines 252
Serviteurs abominables 253
Lieux étranges 254
Unaussprechlichen Kulten 254

NYARLATHOTEP **255**

Introduction

Bienvenue dans AVENTURES CIMMÉRIENNES, un jeu de rôle exploitant ZEFRS (*Zeb's Fantasy Role-playing System*), un système complet de jeu de rôle de sabre et de sorcellerie : sombre, héroïque et violent. Dans ces règles, vous ne trouverez ni elfes efféminés, ni nains alcooliques, ni charmants halfelins ou gnomes. Mais vous y trouverez d'impressionnantes brutes achevant à mains nues la vie impie de démons, de voluptueuses pirates découpant leurs adversaires en lamelles avec des rapières aussi affûtées que leur répartie, de sombres sorciers dont l'humanité s'érode avec chaque sort lancé, et des monstres provenant des plus sombres entrailles de l'enfer et d'au-delà.

D'ailleurs, la source originelle de ces règles était un merveilleux jeu de rôle des années 1980, écrit par Dave « Zeb » Cook et basé sur la licence officielle concernant le plus fameux barbare créé par Robert Ervin Howard. Ce jeu ambitionnait de capturer l'esprit non seulement des histoires originales de Howard, mais aussi des bandes dessinées qui étaient si populaires à l'époque. Il y parvint remarquablement, proposant ainsi un jeu largement en avance sur son époque, et injustement oublié. Les présentes règles sont un effort de rendre ce système, libéré de toute propriété intellectuelle, à nouveau disponible pour être utilisé et apprécié par quiconque. Nous espérons que vous apprécierez d'y jouer autant que nous avons apprécié de le concevoir.

Un jeu de rôles ?

La plupart des lecteurs de ces règles savent déjà ce qu'est un jeu de rôle (JdR), mais pour ceux qui découvrent ce loisir, expliquons qu'il s'agit d'un exercice de conte coopératif, combiné avec une petite dose de théâtre d'improvisation. Souvenez-vous des jeux guerriers de votre enfance, quand vous agitiez des pistolets en plastique en criant « Touché ! » pour vous entendre répliquer « Nan ! J'ai une armure pare-balle ! »

Un jeu de rôle ressemble à cela, à deux exceptions près. Premièrement, dans ce type de jeu vous ne courez généralement pas dans une cour en agitant des pistolets en plastique [1]. Deuxièmement, il y a des règles pour juger si vous avez touché votre adversaire ou pas, et si oui ou non quelqu'un porte une armure. Dans un jeu de rôle, un joueur agit comme arbitre, ou maître du jeu (MJ), qui met en place le décor de votre aventure et les histoires que vous allez raconter. L'arbitre maîtrise tout dans le jeu : du climat du jour à la personnalité du boutiquier rencontré au marché, en passant par le serpent maléfique qui vous barre le passage, tout ce qui n'est pas un personnage interprété par un joueur. Les joueurs, de leur côté, maîtrisent chacun un seul (habituellement) personnage, appelé personnage joueur (PJ). Ce personnage agit comme leurs yeux et oreilles dans le monde créé par l'arbitre. C'est le PJ qui réagit aux situations que l'arbitre vous soumet, guidé par les règles de jeu de ce livre. Seule un peu d'imagination est nécessaire, avant de se lancer ! Ayez confiance, c'est plus facile que ça en a l'air.

1. Il existe une variante de jeu de rôle où l'on fait cela ; mais ce n'est pas le cas du présent jeu

De quoi ai-je besoin ?

Pour jouer, vous aurez besoin d'un MJ et d'au moins un joueur, mais de préférence deux à quatre joueurs supplémentaires, car le jeu de rôle est une activité sociale. En plus de cela, gardez à disposition un crayon, du papier, une fiche de personnage du genre de celle trouvée dans ce livre (p. 272), et une paire de dés à dix faces, appelés dés de pourcentage. Vous lancerez ces dés pour générer un nombre entre 1 et 100. Certains dés de pourcentage ont un dé de dizaines (numéroté de 10 à 00) et un dé d'unités (numéroté de 0 à 9). Si vous n'avez pas de dés de dizaines, utilisez simplement des dés de différentes couleurs, et désignez l'un d'entre eux pour représenter les dizaines (toujours avant de lancer les dés). Pour voir si vous accomplissez quelque chose, vous lancerez ces dés et comparerez les résultats avec la table de résolution, p.37. C'est vraiment tout ce que vous devez savoir avant de commencer. Maintenant allez-y, qu'attendez-vous ? Il y a des démons à tuer, avant de fêter ça au bordel !

Note de traduction

En 2006, les écrits de Robert Ervin Howard (1906-1936) sont passées dans le domaine public international, ce qui nous permet de vous proposer, au sein de la version française de ces règles, de nouvelles traduction commentée du poème CIMMERIA (p.98), de l'essai THE HYBORIAN AGE (p. 123 et p. 235), et des nouvelles THE TOWER OF THE ELEPHANT (p.100) et THE PHŒNIX ON THE SWORD (p. 200), ainsi que quelques éléments pour jouer dans ce monde.

Cet univers fut adapté pour cinq systèmes de jeux de rôles, sans compter les adaptations non-officielles. Vous pouvez puiser des informations et aventures dans ces publications, la conversion des règles vers ZEFRS étant aisée, vu la relative simplicité de son système.

Pourquoi ce titre ?

Le titre que nous avons choisi pour l'ouvrage est quelque peu paradoxal ; en effet dans le monde créé par Howard, presque personne ne va vivre d'aventures en Cimmérie, et aucun Cimmérien n'est jamais vu nulle part, hormis le protagoniste... Mais cet adjectif évoque quasi-spontanément le personnage en question, ce qui est le but recherché !

Unités de mesure

Nous avons choisi de ne pas convertir les différentes unités de mesure « impériales » de la version originale du texte, qui donnent un certain cachet médiéval au texte. Utilisez ces approximations pour convertir à la volée si besoin :

— 1 mille (*mile*) ≈ 1,6 kilomètres [2]

— 1 pas (*yard*) ≈ 1 mètre [3]

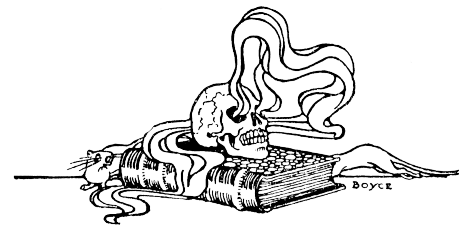
— 1 pied (*foot*) ≈ 30 cm [4]

— 1 pouce (*inch*) ≈ 2,5 cm [5]

— 1 livre (*pound*) ≈ 500 grammes [6]

Grammaire

Au sein de cet ouvrage, nous utiliserons systématiquement le masculin dans toutes les exemples. Outre d'éviter d'avoir à se confondre en « il ou elle », cela permet d'affirmer la nature virile des récits de sabre et de sorcellerie.



2. 1 mille terrestre international = 1 609,344 mètres

3. 1 verge (traduction normale de *yard*) = 3 pieds = 0,9144 m

4. 1 pied = 12 pouces = 304,8 mm

5. 1 pouce = 25,4 mm

6. 1 livre avoirdupois = 0,45359237 kg

Votre personnage

Pour jouer à ZEFRS, vous devez avoir un personnage, une personne imaginaire dont vous maîtrisez les actions. Puisque vous, un joueur, faites les choix pour ce personnage, celui-ci est appelé personnage joueur (PJ).

L'arbitre maîtrise les actions de nombre de personnages différents dans le jeu. Les joueurs n'ayant aucune emprise sur ces personnages, on les appelle personnages non-joueurs (PNJ).

Talents

Dans ZEFRS, tous les personnages, PJ comme PNJ, sont définis par leurs talents. Ce terme global recouvre les domaines du savoir acquis, mais aussi les capacités innées. Au fil des parties, les personnages peuvent améliorer leur expertise dans leurs talents de départ, ou en acquérir de nouveaux.

Pour créer un personnage, les joueurs sélectionnent les talents que leurs personnages possèdent, et déterminent leurs scores dans chaque talent. Chaque talent a un score numérique ; plus fort est ce nombre, meilleure est l'expertise du personnage.

Groupes de talents

Chaque talent est classé dans l'un des six groupes de talents. Les talents de chaque groupe sont liés d'une certaine façon. Les six groupes de talents sont :

Prouesse : Toutes les capacités physiques de votre personnage (autres que l'attaque en combat) sont dans ce groupe. La Prouesse gouverne des activités telles la Nage, l'Escalade et les Acrobaties.

Combat : Toutes les compétences d'attaque en combat sont dans ce groupe. Le Combat couvre le combat armé et non armé.

Résistance : Ces talents décrivent la capacité d'un personnage à résister à différents types de souffrances. La Résistance gouverne des talents comme l'Endurance, la Vitalité et la Résistance a la magie.

Savoir : Le groupe du Savoir gouverne les différents sujets de connaissance. Cela inclut des domaines comme Siège / ingénierie, Lecture / écriture et Légendes.

Perception : Le groupe de la Perception gouverne des talents hors combat qui peuvent être appris mais nécessitent aussi des capacités naturelles de la part du pratiquant. Sont ici inclus des talents comme la Médecine, la Ménestrandie et le Pistage.

Instinct : Ces talents font appel à des capacités innées[7]. Les talents d'Instinct comprennent Instinct du danger, Fureur et Magnétisme.

A l'exception des talents d'Instinct et des talents magiques, il n'est pas nécessaire de posséder le talent adéquat pour tenter une action. Posséder un score dans un talent signifie simplement que le personnage a appris cette compétence ou

7. Si un personnage acquiert un talent d'Instinct en cours de jeu, on considère qu'il a révélé un potentiel précédemment inexploité.

possède cette capacité naturelle. Ceux qui n'ont pas ce talent n'ont pas de formation et réussiront donc moins facilement, mais ils peuvent toujours essayer.

> *Supposons qu'Esmis le guerrier ait le talent de combat au Glaive, mais pas à la Hallebarde. Il peut toujours se battre avec la hallebarde, mais pas de façon aussi compétente qu'avec un glaive.*

Créer votre personnage

Les personnages sont les produits de leurs origines et de leur passé personnel. Chacun est influencé dans son enfance par sa famille, son environnement et ses expériences. Prenez le temps d'imaginer l'historique de votre personnage. A-t-il quitté la ferme de ses parents ? Les a-t-il perdus dans son enfance, assassinés par les adeptes sanguinaires d'un culte dépravé ? Ou est-il un enfant des rues, son premier souvenir étant le vol d'un pain avec une bande d'autres enfants dépenaillés et affamés dans les rues surpeuplées d'une métropole ? Quand vous aurez décidé d'un historique pour votre personnage, notez-le dans la section dédiée de la fiche du personnage, nommée « L'aventure commence ». Plus tard, lorsque la légende de votre personnage grandira, vous pourrez noter ces événements ultérieurs sous forme de bref récits, le genre d'histoires mouvementées que les conteurs itinérants racontent dans les tavernes et autour des feux de camp.

Nommer votre personnage

Commencez à choisir un genre et un nom pour votre personnage. Les noms de sabre et de sorcellerie font rarement plus d'un mot, bien que souvent adjoints de qualificatifs.

> *Par exemple : Tamaaz le Malchanceux, Asim du Couteau Silencieux ou Kira Sans-Ombre.*



Lieu de naissance

L'endroit de naissance de votre personnage influencera son apparence et peut avoir une influence sur les talents connus au commencement du jeu. Un personnage nordique serait grand, aux cheveux clairs, de teint pâle, et aux yeux de couleur claire.

Le lieu de naissance est généralement la patrie du père de votre personnage. La mère de votre personnage n'est pas forcément du même pays que son père.

Les personnages parlent automatiquement le langage de leur patrie [8].

Parents

Décidez des noms du père et de la mère de votre personnage. Dans les mondes de sabre et de sorcellerie, parents et enfants du même genre portent souvent le même nom, ou un nom similaire. Après avoir nommé les parents du personnage, sélectionnez l'occupation de votre père. Vous pouvez choisir tout talent non-magique

8. Celui-ci peut être différent du langage du pays de naissance ; par exemple si la famille du personnage est issue de conquérants récents du pays.

Prouesse
Acrobaties
Réflexes
Escalade
Mobilité
Prestidigitation
Force
Nage
Lancer

TABLE 1 – Talents initiaux de Prouesse

de la liste des talents page 14, ou un talent de votre invention si aucun ne semble correspondre à votre image mentale du père du héros. Ce choix affecte les propres talents de votre personnage (voir page 14), choisissez donc attentivement ! Bien qu'il n'y ait pas de restriction dans votre choix, prenez en compte la patrie du père. Les natifs d'une contrée montagneuse isolée n'ont probablement pas beaucoup besoin de marins compétents, mais plutôt de fermiers, de mineurs ou de forestiers.

Vous êtes maintenant prêts à remplir votre fiche de personnage. L'histoire du personnage commencera par son nom, sa patrie, ses parents, les occupations parentales, et tout autres détails que vous souhaitez inclure.

> *Par exemple, un PJ d'une contrée analogue à l'Afrique pourrait avoir une fiche de ce genre :*
>
> *Dural Besh de Marumasai, fils de Dural Hab le chanteur de louanges et de Dural Ima la tisserande. Jeune homme quelconque mais sociable, Dural est de stature modeste, avec une carrure maigre et de longs doigts agiles.*

Choisir vos talents

Choisissez maintenant les talents du personnage. Ils représentent tout ce que le personnage a appris et expérimenté avant de s'embarquer dans une carrière d'aventurier.

Votre personnage débute avec 35 points à répartir entre ses talents. Vous pouvez

Combat
Arme
Bagarre
Combat à 2 armes
Lutte

TABLE 2 – Talents initiaux de Combat

Résistance
Endurance
Résistance à la magie
Résistance au poison
Vitalité
Volonté

TABLE 3 – Talents initiaux de Résistance

Savoir
Arcanes
Astronomie
Charpenterie
Crochetage
Forge
Herboristerie
Langage
Lecture / écriture
Légendes
Navigation
Orfèvrerie
Piégeage
Siège / ingénierie
Survie

TABLE 4 – Talents initiaux de Savoir

Perception
Artisanat
Contrefaçon
Dressage
Escamotage
Médecine
Ménestrandie
Observation
Pistage

TABLE 5 – Talents initiaux de Perception

Instinct
Fureur
Hypnotisme
Instinct animal
Instinct du climat
Instinct du danger
Instinct de la magie
Magnétisme
Orientation
Télépathie

TABLE 6 – Talents initiaux d'Instinct

Option : Talent exceptionnel Il est possible de monter à 10 un seul des talents du personnage à sa création. Tous les autres restent limités à 5.

dépenser vos points dans tous les talents que vous voulez, avec les restrictions suivantes :

1. Vous ne pouvez pas commencer le jeu avec un talent supérieur à 5.
2. Vous devez au moins avoir 1 talent dans chaque groupe de talents.
3. Vous devez dépenser au moins 1 point dans le talent correspondant à l'occupation de votre père.

Les talents disponibles sont listés dans les tables 1 à 6.

Sont absents de ces tables :

— Obsession (voir p.53)

— Renom (voir p.74)

— Talents magiques [9] (voir pp. 25, 55)

— Talents optionnels [10] : Armurier (p.18) et Pilotage Aérien (p.24)

Faiblesses

Vous pouvez aussi choisir une ou plusieurs faiblesses pour votre personnage.

Option : Score de faiblesse Les faiblesses peuvent recevoir des scores comme les talents normaux. Le score d'une faiblesse est soustrait du talent concerné lorsque le personnage tente de résister la faiblesse ou de la surmonter.
Si les faiblesses reçoivent un score, le personnage reçoit 5 points de talents pour chaque point de faiblesse.

Pour chaque faiblesse choisie, vous recevez 10 points supplémentaires à répartir entre vos talents. Souvenez-vous que les faiblesses empêcheront votre personnage d'accomplir certaines actions, et peuvent le pousser à des actions qui ne sont pas dans son meilleur intérêt, ou même agir contre sa volonté. Un défaut qui ne gène jamais le personnage n'est pas une faiblesse, et ne lui rapporte aucun point.

Les faiblesses disponibles à la création de personnage sont listées dans la table 7 (p.16). Certaines faiblesses restreignent les choix de talents pour votre personnage ; ces restrictions de talents sont également listées dans la table.

Sont absents de cette table [11] :

— Faiblesses magiques (voir pp. 33, 53)

Créer de nouveaux talents

La liste de talents n'est pas exhaustive. Il peut en exister d'autres qui correspondent à l'image ou l'histoire de votre personnage. Expliquez ce talent à votre arbitre et demandez-lui s'il l'autorisera. Il décidera si le talent est quelque chose que votre personnage pourrait apprendre. Il décidera également du groupe de talents auquel il appartient.

Un talent non-listé est traité comme tout autre talent. Vous devez dépenser des points pour lui donner un score de 1 à 5. Vous pouvez aussi augmenter votre score dans ce talent, comme pour tout autre.

9. Les talents magiques font peur au peuple, et ne sont étudiés que par les désespérés et les fous. La magie et ses usages malsains sont explicités dans le chapitre sur la Magie, page 52.

10. Ces talents optionnels sont spécifiques à certains univers ; si les technologies liées à ces talents n'existent pas dans le contexte où se déroule le jeu, un personnage ne peut posséder ce talent.

11. En VO y manquait également « Phobie » (sans raison particulière)

Faiblesse	Talents impossibles
Malchance	
Vision incolore	
Peur des animaux	Dressage
Peur des hauteurs	Escalade
Peur de la magie	
Peur de l'eau	Nage, Navigation
Coquetterie	
Jeu compulsif	
Gloutonnerie	
Avarice	
Cécité nocturne	
Impulsivité	
Taciturnité	
Surdité musicale	
Ivrognerie	
Lubricité	
Phobie	

TABLE 7 – Faiblesses et Restrictions de talents

Par exemple, peut-être souhaitez-vous que votre personnage, Galya Crève-Œil, ait un talent de brassage. Vous annoncez à l'arbitre que le talent de Brassage de Galya lui donne des connaissances basiques sur les méthodes de brassage et la capacité à reconnaître au goût les ingrédients de diverses boissons. L'arbitre décide que c'est un talent que Galya peut apprendre, et que le talent de Brassage appartient au groupe de talents du Savoir. Vous pouvez ajouter ce talent au groupe de talents du Savoir, et dépenser 1 à 5 pour donner un talent en Brassage à Galya. Dans la section historique de la fiche de personnage, vous pouvez noter : « Galya a appris le brassage dans une fabrique d'hydromel. »



Talents de base

Après avoir choisi tous les talents de votre personnage, vous devez calculer la base de chaque groupe de talents. Additionnez les scores de tous les talents du groupe, divisez ensuite par 10, en arrondissant à l'inférieur. Le résultat de ce calcul est la base de ce groupe de talents. Faites-le pour chacun des six groupes de talents.

Par exemple, un personnage avec un talent de Lutte de 2, un talent de Glaive de 6, et un talent de Hache de 4 aura une base de Combat de 1 (2+6+4 = 12/10 = 1.2 arrondi à 1).

La base est utilisée chaque fois que le personnage tente de faire quelque chose pour lequel il n'a pas de talent, comme combattre avec une sagaie sans avoir appris le talent de Sagaie.

Chacal le Pillard veut essayer de lire

une arme au choix
et au choix :
100 pieds de corde & grappin & attache
2 semaines de nourriture
poignard
manteau
sacoches pour selle
casque d'acier
et au choix :
cheval, selle
chemise de mailles
cuir matelassé
5 pièces d'or
cuirasse de bronze

TABLE 8 – Équipement initial

de l'urumxi, un langage pour lequel il n'a pas de talent. Son score pour cette tentative est égal à sa base de Savoir.

Les scores de base augmentent au rythme des scores des talents du groupe.

Par exemple, un personnage avec un total de 18 points de talents sous le groupe de Perception a une base de Perception de 1. Supposons que le personnage augmente alors certains des scores de talents ou en acquiert de nouveaux, ajoutant quatre points de plus au groupe de Perception et amenant le total à 22. La base de Perception du personnage augmente alors à 2.

Équipement de départ

La dernière étape dans la création de votre personnage est de choisir l'équipement avec lequel il débute. En jeu, votre liste d'équipement peut changer, il est donc préférable d'écrire cette information au crayon sur votre fiche de personnage.

Pour équiper votre personnage, choisissez un article sur chacune des sous-tableaux de la table 8 (p.17).

Points de chance

Les personnages ont une réserve de points de Chance qui leur permet de bénéficier de rebondissements incroyables, voir p.75.

Parés pour l'aventure !

Un personnage complet ressemblera, par exemple, aux différents membres du groupe décrit page 89.

Votre personnage est maintenant paré pour sa première aventure dans des terres dangereuses et sauvages. Mais avant qu'il ne parte en quête de renom et de fortune, regardez comment il sait se battre. Cela est expliqué dans le chapitre sur le combat, page 38.



Talents et faiblesses

Talents

Acrobaties

Groupe : Prouesse

Ce talent est utilisé pour toute sorte de mouvement athlétique ou de gymnastique, comme sauter par-dessus un obstacle ou un précipice, ou marcher sur un fil tendu. Voir page 62.

Arcanes

Groupe : Savoir

Le talent d'Arcanes représente l'étude de langages oubliés depuis longtemps, dans lesquels les tomes de connaissance arcane sont invariablement écrits. Il est utilisé chaque fois qu'un personnage tente de lire un texte traitant de magie. Le degré de succès dans le test d'Arcanes représente la qualité de compréhension du texte. Une compréhension incomplète, ou pire encore, erronée, peut certainement avoir de très graves conséquences.

Tous les talents magiques (voir p. 25), hormis l'Animalisme, ont ce talent comme prérequis.

Arme (*type*)

Groupe : Combat

Votre personnage est formé à l'usage d'une arme particulière. Voir le chapitre sur le Combat (page 38) pour une explication de l'usage de ce talent.

Armurier

Groupe : Perception

Votre personnage est doué dans la fabrication et la réparation d'armes à feu. Les réparations peuvent être faites avec des outils de base de métallurgiste, mais fabriquer une arme à feu nécessite un équipement spécial. Lorsque le personnage se lance dans la fabrication d'une arme, faites un test d'Armurerie. Le succès signifie qu'il a construit une arme fonctionnelle. Un succès héroïque (noir) signifie que l'arme est un chef d'œuvre, améliorant sa portée ou sa cadence. L'échec signifie que l'armurier a produit quelque chose qui ressemble à une arme à feu, mais qui ne fonctionne pas ; elle peut ne pas tirer, faire long feu, voire exploser.

Artisanat (*type*)

Groupe : Perception

Les personnages avec ce talent sont formés à la poterie, au tissage, à le peinture ou à la sculpture. Ils peuvent aussi évaluer des objets liés à leur artisanat. Chaque artisanat doit être pris comme un talent séparé. Faites un test pour déterminer la qualité de chaque article que le personnage fabrique. Un échec indique que le produit est une pièce défectueuse ; un succès héroïque (noir) signifie un chef d'œuvre.

Astronomie

Groupe : Savoir

Le talent d'Astronomie permet aux personnages de tracer leur chemin grâce aux étoiles. Une nuit au ciel dégagé, ils peuvent faire un test d'Astronomie. Tout degré de succès signifie qu'ils ont trouvé leur direction, l'échec signifie qu'il pensent seulement l'avoir. Dans ce cas, l'arbitre déterminera aléatoirement la direction erronée dans laquelle les personnages voyagent réellement.

Bagarre

Groupe : Combat

La Bagarre est un talent englobant le combat à poings nus, frapper les adversaires avec des chaises, leur fracasser des chopes sur la tête, etc. Voir le chapitre sur le Combat (page 38) pour une explication plus complète de la Bagarre.

Charpenterie

Groupe : Savoir

Avec les outils et matériaux adéquats, votre personnage peut construire pratiquement tout objet en bois, des meubles aux vaisseaux à voile. Le degré de succès sur le test de Charpenterie détermine la qualité du produit résultant. Le personnage peut aussi identifier divers types de bois et connaître leur endroit d'origine.

La durée de construction d'un article donné est à la discrétion de l'arbitre. Plusieurs charpentiers peuvent travailler ensemble sur un grand projet ; certains seraient impossibles à réaliser pour un seul charpentier.

Combat à 2 armes (*armes*)

Groupe : Combat

Votre personnage est entraîné à se battre efficacement avec une arme dans chaque main. Bien que la combinaison la plus courante soit un poignard et un glaive, toutes armes à une main peuvent être utilisées. Voir le chapitre sur le combat (page 43) pour une explication de l'usage du combat à deux armes.

Contrefaçon

Groupe : Perception

Votre personnage peut produire et détecter des contrefaçons (y compris des écrits et des œuvres d'art). Après que le personnage ait tenté soit de fabriquer soit de détecter une contrefaçon, l'arbitre doit faire secrètement un test. Un échec (blanc) indique un échec immédiatement apparent à votre personnage. Un succès marginal (vert) indique un échec mais que votre personnage considérera comme un succès. Tout autre résultat indique un succès. Votre personnage ne devrait pas connaître le résultat de ce succès à moins que le résultat ne soit un échec (blanc) ou un succès héroïque (noir).

Crochetage

Groupe : Savoir

Avec les outils adéquats, votre personnage peut ouvrir toute serrure avec un test réussi de son talent. Il peut aussi être possible d'improviser des outils.

Dressage

Groupe : Perception

Le Dressage permet à un personnage d'éduquer et de se faire obéir d'un animal. Ce talent est utilisé pour les tests de résolution impliquant la monte d'animaux ou la conduite d'animaux de trait. Il permet aussi à un personnage de dresser un animal à obéir à des ordres simples, si l'animal est élevé dès sa naissance et éduqué pour une période d'au moins un an. Le formateur peut toujours voyager et partir à l'aventure du moment que l'animal en formation le suit.

Le Dressage est un pré-requis pour le talent d'Animalisme.

Endurance

Groupe : Résistance

L'endurance mesure la capacité brute à maintenir une tâche physiquement ou mentalement exténuante. Voir la section sur les Déplacements (p. 59) pour une explication de son usage.

Escalade

Groupe : Prouesse

Votre personnage est entraîné à escalader tous types de surfaces. Voir page 61.

Escamotage

Groupe : Perception

Votre personnage est un chapardeur entraîné. Sur tout degré de succès sur un test d'Escamotage, il peut dérober de petits objets sans se faire repérer. Un échec ordinaire signifie qu'il a échoué à s'emparer de l'objet. Sur un jet de 95-100, cependant, sa tentative de vol est repérée.

Force

Groupe : Prouesse

Un personnage peut soulever 100 livres plus 10 livres pour chaque point de force qu'il possède [12]. Le talent de Force a également quelques applications en Combat (voir p. 45).

Forge

Groupe : Savoir

Ceux qui ont ce talent peuvent forger des outils, armes et armures de métal. Ils ne peuvent pas, cependant, créer des objets artistiques ou travailler les métaux précieux [13]. Les forgerons doivent avoir accès à des outils dédiés pour travailler le métal. Ils peuvent évaluer la qualité et le travail de métallurgie non-précieuse, spécialement concernant le fer et l'acier.

Fureur

Groupe : Instinct

Les guerriers dotés de Fureur sont emplis d'une puissante rage qui leur permet d'ignorer les effets de blessures ordinaires. Les blessures spécifiques (voir page 47) causent toujours leurs effets normaux. Un personnage doté du talent de Fureur n'a pas besoin de faire de tests de résolution pour rester conscient lorsque sa Vitalité tombe à 0 ou moins. A la place, il combat sans entrave jusqu'à ce que sa Vitalité atteigne l'inverse de son talent de Fureur.

12. Une livre fait environ 500 grammes

13. voir les talents d'Artisanat (p. 18) et d'Orfèvrerie (p. 23)

Option : Bonus conditionnels Les talents d'Herboristerie, Magnétisme (p. 22), Ménestrandie (p. 23), Instinct animal (p. 21) et Télépathie (p. 25), offrent des bonus de +1 ou +2 à certaines actions.
Nous suggérons que ces bonus se s'appliquent qu'à partir d'un minimum de points investis dans le talent :

— 5 points pour un bonus de +1

— 10 points pour un bonus de +2

Chacal le Pillard voit rouge, en frappant de tous côtés avec son glaive. Il a un talent de 5 en Fureur ; il combattra sans faiblir jusqu'à ce que sa Vitalité descende à -5.

Malheureusement pour le guerrier furieux, une fois que sa Vitalité tombe à ce point, il tombe mort.

Pour entrer dans un état de Fureur, le personnage doit faire un jet de résolution contre son talent de Fureur, et obtenir un succès total (rouge) ou héroïque (noir). Pour sortir de l'état de Fureur, il doit obtenir un succès total (rouge) ou héroïque (noir) sur un test de sa Vitalité actuelle (!). Ceux qui échouent à quitter l'état de Fureur continuent de se battre, même si les seules personnes debout sont ses alliés. Si la Vitalité du guerrier est négative lorsqu'il quitte l'état de Fureur, il sombre dans l'inconscience.

Herboristerie

Groupe : Savoir

Ceux qui ont étudié l'Herboristerie peuvent identifier et connaître l'usage de diverses plantes. Ce talent peut être utilisé pour identifier les plantes vénéneuses et comestibles, préparer des cataplasmes qui améliorent la vitesse de guérison (p. 47) d'1 point par jour, fabriquer des poisons végétaux de toxicité modérée, et faire des infusions antidouleur, restaurer l'énergie, etc. Les mélanges de plantes ne peuvent offrir qu'un soulagement mineur et nécessitent du temps pour prendre effet.

Les herboristes possédant aussi les talents de Médecine (p. 22) ou de Survie (p. 25) reçoivent un décalage positif de +2 colonnes aux tests de ces talents.

L'Herboristerie est un pré-requis pour l'Alchimie (p.25) et l'Animalisme (p. 26).

Hypnotisme

Groupe : Instinct

L'Hypnotisme permet au personnage de faire des suggestions persuasives. L'utilisateur et le sujet doivent passer 10 minutes ininterrompues dans un environnement confortable , tranquille et dans la pénombre, à la fin desquelles l'hypnotiseur fait un test d'Hypnotisme moins la Volonté (ou Résistance) de son sujet. Le succès indique que l'hypnotiseur peut implanter une suggestion. La suggestion doit être courte et simple ; elle ne peut être complexe, auto-destructrice ou de façon évidente contraire aux intérêts du sujet (« OK soldat - fais un doigt d'honneur au Capitaine Barselius » est hors de question).

L'hypnotiseur peut tenter de faire plusieurs suggestions, mais doit faire un test pour chacune. L'échec signifie que le sujet refuse la suggestion. Toutes suggestions s'effacent 24 heures après avoir été implantées. Le sujet est parfaitement conscient d'avoir été hypnotisé sauf s'il a spécifiquement reçu une suggestion d'oublier.

L'Hypnotisme est un pré-requis pour la Domination (p. 26).

Instinct animal

Groupe : Instinct

Les personnages dotés de ce talent possèdent des sens bien plus développés qu'un humain normal. Ils gagnent un avantage significatif en combat, dorment si légèrement qu'ils peuvent s'éveiller instantanément, et sont sensibles à la présence d'individus affligés d'Aversion animale.

Ils gagnent aussi un décalage positif de +2 colonnes sur tous les tests de Pistage (p. 24), Piégeage (p. 24), et Instinct du danger (p. 21.

Instinct du climat

Groupe : Instinct

Une fois par jour, votre personnage peut faire un test pour prévoir les conditions climatiques pour les prochaines 24 heures. Cela inclut le type et la quantité générale de précipitation (« de fortes pluies arrivent », mais pas « je sens des averses dispersées de neige, un demi-pouce à un pouce d'accumulation... »), et la vitesse et la direction du vent. Habituellement, il ne peut utiliser ce talent qu'une fois par jour, mais si un changement soudain se prépare, il peut tenter un nouveau test.

Instinct du danger

Groupe : Instinct

La conscience de votre personnage est si aiguisée qu'il peut sentir les dangers immédiats. A chaque fois qu'il est menacé par un adversaire ou un piège caché, l'arbitre fait un test d'Instinct du danger. Sur tout degré de succès, le personnage sent une vague sensation de menace. L'Instinct du danger offre un avertissement instantané mais aucune identification de la nature de la menace.

Les personnages possédant également un Instinct animal (p. 21) reçoivent un décalage positif de +2 colonnes sur leurs tests d'Instinct du danger.

Instinct de la magie

Groupe : Instinct

Sur un test réussi de ce talent, votre personnage devient instinctivement conscient des objets, personnes ou créatures magiques dans ses environs. Elle ne gagne pas d'informations spécifiques sur la magie, et ne fait que sentir sa présence.

Lancer

Groupe : Prouesse

Ce talent est utilisé pour lancer un objet ou une arme en visant ou pour causer des dégâts. Voir le chapitre sur le combat



(page 38) pour une explication de l'usage de cette compétence.

Langage (*langage*)

Groupe : Savoir

Un talent de 1-10 dans un langage étranger représente une connaissance basique de ce langage. Un talent de 11-20 indique une compétence, et un talent de 21 ou plus un bilinguisme parfait dans ce langage. L'arbitre peut demander un test sur le talent d'un langage pour voir si vous vous comprenez mal un interlocuteur, ou vous trompez en exprimant quelque chose. Votre talent dans un langage ne peut être augmenté que si votre personnage a l'occasion de pratiquer des échanges dans ce langage.

Légendes

Groupe : Savoir

Votre personnage est versé dans l'histoire ancienne du monde. Il peut faire un test de Légendes pour obtenir une information sur un objet, un lieu, une personne ou un événement historique.

Le talent de Ménestrandie (p. 23) offre un décalage positif de +2 colonnes aux tests de Légendes (p. 22).

Le talent de Légendes est un pré-requis pour les magies de Divination (p. 27), Invocation (p. 27) et Nécromancie (p. 29).

Lecture / écriture (*langage*)

Groupe : Savoir

Votre personnage est alphabétisé dans un langage donné. Faites un test de ce talent pour lire un texte dans ce langage.

Lutte

Groupe : Combat

Votre personnage est entraîné dans l'art d'agripper, jeter, entraver et plaquer ses adversaires. Voir le chapitre sur le combat (page 42) pour une explication de l'usage de cette compétence.

Magnétisme

Groupe : Instinct

Un personnage doté de Magnétisme est un commandeur-né. il possède un charme, une personnalité dynamique ou une énergie féroce qui attire automatiquement les gens à lui. Tous les jets de réaction de PNJ (voir p. 72) reçoivent un décalage positif de +2 colonnes.

La puissante présence d'un personnage avec du Magnétisme signifie que personne n'est neutre envers lui ; il est soit vénéré soit détesté. Toute réaction neutre sur un test de réaction est décalée vers la forte réaction la plus proche. Un PNJ simplement bien disposé deviendra activement secourable ; un personnage inamical deviendra hostile.

La force de personnalité du personnage peut être telle que les PNJ sont trop intimidés pour montrer ouvertement leur réaction. Ils peuvent l'admirer de loin ou nourrir secrètement une haine suppurante. Un personnage doté de Magnétisme découvrira ainsi régulièrement des alliés et adversaires précédemment inconnus.

Médecine

Groupe : Perception

Un personnage formé à la Médecine peut soigner à la fois les humains et les animaux. Il peut bander les blessures, concocter des médicaments, traiter les infections et guérir les maladies. un test

réussi de Médecine double la vitesse de guérison (p. 47) du patient. Cependant, seul un test peut être fait par patient pour chaque série de blessures ou problème médical.

Le talent d'Herboristerie (p. 20) offre un décalage positif de +2 colonnes aux tests de Médecine.

Le talent de Médecine est un pré-requis pour la Nécromancie (p. 29).

Ménestrandie

Groupe : Perception

Les possesseurs du talent de Ménestrandie peut fournir une variété de divertissements : chant, poésie épique, musique instrumentale, danse, jonglerie, etc. Ils peuvent gagner 1-2 pièces d'argent par jour avec leurs spectacles. Comme presque toutes les portes sont ouvertes aux ménestrels, ils sont fréquemment recrutés comme espions.

Un personnage avec le talent de Ménestrandie gagne un décalage positif de +2 colonnes en utilisant les talents de Légendes ou de

Mobilité

Groupe : Prouesse

Le talent de Mobilité est la mesure à la fois de la vitesse de course et de l'agilité en combat. Les usages du talent sont expliqués dans les chapitres sur le Combat (page 38) et le Mouvement (page 59).

Nage

Groupe : Prouesse

Le talent de Nage est utilisé pour déterminer à quelle vitesse votre personnage nage, ainsi que sa capacité à éviter la noyade en eaux agitées. Voir page 62 pour une explication complète.

Navigation

Groupe : Savoir

Votre personnage est un marin et barreur expérimenté. Il peut maîtriser les vaisseaux en eaux agitées ou haute mer avec un test réussi de Navigation.

Obsession

Groupe : Instinct

L'acquisition et les effets de ce talent / faiblesse sont expliqués dans la section sur la magie, page 53.

Observation

Groupe : Perception

Votre personnage est à la fois extrêmement réceptif et rapide à rassembler les faits. Il a un œil affûté pour les détails et est doué pour suivre les autres sans se faire repérer. L'Observation peut être utilisées de trois façons principales :

1. pour repérer un détail minuscule ou caché, ou se souvenir d'une information cruciale ;
2. pour repérer une personne qui vous file ;
3. pour filer quelqu'un sans qu'il vous repère.

Pour découvrir quelque chose de caché ou se souvenir d'une information, faites un test d'Observation.

Pour détecter la présence d'une personne qui vous suit, l'arbitre fait un test d'Observation (ou Perception) du poursuivant, moins votre talent d'Observation. Pour filer quelqu'un, faites un test d'Observation moins l'Observation (ou Perception) de l'adversaire.

Orfèvrerie

Groupe : Savoir

Votre personnage est formé à travailler l'or et fabriquer des bijoux. Il peut identifier et évaluer des gemmes et bijoux, et peut fabriquer de nouveaux articles s'il dispose de l'équipement et du temps nécessaire. La qualité de la pièce résultante est déterminée par le degré de succès obtenu sur un test de son talent.

Orientation

Groupe : Instinct

Votre personnage a un sens inné de la direction du nord. Il peut faire un test de

ce talent pour trouver son chemin lorsqu'il s'est perdu.

Piégeage

Groupe : Savoir

Votre personnage est doué pour construire, disposer, installer et appâter des pièges pour du gibier de petite à moyenne taille. Il sait également comment installer et gérer une ligne piégée. Il peut préparer des pièges et collets qui captureront des créatures jusqu'à la taille d'un humain. Avec de l'assistance, il peut préparer des fosses cachées pour de grandes créatures.

Chaque fois que votre personnage installe un piège, l'arbitre fait un test de Piégeage. Sur tout degré de succès, le piège fonctionne comme attendu et attrape la proie.

Ce talent peut aussi être utilisé pour trouver des pièges et collets cachés, avec un test réussi. Cela ne s'applique qu'aux pièges dans la nature, cependant, pas aux pièges en intérieur (comme une dalle piégée déclenchant une volées de carreaux d'arbalètes).

Les personnages possédant également un Instinct animal (p. 21) reçoivent un décalage positif de +2 colonnes sur leurs tests de Piégeage.

Pilotage aérien (*type*)

Groupe : Savoir ou Prouesse [14]

Votre personnage a appris à maîtriser un véhicule volant. Cela peut être un simple planeur ou cerf-volant d'observation, ou une sorte de navire magique ou de tapis volant. Le groupe auquel ce talent appartient dépend de l'implication physique du pilote dans la maîtrise de la direction du véhicule. La maîtrise des véhicules dirigés par des leviers et câbles ou par des gestes magiques dépend du Savoir, alors que des choses comme les planeurs ou tapis volants sont gérés physiquement.

14. selon le véhicule

Pistage

Groupe : Perception

Ce talent est utilisé pour suivre une proie dans la nature. Un test réussi signifie que le poursuivant a trouvé des traces de la personne ou de la créature cherchée, et peut la suivre. Le test subit un décalage négatif de -1 colonne pour chaque heure d'ancienneté de la trace. L'arbitre peut appliquer des décalages supplémentaires négatifs ou positifs pour un climat défavorable, un grand nombre d'êtres voyageant ensemble, des tâches de sang, un sol dur, etc.

Les personnages possédant également un Instinct animal (p. 21) reçoivent un décalage positif de +2 colonnes sur leurs tests de Pistage.

Prestidigitation

Groupe : Prouesse

Votre personnage est adepte de la dissimulation et à la manipulation d'objets avec ses mains. Il est capable de faire apparemment disparaître de petits objets, de jongler, et de tricher à des jeux de hasard. La chance pour votre personnage de tricher avec succès est déterminée en soustrayant le talent d'Observation (ou Perception) de l'adversaire de son talent de Prestidigitation (ou Prouesse).

Réflexes

Groupe : Prouesse

Votre personnage a les extraordinaires réflexes d'un chat. Voir le chapitre sur le combat (p. 38) pour une explication de l'usage de cette compétence.

Renom

Groupe : Perception

Le Renom mesure la célébrité d'un personnage. Pour une explication de comment le Renom est acquis et peut être utilisé, voir la section sur les Améliorations et Buts (p. 74).

Résistance au poison

Groupe : Résistance

C'est la mesure de la capacité de votre personnage à résister aux effets du poison. Pour une explication de ce talent, voir la section sur les dangers (p. 56).

Résistance a la magie

Groupe : Résistance

Cela mesure la capacité de votre personnage à résister à l'influence de sorts et autres effets magiques. Voir le chapitre sur le combat (p. 52) pour une explication de l'usage de cette compétence.

Siège / ingénierie

Groupe : Savoir

Votre personnage est formé dans la conception, la construction et le déploiement d'engins de guerre. Il peut diriger des troupes dans leur usage d'engins de siège et superviser le creusement de tunnels sous des murailles. Sur un test réussi de ce talent, les sapeurs sous sa supervision peuvent faire s'effondrer des fortifications.

Survie (*type de terrain*)

Groupe : Savoir

Ce talent permet à votre personnage de subsister dans quelques types de terrain : désert, jungle, arctique et forêts/plaines. La survie dans chaque type de terrain doit être achetée séparément. Une fois par jour, un test réussi de ce talent fournit une journée de nourriture et eau (même dans le désert), et un abri contre les éléments [15].

Le talent d'Herboristerie (p. 20) offre un décalage positif de +2 colonnes aux tests de Survie.

Télépathie

Groupe : Instinct

La Télépathie permet une communication mentale directe. Ceux qui ont maîtrisé ce talent peut à la fois envoyer et recevoir des pensées, mais seulement avec les personnages/créatures disposant aussi de Télépathie. L'usage de la Télépathie requiert cinq minutes de tranquillité et de concentration. Sur un test réussi, les utilisateurs de Télépathie peuvent envoyer ou recevoir un message. Sur un succès héroïque (noir), le télépathe peut soustraire des informations à un esprit non-volontaire, bien que les pensées ainsi collectées soient habituellement embrouillées et peu claires.

Les personnages possédant à la fois les talents de Télépathie et de Domination reçoivent un décalage positif de +1 colonne sur tous les tests de Domination.

Vitalité

Groupe : Résistance

La Vitalité mesure la quantité de blessures que votre personnage peut recevoir avant de courir le risque de mourir. Pour une explication complète, voir le chapitre sur le Combat page 38.

Volonté

Groupe : Résistance

Le talent de Volonté d'un personnage est utilisé pour résister aux influences ou pressions externes, et aux compulsions et faiblesses internes. La Volonté est utilisée pour résister aux faiblesses diverses, ainsi qu'aux effets de certaines magies.

Talents magiques

L'usage des talents magiques est expliquée de manière plus approfondie dans la section sur la Magie, page 52.

Alchimie

Groupe : Savoir

Pré-requis : Arcanes, Herboristerie

Ce talent est utilisé pour créer des composés magiques, qu'il s'agisse de potions,

15. A l'arbitre de décider si un jet suffit pour un groupe entier, ou s'il faut faire un jet par personne à nourrir.

de poudres, d'alliages magiques, ou de gaz. Trois mois d'études sont nécessaires pour apprendre l'Alchimie. L'étudiant doit aussi sélectionner une faiblesse magique. Ci-dessous vous trouverez des articles représentatifs des productions alchimiques :

Simple (vert)
- *Poudres stupéfiantes*
- *Philtres d'amour*
- *Breuvages soporifiques*

Modérée (jaune)
- *Gaz assommant*
- *Gaz toxiques*
- *Antidotes*

Difficile (rouge)
- *Élixir de Guérison*
- *Potions de Folie*

Animalisme

Groupe : Instinct
Pré-requis : Dressage, Instinct animal, Herboristerie

L'Animalisme est le plus ancien des arts magiques, s'occupant des animaux et de la nature. Ses enseignements ne sont jamais écrits, mais plutôt passés oralement d'instructeur à étudiant. Les quelques symboles qu'elle utilise sont gravés dans la roche de cavernes et grottes secrètes.

Ceux qui souhaitent apprendre l'Animalisme doivent étudier pendant une année dans la nature, communiant directement avec la faune et la flore. Un professeur n'est pas nécessaire ; il est possible d'apprendre les bases de cet art par l'observation et la méditation. Cependant, les sorts de difficulté modérée (jaune) ou difficile (rouge) ne peuvent être appris que par les membres du clergé d'un dieu de la nature. Les étudiants doivent sélectionner une faiblesse magique autre que l'Aversion animale.

Les sorts typiques de Animalisme incluent :

Simple (vert)
- *Protection contre les animaux*
- *Trouver un animal*
- *Amitié d'un animal*

Modérée (jaune)
- *Langage animal*
- *Domination des animaux*

Difficile (rouge)
- *Domination des monstres*
- *Percevoir via les animaux*

La plupart des PNJ pratiquant l'Animalisme vivront dans des forêts isolées, s'occupant des membres de la tribu et des animaux sauvages.

Domination

Groupe : Instinct
Pré-requis : Arcanes, Hypnotisme

La Domination est utilisée pour lancer des sorts créant des illusions ou dominant les pensées des autres. Apprendre la Domination requiert six mois d'études et impose une faiblesse magique à l'étudiant. Le lanceur d'un sort de Domination doit être capable de croiser le regard de sa cible.

Les sorts typiques de Domination incluent :

Simple (vert)
- *Regard paralysant*
- *Indécision momentanée*
- *Bruit*

Modérée (jaune)
- *Peur*
- *Illusion*
- *Suggestion à long terme*

Difficile (rouge)
- *Hypnotisme instantané*
- *Hallucinations complètes*
- *Esclaves mentaux*

Le talent de Ménestrandie (p. 23) offre un décalage positif de +2 colonnes aux tests de Domination.

Le talent de Télépathie (p. 25) offre un décalage positif de +1 colonne aux tests de Domination.

Divination

Groupe : Instinct
Pré-requis : Arcanes, Légendes

Le talent de Divination est le domaine des devins et voyants. Il offre la connaissance des événements distants ou futurs. L'apprentissage du talent de Divination ne nécessite qu'un mois d'études, mais l'étudiant doit choisir une faiblesse magique et devenir prêtre d'une divinité appropriée au contexte.

Les sorts typiques de Divination incluent :

Simple (vert)
- *Clairvoyance*
- *Clair-audience*

Modérée (jaune)
- *Prédiction*
- *Conseil spirituel*

Difficile (rouge)
- *Prophétie*

Clairvoyance : voir des événements distants.
Clair-audience : entendre des événements distants.
Prédiction : prévision d'événements du futur proche.
Prophétie : prévision d'événements importants du futur proche ou lointain.
Conseil spirituel : prier une divinité pour des connaissances ou des conseils.

Le savoir acquis par la Divination est toujours cryptique ou fragmentaire. Les événements prévus ne sont pas inévitables ; ils sont le résultat de la situation actuelle. L'intervention humaine est nécessaire pour causer l'événement, et capable de l'éviter.

Élémentalisme

Groupe : Perception

Parmi les arts magiques, l'Élémentalisme est parmi les moins craintes car il peut être utilisé pour le bien commun. Ceux qui étudient l'Élémentalisme gagnent la capacité d'apporter des changements aux forces de la nature.

Les sorts typiques de l'Élémentalisme incluent :

Simple (vert)
- *Créer du brouillard*
- *Influencer le climat dans 1 mois*
- *Stimuler la croissance des plantes*
- *Invoquer des vents favorables*

Modérée (rouge)
- *Causer la croissance rapide des animaux et des plantes*
- *Invoquer un climat*
- *Rendre un lieu infertile*

Difficile (rouge)
- *Causer une éclipse de soleil*
- *Créer instantanément un froid glacial*
- *Causer des séismes*
- *Causer des tornades*
- *Invoquer des comètes ou météores*
- *Faire instantanément vieillir un objet ou un être*

Invocation

Groupe : Perception
Pré-requis : Arcanes, Légendes

L'Invocation est le plus effrayant et dangereux des arts magiques. Ceux qui osent approfondir ses secrets apprennent à déchirer le voile qui sépare notre monde des autres réalités troublantes et à appeler les habitants de ces royaumes fous et horrifiants. Ces créatures malsaines, souvent nommées démons par les hommes mortels, possèdent d'étranges pouvoirs physiques et mentaux, de par leur origine



étrangère. Une fois que l'invocateur a ramené la créature dans notre monde, il peut alors tenter de lui imposer sa volonté. S'il échoue, les conséquences peuvent certainement être terribles...

L'Invocation est le plus difficile à apprendre de tous les talents magiques. Un sorcier doit étudier pendant deux ans, avant même de pouvoir tenter une Invocation. Le sorcier doit aussi prendre une faiblesse magique. De plus, à chaque fois que le sorcier apprend à invoquer une nouvelle créature, il doit prendre une faiblesse magique supplémentaire. Cela peut être une nouvelle faiblesse magique, ou une faiblesse magique déjà possédée (auquel cas son effet devient plus sévère - le personnage devient plus terriblement défiguré, l'Aversion animale devient plus extrême, etc.).

Chaque sort d'Invocation invoque un seul type de créature et aucun autre. Les capacités de la créatures sont déterminées par sa forme. Par exemple, un démon ailé pourra se battre, transporter des messages, ou monter la garde, mais pas nager, creuser, ou assumer la forme d'un humain. Lorsque votre personnage apprend un nouveau sort d'Invocation, décrivez ce que vous voulez que la créature invoquée soit capable de faire. L'arbitre choisit alors un niveau de Difficulté pour invoquer cette créature.

Ci-après quelques exemples de difficultés :

> ***Simple (vert)*** *Une créature capable d'accomplir une seule action hors combat, e.g. transporter l'invocateur, délivrer un message, pister une proie, ou localiser un objet.*

> ***Modérée (jaune)*** *Une créature qui combat avec des griffes, crocs ou armes, peut suivre des instructions simples, opérer semi-indépendamment, délivrer un savoir perdu, terrasser de peur les adversaires de l'invocateur, ou monter la garde pendant une courte durée.*

Difficile (rouge) *Une créature qui combat avec des pouvoirs surnaturels, qui peut monter la garde pour une longue durée, pister et tuer une cible avec succès garanti, apprendre à son invocateur un nouveau sort, assumer la forme d'un individu spécifique, servir de conseiller à l'invocateur, ou emprisonner une personne à perpétuité.*

L'Invocation est prenante et coûteuse. Un invocateur doit traquer des composants rares et difficiles à obtenir - poudres magiques, instructions pour dessiner des symboles blasphématoires, encens nauséabonds à brûler dans des brasiers incrustés de bijoux. De plus, elle occasionne une fatigue physique incroyable. Chaque fois que votre personnage tente de lancer un sort d'Invocation il prend un point de dégâts. Cette blessure est permanente, ne peut être guérie, bien que vous puissiez toujours dépenser des points de talent (voir p. 76) pour améliorer votre talent de Vitalité. Cette perte est infligée que l'Invocation soit réussie ou non.

L'Invocation n'est que la moitié du travail ; l'invocateur doit toujours convaincre la créature d'accomplir ses volontés. Des créatures de niveau Simple rendront un service en échange de la liberté de retourner dans leur propre monde. Les créatures de niveaux Modéré et Difficile, cependant, ont plus d'exigences. A moins que l'invocateur ne puisse les menacer de destruction immédiate (ce qui en soi-même n'est pas évident), il doit avoir quelque chose à offrir à la créature, que celle-ci voudra. Elle peut accepter un objet rare ou magique, mais plus vraisemblablement elle demandera un prix très personnel de la part de l'invocateur - n'importe quoi : un œil, un échange de services, un droit à l'âme de l'invocateur. Quel que soit le prix, il marquera l'invocateur comme isolé - et d'une nature de plus en plus différente - des humains ordinaires.

Un échec ordinaire signifie qu'aucune créature n'apparaît. Sur un jet de 95-00, cependant, l'invocateur peut faire une erreur critique dans le sort et la créature pénètre dans ce monde hors de contrôle. Elle attaquera immédiatement l'invocateur, soit pour le tuer soit pour l'entraîner en hurlant dans l'horrible enfer d'où elle vient. Elle ne se fatigue jamais, n'abandonne jamais et ne s'arrêtera que lorsque l'invocateur ou elle-même sera mort.

Nécromancie

Groupe : Perception

Pré-requis : Arcanes, Légendes, Médecine

La Nécromancie est le plus noir des arts magiques. Il est proche de l'Invocation, car son but est de joindre et d'exploiter le monde invisible. Cependant, elle est fondamentalement différente. Alors que l'Invocation tente de ramener des créatures étrangères provenant d'au-delà les confins de ce monde, la Nécromancie tente de rassembler les énergies dispersées de ce monde pour des besoins de préservation, de connaissance et d'animation. Sa pratique est jugée comme une crime abominable dans toutes les nations, sauf celles où la pratique de la sorcellerie est routinière. La restriction est nécessaire, car la Nécromancie est la deuxième pratique magique la plus dangereuse, après l'Invocation.

Les simples sorts de préservation et de connaissances ne causent pas tant de risques inhérents, mais la restructuration et l'animation des morts est riche en périls. Le but de tels sorts est de ramener de chez les morts les animaux, les monstres et les gens. A moins que le Nécromancien ne soit très attentif, ces animations pourraient se retourner contre lui et contre le monde. Une année d'études est nécessaire avant qu'un personnage ne puissent tenter un sort, et un personnage doit choisir une faiblesse magique. La Nécromancie est un art fatiguant. Chaque fois qu'un personnage tente de lancer un sort, il perd 1 point de Vitalité même en cas d'échec du sort. Cette perte est permanente.

Les sorts typiques de Nécromancie incluent :

Simple (vert)

— *Préservation de matière organique (50 ans)*

— *Histoire d'un mort **

— *Réanimer le corps d'un petit animal ***

Modérée (jaune)

— *Préservation de Matière Organique (1.000 ans)*

— *Questionner un mort **

— *Réanimer le corps d'un grand animal ***

Difficile (rouge)

— *Préservation de Matière Organique (5.000 ans)*

— *Exiger de vraies réponses d'un mort **

— *Réanimer le corps d'un monstre ***

— *Réanimer un corps humain*

— *Prolonger la vie ****

** Un petit morceau de la créature ou de l'objet original doit être obtenu (plume, poil, poussière), ou une représentation réaliste de la créature.*

*** Un grand morceau de la créature originale doit être obtenu.*

**** Peut être lancé sur soi ou sur un autre, mais ne peut être tenté qu'une fois par an. Le succès ajoute 10 ans à la vie du sujet, mais divise immédiatement de moitié les talents de Résistance (bien que les points perdus puissent être lentement récupérés par la dépense de points de talent).*

Chaque fois que l'animation d'un animal ou d'un monstre est réussie, le Nécromancien peut imposer à cette créature un service de durée limitée. Après que ce service soit rendu, la créature retourne à sa forme précédente. Les humains réanimés peuvent aussi accomplir un service la première fois qu'ils sont animés, mais si la même personne est à nouveau réanimée, elle est hostile envers le Nécromancien à moins qu'une forme de coercition (comme la Domination) ne soit employée. Un humain réanimé tente de détruire le nécromancien et s'échappe dans le monde pour vivre une nouvelle vie. Les réanimés ont des scores de talents égaux en tous points (y compris les sorts) à ceux qu'ils possédaient avant leur mort, hormis que leurs talents de Résistance sont divisés par deux et qu'ils sont invulnérables aux poisons.

Les créatures réanimées peuvent être dématérialisées selon la volonté du Nécromancien. Les humains réanimés tenteront cependant de résister à la dématérialisation, s'opposant à la Volonté du Nécromancien avec la leur.

Chaque fois qu'un résultat blanc indique un échec d'un sort de complexité difficile (rouge), un feu magique (d'intensité 25, voir p.57) englobe la pièce. Le Nécromancien devrait avoir le droit de s'échapper ou d'éteindre le feu. Les composants du sort peuvent, cependant, être endommagés.

Les besoins de composants de la créature originale obligent le personnage à des quêtes pour des tombes diverses, s'il souhaite animer ou interroger un personnage ancien.

Transmutation

Groupe : Instinct

La magie de Transmutation est utilisée pour altérer la forme ou la substance. Elle peut être utilisée pour changer l'apparence d'une personne, animer des statues, transformer les pierres en glaçons, etc. Une année d'études est requise pour apprendre la Transmutation. L'étudiant doit aussi sélectionner une faiblesse magique. Les sorts typiques de Transmutation incluent :

Simple (vert)

— *Changer un objet en article similaire*

— *Changement temporaire d'une forme non-vivante*

Modérée (jaune)

- *Changer sa propre forme*
- *Changer la forme d'un animal*
- *Changement permanent d'une chose non-vivante*

Difficile (rouge)

- *Changer la forme d'une autre personne*
- *Animer un objet*
- *Changement permanent d'une chose non-vivante en objet précieux*

Les sorts de Transmutation sont très fatigants. Chaque fois qu'un magicien tente d'en lancer un, il perd un point de Vitalité. Cette perte est permanente et ne peut être guérie.

Faiblesses

Avarice

Votre personnage est un avare qui dépense aussi peu que possible. Il achète l'équipement le moins cher, mange les repas les plus frugaux, et loge dans les taudis les plus économiques. Il accumule chaque pièce acquise, et ne prêtera certainement jamais d'argent à quiconque. Malheureusement, ses habitudes de systématiquement amasser de grandes quantités de richesses en font une cible privilégiée des voleurs entreprenants.

Cécité nocturne [16]

Les personnages affligés de cette faiblesse ont une très mauvaise vision nocturne. Ils sont aveugles à la lumière des étoiles et ne peuvent apprendre l'Astronomie. Ils subissent également un décalage négatif de -2 colonnes en effectuant de nuit quelque chose nécessitant la vision.

16. Le terme médical est « héméralopie »

Coquetterie

Les personnages coquets sont obsédés par la mode. Ils peuvent dépenser leur dernière pièce pour un chapeau, enfiler de ridicules collants pour l'amour du style, ou se passer de bottes en faveur d'une plus jolie paire de sandales hautement inutiles pour la marche de vingt milles qu'ils vont entamer. Ils feront le maximum pour maintenir leurs vêtements en parfait état, évitant les activités salissantes comme les batailles à chaque fois que possible. Ils auront également tendance à être hautains, ce qui en fera le centre de l'attention mais malheureusement leur fera subir un décalage négatif de -1 colonne sur tous les tests de réaction de PNJ (voir p. 72).

Ivrognerie [17]

Les personnages ivrognes doivent faire un test de Volonté (ou Résistance) pour ignorer l'occasion de boire de l'alcool. Une fois qu'ils ont commencé à boire, ils doivent faire un test pour arrêter. Ils ont une occasion de tester après avoir fini chaque verre.

Pour chaque verre absorbé, un buveur doit faire un test d'Endurance (ou de Résistance). Si le test est réussi, il ne subit aucun effet. Si le test échoue, cependant, tous les talents du buveur sont temporairement réduits de 1. Lorsque le talent d'Endurance (ou Résistance) du buveur tombe à 0, il s'évanouit. Les personnages qui n'ont pas de talent d'Endurance et une Résistance de 0 s'effondrent dès le premier test raté. Une fois que le buveur arrête de boire, soit par la force de la volonté, soit en s'effondrant, ses talents reviennent à la normale au rythme de 1 point pour chaque heure pleine où il ne boit pas.

Lubricité (*hommes / femmes*)

Les personnages dotés de cette faiblesse sont particulièrement vulnérables aux charmes de leur genre préféré (qui est

17. « Toxicomanie » est une variante possible.

au choix du joueur[18]). Confrontés à une possible liaison romantique, ils doivent faire un test de Volonté (ou Résistance) pour décliner. Ils doivent aussi réussir un test pour refuser les requêtes ou demandes d'assistance, non seulement des PNJ, mais aussi des autres PJ du genre approprié !



Gloutonnerie

Un glouton mange à chaque opportunité. Il a toujours sur lui un petit quelque chose à grignoter, et doit réussir un test de Volonté (ou Résistance) pour décliner une offre de nourriture. Son embonpoint résultant signifie qu'il ne peut porter que des vêtements et armures taillés sur mesure, et qu'il est bien sûr largement plus lourd que la plupart des autres personnes.

Impulsivité

Un personnage impulsif est prompt à s'engager dans l'action sans réfléchir. Il a le sang bouillant et peu enclin à l'analyse. De plus, il ne peut jamais choisir d'attendre en combat (voir p. 40).

Jeu compulsif

Un joueur compulsif est toujours prêt pour un jeu de hasard. Chaque fois qu'il reçoit l'opportunité de prendre part à un pari mais a des raisons de préférer l'éviter, il doit réussir un test de Volonté (ou Résistance) pour décliner[19]. Une fois qu'il a commencé à jouer, il doit réussir un autre test pour s'arrêter. Le test peut être modifié selon la situation. Après tout, il est si difficile de s'en aller lorsque la chance semble être avec vous...

Il y a des limites à son penchant ; il ne lâchera pas son glaive pour commencer à jouer en plein combat, par exemple, bien qu'il puisse parier sur son issue tout en ferraillant. Un joueur compulsif pariera sur pratiquement toute situation dont l'issue est hasardeuse. Inutile de préciser que cela rend difficile d'économiser de l'argent...

Malchance

La malchance marche dans les pas de votre personnage. Chaque fois que vous faites 99 ou 00 sur un test, un désastre le frappe - son arme se casse, il prend un avertissement pour une invitation, il perd pied et tombe sur la personne qui suit en escaladant un mur, etc.

Peur des animaux

Les personnages affligés de la Peur des animaux sont si terrifiés qu'ils éviteront tout animal si possible. Pour diriger un animal, ou même simplement pour en approcher, ils doivent réussir un test de Volonté (ou Résistance). L'échec signifie que leur Peur les empêche de s'approcher de la créature. Cette restriction ne s'applique cependant pas aux monstres. Les personnages avec cette Peur ne peuvent apprendre le Dressage ou la Animalisme.

Peur des hauteurs

La Peur des hauteur de votre personnage est si forte qu'il doit faire un test de Volonté (ou Résistance) pour continuer à agir en grande hauteur ou s'ils sont forcés

18. Cette précision était déjà dans le jeu original, en 1985 ; belle preuve d'ouverture d'esprit !

19. S'il est décidé à jouer, inutile de tester.

à grimper. L'échec signifie qu'il est paralysé de peur et doit compter sur quelqu'un pour les aider à bouger de cet endroit. Les personnages avec une Peur des hauteurs ne peuvent pas apprendre l'Escalade.

Peur de la magie

Les personnages affligés d'une Peur de la magie doivent réussir un test de Volonté (ou Résistance) pour manipuler tout objet qu'ils savent être magique. Confrontés à un sorcier ou un monstre magique, ils doivent réussir un test ou fuir/s'immobiliser, au choix du joueur. Ceux qui souffrent de Peur de la magie ne peuvent apprendre aucun talent magique.

Peur de l'eau

Votre personnage a si peur des étendues d'eau qu'il doit réussir un test de Volonté (ou Résistance) pour pénétrer dans l'eau ou même monter à bord d'un navire. Il ne voyagera jamais sur l'eau plus d'une journée à moins qu'il y soit forcé. Il lui est impossible d'apprendre les talents Nage ou Navigation.

Phobie (*objet*)

Une Phobie est une peur si sévère que le personnage doit accomplir un succès héroïque (noir) sur un test de Volonté (ou Résistance) pour résister à l'impulsion de fuir l'objet de sa phobie. Un personnage peut souffrir d'une phobie de pratiquement n'importe quoi - les chats, les barbes, le sang (particulièrement inconvénient pour un mercenaire barbare), la nuit, les étrangers, les ponts, etc. - selon l'accord entre vous et votre arbitre.

Surdité musicale [20]

Un personnage musicalement sourd ne peut pas différencier les tons musicaux et ne perçoit que peu de différences dans la tonalité vocale. Cela lui donne une voix plate et monotone, et une totale incapacité à chanter. Il ne peut apprendre le talent de Ménestrandie et il subit un décalage négatif de -2 colonnes lorsqu'il fait un test de réaction de PNJ (voir p. 72) ou tente d'utiliser un sort de Domination.

Taciturnité

Votre personnage est incroyablement peu bavard. Rares sont les journées où il prononce une phrase de plus de trois mots, et il est virtuellement rarissime qu'il initie une conversation. Son extrême réticence à parler signifie malheureusement qu'il ne voudra jamais délivrer d'informations à moins qu'on ne lui demande.

Vision incolore [21]

Votre personnage a une capacité très limitée de distinguer une couleur d'une autre. Cette faiblesse n'a pas de score, mais rendra impossible toute tentative d'identifier un objet par sa couleur. Cela peut aussi avoir quelques conséquences sociales négatives, comme l'incapacité à choisir des vêtements assortis.

Faiblesses magiques

Antipathie

Un personnage antipathique est entouré d'une inébranlable aura de défiance. De longues heures à fouiller les secrets arcanes ont subtilement déformé sa personnalité et son attitude. Un test de réaction (voir p. 72) en rencontrant un PNJ ne peut obtenir une réponse généreuse ou amicale. Les gens peuvent aider un personnage antipathique, mais ne seront jamais à l'aise en sa compagnie.

Aversion animale

Quelque chose avec les personnages affligés de cette faiblesse est intrinsèquement dérangeant pour les animaux et les

20. Le terme médical est « amusie »

21. Le terme médical est « daltonisme »

humains dotés du talent d'Instinct animal. Tout animal ou personne de ce type, à une distance de 10 pieds[22] de votre personnage deviendra nerveux, angoissé et irritable.

Ceux qui souffrent d'Aversion animale subissent un décalage négatif de -2 colonnes sur les tests de réaction (voir p. 72) en traitant avec des personnages dotés du talent d'Instinct animal. Un personnage souffrant d'Aversion animale ne peut apprendre le Dressage ou la Animalisme.

Défiguration

Ceux qui souffrent de cette faiblesse ont une cicatrice ou autre mutilation, soit par une blessure, soit par un effet secondaire de leurs études magiques. Les défigurations magiques sont souvent d'étranges mutations du corps comme des membres racornis, des cicatrices bizarres, la décoloration ou la perte d'un œil, la transformation des mains ou pieds en griffes ou sabots, etc. Les défigurations sont permanentes et toujours évidentes, mais peuvent être cachées avec des efforts. Les personnages défigurés souffrent aussi de quelques désavantages sociaux.

Folie

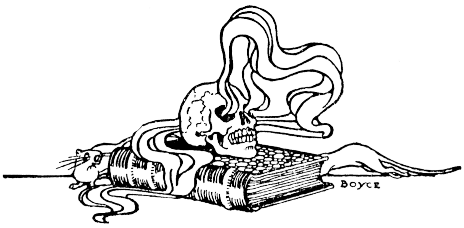
Les terribles secrets que votre personnage a déterré dans sa quête de connaissances interdites ont commencé à éroder ses attaches à la réalité. Chaque jour il y a une chance cumulative de 1% qu'il soit frappé d'une crise de folie (et donc aura avec certitude une crise au moins tous les 100 jours). Lorsqu'elle advient, cette crise dure 1-10 heures, pendant lesquelles il perdra pied, capable de faire ou dire n'importe quoi. A la fin de la crise, les chances d'une autre crise recommencent à 1% et montent lentement comme précédemment.

Nocturnité

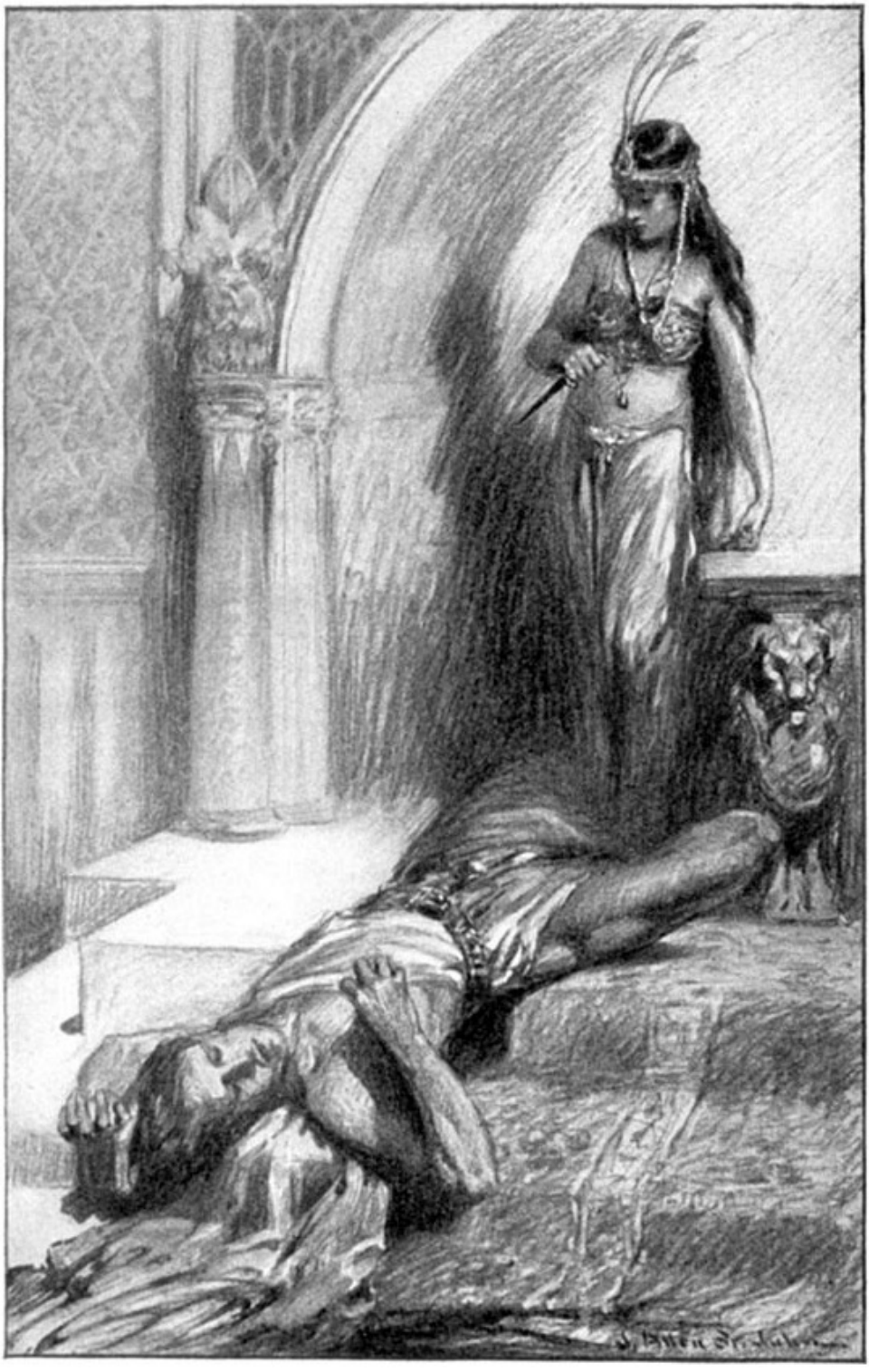
Votre personnage a passé tellement de temps à pénétrer les secrets qu'on ne chuchote que la nuit, qu'il est lui-même devenu une créature nocturne. Lorsque le soleil est couché, il est plein d'énergie et ne dormira pas. Le jour, il est léthargique et apathique, à moins qu'il ne soit réellement endormi. Il est ébloui par la lumière du soleil, à tel point qu'il subit un décalage de -2 colonnes sur toute tâche impliquant la vision, en plein jour.

Perte de résistance

Les études des arts sombres sont sapé la vigueur physique et psychique de votre personnage. Chaque talent du groupe de talents de Résistance perd 2 points. Après cela, il coûte 3 points d'améliorer un talent de Résistance de 1 point, et 10 points pour acheter un nouveau talent de Résistance.



22. environ 3 mètres



La table de résolution

Au cœur du Système ZeFRS, se trouve la table de résolution, utilisée pour déterminer le succès ou l'échec des actions. En bref, chaque fois que vous avez besoin de vérifier le succès d'un talent, lancez les dés de pourcentage et trouvez le score obtenu dans la colonne correspondante de la table 9.



Organisation de la table

Il existe quatre degrés de succès, plus l'échec. Chacun est dénoté par une couleur, et on se référera souvent à un résultat par cette couleur. L'ordre des couleurs utilisé est : blanc pour l'échec, et vert, jaune, rouge ou noir pour un succès respectivement marginal, acceptable, total ou héroïque. Lorsqu'on fait un test, les jets bas sont les meilleurs.

Décalages de colonnes

Quand un personnage tente quelque chose, des circonstances favorables offrent un décalage de colonne (DC) positif, et des circonstances défavorables un DC négatif. Le décalage va de +/-1 DC pour un avantage ou désavantage mineur, jusqu'à +/-6 DC pour un avantage ou désavantage décisif. Une « colonne » décrit un score de talent (ou un groupe de scores pour les valeurs au-delà de 11). Par exemple, si un personnage avec un talent de Navigation de 4 reçoit un décalage de +2 DC grâce à quelque condition favorable, il décalerait de deux colonnes vers la droite, et ferait donc un jet sur la colonne 6 de la table pour résoudre cette tentative.

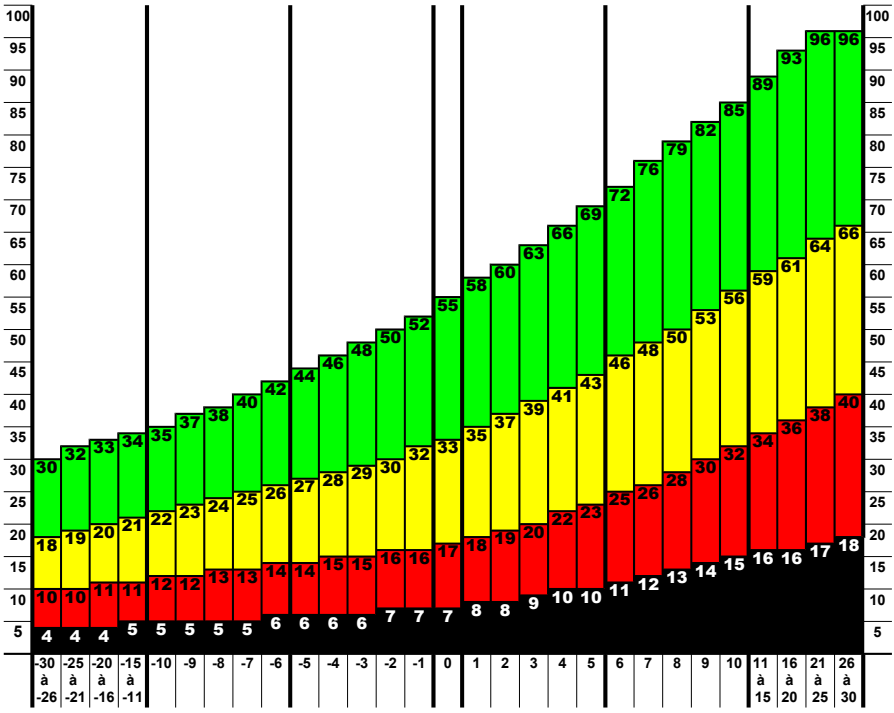


TABLE 9 – table de Résolution

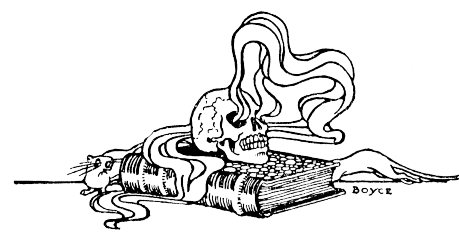
Tests opposés

Lorsqu'un personnage tente d'infliger un effet à un autre personnage, l'un des talents de la cible est habituellement soustrait du talent approprié du personnage actif (e.g. la Mobilité de la cible du talent d'arme de l'attaquant, la Résistance à la magie de la cible du talent magique du sorcier).

Parfois, cependant, des personnages confrontent directement leurs capacités. Dans ce cas, chaque personnage fait un test du talent approprié. Quiconque obtient le plus haut degré de succès remporte l'affrontement. Si les concurrents opposent directement leurs talents l'un contre l'autre, le talent de chaque concurrent est soustrait de celui de l'autre. En cas d'égalité, l'affrontement continue jusqu'à ce qu'un personnage obtienne un niveau de succès plus élevé sur un test, ou abandonne.

Dagmar Rauthhaddr et Sloan le Cimbrien s'affrontent au bras de fer. Dagmar a une Force de 10 ; Sloan a un léger avantage, avec une Force de 11. Dagmar fait son test sur la colonne -1 (10-11). Sloan fait son test sur la colonne 1 (11-10).

Les affrontements complexes prennent plus d'un test à résoudre. Dans ce cas, l'arbitre peut définir un nombre de « points de succès » qu'un concurrent doit obtenir pour gagner l'affrontement. Comme en combat, un succès marginal (vert) vaut un point, un succès acceptable (jaune) vaut deux points, etc. Le premier concurrent à en accumuler suffisamment l'emporte.



Combat

Ennemis et antagonistes

Votre personnage affrontera deux types de PNJ : les ennemis et les antagonistes.

— Les ennemis sont les soldats de base, les bandits, les gardes, etc. : combatifs, mais aucunement des guerriers professionnels. Ils composent les rangs des brigands de base, qu'un héros devra affronter pour atteindre son objectif. Les PJ sont qualitativement supérieurs aux ennemis et ont certains avantages sur eux en combat.

— Les antagonistes, en revanche, sont d'importantes personnages qui présentent un défi majeur pour les PJ. Ces derniers n'ont pas d'avantage spécial sur les antagonistes.

Types de combat

Il y a trois types de combat dans ZEFRS : mêlée, tir et magie. La mêlée et le tir sont expliqués dans cette section ; la magie a son chapitre dédié, page 52.

— La mêlée arrive dès qu'un personnage combat à mains nues ou avec une arme au contact. Seuls les adversaires à sa portée, ou à portée de son arme, peuvent être attaqués en mêlée.

— Le tir, ou combat à distance, arrive dès qu'un personnage utilise une arme quittant ses mains. Il peut tirer une flèche, jeter une hache ou un poignard, ou faire basculer un rocher sur ses adversaires. Le résultat du combat à distance dépend de sa visée et de la rapidité de ses adversaires. Un personnage ne peut pas utiliser d'arme à distance si un adversaire l'attaque en mêlée.

Utiliser les groupes de talents

Chaque fois que votre personnage tente de frapper quelqu'un, vous devez déterminer son talent pour combattre avec son arme. S'il a un talent pour cette arme, utilisez ce score, ou la base de Combat si elle est plus élevée. Si votre personnage n'a pas de talent avec l'arme, utilisez la base de Combat.

> *Esmis a une base de Combat de 2 et un talent de Combat au poignard de 7. Si Esmis attaque son adversaire avec un poignard, il utilise le 7 (Combat au Poignard). S'il tente de plaquer son adversaire au sol, il utilise le 2, car il n'a aucun talent en Lutte.*

Résoudre les attaques

Le processus pour déterminer si une attaque touche est identique en mêlée et à distance.

Pour attaquer, faites un test du talent avec l'arme utilisée, duquel vous soustrayez la Mobilité (ou Prouesse) de l'adversaire. Le résultat indique si l'attaque réussit, ainsi que les dégâts de base infligés (voir p. 45).

Quand un adversaire attaque votre personnage, votre Mobilité (ou Prouesse) est soustrait du talent d'arme de l'attaquant.

L'assaillant fait un test sur ce nombre modifié.

Le tour de combat

Le combat dans ZEFRS est divisé en tours de combat de 5 secondes, qui sont l'unité de temps de base du jeu. Dans des circonstances normales, c'est le temps nécessaire pour effectuer une action et se préparer à une autre.

> *Supposons que Galya Crève-Œil renverse une table , dégaine son glaive, brise une lampe et frappe son adversaire dans le noir. Cela prend à Galya quatre tours de combat (20 secondes) de temps de jeu.*

Les personnages peuvent tenter d'effectuer plus d'une action par tour, mais il n'est pas garanti qu'ils y parviennent, voir p.41 pour les règles sur ces actions multiples.

Étapes du tour de combat

Un tour de combat peut avoir jusqu'à cinq étapes. Elles n'adviennent pas forcément toutes chaque tour.

1. Testez la surprise
2. Déclarez les actions
3. Déterminez l'initiative
4. Résolvez les actions dans l'ordre de l'initiative
5. Répétez jusqu'à ce que les hostilités soient finies

Être pris au dépourvu

Au début de chaque combat, vérifiez si certains combattants sont surpris, ce qui donnera des actions supplémentaires à leurs adversaires non surpris.

Testez la surprise au début de chaque combat, ainsi que chaque fois qu'un nouveau combattant entre dans la mêlée.

Chaque combattant fait un test de Réflexes (ou Prouesse). Chaque niveau de succès offre un avantage ; ainsi, le blanc ne donne aucun avantage, le vert en donne un, et ainsi de suite jusqu'à quatre. Les adversaires comparent leurs totaux d'avantages ; si l'un en a plus que l'autre, ce combattant gagne un nombre d'actions gratuites égal à la différence.

> *Chacal le Pillard et Dural Besh se lancent tous deux dans le cambriolage du manoir d'un riche marchand. Ils se rencontrent nez à nez, dans le couloir du quartier des serviteurs. Chacal obtient un succès total (rouge : trois avantages) ; Besh obtient un succès acceptable (jaune : deux avantages). Chacal gagne une action gratuite pour fuir, tenter de poignarder silencieusement Besh, commencer à parlementer en murmurant, ou faire n'importe quoi d'autre qu'il puisse faire en un tour de combat.*

En combat avec seulement un petit nombre de participants, chacun teste son avantage séparément contre son adversaire personnel.

> *Chacal et Besh ont uni leurs forces pour déplacer un très lourd coffre d'or. Ils rencontrent deux des gardes de la maison du marchand. Chacal, Besh, et les deux gardes déterminent chacun leur avantage. Cette fois Chacal obtient un succès marginal (vert), et son adversaire la même chose. Besh obtient deux à nouveau, mais son adversaire rate son jet et n'en obtient aucun. Besh peut effectuer deux actions contre son adversaire, sans que ce dernier puisse répliquer.*

Lorsqu'il y a un grand nombre de participants à un combat, dans un souci de simplification, on détermine l'avantage de chaque groupe, en utilisant le meilleur talent du groupe en Réflexes (ou Prouesse).

Quand un nouveau combattant entre en combat, seul l'adversaire de ce nouveau belligérant teste son avantage.

> *Sans surprise, Besh et Chacal combattent maintenant les gardes. Le bruit a alerté un autre garde, déboulant au détour d'un couloir. Ce dernier décide de s'attaquer à Chacal. Le nouveau garde et Chacal testent leur avantage l'un contre l'autre.*



Déclaration d'actions

Au début de chaque tour de combat, tous les participants indiquent les actions qu'ils prévoient. Les actions possibles se classent en cinq grandes catégories :

1. **Attaquer** : Agir pour blesser votre adversaire, d'une attaque à l'arme à un lancer de rocher. Si vous choisissez d'attaquer, vous devez indiquer qui vous voulez attaquer, et quelle zone du corps vous visez.
2. **Se défendre** : Agir pour éviter des blessures : cela peut signifier une parade, une esquive, un blocage avec un bouclier, etc. Vous ne pouvez vous défendre activement que contre une attaque par tour de combat, et devez indiquer comment vous vous défendez.
3. **Se déplacer** : Courir, ramper, sauter, se balancer, nager, tout ce qui est physiquement possible en la circonstance. Vous devez déclarer où et comment vous vous déplacez.
4. **Utiliser la magie :** Le lanceur d'un sort doit déclarer quel sort est lancé et sa cible prévue.
5. **Attendre** : Vous pouvez déclarer que vous retenez votre action jusqu'à ce qu'une certaine condition advienne. Quand (et si) elle advient, vous pouvez essayer d'agir juste avant.

Galya discute avec deux bandits sur la place du marché. Elle n'est pas certaine qu'ils savent qu'il y a une prime sur sa tête, elle les observe donc attentivement. Si l'un d'eux fait un geste pour s'emparer d'elle, elle essaiera d'abord de dégainer son poignard pour l'embrocher.

Initiative

Après avoir déclaré les actions, tous ceux qui ont prévu d'attaquer lancent d10 et ajoutent leur talent de Réflexes, Mobilité (ou Prouesse), le nombre le plus élevé,

plus le bonus d'initiative de leur arme [23]. Les personnages qui se défendent ou attendent ne font pas de jet.

Si le nombre de participants est réduit, chacun fait individuellement son jet d'initiative. Si vous pensez que le nombre de combattants est trop important, tirez collectivement en utilisant le plus haut talent de Réflexes, Mobilité (ou Prouesse) de chaque côté. Dans ce dernier cas, n'ajoutez pas le bonus d'initiative des armes, sauf si toutes les personnes concernées utilisent la même arme.

Les combattants agissent dans l'ordre du plus haut total vers le plus bas.

Si vous avez attendu, lorsque la condition que vous attendiez arrive, faites un test de Réflexes (ou Prouesse). En cas d'échec (blanc), vous n'avez pas été assez rapide et l'adversaire agit en premier. Sur tout succès (couleur), vous pouvez agir en premier.

> *L'un des bandits tente soudain d'entraver Galya avec un drap qu'il dérobe sur un étal voisin. Galya fait un jet de Prouesse de 2, et obtient 52. C'est Vert, ce qui est suffisant. Elle agrippe le tissu d'une main et entraîne son assaillant vers la pointe de son poignard.*

Chaque fois que vous attendez, vous devez vérifier si vous battez de vitesse votre adversaire. Si vous échouez, non seulement votre adversaire agit en premier, mais si vous voulez engager quelqu'un d'autre, vous devez à nouveau faire un test de Réflexes (ou Prouesse), cette fois contre le nouvel adversaire. Si vous échouez encore et essayer de viser un troisième adversaire, vous devez répéter le processus, et ainsi de suite. Une série de mauvais jets vous fera agir en tout dernier dans ce tour de combat !

Actions multiples

Vous pouvez tenter d'effectuer plus d'une action dans un tour de combat, mais devez le préciser durant les déclarations d'action, avant que l'initiative ne soit tirée. Vous devez aussi spécifier l'ordre dans lequel vous avec l'intention d'effectuer les actions.

Votre première action est effectuée normalement. Pour la seconde et les suivantes, faites un test de Réflexes (ou Prouesse). Si vous obtenez un succès héroïque (noir), vous pouvez effectuer cette action additionnelle. Sur tout autre résultat, vous ne pouvez effectuer l'action et subissez un malus de -3 sur tous les tests de résolution pour le reste de ce tour de combat et pour le suivant.

Les antagonistes peuvent choisir de tenter des actions multiples, les ennemis non.

Combat armé

La Mêlée ne peut avoir lieu qu'entre des adversaires à portée de leurs armes respectives. Cela signifiera habituellement que les Combattants doivent être adjacents.

Lorsque vous attaquez, vous devez spécifier la zone visée. Il y a sept zones de visée : tête, thorax, bras droit et gauche, abdomen et jambe droite et gauche. Inutile de le préciser, dans certaines situations des zones peuvent être inaccessibles. Un combattant à pied ne peut frapper que les jambes, l'abdomen ou le thorax d'un adversaire à cheval, à moins que le combattant à pied ne manie une arme avec un bonus positif d'initiative. De même, le combattant à cheval ne peut pas frapper les jambes de l'adversaire piéton, à moins qu'il n'utilise une arme avec un bonus positif d'initiative.

Combat sans arme

Bagarre

La Bagarre est un terme global pour le combat impliquant les coups de pieds, de poings et de tête, tout ce qui ne consiste

23. Certaines armes ont un bonus ou malus d'initiative, mesurant la rapidité avec laquelle elle peuvent être maniées

Option : Viser une zone Certaines parties du corps sont naturellement plus difficiles à viser que d'autres :

— Les attaques à la tête subissent un décalage négatif de -3 colonnes.

— Les attaques aux extrémités (mains et pieds) subissent un décalage négatif de -2 colonnes.

— Les coups sur les bras et jambes subissent un décalage négatif de -3 colonnes.

pas à agripper un adversaire. Les dégâts de Bagarre sont réduits de 2 points. La Bagarre a aussi une table distincte de blessures spécifiques (voir page 47) par rapport au combat armé.

Lutte

Quiconque peut tenter d'agripper, bien qu'évidemment les lutteurs compétents sont bien meilleurs à cela. Si vous souhaitez agripper, durant la déclaration des actions vous devez décrire ce que votre personnage tente de faire. Alors, lorsque le tour d'agir de votre personnage arrive, faites un test de Lutte (ou Combat) moins la Mobilité (ou Prouesse) de votre adversaire. En cas de succès (couleur), votre entrave réussit. Seul un succès total ou héroïque (rouge ou noir) cause de véritables dégâts, cependant, et même alors seul 1 point plus le bonus de Force de l'attaquant.

> *Esmis se cache derrière des tonneaux de vin dans une cave. Les guerriers qui le recherchent se rapprochent un peu trop à son avis ; il décide de faire un croc en jambe à l'un d'eux et de s'enfuir. Esmis a un talent de Lutte de 5 ; sa cible a une Mobilité de 2. Esmis fait un jet sur un talent modifié de 3 et obtient 27. Réussi ! Le guerrier bascule à l'horizontale, puis s'effondre sur le sol pendant qu'Esmis s'échappe. Vu qu'Esmis n'a obtenu qu'un succès acceptable (jaune), la chute n'inflige pas de dégâts réels.*

Actions spéciales

Percées et coups de boucliers

Une percée est une charge à travers un groupe d'individus hostiles, pour le traverser. Une percée se fait toujours en ligne droite, et quiconque passe sur le chemin d'une percée est automatiquement chargé également.

Pour faire une percée, faites un test de Mobilité (ou Prouesse) de votre personnage, moins la Mobilité (ou Prouesse) de sa cible[24]. Sur un échec (blanc), la percée échoue et votre personnage est à terre. Sur un succès marginal, acceptable ou total (vert, jaune ou rouge), le personnage est parvenu de l'autre côté. Le personnage chargé cependant, peut toujours faire une action et peut choisir de vous attaquer au passage. Sur un succès héroïque (noir), le personnage a renversé son adversaire, qui ne peut accomplir aucune action pendant le reste du tour, sinon se remettre sur pieds. Une percée n'occasionne jamais de dégâts[25].

Un coup de bouclier est une percée effectuée par un personnage portant un bouclier. Il existe deux variétés de coups de boucliers. Le premier est une percée qui utilise le bouclier du personnage pour renverser l'adversaire, ce qui est résolu exactement comme une percée normale. L'autre type de coup de bouclier est un coup porté à un adversaire adjacent. Dans ce cas, faites un test de Combat[26] moins la Mobilité (ou Prouesse) de la cible. La cible du coup n'est renversée qu'avec un succès héroïque (noir). Là encore, aucun dégât n'est infligé, sauf avec un bouclier à pointe.

Un coup de bouclier à pointe renverse l'adversaire sur un succès acceptable (jaune) à héroïque (noir). Le coup inflige également des dégâts égaux au bo-

24. Cela semble impliquer que même si vous faites face à une foule d'adversaires, vous visez un seul individu pour la percée.

25. sauf à cheval, voir p. 85

26. ou un éventuel talent de Bouclier (très spécialisé).

nus de Force de l'attaquant, s'il en a un. Un échec signifie que l'adversaire a accroché le bouclier et l'a arraché de la main de l'utilisateur.

Armes improvisées

En l'absence d'une meilleure arme, votre personnage peut parfois être forcé à combattre avec ce qui lui tombe sous la main : pied de chaise, tisonnier, piquet, ou le gros caillou le plus proche. La table de description des armes (table 48 p. 71) comprend quelques suggestions d'équivalents que vous et l'arbitre pouvez utiliser pour décider des caractéristiques appropriées d'une arme improvisée.

Combat à deux armes

Quiconque peut essayer de se battre avec une arme dans chaque main. Cependant, chaque arme subit un DC -3, sauf si le personnage bénéficie du talent de Combat à deux armes.

Les personnages dotés du talent de Combat à deux armes (p. 19) utilisent comme score d'attaque le score le plus élevé entre leur score d'arme avec DC-3 et leur score de Combat à deux armes, plafonné par le talent non modifié de chaque arme.

> *Berbix a un score de 6 au Glaive, un score de 3 en poignard, et un score de 4 en Combat à deux armes. Lorsqu'il utilise à la fois son glaive et son poignard, il combat comme si son talent de Glaive était de 4, et son talent de Poignard de 3.*
>
> *Si le talent de Glaive de Berbix était de 10, alors il utiliserait pour son Glaive un score de 7 (son talent au Glaive avec un DC-3).*

Seules les armes à une main peuvent être utilisées (pas de hallebardes ou haches de bataille, par exemple). Les combinaisons communes sont : glaive et poignard, deux glaives, poignard et hache. Il faut choisir un talent de Combat à deux armes pour chaque combinaison étudiée.

> *Par exemple un personnage qui voudrait combattre avec glaive et dague comme avec un filet et un trident devrait prendre deux talents de Combat à deux armes.*

Le combat à deux armes est évidemment impossible si le personnage porte un bouclier.

Quiconque combat avec deux armes doit choisir une action pour chacune : attaque ou défense. S'il attaque avec les deux, la première attaque (avec l'arme au choix) a lieu sur l'initiative du personnage, et la seconde a lieu à la fin du tour de jeu. S'il attaque avec l'une et se défend avec l'autre, l'attaque a automatiquement lieu à la fin du tour de combat.

Le combat à deux armes n'est pas considéré comme des actions multiples, et la règle des actions multiples (voir p. 41) ne s'applique pas.

Assommer

De temps à autre, votre personnage peut vouloir rapidement assommer un adversaire plutôt que de lui infliger des dégâts mortels. Pour le tenter, vous devez annoncer votre intention de tenter d'assommer durant la déclaration d'intention. Faites alors une attaque normale. Sur un succès héroïque (noir), vous avez assommé la cible. Sur toute autre couleur, le coup n'était pas assez fort, ou vous avez raté le point vital. Un personnage ainsi assommé reste inconscient 1-10 minutes (12-120 tours de combat).

Se défendre

Quand vous choisissez de vous défendre, vous concentrez tous vos efforts à éviter les blessures et n'essayez pas de blesser votre adversaire.

Votre adversaire, s'il attaque plutôt que se défendre, fait une attaque de la manière normale. S'il rate, le tour de combat est fini. S'il touche cependant, faites alors un test de talent d'Arme (ou Combat) non modifié. Sur un échec (blanc), votre



défense n'était pas assez bonne et l'attaque frappe avec sa pleine force. Un succès marginal (vert) réduit les dégâts infligés d'1 point, un succès acceptable (jaune) de 2 points, un succès total (rouge) de 3 points et un succès héroïque (noir) de 4 points.

Les personnages bénéficiant d'un bonus de Force (voir p. 45) ou d'un bonus d'arme ne peuvent pas être stoppés par une défense. Leur puissance est si grande, ou leur arme est si massive, que des dégâts pénétreront toujours une défense.

Combat à distance

Le combat à distance n'est possible qu'entre des adversaires non adjacents et équipés d'armes à distance.

Chaque arme à distance a une distance courte, moyenne et longue. Une arme à distance est inefficace au-delà de sa portée longue ; elle pourra tirer plus loin, mais aura perdu trop d'énergie pour faire des dégâts. La portée à laquelle l'arme peut attaquer est donnée en pieds[27]. Sur la liste d'armes, les portées des armes à distance sont ainsi décrites : Arc court | 50/110/200

Le premier nombre est la portée courte, le deuxième la portée moyenne, et le dernier la portée longue.

Jet de dé %	Localisation du tir
01-10	Jambe gauche
11-20	Jambe droite
21-45	Abdomen
46-70	Thorax
71-80	Bras gauche
81-90	Bras droit
91-100	Tête

TABLE 10 – Localisation aléatoire des tirs

Viser

Les combattants faisant une attaque à distance n'ont pas besoin de choisir une zone visée. Typiquement un adversaire choisira simplement une cible, lancera son attaque vers cette cible, puis fera un jet sur la table de localisation des tirs (voir table 10) si le tir touche la cible.

Pour viser une zone spécifique, vous devez l'indiquer lors de la déclaration d'intention. L'attaque est résolue normalement, avec un test du talent d'Arme de tir (ou Combat), moins la Mobilité (ou Prouesse) de la cible. Le tir n'est alors réussi que sur un succès héroïque (noir). Tout autre résultat signifie que le tir a complètement raté la cible.

Décalages en combat

Les décalages de colonnes en combat sont appliqués lorsqu'un combattant est dans une position avantageuse ou désavantageuse par rapport à l'autre. Tous les décalages sont appliqués sur la colonne sur laquelle le jet de dé est fait. Un décalage favorable cause un décalage vers

27. 1 pied ≈ 0,30 m

L'attaquant est ...	
... derrière le défenseur	DC +1
... ligoté ou maintenu	DC -4
... à terre ou en contrebas	DC -2
... en combat à 2 armes	DC -3
... en groupe (par attaquant au-delà de 2)	DC +1
... dans le noir, ou aveuglé	DC -6
... très fort (par tranche de 10 points de Force)	DC +1

TABLE 11 – Décalages en combat : attaquant

Le défenseur est ...	
... ligoté ou maintenu	DC +6
... à terre ou en contrebas	DC +1
... plus grand qu'un homme	DC +2
... en déplacement	DC -1
... plus petit qu'un homme	DC -2
... à portée courte	DC -3
... à portée longue	DC -6
...aveuglé	DC +6
... dissimulé dans la brume ou la fumée	DC -2
... caché par des buissons ou des draps	DC -4

TABLE 12 – Décalages en combat : défenseur

la droite, un décalage défavorable vers la gauche. Une attaque peut être sujette à plusieurs décalages cumulés, voir tables 11 et 12.

— **A terre / en contrebas** : S'applique aux personnages renversés à terre, ou sont attaqués par un adversaire à cheval, sur un mur, ou d'une autre façon sur une position plus élevée.

— **Dissimulé** : Tout ce qui est dissimulé à la vision, mais pas réellement derrière une protection est considéré dissimulé.

— **Décalages de portée** : S'appliquant aux armes à distance utilisées sur des cibles à la portée indiquée.

Dégâts

Les dégâts sont infligés aux personnages de deux façons distinctes. La première, la plus courante, est la perte de points de la réserve de Vitalité. La seconde est de subir une blessure spécifique.

Lorsqu'un personnage porte un coup en combat et que le résultat du test est un succès marginal, acceptable ou total (vert, jaune ou rouge), l'attaque fait respectivement 1, 2 ou 3 points de dégâts. La quantité de dégâts infligée peut être modifiée par un bonus de force, un bonus d'arme, ou le résultat d'un jet de défense.

Lorsqu'un personnage frappe avec un succès (noir), 4 points de dégâts sont infligés, modifiés par les facteurs décrits ci-dessus, et il y a une chance que la victime subisse une blessure spécifique.

La blessure spécifique infligée dépend de la zone visée et du type (armé ou non-armé) de l'attaque. Les effets vont de la mort immédiate à la perte temporaire de l'usage d'un membre, voir page 47.

Bonus d'armes

Certaines armes ont un bonus d'arme, positif ou négatif, qui modifie les dégâts infligés. Les dégâts peuvent être réduits à zéro si le degré de succès de l'attaque est bas. Les bonus éventuels aux dégâts de chaque arme, sont listées sur les tables des armes : table 42 (p.69) pour les armes de contact, table 43 (p.70) pour les armes à distance.

Bonus de Force

Les personnage dotés d'une grande Force (p. 20) infligent des dégâts supplémentaires en mêlée. Pour chaque tranche de 10 points de Force, ajoutez +1 aux dégâts infligés en mêlée armée ou non-armée.

Zone	Bagarre	Arme
tête	Inconscient Rouge pour résister	Mort Vert pour résister
thorax	Étourdi 1 tour Jaune pour résister	Inconscient Rouge pour résister
abdomen	Étourdi 2 tours Jaune pour résister	Inconscient Noir pour résister
bras	Lâche tout objet tenu	Inutilisable Vert pour résister
jambe	Chute Vert pour résister	Inutilisable Jaune pour résister

TABLE 13 – table des blessures spécifiques

Armures

L'armure réduit la quantité de dégâts infligée à un personnage par une attaque. Malheureusement, son poids additionnel ralentit le porteur et le rend plus facile à toucher.

L'armure se porte par pièces. Chaque pièce protège une ou plusieurs parties du corps. Les parties couvertes par la pièce d'armure sont données dans la table des armures : table 46 (p.71). La table donne aussi le nombre de points de dégâts dont l'armure réduit les dégâts sur ces zones.

Normalement chaque partie du corps ne peut être protégé que par une seule pièce d'armure. Cependant, certaines pièces d'armure ne couvrent qu'une partie d'une zone. Elles peuvent être utilisées en combinaison avec d'autres pièces qui protègent d'autres parties de la même zone. Lorsque des pièces sont ainsi utilisées en combinaison, additionnez les réductions de dégâts de chaque pièce pour obtenir le score total d'armure de la zone.

> *Esmis protège ses fesses, et tout le reste, avant la bataille. Il enfile d'abord un kilt de cuir clouté, protégeant son abdomen et ses cuisses. Il attache également des grèves*[28] *de cuivre pour couvrir ses mollets, et un plastron pour couvrir sa poitrine. Finalement il enfile un casque de fer pour protéger sa tête. Au total, son armure arrêtera 2 points de dégâts aux jambes (1 pour le kilt et 1 pour les grèves), 1 à l'abdomen, 2 au thorax et 2 à la tête.*

28. *Jambières ne couvrant que les mollets.*

Boucliers

Les boucliers arrêtent les dégâts de la même façon que les pièces d'armure, mais ne peuvent protéger qu'un côté du corps. Un bouclier porté sur le bras gauche ne peut être utilisé que pour protéger la tête, le bras gauche, le thorax, l'abdomen et la jambe gauche, mais ni le bras droit ni la jambe droite. Un bouclier ne peut être utilisée que contre une attaque (de mêlée ou à distance) par tour de combat. Lorsqu'il est utilisé pour bloquer une attaque, le score du bouclier est ajouté aux scores de toutes les autres pièces d'armure protégeant la même zone.

Malus de Mobilité

La plupart des pièces d'armure rendent leur porteur moins mobile. La table des armures, table 46 (p.71), liste le malus de Mobilité éventuel imposé par le fait de porter une pièce d'armure. Additionnez le malus de Mobilité de toutes les pièces d'armure portées par un personnage, et soustrayez le total de la Mobilité (ou Prouesse) pour le combat dans lequel l'armure est portée. Cela peut très bien résulter en un score négatif.

Points de Vitalité

Chaque fois qu'un personnage subit des dégâts d'une attaque, soustrayez le nombre de points de dégâts de la Vitalité du personnage. Tant que ce score reste positif, il n'y a aucun effet à moins que le personnage ne doive faire un test de Vitalité.

C'est lorsque la Vitalité d'un personnage atteint zéro que des problèmes commencent. Atteindre une Vitalité de 0 ne signifie pas que le personnage tombe instantanément mort. Cependant, chaque fois qu'un personnage dont la Vitalité courante est 0 ou moins reçoit des dégâts supplémentaires, il doit faire un test de Vitalité. Avec un succès héroïque (noir), il peut continuer normalement. Avec un succès marginal, acceptable ou total (vert, jaune ou rouge), le personnage tombe inconscient. Il redeviendra conscient au bout de 1-10 heures. Avec un échec (blanc), le personnage meurt immédiatement.

Les ennemis réduits à 0 en Vitalité ne font pas de test : ils meurent instantanément. Les antagonistes font des tests de résolution sur leur score actuel de Vitalité pour continuer à agir, tout juste comme les PJ.

Blessures spécifiques

Chaque fois qu'un personnage fait un succès héroïque (noir) sur un test d'attaque, il y a une chance d'infliger une blessure spécifique à son adversaire. Cette probabilité n'est pas affectée par la défense, l'armure, le bouclier ou le bonus d'arme. La table de blessure spécifiques (table 13 p. 46) détaille quelles blessures sont causées dans chaque zone. Le personnage touché peut tenter un test de Vitalité (ou Résistance) [29] pour éviter les effets d'une blessure spécifique ; la table décrit les succès nécessaires.

Si votre personnage subit une blessure spécifique, notez sur la fiche de personnage son type et les circonstances dans lesquelles il l'a reçue. Il souffrira des effets de cette blessure spécifique jusqu'à ce qu'elle soit guérie. Certaines blessures spécifiques peuvent avoir des effets qui durent plus longtemps que la perte de Vitalité correspondante.

Comme les PJ, les antagonistes font des tests de résolution pour éviter les effets des blessures spécifiques. Les ennemis, par contre, les subissent automatiquement.

Guérison

La guérison peut être soit naturelle soit magique, ce dernier cas étant rarissime dans un monde de sabre et de sorcellerie. Un personnage en repos total regagnera un nombre de points de Vitalité égal à sa Résistance de base plus 1 (avec donc un minimum de 1) [30]. Un personnage exerçant une activité exténuante ne récupère qu'un point par jour. Un personnage peut toujours voyager lentement, s'affairer à des tâches ménagères, ou autres tâches légères en se reposant.

Les points de Vitalité reviennent à la fin de chaque journée. Inutile de le préciser, mais vous ne pouvez jamais récupérer plus de points de Vitalité que vous en aviez originellement.



29. Le texte original ne précise pas quel talent est testé ; vu le contexte, nous avons supposé un test de Vitalité.

30. Les talents de Médecine (p. 22) et d'Herboristerie (p. 20) permettent de guérir plus vite

Batailles

Pour les affrontements impliquant un grand nombre de combattants, la procédure est quelque peu différente.

Les joueurs prennent en charge l'un des côtés de la bataille, et l'arbitre l'autre. Chaque côté divise secrètement ses forces en trois unités : gauche, centre et droit. Chacun peut aussi garder jusqu'à trois unités en réserve. Une unité, composée de troupes d'armements et armures variés, reçoit un talent d'arme et d'armure qui est la moyenne de la valeur totale de tous ses membres.

Chaque unité reçoit un chef, qui peut être un PJ ou un PNJ. Chaque côté du conflit doit aussi avoir un commandant. Chefs comme commandant doivent être remplacés s'ils sont neutralisés.

Chaque côté révèle ensuite la composition et le placement de ses unités à l'autre ; la bataille est lancée ! L'unité de gauche du côté A est considérée faire face à l'unité de droite du côté B. La droite de A fait face à la gauche de B, et les unités du centre se font face. Chaque unité de réserve peut être positionnée derrière une autre unité.

Comme aide visuelle, vous pouvez préparer une grille de 5x7 cases et noter dans quel carré chaque unité est placée. Chaque carré représente 100 pieds [31]. L'arbitre déterminera à quelle distance les forces adverses se trouvent lorsque la bataille commence. Il est très rare qu'un engagement commence avec les adversaires déjà au contact, à moins que des facteurs environnementaux (e.g. forêt épaisse ou brouillard dense) ne les fasse tomber nez à nez sans s'être vu.

Les unités non en contact avec un adversaire peuvent se déplacer chaque tour d'une case sur l'axe X ou Y, mais pas en diagonale. L'unité peut faire face à toute direction après avoir bougé. Une unité en contact avec une unité adverse doit fuir ou battre en Retraite (voir plus bas) pour pouvoir se déplacer. Une unité peut changer de direction à tout moment.

Le commandant peut se déplacer d'une case dans toute direction, y compris en diagonale, chaque tour. Le commandant peut prendre le commandement de toute unité amie de la case où il se arrive. Le commandant assume alors toutes les fonctions de chef de cette unité pour le tour, y compris les combats de chef contre chef (voir plus bas).

Les unités ne peuvent attaquer que les adversaires adjacents, et pas en diagonale. Une case ne peut contenir qu'une unité. Les unités sur plusieurs côtés d'une seule unité adverse peuvent se grouper contre elle. Le nombre de combattants de chaque unité du groupe peuvent être additionnées pour déterminer si et avec quel rapport les défenseurs sont dépassés (ce qui impose un décalage négatif aux défenseurs).

Tours de bataille

Le tour de bataille est divisé en quatre segments. Avant le début de chaque tout, le commandant de chaque côté décide quelle action chaque unité effectuera ce tour. L'unité accomplira cette action pour le tour entier. Les choix sont :

— **attaque**

— **défense**

— **tir**

— **retraite**

31. environ 30 mètres

Une unité peut attaquer l'unité adverse adjacente à laquelle elle fait face. Si plus d'une unité est adjacente, elle ne peut en attaquer plusieurs en même temps.

Une unité qui se défend se concentre pour éviter les dégâts et n'en inflige pas.

Si les membres d'une unité portent des armes à distance, ils peuvent tirer sur toute unité adverse non-adjacente aux tireurs.

Une unité en retraite s'éloigne de son adversaire tout en se défendant activement.

Segment 1 : Combat des chefs

Pendant le premier segment du tour, les chefs de chaque unité adverse se battent en combat singulier. Cela est résolu par les règles normales de combat. Si plusieurs unités attaquent une unique unité adverse, les chefs des attaquants peuvent tous attaquer le chef des défenseurs. Une unité dont le chef souffre d'une blessure ou d'une blessure spécifique (voir page 47), ou se fait carrément tuer, est sujette à un décalage négatif en combat pour le reste du tour.

Segments 2-4 : Combat des unités

Le conflit entre les membres des unités est ensuite résolu. L'unité attaquante fait un test de la moyenne du talent de ses membres avec leurs armes. Les résultats du test n'indiquent pas les points de dégâts infligés dans ce cas ; plutôt, ils indiquent le nombre de combattants perdus dans l'unité adverse. Les résultats sont déterminés simultanément pour les deux côtés. Chaque unité fait un test à chaque segment pour déterminer les dégâts qu'elle inflige à son unité cible. Voir table 14 (p.49).

Cent piquiers font face à 50 cavaliers. Les piquiers font un succès marginal (vert). Les cavaliers arrogants ont négligé de porter une armure, et donc le nombre neutralisé est de 10% du nombre de piquiers, 10 cavaliers dans ce cas.

Résultat	Pertes des défenseurs (% du nombre des attaquants)
échec (blanc)	0 %
marginal (vert)	10 %
acceptable (jaune)	15 %
total (rouge)	20 %
héroïque (noir)	25 %

TABLE 14 – Combat d'unités

Armure moyenne de l'unité	Réduction des pertes
1	5 points
2	10 points
3	15 points
4	20 points

TABLE 15 – Pièces d'armure

Le nombre de pertes infligées est toujours arrondi au supérieur.

L'armure réduit le nombre de combattants perdus comme indiqué dans la table 15 (p.49).

Comme la localisation des blessures n'est pas utilisée en bataille, on calcule un score global d'armure incluant toutes les parties du corps. Pour calculer le score d'armure global d'une unité, prenez le score d'armure de chaque zone du corps, multipliez ce score par les valeurs dans les tables 16 et 17, faites le total et divisez par 100, et arrondissez à l'inférieur.

Après leur confrontation infortunée avec les piquiers, nos cavaliers préfèrent mettre une armure pour

Zone	Multiplicateur
tête	10 %
bras (chaque)	10 %
thorax	25 %
abdomen	25 %
jambes (les deux)	20 %

TABLE 16 – Multiplicateurs selon zones

Bouclier	Bonus
petit	80
standard	160
grand	240

TABLE 17 – Bonus des boucliers

le combat suivant. Ils enfilent des vestes de cuir, des brassards de cuir et des bassinets d'acier, et rajoutent un petit bouclier pour faire bonne mesure. L'unité gagne des bonus de 1 pour le torse (1x25), 1 pour l'abdomen (1x25), 2 pour les bras (2x10), 2 pour la tête (2x10), et un bonus de bouclier, soit un total de 25+25+10+10+20+80=170. Ce total de 170 est divisé par 100 ; le résultat est 1,7 arrondi à 1. L'équipement des cavaliers réduira maintenant leurs pertes de 5 points. Cela signifie que la prochaine fois qu'ils affronteront 100 piquiers, plutôt que de perdre 10 cavaliers sur un succès marginal (100x10%), ils n'en perdront que 5 (100 x (10-5)%).

Si les membres d'une unité ne portent pas tous la même armure, calculez la valeur de chaque portion du groupe, puis faites la moyenne. Pour simplifier, cette valeur restera constante quelle que soient les victimes du combat.

Moral

A la fin de chaque tour, si :

— le chef d'unité est tué,

— le nombre de combattants neutralisés atteint 1/3 du nombre original,

— le nombre de combattants neutralisés atteint 2/3 du nombre original,

— le commandant est tué.

un test de moral doit être fait. Si le commandant est tué, toutes les unités doivent tester leur moral. Sinon, seule l'unité affectée teste son moral.

Pour tester le moral, le chef d'unité (ou le commandant, s'il est avec cette unité) fait un test de la moyenne de sa Volonté (ou Résistance) et la Volonté (ou Résistance) moyenne de ses troupes. Une unité sans chef n'utilise que la Volonté (ou Résistance) moyenne des troupes. Un échec sur ce test signifie que l'unité fuit. Dans des circonstances extrêmes, comme être dépassé de cinq contre un par une horde de monstres déchaînés, l'arbitre peut décider que l'unité fuira également sur un succès marginal (vert).

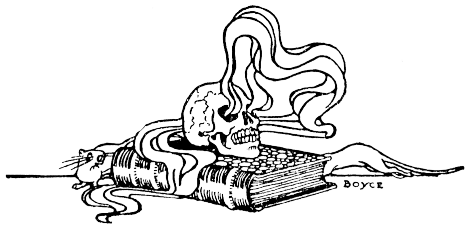
Lorsqu'une unité fuit ou que son nombre est réduit à 0, elle est retirée de la grille de bataille. Si le chef de l'unité est vivant, il doit rejoindre une unité alliée adjacente ou être capturé par l'adversaire. L'espace occupé par une unité qui fuit ou est dispersée peut immédiatement être occupé par une unité de réserve adjacente à ce moment. Sinon, l'unité adverse peut immédiatement prendre l'espace de l'unité vaincue.

Une unité en retraite recule immédiatement d'une case. Son adversaire peut avancer gratuitement d'une case.

Décalages

L'efficacité au combat d'une unité est sujette à un grand nombre d'influences. Les tables 18 à 21 indiquent les décalages de colonnes, appliquées à une unité selon diverses circonstances.

Les conditions ou exploits d'un chef d'unité n'affectent que cette unité. Le commandant influence toutes les unités, sauf pour son bonus de présence qui n'affecte qu'une unité.



Situation	Décalage
attaquer de côté ou à revers	+2
attaquants contre défenseurs à 2 :1	+1
attaquants contre défenseurs à 3 :1	+2
attaquants contre défenseurs à 5 :1	+3
défenseurs contre attaquants à 2 :1	-1
défenseurs contre attaquants à 3 :1	-2
défenseurs contre attaquants à 5 :1	-3
attaquant en hauteur	+1
défenseur en hauteur	-2
au moins 25% des attaquants sont à cheval	+2
au moins 25% des attaquants sont à cheval de guerre	+4
au moins 25% des défenseurs sont à cheval	-2
au moins 25% des défenseurs sont à cheval de guerre	-4
défenseurs en retraite	+2

TABLE 18 – Décalages d'unités

Situation	Décalage
défenseurs à 2 cases	-1
défenseurs à 3 cases	-3
défenseurs à 4 cases ou plus	tir impossible

TABLE 19 – Décalages de tir

Situation	Décalage
le chef blesse le chef adverse au segment 1	+1
le chef fait remporte un succès héroïque (noir) contre le chef adverse	+2
le chef inflige une blessure spécifique au chef adverse	+3
le chef adverse a perdu la moitié de sa Vitalité	+4
le chef tue le chef adverse	+6
chef tué au segment 1	-6

TABLE 20 – Influence du chef

Situation	Décalage
base de Combat du commandant	+1/point
commandant présent dans l'unité	+1
commandant tué ce tour	-8

TABLE 21 – Influence du commandant

Magie

Dans un véritable style de sabre et de sorcellerie, la magie dans ZEFRS est une force ténébreuse et contre nature - de celles qui n'intéressent que les plus téméraires, les obsédés ou les fous...

Accès à la magie

Les talents magiques sont accessibles à tous, mais rares sont ceux qui s'y lancent. La quête de savoir magique implique de passer de longues heures dans les bibliothèques moisies, se pencher sur des rouleaux tombant en poussière, à la recherche de bribes d'information que l'humanité n'a jamais été sensée avoir. L'intimité croissante du sorcier avec les forces contre nature exerce d'autres épreuves, plus sombres, sur l'esprit et le corps. Une fois que le savoir interdit a été acquis, toute mise en œuvre imparfaite a le potentiel de détruire son utilisateur. Et de cruciales informations ont généralement été perdus au fil des âges...

Et par-dessus cela, les citoyens d'un monde typique de sabre et de sorcellerie considèrent les magiciens au mieux suspects, au pire démoniaques. Une carrière dans la magie ne va vous faire gagner aucun ami.

Apprendre la magie

La Magie ne peut s'apprendre comme des talents normaux. De nombreux talents magiques ont des pré-requis qui doivent être possédés, et chacun exerce un prix sur ceux qui l'apprennent. De plus, simplement apprendre un talent magique n'est que le début : chaque sort que l'on souhaite lancer doit ensuite être appris individuellement.

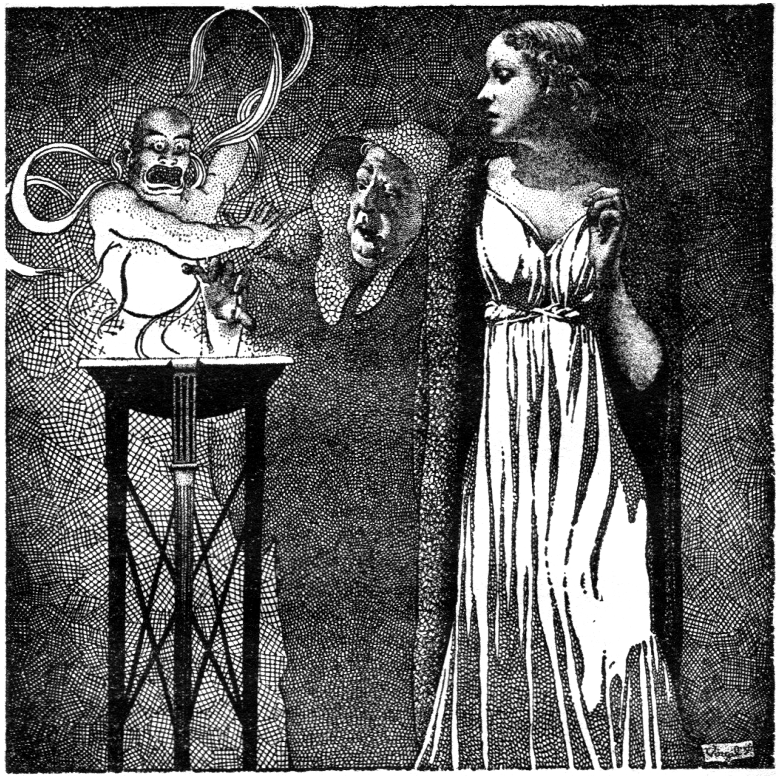
Pré-requis

Plusieurs talents magiques ont d'autres talents ordinaires comme pré-requis. Sans savoir antérieur de ces derniers, l'apprentissage de cette branche de magie serait incompréhensible. Les pré-requis des talents magiques, s'il y en a, sont listés avec le talent lui-même dans le chapitre des talents et faiblesses, page 25.

Étude

Chaque talent magique exige une longue période d'étude, comptée au moins en mois, avant de pouvoir être utilisée. La description de chaque talent magique dans le chapitre talents et faiblesses (page 25) donne la longueur des études nécessaires pour commencer à apprendre des sorts effectifs liés à ce talent. Pour apprendre le talent, le magicien en devenir doit passer le temps spécifié à ne rien faire sinon étudier. Il peut voyager et participer à des aventures, mais le temps passé à ces activités ne compte pas dans le temps passé à apprendre le talent.

> *Tolgan s'est lancé dans l'étude de la Domination. Il doit étudier pendant six mois avant de pouvoir même tenter d'utiliser ce talent. Après trois mois d'études, il découvre qu'il doit faire un voyage d'un mois vers une cité lointaine pour consulter de rares livres dans la bibliothèque d'un sage solitaire. En arrivant, il a toujours besoin de trois mois d'études de plus*



avant de commencer à utiliser la Domination.

Obsession

En apprenant son premier talent magique, un personnage acquiert un score de 1 dans un « Talent » d'Obsession, qui tombe dans le groupe de talents de l'Instinct. Chaque fois que le personnage apprend un nouveau talent magique ou un nouveau sortilège, son Obsession augmente de 1 point. L'Obsession peut également augmenter suite à l'usage de certains objets magiques.

L'Obsession mesure à quel point le personnage est obnubilé par l'acquisition de nouvelles connaissances magiques. Chaque fois que le personnage a l'opportunité d'acquérir plus de puissance magique, il doit faire un test d'Obsession. Sur un succès héroïque (noir), le personnage cède et ferait n'importe quoi pour obtenir ce pouvoir.

L'Obsession peut être contournée, mais jamais ignorée ; s'il est possible de satisfaire la soif de magie du personnage sans blesser ses amis, il le fera. Mais si les blesser ou les trahir ne peut être évité... bien, parfois un magicien a juste à faire ce qu'il a à faire...

Faiblesses magiques

Dans presque tous les cas, apprendre un nouveau talent magique inflige une nouvelle faiblesse magique sur l'étudiant. Une familiarité prolongée avec les forces contre nature déforme graduellement la pensée et l'esprit, pour les transformer en quelque chose de plus entièrement humain. Si un talent magique spécifie que ses étudiants acquièrent une faiblesse magique, choisissez-la dans cette liste :

— Antipathie (voir p. 33)
— Aversion animale (voir p. 33)
— Défiguration (voir p. 34)
— Folie (voir p. 34)
— Nocturnité (voir p. 34)

— Perte de résistance (voir p. 34)

La faiblesse prend effet immédiatement à l'accomplissement du cursus d'études dans le nouveau talent magique. Pour une description complète de chaque faiblesse magique, voir le chapitre des talents et faiblesses (page 33).

Sorts

La simple connaissance d'un talent magique ne suffit pas à produire des effets magiques. Elle prépare simplement l'étudiant à apprendre des sorts tombant dans le domaine du talent. La quête d'un sort n'est pas une tâche facile. Le sort nécessitera des composants mystérieux, coûteux et probablement immoraux, qui doivent être rassemblés en provenance de lieux éloignés et inhospitaliers.

Il n'y a pas de liste standardisée de sorts dans ZEFRS. Chaque talent magique décrit les types d'effets englobés. Quand un personnage lanceur de sorts veut apprendre un nouveau sort, le joueur du personnage doit décrire à l'arbitre l'effet souhaité du sort. Le joueur et l'arbitre se concertent sur ce qui doit être appris ou acquis pour que le personnage puisse utiliser ce sort. C'est alors au personnage de partir en quête de chaque élément.



Tolgan, déjà capable de contrôler les pensées des hommes, se lance en plus dans l'Alchimie. L'arbitre dit au joueur que Tolgan a découvert l'existence d'un poison mortel inversant le sang, dans des fragments d'un antique livre hsihsien. L'inversion du sang sonne bien aux oreilles de Tolgan (dont l'Obsession est déjà bien développée), qui se lance donc dans un périple de six mois à travers le Désert Dromédien pour trouver le tome complet. En arrivant, il découvre la formule pour concocter le poison. Maintenant il lui faut rassembler les ingrédients - une mortelle orchidée noir des fétides Marais Janghari. S'il survit à sa quête des orchidées, il peut alors préparer le poison mortel.

Faiblesse magique	Talents impossibles
Défiguration	
Folie	
Aversion animale	Dressage, Animalisme
Antipathie	
Nocturnité	
Perte de résistance	voir page 34

TABLE 22 – Faiblesses magiques et restrictions de talents

Types de magie

Il y a de nombreux types de magie différents, chacune conférant des pouvoirs différents, exigeant des pré-requis différents et exigeant un coût différent. Les types de magie sont :

- Alchimie (voir p. 25)
- Divination (voir p. 27)
- Domination (voir p. 26)
- Animalisme (voir p. 26)
- Nécromancie (voir p. 29)
- Élémentalisme (voir p. 27)
- Invocation (voir p. 27)
- Transmutation (voir p. 30)

Chaque type est détaillé dans le chapitre des talents et faiblesses (page 25).

Scores des talents magiques

En apprenant un talent magique, vous pouvez lui assigner autant de points que vous pouvez payer, juste comme tout autre nouveau talent. Le score du talent magique peut aussi être amélioré comme celui d'autres talents. Le score de talent magique est utilisé pour faire des tests de résolution à chaque fois qu'un magicien tente de lancer un sort.

> *Tolgan a accompli son cursus d'études en Domination, et a économisé suffisamment de points pour immédiatement lui acheter un talent de 5. Après de longues heures d'études supplémentaires, il a également appris son premier sort, qui lui permet de s'effacer de la vue d'une personne. Lorsqu'il le lancera, ce sort aura un talent de 5.*

Résistance a la magie

Les êtres vivants cibles d'un sort ont une chance de résister. Un magicien lançant un sort sur un autre être soustrait de son talent magique la Résistance a la magie (ou Résistance) de cet être, lorsqu'il fait le test pour voir si le sort prend effet. Sur un échec (blanc), le sort ou l'objet n'affecte pas la cible. Sur tout autre résultat, l'effet est appliqué.

> *Tolgan veut se faufiler devant un garde armé pour se rendre dans un laboratoire privé. Il lance son sort d'effacement sur le garde, qui a une Résistance de base de 2. Son talent ajusté en faisant le test est de 3 (Sort 5 - Résistance 2).*



Dangers

Hauteur de chute	Intensité
moins de 10 pieds	-
10 pieds (un étage)	0
20 pieds (deux étages)	10
50 pieds (cinq étages)	40

TABLE 23 – Chutes (exemples)

Chutes

Une chute de 10 pieds[32] ou plus peut blesser un personnage. La chance de blessure augmente avec la hauteur de chute. Quand votre personnage tombe d'une certaine hauteur, soustrayez 10 de la distance de chute en pieds et faites un test sur ce nombre. Sur un échec (blanc), le personnage a miraculeusement échappé aux blessures. Tout autre résultat cause une blessure correspondante : 1 point pour un succès marginal (vert), 2 pour un succès acceptable (jaune), etc.

Comme pour un combat, un succès héroïque (noir) sur le test d'une chute peut occasionner une blessure spécifique (voir p. 47). Faites un jet sur la table de localisation (table 10 p. 44) pour déterminer quelle partie du corps est menacée par la blessure spécifique. PJ et antagonistes peuvent faire un test pour éviter la blessure spécifique, contrairement aux ennemis.

Une armure ne fournit aucune protection contre les dégâts des chutes.

Les personnages blessés par une chute sont étourdis pour un nombre de tours de combat égal à la distance tombée en pieds, divisée par 10. Les personnages étourdis ne peuvent accomplir aucune action.



Les personnages qui chutent de plus de 100 pieds[33] sur une surface dure sont directement tués. Ceux qui tombent de plus de 100 pieds sur une surface mouvante comme du sable ou de l'eau (suffisamment profonde !) peuvent survivre. C'est à l'arbitre de déterminer de quelle façon les dégâts sont modérés par les circonstances de la chute.

Feu

Les feux sont classés selon leur intensité (voir table 24 p. 57). L'intensité d'un feu détermine sa probabilité de blesser les personnages entrant en contact avec lui. Ce score est utilisé pour « attaquer » le personnage brûlé de la même façon qu'un guerrier utilise son talent d'Arme. Les personnages libres de se dégager d'un

32. environ 3 mètres

33. environ 30 mètres

Situation	Intensité
bougie, petite lampe	-5
torche, lanterne	0
petit feu, tapisserie en feu	5 à 8
grand feu, poutre enflammée	10 à 14
brasier, bâtiment enflammé	15 à 20
lave, feu magique	25 à 30

TABLE 24 – Intensité du feu

feu peuvent soustraire leur Mobilité (ou Prouesse) de l'intensité du feu.

Sur un succès héroïque (noir), un feu peut causer une blessure spécifique (voir page 47). Une armure, quel que soit son type n'offre qu'1 point de protection contre les dégâts du feu.

Noyade

Les personnages doivent faire un test de Nage pour flotter, chaque fois qu'un danger inhabituel se présente, par exemple :

— tomber dans l'eau ou y être jeté sans prévenir

— plonger d'une hauteur de plus de 20 pieds[34]

— nager en armure

— commencer à nager dans une eau avec une intensité de 10 ou plus

— chaque tour passé à nager dans une eau avec une intensité de 25 ou plus

Comme les feux, les plans d'eau ont un score d'intensité (voir table 25 p. 57). L'eau n'attaque pas, cependant ; son talent est plutôt soustrait du talent de Nage du personnage. Lorsqu'un personnage fait un test pour rester en surface, doublez son talent de Nage et soustrayez tout malus de Mobilité imposé par l'armure. (Ceci peu très bien résulter en un talent négatif). Tout degré de succès signifie que le nageur a gardé sa tête hors de l'eau. L'échec signifie qu'il a pris 1 point de dégâts en suffoquant dans l'eau.

34. environ 6 mètres

Situation	Intensité
dormante, calme plat	0
ruisseau lent, égout, océan calme	5
fort courant, eau glacée	10
rapides, houle océanique	15
eau vive, océan venteux	25
cataracte, tourbillon de rivière, mers orageuses	35
tourbillon océanique	40
ouragan en plein océan	50

TABLE 25 – Intensité de l'eau

Les personnages peuvent retenir leur respiration pendant un nombre de tours de combat égal à 6 plus leur Endurance (ou Résistance). A chaque tour ultérieur sans reprendre leur respiration, ils prennent 1 point de dégâts.

> *Après quelques efforts, Esmis détache un rubis de la taille d'un melon des mains d'une statue. La statue réagit en agrippant Esmis à la gorge et en l'étranglant. Esmis a une Endurance de 7 ; il a donc 13 tours de combat pour se libérer des mains de la statue avant de souffrir des dégâts de strangulation.*

Poison

Les poisons ont trois scores (voir table 26 p. 58) : un score de venin, un score de dégâts, et un score de durée. Le score de venin mesure la virulence du poison, le score de dégâts détermine les dégâts infligés par le poison, et la durée indique le temps de latence du poison.

Lorsque le personnage est empoisonné, l'arbitre fait un test de Résistance au poison (ou Résistance) du personnage empoisonné, moins le score de venin du poison. L'échec signifie que le poison prend effet. Un succès marginal (vert) réduit les dégâts de 1 point. Un succès acceptable (jaune) les réduit de 3 points. Un succès total (rouge) réduit les dégâts à un seul point, et un succès héroïque (noir) signifie

Poison	Scores
araignée	6/5/6 heures
crotale	10/8/2 heures
vipère	13/15/1 heure
curare	15/20/5 minutes

TABLE 26 – Exemples de poisons

que le personnage ignore complètement les effets du poison.

> *Après son évasion du bazar, Galya s'est enfuie dans le désert. Se couchant dans l'ombre d'une dune pour dormir à l'abri de la chaleur du jour, elle ressent une vive douleur à sa cheville ; un scorpion, que Perun le pulvérise ! Son venin a un score de venin de 6, Galya a une Résistance au poison de 8. Elle fait un test sur un score modifié de2 et obtient un succès acceptable (jaune). Le poison du scorpion a un score de dégâts de 5, mais grâce à son test Galya ne subira que 2 points de dégâts. La durée du poison est de 6 heures. Galya a donc 6 heures pour trouver un antidote. Si elle réussit à temps, le poison ne lui fera aucun dégât du tout.*

Pièges

Les pièges existent en deux variétés : ordinaires et insidieux. Un piège ordinaire « attaque », par essence, sa victime. Ses effets sont résolus juste comme une exposition au feu. Un piège ordinaire a un score de piège. Lorsqu'un personnage déclenche le piège, l'arbitre fait un test sur le score du piège moins celui de la Mobilité (ou Prouesse), des Réflexes (ou Prouesse) ou d'Instinct du danger de la victime, le nombre plus élevé. L'armure de la partie du corps touchée par le piège fournit sa pleine protection normale. La table 27 (p. 58) propose quelques exemples de pièges ordinaires.

Et il y a les pièges insidieux, qui sont des pièges particulièrement mortels par leur conception ou leur taille. Ce sont

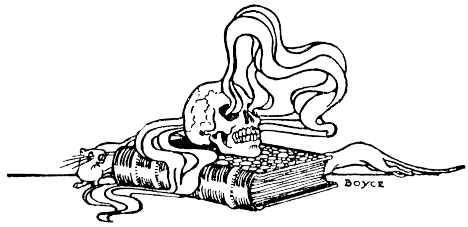
Piège	Score
petite fosse à pieux	5 (dégâts aux jambes)
fléchette propulsée par ressort	10
lame basculante	15

TABLE 27 – Exemples de pièges ordinaires

Piège	Dégâts
aiguille empoisonnée	Dégâts 1/0 + Poison 15/20/5 minutes
bloc tombant du plafond	Dégâts 7/3
pierre qui roule	Dégâts 20/10

TABLE 28 – Exemples de pièges insidieux

les pièges, comme les chutes de rochers géants, qui infligent des dégâts réellement massifs, ou qu'on ne peut éviter quoi que la victime fasse. Contre un piège insidieux, la cible fait un test de Réflexes (ou Prouesse) ou Instinct du danger. En cas de succès, c'est le second chiffre qui donne les dégâts infligés. Un succès héroïque (noir) signifie aucun dégâts ; l'armure n'offre aucune protection. La table 28 (p.58) propose quelques exemples de pièges insidieux.



Mouvement

Types de mouvement

ZEFRS distingue deux types de mouvements :

— Couvrir de courtes distances en un temps bref est dénommé un déplacement. Ces déplacements sont mesurés en tours de combat ou minutes.

— Des excursions prolongées sur de grandes distances sont dénommées voyage. Le voyage se mesure en heures, jours, voire semaines.

Déplacement

Ramper, marcher, trotter et courir : Dans des circonstances normales, tout personnage peut ramper, marcher, trotter ou courir. Trotter et courir sont cependant fatigants, et finiront par nécessiter un test pour être maintenus. Ils peuvent aussi nécessiter un test dans des circonstances difficiles, par exemple si votre personnage est dans un marécage jusqu'aux genoux. Ramper et marcher n'exigent pas de tests de résolution.

Escalade : Tout le monde peut au moins tenter de grimper, bien qu'un entraînement rende cela plus facile. Le talent d'Escalade d'un personnage est utilisé pour les tests de résolution en escaladant une surface.

Nage : Tout le monde ne peut pas nager. Ceux qui n'ont aucun entraînement du tout, et particulièrement ceux qui ont grandi loin de tout grand plan d'eau, sont susceptibles de simplement se noyer. Le talent de Nage d'un personnage est utilisé pour les tests de résolution pour rester à la surface (voir p. 57).

Acrobaties : Ceux qui ont le talent d'Acrobaties (p. 18) ont pratiqué le saut : en longueur, en hauteur, d'obstacles, avec une corde, etc. Le talent d'Acrobaties est utilisé pour des cascades comme se balancer sur un chandelier, franchir un mur, ou sauter de toit en toit.

Voyage

Marche : Les personnages de sabre et de sorcellerie passent la moitié de leur vie trop fauchés pour se permettre une monture. Réduit à voyager à pied, le nombre de milles[35] qu'un personnage peut marcher quotidiennement dépend de sa Mobilité (ou Prouesse).

Animaux : En un jour de voyage, une monture peut couvrir une quantité de terrain correspondant à sa Mobilité (ou Prouesse), déterminé comme pour un personnage. Le talent de Dressage du cavalier n'affecte pas la distance que l'animal peut voyager en un jour. Il affecte la capacité du cavalier ou du conducteur à garder le contrôle ou motiver l'animal dans des circonstances inhabituelles.

Navigation et Astronomie : Pendant la plus partie de l'histoire humaine, les bateaux de rivières et côtiers étaient de loin les moyens les plus rapides et sûrs de voyager à longue distance. Le talent de Navigation détermine la compétence d'un personnage à manier un bateau ; le talent

35. 1 mille ≈ 1,6 kilomètres



Transport	Milles par jour
canoë, radeau, bateau à rames	10
bateau de rivière	30/10*
galère marchande	50
galère pirate ou militaire	65

* milles à la voile / à la rame

TABLE 29 – Voyage aquatique

d'Astronomie détermine s'il trouve ou non son chemin. Voir table 29 (p.29).

Vitesse de déplacement

La table 30 (p.61) indique la vitesse qu'un personnage ou une créature [36] peut atteindre en rampant, marchant, trottant et courant.

Fatigue

Ramper et marcher : Dans le cadre de ces règles, ramper et marcher n'occasionnent aucune fatigue. Votre personnage peut ramper ou marcher aux vitesses indiquées dans la table des déplacements aussi longtemps qu'il veut, du moment qu'il s'arrête pour dormir 8 heures sur 24.

Trotter : Les personnages peuvent trotter pendant un nombre d'heures égal à leur Endurance (ou Résistance) [37]. Les personnages avec un score de 0 dans les deux peuvent trotter pendant 1 heure. Après avoir trotté pendant la durée maximale, le personnage doit se reposer une heure. Il peut alors continuer son voyage en marchant le reste de la journée. Les personnages ne peuvent trotter qu'une fois par jour.

Courir : Les personnages peuvent courir à fond pendant un nombre de minutes égal à leur Endurance (ou Résistance). Ceux qui ont un score de 0 dans les deux peuvent courir une minute. Après avoir couru, un personnage doit se reposer 30 minutes.

Déplacement des animaux

Les animaux suivent les mêmes règles de fatigue que les humains. Obtenir d'un animal qu'il commence à se déplacer est une toute autre affaire. Pour faire faire à un animal quelque chose d'inhabituel,

36. Comme proposé dans les options de la VO du jeu, nous exprimons les vitesses des personnages sur la même échelle que celle des véhicules, en pas. Dans la table originale, les vitesses étaient exprimées en pieds (environ 30 cm) par tour ou minute ; avec une vitesse de 30, un cheval ne court qu'à une vitesse de 12 kilomètres / heure...

37. Un duo de héros trottant dans le désert, voilà une scène très évocatrice du plus fameux film consacré au héros barbare de Robert Ervin Howard. Cette règle y est fidèle !

Mobilité	rampant	marchant	trottant	courant
-10 ou moins	1 [10]	0	0	0
-9 à -5	2 [25]	5 [50]	0	0
-4 à -3	2 [25]	5 [50]	10 [100]	0
-2 à 0	3 [35]	5 [50]	10 [100]	15 [150]
1 à 3	3 [35]	5 [50]	15 [150]	20 [250]
4 à 6	3 [35]	10 [100]	15 [150]	25 [300]
7 à 10	3 [35]	10 [100]	20 [250]	30 [350]
11 à 13	4 [50]	10 [100]	20 [250]	35 [400]
14 à 17	4 [50]	10 [100]	20 [250]	40 [500]
18 à 21	4 [50]	10 [100]	25 [300]	45 [550]
22 à 25	5 [50]	10 [100]	25 [300]	50 [600]
26 à 29	4 [50]	15 [150]	25 [300]	55 [650]
30 ou plus	4 [50]	15 [150]	30 [350]	60 [700]

- La distance en pas dont un personnage peut se déplacer par tour de jeu
[#] - La distance en pas dont un personnage peut se déplacer par minute
0 - ce type de mouvement est interdit

TABLE 30 – table de Déplacement des Personnages

comme obtenir d'un cheval qu'il se cabre et frappe un adversaire de ses sabots antérieurs, le cavalier ou conducteur doit faire un test de Dressage (ou Perception). Sur un échec, le personnage a perdu le contrôle de l'animal. (Ce que cela signifie dépendra de si le personnage est sur l'animal, dans un véhicule derrière lui, ou tentant autrement de le faire obéir.) Sur un succès marginal (vert), le personnage garde le contrôle (le cheval ne s'emballe pas) mais ne peut faire obéir l'animal. Sur un succès plus élevé, l'animal obéit aux ordres du personnage.

Escalade

Tout le monde peut tenter une escalade, et l'arbitre peut déclarer le succès automatique d'ascensions aisées. Les escalades que l'arbitre juge difficiles ne peuvent être tentées sans aide que par les personnages avec le talent d'Escalade. Tous les autres doivent s'aider avec des cordes, des grimpeurs entraînés passant en avance pour sécuriser la voie, etc.

Les personnages montent à une vitesse égale à 5 plus leur talent d'Escalade, en pieds par tour de combat. Sous aucune circonstance un personnage ne peut grimper plus vite que 20 pieds [38] par tour.

Conditions de surface	Décalage
pente	+2 colonnes
accidenté	+1 colonne
glacier ou glace	-1 colonne
pierre lisse	-1 colonne
surplomb	-3 colonnes

TABLE 31 – Décalages d'escalade

Pour tous les 100 pieds qu'un personnage grimpe, il doit faire un test d'Escalade (ou Prouesse). Un test est fait tous les 100 pieds escaladés. Pour une escalade de moins de 100 pieds, un test est fait au milieu et un autre en atteignant le sommet. Ainsi chaque escalade implique au moins deux test. Sur un échec, le personnage tombe de la hauteur à laquelle le jet se faisait. Tout degré de succès signifie qu'il peut continuer à grimper.

Les jets d'escalade sont décalés selon la surface escaladée : voir table 31 (p.61).

Les personnages qui chutent ne tombent pas nécessairement jusqu'en

38. environ 6 mètres

bas. Il existe une petite chance qu'ils se rattrapent avant le choc.

Si votre personnage grimpe une surface rugueuse ou irrégulière, avec des protubérances qui pourraient aider à ralentir ou interrompre la chute, le nombre de pieds tombés avant de se rattraper est égal à d10 x 10. Si le résultat est plus grand que la distance grimpée, il a touché le bas.

Pour déterminer les dégâts infligés par une chute, voyez la section sur les dangers (voir p. 56). Une chute de 100 pieds ou plus est généralement mortelle.

Nage

Seuls les personnages avec le talent de Nage peuvent couvrir une distance significative en nageant. Tous les autres sont limités à marcher dans l'eau ou peut-être barboter jusqu'à l'épave la plus proche.

Ceux qui ont le talent de Nage peuvent nager à leur vitesse de marche sur terre, comme déterminé sur la table de mouvement des personnages. Les nageurs peuvent nager à leur vitesse de marche pendant le même nombre d'heures qu'ils peuvent marcher. Ils peuvent nager à leur vitesse de trot pendant un nombre de minutes égal au nombre d'heures qu'ils peuvent trotter.

Les nageurs entraînés sont aussi moins susceptibles de se noyer. La Noyade est expliquée dans le chapitre des dangers, page 57.

Acrobaties

Tout mouvement acrobatique - saut en hauteur, se balancer, faire des culbutes, etc. - a quelque chance d'échec. En tentant un tel mouvement, faites un test d'Acrobaties (ou Prouesse) du personnage. Un échec (blanc) signifie que le personnage a raté le mouvement et subit les conséquences (e.g. lâcher prise en se balançant d'un chandelier, se cogner le menton en tentant de franchir une balustrade,



buter et s'étaler en tentant de sauter pardessus un autel). Le mouvement réussit sur tout autre résultat.

Voyage à longue distance

La Mobilité d'un personnage influence le nombre de milles qu'il peut couvrir chaque jour à pied. Un personnage a un nombre de points de mouvement égal à sa Mobilité (ou Prouesse). Le coût, en points de mouvement, pour franchir un mille de divers types de terrains est donné dans la table 32 (p.32).

Si un animal transporte un cavalier, il n'a que 2/3 de ses points habituels pour voyager. S'il tire un chariot ou une charrette, il n'a que 1/2 de ses points habituels de disponible.

Véhicules

ZEFRS ne se concentre pas sur les détails d'un voyage d'un endroit à un autre ; à moins de faire face à un climat désastreux ou des animaux agités, vous montez, vous voyagez, et vous arrivez. Les règles suivantes sur les véhicules se concentrent principalement sur les tests de compé-

Animal	Points de déplacement	Dégagé	Montagne	Désert	Forêt	Rivière	Marche / course
humain	Mobilité	1/3	3	2	1	+2	table 30
cheval	20	1/4	4	1	3	+1	10 / 30
bœuf	10	1	3	4	2	+4	5 / 10
mule / poney	20	1/2	2	2	2	+2	10 / 20
chameau	20	1/2	5	1	3	+8	10 / 30
éléphant	15	2	4	8	2	+1	10 / 20

TABLE 32 – Voyages

Dégagé : plaines, steppes, prairies, champs, etc.
Désert : inclut la toundra
Forêt : inclut la jungle
Rivière : s'applique lorsque la traversée de rivières est nécessaire

tence contre un autre conducteur, pour une course ou une bataille.

Déplacement de véhicules

La vitesse des véhicules tombe en cinq catégories larges : démarrage, lent, croisière, rapide et à fond. Les véhicules qui vont à fond subissent un malus aux tests de résolution de manœuvres. Un véhicule voyageant à sa vitesse de démarrage est traité comme un objet stationnaire dans le cadre des tests de résolution impliquant des véhicules en mouvement.

Pour chaque véhicule, chaque catégorie de vitesse a un nombre correspondant. C'est la Mobilité du véhicule en se déplaçant à cette vitesse. Un véhicule est toujours considéré se déplaçant à la vitesse de course de sa Mobilité. Dans un souci de simplicité, la table 34 (p.65) présente une table étendue des Mobilités et des vitesses correspondantes.

Pour les véhicules, les nombres dans la table sont en pas par tour de combat [par minute]. Les talents de 50 et plus présentent une augmentation de 15/150 pas par minute pour chaque incrément de 3 niveaux, que l'on peut subdiviser (e.g. une Mobilité de 58 résulterait en une vitesse de 150 [1600]).

La Mobilité courante d'un véhicule peut aussi être utilisé dans les combats dans lequel il est impliqué.

Manœuvres de Véhicules

Les règles de manœuvre s'appliquent à toute poursuite ou combat dans lequel tous les participants sont en véhicule ou sur une monture. Les personnes à pied n'ont aucune influence significative, ne pouvant rattraper un véhicule, à moins que leur vitesse de course à pied ne soit au moins des deux tiers de la vitesse actuelle du véhicule. Ainsi la personne moyenne pourrait poursuivre un char à bœufs, et un coureur très rapide pourrait poursuivre un cheval au trot, mais personne ne peut espérer poursuivre ou atteindre un planeur.

Chaque tour, la personne qui maîtrise effectivement le mouvement de chaque véhicule (e.g. le timonier d'un bateau, le conducteur d'un chariot, ou la personne tenant les rênes d'une monture) fait un test d'initiative. Le gagnant du test décide s'il se rapproche ou s'éloigne de l'un des autres véhicules impliqués dans le combat. Il est possible que s'éloigner d'un véhicule oblige de se rapprocher d'un autre ou vice-versa, mais cela ne compte pas comme deux actions (q.v.). Le gagnant de ce test peut changer la distance entre les véhicules jusqu'à une distance correspondant à sa vitesse par tour. Si cette quantité

Véhicule	Passagers	Vitesses	Vitalité	Manœuvre	Armure	Notes
aéroskiff	6	3/10/20/33/45	30	0	+1	Ressemble à un petit canot ; vole par magie ou par une technologie issue des Anciens semi-mythologiques
canoë	3	1/3/7/10/15	15	0	0	
chariot	3	2/7/12/17/20	13	0	+1	
luge	2	2/9/18/27/30	20	0	+1	Un cadre léger en bois, équipé de patins en bois ou en acier (+1 sur la glace, inutilisables sur neige) et une grande voile, utilisée pour voyager rapidement sur les lacs gelés ou les champs enneigés
cerf-volant	1	n/a	10	-4	0	Un pilote de cerf-volant peut plonger et grimper dans une certaine mesure, mais ne peut s'éloigner plus loin que ne le permet le câble qui retient au sol
char à bœufs	6	1/3/5/7/10	35	-3	+2	Peu rapide, mais robuste et capable de transporter presque une tonne

TABLE 33 – Exemples de véhicules

1-3	4-6	7-10	11-13	14-17	18-21	22-25
20 [250]	25 [300]	30 [350]	35 [400]	40 [500]	45 [550]	50 [600]

26-29	30-33	34-37	38-41	42-45	46-49	50-53
55 [650]	65 [750]	75 [850]	85 [950]	95 [1050]	105 [1150]	120 [1300]

TABLE 34 – Mobilité et vitesse des véhicules

Option : Talents de véhicules Conduire un groupe d'animaux, quelle que soit le véhicule ou l'animal, est couvert par le talent de Dressage. Les joueurs qui préfèrent un peu plus de précision peuvent souhaiter y substituer un talent de Conduite (animal) pour chaque type de créature dont le conducteur a la pratique. C'est dans le cas où vous n'aimeriez pas l'idée qu'un guerrier du grand nord, habitué à voyager sur un traîneau tiré par quatre ours polaires soit aussi facilement capable de maîtriser un chariot tiré par deux lézards dans le Désert Vanseri.

possible est plus grande que la distance séparant actuellement les deux véhicules, le gagnant peut choisir de dépasser ou talonner le perdant.

Cela suppose que les véhicules voyagent dans la même direction. Lorsqu'un véhicule franchit intentionnellement le chemin d'un autre, les deux conducteurs font des tests de résolution sur le talent approprié. Si les deux échouent, les véhicules entrent en collision. Si un conducteur obtient un meilleur niveau de succès que l'autre, le conducteur qui a le mieux réussi peut décider de la distance à laquelle les véhicules se croiseront. Si les deux obtiennent le même niveau de réussite, leurs chemins se croisent à distance moyenne.

Lorsque les véhicules arrivent face-à-face, les deux conducteurs font des tests de résolution. Si les deux échouent, ils se rentrent dedans. Si les deux réussissent, ils se croisent à une distance décidée par le conducteur qui a obtenu le meilleur niveau de réussite, ou à distance moyenne sur une égalité.

Les véhicules voyageant à vitesse maximum repoussent leurs limites et subissent un décalage négatif de -2 colonnes sur tous les tests de résolution de manœuvres.

Le test du conducteur peut aussi être sujet à un malus ou recevoir un bonus, respectivement pour un véhicule lent ou manœuvrable.

Combat de véhicules

Les attaques en provenance d'un véhicule contre un piéton ou un véhicule en vitesse de démarrage sont sujettes à un décalage négatif de -1 colonne par incrément de différence de vitesse, à moins que le véhicule ne se dirige droit en direction de la cible quasi-immobile, auquel cas il n'y a pas de malus. Le même malus s'applique aux tentatives de lancer quelque chose (pas nécessairement une arme) de l'un vers l'autre.

> *Esmis s'est arrêté à son échoppe à kebab favorite, sur la place du marché d'Abakka pour manger un morceau avant d'aller voir une connaissance à qui il songe pour lui vendre des gemmes entrées en sa possession. Alors qu'il redemande un morceau de pain, un coffre s'ouvre à l'arrière d'un chariot qui passe, et se lève un homme encapuchonné avec une arbalète ! L'homme lâche un carreau vers Esmis. Esmis est immobile et le chariot roule à vitesse de croisière ; l'homme subit donc un décalage négatif de -2 colonnes à son test.*

Lorsqu'une attaque est faite contre un véhicule ou ses occupants à partir d'une position stationnaire, ou à partir d'un véhi-

cule dont le véhicule cible croise le chemin, la Mobilité correspondant à la vitesse courante du véhicule est utilisé comme sa Mobilité dans le but de calculer le talent ajusté de l'attaquant.

> *Un archer qui tire sur un chariot se déplaçant à sa vitesse de croisière (Mobilité 12) soustrait 12 de son talent d'Arc Long pour trouver la colonne sur laquelle faire son test. Espérons que c'est un fin tireur. S'il essayait de toucher un aéroskiff à fond, il soustrairait 45. Espérons que c'est un très très fin tireur.*

Cependant, des véhicules qui se rapprochent l'un de l'autre en face, ou s'éloignant l'un de l'autre, maintiennent une même direction l'un par rapport à l'autre. Dans ce cas, le mouvement du véhicule est représenté par le score du conducteur avec le talent approprié.

Les véhicules ont une Vitalité et peuvent être abîmés par les armes juste comme des personnages. Cependant, la plupart auront une valeur d'armure inhérente, pratiquement tous les véhicules construits d'une matière autre que l'écorce ou la peau.

Dégâts des Véhicules

Les dégâts des collisions sont déterminés avec un test de la vitesse du véhicule qui attaque. S'il rentre dans l'arrière d'un véhicule plus lent, soustrayez la vitesse du véhicule le plus lent de celle du plus rapide. S'ils se rentrent dedans de face, additionnez les deux vitesses et appliquez les dégâts à chaque véhicule. La valeur d'armure de chaque véhicule est ajoutée aux dégâts infligés à l'autre.

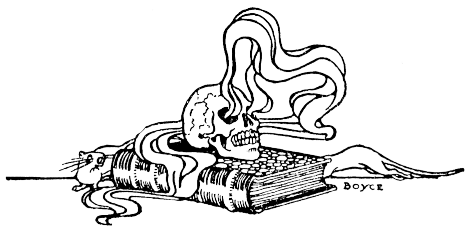
> *Une luge rentre en face d'une autre sur un lac gelé. Chaque luge se déplace à sa vitesse de croisière (Mobilité 18). Un test est fait sur la colonne 18 de la table. Le jet est 67, ce qui est un succès marginal (vert). Chaque luge subit 2 points de dégâts : un pour le dégât marginal, et un pour la classe d'armure.*

Si un véhicule en mouvement heurte un piéton, faites un test de la vitesse du véhicule au moment de l'impact, moins la Mobilité (ou Prouesse) de la victime. Les dégâts résultants, plus la valeur d'armure du véhicule, ne sont infligés qu'au piéton.

Si le véhicule s'écrase sur un objet stationnaire comme un pilier, un rocher ou un arbre, calculez les dégâts subis par le véhicule s'écrasant, comme ci-dessus. C'est à l'arbitre de décider si l'impact cause des dégâts significatifs à l'objet touché.

Lorsqu'un véhicule a été réduit à 0 en Vitalité, il commence à se désagréger. Chaque tour de combat, le conducteur doit faire un test du talent approprié. Sur un échec, il perd le contrôle et le véhicule s'écrase, infligeant des dégâts sur ses occupants comme s'ils étaient des piétons heurtés par un véhicule se déplaçant à la vitesse courante. Sur un succès marginal à total (vert à rouge), le conducteur peut arrêter tranquillement le véhicule. Sur un succès héroïque (noir), le conducteur peut maintenir le véhicule en mouvement un tour supplémentaire grâce à son adresse.

Un véhicule subissant un succès héroïque (noir) sur un test de dégâts doit faire un test de sa Vitalité actuelle. S'il échoue, il subit l'équivalent véhiculaire d'une blessure spécifique (voir p. 47) et devient inopérant même s'il n'est pas complètement détruit. L'arbitre peut décider ce que cela signifie selon les circonstances du moment.



Vivre dans un Monde de Sabre et de Sorcellerie

Pièce	Conversions
bronze (PB)	1 PB = 0,1 PA = 0,01 PO
argent (PA)	10 PB = 1 PA = 0,1 PO
or (PO)	100 PB = 10 PA = 1 PO

TABLE 35 – Pièces

Monnaies

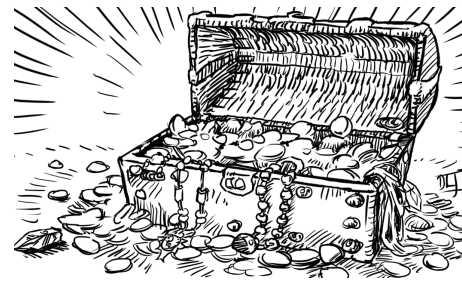
Pour simplifier, trois types de pièces sont utilisés dans ZEFRS : or, argent et bronze. En réalité, chaque nation produit sa propre devise, et les pièces d'une nation pourront valoir plus que leur valeur faciale dans un pays étranger, tout en étant pratiquement sans valeur dans un autre. Pour des raisons pratiques, on considère qu'il existe une nation économiquement dominante dont la monnaie [39] a une valeur pratiquement universelle. Une pièce d'or vaut 10 pièces d'argent, et une pièce d'argent vaut 100 pièces de bronze.

Autres articles universellement présents dans les caches aux trésors, les bijoux ont des valeurs allant de semi-précieux à inestimable. La table 36 propose quelques gemmes représentatives et leur valeur.

La valeur d'un bijou peut varier considérablement selon sa taille, sa sculpture et sa qualité.

Bijou	Valeur
agate	5 PB
grenat	1 PA
nacre	1 PA
quartz	2 PA
ambre	3 PA
calcédoine	4 PA
corail	5 PA
jais	5 PA
lapis-lazuli	7 PA
malachite	7 PA
onyx	8 PA
turquoise	1 PO
aigue-marine	2 PO
perle	10 PO
opale	15 PO
saphir	30 PO
topaze	30 PO
améthyste	50 PO
jade	75 PO
rubis	100 PO
émeraude	200 PO
diamant	300 PO

TABLE 36 – Bijoux



39. Dans l'univers antédiluvien de Robert Ervin Howard, il s'agit de la pièce d'or aquilonienne, nommée « luna ».

bottes	1-10 PO
manteau épais	1-5 PA
manteau d'apparat	1-5 PO
robe, chic	10-100 PO
robe, basique	1-5 PA
sandales	1-2 PA
chemise ou pantalon, en tissu grossier	50-100 PB
chemise ou pantalon, en coton	1-2 PA
chemise ou pantalon, en lin	5-10 PA
chemise ou pantalon, en cuir	1-5 PO
chemise ou pantalon, en soie	5-10 PO
robe d'hiver en fourrure	10-20 PO

TABLE 37 – Vêtements

tord-boyaux / bière maison	1-5 PB
bière insipide	2-10 PB
piquette	5-10 PB
vin ordinaire	10-50 PB
hydromel	50-100 PB
bon vin	1-3 PA
grand cru	5-20 PA

TABLE 38 – Boisson (une bouteille)

Équipement

Les marchands se livrent volontiers au marchandage [40], mais vous pouvez généralement considérer que les objets courants valent les prix donnés dans les tables 37 à 47.

Matériaux des armures

Les scores d'armure et les coûts sont donnés pour des armures d'acier ou de fer.

40. c'est même à cela qu'on les reconnaît

tambouille	1-5 PB
insipide mais copieux	10-20 PB
copieux et savoureux	50-100 PB
dîner fin	10-20 PA
festin élégant	10-50 PO

TABLE 39 – Nourriture (un repas)

banc dans la salle commune	1-5 PB
chambre commune	10-15 PB
chambre privée	50-100 PB
pension confortable	4-10 PA
suite	20-50 PA
appartement	1-5 PO

TABLE 40 – Logement (un jour)

Pour des armures de bronze, réduisez le score d'armure de 1 point et le coût de 50%.

Armes de circonstance

Les objets attrapés pour être utilisés comme armes improvisées dans une bagarre peuvent globalement être groupées en quelques larges catégories : voir table 48.

Glossaire

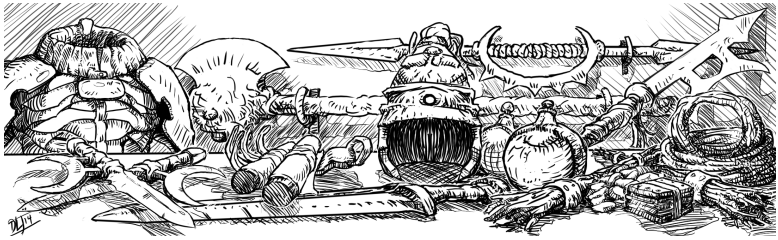
Certaines des armes et armures les plus méconnues sont définies ci-dessous :

Arbalète Une arbalète lourde [41]

41. En V.O., le mot utilisé est « arbalest » signifiant « arbalète lourde », le mot « crossbow » désignant une « arbalète légère ».

rations d'une journée (viande séchée, pain, fromage, fruit)	1-3 PA
selle et bride	1-10 PO
étable (par nuit)	1-10 PB
couverture de laine	1-5 PA

TABLE 41 – Divers



Arme	Dégâts	Initiative	Coût
attrape-coquin	***	+2	3 PO
bâton	+1	+2/-2**	9 PA
cinquedea	+1	-1	1 PA
épée à deux mains	+2	-3	2 PO
épée bâtarde	0 (+1)*	-1	2 PA
fauchon	+2	-2	2 PA
fléau	+1	-2	3 PA
fourche / trident	+1 (+2)#	+2/-3**#	8 PA
glaive	0	0	1 PA
goupillon	+1	0	3 PA
gourdin	0	0	-
griffes de tigre	-2	-2	3 PO
hache	+1	-1	3 PA
hache de bataille	+2	-2	5 PA
hallebarde	+1	+2/-3**	1 PO
katar	-1	+1	1 PO
lance, joute	+3	+4/-4**	2 PO
lance, légère	0	+3/-3**	8 PO
marteau d'armes	0	0	6 PA
marteau de guerre	+2	-3	2 PA
masse	0	0	5 PB
pique	0	+2/-3**	1 PO
poignard	0	-1	5 PB
rapière	0	+1	4 PO
sabre	0	0	5 PA

* utilisez le second nombre si usage à deux mains
** utilisez le premier nombre sur le premier tour de combat uniquement
*** ne fait pas de dégâts, mais cible piégée dans les mâchoires de l'arme
# spécialement efficace contre les attaquants à cheval ; chaque coup a 10% de faire chuter un cavalier.

TABLE 42 – Armes de Contact

Arme	Dégâts	Initiative	Portées	Coût
arbalète*	+1	0	50/120/200	spécial
arc court	0	0	50/110/200	2 PO
arc long	0	0	70/150/250	4 PO
couteau de lancer	0	+1	5/10/15	4 PB
francisque	0	0	5/10/20	1 PA
fronde	-1	0	50/100/150	3 PB
javelot	-1	0	30/50/80	4 PB
poignard, lancé	0	0	10/20/30	1 PA
sagaie	0	0	10/25/40	2 PA

* nécessite 3 tours de combat pour recharger

TABLE 43 – Armes à Distance

Bouclier	Armure	Mobilité	Coût	Zone (s) couverte (s)
bouclier, écu	2	0	8 PA	voir p. 46
bouclier, grand	3	-4	5 PO	
bouclier, à pointe	2	-2	2 PO	
bouclier, standard	2	-2	1 PO	
bouclier, targe	1	0	5 PB	

TABLE 44 – Boucliers

Casque	Armure	Mobilité	Coût	Zone (s) couverte (s)
armet	3	-1	3 PO	tête
barbute	2	-1	1 PA	tête
bassinet	2	0	7 PA	tête
camail	1	0	2 PA	tête

TABLE 45 – Casques

Pièce d'armure	Armure	Mobilité	Coût	Zone (s) couverte (s)
brassard, maille	2	-1	4 PA	2 bras
brassard, plate	3	-1	5 PA	1 bras
brassard, cuir	1	0	3 PA	1 bras
manteau d'évêque	2	-4	5 PO	tout sauf tête
plastron	3	-2	3 PO	thorax
brigandine	2	-1	8 PA	thorax, abdomen
veste de cuir matelassé	1	0	3 PA	thorax, abdomen
jambières, métal	2	-2	5 PA	2 jambes
jambières, cuir	1	0	3 PA	2 jambes
haubert	2	-2	1 PO	thorax, abdomen, 2 bras
costume de maille	2	-4	10 PO	tout sauf tête
chemise, maille or écaille	2	-1	6 PA	thorax, abdomen
jupe de cuir clouté	1	-1	3 PA	abdomen, 2 jambes
tassette	3	-1	6 PA	abdomen
harnois	4	-5	12 PO	tout

TABLE 46 – Armures pour humains

Pièce d'armure	Armure	Mobilité	Coût	Zone (s) couverte (s)
barde de croupe, cuir	1	0	5 PO	croupe
barde de croupe, plaque	3	-4	20 PO	croupe
chanfrein	3	-1	10 PO	tête
plastron, cuir	1	0	10 PO	poitrail
plastron, plaque	3	-3	25 PO	poitrail

TABLE 47 – Armures pour chevaux

Objet	Équivalent
petit objet lancé (plateau, vase, lampe)	fronde
petit objet contondant (pied de chaise, canne, manche de hache)	gourdin
objet coupant (couteau de cuisine, grand morceau de verre, alêne de tanneur)	poignard
objet enflammé	feu d'une torche
gros objet contondant (chaise, statue, chandelier tombant)	goupillon

TABLE 48 – Armes Improvisées

Armet Un grand casque couvrant toute la tête

Bassinet Un casque sans protection faciale

Manteau d'évêque Un grand manteau de maille

Brigandine Un manteau de cuir, renforcé de plaques de cuir épais ou de métal

Cinquedea Une épée courte et très large.

Camail Un capuchon de maille

Fauchon Une épée lourde, légèrement recourbée. [42]

Francisque Une hache de jet

Goupillon Un fléau d'armes à plusieurs chaînes et boules hérissées de piquants

Katar Une dague d'estoc, dont la poignée est perpendiculaire à la lame.

Attrape-coquin Diverses armes d'hast conçues pour attraper une personne sans lui causer de dégâts

Tassette Un kilt, ou jupe, de plaques de métal ajustées

Griffes de tigre Des piques ou lames courtes sortant de quatre bagues conjointes

Chanfrein Protection de la tête d'un cheval

Barde de croupe Armure pour la croupe d'un cheval

Plastron Protection de la poitrine

42. assimilable à un cimeterre

Traiter avec les PNJ

Les arbitres décideront habituellement à l'avance, ou sont capables d'estimer, une assez bonne idée de la réaction d'un PNJ face aux personnages. Lorsque la réaction doit être improvisée sur le moment, cependant, le personnage fait un test de Renom (ou Perception), voir table 49.

Une situation amicale est lorsque le PJ traite avec un PNJ déjà bien disposé envers lui. Une situation neutre est lorsque le PNJ n'a aucune opinion sur le PJ, d'une façon ou d'une autre. Dans une situation hostile, les PNJ ont une raison de détester les PJ ou de s'en défier. Une situation dangereuse est lorsque les PJ essaient de lancer les PNJ dans une action qui les mettraient en danger.

> *Esmis a fini de se relaxer dans la vapeur d'une maison de bain suléenne. En s'habillant, il découvre que ses magnifiques gants de cuir ont disparu ! En regardant autour de lui, il voit un minable petit voleur agrippant ses gants et se dirigeant vers la porte. « Ho ! », hurle-t-il, et le voleur brandit un couteau. « Stoppez ce voleur ! », crie Esmis. Il aura besoin d'un succès héroïque (noir) pour que quiconque se risque à approcher le voleur. S'il avait hurlé « Une pièce d'or pour celui qui arrête ce voleur ! », il n'aurait eu besoin que d'un succès total (rouge : obtempèrent si récompense).*

Emploi

Les personnages aventureux essaieront souvent de joindre les deux bouts en servant de gardes du corps ou mercenaires. Le type de poste auquel un personnage peut postuler dépend de son talent de Renom. Les personnages avec un plus grand Renom pourront exiger de plus hauts grades et une meilleure paie. Voir la table 50.

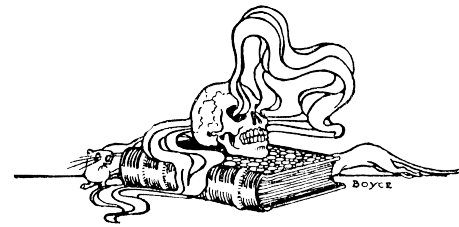
A côté d'un travail salarié, il existe toujours des personnes cherchant des aventuriers talentueux pour accomplir une

	Situation			
Résultat	amicale	neutre	hostile	dangereuse
échec	abrupt	ignore	combat	fuite
succès marginal	neutre	abrupt	refus / rejet	refus
succès acceptable	neutre	répond	inamical	refus
succès total	aide	répond	inamical	obtempère si corruption / récompense
succès héroïque	généreux	aide	suspicieux	aide

TABLE 49 – table de réaction des PNJ

mission dangereuse, secrète ou illicite.

Les personnages avec un talent de 20 ou plus peuvent se faire payer comme instructeurs pour tout salaire qu'ils peuvent négocier.



Renom	Poste
0-10 : Peu connu	garde du corps
	garde de caravane
	soldat, sergent
	brigand, bandit
11-25 : modérément renommé	capitaine de l'armée
	chef de bandits
	maître de caravane
	seigneur tribal ou hetman
	garde d'élite
	envoyé spécial d'un roi
26+ : légendaire	général
	haut prêtre
	ambassadeur
	premier ministre

TABLE 50 – Renom et emploi

Améliorations et buts ultimes

Quel est la meilleure chose dans la vie ? C'est à chaque personnage de décider individuellement. Il existe, cependant, certaines choses que la plupart des personnages désireront à un moment ou un autre.

Argent

Les héros de sabre et de sorcellerie sont typiquement avides de remplir leurs poches de trésors, mais la simple monnaie n'est pas leur unique motivation. Les richesses sont là pour être remportées par la force ou la ruse, puis dilapidées tout aussi rapidement en vivant la grande vie.

Renom

Le Renom d'un héros durera largement plus que sa fortune, et lui survivra certainement. Sa légende sera basée sur ses accomplissements, lui donnant une réputation pour sa ruse, sa force, sa férocité, sa miséricorde - tout attribut qu'il montre en accomplissant ses exploits.

Chaque personnage a un talent de Renom. Contrairement aux autres talents, le Renom ne s'achète pas et ne peut être amélioré avec des points de talents. Le Renom doit être gagné en accomplissant des actions de renom. Certaines conditions sont nécessaires pour gagner du Renom :

1. La tâche doit être extraordinaire ou héroïque
2. La tâche doit être accomplie devant des témoins ou laisser d'indiscutables preuves de son auteur. Vous ne pouvez remporter de Renom pour quelque chose dont vous ne pouvez prouver votre implication.
3. La tâche doit être dangereuse.

Les Personnages gagnent 1 point de Renom pour :

— une cascade particulièrement sauvage ou dangereuse

— une victoire en duel contre un adversaire supérieur

— une victoire menée dans une bataille majeure

— un acte de sauvagerie notoire

— chaque talent dépassant 20

— chaque talent dépassant 30

— une preuve notoire de miséricorde

— une arnaque contre un PNJ majeur

Cette liste n'est pas exhaustive ; l'arbitre peut accorder un point de Renom pour tout accomplissement significatif.

Les monstres et objets peuvent avoir un talent de Renom. Un personnage qui participe à vaincre le monstre ou remporte l'objet gagne un nombre de points de Renom égaux à ce talent.

Les personnages peuvent aussi perdre du Renom en raison d'échec ou mauvaise action publique. Par exemple, un personnage perdra 1 point de Renom pour :

— un acte de lâcheté notoire

— un acte de stupidité notoire

— être victime de moqueries

— une trahison de ses amis ou partisans

— une défaite menée dans une bataille majeure

— une victoire en duel contre un adversaire inférieur



Bien sûr, comme il faut des preuves ou des témoins afin qu'un personnage perde du Renom, ceux qui sont réellement immoraux peuvent conserver plus de Renom qu'ils le méritent...

Expertise

A la fin de chaque aventure, les personnages peuvent gagner des points de talent. Ceux-ci peuvent être dépensés pour améliorer des talents existants ou en acquérir de nouveaux.

Les personnages gagnent un point de talent rien que par leur présence. Utiliser des talents offre de nouveaux points : voir table 51.

L'usage mineur d'un talent signifie l'utiliser une fois ou deux au cours d'une aventure. Un usage majeur signifie en faire un usage intense, par exemple escalader une montagne sur six cent pas puis escalader les murs de la tour du nécromancien qui s'y perche.

Les personnages peuvent gagner un grand maximum de 10 points de talents par aventure.

Les points de talent peuvent être dépensés, point pour point. Un nouveau talent peut être ajouté pour 5 points. Le nouveau talent commence avec un score de 1.

Les circonstances peuvent dicter quels nouveaux talents votre personnage peut s'ajouter à tout moment. N'espérez pas apprendre le talent de Navigation tant que vous êtes au sommet de la montagne du nécromancien !

Chance

Chaque personnage dispose d'un certain nombre de points de chance qu'il peut utiliser pour gérer les soudains revers de fortune inévitables dans un monde de sabre et de sorcellerie. A la création du personnage, l'arbitre lance secrètement 1d10 pour le personnage. C'est le nombre de points de chance avec lesquels il démarre. Le personnage (comme le joueur !) ne sait pas de combien de points il dispose ; il est littéralement impossible de savoir quand il aura épuisé sa chance.

Les personnages peuvent dépenser un point de chance pour :

— refaire un test

— réduire les dégâts d'un niveau (e.g. de héroïque à total)

Ils peuvent aussi dépenser tout nombre de points de chance sur une tentative d'action qui ne peut arriver que par chance. Faites un test sur le nombre de points de chance dépensés ; sur tout autre résultat qu'un échec, la cascade réussit.

> *Chacal et Dural Besh se sont échappés du manoir du marchand et fuient la ville avec la garde aux trousses. Cerné sur les murailles de la ville, Chacal regarde vers l'extérieur et repère un certain nombre de chevaux dans une caravane marchande sur le départ. Lui et Besh dépensent 3 points de chance chacun et sautent. Heureusement les deux obtiennent un succès et atterrissent brutalement chacun sur une monture. Grimaçant de douleur mais indemnes, ils s'éloignent au galop.*

Les personnages gagnent des points supplémentaires de chance par des prouesses invraisemblables. Les arbitres peuvent choisir de récompenser d'un point de chance une cascade hautement originale ou outrageuse. Ils peuvent aussi récompenser d'un point de chance une

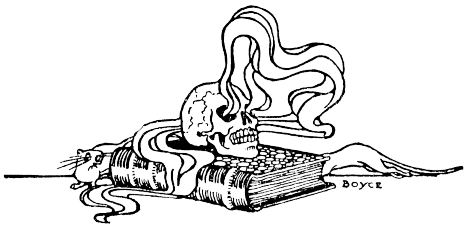
Action	Points de talent
usage mineur d'un talent	1
usage modéré d'un talent	2
usage majeur d'un talent	5
réussir dans une action pour laquelle le personnage n'a pas de talent	2

TABLE 51 – Récompense en points de talent

bonne interprétation ou plus généralement contribuer au plaisir mutuel de jouer.

Honneur

Ce qui sépare les héros des méchants dans un monde de sabre et de sorcellerie est le sens de l'honneur des héros. Ils demeurent fidèles à leurs amis, défendent les faibles contre les forts, et combattront même le mal s'il y a quelque chose à y gagner. Bien des héros n'espèrent rien d'autre que d'avoir un nom honorable taillé dans la légende.



Foire aux Questions

Talents

Où se trouvent les talents de Discrétion, de Dissimulation, etc ? Le talent d'Observation (p. 23) sert à la fois à repérer ses adversaires et à éviter de l'être...

Où se trouvent les talents de Séduction, d'Intimidation, etc ? Les relations humaines sont gérées par le Renom ; d'éventuelles décalages positifs sont apportées par le talent de Magnétisme (p. 22) et des décalages négatifs par diverses faiblesses.

Où se trouvent les points de chance sur la fiche de personnage ? Les points de chance existe, mais le décompte n'est normalement connu que du maître du jeu.

Quels talents utiliser pour comprendre un langage ? Le talent d'Arcanes inclut la connaissance superficielle de tous les langages écrits ; il est suffisant pour saisir le sens d'un texte comme par exemple les ingrédients et le processus d'une formule alchimique. Il est par contre largement insuffisant pour écrire de manière cohérente, et inutile pour tenter de s'exprimer oralement dans le langage concerné ; dans ces cas il est indispensable de posséder les talents adéquats de Lecture/Écriture ou de Langage.

Quand faire des tests de Magnétisme, de Force, etc. ? Le chapitre dédié décrit pour plusieurs Talents les bonus ou des capacités particulières offertes, mais pas les circonstances où un jet de ce Talent peut être effectué.

Le MJ est tout-à-fait libre de décider des circonstances dans lesquelles ces talents sont utiles à des tests, par exemple un test de Force pour enfoncer une porte, ou un test de Magnétisme pour traiter avec des PNJ (p. 72) dans des circonstances où le Renom n'a pas d'impact, etc.

Les règles d'expérience ne sont-elles pas trop généreuses, et ne permettent-elle pas d'avoir rapidement des scores de Talent très élevés ? Les Talents progressent en effet très rapidement, sans coût exponentiel et sans limite. Cela est voulu et ne crée finalement pas tant de déséquilibre que cela ; en effet, sur la table de résolution (p. 37), les scores extrêmes de Talent, ou différences extrêmes de Talent, n'assurent pas de domination trop écrasante à leurs bénéficiaires, grâce à la courbe de progression de cette table ; un +10 n'assure pas une domination écrasante, un -10 est loin d'être impossible...

Le seul Talent potentiellement « déséquilibrant » à hauts niveaux est la Vitalité, même si un joueur préférera certainement avoir un héros talentueux risquant la mort, plutôt qu'un personnage quasi-immortel mais médiocre...

Combat

Un bouclier est-il une arme ou une armure ? Un bouclier est une arme du fait qu'il peut être utilisé pour attaquer de deux façons (p. 42), coup ou percée. De manière simplifiée, on considère qu'il s'agit également d'une armure puisqu'il permet de réduire les dégâts reçus, mais on pourrait dire aussi que cet effet correspond à une sorte de défense (p.) automatique.



De ceci découle une possible règle optionnelle : il pourrait être possible de se défendre avec son bouclier, ce qui rajouterait donc le résultat (0 à 4) au score de protection du bouclier.

Pourquoi choisir un bouclier ordinaire plutôt qu'un écu ? Les fins optimiseurs auront remarqué que dans la table des boucliers (table 17 p. 50), l'écu semble bien plus utile qu'un bouclier ordinaire, proposant une protection semblable mais sans malus à la Mobilité…

Nous proposons au MJ de considérer qu'un écu est vraiment très petit et donc :

— ne protège pas les jambes

— ne permet pas d'effectuer une percée

Comment détermine-t-on la localisation d'un coup ? En combat à distance, la localisation est déterminée aléatoirement ; seul une réussite héroïque (noire) permet de choisir la zone touchée.

En combat au contact, soit l'attaquant choisit de toucher le thorax ou l'abdomen, soit il vise délibérément une zone de son choix ; il est très fortement recommandé d'utiliser la règle optionnelle des modificateurs pour viser une zone (p. 42), pour éviter qu'un combat soit une succession de coups à la tête ou au bras droit !

Quelle compétence utiliser lorsqu'on lance une arme ? Le talent de Lancer (p. 21) est utilisable pour toutes les armes lancées.

Magie

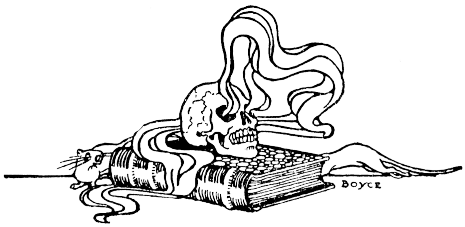
Les règles d'acquisition de sorts sont vraiment très succinctes… Comment décider des conditions nécessaires à l'apprentissage d'un sort ? Aucune indication précise n'est effectivement proposée pour acquérir un sort… Nous vous suggérons que pour chaque « niveau » de sort (simple, modéré et difficile), un ingrédient soit nécessaire à l'acquisition du sortilège, ces ingrédients étant décidés entre

le joueur et le maître du jeu. Un ingrédient ne représente pas forcément un objet ou matériau physique, et peut être la rencontre d'un sage, un voyage dans une certaine contrée, la consultation d'un ouvrage spécifique...

> *Par exemple un sortilège d'invocation d'un certain démon, de difficulté modérée (2 ingrédients nécessaires), pourrait demander de consulter un ouvrage précis, et de se rendre dans un lieu maudit où notre monde communique avec une certaine zone de l'au-delà.*

Souvent les sorciers possèdent un ou plusieurs objets magiques, comme une bague ou une amulette, sans lesquels ils sont incapables de pratiquer leur magie. Cet objet peut faire partie des ingrédients nécessaires à leurs sortilèges !

Quand est fait le test de magie ? Le test du Talent magique est généralement exécuté lorsque le personnage effectue les opérations magiques proprement dites. Pour l'Alchimie, ce test est fait lors de la fabrication de la préparation ; pour son usage effectif, c'est un autre talent qui sera utilisé, par exemple un Talent d'arme (Sarbacane, Dague...) pour empoisonner un ennemi en combat, un Talent de Siège/Ingénierie pour détruire un bâtiment avec une substance explosive, etc.



Bestiaire de sabre et de sorcellerie

Ennemis et antagonistes

Votre personnage fera face à deux types d'adversaires - les ennemis et les antagonistes.

— Les ennemis sont les opposants les plus courants que vos personnages rencontreront. Les ennemis sont des soldats, des assassins mercenaires, des gardes, des marins, des animaux communs - des personnages qui ne vivent pas par le glaive, contrairement à votre personnage. Votre personnage est supérieur aux ennemis et possède certains avantages sur eux en combat.

— Les antagonistes sont vos pairs - des personnages ou des monstres aussi puissants, et aussi motivés que votre personnage. A part vos propres talents, vous n'avez pas d'avantage spécial contre ces PNJ.

A part les groupes de talents et les faiblesses, les adversaires auront quelques informations additionnelles : elles incluent des armures naturelles, des armures ou armes typiques, et d'éventuelles capacités spéciales. Celles-ci sont expliquées ci-après.

Liste de capacités spéciales

Aversion pour (*objet*) La créatures doit réussir un jet de Volonté (ou Résistance) modéré (jaune) pour s'approcher à moins de 10 pieds [43] de l'objet de son Aversion.

Absorption (*talent*) L'attaque de la créature est soustraite du talent indiqué, au lieu de la Vitalité, et ajoute ces points au talent de la créature du même nom.

Les points absorbés aux victimes sont perdus au rythme d'1 point par heure, s'ils excèdent le score originel de la créature dans ce talent.

Si la victime ne possède pas le talent indiqué, ou n'a plus de score dans ce talent, les points ultérieurs sont soustraits à la Vitalité de la cible.

Les points de talent perdus sont récupérés au même rythme que des points de Vitalité.

Les attaques d'absorption sont toujours des attaques de mêlée, qui ignorent les armures et la Protection magique (p.).

Effrayant La créature a un talent spécial d'Effroi (Groupe de l'Instinct).

Chaque fois qu'un personnage aperçoit la créature effrayante, il doit faire un test de Volonté (ou Résistance) moins l'Effroi. Sur un échec (blanc), le personnage est forcé de fuir la créature Effrayante et ne s'en approchera pas à moins de 30 pieds [44]. Sur un résultat marginal (vert), le personnage est secoué et subira un décalage négatif de -1 colonne sur tous ses jets d'action à moins de 30 pieds [45] de la créature. Tout autre résultat permet au personnage effrayé d'agir librement. Chaque nouvelle rencontre nécessite un nouveau test de Volonté (ou Résistance) .

Éthéré La créature n'a aucun corps physique et donc aucun talent de Prouesse, Combat ou Résistance, hormis la Volonté et l'attaque d'Absorption.

43. environ 3 mètres

44. environ 10 mètres

45. environ 10 mètres

Les créatures éthérées existent sur un plan d'existence différent, voisin du nôtre, elles peuvent voir et entendre ce qui advient dans le monde physique mais sont invisibles la plupart du temps.

Les créatures éthérées ne peuvent interagir avec le monde physique qu'en manifestant une Apparition au prix d'un point de Volonté par heure.

Les vitesses de déplacement des Apparitions sont déterminées en utilisant le talent de Volonté.

Les Apparitions ne peuvent être affectées que par la magie et sont immunisées aux dégâts physiques et blessures spécifiques (voir p. 47). Tous les dégâts qu'elles subissent sont soustraits à leur talent de Volonté.

A 0 en Volonté, une Apparition souffrant de dégâts supplémentaires doit faire un test de Volonté : sur un échec (blanc), la créature est détruite de manière permanente, sur tout succès hormis héroïque (noir) la créature doit redevenir invisible. Sur un succès noir la créature peut continuer à manifester une Apparition.

Les créatures éthérées récupèrent toute leur Volonté perdue à minuit.

Minuscule La créature est si petite qu'elle est difficile à voir, et encore plus à frapper en combat, et laisse peu de traces de son passage. Toute tentative de repérer la créature avec l'Observation ou de la suivre avec le pistage subissent subissent un décalage négatif de -2 colonnes.. Toute attaque par des adversaires de taille humaine subit un subissent un décalage négatif de -3 colonnes.

Non-pensant La créature est immunisée à tous les effets affectant l'esprit comme la Magie de Domination (p. 26), l'Hypnotisme (p. 21) ou même les simples grâces sociales. Aucune communication ne peut être faite avec les créatures Non-pensantes.

Non-vivant Les créatures non-vivantes n'ont aucune besoin de manger, boire, dormir ou respirer. Les non-vivants sont aussi immunisés aux maladies et drogues. Chaque fois qu'un Non-vivant est frappé par des blessures spécifiques (voir p. 47), il n'est jamais affecté par ceux qui causes l'étourdissement, la mort ou l'inconscience.

Petit La créature est bien plus petite qu'un être humain, et sera ainsi une cible difficile. Toutes attaques contre elle par des adversaires de taille humaine subit un décalage négatif de -2 colonnes.

Protection magique La créature est immunisée à toutes les attaques non-magiques. Si la créature a une armure, celle-ci est utilisée contre toutes les sources de dégâts qui peuvent contourner son immunité magique aux dégâts.

Renommé La créature est célèbre pour diverses raisons. Elle est toujours considérée comme un antagoniste et sa défaite rapporte aux personnage 1 point de Renom (p. 74) ou plus.

Le personnage doit décider cas par cas avant d'accorder cette capacité spéciale à un adversaire.

Susceptibilité à (*objet*) Pendant chaque tour de contact physique entre la créature et l'objet de sa Susceptibilité, lancez une attaque sur la colonne 0. Les dégâts infligés par la Susceptibilité ignorent tous types d'armure, même magique, et la capacité spéciale de Protection magique.

Avec un succès héroïque (noir), la créature doit réussir un test de Vitalité (ou Résistance) ou mourir.

Si la créature est frappée par une arme dans la matière à laquelle elle est susceptible, elle subit un point de dégâts supplémentaire.

Humains

Les « hommes normaux » typiques sont construits avec environ 25 points de ta-

lent et ont une faiblesse ; des humains plus expérimentés peuvent avoir jusqu'à 30-40 points de talents et quelques points de Renom.

Les humains héroïques sont construits avec environ 40-50 points et ont une à trois faiblesses plus quelques points de Renom. Des humains héroïques plus expérimentés peuvent avoir jusqu'à 80-100 points de talents, voire plus, et de nombreux points de Renom.

Le fait qu'un humain soit un antagoniste ou un ennemi est au choix du MJ ; finalement c'est une affaire d'intrigue plutôt que de mécanismes de jeu. Cependant, les personnages qui sont typiquement des antagonistes sont signalés.

Bagarreur de rue / de taverne

Prouesse 0	
Combat 0	Poignard 3 Bagarre 2
Résistance 0	Vitalité 3
Savoir 0	
Perception 0	Observation 1
Instinct 0	

Faiblesse : Ivrognerie ou Toxicomanie
Arme : poignard

Brigand

Prouesse 1	Mobilité 5 Acrobaties 3 Escalade 5
Combat 1	Glaive 4 Poignard 3 Bagarre 3
Résistance 0	Vitalité 5 Résistance poison 2
Savoir 0	Crochetage 2
Perception 0	Escamotage 3 Observation 4
Instinct 0	Orientation 3

Armes : glaive, poignard
Armure : veste de cuir, les sergents portent des casques d'acier (bassinets)

Des bandes de voleurs armés peuvent être trouvés hantant les forêts autant que les grandes routes. Ces truands itinérants sont quelque peu moins effrayants que les groupes de véritables militaires, qu'ils soient mercenaires ou soldats.

Champion du Monarque

(antagoniste)

Prouesse 2	Mobilité 6 Force 10 Réflexes 5
Combat 1	Glaive 8 Poignard 6
Résistance 1	Vitalité 8 Résistance poison 3 Volonté 3
Savoir 1	Langage 5 Lecture / écriture 5
Perception 1	Renom 10 Observation 3
Instinct 0	

Armes : glaive, poignard
Armure : bassinet de bronze, costume de mailles de bronze

Chef de la Garde / Chef de Clan Guerrier

(antagoniste)

Prouesse 0	Mobilité 6 Force 3
Combat 2	Glaive 6 Poignard 6 Combat 2 armes 8
Résistance 1	Vitalité 8 Résistance poison 3 Volonté 3
Savoir 1	Langage 5 Légendes 3 Lecture / écriture 5
Perception 1	Renom 10 Observation 3
Instinct 0	Magnétisme 5

Armes : glaive, poignard
Armure : bassinet, costume de mailles

Garde

Prouesse 0	Mobilité 4 Force 4
Combat 1	Glaive 5 Bagarre 3 Lutte 2
Résistance 0	Vitalité 4 Endurance 3
Savoir 0	
Perception 0	Observation 3
Instinct 0	

Faiblesse : Ivrognerie ou Toxicomanie
Armes : glaive
Armure : bouclier standard, bassinet, chemise de mailles

Gens du peuple

Prouesse 0	Mobilité 3 Force 2
Combat 0	Bagarre 2
Résistance 0	Vitalité 3 Volonté 2 Résistance poison 2
Savoir 1	Profession / activité 10
Perception 0	
Instinct 0	

Armes : petit couteau, outil professionnel (marteau, poinçon, scie, fourche...)

Les gens du commun sont doués dans leur profession, mais n'ont pratiquement aucun des talents nécessaires au quotidien des aventuriers.

Maître Sorcier

(antagoniste)

Prouesse 0	Mobilité 5
Combat 1	Poignard 7 Bagarre 3
Résistance 2	Vitalité 7 Résistance poison 8 Volonté 5
Savoir 2	Arcanes 8 Langage 8 Légendes 5 Lecture / écriture 8
Perception 1	Renom 10
Instinct 2	Observation 5 Hypnotisme 5 Domination 10 Télépathie 3 Obsession 1

Faiblesse : Défiguration (e.g. sabot à la place d'un pied)
Armes : poignard
Armure : veste de cuir
Capacités spéciales : arme empoisonnée (poignard) 15/20/5 minutes
Sorts : Regard paralysant (facile), Son (facile), Illusion (modérée), Suggestion à long terme (modérée)

Marin / Pirate

Prouesse 1	Mobilité 3 Escalade 3 Nage 5
Combat 0	Sabre 5 Poignard 2
Résistance 1	Vitalité 8 Endurance 2
Savoir 0	Navigation 6 Astronomie 2
Perception 0	Médecine 2
Instinct 0	Instinct climat 2

Faiblesse : Jeu compulsif, Phobie (augures maritimes ou malchance), Lubricité ou Ivrognerie
Armes : Sabre, poignard

Les marins marchands et les équipiers pirates partagent bien des talents communs, ce qui n'est par surprenant car ils sont nombreux à exercer ces métiers à quelques semaines d'intervalles.

Mercenaire d'élite

(antagoniste)

Prouesse 1	Mobilité 5 Force 5
Combat 1	Glaive 5 Bagarre 5 Arc court 5
Résistance 2	Vitalité 8 Résistance magie 3 Résistance poison 3 Volonté 6
Savoir 0	Langages 3 (au moins deux)
Perception 1	Dressage 5 Observation 3 Pistage 2
Instinct 0	Orientation 3

Faiblesse : Ivrognerie, Lubricité ou Toxicomanie
Armes : glaive, poignard
Armure : bouclier standard, bassinet, veste de cuir

Un cran au-dessus du mercenaire commun, les mercenaires d'élite sont des unités professionnelles militaires travaillant pour ceux qui paient le mieux. Les compagnies de mercenaires d'élite peuvent même inclure de la cavalerie.

Les cavaliers mercenaires possèdent en plus les talents de Lance lourde et Lance légère avec des scores de 5-8. Ils portent des chemises de maille et des grands bouliers, et sont équipés d'un glaive ou d'une hache de bataille en complément de leur lance.

Militant fanatique

Prouesse 0	Mobilité 4
Combat 0	Poignard 5 Bagarre 3
Résistance 0	Vitalité 4 Endurance 3
Savoir 0	Arcanes 1
Perception 0	Observation 3
Instinct 0	

Faiblesse : Ivrognerie ou Toxicomanie
Armes : poignard
Armure : veste de cuir
Capacités spéciales : arme empoisonnée (poignard) 3/5/10 minutes

Ce sont des combattants qui ont pris les armes pour aider un chef charismatique, religieux ou politique, à renverser l'ordre établi.

Sectateur

Prouesse 1	Mobilité 4 Force 5 Lancer 1
Combat 0	Arme rituelle 4 Lutte 4
Résistance 0	Vitalité 4 Résistance Magie 3
Savoir 0	Profession / activité 2
Perception 0	Dressage 3 Observation 3
Instinct 0	Instinct animal 2

Faiblesse : Toxicomanie
Armes : poignard

Les religions d'un monde de sabre et de sorcellerie sont nombreuses et variées, mais un grand nombre ont en commun de pousser leurs adhérents à devenir des tueurs vociférant.

Les sectateurs seront le plus souvent armés d'armes rituelles comme des poignards, faucilles ou garrots.

Vierge guerrière

Prouesse 0	Mobilité 4 Force 4
Combat 1	Glaive 5 Bagarre 3 Lutte 2
Résistance 0	Vitalité 4 Endurance 3

Savoir 0	
Perception 0	Observation 3
Instinct 0	

Faiblesse : Ivrognerie ou Toxicomanie
Armes : glaive
Armure : bassinet de bronze, costume de mailles de bronze

Animaux et autres créatures

Tout bonus ou malus noté pour les armes d'une créature est un bonus d'arme (bonus aux dégâts). Toutes les armes naturelles ont un bonus d'initiative de zéro. L'armure naturelle n'impose jamais de malus à la Mobilité.

Araignée Géante Venimeuse

Prouesse 3	Force 5 Réflexes 5 Mobilité 10 Escalade 15
Combat 0	Crocs 5
Résistance 1	Vitalité 8 Endurance 5 Poison 5
Savoir 0	Survie 8
Perception 0	
Instinct 1	Instinct animal 5 Instinct danger 3 Orientation 3 Instinct climat 3 Effroi 5

Armes : crocs +0, poison 10/8/2 heures
Armure : armure naturelle +1
Capacités spéciales : Effrayant

Centipède géant

Prouesse 2	Escalade 10 Force 5 Mobilité 8
Combat 0	Morsure 6
Résistance 2	Vitalité 8 Endurance 5 Poison 10
Savoir 0	Survie 5
Perception 0	
Instinct 0	Instinct animal 5 Effroi 3

Armes : crocs +0, Poison 10/5/1 heure
Armure : armure naturelle +1
Capacités spéciales : Effrayant, Petit

Cheval

Prouesse 2	Force 3 Mobilité 20
Combat 0	Sabots 3 Morsure 1
Résistance 1	Vitalité 15 Poison 3
Savoir 0	
Perception 0	
Instinct 1	Instinct animal 10

Armes : sabots +0, morsure -1
Capacités spéciales : Percée (voir note)

Note : Un cheval combatif peut faire une percée (voir p. 42) contre un adversaire, comme un humain, mais contrairement aux humains, sur un résultat héroïque (noir) le cheval a piétiné l'adversaire et lui inflige de vrais dégâts.

Fantôme

Prouesse 0	
Combat 1	Absorption 10
Résistance 1	Magie 5 Volonté 10
Savoir 2	Arcanes 5 Langage 5 Légendes 5 Lecture / écriture 5
Perception 0	
Instinct 2	Effroi 10 Instinct magie 10

Capacités spéciales : Aversion (lumière du jour), Absorption (Volonté), Éthéré, Effrayant, Non-vivant

Goule

Prouesse 3	Mobilité 10 Force 10 Réflexes 10
Combat 2	Griffes 10 Lutte 10
Résistance 1	Vitalité 10
Savoir 0	
Perception 0	
Instinct 1	Instinct animal 5 Instinct danger 5 Effroi 5

Armes : griffes et crocs +0
Armure : armure naturelle +1
Capacités spéciales : Aversion (lumière du jour), Effrayant, Non-pensant, Non-vivant

Les anciens tertres funéraires et sites de massacres épiques sont souvent hantés par ces répugnants cadavres animés. Ils sont farouchement territoriaux et bien que se repaissant principalement de morts, ils feront volontiers un repas frétillant de tout homme vivant qui s'égare dans leurs terriers labyrinthiques.

Lézard géant

Prouesse 1	Mobilité 4 Force 10 Réflexes 5
Combat 0	Mâchoires 8
Résistance 0	Vitalité 8
Savoir 0	
Perception 0	
Instinct 0	Instinct animal 3 Effroi 3

Armes : crocs +0
Armure : armure naturelle +1
Capacités spéciales : Effrayant

Ces lézards vont de la taille d'un grand chien à celle d'un petit poney, et on peut les trouver dans presque tous les climats chauds ou tempérés, des déserts aux jungles en passant par les forêts montagneuses.

Il peut exister des individus remarquables de grande taille et intelligence, à gérer comme des antagonistes.

Lion

Prouesse 3	Mobilité 15 Force 20
Combat 3	Griffes 20 Crocs 15
Résistance 2	Vitalité 15 Résistance poison 5
Savoir 0	
Perception 1	Pistage 10
Instinct 1	Instinct animal 10

Armes : griffes +1, morsure +0

Ces chiffres peuvent être utilisés pour tout grand félin, comme un tigre à dents de sabre.

Loup

Prouesse 2	Acrobaties 5 Réflexes 5 Mobilité 5 Nage 5
Combat 0	Crocs 5
Résistance 1	Vitalité 5 Endurance 5
Savoir 0	Survie 8
Perception 1	Pistage 15
Instinct 1	Instinct animal 5 Instinct danger 3 Orientation 3 Instinct climat 3

Armes : crocs +0
Capacités spéciales : Petit

Ours

Prouesse 3	Force 25 Réflexes 4 Mobilité 10
Combat 2	Griffes 15 Morsure 10
Résistance 3	Vitalité 20 Endurance 10
Savoir 0	
Perception 0	
Instinct 0	Instinct animal 5

Armes : griffes +1, morsure +1
Armure : armure naturelle +1

Note : un ours polaire aura en plus un talent de Nage de 20

Rat géant

Prouesse 1	Nage 6 Escalade 4 Force 5
Combat 0	Morsure 3
Résistance 1	Vitalité 6 Endurance 5 Résistance poison 5
Savoir 0	Survie 8
Perception 0	
Instinct 1	Instinct animal 5 Instinct danger 3 Orientation 3 Instinct climat 3 Effroi 2

Armes : crocs -1, peut transmettre la fièvre 5/5/1 jour
Armure : armure naturelle +1
Capacités spéciales : Effrayant, Petit

Ces rongeurs massifs, presque de la taille d'un chat, portent dans leur morsure une maladie née de la crasse.

Rat, gros

Prouesse 1	Nage 6 Escalade 4
Combat 0	Morsure 3
Résistance 0	Vitalité 1
Savoir 0	Survie 8
Perception 0	
Instinct 1	Instinct animal 5 Instinct danger 3 Orientation 3 Instinct climat 3

Armes : crocs -2, peut transmettre la fièvre 5/5/1 jour
Capacités spéciales : Minuscule

Les gros rats ont une morsure encore plus faible que celle de leurs cousins géants, mais la maladie qu'ils portent n'est pas moins virulente.

Scarabée nécrophage géant

Prouesse 1	Force 10 Réflexes 4 Mobilité 4
Combat 0	Morsure 5
Résistance 1	Vitalité 8 Endurance 5
Savoir 0	
Perception 0	
Instinct 0	Instinct animal 5

Armes : mandibules +1
Armure : armure naturelle +2
Capacités spéciales : Petit

Scorpion noir

Prouesse 0	Force 2 Mobilité 7
Combat 0	Dard 7
Résistance 0	Vitalité 2
Savoir 0	
Perception 0	
Instinct 0	

Armes : dard +0, poison 15/10/5 minutes
Capacités spéciales : Petit

Serpent : crotale

Prouesse 1	Réflexes 10 Mobilité 3 Nage 5
Combat 0	Crocs 3
Résistance 0	Vitalité 1
Savoir 0	Survie 8
Perception 0	
Instinct 1	Instinct animal 5 Instinct danger 3 Orientation 3 Instinct climat 3

Armes : crocs -2, poison 13/15/1 heure
Capacités spéciales : Minuscule

La morsure d'un crotale cause très peu de dégâts par elle-même, mais le venin du serpent est parmi les plus mortels du monde.

Serpent géant : constricteur

Prouesse 3	Réflexes 5 Mobilité 5 Force 15 Nage 5
Combat 1	Lutte 15
Résistance 2	Vitalité 10 Endurance 5 Résistance poison 5
Savoir 0	Survie 8
Perception 0	
Instinct 1	Instinct animal 5 Instinct danger 3 Orientation 3 Instinct climat 3 Effroi 5

Armes : constriction +1
Armure : armure naturelle +1
Capacités spéciales : Effrayant

Note : Contrairement aux humains, les constricteurs géants infligent des dégâts avec leurs attaques de lutte.

Singe anthropophage

Prouesse 6	Force 30 Mobilité 10 Escalade 20
Combat 3	Griffes 20 Lutte 10
Résistance 5	Vitalité 20 Résistance poison 15 Endurance 20
Savoir 0	
Perception 0	
Instinct 0	Instinct animal 5

Armes : griffes +1, écrasement +1

Bien des forêts des mondes de sabre et de sorcellerie sont peuplées de primates mortels avides de chair humaine.

Note : La poigne d'un singe carnivore est si puissante qu'il peut faire des dégâts mortels par la lutte

Squelette

Prouesse 0	Mobilité 4
Combat 0	Glaive 4
Résistance 0	Vitalité 4
Savoir 0	
Perception 0	
Instinct 0	Effroi 2

Armes : glaive
Capacités spéciales : Effrayant, Non-pensant, Non-vivant

Les sorciers doués dans le sombre art de la Nécromancie peuvent animer les os des morts à leur service, y compris pour leur servir de gardes ou de soldats.

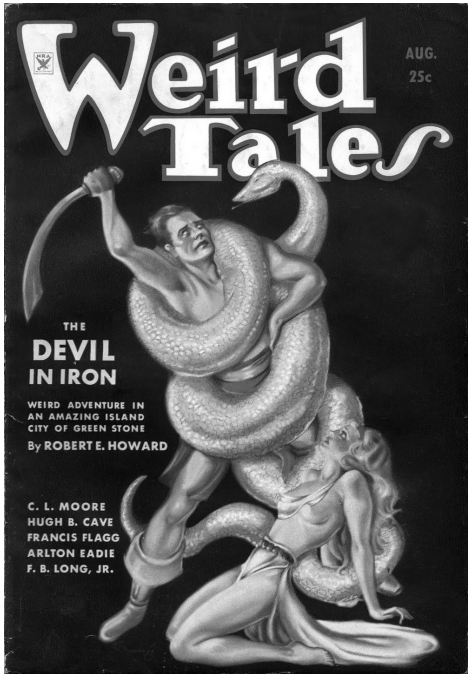
Vampire

(antagoniste)

Prouesse 4	Acrobaties 5 Réflexes 15 Mobilité 10 Force 15
Combat 2	Crocs 8 Arme 10 Lutte 5
Résistance 5	Vitalité 20 Résistance magie 10 Volonté 20
Savoir 3	Arcanes 10 Légendes 20
Perception 1	Pistage 15
Instinct 3	Instinct animal 10 Instinct danger 5 Orientation 3 Domination 10 Magnétisme 8

Armes : crocs +1
Armure : peau dure comme pierre +2
Capacités spéciales : Effrayant, Non-vivant
Faiblesses : Aversion animale, Nocturnité

Un vampire est le produit de rites sombres et sanguinaires, faits en l'honneur de certains dieux anciens aux noms depuis longtemps oubliés. Les rituels exacts ne sont maintenant connus que des vampires eux-mêmes, les gardant jalouse-



ment de peur que d'autres ne les utilisent pour usurper leur puissance. Ils ne créent une progéniture qu'après longue considération et sont prompts à agir pour détruire tout rival potentiel. Tout vampire que les PJ peuvent rencontrer sont plus anciens que nombre de nations, et doivent leur survie à une astuce, une roublardise, une férocité et une cruauté sans limites.

Les Vampires n'ont besoin de se nourrir que très rarement [46], et l'acte de ponctionner une victime est hautement ritualisé. Il est aussi individuel - un vampire peut avoir besoin de boire le sang, recueilli sur un autel, qui coule alors que sa victime est pendue à l'envers et percée de longues aiguilles ; un autre devra trancher la gorge de sa victime avec un poignard enchanté. Le résultat final est toujours le même : la victime est réduite à une carcasse desséchée de cuir et de tendons.

La chair d'un vampire est aussi dure et froide que le marbre, à moins qu'il ne se soit nourri récemment auquel cas il est juste légèrement frais au toucher. Bien que les vampires puissent être physiquement hachés menus par des armes ordinaires, cela ne les tuera pas. Un vampire qui échoue à son test de Vitalité (ou Résistance) après avoir été réduit à zéro en Vitalité se désagrège simplement et se dissout dans la terre, pour se reformer au crépuscule suivant avec surtout une cruelle vengeance à l'esprit. Chaque Vampire peut être détruit de manière permanente d'une seule façon, spécifique à ce vampire.

Ver du désert

Prouesse 3	Réflexes 10 Mobilité 10 Force 10
Combat 1	Gueule 10
Résistance 1	Vitalité 10
Savoir 1	Survie 10
Perception 0	
Instinct 1	Instinct animal 5 Instinct danger 3 Orientation 3 Instinct climat 3

Armes : dents Acérées +1
Armure : armure naturelle +1

Un grand ver carnivore doté d'une gueule ronde cerclée de plusieurs rangées de dents acérées.

Un groupe d'aventuriers

Ci-après sont décrits plusieurs exemples de personnages [47] débutants, chacun construit avec 45 points de personnage (35 plus 10 pour une faiblesse).

Chacal le pillard

De tous les enfants du peuple sombre et rude de Ragadash, Chacal le Pillard est parmi les plus amers et sans pitié. Le pays anonyme des Ragadash fut une puissante nation, jusqu'à ce qu'une guerre

46. D'où l'absence (paradoxale) d'un talent d'absorption

47. Ces personnages ont été écrits pour des campagnes génériques de sabre et sorcellerie, pas spécifiquement pour l'univers de Robert Ervin Howard, décrit à partir de la page 123.

entre sorciers ravagea cette terre ; maintenant la population autrefois cultivée est retournée à la barbarie, dans sa lutte pour survivre face à des créatures mutées par la sorcellerie et un paysage lui-même en constant bouleversement. Les Ragadash croient que chaque jour de vie doit être remporté dans une lutte contre Emradeth, un dieu qui n'accorde au monde pas plus d'attention, sinon pour lui envoyer malédictions et cataclysmes. Chacal a retenu cette leçon et s'est juré d'arracher autant de jours que possible à son tourmenteur divin, par des actes de férocité et de force. Chaque jour qu'il vit est une autre occasion de cracher à la face du Cruel Seigneur.

Prouesse 0	Mobilité 5 Escalade 3
Combat 1	Bagarre 4 Glaive 7 Hache 5
Résistance 1	Vitalité 7 Volonté 4
Savoir 0	Survie (désert) 3
Perception 0	Observation 5 Pistage 3
Instinct 0	Instinct animal 4 Orientation 2

Faiblesse : Taciturnité, Phobie (magie)
Équipement : glaive, bandeau d'acier et de fil de tendon, tunique en lin, haut-de-chausse et bottes de cuir

Dural Besh

Dural Besh de Marumasai était le fils de Dural Hab le chanteur de louanges et Dural Ima la tisserande. Garçon quelconque mais grégaire, Dural était de stature modeste, avec une carrure efflanquée et de longs doigts agiles. Sa compétence avec le métier à tisser était passable, mais il excellait à raconter les contes populaires de manière vivante, et même les scènes de la vie quotidienne dans la cité où lui et ses parents vivaient. Les jours où il était envoyé au bazar pour acheter du matériel, il passait beaucoup plus de temps à échanger des histoires avec les marchands de contrées lointaines que de chercher de bonnes affaires sur le coton et la soie. Un jour, il ne put résister à l'appel de la grand-route ; il dépensa ses maigres économies pour deux lames et un manteau de cuir, et s'engagea comme garde dans une caravane, vers une ville dont il n'avait jamais entendu parler. Depuis lors, Besh a vagabondé dans les coins éloignés de la Terre, toujours sûr qu'un nouveau grand récit d'aventure l'attend juste derrière l'horizon.

Prouesse 1	Mobilité 5 Réflexes 3 Escalade 3
Combat 1	Sabre 5 Poignard 3 Deux armes 3
Résistance 0	Vitalité 5 Résistance poison 3
Savoir 0	Légendes 3
Perception 0	Ménestrandie 3 Artisanat : Tisserand 2 Observation 3
Instinct 0	Magnétisme 4

Faiblesse : Phobie (chats)
Équipement : sabre, poignard, veste de cuir, pantalon de coton, sandales en cuir de bœuf

Galya Crève-Œil

Galya, fille de Rina la Rapide, fille de Yevna Main-de-Roche, vécut ses premières années parmi les cavaliers sauvages parcourant les steppes sarthiennes. Elle gagna son surnom toute jeune fille, en abattant six guerriers mitrugolniks à la Bataille de la Forêt Nocturne. Elle devint bientôt le capitaine de sa propre troupe d'archers montés, gagnant leur vie de la manière traditionnelle sarthienne, en tant que mercenaires d'élite au service des étranges royaumes des montagnes. Après chaque campagne la célébrité du groupe de Galya grandissait, tout comme l'envie des capitaines mercenaires rivaux. Finalement, pendant une bataille sur les bor-

dures des landes amariennes, ils laissèrent ouvert un large passage pour attaquer sa compagnie. De sauvages barbares uskibayan s'abattirent sur eux et les tua avant que les autres mercenaires n'arrivent pour tuer les barbares. Enfin ils étaient débarrassés du rival qu'ils détestaient. Du moins ils le pensaient. Galya seule survécut au massacre, bien que si sévèrement battue qu'elle était méconnaissable pendant plusieurs mois. Elle se traîna par son bras intact jusqu'à une ferme, où le vieux couple d'occupants l'accueillit et la soignèrent jusqu'à guérison. En récupérant elle se mit à chercher ce qui alla si terriblement mal ce jour-là. Il ne lui fallu pas beaucoup de temps pour apprendre la trahison envers sa troupe , et encore moins de temps pour se lancer dans une vengeance. Sept capitaines es plus fameux mercenaires des mondes civilisés moururent au bout de son couteau ou de ses flèches. Il n'en reste plus qu'un, et Galya ne se reposera que lorsqu'il sera mort de sa main.

Prouesse 0	Mobilité 5
Combat 1	Arc court 10 Poignard 4 Lutte 2
Résistance 1	Vitalité 8 Résistance poison 8
Savoir 0	Brasserie 2 Bougenier 2 Herboristerie 2
Perception 0	Dressage 8
Instinct 0	Orientation 4

Faiblesse : Ivrognerie
Équipement : arc court, 50 flèches, chemise de mailles, sous-tunique de soie, culotte de cuir, bottes de feutre

Maltius Le Boucanier

Maltius, fils d'un simple pêcheur, a grandi dans un petit village côtier. En grandissant, il apprit à connaître la mer et le maniement des navires. A l'âge de 12 ans il fut kidnappé et recruté de force dans l'équipage d'une galère royale, alors qu'il pêchait avec son père. Deux difficiles années plus tard, son navire fut coulé par des pirates et il fut maintenu en captivité jusqu'à ce qu'il prouve sa valeur comme marin et guerrier, et pendant plusieurs années pratiqua le glaive jusqu'à devenir un excellent bretteur. A l'âge de 18 ans, il avait bataillé jusqu'au poste de second officier d'une galère pirate, mais se fâcha avec le premier officier au sujet d'une jeune fille captive. Il tua l'homme et s'enfuit à terre avec la fille, sur les côtes des royaumes du sud. Il voyagea lentement vers le nord, vendant son glaive le long du chemin et s'extasiant sur les splendeurs barbares des royaumes de la jungle. En atteignant le nord civilisé, il rendit la jeune fille à sa famille, et partit seul, son désir de voyage était trop fort, et une vie sédentaire trop calme. Il rejoignit alors des mercenaires et glaives à vendre, et depuis ne cesse de parcourir le monde.

Prouesse 1	Mobilité 5 Réflexes 5 Nage 1
Combat 1	Glaive 5 Bagarre 5
Résistance 0	Vitalité 5
Savoir 1	Navigation 5 Astronomie 5 Survie (Jungle) 1
Perception 0	Observation 1
Instinct 0	Instinct climat 1 Orientation 2

Faiblesse : Lubricité (femmes)
Équipement : glaive, manteau, chemise de mailles

Les métiers d'autrefois

BOUGENIER : Celui qui faisoit les fleches qu'on appelloit *bougons.*

Dictionnaire de la langue romane, ou du vieux langage françois, Volume 2

François Lacombe (1767)

Tolgan

La rumeur raconte que Tolgan, appelé *Cœur de Dague*, est le second enfant du Duc de Guerre de Sava. Il n'avait pas l'intention de se résigner au destin d'un second fils, dans un monastère isolé des Dix-Huit Fondateurs, mais il n'enviait pas non plus la place de son frère aîné Rurik. Tolgan savait très bien qu'avec des terres et des vassaux venait un héritage de parasites et assassins. Il laissa son frère porter la hache de l'autorité, tandis qu'il dispensait des conseils fraternels de loin derrière le trône. Et lorsque son frère tomba, comme c'était inévitable , il ne voulut pas rejoindre la longue file de frères cadets qui avaient fini sans yeux ni langue au fond d'une oubliette. Il voulut plutôt impressionner le nouveau Duc de Guerre avec la sagesse de son conseil, et la patine de légitimité qu'acquerrait son règne en maintenant Tolgan à la cour. Les risques étaient grands, et Tolgan était déterminé à ne rien laisser au hasard.

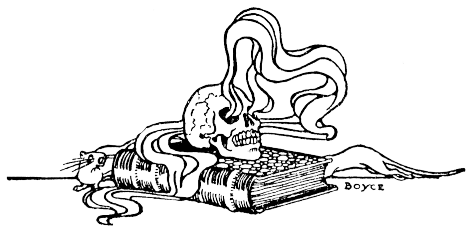
Pour améliorer sa persuasion naturelle, il rechercha des anciens savoirs qui lui permettraient d'enchanter les esprits des hommes et les plier à sa volonté. Il fit ainsi son premier pas insouciant sur la route l'éloignant de la cour de Sava, car avec chaque nuit d'insomnie passée à parcourir des rouleaux moisissant et des précieux tomes de connaissance, son obsession pour la magie crût à l'exclusion de tous autres intérêts. Pousser son frère à épouser la fille d'un chef au lieu d'une autre, proclamer un édit interdisant le port d'un certain type de chapeau sous peine d'une saison de prison, faire écorcher et écarteler un dignitaire en visite, telles furent d'adéquates expériences préliminaires. Mais avec chaque nouveau sort maîtrisé, sa conviction grandissant qu'il était au bord d'un bien plus grand pouvoir. Il avait épuisé les profondeurs du savoir magique que l'on pouvait trouver à Sava et dans les duchés avoisinants. Pour trouver la sagesse qu'il désirait, voire méritait, il devait voyager jusqu'aux confins du monde. Ainsi, un jour il accepta le cadeau du capitaine de la garde qui lui offrit toutes ses économies, et se lança dans une quête éternelle pour maîtriser la magie.

Prouesse 0	Mobilité 6 Prestidigitation 3
Combat 0	Poignard 2
Résistance 1	Vitalité 5 Résistance magie 8
Savoir 1	Alchimie 3 Arcanes 6 Herboristerie 8
Perception 0	Observation 2
Instinct 1	Magnétisme 4 Hypnotisme 3 Domination 5 Obsession 6

Faiblesse : Nocturnité, Aversion animale

Équipement : poignard, cape en laine à capuche, long manteau de laine, pantalon, bottes de cuir, sacoche de cuir, parchemins et tomes variés, 50 pièces d'or.

Sorts : voir ci-contre



Barad-Ghal embrassa son assassin

Type : Domination
Difficulté : Modérée (jaune)
Les cibles influencées par ce sort percevront l'individu choisi comme amical et digne de confiance, même si cette personne est prête à se jeter sur eux, une arme à la main.

Concocter le poison de la nonuple mort par inversion sanguine

Type : Alchimie
Difficulté : Modérée (jaune)
Ce poison cause une mort atroce et est particulièrement difficile à contrer. Ses effets dérèglent la circulation normale du sang dans le corps, rendant l'administration de l'antidote correct très difficile. Le poison d'inversion sanguine a pour caractéristiques 10/10/5 minutes (voir p. 57 pour une explication sur les poisons).

Conseil avisé

Type : Domination
Difficulté : Modérée (jaune)
Toute suggestion délivrée avec l'intonation correcte et accompagnée de certains gestes précis sonnera éminemment raisonnable pour l'individu auquel elle est délivrée. Le sujet de ce sort ne sera pas exactement sûr de pourquoi il obéit, et s'il est interrogé plus tard sera incapable de l'expliquer, ou improvisera une explication.

Image cachée

Type : Domination
Difficulté : objets inanimés - Modérée (Jaune) ; objets animés - Difficile (rouge)
Ce sort permet au mage d'effacer un objet de l'attention de ceux qui le voient au moment où le sort est lancé. S'ils regardent directement l'objet dissimulé, ils l'ignoreront. Une personne qui arrive sur la scène après le lancement du sort, cependant, verra l'objet normalement. Comme le montre le niveau de difficulté, il est bien plus facile de cacher un objet inanimé qu'une créature vivante et mouvante.

Règles optionnelles et conseils

Armes à feu

Les fusillades dans ZEFRS sont globalement traitées comme tout autre type de combat à distance. Cependant, comme les balles sont bien plus destructrices qu'une blessure d'estoc ordinaire, les dégâts des armes à feu sont augmentées de plusieurs façons.

Le tireur fait un test pour toucher la cible, comme pour tout autre type d'arme à distance. Cependant, si le coup porte, les dégâts de l'arme à feu sont modifiés de deux façons. Premièrement, le bonus d'arme est ajouté aux dégâts infligés, juste comme pour une arme classique. Deuxièmement, le degré de succès sur le test est calculé comme si le talent effectif du tireur était augmenté par le bonus d'arme de l'arme à feu.

> *Par exemple, supposons que Jim Ryder, maître de bataille de Kaffadang, a un talent de pistolet de 8. Alors qu'il traverse les sables de jade du Bassin des Vagabonds Anonymes un après-midi, il est attaqué par des pillards du désert. Ryder ouvre le feu. Il fait un test de Pistolet et touche. Son pistolet a un bonus d'arme de +2. Ryder fait son jet sur la colonne 10, pas sur la colonne 8, pour calculer les dégâts qu'il fait au pillard.*

De plus, sur un succès total (rouge), une arme à feu a le potentiel d'infliger la blessure spécifique de bagarre (voir page 47), appropriée à la partie du corps touchée. Cette blessure spécifique peut être amortie normalement par les PJ et les antagonistes, pas par les ennemis.

> *Ryder obtient un succès total (rouge) sur son test et son coup touche le pillard au bras. Une blessure spécifique de bagarre au bras fait que la victime lâche tout ce qu'elle tient dans sa main, ainsi le cimeterre du pillard lui échappe de la main, bien que son bras reste utilisable.*



La plupart des armures protègent mal des balles. Le cuir est inutile, et la maille ne donne qu'1 point d'armure. L'armure de plate reste un peu plus efficace, car les balles peuvent être déviées par ses surfaces anguleuses, mais son score est réduit d'1 point.

Les tirs d'arme à feu sont si rapides que si une arme a une cadence de tir supérieure à 1, elle peut être utilisée pour faire des attaques multiples sur la même cible sans occasionner de malus pour actions multiples (voir p. 41). Seul un changement de cible compte comme une action supplémentaire.

Supposons un tireur utilisant une arme avec une cadence de tir de 3. Il peut tirer 3 fois sur une cible sans malus ; tirer une fois sur une cible sans malus, et deux fois sur une autre cible avec un malus pour avoir effectué une action supplémentaire ; ou tirer sur une première cible sans malus, une deuxième cible avec un malus pour une action supplémentaire, et enfin une troisième cible avec un malus pour une seconde action supplémentaire.

Les personnages habitués à utiliser deux armes à feu simultanément peuvent prendre Combat à 2 armes avec une combinaison d'armes à feu. Comme pour les armes au contact, chacune des armes à feu doit être une arme à une main.

Points de chance non cachés

Bien que l'idée des PJ disposant d'une quantité inconnue de Points de Chance soit fidèle au style de sabre et sorcellerie, certains maîtres du jeu pourront choisir de ne pas les cacher, afin d'éviter ces deux écueils :

1. Les PJ sont trop économes, et ne les n'utiliseront jamais
2. Les PJ se dire qu'ils ne sauront jamais lorsqu'ils seront à court, et donc les utilisent aussi rapidement que possible.

Coups de théâtre

Il est possible de proposer aux joueurs d'acheter des « Coups de Théâtre », au prix d'un point de Chance (en conservant ou non l'usage classique des points de chance pour modifier les jets de dés).

Voilà une liste possible de Coups de Théâtre :

La Voie obscure Le personnage peut échapper à une poursuite en se glissant dans une voie où ses poursuivants refuseront d'aller. Typiquement une route forestière sombre et ornée de crânes sculptés. L'arbitre a toute latitude pour déterminer les raisons de cette sinistre réputation, et si cette dernière est justifiée.

Malédiction mortelle Le personnage, proche d'un destin funeste certain, peut invoquer une Malédiction Mortelle sur ses adversaires. La Malédiction Mortelle doit être négative en intention et ne pourrait pas, par exemple, porter chance à ses alliés survivants. La Malédiction fonctionnera subtilement mais inexorablement. Ainsi une Malédiction de « Mort à l'Empereur ! » ne résultera pas en la mort immédiate de l'Empereur, mais il pourra bientôt contracter une maladie fatale, ou chuter de son cheval et se faire piétiner en revenant à la maison.

Vaincre votre adversaire Un adversaire est complètement vaincu en combat mais pas tué. Tuer un adversaire nécessite de remporter un combat standard. Mais tout autre type de défaite peut être invoqué par ce Coup de Théâtre : un adversaire peut être mis à terre, immobilisé, ou rendu inefficace d'une autre façon. L'adversaire peut aussi paraître mourir d'une manière invérifiable, comme tomber d'une falaise, mais en fait il survivra. Ce Coup de Théâtre ne peut pas être suivi d'une tentative de combat standard contre cet adversaire. Il conduit fréquemment à une dette de vengeance de la part de l'adversaire.

Évasion ! Le personnage dépense 1 Point de Chance pour échapper fortuitement à ses liens ou à un enfermement. Les évasions possibles peuvent inclure scier les liens de ses poignets contre une roche tranchante, trouver un passage secret hors de la cellule des catacombes, ou même croquer un vautour alors que vous êtes crucifié puis être libéré par des bandits.

Trouver objet caché Le personnage trouve quelque objet caché.

Désir des cœurs Un PNJ nouvellement rencontré, au choix du joueur, se pâme et

Arme	Dégâts	Initiative	portée	Cadence
tromblon	+3	0	50/110/200	1
mitrailleuse type Gatling	+3	0	75/175/275	3
pistolet à silex	+2	0	40/90/160	1
pistolet léger (e.g. Derringer)	+1	+1	70/150/250	2
pistolet moyen (e.g. Mauser C96)	+2	+1	150/225/300	2
pistolet lourd (e.g. Colt M1911)	+3	0	200/350/400	1
pistolet à rayons	+2	+2	100/200/275	3
fusil de chasse	+2	0	200/350/700	2
fusil militaire	+3	+1	180/325/600	1
fusil de précision	+3	-1	300/600/1000	1
fusil à pompe	+4	-1	40/75/120	1

TABLE 52 – Exemples d'armes à feu

tombe amoureux de lui. Utilisable sur une jolie vierge du temple, par exemple.

Enflammer / calmer la foule Le personnage éveille les passions d'une foule, et peut les diriger avec un ordre unique et simple. Par exemple : « Brûlez le Temple ! », « Sauvez la Princesse ! », « Fuyez la Horde ! ».

Alternativement, le personnage peut calmer les passions d'une foule déchaînée.

Inspirer un individu Le personnage peut inspirer quelque émotion à un individu. Des exemples typiques incluent la pitié, la haine et la luxure.

Des adversaires mutuels attaquent ! Juste quand votre adversaire est sur le point de vous étriper, ou que votre groupe est proche de la défaite, un troisième groupe, également hostile aux deux participants, attaque. Vous pouvez joindre vos forces ou utiliser la distraction pour vous évader.

Monture prête Un cheval est juste à côté, sur laquelle le personnage peut sauter et chevaucher au loin sans difficulté. Pas nécessairement la leur, mais qui peut être détaché rapidement et n'offre aucune résistance significative.

Équilibre des personnages

Les joueurs auront pu remarquer que les différents talents et faiblesses ne sont pas forcément équilibrés entre eux. A priori, le choix d'une faiblesse comme « Vision incolore » ou « Avarice » est un moyen peu coûteux de bénéficier de points supplémentaires ; à l'inverse, des talents comme « Instinct animal » ou « Télépathie » offrent aux personnages des capacités considérables et des bonus dès le premier point investi.

Nous ne proposons pas de système d'équilibrage par les règles ; en effet, certains talents et faiblesses peuvent avoir des impacts très différents selon la campagne jouée et les personnages concernés. Si le personnage a besoin de parlementer très souvent, les faiblesses « Surdité musicale » et « Coquetterie » sont très désavantageuses.

Nous suggérons donc à l'arbitre d'être très attentifs à la logique d'un personnage, et notamment d'éviter qu'il cumule plusieurs faiblesses qui ne le gênent pas tant que cela... Chaque faiblesse doit réellement gêner le personnage lors de ses

aventures, sans pour autant le monopoliser chaque instant.

Couleurs de succès

Voici quelques indications sur l'interprétation des couleurs dans les règles de ZeFRS [48].

Commençons par l'échec blanc. Le blanc est la toile vierge des artistes ratés, les os blanchis des héros ratés, blanc est l'éclair mortel du soleil ou de la lune sur la lame qui tombe sur vous, les crocs salivant, les yeux écarquillés de terreur, l'esprit vide et paniqué des morts en sursis.

Puis le noir est le succès ultime. Noir comme le fer mortel, noir comme la sorcellerie terrassant les esprits, et la connaissance et la compréhension les plus profondes et les plus hautes. Noire est la nuit éternelle, la nuit primaire où tout a commencé et où tout finira et la barbarie qui a toujours ultimement triomphé. Noir est le sombre courant sous-marin qui traverses toutes les meilleurs récits de sabre et de sorcellerie et leur donne ce contraste particulièrement poignant qui les rend si délicieusement et brillamment vivants. Cela nous laisse avec les trois niveaux intermédiaires de succès.

Qu'y a-t-il de plus dans un univers de sabre et de sorcellerie ? Du sang rouge, certainement et de l'or jaune aussi. Et rajoutons le vert resplendissant, juste pour le contraste. Des trois, le plus bas est le vert. Le vert est pour les choses vivantes, et pour la Terre qui les a fait naître, l'herbe, les arbres, les océans qui roulent, les jungles étouffantes et la vase primordiale qui a fait naître toute la vie. Le vert est aussi la moisissure sur les cadavres, les venin brûlant des crocs du serpent, et les lois naturelles de la dent et de la griffe, le perpétuel cycle de la vie. Le vert est pour ceux qui vivent, jusqu'à présent.

Le jaune est pour l'or précieux. C'est pour les récompenses que les hommes cherchent dans la vie, et recueillent parfois, pour la chaleur du soleil, l'hydromel ambré, le poids de l'or dans vos poches, la richesse durement gagnée comme les gains illicites. Le jaune est pour ceux qui trouvent les trésors qu'ils cherchent.

Le rouge est l'écarlate du sang. rouge est le sang de vos adversaires sur vos mains, rouge est l'eau de la vie dans vos propres veines. Rouge est le vin piquant qui éclaircit l'esprit, la viande tendre à votre palais, le soleil éclatant de l'aube, les lèvres attirantes, le sang bouillant : rouge est la luxure et la vie. Le sang rouge est plus précieux que l'or jaune, car le sang est la vie et sans vie l'or n'est rien. Le rouge est pour ceux qui vivent pleinement, qui prospèrent et tuent et brûlent de vie, et sont satisfaits.

Nous avons donc :

— Blanc, pour l'échec
— Vert, pour le succès marginal
— Jaune, pour un succès acceptable
— Rouge, pour un succès total
— Noir, pour un succès héroïque



48. Les couleurs étaient différentes dans le jeu d'origine ; les couleurs de ZeFRS ont été établies lors d'un débat sur les forums rpg.net

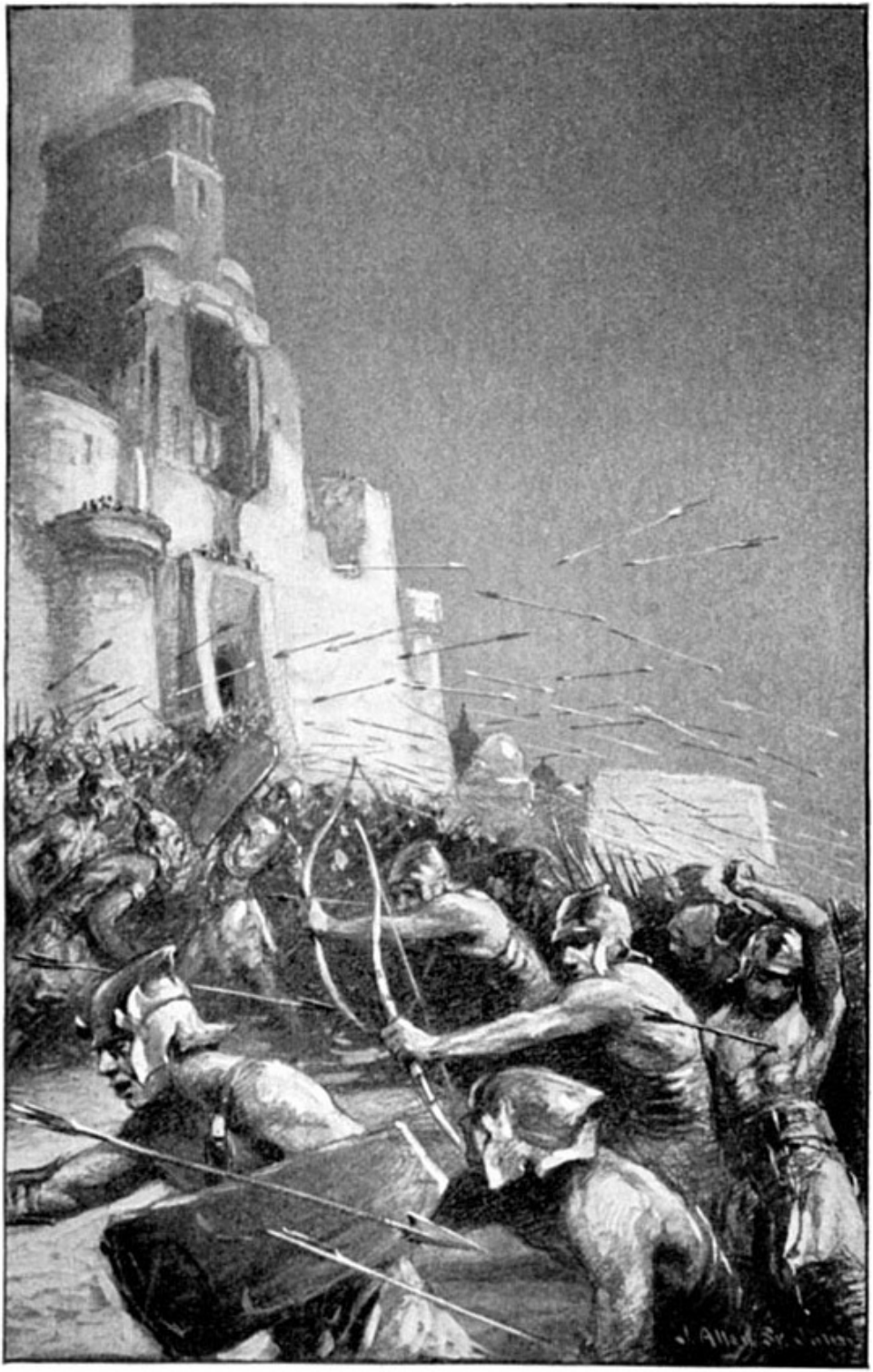
CIMMÉRIE

Cette terre maussade semblait retenir
Tous les vents, les nuages et les rêves fuyant le soleil,
Les rameaux dégarnis bruissaient dans les vents solitaires,
Et au-dessus, les sombres forêts,
Pas même éclairées par le soleil rare et pâle
Écrasant l'ombre des hommes ; ils l'appelaient
Cimmérie, terre de Ténèbres et de Nuit profonde.

Tout est si ancien et si lointain
Que j'ai même oublié le nom qu'on m'a donné.
La hache et la lance à silex semble un rêve,
Les chasses et les guerres semblent des ombres. Je me souviens
Seulement du calme de cette terre sombre ;
Les nuages éternellement entassés sur les collines,
La pénombre des bois éternels.
Cimmérie, terre de Ténèbres et de Nuit.

"Écrit à Mission, au Texas, en février 1932 ; suggéré par les souvenirs des collines au-dessus de Fredricksburg vu au travers de la brume d'une pluie d'hiver » –

Robert Ervin Howard.



LE DONJON DE L'ÉLÉPHANT

Chapitre I - L'Assommoir

Les torches illuminaient faiblement les festivités de l'Assommoir[49], où les voleurs orientaux tenaient carnaval la nuit. Dans l'Assommoir, ils pouvaient festoyer et hurler à l'envi, car les gens honnêtes évitaient le quartier, et les gardes, suffisamment payés d'argent sale, n'intervenaient pas dans leurs activités. Le long des rues tortueuses, non-pavées, jonchées de tas de déchets et de flaques croupies, des fêtards avinés titubaient, en mugissant. L'acier luisait dans les ombres lorsque les loups frappaient les loups, et des ténèbres s'élevaient les rires aigus des femmes, et les bruits des poursuites et des luttes. Les lueurs des torches léchaient langoureusement des fenêtres brisées et des portes grandes ouvertes, desquelles s'échappaient, heurtant les visages, les effluves de vin et l'odeur rance des corps moites, les clameurs des buveurs et les poings martelant les tables usées, des bribes de chansons paillardes...

Dans l'un de ces bouges, les échos de ces réjouissances résonnaient sous un plafond encrassé de suie, où s'assemblait une racaille en haillons : détrousseurs furtifs, kidnappeurs ricanants, voleurs aux doigts agiles, ruffians plastronnant auprès des serveuses, qui piaillaient dans leurs dentelles de mauvais goût. Les roublards locaux étaient l'élément dominant – des Zamorans basanés à l'œil sombre, la dague à la ceinture et la tromperie au cœur. Mais on y trouvait également des loups d'une demi-douzaine de nations étrangères. Un géant hyperboréen, taciturne, dangereux, portait son glaive en bandoulière, car les hommes portaient leurs armes en évidence dans l'Assommoir. Un faussaire shémite, portait le nez crochu et une barbe frisée couleur bleue-noire. Une jouvencelle brythunienne, l'œil effronté, était assise sur les genoux d'un aux cheveux fauves – un mercenaire errant, déserteur de quelque armée en déroute. Et l'assemblée s'esclaffait des plaisanteries salaces d'un voyou obèse et vulgaire, un kidnappeur professionnel, en provenance du Koth lointain, venu enseigner l'art d'enlever les femmes à des Zamorans naturellement plus doués que lui en la matière.

L'homme s'arrêta dans sa description des charmes d'une future victime, et plongea son museau dans la mousse de son énorme chope de bière. Ses lèvres charnues postillonnaient de la mousse, alors qu'il s'exclama : « Par Bel, dieu de tous les voleurs, je leur montrerai comment enlever des pucelles : avant l'aube, elle aura franchi la frontière zamorane, et je le livrerai à une caravane qui l'attend. Un comte ophirien m'en a promis trois cents pièces d'or, pour une élégante jeune brythunienne de première classe. Ça m'a pris des semaines, à errer dans les cités frontalières déguisé en mendiant, jusqu'à ce que j'en trouve une. Quel joli bagage ! »

Il lança un baiser baveux en l'air.

« Je connais des seigneurs shémites qui échangeraient le secret du Donjon de l'Éléphant pour elle », dit-il, replongeant dans sa bière.

Un contact sur la manche de sa tunique lui fit tourner la tête, grognant pour cette interruption. Il vit un grand jeune homme bien bâti, debout à ses côtés. Il semblait aussi étranger dans ce bouge qu'un loup

49. En VO : *The Maul*

gris parmi des rats galeux dans un caniveau. Sa pauvre tunique ne pouvait dissimuler sa carrure solide et sèche, ses larges épaules, son torse massif, sa taille mince et ses bras imposants. Sa peau était brunie par les soleils de terres lointaines, ses yeux bleus et profonds ; une chevelure noire et touffue couronnait son large front. Un glaive pendait de sa ceinture, dans un fourreau de cuir usé.

Le Kothien recula involontairement, car cette homme n'appartenait à aucune race civilisée de sa connaissance.

« Tu as parlé du Donjon de l'Éléphant », dit l'étranger, parlant zamoran avec un accent étranger. « J'ai souvent entendu parler de lui ; quel est son secret ? »

L'attitude du gaillard ne semblait pas menaçante, et la bière renforçait le courage du Kothien, tout comme l'approbation évidente de son auditoire. Il redoubla d'assurance.

« Le secret du Donjon de l'Éléphant ? » s'exclama-t-il. « Quoi, n'importe quel imbécile sait que le prêtre Yara y habite, et possède le fabuleux joyau dénommé Cœur de l'Éléphant, qui est le secret de sa magie ».

Le barbare rumina quelques instants.

« J'ai vu ce donjon », dit-il. « Il se trouva dans un grand jardin au-dessus de la cité, entouré de hauts murs. Je n'ai pas vu de garde. Les murs semblent faciles à escalader. Pourquoi personne n'a encore volé cette gemme secrète ? »

Le Kothien resta bouche bée face à l'ingénuité de son interlocuteur, puis éclata d'un rire tonitruant, auquel se joignit la foule.

« Écoutez ce béotien ! », rugit-il. « Il va voler le joyau de Yara ! – Écoute-moi, gamin, » dit-il, se tournant fièrement vers l'autre, « je suppose que tu es une sorte de barbare du nord– ».

« Je suis un Cimmérien », répondit l'étranger, d'un ton peu amène. Cette réponse et cette attitude ne disaient rien au Kothien ; provenant d'un royaume loin au sud, aux frontières de Shem, il ne connaissait que vaguement les races nordiques.

« Alors tends l'oreille et apprends la sagesse, mon gars », dit-il, en pointant sa chope dégoulinante vers le jeune déconfit. « Sache qu'à Zamora, et plus spécialement dans cette cité, il y a plus de voleurs intrépides que partout ailleurs dans le monde, même à Koth. Si un homme mortel pouvait avoir volé la gamme, soit assuré qu'il l'aurait dérobés depuis longtemps. Tu parles d'escalader les murs, mais après cette grimpette, tu voudrais rapidement faire demi-tour. Il n'y a pas de gardes dans les jardins la nuit pour une très bonne raison – il n'y a pas de gardes humains. Mais dans la salle de garde, en bas de la tour, se trouvent des gardes armés, et même si tu évitais ceux qui patrouillent le jardin la nuit, tu devrais encore passer à travers les soldats, car la gemme est stockée quelque part plus haut dans la tour ».

« Mais si un homme pouvait passer à travers les jardins », argua le Cimmérien, « pourquoi ne pourrait-il pas arriver à la gemme en passant par le sommet de la tour, et ainsi éviter les soldats ? »

A nouveau le Kothien resta bouche bée.

« Écoutez-le ! », s'exclama-t-il en riant. « Ce barbare est un aigle qui voudrait voler jusqu'aux rebords de la tour, décoré de bijoux, qui n'est qu'à cinquante pas de haut, et dont la paroi ronde est plus lisse que du verre poli ! »

Le Cimmérien regardait aux alentours, embarrassé par la clameur des rires moqueurs qui saluaient cette remarque. IL n'y décelait aucun humour, et découvrant tout juste la civilisation, ne comprenait pas encore l'ironie.

Les hommes civilisés sont plus discourtois que les sauvages, car ils savent qu'ils peuvent être impolis sans qu'on leur fende le crâne, en général. Il était déconcerté et attristé, et sans doute se serait-il éclipsé, abattu, si le Kothien n'avait pas choisi de le provoquer encore plus.

« Allez, allez ! », criait-il. « Dis à ces pauvres types, qui n'ont seulement été voleurs que depuis leur naissance, dis-leur comment tu volerais la gemme ! »

« Il existe toujours un moyen, si le désir s'allie au courage, » répondit sèchement le Cimmérien, piqué.

Le Kothien choisit de prendre cette réplique pour une insulte personnelle. Son visage s'empourpra de colère.

« Quoi ! » rugit-il. « Tu oses nous apprendre notre métier, et nous traiter de lâches ! Fiche le camp, hors de ma vue ! » Et il poussa violemment le Cimmérien.

« Oses-tu te moquer de moi, et porter tes mains sur moi ? » grogna le barbare, sa rage grandissant ; et il retourna le coup avec sa main ouverte, renversant son agresseur contre la table cabossée. Bavant sa bière, le Kothien rugit de fureur et dégaina son glaive.

« Chien d'infidèle ! » rugit-il. « Pour ça, je t'arracherai le cœur ! » L'acier étincela et l'assemblée se dispersa dans le désordre. Dans sa fuite elle renversa la seule bougie, et le bouge fut plongé dans les ténèbres, où retentit le fracas des bancs brisés, les pas fuyants, les cris, les jurons de la mêlée, et un unique cri d'agonie tranchant l'obscurité tel un couteau. Lorsqu'une bougie fut rallumée, la plupart des convives s'étaient échappés par les portes et les fenêtres brisées, les autres réfugiés derrière les rangées de barriques de vin et sous les tables. Le barbare était parti ; le centre de la pièce était vide à l'exception du cadavre éventré du Kothien. Le Cimmérien, grâce à son instinct barbare infaillible, avait tué cet homme dans les ténèbres [50] et la confusion.

Chapitre II - Rencontres nocturnes

Le Cimmérien laissa derrière lui les lumières tamisées et la débauche avinée. Il s'était débarrassé de sa tunique déchirée, et marchait dans la nuit uniquement vêtu d'un pagne de lin et de sandales nouées haut. Il se déplaçait avec l'aisance souple d'un grand tigre, ses muscles d'acier saillant sous sa peau brune.

Il avait pénétré dans cette partie de la ville [51] réservée aux temples. De tous les côtés, leur blancheur resplendissait sous la lumière des étoiles - des piliers d'un marbre blanc comme la neige et des dômes dorés et des arches argentées, les autels des myriades d'étranges dieux de Zamora. Ces derniers ne troublaient pas son esprit ; il savait que la religion de Zamora était tortueuse et complexe, comme tout ce qui concerne un peuple civilisé de longue date, et avait perdu l'essentiel de sa parfaite simplicité, dans un enchevêtrement de formules et de rituels. Il avait passé des heures dans les cours des philosophes, écoutant les arguments des théologiens et professeurs, et en était sorti dans un brouillard ébahi, sûr d'une seule chose : ils avaient tous la tête à l'envers.

Ses dieux étaient simples et compréhensibles ; Crom était leur chef, et il vivait sur une haute montagne, d'où il envoyait malédictions et mort. Il était inutile de faire appel à Crom, car c'était un dieu maussade et farouche, et il haïssait les faibles. Mais il donnait courage à l'homme, et la volonté et la force de tuer ses adversaires, ce qui, dans l'esprit du Cimmérien, était tout ce qu'un dieu est sensé faire.

Ses sandales ne firent aucun bruit sur les pavés luisants. Il ne rencontra aucune patrouille, car même les voleurs de l'Assommoir dédaignaient les temples, dont ils savaient que des malédictions frappaient les intrus. Devant lui il vit, imposante dans le ciel, le Donjon de l'Éléphant. Il réfléchit, s'interrogeant sur l'origine de ce nom. Personne ne semblait le savoir. Il n'avait jamais vu d'éléphant, mais savait vaguement que c'était un animal monstrueux, avec une queue devant comme derrière, comme lui avait raconté un Shémite voyageur, jurant qu'il avant rencontré de telles bêtes par milliers au pays des Hyrkaniens ; mais on connaissait la répu-

50. malus de -6 pour combattre dans les ténèbres, voir p. 45

51. Rien n'indique le nom de cette ville, qui néanmoins est probablement la capitale de Zamora, vu que roi y habite... Nous avons choisi de la dénommer « Zamora ».

tation de menteur des Shémites. De toutes façons, il n'y avait pas d'éléphant à Zamora.

Le cylindre chatoyant de la tour s'élevait froidement vers les étoiles. Sous le soleil il brillait d'un tel éclat qu'il était difficile de soutenir, et les hommes disaient que ses parois étaient argentées. Elle était ronde, un cylindre parfaitement lisse, de cinquante pas de haut, et ses rebords étincelaient sous les étoiles grâce aux joyaux qui y étaient incrustés. Le donjon s'élevait parmi le balancement d'arbres exotiques d'un jardin surplombant nettement la cité. Le jardin était ceint d'une haute muraille, et au-delà il y avait un espace plus bas, également ceint d'un mur. Aucune lumière n'y brillait ; la tour semblait ne comporter aucune fenêtre – du moins pas au-dessus du niveau de la muraille intérieure. Seules les gemmes d'en-haut étincelaient froidement sous les étoiles.

Le mur extérieur était bordé de broussailles. Le Cimmérien s'approcha discrètement et se tint derrière la barrière, pour observer.

Elle était haute, mais il pouvait sauter et agripper le rebord.

Ensuite ce serait un jeu d'enfant que de se balancer au-dessus, et il ne doutait pas de pouvoir franchir le mur intérieur de la même façon. Mais il hésitait en songeant aux étranges périls réputés se trouver à l'intérieur. Ces gens étaient étranges et mystérieux pour lui ; ils n'étaient pas de sa race – non plus du même sang que les peuples occidentaux Brythuniens, Némédiens, Kothiens et Aquiloniens, dont les mystères civilisés l'avaient ébahi par le passé. Le peuple de Zamora était très ancien, et d'après ce qu'il avait observé, très maléfique.

Il imagina Yara, le haut prêtre, concocter d'étranges malédictions dans sa tour sertie de bijoux, et les poils du Cimmériens se dressèrent au souvenir du récit enivré d'un page de la cour – comment Yara avait ri face à un prince hostile, et avait brandi devant lui une gemme lumineuse et maléfique, et comment des rayons avaient jailli de ce bijou impie, pour envelopper le prince, hurlant et tombant à terre, puis réduit à un amas flétri et noirci, qui se transforma en araignée noire, zigzaguant sauvagement sur le sol de la pièce, jusqu'à ce que Yara l'écrase du talon.

Yara ne sortait pas souvent de son donjon de magie, et uniquement pour infliger ses maléfices sur quelque homme ou nation. Le roi de Zamora le craignait plus que la mort, et demeurait ivre à tout moment, craignant de ne pouvoir supporter la peur dans un état sobre. Yara était très âgé – de plusieurs siècles, affirmaient certains, rajoutant qu'il vivrait éternellement grâce à la magie de sa gemme, que l'on nommait le Cœur de l'Éléphant, sans doute en raison de son écrin, le Donjon de l'Éléphant.

Le Cimmérien, enjoué par ces pensées, se recroquevilla rapidement contre le mur. Dans le jardin quelqu'un passait, d'un pas mesuré. On entendait le cliquetis de l'acier. Finalement, un garde parcourait bien ces jardins. Le Cimmérien attendit, s'attendant à entendre un nouveau passage, lors de la ronde suivante, mais les jardins mystérieux demeurèrent silencieux.

Et finalement la curiosité l'emporta sur lui. D'un bond léger il agrippa le mur et se balança au sommet par un bras. Aplati sur le large sommet, il regarda en bas, dans le large espace entre les murs. Aucun bosquet ne poussait au alentours, mais il aperçut quelques buissons bien taillés à proximité du mur intérieur. La lumière des étoiles éclairait le gazon, et quelque part une fontaine tintait.

Le Cimmérien s'accroupit précautionneusement à l'intérieur, et tira son glaive, observant les alentours. Son instinct sauvage le titillait, puisqu'il était à découvert sous la lumière des étoiles, et il se déplaçait avec légèreté dans l'ombre du mur courbe, jusqu'à atteindre les broussailles qu'il avait repérées. Il s'y dirigea rapidement, l'échine courbée, et manqua de trébucher sur une forme avachie au bord des buissons.



Un rapide coup d'œil à droite et à gauche ne lui révéla cependant aucun adversaire en vue, et il se pencha pour investiguer. Ses yeux perspicaces, même sous la pâle lumière des étoiles, lui montrèrent un homme de forte carrure, portant l'armure argentée et le casque à crête de la garde royale Zamorane. Un bouclier et une lance reposaient près de lui, et un rapide examen suffit à conclure qu'il avait été étranglé. Le barbare inquiet regarda aux alentours. Il savait que cet homme devait être le garde qu'il avait entendu passer près de sa cachette précédente. Seul un bref instant était passé, cependant dans cet intervalle des mains anonymes étaient sorties de l'ombre pour éteindre la vie du soldat.

Fronçant des yeux dans l'obscurité, il aperçut un mouvement à travers les broussailles près du mur. Il se glissa dans cette direction, glaive à la main. Il ne faisait pas plus de bruit qu'une panthère se faufilant dans la nuit, mais sa cible l'entendit. Le Cimmérien aperçut l'ombre d'une carrure immense près du mur, et fut rassuré de savoir qu'il s'agissait d'un humain ; alors cet individu bougea rapidement en poussant un souffle apparemment paniqué, entama un mouvement d'attaque, poings en avant, puis recula en apercevant la lame du Cimmérien reflétant la lumière des étoiles. Pendant un instant tendu personne ne parla, prêt à toute éventualité.

« Tu n'est pas un soldat », siffla enfin l'étranger. « Tu es un voleur comme moi. »

« Et qui est-tu ? » demanda le Cimmérien d'un murmure soupçonneux.

« Taurus de Némédie. » Le Cimmérien baissa son glaive. « J'ai entendu parler de toi. On t'appelle le prince des voleurs. » Un léger rire lui répondit.

Taurus était aussi grand que le Cimmérien, et plus lourd ; il était ventripotent et épais, mais chacun de ses mouvements paraissait subtilement optimisé, tout comme son regard vif, même à la lueur des étoiles. Il était pied nus et transportait un rouleau de ce qui semblait être de la corde fine et solide, nouée à intervalles réguliers. « Qui es-tu ? » chuchota-t-il.

« Conan, un Cimmérien », répondit l'autre. « Je suis venu chercher un moyen de voler le joyau de Yara, que l'on appelle Cœur de l'Éléphant. »

Conan sentit le vaste ventre de l'homme tressaillir de rire, mais sans dérision.

« Par Bel, dieu des voleurs ! » siffla Taurus. « J'avais pensé que seul moi aurait le courage de tenter ce coup. Ces Zamorans se prétendent voleurs–bah ! Conan, j'aime ta franchise. Je n'ai jamais partagé une aventure avec personne, mais par Bel, nous essaierons ensemble si tu es volontaire. »

« Donc tu cherche aussi cette gemme ? »

« Quoi d'autre ? J'ai établi mes plans pendant des mois, mais toi, selon moi, tu as agi sur une soudaine impulsion, mon ami. » « Tu as tué ce soldat ? »

« Bien sûr. J'ai glissé par-dessus le mur lors qu'il était de l'autre côté du jardin. Je me suis caché dans les buissons ; il m'a entendu, ou pensait avoir entendu quelque chose. Lorsqu'il est arrivé balourdement, il me fut simple de passer derrière lui, de soudainement lui agripper le cou, et d'étrangler cet imbécile.

Il était comme la plupart des hommes, à moitié aveugle dans la nuit. Un bon voleur devrait avoir des yeux de chat. »

« Tu as commis une erreur, » dit Conan.

Les yeux de Taurus brillèrent de colère.

« Moi ? J'aurais fait une erreur ? Impossible ! »

« Tu aurais dû tirer le cadavre dans les buissons. »

« C'est ce que le novice conseille au maître. Ils ne relèveront pas la garde avant minuit. Si d'autres viennent le chercher maintenant, et découvrent son corps, ils se précipiteront immédiatement voir Yara, hurlant la nouvelle, ce qui nous donnera le temps de nous échapper. S'ils ne le trouvent pas, ils fouilleront dans les buissons et finiront par nous attraper tels des rats dans un piège. »

« Tu as raison, » acquiesça Conan.

« D'accord. Maintenant écoute-moi. Nous perdons du temps avec cette maudite discussion. Il n'y a aucun garde dans le jardin intérieur–pas de garde humains, du moins, bien qu'il s'y trouve des sentinelles encore plus dangereuses. C'est leur présence qui m'a tracassé si longtemps, mais j'ai finalement découvert un moyen de les circonvenir. »

« Et que faisons-nous des soldats en bas de la tour ? »

« Ce vieux Yara loge dans les chambres supérieures. C'est par là que nous allons entrer–et sortir, j'espère. Ne me demande pas comment ; j'ai trouvé un moyen. Nous pillerons la tour à partir de son sommet, et étrangleront ce vieux Yara avant qu'il ne puisse nous lancer le moindre de ses maudits sortilèges. Du moins nous essaierons ; soit nous finirons transformés en araignées ou crapauds, soit nous finirons riches et puissants. Tous les bons voleurs doivent savoir prendre des risques. »

« J'irai plus loin que tout homme, »dit Conan, retirant ses sandales.

« Alors suis-moi. » Et se retournant, Taurus bondit en l'air, agrippa le mur et grimpa à son sommet. La souplesse de cet homme était étonnante, vu sa corpulence ; il sembla presque planer jusqu'au sommet du mur. Conan le suivit, et allongés sur le large sommet, ils discutèrent en chuchotant prudemment.

« Je ne vois aucune lumière, » murmura Conan. La partie inférieure de la tour ressemblait beaucoup à la portion visible d'en-dehors du jardin–un cylindre parfait, étincelant, apparemment sans ouvertures.

« Il y a des portes et des fenêtres, habilement construites, » répondit Taurus, « mais elles sont closes. Les soldats respirent un air venant des hauteurs. »

Le jardin était une vague étendue d'ombres, où des buissons plumeux et de larges arbres bas ondulaient sombrement sous les étoiles. L'esprit vif de Conan sentait l'aura de menace planant sur les lieux Il sentait le regard brûlant d'yeux invisibles, et il perçut un subtil parfum qui lui hérissa instinctivement les poils du cou, comme un chien de chasse se hérisse à l'odeur d'un vieil ennemi. « Suis-moi, »murmura Taurus, « reste derrière moi, si tu penses que ta vie a une valeur. »

S'emparant de ce qui ressemblait à un tube de cuivre dans sa sacoche, le Némédien atterrit légèrement sur le gazon à l'intérieur du mur. Conan le suivit, le glaive tiré, mais Taurus le repoussa vers le mur, et sembla lui-même s'immobiliser. Son attitude globale était une attention tendue, et son regard, comme celui de Conan, était fixée sur la sombre masse de broussailles quelques pas devant eux. Ces broussailles s'agitaient, bien que le vent fût tombé. Alors deux grands yeux s'illuminèrent dans les ombres mouvantes, et derrière eux d'autres étincelles enflammées brillèrent dans les ténèbres.

« Des lions ! » grommela Conan.

« Ouais. Le jour ils sont gardés dans les cavernes souterraines sous la tour. C'est pourquoi il n'y a aucun garde dans ce jardin. » Conan compta rapidement les yeux. « Cinq en vue ; peut-être d'autres dans les buissons. Ils vont charger dans un moment– » « Silence ! » siffla Taurus, et il s'écarta du mur, prudemment comme s'il marchait sur des lames de rasoir, levant le mince tube. De bas grondements s'élevaient des ombres, et les yeux brillants se rapprochèrent. Conan pouvait deviner les énormes mâchoires salivantes, les queues touffues battant les flancs beiges. L'air s'intensifiait– le Cimmérien agrippa son glaive, s'attendant à la charge et au choc irrésistible des corps géants. Alors Taurus

approcha l'embouchure du tube de ses lèvres et souffla puissamment. Un long filet de poudre jaunâtre jaillit de l'autre extrémité du tube et se dispersa instantanément en un nuage vert-jaune qui se dispersa sur les buissons, éteignant les yeux ardents.

Taurus recula prestement vers le mur. Conan regarda sans comprendre. Le nuage épais dissimulait la broussaille, et aucun son n'en parvenait.

« Qu'est cette brume ? » demanda le Cimmérien mal à l'aise.

« La mort ! » siffla le Némédien. « Si un vent se lève et la repousse vers nous, nous devrons fuir de l'autre côté du mur. Mais non, le vent est tombé et maintenant elle se dissipe. Attendons qu'elle disparaisse entièrement. La respirer c'est mourir. »

Présentement seuls quelques lambeaux jaunâtres demeuraient en l'air ; alors ils disparurent, et Taurus fit avancer son compagnon. Ils filèrent vers les broussailles, et Conan eut le souffle coupé. Dispersés dans les ombres, gisaient quatre formes baignes, le feu de leurs yeux menaçants éteints à jamais.

Une douce odeur écœurante demeurait dans l'atmosphère.

« Ils sont morts sans un bruit ! » marmonna le Cimmérien. « Taurus, qu'était cette poudre ? »

« Elle était faite de lotus noir, dont les fleurs s'agitent dans les jungles perdues de Khitai, où seuls demeurent les prêtres de Yun, aux crânes jaunes.

Ces fleurs frappent de mort quiconque les respire. »

Conan s'agenouilla près des grands corps, s'assurant qu'ils étaient en effet hors d'état de nuire. Il secoua la tête ; la magie des terres exotiques était mystérieuse et terrible aux barbares du nord.

« Pourquoi ne peut-on pas tuer les soldats de la tour de la même façon ? » demanda-t-il.

« Parce que c'était toute la poudre en ma possession. L'obtenir fut un exploit en lui-même suffisant pour me rendre célèbre parmi les voleurs du monde. Je le dérobai dans une caravane en route vers la Stygie, et la retirai, dans son sac doré, des anneaux du grand serpent qui le gardait, sans le réveiller. Mais allons, au nom de Bel ! Allons-nous perdre la nuit en discussions ? »

Ils glissèrent à travers les broussailles, vers la base scintillante de la tour, et là, d'un geste enjoignant au silence, Taurus démêla sa corde à nœuds, dont l'une des extrémités supportant un puissant crochet d'acier. Conan saisit son plan, et ne posa aucune question lorsque le Némédien agrippa la ligne près du crochet, et commença à le balancer autour de sa tête. Conan posa son oreille sur le mur lisse et écouta, mais n'entendit rien.

De manière évidente les soldats à l'intérieur ne suspectaient pas la présence d'intrus, qui n'avaient pas fait plus de bruit que le vent nocturne soufflant à travers les arbres. Mais le barbare demeurait étrangement nerveux, sans doute en raison de l'odeur omniprésente des lions.

Taurus lança la ligne d'un geste souple et vif de son bras puissant.

Le crochet s'éleva vers le sommet de la tour, d'une manière étrange, et disparut au-delà de la bordure sertie de joyaux. Il s'était apparemment fixé de manière ferme, puisque des secousses prudentes puis un tiraillement vigoureux ne résultèrent en aucun glissement ou chute.

« De la chance au premier essai, » murmura Taurus. « Je– »

Conan se retourna grâce à son instinct sauvage ; car la mort qui les menaçait ne faisait aucun bruit. Le Cimmérien aperçut à peine la forme géante de couleur beige, se cabrant devant les étoiles, prête à asséner un coup mortel. Aucun homme civilisé n'aurait bougé à la moitié de la vitesse du barbare. Son glaive brilla froidement à la lueur des étoiles, mû par des muscles et nerfs désespérés, et l'homme et la bête tombèrent ensemble.

Maugréant des jurons confus, Taurus se pencha sur la masse, et vit les membres de son compagnon bouger en essayant de s'extraire de sous l'énorme poids affaissé

sur lui. D'un regard le Némédien surpris constata la mort du lion, son crâne incliné fendu en deux. Il s'accrocha à la carcasse, et grâce à son aide, Conan la repoussa et il se hissa difficilement sur ses jambes, le glaive ensanglanté toujours à la main.

« Est-ce que tu souffres, mon gars ? » souffla Taurus, toujours époustouflé par l'assommante rapidité de cet échange.

« Non, par Crom ! » répondit le barbare. « Mais j'en ai réchappé de justesse, bien que ma vie n'aie pas été spécialement calme. Pourquoi ce fichu animal n'a-t-il pas rugi en chargeant ? »

« Toutes les choses sont étranges dans ce jardin, »dit Taurus. « Les lions frappent silencieusement–tout comme les autres morts. Mais viens – ce massacre n'a pas fait beaucoup de bruit, mais les soldats pourraient avoir entendu, s'ils ne sont ni endormis ni ivres. Cette bête était dans quelque autre zone du jardin et a échappé à la mort par les fleurs, mais il ne doit pas en rester d'autres. Nous devons monter à cette corde–inutile de demander à un Cimmérien s'il en est capable. »

« Si elle supporte mon poids, » grogna Conan, essuyant son glaive sur l'herbe.

« Elle supporterai trois fois mon poids, » répondit Taurus. « Elle fut tissée à partir des tresses de femmes mortes, que j'ai dérobées dans leurs tombes à minuit, et trempées dans les sucs vénéneux de l'arbre upas, pour leur donner de la force. Je monterai en premier–et suis-moi de près. »

Le Némédien agrippa la corde et, l'entourant d'un genou, commença l'ascension ; il montait tel un chat, démentant l'apparente maladresse de sa carrure. Le Cimmérien suivait. La corde tanguait et tournoyait sur elle-même, mais les grimpeurs n'étaient pas gênés ; tous deux avaient déjà accompli des ascensions plus difficiles. Le rebord serti de gemmes brillait haut au-dessus d'eux, faisant saillie– ce qui facilitait l'ascension.

Peu à peu ils montèrent, silencieusement, l'étendue des lueurs de la ville augmentant à leur vue au fil de l'ascension, et les étoiles au-dessus d'eux de plus en plus atténuées par la brillance des gemmes le long du rebord.

Alors Taurus tendit sa main et agrippa le rebord lui-même, se soulevant pardessus. Conan fit une pause à cet endroit, fasciné par les énormes gemmes glacées dont les rayons l'éblouissaient–diamants, rubis, émeraudes, saphirs, turquoises, pierres de lune[52], serties telles des étoiles dans l'argent brillant. A distance leurs rayons différents semblaient se mêler en un blanc éclatant ; mais alors, à courte distance, ils étincelaient avec des myriades de teintes et lumières multicolores, l'hypnotisant de leurs scintillements.

« Voici un fabuleux trésor, Taurus. » murmura-t-il ; mais le Némédien répondit impatiemment. « Allons ! Si nous nous emparons du Cœur, ceci et toutes les autres choses seront à nous. »

Conan franchit le rebord étincelant. Le sommet du donjon pointait à quelques pieds au-dessus. Il était plat, composé de quelque substance bleue sombre, sertie d'or qui brillait à la lueur des étoiles, qui faisait ressembler l'ensemble à un large saphir saupoudré d'une poussière d'or brillante.

Face à l'endroit où ils étaient arrivés, semblait se trouver une sorte de chambre, bâtie sur le toit. Elle était du même matériau argenté que les murs de la tour, décoré de motifs formés de plus petites gemmes ; son unique porte était d'or, sa surface martelée en forme d'écailles, et parsemée de gemmes brillant comme la glace.

Conan jeta un regard à l'océan scintillant de lumières étendues loin sous eux, puis regarda Taurus. Le Némédien remontait sa corde en l'enroulant. Il montra à Conan l'endroit où le crochet avait pris–sur moins d'un pouce il s'était enfoncé sous une grande gemme brillante juste à la limite intérieure du rebord.

« La chance était encore avec nous. »

52. ou *adulaire*, une pierre semi-précieuse qui vaut environ 1PO (voir p. 36)

marmonna-t-il. « On aurait pu penser que notre poids combiné aurait desserti cette pierre. Suis-moi ; les vrais risques de l'aventure commencent maintenant. Nous sommes dans le repaire du serpent, et nous ignorons ce qui s'y trouve caché. »

Tels des tigres en chasse, ils glissèrent sur le sol sombrement brillant et s'arrêtèrent face à la porte étincelante. D'un geste adroit et prudent Taurus la poussa. Elle n'offrir aucune résistance, et les compagnons regardèrent à l'intérieur, s'attendant à tout. Par-dessus l'épaule du Némédien, Conan aperçut une chambre étincelante, dont les murs, le plafond et le sol étaient sertis de grands joyaux blancs qui l'éclairaient brillamment, et semblaient être son seul éclairage. Elle semblait dénuée de vie.

« Avant que nous ne coupions notre possibilité de retraite, » siffla Taurus, « va au rebord et regarde aux alentours ; si tu vois des soldats se déplacer dans les jardins, ou autre détail suspect, reviens me le dire. Je t'attendrais dans cette chambre. »

Conan ne vit aucun intérêt à cela, et une légère suspicion envers son compagnon effleura son âme perspicace, mais il fit ce que Taurus demandait. Alors qu'il se retournait, le Némédien se glissa à l'intérieur et ferma la porte derrière lui.

Conan fit prudemment le tour du rebord de la tour, revenant à son point de départ sans avoir vu aucun mouvement suspect dans les mers vaguement ondoyantes au-dessous. Il se retourna vers la porte – soudainement de l'intérieur de la pièce lui parvint un cri étranglé.

Le Cimmérien s'élança en avant, électrifié – la porte brillante s'ouvrit largement et Taurus se tenait debout encadré dans la lueur froide derrière lui. Il chancela et ses lèvre s'ouvrirent, mais seul un raclement sec sortir de sa gorge.

Tendant de se tenir contre la porte, il s'avançant sur le toit en titubant, puis tomba tête la première, se tenant la gorge. Il lâcha la porte derrière lui.

Conan, s'accroupissant telle une panthère à l'affût, ne vit rien dans la pièce derrière le Némédien blessé, durant le moment où la porte était partiellement ouverte – sans doute était-ce une illusion d'optique, cette ombre semblait filer sur le sol luisant. Rien ne suivit Taurus sur le toit, et Conan se pencha sur l'homme.

Le Némédien regardait en l'air avec des yeux dilatés, vitreux, semblant exprimer une terrible confusion. Ses mains griffaient sa gorge, ses lèvres bavaient et gargouillaient ; et soudain il se raidit, et le Cimmérien ébahi sut qu'il était mort. Et il sentit que Taurus était mort sans savoir comment. Conan regardait avec perplexité la mystérieuse porte dorée. Dans cette pièce vide, avec ses murs étincelants de joyaux, la mort avait frappé le prince des voleurs aussi rapidement et mystérieusement que les lions dans les jardins au-dessous.

Avec précaution le barbare palpa le corps dénudé de l'homme, cherchant une blessure. Mais les seules marques de violence étaient entre ses épaules, en haut près de la base de son large cou – trois petites blessures, comme si trois clous avaient pénétré profondément dans sa chair avant d'en être retirés. Les bords de ces blessures étaient noirs, et un faible parfum de putréfaction était évident. Fléchettes empoisonnées ? pensa Conan – mais en ce cas les projectiles seraient demeurés dans les plaies.

Prudemment il s'avança vers la porte dorée, l'ouvrit en poussant, et regarda à l'intérieur. La pièce était vide, baignée dans la lueur froide et scintillante des myriades de joyaux. Au centre même du plafond il nota nonchalamment une étrange forme – un octogone noir, au centre duquel quatre gemmes brillaient d'une flamme rouge différente de la lueur blanche des autres joyaux. De l'autre côté de la pièce se trouvait une autre porte, semblable à celle où il se trouvait, mais qui n'était pas taillée en forme d'écaille.

La mort était-elle venue de cette porte ? – et s'était-elle repliée par le même chemin, après avoir abattu sa victime ?

Refermant la porte derrière lui, le Cim-

mérien s'avança dans la pièce.

Ses pieds nus étaient silencieux sur le sol cristallin. La pièce ne contenait ni chaises ni table, seulement trois ou quatre canapés de soie, brodés d'or et décorés d'étranges motifs serpentins, et plusieurs coffres d'acajou aux ferrures d'argent. Certains étaient scellés de lourdes serrures d'or ; d'autres étaient grands ouverts, leurs couvercles gravés basculés, révèlent des monceaux de joyaux dans une foule insolente de splendeur aux yeux ébahis du Cimmérien. Conan jura entre ses dents ; il avait déjà vu autant de richesses cette nuit qu'il n'avait jamais rêvé qu'il existât dans le monde entier, et l'ivresse l'envahissait en imaginant la valeur du joyau qu'il cherchait.

Il était maintenant au cœur de la pièce, se penchant en avant, la tête à l'affût, le glaive en avant, et à nouveau la mort le frappa sans bruit. Une ombre volante glissant sur le sol brillant fut le seul signal, et il ne sauva sa vie que par un bond instinctif de côté. Il ne fit qu'apercevoir une horreur noire et velue le dépassant en faisant claquer ses crocs bavant, et quelque chose éclaboussa son épaule nue, brûlant comme des gouttes d'un liquide issu d'un brasier de l'enfer. Bondissant en arrière, le glaive levé, il vit l'horreur atterrir au sol, tourner et détaler vers lui d'une vitesse effrayante – une gigantesque araignée noire, comme les hommes n'en voient que dans leurs pires cauchemars [53].

Elle était aussi grande qu'un porc, et ses huit pattes épaisses et velues menèrent son corps d'ogre sur le sol à un rythme effréné ; ses quatre yeux méchamment luisants brillaient d'une horrible intelligence, et ses crocs dégoulinaient d'un venin que Conan connaissait, d'après la brûlure de son épaule où seules quelques gouttes l'avaient éclaboussé lorsque la chose l'avait raté de peu, promettant une mort rapide. C'était le tueur qui était descendu de son affût au milieu du plafond sur un fil de sa toile, vers le cou du Némédien. Quels idiots de ne pas avoir suspecté que les pièces supérieures seraient aussi bien gardées qu'en bas !

Ces pensées traversèrent rapidement l'esprit de Conan alors que le monstre déboulait. Il sauta haut, et elle passa sous lui, se retourna avant de repartir à la charge. Cette fois, il esquiva l'attaque d'un bond sur le côté, et répliqua tel un chat. Son glaive trancha l'une des pattes velues, et à nouveau il se sauva de justesse alors que la monstruosité faisait un écart vers lui, faisant méchamment claquer ses crocs. Mais la créature ne prolongea pas l'assaut : se retournant, elle parcourut le sol cristallin et monta au mur vers le plafond, où elle se recroquevilla un instant, l'observant de haut de ses maléfiques yeux rouges. Alors sans prévenir elle s'élança dans le vide, suivie d'un fil de matière gluante et grisâtre.

Conan fit un pas en arrière pour éviter l'assaut – puis esquiva frénétiquement, juste à temps pour éviter d'être piégé par le fil de toile aérien.

Il compris les intentions du monstre et bondit vers la porte, mais il fut plus rapide, et un fil gluant tracé devant la porte l'emprisonnait. Il n'osa pas tenter de le trancher de son glaive ; il savait que cette matière engluerait la lame, et avant qu'il ne puisse la libérer, le monstre planterait ses crocs dans son dos.

Alors débuta un jeu désespéré, l'astuce et la vivacité de l'homme face à la pratique maléfique et la vitesse de l'araignée géante. Elle ne galopait plus sur le sol pour charger, ni ne lançait con corps à travers les airs. Elle courait le long du plafond et des murs, cherchant à le piéger dans de longues boucles de fils de toile gluants et gris, lancées avec une précision diabolique. Ces fils étaient épais comme des cordes, et Conan savait qu'une fois qu'ils l'auraient capturé, sa force désespérée ne suffirait pas à le libérer avant que le monstre ne frappe.

Toute la pièce fut emplie de ce jeu diabolique, dans un silence total hormis la lourde respiration de l'homme, le léger glissement de ses pieds nus sur le sol

53. Araignée Géante Venimeuse : voir page 85

brillant, les claquements de castagnettes des crocs de la monstruosité. Les fils gris reposaient en boucles sur le sol ; ils étaient enroulés le long des murs ; ils couvraient les coffres à joyaux et les canapés de soie, et pendaient en sombres festons du plafond incrusté de gemmes. La vitesse de l'œil et des muscles de Conan, tel un piège de métal, lui permettaient de demeurer intact, bien que les boucles gluantes le frôlaient au point de râper sa peau nue. Il savait qu'il ne pourrait éternellement les éviter ; non seulement il devait surveiller les fils pendant du plafond, mais devait aussi garde l'œil sur le sol, de peur de s'empêtrer dans les boucles qui y était posées. Tôt ou tard une boucle caoutchouteuse le capturerait, comme un python, et alors, enveloppé tel un cocon, il serait à la merci du monstre.

L'araignée filait à travers le sol de la pièce, tissant son fil gris derrière lui. Conan sauta haut, poussant un canapé – d'un détour rapide le monstre monta rapidement le mur, et le fil, montant du sol tel une chose vivante, frappa la hanche du Cimmérien. Il se rattrapa sur les mains en tombant, secouant frénétiquement la toile qui le maintenait telle un étau, ou l'étreinte d'un python. Le diable velu descendait du mur pour achever sa capture. Piqué au vif, Conan attrapa un coffre à bijoux et le lui jeta de toutes ses forces. Le monstre ne s'attendait pas à ce geste. Le projectile frappa en plein milieu des pattes noires, l'écrasant contre le mur avec un bruit écœurant et étouffé d'écrasement. Du sang et une pâte verdâtre éclaboussèrent, et la masse fracassée tomba sur le sol avec le coffre fracassé. Le corps noir écrasé reposa parmi l'amas enflammé de joyaux dispersés au-dessus ; les pattes velues remuaient au hasard, les yeux mourants brillèrent rouge parmi les gemmes pétillantes.

Conan observa les alentours, mais aucune autre horreur n'apparut, et il se mit à se débarrasser de la toile. Le substance collait de manière tenace à sa hanche et à ses mains, mais enfin il fut libre, et reprenant son glaive, il louvoya entre les fils et boucles grises vers la porte intérieure.

Il ignorait quelles horreurs se trouvaient à l'intérieur. Le sang du Cimmérien battait fort, et puisqu'il était allé aussi loin, et avait vaincu un tel péril, il était déterminé à poursuivre jusque sa sombre fin cette aventure, quoi qu'il advienne. Et il savait que le joyau qu'il cherchait ne se trouvait pas parmi ceux qui étaient éparpillés sur le sol brillant de la pièce.

Dégageant les fils qui obstruaient la porte intérieure, il découvrit que, comme l'autre, elle n'était pas verrouillée. Il se demanda si les soldats en-dessous étaient toujours inconscients de sa présence. Néanmoins, il était bien au-dessus de leurs têtes, et si les récits disaient vrai, ils devaient être habitués à d'étranges bruits au-dessus d'eux – des sons sinistres, et des hurlements d'agonie et d'horreur.

Yara occupait ses pensées, et il n'était pas entièrement confiant en ouvrant la porte dorée. Mais il en vit qu'une volée de marches argentées qui descendaient, faiblement éclairées d'une manière inconnus. Il descendit silencieusement, agrippant son glaive. Il n'entendait aucun son, et arriva alors à une porte d'ivoire, sertie de pierres de sang [54]. Il écouta, mais aucun son ne provenait de l'intérieur ; seuls de fines volutes de fumée dérivaient paresseusement de dessous la porte, d'une curieuse odeur exotique inconnue du Cimmérien. Plus bas, l'escalier d'argent disparaissait dans la pénombre et aucun son ne montait de ce puits sombre ; il avait l'impression étrange d'être seul dans un donjon occupé seulement de spectres et de fantômes.

Chapitre III - Le Cœur de l'éléphant

Il s'appuya précautionneusement contre la porte d'ivoire, et elle bascula

54. ou héliotropes : pierres vertes sombres (généralement calcédoine) avec des filets écarlates (généralement de jaspe)

silencieusement vers l'intérieur. Du seuil étincelant, tel un loup devant un environnement étrange, Conan était prêt à combattre ou fuir à l'instant. Il regardait une vaste chambre surmontée d'une coupole dorée ; les murs étaient de jade pâle, le sol d'ivoire, partiellement couvert d'épais tapis.

D'un brasier sur un tripode doré flottaient de la fumée et l'odeur exotique de l'encens, et derrière se trouvait une idole assise sur un canapé en marbre.

Effrayé, Conan regardait ce corps humain, dénudé, de couleur verte ; mais sa tête ressortissait du cauchemar et de la folie. Trop grande pour ce corps humain, elle n'avait aucun attribut de l'humanité. Conan regarda les larges oreilles battantes, la trompe recourbée, flanquée de défenses blanches ornées de boules dorées à leurs extrémités. Les yeux étaient fermés, comme endormis.

Ainsi donc, voilà la raison de ce nom, le Donjon de l'Éléphant, car la tête de cette chose était très semblable à cette des bêtes décrites par le voyageur shémite. C'était le dieu de Yara ; où alors la gemme pouvait se trouver, sinon cachée dans l'idole, puisque cette pierre était nommé Cœur de l'Éléphant ?

Alors que Conan s'approchait, ses yeux fixés sur l'idole immobile, les yeux de cette chose s'ouvrirent soudainement ! Le Cimmérien se figea sur place. Ce n'était pas une idole–c'était un être vivant, et il était piégé dans cette chambre !

Il aurait dû exploser instantanément dans une fureur meurtrière, mais l'horreur le paralysa sur place. Un homme civilisé dans sa position aurait sans doute trouvé refuge en concluant être devenu fou ; mais le Cimmérien ne douta pas de ses sens. Il savait qu'il faisait face à un démon de l'Ancien Monde, et cette conclusion lui dérobait toutes ses facultés excepté la vue.

La trompe de cette horreur se souleva et palpa les alentours, ses yeux de topaze regardaient sans voir, et Conan comprit que le monstre était aveugle. A cette pensée ses nerfs se dénouèrent, et il commença à reculer silencieusement vers la porte. Mais la créature entendit. La trompe sensitive se tendit vers lui, et l'horreur de Conan le figea à nouveau lorsque l'être parla, d'une voix étrange et bégayante monotone et monocorde. Le Cimmérien compris que ces mâchoires n'avaient jamais été conçues ou prévues pour le langage humain.

« Qui va là ? Viens-tu encore me torturer, Yara ? N'en aura-tu jamais fini ? Oh, Yagkosha, la souffrance est-elle éternelle ? »

Les larmes coulèrent des yeux aveugles, et le regard de Conan s'égara sur les membres étendus sur la banquette de marbre. Et il comprit que le montre ne se lèverait pas pour l'attaquer. Il aperçut les marques du chevalet, et les brûlures atroces de la flamme, et malgré sa solidité mentale, il demeura pétrifié par les difformités désastreuses de membre qui furent sans doute aussi harmonieux que les siens. Et soudainement toute peur et répulsion s'effacèrent en lui, pour être remplacées par une grande pitié. Ce que ce monstre était, Conan ne pouvait le savoir, mais les preuves de ses souffrances étaient si terribles et pathétiques qu'une étrange et douloureuse tristesse envahit le Cimmérien, sans qu'il ne sache pourquoi. Il sentit seulement qu'il observait une tragédie cosmique, et il était écrasé de honte, comme si la culpabilité de toute une race l'écrasait.

« Je ne suis pas Yara, » dit-il. « Je ne suis qu'un voleur. Je ne te veux aucun mal. »

« Approche-toi que je te touche, » hésita la créature, et Conan s'approcha sans crainte, son glaive baissé. La trompe sensitive s'approcha et lui palpa le visage et les épaules, comme un homme aveugle le ferait, et son contact avait la légèreté d'une main de jeune fille.

« Tu n'est pas de la race diabolique de Yara, » soupira la créature. « Tu es marqué par la férocité pure et simple des terres sauvages. Je connais ton peuple depuis longtemps, mais il portait un autre nom il y a bien, bien longtemps lorsqu'un monde perdu élevait ses tours étincelantes vers

les étoiles [55]. Tu as du sang sur les doigts. »

« Une araignée dans la pièce au-dessus, et un lion dans le jardin, » marmonna Conan.

« Tu as aussi tué un homme cette nuit, » répondit l'autre. « Et un mort au-dessus dans la tour. Je le sens ; je le sais. »

« Ouais, » grommela Conan. « Le prince des voleurs gît là, tué par la morsure d'une vermine. »

« Donc–et donc ! » L'étrange voix inhumaine s'éleva en une sorte de psalmodie.

« Un mort à la taverne et un mort sur le chemin–je sais ; je sens. »

Et le troisième fera la magie dont même Yara ne rêve pas–oh, la magie de la délivrance, dieux verts de Yag ! »

A nouveau des larmes tombèrent alors que le corps torturé se balançait d'avant en arrière sous l'emprise d'émotions variées. Conan observa, perplexe.

Alors les convulsions cessèrent ; les yeux mous et aveugles se tournèrent vers le Cimmérien, la trompe fit un signe.

« Ô homme, écoute, » dit l'être étrange. « Je suis infâme et monstrueux à tes yeux, non ? Non, ne réponds pas ; je sais. Mais tu semblerait aussi étrange à mes yeux, si je pouvais te voir. Il existe de nombreux mondes autres que la Terre, et la vie prend de nombreuses formes. Je ne suis ni un dieu ni un démon, mais de chair et de sang comme toi, bien que la substance diffère partiellement, et que notre forme soit issue d'un moule différent.

« Je suis très vieux, ô homme des terres désertiques ; il y a bien bien longtemps que je suis arrivé sur cette planète avec d'autres [56] de mon monde, Yag la verte planète, qui tourne éternellement à la frange extérieure de cet univers. Nous balayâmes l'espace de nos ailes puissantes qui nous conduisirent à travers le cosmos plus vite que la lumière, car nous avions fait la guerre aux rois de Yag, et fûmes défaits et exilés. Mais nous ne pouvions jamais revenir, car sur Terre nos ailes s'étiolèrent sur nos épaules. Ici nous vivions séparés de la vie terrestre. Nous combattîmes les étranges et terribles formes de vie qui parcouraient alors la Terre [57], afin de devenir craints, et ne fumes pas molestés dans les sombres jungles de l'orient, où nous habitions.

« Nous vîmes les hommes descendre des singes, et construire les brillantes cités de Valusie, Kamélie, Commorie et leurs sœurs. Nous les vîmes vaciller sous les assauts des païens atlantes, pictes et lémuriens. Nous vîmes les océans s'élever pour engloutir l'Atlantide et la Lémurie, et les îles des Pictes, et les brillantes citées de la civilisation. Nous vîmes les survivants pictes et atlantes construire leurs empires néolithiques, et retomber en ruine, s'entre-tuant dans des guerres sanglantes. Nous vîmes les Pictes sombrer dans la sauvagerie abyssale, et les Atlantes redevenir simiesques. Nous vîmes de nouveaux sauvages se déplacer au sud en vagues conquérantes depuis le cercle arctique pour construire une nouvelle civilisation, avec de nouveaux royaumes nommés Némédie, Koth, Aquilonie et leurs sœurs. Nous vîmes ton peuple s'élever sous un nouveau nom dans les jungles, à partir des singes qui furent les Atlantes. Nous vîmes les descendants des Lémuriens qui avaient survécu au cataclysme, s'élever à nouveau par la sauvagerie puis chevaucher vers l'ouest en tant qu'Hyrkaniens. Et nous vîmes cette race de diables, survivants de l'ancienne civilisation qui existait avant que l'Atlantide ne coule, revenir encore à la culture et au pouvoir – ce maudit royaume de Zamora.

« Tout ceci nous le vîmes, n'aidant ni ne freinant la loi cosmique immuable, et l'un après l'autre nous moururent ; car nous de Yag ne sommes pas immortels, bien que nos vies soient comme les vies des planètes et des constellations. Finalement moi seul resta, rêvant des temps anciens parmi les temples en ruines perdus dans la jungle de Khitai, vénéré tel un dieu par une antique race à peau jaune. Alors ar-

55. Yag-kosha fait allusion aux Atlantes (voir p. 195), lointains ancêtres des Cimmériens

56. ainsi que la plante Yothga, voir p.

57. voir le chapitre consacré à Lovecraft, page 252



riva Yara, versé dans de sombres connaissances issues des jours barbares avant que l'Atlantide ne coule.

« D'abord il s'assit à mes pieds pour apprendre ma sagesse. Mais il n'était pas satisfait de mes enseignements, car c'était la Magie Blanche, alors qu'il désirait un savoir maléfique, pour asservir les rois et satisfaire son ambition démoniaque. Je ne voulais lui enseigner aucun des noirs secrets que j'avais acquis,bien malgré moi, au fil des éons.

« Mais sa sagesse était plus profonde que je ne l'avais imaginé ; avec des ruses obtenues parmi les sombres tombeaux de la noire Stygie, il me força à lui divulguer un secret que je n'avais pas l'intention de révéler ; et retournant mon propre pouvoir sur moi-même, il me rendit esclave. Ah, dieux de Yag, que ma coupe a été amère depuis ce temps !

« Il me ramena des jungles perdues de Khitai où les singes gris dansent à la musique des flûtes des prêtres jaunes, où des offrandes de fruits et de vin recouvraient mes autels brisés. Désormais je n'étais plus un dieu d'un gentil peuple de la jungle – j'étais esclave d'un diable à forme humaine. »

A nouveau des larmes coulèrent des yeux aveugles.

« Il me séquestra dans son donjon qu'il me força à construire pour lui en une seule nuit. Par la flamme et l'étau il me maîtrisa, et par d'étranges tortures inhumaines que tu ne comprendrais pas. Dans ma douleur j'aurais pris ma propre vie depuis longtemps, si j'avais pu. Mais il me garda vivant – mutilé, aveuglé, et brisé — pour assouvir ses immondes désirs. Et pendant trois cents années j'ai accompli ses souhaits, depuis ce banc de marbre, noircissant mon âme de péchés cosmiques, et souillant ma sagesse avec des crimes, puisque je n'avais pas d'autre choix. Cependant tous mes antiques secrets ne m'ont pas été arrachés, et mon dernier cadeau sera la sorcellerie du Sang et du Joyau.

« Car je sens que la fin du temps approche. Tu es la main du Destin. Je t'en prie, prend la gemme que tu trouveras sur cet autel là-bas. »

Conan se retourna vers l'autel d'or et d'ivoire indiqué, et prit un grand joyau rond, clair comme un cristal cramoisi ; et il sut que c'était le Cœur de l'Éléphant.

« Et maintenant la grande magie, la puissante magie, telle que la terre ne l'a jamais vue, à travers un million de millions de millénaires. Par ma force vitale je le conjure, par le sang né du sein vert de Yag, qui rêve loin dans le grand néant bleu de l'Espace.

« Prend ton épée, homme, et découpe mon cœur ; puis presse-le afin que le sang recouvre la pierre rouge. Ensuite descend ces marches et pénètre la chambre d'ébène où Yara s'assied enveloppé dans les maléfiques rêves du lotus. Prononce son nom et il se réveillera. Alors pose cette gemme devant lui, et dit, « Yag-kosha t'offre un dernier cadeau et un dernier enchantement. »

Ensuite quitte rapidement ce donjon ; n'aie pas peu, ton chemin sera sans obstacle. La vie de l'homme n'est pas la vie de Yag, ni la mort humaine la mort de Yag. Libère-moi de cette cage de chair brisée et aveugle, et je serai à nouveau Yogah de Yag, couronné par l'aube et brillant, avec des ailes pour voler, des pieds pour danser, des yeux pour voir, et des mains pour

briser. »

Hésitant, Conan approcha, et Yag-kosha, ou Yogah, comme s'il sentait son hésitation, indiqua où frapper. Conan serra les dents et plongea profondément son glaive. Le sang jaillit sur la lame et sur sa main, et le monstre s'agita convulsivement, puis retomba en arrière avant de s'immobiliser. Certain que la vie l'avait quitté, du moins la vie qu'il comprenait, Conan entama sa tâche macabre et ramena rapidement quelque chose qu'il sentait être le cœur de l'entité étrange, bien qu'il diffère curieusement de tout ce qu'il avait déjà vu. Tenant l'organe pulsant au-dessus du joyau éclatant, il le pressa de ses deux mains, et une pluie de sang tomba sur la pierre. A sa surprise, il ne s'écoula pas, mais pénétra dans la gemme, comme l'au est absorbée par une éponge.

Tenant précautionneusement le joyau, il quitta sa fascination et parvint aux marches argentées. Il ne regarda pas en arrière ; il sentait instinctivement que quelque transmutation advenait au corps sur le banc de marbre, et il sentait de plus qu'elle était d'une sorte dont les yeux humains ne devaient pas contempler.

Il ferma derrière lui la porte d'ivoire et sans hésitation descendit les marches argentées. Il ne songea pas ignorer les instruction qu'on lui avait donné. Il s'arrêta à une porte d'ébène, au centre de laquelle ricanait un crâne argenté, et il l'ouvrit d'une poussée. Il regardait dans une chambre d'ébène et de jais, et vit, allongée sur un canapé de soie noire, une forme grande et assoupie. Yara le prêtre et sorcier reposait devant lui, ses yeux ouverts et dilatés par les volutes du lotus jaune, le regard lointain, comme si fixé sur des golfes et abysses enténébrées au-delà du savoir humain.

« Yara ! » dit Conan, comme un juge prononçant sa sentence. « Éveille-toi ! »

Les yeux s'éclaircirent instantanément et devinrent froids et cruels comme ceux d'un vautour ; La grande forme vêtue de soie se leva, et surplomba de sa maigreur le Cimmérien.

« Chien ! » Son sifflement était comme la voix d'un cobra. « Que fais-tu ici ? »

Conan posa le joyau sur la table d'ébène.

« Celui qui a envoyé cette gemme m'a demandé de te dire : « Yag-kosha t'offre un dernier cadeau et un dernier enchantement. » »

Yara recula, son sombre visage blêmissant. Le joyau n'était plus clair comme le cristal ; ses sombres profondeurs pulsaient et battaient, et de curieuses vagues de fumées de couleur changeante passaient sur sa surface lisse. Comme s'il était attiré hypnotiquement, Yara se pencha sur la table et agrippa la gemme dans ses mains, regardant fixement dans ses profondeurs ombreuses, comme si c'était un aimant tirant l'âme tremblante de son corps. Et alors que Conan observait, il pensa que ses yeux devaient lui jouer des tours. Car lorsque Yara s'était levé de son canapé, le prêtre avait semblé gigantesquement grand ; pourtant maintenant il voyait que la tête de Yara lui arriverait à peine à l'épaule. Il cligna des yeux, intrigué, et pour la première fois cette nuit, douta de ses propres sens. Alors avec un choc il réalisa que le prêtre rétrécissait en stature – devenait de plus en plus petit à ses yeux nus.

Avec détachement il observait, comme un homme regarderait un spectacle ; immergé dans un sentiment d'irréalité surpuissante, le Cimmérien n'était plus sûr de sa propre identité ; il savait uniquement qu'il observait la preuve externe du spectacle inédit de vastes forces Extérieures, au-delà de sa compréhension.

Alors Yara n'était pas plus grand qu'un enfant ; puis comme un nourrisson il s'étala sur la table, agrippant toujours le joyau. Et ensuite le sorcier réalisa soudainement son destin, et il bondit, lâchant la gemme. Mais il rétrécissait encore, et Conan vit une minuscule silhouette de pygmée courant de manière désordonnée sur la table d'ébène, agitant de minuscules bras et criant d'une voix ressemblant au

grincement d'un insecte.

Alors il avait rétréci jusqu'à ce que le grand joyau le surplombât telle une colline, et Conan le vit couvrir ses yeux de ses mains, comme pour les protéger de l'éclat, tout en titubant autour comme un dément. Conan sentit que quelque force magnétique invisible attirait Yara vers la gemme. Trois fois il courut follement autour en un cercle qui rétrécissait, trois fois il tenta de tourner et de s'enfuir sur la table ; alors avec un hurlement qui se répercuta faiblement dans les oreilles de l'observateur, le prêtre leva ses bras et courut droit vers le globe éclatant.

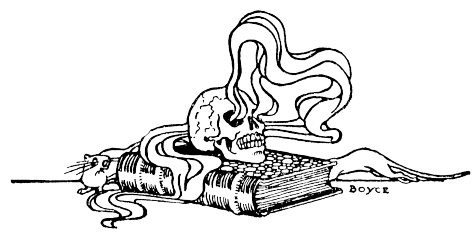
Se penchant pour observer, Conan vit Yara escalader la surface lisse et incurvée, impossiblement, comme un homme grimpant une montagne de verre. Alors le prêtre était debout au sommer, agitant toujours les bras, invoquant quelques terribles noms. Et soudainement il coula en plein cœur du joyau, comme un homme coule dans la mer, et Conan vit des vagues fumantes se refermer au-dessus de sa tête. Alors il le vit au cœur cramoisi du joyau, à nouveau clair comme le cristal, comme un homme voit une scène très loin, minuscule par la grande distance. Et dans le cœur arriva une figure verte brillante et ailée avec le corps d'un homme et la tête d'un éléphant – désormais ni aveugle ni mutilée. Yara leva ses bras et s'enfuit comme un fou fuirait, et sur ses talons arriva le vengeur. Alors, comme une bulle éclaterait, le grand joyau disparut dans une explosion multicolore de rayons iridescents, et la surface d'ébène de la table fut vide et déserté – aussi désert, Conan le devina, que le banc de marbre dans la chambre au-dessus, où avait reposé le corps de cette étrange entité transcosmique nomme Yag-kosha ou Yogah.

Le Cimmérien se retourna et s'enfuit de la chambre en descendant les marches argentées. Il était si perdu qu'il ne chercha même pas à s'enfuir de la tour par le chemin aller. En descendant en courant ce puits argenté, tournoyant et ombreux, il parvint à une grande pièce au pied des marches argentées. Il s'y arrêta un instant : il était parvenu à la salle des soldats. Il vit l'éclat de leurs corselets d'argent, la brillance des poignées décorées de gemmes de leurs épées. Ils étaient recroquevillés à la table de banquet, leurs sombres plumes s'agitant lugubrement au-dessus de leurs casques baissés ; ils gisaient parmi leurs dés et gobelets tombas sur le sol de lapis-lazuli taché de vin. Et il sut qu'ils étaient morts. La promesse avait été accomplie, la parole tenue ; par sorcellerie ou magie ou par l'ombre tombante des grandes ailes vertes la fête avait stoppé, Conan ne pouvait le savoir, mais sa voie était dégagée. Et une porte d'argent était ouverte, encadrée de la blancheur de l'aube.

Dans les verts jardins ondoyants sortit le Cimmérien, et alors que l'aquilon soufflait sur lui avec la douce fragrance des plantes luxuriantes, il s'ébroua comme un homme s'éveillant d'un rêve. Il se retourna en hésitant, pour observer la tour mystérieuse qu'il venait de quitter. Avait-il été ensorcelé et enchanté ?

Avait-il rêvé de tous ces événements ? Regardant en arrière il vit le donjon brillant chanceler face à l'aurore cramoisie, son rebord incrusté de joyaux étinceler dans la lumière naissante, puis s'écraser en fragments éclatants.

FIN



Howard, sabre et sorcellerie

Les *Pulp Magazines*

Le *pulp*, à la base, c'est du papier de qualité médiocre (*wood-pulp paper*), notamment utilisé au début du 20e siècle pour imprimer des magazines populaires et bon marché. Les genres abordés furent nombreux : histoires sentimentales, policier, pornographie, science-fiction... C'est au sein du *pulp magazine* WEIRD TALES que Robert Ervin Howard publia la plupart de ses récits, et notamment ses aventures *de sabre et de sorcellerie.*



Sabre et sorcellerie

Robert Ervin Howard (1906-1936) est souvent considéré comme le créateur du style littéraire de sabre & sorcellerie (*sword & sorcery*), bien que d'autres auteurs soient parfois cités, tel Gustave Flaubert avec son roman SALAMMBÔ.

Ce terme fut inventé par l'auteur Fritz Leiber, pour définir certaines de ses propres œuvres, ainsi que celles d'Howard, principalement en contraste d'un genre littéraire proche, le merveilleux héroïque (*heroic fantasy*). Nous avons consacré un petit chapitre à des conseils pour créer des aventures de ce style, page 219.

Le monde

Robert Ervin Howard commença a écrire ses séries de sabre et de sorcellerie avec un personnage de roi atlante, dans les années 1920, sorte d'ébauche de son personnage emblématique à venir, le Cimmérien. Il avait écrit ces aventures au fil de l'eau, improvisant le monde avec l'écriture. Pour son fameux barbare cimmérien, il travailla bien plus en amont, élaborant à l'avance une histoire du monde bien avant et bien après la vie de son héros, histoire mise en forme dans l'article THE HYBORIAN AGE (page 123).

Notre monde, ou presque

Howard avait l'ambition d'écrire des romans historiques, et il utilisa ses récits de sabre et de sorcellerie pour y inclure ses idées historiques.

— BEYOND THE BLACK RIVER est un récit sur la conquête de l'ouest américain,

— Turan, décrit notamment dans THE DEVIL IN IRON, est un décalque des empires mongols et turcs de notre

Nom en anglais	publication	lieux
CIMMERIA	1965	Cimmérie
THE HYBORIAN AGE	1936	

TABLE 53 – Poèmes et essais de Howard concernant son monde

Nom en anglais	publication	lieux
THE SHADOW KINGDOM	août 1929	Valusie
THE MIRRORS OF TUZUN THUNE	septembre 1929	Valusie

TABLE 54 – Les aventures de l'Atlante par Howard, dans la revue WEIRD TALES

monde,

— A WITCH SHALL BE BORN recycle des scènes de la Bible : la crucifixion, la maléfique Salomé brandissant une tête décapitée...

— Les royaumes de Khauran et Khoraja sont clairement inspirés des royaumes francs en Terre Sainte.

— Le Cercle Noir de PEOPLE OF THE BLACK CIRCLE est une organisation terroriste très comparable à la secte des Assassins

A l'inverse, plusieurs pastiches ont utilisé les aventures d'autres personnages, à d'autres époques voire d'autres univers, pour les transposer à son célèbre personnage cimmérien. Ces métamorphoses, aussi irrespectueuses soient-elles en apparence, reprennent la façon de travailler de Howard lui-même. Écrivant abondamment, il lui arrivait souvent de recycler des éléments d'une œuvre à l'autre. Ainsi, THE PHŒNIX ON THE SWORD est le recyclage d'une histoire du roi atlante ; THE BLACK STRANGER et THE FROST GIANT'S DAUGHTER furent originellement écrites pour le Cimmérien mais finalement publiées pour d'autres personnages, etc.

Un éternel recommencement

L'écriture feuilletonesques d'Howard l'autorise même à se répéter souvent : THE HOUR OF THE DRAGON reprend des éléments narratifs de THE SCARLET CITADEL et THE PHŒNIX ON THE SWORD ; le Cimmérien s'empare de navires pirates dans SHADOWS IN THE MOONLIGHT, THE POOL OF THE BLACK ONE, THE HOUR OF THE DRAGON et THE BLACK STRANGER ; la même anecdote du sorcier immortel dont quelqu'un reconnaît le visage sur une pièce de monnaie très ancienne se répète dans THE HOUR OF THE DRAGON et BLACK COLOSSUS ; la plupart des monstres combattus par le Cimmérien sont des serpents géants ou des gorilles ; difficile de ne pas confondre les trois personnages stygiens différents que sont Thothmekri, Tothmekri et Thutmekri ; etc.

Bref, malgré un talent certain, Howard se laissait souvent aller à la facilité ... c'est un modèle à suivre !

Un monde mystérieux

Si Howard avait établi les grandes lignes de son monde, avec une cartographie basique et une chronologie globale, il n'hésitait pas à faire des rajouts voire des changements occasionnels, parfois au risque d'incohérences, comme les noms de personnages ou de villes existant en plusieurs variantes.

A l'inverse, plusieurs pays ou peuples n'apparaissent que dans de brèves citations (Amazones, Royaume Frontière...) : autant de pages blanches attendant qu'on y écrive de nouvelles sagas !

Les aventures du Cimmérien

Robert Ervin Howard travailla sur les aventures de son barbare cimmérien de 1932 à 1935, faisant publier 16 nouvelles et un roman dans la légendaire revue WEIRD TALES (voir table 55 p. 119) ; quatre récits complets furent ensuite publiés de manière posthume (voir table 56 p. 119). La partie encyclopédique du présent ouvrage est basée sur le corpus formé par ces 21 récits complets, un essai et un poème (voir table 53 page 117), ainsi que quelques éléments tirés des aventures du roi atlante (table 54 page 117).

Les auteurs Lyon Sprague de Camp et Lin Carter travaillèrent à établir un cycle des aventures du barbare cimmérien, révisant les œuvres parues, mettant en forme plusieurs récits inachevés et notes de Howard, « traduisant » d'autres œuvres d'Howard, etc. C'est cette version de l'œuvre, essentiellement composée de pastiches, qui a été la plus populaire...

D'autres auteurs écrivirent aussi des histoires du Cimmérien, et nombreuses furent les adaptations sur d'autres supports : bandes dessinées, films, séries TV, dessins animés, jeux de société, jeux de rôles, jeux vidéos, etc. Mais dans le cadre du présent ouvrage, nous nous contentons de travailler sur le matériau d'origine, les récits entièrement écrits par Howard.

Et, justement, nous vous proposons ci-après les traductions[58] de quatre textes d'Howard, avant de vous proposer diverses aides de jeu pour jouer dans ce monde.

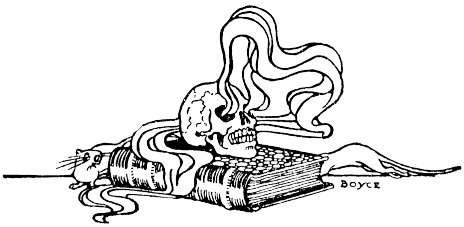
Les textes

— CIMMERIA est un étrange poème.

— THE HYBORIAN AGE est un essai qu'Howard écrivit principalement pour lui-même, afin de définir le cadre des aventures du Cimmérien.

— TOWER OF THE ELEPHANT fut la troisième nouvelle publiée consacrée au Cimmérien, et la première décrivant sa vie avant qu'il ne devienne roi.

— THE PHŒNIX ON THE SWORD fut la première nouvelle publiée consacrée au Cimmérien.



58. ces traductions sont fidèles aux textes originellement parus dans WEIRD TALES, avec toutefois le rajout de titres pour rendre le texte plus facilement navigable, et l'uniformisation de la numérotation des chapitres en chiffres romains.

Nom en anglais	publication	lieu
THE PHŒNIX ON THE SWORD	décembre 1932	Aquilonie
THE SCARLET CITADEL	janvier 1933	Aquilonie, Ophir, Koth
THE TOWER OF THE ELEPHANT	mars 1933	Zamora
BLACK COLOSSUS	juin 1933	Khoraja, Shem
XUTHAL OF THE DUSK (THE SLITHERING SHADOW)	septembre1933	Kush
THE POOL OF THE BLACK ONE	octobre 1933	Mer Occidentale
ROGUES IN THE HOUSE	janvier 1934	Corinthie
IRON SHADOWS IN THE MOON (SHADOWS IN THE MOONLIGHT)	avril 1934	Vilayet (Île des Statues de Fer)
QUEEN OF THE BLACK COAST	mai 1934	Argos, Côte Noire
THE DEVIL IN IRON	août 1934	Vilayet
THE PEOPLE OF THE BLACK CIRCLE	septembre à novembre 1934	Vendhya, Himéliennes
A WITCH SHALL BE BORN	décembre 1934	Khauran
JEWELS OF GWAHLUR	mars 1935	Keshan
BEYOND THE BLACK RIVER	mai-juin 1935	Westermarck
MAN-EATERS OF ZAMBOULA (SHADOWS IN ZAMBOULA)	novembre 1935	Zamboula
THE HOUR OF THE DRAGON	décembre1935, janvier à avril 1936	Aquilonie, Némédie, Zingara, Argos, Stygie
RED NAILS	juillet, septembre, octobre 1936	Royaumes Noirs

TABLE 55 – Les aventures du Cimmérien par Howard, dans la revue WEIRD TALES

Nom en anglais	publication	lieux
THE FROST-GIANT'S DAUGHTER (GODS OF THE NORTH)	1953	Nordheim
THE GOD IN THE BOWL	1952	Némédie
THE VALE OF LOST WOMEN	1967	Royaumes Noirs
THE BLACK STRANGER	1987	Terres Pictes

TABLE 56 – Les aventures du Cimmérien par Howard, publications posthumes

Le Cimmérien

Description

Sous l'influence de certains illustrateurs depuis les années 1960, et surtout des films des années 1980, on a tendance à se représenter le Cimmérien comme un large colosse un peu lourdaud. En fait, le personnage est décrit dans les récits d'Howard comme souple et gracieux. Inspirez-vous plutôt de ses représentations dessinées dans les années 1930, par exemple pp. 62, 40, 121, 56 ou 198 du présent ouvrage.

Par ailleurs, le jeune homme naïf qui explora LE DONJON DE L'ÉLÉPHANT (p.) a appris de nombreuses choses lors de ses voyages, et finira comme roi extrêmement érudit.

Tentative de biographie

De nombreux érudits se sont penchés sur la biographie possible du héros cimmérien, parfois même lors de discussions épistolaires avec Howard ; personne n'est parvenu avec certitude à l'établir et c'est très bien comme cela ! Howard considérait l'enchaînement des récits de son personnage comme des souvenirs remontant à la surface. Ci-dessous nous ébauchons tout de même un résumé de ce que nous pouvons deviner de sa riche vie.

> *« J'ai revu le champ de bataille où je suis né, » dit Conan, reposant son menton pensivement sur son poing massif. « Je me suis vu dans un pagne de peau de panthère, lançant mon épieu vers les bêtes des montagnes. Je fus à nouveau un épéiste mercenaires, un hetman des kozaki vivant le long de la Zaporoska, un corsaire pillant les côtes de Kush, un pirate des Îles Barachanes, un chef des tribus des collines himéliennes. Toutes ces choses ai-je été, et de toutes ces choses ai-je rêvé ; toutes les formes par lesquelles je suis passées comme une procession infinie, telle une procession funèbre piétinant bruyamment la poussière. »* [HD]

Le jeune barbare

Dans THE FROST GIANT'S DAUGHTER, le Cimmérien est mercenaire en Asgard. Rien ne permet de situer temporellement ce récit, on peut supposer qu'il met en scène un jeune personnage impulsif. De plus, c'est sa seule aventure dans les régions nordiques d'où il est originaire. [FD]

Le voleur

Dans THE TOWER OF THE ELEPHANT, le Cimmérien est montré comme un jeune homme toujours naïf et impulsif. [TE]

ROGUES IN THE HOUSE et GOD IN THE BOWL sont sans doute situés à une période proche dans la vie de Conan, où il poursuit sa carrière de voleur solitaire. [GB, RH]

Le mercenaire

Dans THE SLITHERING SHADOW, le cimmérien est l'unique survivant (avec sa compagne Natala) de l'armée de mercenaires qu'Almuric, prince kothien, mena jusqu'en Stygie ;

BLACK COLOSSUS marque certainement une rupture dans la vie du Cimmérien. Fortuitement désigné pour devenir chef de l'armée du Khoraja face aux hordes de



Fragments

— Le cimmérien est né lors d'une bataille de sa tribu contre une invasion de Vanir

— Il est né dans une tribu du nord, mais son grand-père avait vécu dans le sud

— Il était âgé de 15 ans lors de la bataille de Venarium

Fragments

— Il était âgé d'environ 17 ans lors de son exploration du DONJON DE L'ÉLÉPHANT

— Après ses premières aventures en Zamora, il revint quelques mois dans le nord, où notamment ils se battit contre les Vanir, puis contre les Hyperboréens qui le firent prisonnier ; il revint ensuite en Zamora

— Il est revenu de temps en temps en Cimmérie durant sa vie

Natohk (p. 171), il s'acquitte brillamment de cette tâche.[BC]

Le meneur d'hommes

A WITCH SHALL BE BORN met en scène un Cimmérien réputé comme meneur d'homme, commençant l'aventure comme capitaine de la garde royale du Khoraja, et la terminant à la tête d'une horde de Zuagirs. [WB]

C'est toujours en tant que chef des Zuagirs qu'il vit une aventure urbaine dans SHADOWS IN ZAMBOULA. [SZ]

Dans THE DEVIL IN IRON, il est toujours chef d'une bande de Kozaki.

Au début de THE PEOPLE OF THE BLACK CIRCLE, il mène une importante troupe de brigands afghuli. [PC]

Le pirate

Dans QUEEN OF THE BLACK COAST, le Cimmérien devient fortuitement lieutenant d'une fameuse pirate shémite de la

Côte Noire, Belit.

On ne sait pas trop ce qu'il vit ensuite, peut-être ses aventures dans les Royaumes Noirs, VALLEY OF THE LOST WOMEN et JEWELS OF GWAHLUR, avant de rejoindre la Fraternité Rouge dans les Barachas.

THE POOL OF THE BLACK ONE met en scène le Cimmérien récupéré par un navire pirate, et c'est volontairement qu'il tuera son capitaine pour s'en emparer...

Le Cimmérien débute SHADOWS IN THE MOONLIGHT en tant que mercenaire, mais peu après le Cimmérien tue le capitaine d'un navire pirate débarqué peu après lui sur l'Île des Statues de Fer. Il devient alors capitaine d'un navire pirate sur la Vilayet.

L'aventurier légendaire

Dans plusieurs aventures, le Cimmérien raconte volontiers son passé riche et glorieux. Citons par exemple RED NAILS, une aventure où il évoque lors de discussions avec Valeria sa vie passée ... ainsi que la possibilité de devenir un jour roi. [RN]

BEYOND THE BLACK RIVER montre le cimmérien redevenu aventurier solitaire, cette fois chez les pionniers de la Westermarck. [BR]

Dans THE BLACK STRANGER, suite quasi-directe de l'aventure précédente, le Cimmérien s'associera à un trio hétéroclite de féroces capitaines pirates, et finit à nouveau l'aventures comme chef des pirates survivant à cette dangereuse aventure, s'emparant d'un navire pour de nouvelles aventures ! [BS]

Le roi cimmérien

Trois récits mettent en scène le héros comme roi d'Aquilonie, toutes trois le confrontant à des conspirations visant à le renverser.

— Dans THE SCARLET CITADEL, le Cimmérien est fait prisonnier à Khorshemish par le roi kothien Strabonus, avec la traître complicité d'Amalrus, roi d'Ophir. [SC]

Fragments

— Le Cimmérien était âgé d'une quarantaine d'années lorsqu'il s'empara du trône d'Aquilonie

— L'HEURE DU DRAGON se déroule durant sa quarante-cinquième année

— Dans les dernières années de son règne, il explora le monde, y compris les terres à l'ouest de la Mer Occidentale....

— Dans PHŒNIX ON THE SWORD, il fait face à quatre conspirateurs (dont le poète fou Rinaldo, évoqué dans le récit précédent) associés à un sorcier, Thoth-amon. [PS]

— Dans THE HOUR OF THE DRAGON, il fait à nouveau face à quatre conspirateurs associés à un sorcier, Xaltotun de Python. Ce complot est soutenu par la Némédie. [HD]

Note grammaticale

Dans la partie encyclopédique qui suit, pour la description des événements concernant les personnages et pays, nous avons fait les choix grammaticaux suivants :

— Le temps passé pour les événements antérieurs à la présence sur place du Cimmérien

— Le temps présent pour les événements auxquels participe le Cimmérien

— Le temps futur pour les événements postérieurs à l'accession du Cimmérien au trône d'Aquilonie



L'ÈRE HYBORIENNE (1E PARTIE)

L'ère pré-cataclysmique

De cette époque que les chroniqueurs némédiens nomment Ère pré-cataclysmique, on connaît peu de choses hormis sa dernière partie, voilée dans les brumes de la légende. L'histoire connue commence au crépuscule de cette civilisation pré-cataclysmique, dominée par les royaumes de Kamélie, Valusie, Vérulie, Grondar, Thulé et Commorie. Ces peuples parlaient un langage similaire, prouvant leur origine commune. Il existait d'autres royaumes, également civilisés, mais habités par des races différentes et apparemment plus anciennes.

Les barbares de cet âge étaient les Pictes, qui vivaient sur des îles lointaines de l'océan occidental ; les Atlantes, qui habitaient un petit continent entre les Îles Pictes et le principal continent, ou Continent Thurien, et les Lémuriens, qui habitaient une chaîne de grandes îles de l'hémisphère oriental. De vastes régions restaient inexplorées. Les royaumes civilisés, bien que d'étendue énorme, occupaient une portion comparativement petite de la planète entière. La Valusie était le royaume le plus occidental du Continent Thurien, Grondar le plus oriental. A l'est de Grondar, dont le peuple était moins hautement cultivé que celui des royaumes voisins, s'étendait une étendue sauvage et infertile de déserts. Au sein des étendues désertiques les moins arides, dans les jungles, et parmi les montagnes, vivaient des clans dispersés et des tribus de sauvages primitifs. Loin au sud, il existait une mystérieuse civilisation, non liée à la culture thurienne, et apparemment de nature pré-humaine [59]. Sur les rivages extrême-orientaux du Continent vivait une autre race, humaine mais mystérieuse et non-Thurienne, avec qui les Lémuriens avaient parfois des contacts. Ils provenaient apparemment d'un continent sombre et sans nom, quelque part à l'est des Îles Lémuriennes.

A l'heure de l'effondrement de la civilisation thurienne, ses armées étaient largement composées de mercenaires barbares. Elles avaient pour généraux, hommes d'états, voire pour rois, des Pictes, des Atlantes et des Lémuriens. Au sujet des querelles de ces royaumes, et des guerres entre Valusie et Commorie, ainsi que des conquêtes par lesquelles les Atlantes fondèrent un royaume sur le continent, il existait plus de légendes [60] que d'histoires exactes.

Le Cataclysme

Le Cataclysme bouleversa alors le monde. L'Atlantide et la Lémurie furent submergées, et les Îles Pictes furent soulevées, pour former les pics montagneux d'un nouveau continent. Des sections du Continent Thurien disparurent sous les vagues, ou s'effondrèrent, formant de grands lacs et mers intérieures. Des volcans percèrent et de terribles séismes abattirent les brillantes cités impériales. Des nations entières furent effacées.

59. Des hommes-serpents, comme décrits dans la saga du roi atlante de Valusie

60. et les récits du roi atlante, par Robert Ervin Howard

Cet article n'a pas pour ambition de réviser l'histoire consensuelle ; ce n'est que la toile de fond pour une série de fictions. Dès les premiers récits de CONAN *il y a quelques années, j'ai préparé cette Histoire de cet âge et de ses peuples, afin de donner un aspect plus réaliste au personnage comme à ses sagas. Et j'ai découvert qu'en adhérant aux faits et à l'esprit de cette Histoire, en écrivant ces contes, il était plus facile de le visualiser (et ainsi de présenter) comme un personnage de chair et de sang, plutôt que comme un produit prêt-à-l'emploi. En écrivant sur lui et ses aventures dans les divers royaumes de son Âge, je n'ai jamais violé les faits ou l'esprit de l'histoire ici décrite, mais j'en ai suivi les lignes aussi fidèlement qu'un écrivain de véritable fiction historique suit les lignes de la véritable Histoire. Cette Histoire m'a servi de guide pour tous mes récits.*

Robert Ervin Howard

Déchéance des Pictes et Atlantes

Les barbares s'en sortirent un peu mieux que les races civilisées. Les habitants des Îles Pictes furent détruits, mais une vaste colonie de ces derniers, installée dans les montagnes de la frontière méridionale de la Valusie comme bouclier contre une évasion étrangère, survécut. Le royaume continental des Atlantes échappa pareillement à la ruine commune, et s'y réfugièrent des milliers de leurs frères dans des navires provenant de leur patrie submergée. De nombreux Lémuriens s'échappèrent vers la côte orientale du Continent Thurien, qui fut comparativement épargnée. Ils y furent réduit en esclavage par la race ancienne qui vivait déjà là, et leur histoire, pour des milliers d'années, fut celle d'une servitude brutale.

Dans la partie occidentale du Continent, les conditions changeantes créèrent d'étranges formes de vie végétales et animales. Des jungles épaisses couvrirent les plaines, de grandes rivières creusèrent leur voie vers la mer, des montagnes sauvages s'élevèrent, et des lacs couvrirent les ruines d'anciennes cités dans des vallées fertiles. Du royaume continental des Atlantes, des zones englouties, sortirent des myriades de bêtes et de sauvages - singes et hommes-singes. Forcés de continuellement combattre pour leur survie, ils réussirent cependant à conserver des vestiges de leur ancien état de barbarie très avancée. Privés de métaux et minerais, ils se remirent à travailler la pierre comme leurs ancêtres lointains, et atteignirent un véritable niveau artistique, lorsque leur culture en lutte parvint à contacter la puissante nation picte. Les Pictes étaient également revenus au silex, mais avaient avancé plus rapidement dans leur population et leur science de la guerre. Ils étaient dénués de la nature artistique des Atlantes, ils étaient une race plus rude, plus pragmatique, plus prolifique. Ils ne laissèrent aucune image peinte ou gravée dans l'ivoire, comme firent leurs adversaires, mais des armes en silex à foison, remarquablement efficaces.

Ces royaumes de l'âge de pierre s'affrontèrent, et dans une série de guerres sanglantes, les Atlantes en infériorité numérique furent ramenés à un état de sauvagerie, et l'évolution des pictes fut interrompue. Cinq cent années après le Cataclysme, les royaumes barbares avaient disparu. C'est maintenant une nation de sauvages - les Pictes - poursuivant une guerre continuelle avec des tribus de sauvages - les Atlantes. Les Pictes avaient l'avantage du nombre et de l'unité, alors que les Atlantes s'étaient dispersés en clans vaguement soudés. Ainsi était l'occident de l'époque.

L'orient et le septentrion

Dans l'orient lointain, coupé du reste du monde par le soulèvement de gigantesques montagnes et la formation d'une chaînes de vastes lacs, les Lémuriens souffraient sous le joug d'un peuple plus ancien. Le sud lointain était toujours nimbé dans le mystère. Non touchée par le Cataclysme, sa destinée restait

toujours pré-humains. Parmi les races civilisées du Continent Thurien, l'une des dernières nations non valusiennes habite dans les petites montagnes du sud-est - les Zhemri[61]. De ci, de là, à travers le monde sont dispersés des clans de sauvages simiesques, entièrement ignorants de l'ascension et du déclin des grandes civilisations. Mais dans le septentrion extrême un autre peuple vient lentement à l'existence.

A l'époque du Cataclysme, une bande de sauvages, dont le développement n'était pas fortement au-dessus de Néandertalien, s'enfuirent vers le nord pour échapper à la destruction. Ils trouvèrent les contrées neigeuses habitées seulement par une espèce de féroces singes des neiges[62] - d'énormes animaux blancs hirsutes, apparemment originaires de ce climat. Ils les combattirent et les repoussèrent au-delà du cercle arctique, où les sauvages supposèrent qu'ils périrent. Ils s'adaptèrent alors à ce nouvel environnement hostile et se développèrent[63].

Le petit cataclysme

Après les guerres entre Pictes et Atlantes qui avaient détruits les commencement de ce qui aurait pu être une nouvelle culture, un autre cataclysme mineur altéra encore plus l'apparence du continent originel, laissant une grande mer intérieure[64] à la place de la chaîne de lacs, séparant encore plus l'ouest de l'est, et les séismes, inondations et volcans résultants achevèrent la ruine des barbares, que leurs guerres tribales avaient déjà entamée.

Mille ans après le cataclysme mineur, le monde occidental est maintenant une sauvage contrée de jungles, lacs et rivières torrentielles. Parmi les collines boisées du nord-ouest erraient des bandes d'hommes-singes[65], sans langage humain, ni connaissance du feu, ni l'usage des outils. Ce sont les descendants des Atlantes, retombés dans le chaos tourmenté de la bestialité de la jungle, dont leurs ancêtres étaient difficilement sortis des âges auparavant. Au sud-ouest vivent des clans dispersés de sauvages dégénérés et cavernicoles, dont le langage est des plus primitifs, bien que gardant le nom de Pictes, qui pour eux n'est plus qu'un terme pour désigner les hommes - eux-mêmes, pour les distinguer des véritables bêtes avec qui ils luttent pour la vie et la nourriture. C'est leur seul lien avec leur ancienne existence. Ni les Pictes sales ni les Atlantes simiesques n'ont de contacts avec les autres tribus ou peuples.

Naissance de la Stygie

Loin à l'est, les Lémuriens, eux-mêmes presque réduits à un état bestial par la brutalité de leur esclavage, se sont soulevés et ont détruit leurs maîtres. Ce sont des sauvages[66] parcourant les ruines d'une étrange civilisation. Les survivants de cette civilisation, qui ont échappé à la furie de leurs esclaves, sont partis à l'ouest. Ils tombèrent sur ce mystérieux royaume pré-humain du sud, et le renversèrent, substituant leur propre culture, modifiée par leur contact avec leurs prédécesseurs. Le nouveau royaume est appelé Stygie, et des restes de l'ancienne nation semblent avoir survécu, et ont même été déifiés, après que leur race ait globalement été détruite.

L'ère hyborienne

Les Hyboriens

De ci, de là, dans le monde, divers groupuscules dispersés de sauvages montrent des signes d'une tendance au progrès. Mais au nord, les tribus se développent. On les nomme Hyboriens, ou Hybori ; leur dieu était Bori, sans doute quelque grand chef que la légende rendit encore plus ancien que le roi qui les mena dans le nord,

61. Les futurs Zamorans
62. Les futurs Nordheimr
63. Les futurs Hyboriens
64. La Mer Vilayet
65. Les futurs Cimmériens
66. Les futures Hyrkaniens

dans les jours du Grand Cataclysme, dont les tribus ne se souviennent que dans un folklore déformé.

Ils s'étaient répandus dans le nord, et se développaient tranquillement vers le sud. Jusqu'alors ils n'avaient aucun contact avec d'autres races ; leurs guerres étaient uniquement internes. Quinze siècles dans un pays nordique en avait fait une race grande, aux cheveux fauves, aux yeux gris, vigoureuse et belliqueuse, et montrant déjà clairement un sens artistique et une poésie de la nature. Ils vivaient toujours principalement de la chasse, bien que les tribus méridionales élevaient du bétail depuis quelques siècles. Il y a une exception à cette isolation quasi-complète d'avec les autres races : un explorateur du grand nord revint avec l'information que les étendues glacées, supposément désertes, étaient habitées par une vaste tribu d'hommes simiesques [67], descendus, jura-t-il, des bêtes que les ancêtres des Hyboriens avaient chassées des terres plus habitables. Il demanda qu'une grande expédition militaire soit envoyée au-delà du cercle arctique pour exterminer ces bêtes, dont il jura qu'elles évoluaient en véritables hommes. On se moqua de lui, mais une petite troupe de jeunes guerriers aventureux le suivit dans le nord ; aucun ne revint.

Mais les tribus hyboriennes migraient vers le sud, et ce mouvement s'accéléra avec l'accroissement de leur population. L'âge qui suivit fut une époque d'exploration et de conquêtes. L'histoire du monde est un mouvant panorama de tribus et de leurs migrations.

Grandes migrations

Observons le monde cinq siècles après. Des tribus d'Hyboriens aux cheveux fauves ont migré au sud et à l'ouest, conquérant et détruisant nombre de clans indépendants.

Se mêlant aux races conquises, à les descendants des anciennes migrations commençaient déjà à montrer des variations raciales, et ces races mixtes étaient attaquées sauvagement par de nouvelles migrations plus pures qui les balayaient, comme un balai repousse impartialement la poussière, pour se retrouver encore plus mélangées et entremêlées dans la multitude de races et de mélanges de races.

Et cependant ces conquérants n'étaient pas encore entrés en contact avec les anciennes races. Au sud-est les descendants des Zhemri [68], renforcés par du sang nouveau dû à un métissage avec quelque tribu indépendante, commencent à chercher à ranimer l'ombre ténue de leur ancienne culture. A l'ouest les Atlantes simiesques [69] commencent à évoluer lentement. Ils ont accompli le cycle de l'existence ; ils ont longtemps oublié leur ancien état d'hommes ; ignorant leur histoire passée, ils commencent à évoluer sans aide et non limités par les mémoires humaines. A leur sud, les Pictes restent des sauvages, défiant apparemment les lois de la Nature en ne subissant ni progrès ni régression. Loin au sud, rêve l'antique et mystérieux royaume de Stygie. Sur ses frontières orientales, errent des clans de sauvages nomades, déjà appelés les Fils de Shem.

Près des Pictes, dans la large Vallée de Zingg, protégée par de hautes montagnes, une troupe de primitifs anonymes, que certains supposent cousins des Shémites, ont acquis un système et une existence d'agriculture avancée.

Un autre facteur ajouta à l'élan hyborien. Une tribu de cette race avait découvert l'usage de la pierre pour la construction, et le premier royaume hyborien naquit - le rude et barbare royaume d'Hyperborée, qui commença par une basique forteresse de rochers assemblés pour repousser une attaque tribale. Les membres de cette tribu abandonnèrent rapidement leurs tentes en peau de cheval pour des maisons en pierre, frustres mais impressionnantes, et ainsi proté-

67. Les futurs Nordheimr

68. Les futurs Zamorans

69. Les futurs Cimmériens

gés, ils prospérèrent. Rares sont les événements historiques plus importants que l'avènement du rude et violent royaume d'Hyperborée, dont les membres se détournèrent abruptement de leur vie nomade pour élever des bâtisses de pierre nue, entourées de murs cyclopéens, une race à peine émergée de l'âge de la pierre polie, qui, par un accident hasardeux, apprit les premiers principes primitifs de l'architecture.

L'avènement de ce royaume conduisit de nombreuses autres tribus, vaincues à la guerre, ou refusant de payer tribut à leurs cousins châtelains, à migrer en de longs périples qui les menèrent à travers le monde. Et déjà les tribus les plus septentrionales commençaient à se faire harceler par de gigantesques sauvages blonds [70], à peine plus évolués que des hommes-singes.

L'histoire de mille années suivantes est celle de l'avènement des Hyboriens, dont les tribus belliqueuses dominent le monde occidental. De rudes royaumes prennent forme. Les envahisseurs aux cheveux fauves ont rencontré les Pictes, les repoussant dans les terres désolées de l'ouest. Au nord-ouest, les descendants des Atlantes, s'élevant sans aide de l'état simiesque à la sauvagerie primitive, n'avaient pas encore rencontré ces conquérants. Loin à l'ouest, les Lémuriens évoluaient en une étrange semi-civilisation unique. Au sud les Hyboriens ont fondé le royaume de Koth, sur les bordures de ces contrées pastorales connues sous le nom de Terres de Shem, et les sauvages de ces terres, partiellement via le contact avec les Hyboriens, partiellement via contact avec les Stygiens qui les avaient pillé durant des siècles, émergent de la barbarie. Les sauvages blonds du nord lointain ont grandi en puissance, à tel point que les tribus hyboriennes du nord migrent vers le sud, déplaçant ainsi d'autres clans du même sang. L'ancien royaume d'Hyperborée est renversé par l'une de ces tribus nordiques, qui, cependant, garda cet ancien nom. A sud-ouest de l'Hyperborée un royaume des Zhemri est né, sous le nom de Zamora. Au sud-ouest, une tribu de Pictes a envahi la vallée fertile de Zingg, conquérant le peuple agricole qui y vivait, et s'installant parmi eux. Cette race mixte fut à son tour conquise plus tard par une troupe errante d'Hybori, et de ces éléments mêlés naquit le royaume de Zingara.

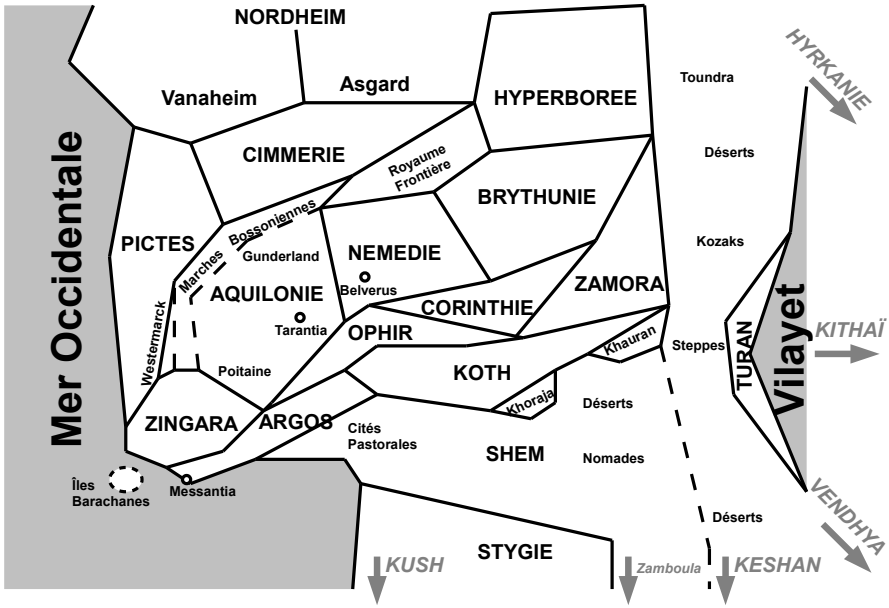
Nations de l'ère hyborienne

Cinq cent années plus tard, les royaumes du monde sont clairement définis. Les royaumes des Hyboriens - Aquilonie, Némédie, Brythunie, Hyperborée, Koth, Ophir, Argos, Corinthie, et ce qui sera plus tard connu comme Royaume Frontière - dominent le monde occidental. Zamora se trouve à l'est, et Zingara au sud-ouest de ces royaumes - des peuples semblables par leur teint sombre et leurs vêtements exotiques, mais sans autre lien. Loin dans le sud, dort la Stygie, non touchée par des invasions étrangères, mais les peuples de Shem ont échangé le joug stygien pour celui moins odieux de Koth.

Les sombres maîtres n'avaient pas été chassés au sud de la grande rivière Styx, ou Nilus, ou Nil, coulant vers le nord à partir du sombre arrière-pays, tourne pratiquement à angle droit et coule presque parfaitement vers l'ouest à travers les prairies pastorales de Shem, pour se vider dans la grande mer. Au nord de l'Aquilonie, le royaume hyborien le plus occidental, sont les Cimmériens, sauvages féroces, non domptés par les envahisseurs, mais évoluant rapidement à cause du contact avec eux ; ce sont les descendants des Atlantes, progressant maintenant plus rapidement que leurs anciens adversaires les Pictes, habitant les terres sauvages à l'ouest de l'Aquilonie.

Cinq siècles plus tard et les peuples Hybori sont les possesseurs d'une civilisation si vigoureuse qu'elle sort de la sauvagerie de nombreuses tribus qu'elle absorbe. Le

70. Les futurs Nordheimr



royaume le plus puissant est l'Aquilonie, mais d'autres rivalisent avec elle par leur force et la multitude de leurs peuples ; les plus proches de l'ancienne race sont les Gundermen du Gunderland, une province septentrionale de l'Aquilonie. Mais ce métissage n'a pas affaibli la race. Ils règnent sur le monde occidental, bien que les barbares des terres arides croissent en puissance.

Dans le nord, des barbares aux cheveux d'or et aux yeux bleus, descendants des sauvages blonds de l'arctique, ont chassé les dernière tribus hyboriennes des terres neigeuses, sauf de l'ancien royaume d'Hyperborée, qui résiste à leurs assauts. Leur pays est appelé Nordheim, et ils sont divisés entre les Vanir roux de Vanaheim, et les Æsir blonds d'Asgard.

Maintenant les Lémuriens reviennent dans l'histoire en tant qu'Hyrkaniens. A travers les siècles ils se sont lentement développés vers l'ouest, et maintenant une tribu a contourné la rive méridionale de la grande mer intérieure - Vilayet - et a établi le royaume de Turan sur les rivages sud-ouest. Entre la mer intérieure et les frontières orientales des royaumes d'origine, s'étend une vaste étendue de steppes et dans l'extrême-nord et l'extrême-sud, des déserts. Les habitants non-hyrkaniens de ces territoires sont des pasteurs nomades, d'origines diverses dans le nord, shémites dans le sud, aborigènes avec un peu de sang hyborien en provenance de conquérants égarés. Vers la fin de cette période, d'autres clans hyrkaniens se déplacent vers l'ouest, vers l'extrémité septentrionale de la mer intérieure, et affrontent les avant-postes orientaux des Hyperboréens.

Peuples de l'ère hyborienne

Observons brièvement les peuples de cet âge. La majorité des Hyboriens n'est plus uniformément aux cheveux fauves et aux yeux gris. Ils se sont mêlés avec d'autres races. Il y a du sang shémite, et même stygien, parmi les peuples de Koth, et dans une moindre mesure, d'Argos, bien que dans ce dernier cas, le métissage avec les Zingarans a été plus important qu'avec les Shémites. Les Brythu-

niens se sont mariés avec des Zamorans à la peau sombre, et les peuples de l'Aquilonie méridionale se sont métissés avec les Zingarans bruns, jusqu'à ce que les cheveux noirs et les yeux bruns soient le type dominant en Poitaine, la province la plus au sud. L'ancien royaume d'Hyperborée est plus isolé que les autres, mais cependant ont y trouve abondamment du sang étranger, en raison de la capture de femmes étrangères - hyrkaniennes, æsir et zamoranes. La province de Gunderland, où les peuples n'ont pas d'esclaves, est sans doute la seule de pure race hyborienne. Mais les barbares ont également gardé leur sang pur : les Cimmériens sont grands et puissants, avec des cheveux noirs et des yeux bleus ou gris. Les peuples de Nordheim sont de stature similaire, mais avec des peaux blanches, des yeux bleus et des cheveux dorés ou roux. Les Pictes sont du même type qu'ils l'ont toujours été - petits, très sombres, avec des yeux et cheveux noirs. Les Hyrkaniens sont sombres et généralement grands et minces, bien que qu'un type trapu aux yeux bridés soit de plus en plus courant, en raison d'un métissage avec une curieuse race d'aborigènes intelligents et petits, conquis par eux dans les montagnes à l'est de Vilayet, lors de leur migration vers l'ouest. Les Shémites sont généralement de taille moyenne, bien que parfois mêlé du sang stygien, géant, de carrure large et solide, avec des nez crochus, des yeux sombres et des cheveux bleus-noirs. Les Stygiens sont grands et bien bâtis, sombres, aux traits sévères - du moins la classe dirigeante est de ce type. Au sud de la Stygie sont les vastes royaumes noirs des Amazones, Kushites, Atlaiens et l'empire hybride du Zembabwei.

Entre l'Aquilonie et les terres sauvages des Pictes se trouvent les Marches Bossoniennes, peuplées par les descendants d'une race aborigène, conquise par une tribu d'Hyboriens, tôt dans les premiers âges des migrations Hyboriennes. Le peuple métissé n'a jamais atteint la civilisation des Hyboriens purs, et ont été repoussés par eux aux lointaines limites du monde civilisé. Les Bossoniens sont de taille et teint moyens, leurs yeux bruns ou gris, au crâne mésencéphale. Ils vivent principalement de l'agriculture, dans de grands villages fortifiés, et font partie du royaume aquilonien. Leurs marches s'étendent du Royaume Frontière dans le nord au Zingara dans le sud-ouest, formant un rempart pour l'Aquilonie à la fois contre les Cimmériens et les Pictes. Ce sont de farouches combattants, et des siècles de guerre contre les barbares du nord et de l'ouest leur ont fait perfectionner des techniques de défense quasi-imprenables contre les attaques directes.



Encyclopédie du monde

Les chapitres suivants sont une sorte de guide basique du monde antédiluvien créé par Howard.

Il ne s'agit pas d'un guide ultra-détaillé, proposant des cartes fouillées, des chronologies précises et des considérations socio-politiques ; nous vous proposons plutôt une sorte de carnet de notes concernant les œuvres de Howard, dans lequel vous pourrez puiser de l'inspiration pour vos propres créations.

Le monde où évolue le Cimmérien est en effet un vaste mélange d'époques et d'ambiances, créé par son auteur pour accueillir ses aventures de pirates, de trappeurs, de templiers, d'explorateurs...

Hypothèses Plusieurs noms sont cités dans les récits d'Howard sans qu'on sache exactement ce qu'ils désignent, lieu ou personnage, personnage ou divinité, ville ou province... Voilà quelques indécisions que nous avons tranché arbitrairement :

- **Noms de personnages :** Khorala
- **Noms de divinités :** Ahriman, Gullah, Skelos, Yezud, Yizil, Yun
- **Noms de villes :** Khrosha, Yezud, Zamora

Les éléments catalogués

Nous avons choisi de ne lister que les personnages et lieux auxquels Howard a donné un nom, bien que des personnages ou lieux anonymes aient souvent une importance capitale dans les récits !

Les différents chapitres sont classés par thèmes et par zones géographiques, certains éléments sont cités plusieurs fois lorsqu'ils sont concernés par différents lieux et différents thèmes.



Citations des récits

Les listes de lieux et de personnages sont émaillées de citations issues des œuvres d'Howard, offrant des détails sur son monde et des inspirations pour vos propres descriptions.

Encadrés

Cadres grisés

Les cadres grisés peuvent contenir :

— divers conseils et anecdotes concernant le travail d'Howard et le contexte culturel dans lequel il a élaboré ses récits

— des questions auxquelles le maître du jeu est amené à répondre lui-même ... ou à laisser en suspens !

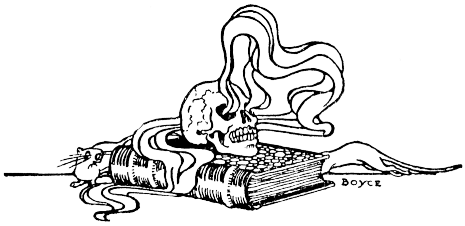
— les hypothèses que nous nous sommes permis de poser pour enrichir le monde

— « Fragments » : des informations provenant des brouillons et correspondance d'Howard, à considérer avec circonspection !

Cadres blancs

Les cadres blancs contiennent les résumés de grands événements importants se déroulant en marge des aventures du Cimmérien, et qui en façonnent le décor...

Ils contiennent également quelques suggestions de thèmes d'aventure liés à l'événement en question.



Divinités

Hypothèses Plusieurs divinités ne sont que brièvement évoquées dans les récits d'Howard, nous avons choisi de tirer quelques détails en provenance de diverses mythologies :

- **grecque :** Adonis
- **irlandaise :** Babd, Macha, Morrigan, Nemain, Lir, Mannanan (Mac Lir)
- **mésopotamienne :** Anu, Ashtoreth
- **zoroastrienne :** Ahriman

Dans la tradition de sabre et sorcellerie, les divinités n'ont pas d'existence avérée, ni impact notable sur la vie des personnages. Ils sont néanmoins omniprésents, notamment dans les exclamations et insultes proférées à longueur de journées.

Comme expliqué dans les règles, la magie de Divination (page 27) exige d'être prêtre d'une divinité, mais il s'agit plus d'une condition mentale particulière que d'une communication avec les dieux concernés...

Voici une liste des dieux cités dans l'œuvre de Robert Ervin Howard :

Adonis Dieu shémite de la beauté.

Ahriman Dieu très antique, démiurge maléfique.

Anu Dieu zamoran des cieux.

Asura Dieu-serpent de la sagesse et du cycle des réincarnations. Le culte d'Asura est surtout pratiqué en Vendhya, mais il est répandu dans d'autres nations, notamment en Aquilonie, où il a cependant mauvaise réputation.[HD, PC]

> *Il est dit que notre religion est une survivance de l'antique culte stygien du serpent. C'est un mensonge. Nos ancêtres venaient de Vendhya, au-delà de la Mer de Vilayet et des montagnes bleues himéliennes. Nous sommes des enfants de l'Orient, pas du Midi, et possédons les connaissances des mages de l'Orient, plus puissants que les mages d'Occident.* [HD]

Ashtoreth Déesse shémite, autre nom d'Ishtar.

Atali Fille d'Ymir, le roi des Géants des Glaces.

> *Devant lui, ondulant comme un arbrisseau dans le vent, se tenait une femme. Son corps était comme l'ivoire à ses yeux éblouis, et hormis un léger voile de gaze, elle était nue comme le jour. Ses minces pieds nus étaient plus blancs que la neige qu'ils piétinaient. Elle se moquait en riant du guerrier ébahi. Son rire était plus doux que le murmure des fontaines argentée, mais empoisonnée de moquerie cruelle. [...] Sa chevelure était d'un or délicat ; le soleil la frappait d'une façon si éblouissante qu'il pouvait à peine la regarder. Ses yeux, de même, n'étaient ni complètement bleus ni complètement gris, mais de couleurs mouvantes, de lumières dansantes et de nuages de couleurs qu'il ne pouvait définir. Ses lèvres rouges et pleines souriaient, et de ses minces pieds jusque la couronne aveuglante de ses cheveux*

Ahriman Dans la mythologie zoroastrienne, il est à la fois le démiurge et le maître maléfique de l'illusion. Dans l'*anthroposophie* professée par Rudolph Steiner, il est le maître du monde matériel s'opposant au maître du monde spirituel, Lucifer, et l'homme doit veiller à maintenir l'équilibre entre ces deux forces...

agités, son corps d'ivoire était aussi parfait que le rêve d'un dieu. [FD]

Babd Déesse guerrière cimmérienne, l'un des aspects de Morrigan.

Bel Dieu des voleurs, sans doute d'origine shémite mais vénéré un peu partout, notamment en Zamora et dans les royaumes hyboriens.

Bel, lui aussi, est shémite, car il est né dans l'ancienne Shumir, il y a bien bien longtemps et arriva en riant, avec sa barbe bouclée et ses yeux diaboliquement rusés, pour dérober les gemmes des rois des anciens temps. [QC]

Bori Légendaire fondateur du peuple hyborien, vénéré en Hyperborée.

Ces gens sont appelés Hyboriens, ou Hybori ; leur dieu était Bori - quelque grand chef, que la légende avait fait encore plus ancien que ce roi qui les avait conduit dans le nord, à l'époque du Grand Cataclysme, dont les tribus ne se souvenaient plus que dans un folklore déformé. [HA]

Crom Dieu principal de Cimmérie.

Ses dieux étaient simples et compréhensibles ; Crom était leur chef, et il vivait sur une grande montagne, d'où il lançait malédictions et mort. Il était inutile de prier Crom, car c'était un dieu lugubre et sauvage, qui détestait les faibles. Mais il offrait à l'homme du courage à sa naissance, et la volonté et la puissance de tuer ses ennemis, ce qui, aux yeux du Cimmérien, était tout ce qu'un dieu était sensé offrir. [TE]



Dagon Dieu principal du Keshan. [JG]

Derketo ou Derketa Déesse shémite de la pénombre et des mystères, également déesse de la mort. Elle est vénérée dans les Royaumes Noirs, notamment au Zembabwei, sous le nom de Derketa où elle est plutôt une déesse de la mort. [JG, BC, SS, QC, RN]

Erlik Dieu principal des Hyrkaniens. [SZ]

Gullah Féroce dieu-singe picte, vivant sur la Lune.

Un grand singe mâle. Les pictes pensent qu'ils sont sacrés pour l'Être Velu qui vit sur la Lune - Gullah le dieu-gorille. [BR]

Gwahlur Divinité du Keshan, le roi des ténèbres qui manqua de dévorer le monde à sa création. [JG]

Hanuman Dieu-singe, vénéré notamment au Darfar (Royaumes Noirs) et par certains Shémites. Ses statues grotesques

et obscènes, de marbre noir aux yeux de rubis, le représentent comme un singe assis en lotus.

> *Bestial dans la lumière incertaine, Hanuman ricanait dans son masque sculpté. Il était assis, non pas comme un singe s'accroupirait, mais les jambes croisées tel un homme, mais cela ne rendait pas son aspect moins simiesque. Il était sculpté dans du marbre noir, mais ses yeux étaient de rubis, brillant d'une lueur rouge et lubrique semblable aux braises des puits les plus profonds de l'Enfer. Ses grandes mains reposaient sur son giron, les paumes en l'air, ses doigts griffus étendus et crispés. Dans l'obscène hypertrophie de ses attributs, dans le voyeurisme de son allure de satyre, était reflété l'abominable cynisme du culte dégénéré qui l'avait déifié. [SZ]*

Ibis Dieu stygien, opposé à Set. Quasi-exterminés et traqués par le culte de Set, ses prêtres vivent cachés en Stygie ou exilés à l'étranger, comme par exemple le grand prêtre Kalanthes à Numalia en Némédie. [GB]

Ishtar La principale déesse shémite, également devenue déesse tutélaire du royaume hyborien de Koth. Au sein de ses temples richement décorés, des statues d'ivoire la représentent comme une gracieuse jeune femme.

Jhebbal Sag Dieu des animaux, vénéré par les peuples barbares, notamment les Pictes.

> *« Jadis tous les êtres vivants le vénéraient. C'était il y a longtemps, lorsque les bêtes et les hommes parlaient le même langage. Les hommes l'ont oublié ; même les bêtes oublient. Seuls quelques-uns s'en souviennent. Les hommes qui se souviennent de Jhebbal Sag et les bêtes qui se souviennent sont frères et parlent la même langue. » [BR]*

Jhil Dieu-corbeau picte.[BR]

Lir Dieu cimmérien de la mer.

Macha Déesse guerrière cimmérienne, l'un des aspects de Morrigan.

Mannanan (Mac Lir) Dieu cimmérien de la mer.

Mitra Dieu principal des hyboriens. Son culte est plein de sobriété et de dignité, représentant un idéal de civilisation. Ses statues le représentent généralement comme un homme d'âge mûr, barbu et frisé.

> *« Mitra préfère des gens debout devant lui - pas rampant à plat ventre comme des vers, ou souillant ses autels de sang animal. » ...*
>
> *Derrière un autel de jade vert clair, vierge de tout sacrifice, se tenait un piédestal sur lequel trônait la manifestation matérielle de la divinité. Yasmela observait avec admiration la courbe de ses magnifiques épaules et ses traits précis - les grands yeux francs, la barbe patriarcale, l'épaisse chevelure bouclée confinée par un simple bandeau doré autour des tempes.* [BC]

Morrigan Trio des déesses guerrières cimmériennes Babd, Macha et Nemain.

Nemain Déesse guerrière cimmérienne, l'un des aspects de Morrigan.

Pteor Dieu des Pelishti, monstrueux et obscène.

> *Près du mur du fond, sur un trône de granit, regardant éternellement vers la porte encadrée d'une arche, était assis le monstrueux et obscène Pteor, le dieu des Pelishti, forgé dans le bronze, dont les attributs exagérés reflétaient la vulgarité de son culte.*

Quatre Frères de la Nuit Quatuor de dieux pictes.[BR]

Set Dieu-serpent des ténèbres, vénéré en Stygie. A certaines époques, son culte impliquait des sacrifices humains lors des fêtes religieuses.

Skelos Dieu et auteur présumé du Livre de Skelos.

Tarim Dieu hyrkanien. Son clergé est fortement infiltré par des agents du Cercle Noir de Yimsha.

> *« Comment un homme ordinaire peut-il comprendre les motivations d'un Voyant ? » répliqua calmement le Maître. « Mes acolytes des temples du Turan, qui sont les prêtres derrière les prêtres de Tarim, m'ont pressé de m'impliquer au service de Yezdigerd. Pour des raisons qui me sont propres, j'ai obtempéré. Comment puis-je expliquer mes raisons mystiques à ton minable intellect ? Tu ne pourrais comprendre. » [PC]*

Thog Démon vénéré à Xuthal.

> *Les ténèbres prenaient forme. Quelque chose d'immense et imposant surgissait du vide. Elle vit une grande tête difforme émerger à la lumière. Du moins elle la prenait pour une tête, bien que ce ne fut pas celle d'une créature raisonnable ou normale. Elle vit un grand visage semblable à celui d'un crapaud, dont les traits étaient aussi indécis et instables que ceux d'un spectre vu dans un miroir cauchemardesque. De grandes flaques lumineuses qui pouvaient être des yeux clignèrent dans sa direction, et elle frémit à la lubricité cosmique qui s'y reflétait. Elle ne pouvait rien dire concernant le corps de la créature. Son contour semblait vaciller et s'altérer subtilement alors même qu'elle l'observait ; cependant sa substance était apparemment assez solide. Il n'y avait rien de brumeux ou fantomatique en elle. [SS]*



Yogah Nom sous lequel fut vénéré Yagkosha au Khitai.

Skelos Trismégiste Dans les œuvres d'Howard, Skelos est décrit comme un auteur de livres magiques ([DI, HD, PC, PO]) ou une divinité à qui l'on rend un culte ([BC]). L'équivalent de ce personnage dans notre monde serait sans doute Hermès Trismégiste, cette créature syncrétique à la fois Thoth, Hermès, Moïse ... et pseudonyme d'un collectif ésotérique ! Il est également fait allusion au Puits de Skelos ([QC]) en tant que lieu infernal.

Finalement je restais seul, rêvant des temps antiques parmi les temples en ruines des jungles perdues de Khitai, vénéré tel un dieu par une race ancienne à peau jaune. [TE]

Yajur Dieu cruel du Kosala. Les victimes qui lui sont sacrifiées sont étranglées à mains nues par des exécuteurs assermentés.

Je fus choisi par les prêtres de Yajur au berceau, et durant mon enfance, adolescence et jeunesse, je fus formé à l'art de tuer à mains nues - car c'est la seule manière d'exécuter les sacrifices. Yajur aime le sang, et nous ne gaspillons pas une goutte des veines de la victime. [SZ]

Yezud Dieu-araignée éponyme de la cité de Yezud en Zamora.[PC]

Ymir Terrible seigneur des Géants des Glaces, vénéré en Nordheim.

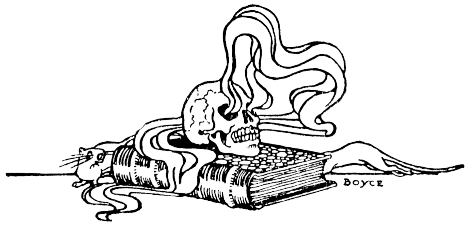
« Qui es-tu pour jurer par Ymir ? » se moqua-t-elle. « Que sais-tu des dieux de la glace et de la neige, toi qui est venu du sud pour t'aventurer parmi un peuple étranger ? » [FD]

Yun Dieu du Khitai, dont les prêtres cultivent le lotus noir. [TE]

Yizil Dieu himélien. [PC]

Yog Dieu darfari du néant [71].

Mais, depuis le début des temps, ces démons du désert ont adoré Yog, le Seigneur de la Demeure du Néant, avec le feu - un feu qui dévore des victimes humaines. [SZ]



71. Possiblement assimilable à Yog-Sothoth (p.252)

Factions

Corsaires et pirates

La Confrérie Rouge Elle est répandue sur toutes les mers, des Barachas à la Vilayet. [RN, SM]

Flibustiers Nom que se donnent les corsaires du Zingara. [PO]

Navires

Voir page pour quelques exemples de navires parcourant la Mer Occidentale.

Sorciers et prêtres

Alliance Noire L'Alliance Noire est un groupe de nécromanciens, dirigé par Thoth-amon. Il sévit en Stygie et également dans la cité shémite de Sabatea. [72].

> *L'Alliance Noire était une fable et un mensonge pour la plupart des peuples du monde occidental, mais Conan connaissait sa réalité terrible, et ses adeptes sinistres qui pratiquaient leurs abominables sorcelleries parmi les noires catacombes de Stygie et les dômes ténébreux de Sabatea la maudite. [HD]*

Cercle Noir Le Cercle Noir, parfois surnommés les Voyants Noirs, sont un groupe de sorciers vivant sur le Mont Yimsha dans les montagnes Himéliennes. La secte est très hiérarchisée, avec un grand maître associé à quatre sorciers, une foule d'adeptes, ainsi que de nombreux espions infiltrés notamment dans la hiérarchie des temples hyrkaniens de Tarim. Le Cercle Noir serait qualifié à notre époque d'organisation terroriste

> *« ... mes maîtres sont plus grands que les tiens, car ils ont accompli par leurs arts ce que Yezdigerd n'a pu faire avec cent mille épées. » [PC]*

Culte Zugite La secte qui a perpétué le souvenir du sorcier Thugra Khotan pendant des siècles, et le suit désormais sous son nouveau nom, Natohk (p. 171).

> *Un nouveau prophète s'était levé parmi les nomades. Les hommes parlaient d'une guerre tribale, d'un rassemblement de vautours dans le sud-est, et d'un terrible meneur d'hommes qui menait ses hordes rapidement croissantes vers la victoire. Les Stygiens, toujours une menace pour les nations septentrionales, n'étaient apparemment pas connectés à ce mouvement ; en effet ils amassaient des armées sur leurs frontières orientales et leurs prêtres utilisaient la magie pour combattre celle du sorcier du désert, que les hommes appelaient Natohk, le Voilé ; car ses traits étaient toujours masqués. [BC]*

Troupes d'élite et mercenaires

Libres Compagnons

Asshuri Redoutables cavaliers d'élite des cités shémites.

72. Howard ne situe pas géographiquement cette ville, mais les textes suggère qu'elle se trouve hors de Stygie et néanmoins fréquentée par l'Alliance Noire, donc forcément dans le désert shémite...



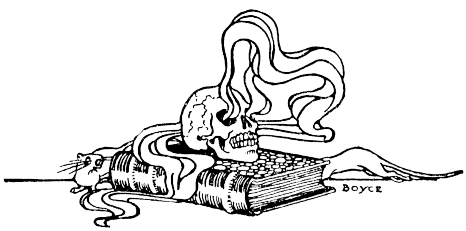
Après eux déferlait une horde qui semblait emplir tout le désert. Des milliers et des milliers des belliqueux Fils de Shem : des rangées de cavaliers en corselets d'écailles et casques cylindriques - les asshuri de Nippr, Shumir et Eruk et leurs cités sœurs ; des hordes en robes blanches - les clans nomades. [BC]

« Nos cavaliers seraient désavantagés dans la bataille, car l'armure des asshuri est la meilleure, et lorsque les épées sortent les rangs serrés de leurs épéistes d'élite trancheraient parmi nos maigres lignes et disperseraient nos hommes comme la paille sous le vent. » [WB]

Légion Noire Troupes d'élite défendant la capitale d'Aquilonie. [PS]

Dragons Noirs Légion des armées aquiloniennes, composée de soldats d'origine étrangère. Leur commandant est Pallantides, un Ophirien.

Les Dragons Noirs étaient sur place, fous de rage, jurant et s'agitant, les mains sur la poignée de leurs épées et des jurons étrangers entre les dents. [PS]



Objets

Objets magiques

Bague Ophidienne de Set Principale source de la magie de Thoth-amon.

> *Elle était d'un métal semblable au cuivre, et façonnée sous forme d'un serpent écailleux, enroulé en trois boucles, avec sa queue dans la gueule. Ses yeux étaient des gemmes jaunes brillant cruellement. [PS]*

Cœur d'Ahriman Pierre magique, source de magie et de lumière.

> *« Et Xaltotun tire a puissance de ce symbole ? » demanda Conan, toujours sceptique.*
>
> *« Non. Sa puissance est tirée du golfe noir. Mais le Cœur d'Ahriman est venu de quelque univers lointain de lumière enflammée, et contre lui les puissances des ténèbres ne peuvent tenir, lorsqu'il est aux mains d'un adepte. Il est comme un glaive qui pourrait le frapper, mais comme un glaive avec lequel il pourrait frapper. Il restaure la vie, et peut détruire la vie. Il l'a volé, non pour l'utiliser contre ses ennemis, mais pour les empêcher de l'utiliser contre lui. » [HD]*

Cœur de l'Éléphant Énorme gemme rouge d'où le sorcier Yara (p.) tire une partie de sa puissance magique.

> *« Je suis venu chercher un moyen de voler le Joyau de Yara, que les hommes appellent le Cœur de l'Éléphant » [TE]*

Crâne Brûlant Ce grand crâne d'aspect humain mais monstrueux semble brûler d'un feu livide. Il cause un terrible effroi [73] chez ceux qui le regardent.

> *L'homme demeurait immobile, une incarnation de la terreur paralysée, regardant fixement l'apparition. La chose de détacha du mur et une ombre grotesque se déplaça avec elle. Lentement l'ombre devint visible, une silhouette humaine dont le torse nu et les membres brillaient d'une lueur blanchâtre, de la teinte d'os blanchis. Le crâne nu sur ses épaules souriait, le regard vide, au milieu de sa nimbe maléfique, et l'homme confronté à cela semblait incapable d'en détacher le regard. Il restait immobile, son glaive pendant de ses doigts inertes, son visage portant l'expression d'un homme sous l'emprise d'un hypnotiseur. [RN]*

Dents de Gwahlur

> *Jadis, aux temps de nos ancêtres, ils furent déclarés tabous et cachés à la demande des dieux, qui les avaient arrachés aux horribles mâchoires de Gwahlur le roi des ténèbres, à la naissance du monde. Sous l'ordre des dieux les Dents de Gwahlur furent cachés ; sous leur ordre ils devront être révélés à nouveau. [JG]*

Étoile de Khorala Fameux joyau, serti sur une bague, ayant appartenu à la reine d'Ophir, qui donnerait un pouvoir de Domination (cf p. 26) sur les hommes...

> *... l'étoile dérobés à la reine d'Ophir, qui offrirait une salle remplie d'or pour la récupérer. ... elle détient*

73. Effrayant 10 (p. 80)

L'œil de McGuffin Les Dents de Gwahlur et l'Étoile de Khorala, entre autres, sont d'excellents exemples de ce que le réalisateur Alfred Hitchcock surnommait des « McGuffin » ; des objets ou autres éléments qui motivent les personnages et sont des prétextes à faire avancer l'intrigue, mais n'ont en eux-même aucun impact direct sur le déroulement de l'histoire.



une magie qui, convenablement dominée, peut réduire en esclavage les cœurs de quiconque du sexe opposé.[SZ]

Gemmes au Radium Pierres luminescentes, qui s'illuminent au toucher, utilisées à Xuthal (cf p. 191).

T'es-tu déjà interrogé sur ces lumières ? Ce sont des joyaux, imprégnés de radium. Frotte-les avec ton pouce pour les faire luire, et frotte-les à nouveau, de manière opposée, pour les éteindre. Ceci est un simple exemple de leur science. [SS]

Pierres à Feu Vertes Pierres luminescentes vertes, qui seraient les restes des yeux des légendaires Serpents Dorés.

« Les pierre à feu vertes, » grogna Conan. « C'est ainsi qu'on les appelle à Punt. Elles sont supposées être les yeux pétrifiés de ces serpents préhistoriques que les anciens appelaient Serpents Dorés. Elles brillent comme les yeux d'un chat dans le noir... » [RN]

Coffret de fer de Zorathus

Le marchand kothien Zorathus possède un coffret de fer pratiquement indestructible, et piégé. Quiconque tente de le crocheter risque de se faire piquer par un dard garni de venin du scorpion noir (p. 87).

Ce coffret fut forgé dans les flammes maudites des montagnes enflammées de Khrosha ; ce métal qu'aucun burin ne peut entamer. Combien de trésors a-t-il contenu, voyageant aux quatre coins du monde ! [HD]

Flûtes de la Folie Flûtes faisant entrer en Fureur (p. 20) ceux qui écoutent sa musique.

Ce guerrier arriva à la salle des gardes en provenance du couloir intérieur, juste à temps pour voir cela arriver et entendre les ultimes notes d'une étrange musique qui refroidit son âme profonde. Tolkemec avait autrefois parlé de ces flûtes, dont les Xuchotlans juraient qu'elles étaient cachées quelque part dans les catacombes parmi les ossements de l'ancien sorcier qui les avaient utilisés dans sa vie. [RN]

Globe de Yezud Bille noire qui se transforme en araignée venimeuse[74] au contact de sa cible, désignée au préalable par le sorcier.

« Et alors je vis ce que ce gars avait à la main, et que Yar Afzal prit. C'était comme une grande perle de jade noir, comme celles que les filles du temple de Yezud portent

74. inoculant un poison 15/10/5 minutes (aussi puissant que celui du scorpion noir)

lorsqu'elles dansent devant l'araignée de pierre noire qui est leur dieu. Yar Afzal la tenait à la main, et rien d'autre. Alors qu'il tombait raide mort, une araignée, semblable au dieu de Yezud, mais plus petite, s'échappa de ses doigts. » [PC]

Livres

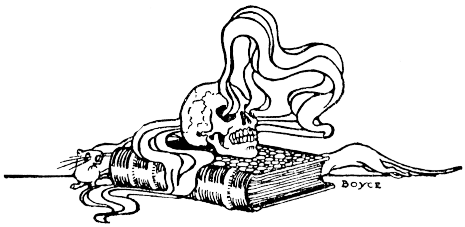
La Route des Rois Un ouvrage historique qui retracera la destinée de plusieurs souverains, dont le roi cimmérien d'Aquilonie.

Le Livre de Skelos Une compilation d'informations, datant pour certaines de la préhistoire…

On y trouve la localisation de plusieurs lieux mystérieux tels l'île du Ténébreux, la description de créatures préhistoriques tels les serpents géants, des informations sur les pratiques magiques, notamment la manière de tuer à distance ou de ranimer une momie, etc. Il n'y a pas que les sorciers qui ont eu accès à ces écrits ; Shevatas, Yasmina et même le roi cimmérien ont eu l'occasion de parcourir ce tome !

J'ai lu les livres ferrés de Skelos, et discuté avec des créatures invisibles dans de profonds puits, et des formes sans visage dans la puanteur de jungles noires. [HD]

Les Chroniques Némédiennes



Magie

Sorciers

L'Alliance Noire

Main noire

Seuls les occultistes au sommet des labyrinthes de la hideuse Alliance Noire possèdent la puissance de la main noire qui inflige la mort à son contact ; et seul un tel homme oserait défier Thoth-amon, que le monde occidental ne connaît que comme une figure de terreur et de mythe. [HD]

Thoth-amon

L'Anneau Ophidien de Set est un ingrédient de tous ses sortilèges.

Cercle Noir

Le Cercle Noir axe particulièrement sa magie sur la Domination, mais utilise bien d'autres types de magie.

Khemsa

Pelias

Nécromancie Animation d'un cadavre (celui de Shukeli).

Transmutation Métamorphose en aigle royal.

Taurus

Taurus de Némédie, le fameux voleur, est également un alchimiste averti...



Corde incassable (Alchimie) Cette corde, fine et légère, est capable de supporter le poids de plusieurs personnes.

Elle fut tressée de cheveux de femmes mortes, recueillies dans leurs tombes à minuit, puis trempée dans les sucs mortels de l'arbre upas, afin de la renforcer. [TE]

Poudre de Lotus Noir (Alchimie) Cette poudre, soufflée par une sarbacane, crée un nuage jaunâtre toxique qui se dissipe au bout de quelques minutes.

Son obtention fut un exploit qui par lui-même fut suffisant pour me rendre célèbre parmi les voleurs du monde. Je l'ai dérobé à une caravane en route pour la Stygie, et je l'ai soulevé, dans son sac de tissu doré, d'entre les anneaux du grand serpent qui le gardait, sans l'éveiller. [TE]

Tsotha-lanti

Toucher paralysant (Domination)

> *... le sorcier s'approcha, trop rapide pour être suivi de l'œil, et ne fit apparemment que poser sa main ouverte sur l'avant-bras de Conan, à un endroit où sa maille abîmée laissait apparaître ses muscles acérés. ... le géant en cotte de mailles tomba lourdement à terre, désormais immobile. Tsotha rit silencieusement.* [SC]

Xaltotun

Xaltotun maîtrise au moins les magies suivantes :

Élémentalisme Effondrement de la Vallée de la Valkia.

> *« Les falaises se sont effondrées ! » cria l'écuyer, livide. « Elles se sont écroulées dans le défilé et ont écrasé toute créature vivante à l'intérieur ! J'ai vu le lion sur la bannière s'agiter un instant parmi la poussière et les pierres tombants,et alors il disparut ! Ah, les Némédiens crient triomphalement ! Ils ont bien raison de triompher, car la chute des falaises ont effacé cinq mille de nos meilleurs chevaliers - oyez ! »* [HD]

Invocation Invocation du démon noir qui abattit le roi cimmérien avant la bataille de la Valkia.

> *« Un homme - du moins il ressemblait un un homme - enveloppé dans des haillons comme une momie dans ses bandages, vêtu d'une cape décomposée et d'une capuche. Tout ce que j'ai vu, c'étaient ses yeux, lorsqu'il était accroupi dans l'ombre. Je pensais qu'il était lui-même une ombre, jusqu'à ce que j'aperçoive ses yeux. Ils étaient comme des joyaux noirs... »* [HD]

Convocation de conseillers.

> *Personne de cette armée n'aurait pu être corrompu pour approcher ce mystérieux pavillon de soie noire, dont les vantaux étaient toujours fermement clos. Personne hormis Xaltotun n'y avait jamais pénétré, et pourtant des voix étaient souvent entendues en sortir ; ses murs étaient parfois agitées en l'absence de vent, et une étrange musique en parvenais. Parfois, en plein milieu de la nuit, ses murs de soie étaient éclairés en rouge par des flammes s'agitant à l'intérieur, soulignant des silhouettes difformes circulant à l'intérieur.* [HD]

Transmutation Transformation d'une ceinture en serpent.

> *Le regard distendu l'homme regarda en bas ; et à son horreur absolue il vit la boucle de sa ceinture se relever vers lui. C'était une tête de serpent ! Il vit les yeux maléfiques et les crocs dégoulinants, entendit le sifflement et sentit l'affreux contact de la chose contre son corps. Il hurla hideusement et le frappa de sa main nue, sentit ses crocs se planter dans cette main - et alors il se raidit et tomba lourdement. Tarascus baissa le regard vers lui, sans expression. Il ne vit que la ceinture de cuir et sa boucle, dont la langue pointue était plantée dans la paume du garde.* [HD]

Nécromancie Invocation de la peste noire, vent de flétrissement

> *L'année du dragon naquit dans la guerre, la pestilence et le tumulte. La peste noire marchait dans les rues de Belverus, frappant le marchand à son étal, le serf dans sa cahute, le chevalier à sa table de banquet. L'art des médecin avait été impuissant. Les hommes disaient qu'elle avait été envoyée des enfers comme punition pour les péchés d'orgueil et de luxure. Elle était*

rapide et mortelle comme la morsure de la vipère. Le corps de la victime tournait au pourpre puis au noir, et en quelques minutes s'effondrait en mourant, et la puanteur de sa propre putréfaction envahissait ses narines avant même que la mort n'arrache son âme à son corps pourrissant. Un vent chaud et rugissant soufflait incessamment du sud, et les moissons flétrissaient dans les champs, le bétail s'étiolait et mourait sur pied. [HD]

Yara

Transmutation Transformation d'un importun en araignée.

> *Yara avait ri à la face d'un prince hostile, et levé une gemme luisante et maléfique devant lui, et comment des rayons avaient aveuglément jailli de ce joyau impie, pour envelopper le prince, qui hurla et tomba, et rétrécit jusqu'à devenir une petite bosse noircie qui se transforma en araignée noire qui galopa follement autour de la pièce jusqu'à ce que Yara l'écrase du talon. [TE]*

Zeiata

Animalisme Lien avec un loup, lien avec un aigle

> *La vieille femme le regarda, puis regarda le corbeau ; et alors et pourra un étrange cri comme précédemment. Comme s'il reconnaissait cet appel, le corbeau se détourna, soudainement muet, et fila vers l'orient. Mais avant qu'il ne soit hors de vue, l'ombre de puissantes ailes lui tomba dessus. Un aigle s'était élevé depuis l'entrelacs des arbres, s'était abattu sur le noir messager et l'avait frappé à terre. Cette voix stridente de la trahison s'était tue à jamais.*[HD]

Zogar Sag

Animalisme Utilisation d'animaux géants.

Invocation Invocation de son « frère » démon, invocation de créatures préhistoriques (en provenance d'autres mondes primordiaux).

Frère démon, frère sorcier

Dans le monde du Cimmérien, plusieurs rituels connus d'invocation de démons impliquent que le sorcier sacrifie une part de son sang, et en conséquence de cette « parenté » le démon a une ressemblance physique certaine avec son invocateur. C'est le cas des démons invoqués par Thoth-amon dans PHOENIX ON THE SWORD, par Zogar Sag dans BEYOND BLACK RIVER.

Dans ce dernier cas, cette parenté va jusqu'à ce que le sorcier et le démon ont un lien si fort que les blessures de l'un se répercutent sur l'autre ... mais ce n'est a priori pas une règle générale ; Thoth-amon n'est a priori pas mort lorsque le roi cimmérien a tué son frère démon... Il est probable que le sortilège particulier utilisé par Zogar Sag apporte cet inconvénient en contrepartie de certains avantages, comme partager les pensées et les sens de son frère démon.

Il est à noter également que plusieurs célèbres sorciers revendiquent une hérédité démoniaque, notamment Zogar Sag et Tsotha-lanti. Libre à vous de prendre ces légendes au mot ... ou de considérer qu'il s'agit de vantardise facile.

> *« Zogar Sag ; un fils de Jhebbal Sag qui visite toujours ses bosquets sacrées parfois. Une femme de Gwawela dormit dans un bosquet consacré à Jhebbal Sag. Son bébé fut Zogar Sag. Moi aussi je suis un fils de Jhebbal Sag, né d'une entité ignée d'un royaume lointain. Zogar Sag m'invoqua des Terres Brumeuses. Avec incantations, sorcellerie et son propre sang il me matérialisé dans la chair de sa propre planète. Nous*



sommes unis, liés par des câbles invisibles. Ses pensées sont mes pensées ; s'il est frappé, je suis meurtri. Si je suis coupé, il saigne... » [BR]

La hideur de ce visage transcendait la simple bestialité. Cela pourrait avoir été le visage d'une momie antique et maléfique, ravivée d'une vie démoniaque. Dans ses traits répugnants les yeux dilatés du hors-la-loi crurent voir, telle l'ombre dans la folie qui l'enveloppait, une légère et terrible ressemblance avec l'esclave Thoth-amon. [PS]

Herboristerie

Les fleurs de lotus

Lotus blanc

Lotus doré Hallucinogène léger, ou antidote contre la folie.

« Ceci contient le suc du lotus jaune. Si ton amant en boit, il redeviendra sain d'esprit ... » [SZ]

Tremblant, elle leva la main et l'observa avec les yeux dilatés. Elle n'avait pas de dague aux doigts ; ceux-ci agrippaient une tige de lotus doré, dont les fleurs pendaient sur la tige meurtrie. [PC]

Lotus jaune Un hallucinogène.

Yara le prêtre sorcier reposait devant lui, les yeux ouverts et dilatés par les fumerolles du lotus jaune, regardant au loin, comme si fixés sur des golfes et abysses ténébreuses au-delà du savoir humain. [TE]

Lotus noir Un poison mortel, ou hallucinogène puissant, selon la préparation, poussant dans les jungles de Khitai.

« Elle fut fabriquée à partir du lotus noir, dont les fleurs ondulent dans les jungles perdues de Khitai, où seuls les prêtres à crâne jaune de Yun habitent. Ces fleurs frappent de mort tout ceux qui les respirent. » [TE]

Tu as ouï dire du lotus noir ? Il pousse dans certaines fosses de la cité. A travers les âges ils l'ont cultivé, jusqu'à ce que, au lieu de la mort, son jus cause des rêves, magnifiques et fantastiques. Ils passent la plupart de leur temps dans ces rêves. [SS]

Lotus pourpre Un poison paralysant, poussant dans les marais hantés de la Stygie méridionale.

« Il a macéré dans le jus du lotus pourpre qui pousse dans les marais hantés de fantômes de la Stygie méridionale, » dit le magicien. « Son contact produit une paralysie temporaire. ... » [SC]

Lotus gris Un poison mortel, poussant dans les Marais des Morts, au-delà des jungles de Khitai.

« La chute des panneaux a relâché les nuées fatales, » dit le Prêtre Rouge dans un rire sauvage. « La poussière du lotus gris, des Marais des Morts, au-delà du pays de Khitai. » [RH]

Autres plantes

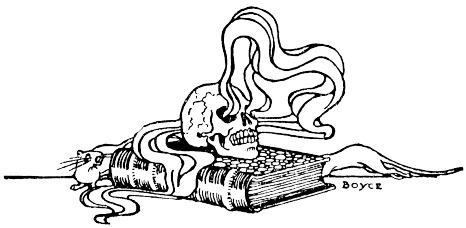
Pommes de Derketa Fruits appétissant mais mortellement toxiques, poussant no-

tamment en Keshan. Il est possible d'enduire temporairement une arme de leur jus.

> *« C'est ce que les noirs de Kush appellent les Pommes de Derketa. Derketa est la Reine des Morts. Bois un peu de ce jus, ou verse-en sur ta chair, et tu seras mort avant d'être arrivé en bas de ce rocher. »* [QC]

Upas Arbre dont la sève sert à renforcer les tissus.

Yothga Une grande plante issue de la planète Yag, dévoreuse d'âme...[SC]



L'Aquilonie



Mystères : Aquilonie

— Pourquoi la capitale d'Aquilonie est-elle nommée Tamar puis Tarantia ?

— Le roi cimmérien a-t-il décidé d'un changement de nom, ou d'un changement de capitale ?

L'Aquilonie est un royaume hyborien. Son peuple est métissé avec les Zingarans, surtout dans la Poitaine, la province méridionale.

L'Aquilonie a des relations tendues avec plusieurs nations voisines, notamment l'Hyperborée et la Némédie.

Sa bannière représente un dragon d'or sur fond noir. Suite à la prise de pouvoir par le barbare cimmérien, le dragon fut remplacé par un lion d'or sur fond noir.

L'Aquilonie a comme unité monétaire la luna, une pièce d'or dont l'usage est très répandu dans les royaumes hyboriens et au-delà [75].

Inspiration Géographiquement l'Aquilonie correspond à la France ; inspirez-vous autant de la France médiévale que de l'Empire Romain.

75. La plupart des pays frappent leur propre monnaie ; généralement on se contente de les dénommer pièces d'or, pièces d'argent et pièces de bronze.

Comme en France, il existe plusieurs provinces culturellement distinctes du cœur de la nation, avec des langues différentes et potentiellement des volontés d'indépendances ou d'alliance spécifiques.

Géographie

Provinces

L'Aquilonie est un vaste pays, dont la capitale Tarantia se trouve dans une province centrale.

Marches Bossoniennes

Les Marches Bossoniennes sont au nord-ouest de l'Aquilonie, jouxtant les Terres Pictes, ainsi que la Cimmérie.

Les Bossoniens sont un peuple métissé, aux yeux bruns ou gris.

Confrontés aux barbares pictes et cimmériens, ils sont devenus expertes du combat défensif, et leurs archers sont réputés dans le monde entier.

Inspirations Les marches bossoniennes, une contrée fermement ancrée à la couronne mais avec ses particularités culturelles et la réputation de ses archers, sont inspirées du Pays de Galles.

Pellie

La Pellie est une province proche, géographiquement, culturellement et politiquement, de la Némédie.



Westermarck

La Westermarck est un ensemble de territoires conquis sur les Terres Pictes, à l'ouest des Marches Bossoniennes.

Ce territoire, et plus particulièrement la région sauvage de Conajohara, est détaillé page 177.

Gunderland

Le Gunderland se trouve au nord de l'Aquilonie.

Les Gundermen sont parmi les derniers exemples d'une race hyborienne quasi-pure. Ils sont grands, aux cheveux fauves et aux yeux gris.

Poitaine

La Poitaine est le province méridionale de l'Aquilonie.

Les Poitains sont physiquement très proches des Zingarans, avec cheveux noirs et yeux bruns. L'emblème de la Poitaine est un léopard écarlate.

Inspirations La Poitaine, terme qui rappelle à la fois le Poitou et l'Aquitaine, avec sa culture quasi-hispanique (zingarane) s'inspire du Pays d'Oc.

Tauran

Le Tauran est une province boisée et rustique.

Cités

Amilius Cité. [HD]

Attalus Cité baroniale. [PS]

Galparan Ville bossonienne permettant de franchir la rivière Shirki.

Karaban Cité comtale. [PS]

Tanasul Village fortifié à proximité immédiate d'un gué sur la Shirki, au sud-ouest de Galparan.

> *Ils arrivèrent à Tanasul, un petit village fortifié à un endroit où une série de roches formaient un pont naturel sur la rivière, toujours passable sauf en cas de grandes crues. [HD]*

Tarantia (ou Tamar) Capitale d'Aquilonie

Shamar Cité aquilonienne proche de la frontière avec Ophir.

Thune Cité comtale, située dans une région aride.[PS]

Venarium Colonie perdue en Cimmérie, cf. p. 180.

Rivières

Alimane Fleuve marquant la frontière entre la Poitaine et Zingara.

Khorotas Rivière descendant de Tarantia vers la Poitaine.

Shirki Rivière marquant la limite entre Marches Bossoniennes et le reste de l'Aquilonie.

> *La Shirki était une rivière rapide et turbulente, filant en direction du sud-ouest à travers des gorges rocheuses et canyons, et il y avait peu d'endroits où une armée pouvait la traverser à cette époque de l'année, lorsque le flot était presque maximal en raison de la fonte des neiges.* [HD]

Tybor Rivière sur laquelle se trouve la cité de Shamar.

Tamar, tamaris et tamariniers Robert Ervin Howard adorait visiblement la sonorité « tamar » puisque *Tamar* est le premier nom qu'il donna à la capitale de l'Aquilonie, et que les tamarins et tamariniers sont sans doute les plantes les plus fréquemment citées dans ses œuvres.

— Le tamarinier (*tamarindus indica*) est un arbre produisant un fruit aigre-doux et riche en fibres, le tamarin. On appelle également tamarins les autres arbres de la même famille, principalement présents sur l'Île de la Réunion.

— Les tamaris (*tamarix*) sont des arbustes fleuris. Leur infection fréquente par la cochenille *trabutina mannipara* génère un exsudat filandreux comestible, sans doute l'explication de la manne citée dans l'Ancien Testament.

On appelle également « tamarins » d'autres espèces vivantes : petits singes américains et poissons.

Valkia Rivière, et vallée, proche de la frontière avec la Némédie.

Autres lieux

Autel du Roi Colline surplombant la Vallée des Lions.

(Collines) Goraliennes Collines surplombant Tanasul.

Golamira Mont dans lequel se trouve le tombeau du sage Epemitreus.[PS]

Donjon de Fer Une tour à proximité du palais royal de Tarantia.

> *L'inquiétant Donjon de Fer était séparé de la citadelle, au sein d'un dédale de rues étroites et de maisons serrées où les plus petites structures, s'appropriant un espace grouillant de foule, avait envahi une portion de la cité où ils devraient y être étrangers. Le Donjon était en fait un château, une antique et formidable résidence de pierre lourde et de fer noir, qui avait elle-même servi de citadelle en un siècle plus ancien et plus rude.* [SC]

Vallée des Lions

Personnages aquiloniens

Albiona Comtesse, alliée du roi Cimmérien. [HD]

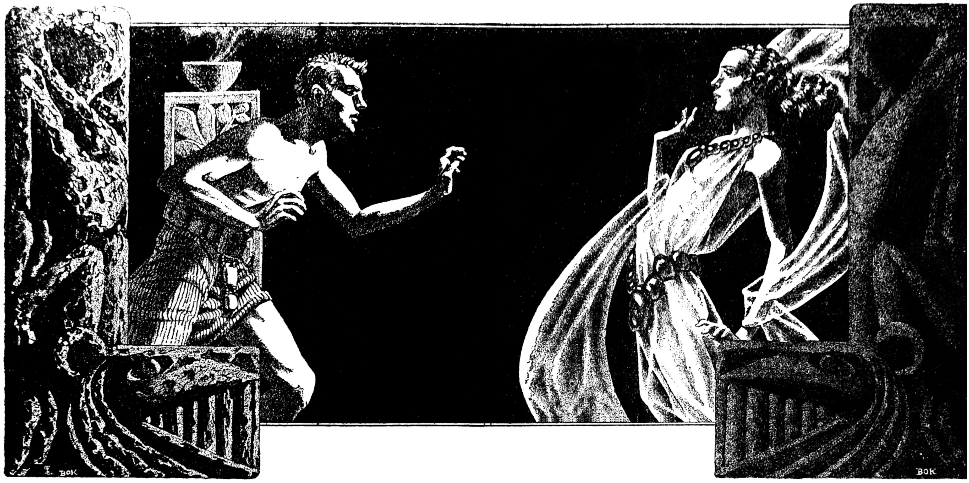
Ascalante Duc de Thune. Il participera à la deuxième conspiration majeure contre le roi cimmérien. [PS]

Arpello Prince de Pellie, qui s'emparera de la couronne aquilonienne avec la complicité des envahisseurs kothiens.

> *Le prince de Pellie était un homme large d'épaules de taille moyenne, avec un sombre visage sérieux. C'était un intriguant, mais aussi un guerrier. Sous son tabard de soie aux galons dorée d'or et aux manches dentelées, brillait l'acier poli. Sa longue chevelure noire était bouclée et parfumée, et maintenue en arrière par un bandeau argenté, mais à sa hanche pendait un glaive dont la garde était usée de batailles et campagnes.[SC]*

Athemides Jeune étudiant qui mènera la révolte populaire contre Arpello, lorsque celui-ci usurpera la couronne du roi cimmérien.

> *Un jeune étudiant, Athemides, monta sur une colonne sur le marché, et avec des paroles enflammées accusa Arpello d'être l'éminence grise (?) de Strabonus, peignant un portrait vivant de l'existence sous le*



joug kothien, avec Arpello comme satrape. Avant qu'il ne finisse, la multitude criait de peur et hurlait de rage. [SC]

Dion Baron d'Attalus, obèse. Il participera à la deuxième conspiration majeure contre le roi cimmérien. [PS]

Emilius Scavonus Noble. [HD]

Epemitreus Sage antique.

Mais la voix l'appela, et finalement, dans des ténèbres qui auraient dû être impénétrables à ses yeux matériels, il parvint à une étrange crypte, et vit une vague silhouette à barbe blanche assise sur un tombeau. Les poils de Conan se hérissèrent et il agrippa son glaive, mais la silhouette parla d'une tonalité sépulcrale. [PS]

Gromel Commandant de la Légion Noire, d'origine bossonienne, de très grande taille. Il participera à la deuxième conspiration majeure contre le roi cimmérien. [PS]

Hadrathus Prêtre d'Asura, il sera d'une assistance majeure au roi cimmérien dans sa reconquête de la couronne aquilonienne. [HD]

Numedides / Namedides Roi d'Aquilonie, prédécesseur de Conan. [PS]

Pallantides Général des Dragons Noirs (p.), d'origine ophirienne, dont le château familial se trouve à Attains (p.), fidèle allié du roi cimmérien. [HD, PS]

Publius Chancelier de Conan. [PS]

Prospero Partisan poitain et ami du Roi Cimmérien, d'un physique grand et mince. [HD, PS]

Rinaldo Un poète renommé mais fou, aux yeux bleus. Il admire le roi Numedides, en raison notamment du mécénat de ce dernier envers les arts, et il considérera son usurpateur comme un barbare sanguinaire, comme il le déclame dans sa fameuse LA COMPLAINTE DU ROI. Il participera à la deuxième conspiration majeure contre le roi cimmérien. Celui-ci dut le tuer à son grand regret, car il admirait ses œuvres. [PS]

Il explora les Salles de l'Horreur à Khorshemish, dont il tira un poème LE CHANT DU GOUFFRE.[SC]

Servius Galannus Noble [HD]

Thespius Comte aquilonien, homme de confiance de Valerius. [HD]

Tiberias Seigneur d'Amilius, il sera ruiné par Valerius suite à la troisième conspiration majeure contre le roi cimmérien. Il sera tué par Valerius après avoir piégé ce dernier.

> *Il ressemblait plutôt à un loup - un loup que les pièges ont couturé de cicatrices. De vieux stigmates que seuls peuvent laisser des entraves se voyaient sur ses poignets et chevilles. Une grande marque, celle du fer chauffé, l'avait défiguré. Ses yeux brillaient à travers les entrelacs de cheveux emmêlés alors qu'il s'accroupissait à moitié devant le baron. [HD]*

Trocero Comte de Poitaine, avec des origines némédiennes, partisan du roi cimmérien. [HD]

Valannus Officier de Pellie [HD]

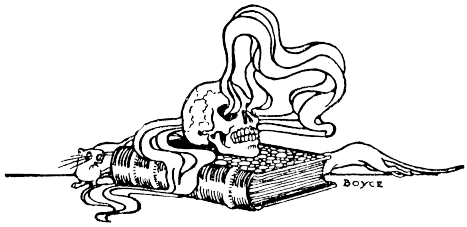
Valeria Pirate de la Confrérie Rouge. Elle accompagne le Cimmérien lors de son exploration de Xuchotl. [RN]

Valerius Noble de la famille de Numedides, aux cheveux blonds. Il fut exilé hors d'Aquilonie par Numedides. Il participera à la deuxième conspiration majeure contre le roi cimmérien, et remplacera brièvement ce dernier sur le trône. [HD]

Volmana Comte de Karaban, de petite taille, lié à la famille royale de Némédie. Il participera à la deuxième conspiration majeure contre le roi cimmérien. [PS]

Zeiata Sorcière qui aidera le roi cimmérien à retrouver son trône.

> *Elle demeura droite et grande devant lui, et malgré ses guenilles, ses traits, bien dessinés et aquilins, et ses yeux vifs et noirs, n'étaient pas ceux d'une paysanne commune. Elle appela le loup, qui trotta vers elle comme un grand chien et frotta son épaule géante contre son genou, tout en regardant Conan avec de grands yeux chatoyants. D'un air absent elle posa ses mains sur le coup puissant de l'animal, et les deux regardèrent le roi d'Aquilonie. l trouvait leur regard fixe inquiétant, bien qu'il ne traduisait aucune hostilité. [HD]*



Les Royaumes hyboriens

Inspirations Les différentes royaumes hyboriens s'inspirent des différents royaumes européens médiévaux revendiquant l'héritage de l'Empire Romain, des sociétés souvent assez conservatrices.

Brythunie et Corinthie

Brythunie et Corinthie sont des royaumes hyboriens.

Le peuple brythunien est hyborien, mêlé de sang zamoran.

La Brythunie est renommé pour la beauté de ses femmes et la blondeur de leur chevelure, une réputation parfois embarrassante, car celles-ci sont très prisées sur les marchés aux esclaves...

Personnages brythuniens et corinthiens

Aratus Pirate brythunien sur le navire de Sergius (p.), il meurt assassiné par une statue de fer animée... [SM]

> *Avant que quiconque ne réponde, un Brythunien à face de rat, s'avançant devant ses camarades, fit tournoyer une fronde rapidement et mortellement. Filant telle une flèche la pierre toucha sa cible, et Conan bascula tel un grand arbre sous la hache du bûcheron. [SM]*

Ivanos Pirate corinthien sur le navire de Sergius (p.), il devient premier officier lorsque le Cimmérien s'en empare.

> *Alors la clameur se renouvela, Aratus essayant d'atteindre l'homme inconscient et Ivanos le devançant finalement, glaive en main, défiant la foule. Olivia sentit que ce n'était pas tellement en défense de Conan que le Corinthien avait pris son parti, mais par opposition à Aratus. [SM]*

Muriela Danseuse brythunienne, esclave de Zargheba (p.). [JG]

Natala Brythunienne, compagne du Cimmérien lorsqu'ils découvre Xuthal alors qu'ils sont égarés dans le désert. [VW]

Athicus Geôlier corinthien corrompu.

> *... Athicus était devenu inattentif dans ses trafics avec le monde du crime, et l'un de ses péchés passés l'avait rattrapé. [RH]*

Murilo Noble corinthien, ennemi de Nabonidus.

> *Mais Murilo, malgré ses boucles noires parfumées et son accoutrement coquet, n'était pas faible au point de tendre son cou au couteau sans lutter. [RH]*

Nabonidus le Prêtre Rouge[RH] Prêtre corinthien. [RH]

Petreus Conspirateur corinthien contre Nabonidus [RH]

Lieux de Corinthie

La Cité du Prêtre Rouge Cité-état entre la Corinthie et le Zamora.



Le Dédale Quartier « chaud » de la Cité du Prêtre Rouge.

> *... un entrelacs de ruelles boueuses et tortueuses et d'antres sordides, fréquenté par les voleurs les plus téméraires du royaume.[RH]*

Le Trou à Rats Tripot du Dédale. [RH]

Némédie

La Némédie est un royaume hyborien.

Terre de culture, ses fameux chroniqueurs font référence dans le monde entier.

Le culte de Mitra y est omniprésent.

Sa bannière représente un dragon écarlate sur fond d'or [76].

La rivalité est forte avec l'Aquilonie voisine, plusieurs conflits ont éclaté durant les cinq derniers siècles, généralement à l'avantage de l'Aquilonie. Il y a de forts liens de parentés entre les aristocraties des deux nations hyboriennes, ce qui alimente d'autant plus les complots !

La société némédienne est très hiérarchisée, les Aventuriers notamment sont une classe bien identifiée de la société némédienne : ex-chevaliers ou hommes trop pauvres pour le devenir, ce sont des guerriers itinérants [77].

Inspirations La Némédie partage avec l'Aquilonie la revendication d'être l'héritier civilisé de la civilisation hyborienne.

Inspirez-vous du Saint Empire Romain Germanique (les états de l'Allemagne médiévale), et également de la Rome médiévale des États Pontificaux...

Personnages némédiens

Alcemides Philosophe, ami d'Astreas. [WB]

Altaro Prêtre subordonné à Orastes. [HD]

Amalric Général mercenaire en Khoraja

> *C'était un Némédien, un homme grand avec une crinière léonine jaune.[BC]*

Amalric Baron de Tor. [HD]

Arideus Écuyer de Tarascus, maigre et à l'air sévère. [HD]

Arus Garde du Temple de Kallian Publico. [GB]

Arus Prêtre de Mitra, missionnaire chez les Pictes [HA]

Astreas Savant et explorateur, ami d'Alcemides. Il séjourne notamment au Khauran lors de la période de tyrannie de l'usurpatrice Salomé.

> *Le savant Astreas, voyageant en Orient dans sa quête infatigable de connaissance, écrivit une lettre à son ami et confrère philosophe Alcemides, dans sa Némédie natale, qui constitue le savoir complet des nations occidentales concernant les événements de cette période en Orient, toujours une région floue et semi-mythique dans les esprits des Occidentaux. [WB]*

Aztrias Petanius Noble, neveu du gouverneur de Numalia. [GB]

Demetrio Magistrat, chef du conseil inquisitorial de Numalia. [GB]

76. très semblable à la bannière aquilonienne : dragon d'or sur fond noir

77. assimilables aux *rônin* du Japon ancien

Dionus Préfet de police de Numalia. [GB]

Enaro Cocher, esclave de Kallian Publico. [GB]

Kallian Publico Marchand d'art à Numalia. [GB]

Kalanthes Prêtre d'Ibis à Hanumar. [GB]

Nimed Roi auquel succédera Tarascus, après son décès de la peste noire... Il aura des relations cordiales avec le roi cimmérien d'Aquilonie. [HD]

Numa Roi [PS]

Octavia Jeune femme qui sert d'appât pour piéger Conan sur Xapur.

> *... une fille grande et jolie, dont les cheveux jaunes, les yeux clairs et la peau claire l'identifiaient comme un membre pur-sang de sa race. Sa tunique de soie provocante, ceinturée à la taille, moulait les merveilleux contours de sa magnifique silhouette. Ses yeux fins étincelaient de ressentiment et ses lèvres rouges étaient boudeuses, mais la soumission lui avait été inculquée pendant sa captivité. [DI]*

Orastes Prêtre défroqué de Mitra

> *« Je ne suis plus prêtre de Mitra, » répondit Orastes. « Je fus renvoyé de mon ordre en raison de mon intérêt envers la magie noirs. Mais sans Amalric ici présent, j'aurai pu être brûlé comme sorcier. ... » [HD]*

Posthumo Agent de police de Numalia, particulièrement brutal. [GB]

Promero Clerc, commis en chef de Kallian Publico. [GB]

Tarascus Frère cadet du roi Nimed, petit et sombre. Il succédera à Nimed suite au décès de ce dernier de la peste noire. [HD]

Taurus Célèbre voleur, il est tué par une araignée géante, gardienne des trésors du Donjon de l'Éléphant.

Voir page pour des exemples de ses connaissances alchimiques.

> *Taurus était aussi grand que le Cimmérien, et plus lourd ; il était ventru et gras, mais chacun de ses mouvements exprimait un subtil magnétisme dynamique, qui était également reflété dans les yeux vifs luisant vitalement, même à la lueur des étoiles. Il était pieds nus et portait un rouleau de ce qui ressemblait à une fine et forte corde, nouée à intervalles réguliers. [TE]*

Zenobia Servante du palais royal, qui libérera le roi cimmérien, qui finira par l'épouser.

> *C'était une fille qui agrippait les barreaux de ses doigts fins. La faible lueur derrière elle laissait deviner sa silhouette souple à travers le voile de soie enroulé autour de sa taille, et luisait vaguement sur son plastron décoré de bijoux. Ses yeux sombres brillaient dans les ombres, ses membres blancs brillaient doucement, comme l'albâtre. Sa chevelure était une masse de mousse noire, que l'on devinait à peine dans la faible lumière. [HD]*

Cités

Belverus Capitale de la Némédie.[HD]

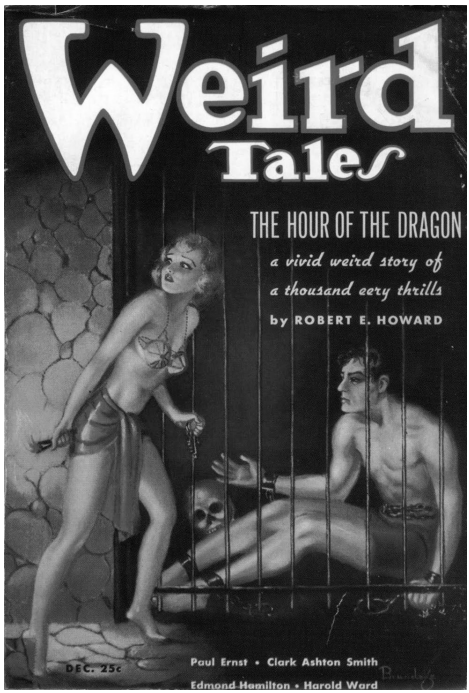
Hanumar Cité où se trouve le temple d'Ibis dirigé par Kalanthes.[GB]

Numalia Importante cité de Némédie, où se trouve le « Temple » de Kallian Publico.[GB]

Tor Cité baroniale, fief d'Amalric.[HD]

Autres lieux

Temple Surnom du magasin de Kallian Publico, à Numalia.



Mystères : Royaumes Hyboriens

— Pourquoi ne parle-t-on jamais du Royaume Frontière ?

— Quel est le nom de la ville où vit le Prêtre Rouge ?

Ophir

Ophir est un royaume hyborien. Il est réputé pour ses prairies fertiles et la qualité des vêtements qui y sont produits.

Les dirigeants ophiriens sont des crapules notoires ; parmi leurs turpitudes on peut citer :

— L'usage par la reine Khorala d'un bijou magique qui asservit les hommes

— La détention en otage de Khossus, le roi de Khoraja

— La trahison du roi Cimmérien d'Aquilonie, pour le livrer à Koth

Personnages ophiriens

Amalrus Roi d'Ophir, participera à la première grande conspiration contre le roi cimmérien d'Aquilonie.

> *... Amalrus, maigre, minutieux, déloyal, dangereux comme un cobra ... [SC]*

Chelkus Famille de nobles érudits, dont les jeunes Livia et Theteles.

Khorala Reine d'Ophir, dont l'autorité et la persuasion étaient renforcée par un bijou magique (p.).

Livia (Chelkus) Jeune femme captive d'une tribu noire, les Bamulas. [VW]

Olivia Princesse, captive de Shah Amurath (p.181) [SM]

Pallantides Commandant des Dragons Noirs d'Aquilonie (p.).

Theteles (Chelkus) Frère de Livia. [VW]

Tina Jeune servante à Korvela (p. 179), où elle est au service de Belesa qui la considère pratiquement comme sa fille adoptive. [BS]

Vateesa Dame khorajane, d'origine ophirienne. [BC]

Lieux

Attains Cité où se trouve le château familial de Pallantides (p.), Général des Dragons Noirs (p.) d'Aquilonie. [HD]

Plaine de Shamu Lieu d'une bataille entre l'Aquilonie et Ophir. [SC]

Royaume Frontière

Le Royaume Frontière est un royaume hyborien.

C'est un paysage de plaines, très peu peuplé.

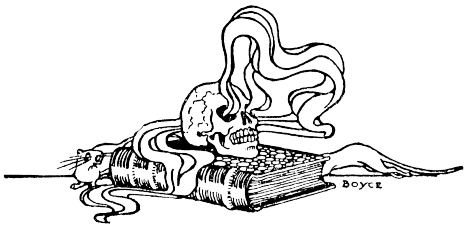
Autres royaumes hyboriens

Aquilonie Voir chapitre dédié, p. 147

Argos Voir p. 157

Hyperborée Voir p. 178

Koth Voir p. 162



La Mer Occidentale

Argos et Barachas

Argos est un royaume hyborien.

Son peuple est hyborien, mêlé de sang zingaran voire shémite.

Les Barachas (ou Îles Barachas ou Barachanes) sont essentiellement peuplées de marins Argossiens, se livrant à la piraterie.

On trouve néanmoins des pirates d'autres nationalités [78].

> *Le regard qu'il porta sur Conan était peu favorable. Les relation étaient fraîches entre les renégats zingarans et les hors-la-loi qui infestaient les Îles Barachas au large de la côté méridionale de Zingara. Ces hommes étaient pour la plupart des marins d'Argos, agrémentés d'autres nationalités. Ils pillaient les cargaisons, et harassaient les villes côtières de Zingara, tout comme les boucaniers zingarans le faisaient, mais ces derniers glorifiaient leur profession en se donnant le nom de Flibustiers, alors qu'ils appelaient les Barachans pirates. Ils n'étaient ni les premiers ni les derniers à glorifier le nom de voleur. [QC]*

Inspiration

Argos évoque l'Italie marchande médiévale.

Les Barachas évoquent les mythiques « états pirates », comme la mythique Libertalia [79] ou comme l'Île de la Tortue à laquelle rend évidemment hommage le nom de la cité de Tortage.

78. Par exemple, l'équipage du navire La Main Rouge (p. 160) est probablement d'origine aquilonienne, vu les noms de son capitaine (Strom) et de ses marins (Bracus, Galacus...) [BS]

79. que certains situaient à Madagascar

Personnages argossiens

Demetrio Capitaine de l'Aventurier (p. 160)[HD]

Milo Roi d'Argos[BS]

Publio Marchand de Messantia, faisant parfois affaire avec des pirates barachans, voire même avec les corsaires noirs du Cimmérien.[HD]

Servio Tenancier d'une sinistre auberge, à proximité des quais du port de Messantia. [HD]

Tiberio Secrétaire de Publio[HD]

Tito Capitaine de l'Argus (p. 160)

> *« Mon nom est Tito, maître capitaine assermenté des ports d'Argos. Je suis en route pour Kush, pour échanger des verroteries, de la soie, du sucre et des épées à manches de bronze chez les rois noirs, contre de l'ivoire, du coprah, du minerai de cuivre et des perles. » [QC]*

Personnages Barachans

Bracus Marin, matelot sur la Main Rouge (p. 160) [BS]

Galacus Marin, premier officier sur la Main Rouge (p. 160) [BS]

Ortho (le Rouge) Capitaine pirate d'un navire, que Valeria déserta en raison d'avances indésirables[RN]



Strom Capitaine de la Main Rouge (p. 160) [BS]

Tranicos Pirate légendaire, dont l'ultime fait d'armes aurait été de dérober le trésor du prince stygien Tothmekri.[BS]

Zarallo Chef mercenaire des Libres Compagnons. Valeria et le Cimmérien firent partie de sa compagnie à Sukhmet.[RN]

Cités

Kyros Cité réputée pour son excellent vin. [HD]

Messantia Capitale portuaire d'Argos, cosmopolite comme tous les autres ports du pays.

> *... tous les ports d'Argos étaient cosmopolites, en fort contraste avec les provinces intérieures, et Messantia était le plus polyglotte de tous. Des navires de toutes les nations maritimes faisaient halte dans ce havre, et des réfugiés et fugitifs de nombreux pays s'y retrouvaient. Les lois étaient floues, car Messantia vivait du commerce maritime, et ses citoyens trouvaient profitable de rester partiellement aveugles concernant les affaires des marins. Tous les échanges se pratiquant à Messantia n'étaient pas licites ; les contrebandiers et boucaniers y avaient leur part. Conan connaissait bien tout cela, n'avait-il pas, dans ses années comme pirate barachan, débarqué d'étranges cargaisons au port de Messantia ? La plupart des pirates des Îles Barachanes - de petites îles au sud-ouest de Zingara - étaient des pirates argossiens, et tant qu'ils consacraient leurs attentions aux navires des autres nations, les autorités d'Argos n'étaient pas trop strictes dans leur interprétation des lois maritimes.* [HD]

Tortage Île et cité capitale des Barachas. [PO]

Zingara

Le peuple zingaran est issu du peuple autochtone de la vallée de Zingg, métissé avec leurs envahisseurs successifs : Pictes et Hyboriens.

C'est un peuple fier, aux cheveux noirs et aux yeux bruns, au teint sombre et aux vêtements colorés. Leurs chevaliers sont réputés.

Il n'existe pas réellement de gouvernement central, le pays est déchiré par des rivalités entre princes, et nombre de nobles sont devenus des chefs de brigands, à moins que ce ne soit l'inverse... [HD]

Il y a des esclaves noirs dans les plantations du sud du pays. [WB]

Inspiration

Zingara évoque l'Espagne médiévale.

Les mystérieux autochtones de la vallée de Zingg évoquent sans doute le peuple

basque, les Hyboriens les Romains et/ou Wisigoths, les Pictes les arabes (?).

Personnages zingarans

Belesa Nièce de Valenso Korzetta. [BS]

Beloso Capitaine de la garde du Comte Valbroso.

> *... arriva à leur rencontre un homme balafré, à l'air sévère, en cotte de mailles descendant un escalier de pierre - de toute évidence le capitaine de la garde. [HD]*

Galbro Sénéchal de Valenso Korzetta. [BS]

Gebbrelo Homme d'armes de Valenso Korzetta.[BS]

Sancha Fille du duc de Kordava, qui s'enfuit de chez elle pour suivre le capitaine Zaporavo à bord du Ripailleur.

> *Sancha se pencha par-dessus le rail, ses lèvres rouges entrouvertes, ses yeux sombres brillant d'intérêt. Le soleil derrière elle soulignait sa silhouette souple à travers la légère jupe que sa lumière rendait transparente. [PO]*

(Comte) Valbroso Comte, mais en pratique chef d'une horde de brigands terrorisant la frontière entre Zingara et l'Aquilonie, de son château perché sur une colline dénudée surplombant la route principale. Il mourra en manipulant le coffret piégé de Zorathus.

> *Valbroso descendait à cheval accompagné de ses hommes d'armes, un homme mince et sombre avec des yeux brillants et le nez tel un bec d'oiseau de proie. Il portait une armure noire de plaques et était suivi de trente lanciers, des faucons à moustache noire des guerres frontalières, aussi cupides et brutaux que lui-même. [HD]*



(Comte) Valenso Korzetta Comte exilé. L'emblème de sa famille est un faucon écarlate. [BS]

Zaporavo Capitaine pirate du Ripailleur (p. 160)

> *C'était un homme grand, autant que Conan, bien que d'une carrure plus mince. Encadré par son morion*[80] *d'acier, son visage était sombre, sévère et aquilin, raison pour laquelle les homme le surnommaient le Faucon. Son armure et ses vêtements étaient riches et ornementés, à la mode des grands de Zingara. Sa main n'était jamais très éloignée de la poignée de son glaive. [PO]*

Zarono (le Noir) Capitaine pirate, comte de la famille des Korzetta [BS]

Zingelito Ancien boucanier, membre de la maison de Korzetta.[BS]

Cités

Kordava Capitale, cité ducale, grand port, également réputée pour la qualité de son artisanat du cuir. [PO, WB, HD]

Autres lieux

Alimane Fleuve marquant la frontière entre la Poitaine et Zingara.

Trallibes Petit archipel. [BS]

80. *casque ouvert à haute crête métallique, typique par exemple des conquistadors*

Navires

L'Argus Navire marchand de Tito (p. 157) coulé suite à un abordage par la Tigresse, navire pirate.

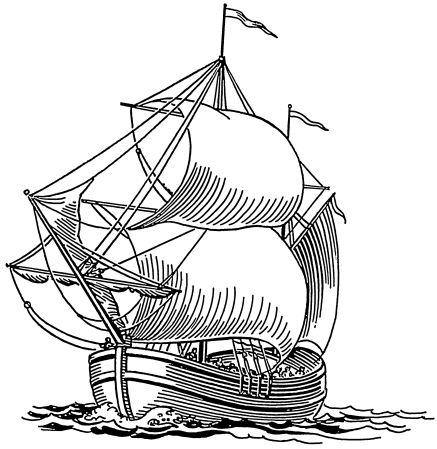
> *L'Argus était un petit navire robuste, typique des vaisseaux de commerce navigant entre les ports de Zingara et Argos et les côtes méridionales, longeant les côtes et s'aventurant rarement loin en pleine mer. Il était haut de poupe ; avec une haute proue incurvée ; large dans sa partie centrale, joliment en pente à l'avant et à l'arrière. Il était guidé par un long gouvernail à la poupe, et la propulsion était principalement assurée par la large voile de toile rayée, assistée par un foc. Les rames étaient utilisées pour manœuvrer hors des criques et baies, et durant les calmes. Il y en avait dix sur le côté, cinq à l'avant et cinq à l'arrière du petit pont médian. La partie la plus précieuse de la cargaison était arrimée sous ce pont, et sous le pont avant. Les hommes dormaient sur le pont ou entre les bancs des rameurs, protégés par des voiles en cas de mauvais temps. Avec vingt hommes aux rames, trois au gouvernail, et le maître du navire, l'équipage était complet. [QC]*

L'Aventurier[81] Navire marchand de Demetrio (p. 157). Le roi cimmérien s'en empare à la faveur d'une révolte de ses rameurs noirs.

> *« Voici l'Aventurier, qui a appareillé de Messantia, avec une cargaison de miroirs, de capes de soie écarlate, de boucliers, de casques dorés et d'épées à vendre aux Shémites contre du minerai de cuivre et d'or. Je suis Demetrio, capitaine de ce vaisseau et ton maître désormais. » [HD]*

La Main Rouge Navire pirate de Strom (p. 158), dont le Cimmérien deviendra ensuite capitaine. [BS]

81. *The Venturer* en VO



Le Ripailleur[82] Navire pirate de Zaporavo (p. 159), dont le Cimmérien deviendra ensuite capitaine. [PO]

La Tigresse Galère pirate de Belit (p. 167), dont l'équipage mourra hormis le Cimmérien, et qui finira en bûcher funéraire de Belit.

> *Le soleil se levait tout juste lorsque la vigie cria un avertissement. Autour de la longue pointe d'une île du côté tribord*[83] *glissait une longue forme mortelle, une mince galère serpentine, avec un pont élevé sur toute sa longueur. Quarante rames de chaque côté la conduisaient rapidement à travers les eaux, et le bastingage bas grouillait de Noirs nus qui chantaient en frappant leurs sagaies sur des boucliers ovales. A la tête de mât flottait un long pennon cramoisi. [QC]*

Rivages exotiques

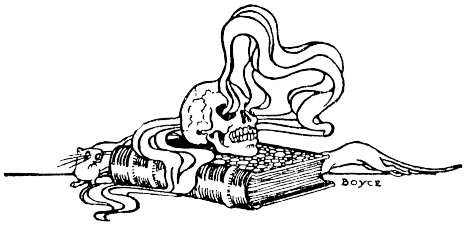
Côte Noire

On appelle Côte Noire les rivages des Royaumes Noirs (p. 174), et par extension les rivages de Shem (p. 167) et de Stygie (p. 171).

82. *The Wastrel* en VO
83. Bâbord : gauche
Tribord : droite

Côtes Pictes

Les Terres Pictes sont bordées d'une longue côte, où parfois des pirates et autres hors-la-loi trouvent refuge, cernés par des tribus hostiles... La petite colonie de Korvela (p. 179) en est un exemple.



Les Terres méridionales

Koth

Koth est un royaume hyborien.

Le nom et l'adjectif « kothien » s'applique généralement à son peuple, et « kothique » à son langage, mais les deux sont parfois utilisés indifféremment.

Son peuple est hyborien, mêlé de sang shémite, voire stygien.

Ils ont totalement abandonné le culte de Mitra, favorisant désormais Ishtar et les autres dieux shémites.

Ils pratiquent l'esclavagisme.

Fortement expansionniste, Koth vise à dominer totalement les régions shémites, ainsi que les deux petits royaumes de Khauran et Khoraja. C'est par ailleurs un féroce rival des autres royaumes hyboriens, notamment de l'Aquilonie.

> *La culture et la religion kothienne furent altérées par un subtil mélange d'influences shémite et stygienne. Les manières simples des Hyboriens s'étaient largement imprégnées des habitudes orientales : luxurieuses et luxueuses, mais despotiques.* [BC]

Inspirations Koth est un royaume hyborien mais très influencé par les cultures voisines et anciennes.

Inspirez-vous des royaumes orientaux rattachés à la culture hellénistique ou à l'Empire Romain.

Personnages kothiens

Akkutho I Ancien roi[SC]

Arbanus Général kothien, chef des armées de Strabonus, il mourra lors de la bataille de Shamar. [SC]

Almuric Prince kothien, il s'est élancé à la conquête de la Stygie avec trente mille hommes ; la moitié meurt sous les coups de l'armée stygienne et des supplétifs kushites, l'autre moitié de la peste noire et des rigueurs du désert. Les seuls survivants sont le barbare cimmérien et sa compagne du moment, une jeune brythunienne dénommée Natala.[HD, SS]

Constantius Commandant kothien d'une troupe de mercenaires shémites.

> *Constantius, que les homme appelaient le Faucon, était grand, large d'épaules, mince de taille, agile et fort comme l'acier flexible. Il était beau d'une manière aquiline et brutale. Son visage était noirci par le soleil, et sa chevelure, loin derrière son front dégarni haut et étroit, était noire comme un corbeau. Ses yeux noirs étaient pénétrants et alertes, la dureté de ses lèvres minces n'était pas adoucie par sa mince moustache noire. Ses bottes étaient de cuir de Kordava, son pantalon et son pourpoint de soie uniformément noire, étaient tâchés par les rigueurs des campements et la rouille de l'armure. [WB]*

Khossus V Voilà trois mille ans, cet ancien roi fonda son palais sur les ruines d'une cité plus ancienne. Suite à la disparition de son vizir dans de mystérieux souterrains, il abandonna la forteresse pour déménager son palais plus loin... [SC]

Pelias Sorcier rival de Tsotha-lanti, que ce dernier maintient prisonnier.

Voir page pour des exemples de sa magie.

Les yeux de ce visage fatigué n'étaient plus sans expression. Sombres et méditatifs, ils étaient vifs d'intelligence, et l'expression d'imbécillité avait quitté son visage comme un masque. La tête était étroite et bien formée, avec un splendide front élevé. La stature complète de cet homme était aristocratique, tant par sa haute et mince carrure que par ses pieds et mains bien soignés. [SC]

Sergius Capitaine pirate sur la Vilayet, originaire de Khrosha, tué par le Cimmérien.

... un géant, nu jusqu'à la taille, où son ventre énorme était ceint d'une large ceinture qui retenait une volumineuse culotte de soie. Sa tête était rasée à l'exception d'une queue-de-cheval au sommet de la tête, ses moustaches tombant sur une bouche en piège à rat. Des babouches shémites à bout retourné étaient à ses pieds, un long glaive droit à sa main. [SM]

Shukeli Eunuque, tortionnaire sadique aux ordres de Tsotha-lanti. Mourra de l'épée du Cimmérien.

A cette porte se tenait une silhouette obèse et répugnante, agitant un trousseau de clefs - l'eunuque en chef de Tsotha, Shukeli, au sujet duquel de terribles récits étaient murmurés - un homme qu'un goût bestial pour la torture avait remplacé les passions humaines normales. [SC]

Strabonus Roi de Koth, qui participera à une conspiration contre le roi cimmérien d'Aquilonie.

... Strabonus, avec son large visage sombre et ses yeux rusés ... [SC]

Tsotha-lanti Sorcier d'origine zamorane, et éminence grise de l'empereur



Strabonus, il sera décapité par le roi cimmérien et sa tête encore vivante emportée par Pelias transformé en aigle...

Voir page pour des exemples de sa magie.

... le mince vautour Tsotha-lanti, seulement vêtu de robes de soie, ses grands yeux noirs brillant dans un visage semblable à celui d'un oiseau de proie. De ce sorcier kothien de sombres récits circulaient ; des femmes ébouriffées des villages du nord et de l'ouest effrayaient les enfants avec son nom, et les esclaves rebelles étaient ramenés à une soumission avilie plus rapidement qu'avec le fouet, lorsqu'on les menaçait de les lui vendre. Les hommes disaient qu'il avait une pleine bibliothèque de sombres ouvrages reliés de peaux écorchées de victimes humaines vivantes, et que dans d'innommables puits sous la colline où son palais reposait, il trafiquait avec les puissances des ténèbres, échangeant de jeunes esclaves hurlantes contre des secrets impies. Il était le véritable dirigeant de Koth. [SC]

Zorathus Marchand célèbre. Il mourra torturé par Beloso sous les ordres de Valenso, désireux de s'emparer du contenu de son coffret de fer.

« Mais Zorathus est un homme cou-

rageux, et intrépide à sa façon. Il est grandement pressé de rejoindre Messantia, où il espère trouver un acheteur pour le joyau. Peut-être espère-t-il le vendre finalement en Stygie. Peut-être devine-t-il sa véritable nature. » [HD]

Cités

Khorshemish Capitale de Koth, à quelques heures de voyage de la frontière ophirienne.

Avant minuit ils traversèrent la frontière ophirienne et à l'aube les hautes tours de Khorshemish s'élevaient, brillantes et teintées de rose sur l'horizon au sud-est, ces fines tours écrasées par la lugubre citadelle écarlate qui à cette distance ressemblait à une éclaboussure de sang brillant dans le ciel. C'était le château de Tsotha. Seule une rue étroite, pavée de marbre et gardée par des portes d'acier lourd, y menait, où elle couronnait la colline dominant la cité. L, es flancs de cette colline étaient trop escarpées pour être escaladées ailleurs. Des murs de la citadelle on pouvait regarder en bas sur les larges rues blanches de la cité, les mosquées et leurs minarets, les boutiques, temples, demeures, et marchés. On pouvait aussi regarde d'en haut les palais du roi, dans de larges jardins entourée de hauts murs, luxurieusement garnis d'arbres fruitiers et de fleurs, à travers lesquels murmuraient des ruisseaux artificiels, et où ondulaient incessamment des fontaines argentées. La citadelle surplombait tout cela, tel un condor survolant sa proie, concentré ses ses propres méditations sombres. [SC]

Khrosha Cité, à proximité d'une chaîne de volcans actifs éponyme. [HD]

Autres lieux

Citadelle Écarlate La citadelle du sorcier Tsotha-lanti, bâties sur les ruines de l'ancien palais de Khossus V.

« ... Lorsque la cité fut fondée il y a trois mille ans il y avait des ruines d'une cité plus ancienne sur cette colline et aux alentours. Le Roi Khossus V, son fondateur, bâtit son palais sur la colline, et en creusant des cellules en-dessous, il tomba sur une porte murée, qu'il franchit pour découvrir les gouffres, qui étaient à-peu-près dans leur état actuel. Mais son grand vizir connus une fin si horrible en leur intérieur que Khossus, d'effroi, en mura à nouveau l'entrée. Il raconta que le vizir était tombé dans un gouffre - mais il fit murer les cellules, et plus tard abandonna carrément le palais, pour en construire un autre dans les faubourgs, duquel il s'enfuit paniqué en découvrant quelque moisissure noire dispersée sur le sol de marbre de son palais un matin.

« Il partit alors avec la cour au complet pour le coin oriental du royaume et construisit une nouvelle cité[84]*. Le palais sur la colline demeura inutilisé et tomba en ruines. Lorsque Akkutho I ressuscita les gloires perdues de Khorshemish, il y construisit une forteresse. Il confia à Tsotha-lanti la restauration de la citadelle écarlate et rouvrit la voie vers les gouffres. Quel qu'eut été le destin du grand vizir de Khossus, Tsotha y échappa. Il ne tomba dans aucune gouffre, bien qu'il descendît dans un gouffre qu'il découvrit, et en revint avec une étrange expression qui depuis n'a pas quitté son regard. »* [SC]

Salles de l'Horreur Les souterrains de la Citadelle Écarlate. [SC]

Khauran

Khauran est l'une des petites principautés qui firent partie de Koth mais ont récemment repris leur indépendance. La dynastie locale, celle des Askhaurian, règne

84. *dont le nom n'est pas donné dans les œuvres d'Howard*

Karkemish A Howard et à ses lecteurs les plus érudits, le nom de Khorshemish évoque *Karkemish* et la redécouverte alors récente d'une civilisation oubliée : les Hittites. Ville importante sur l'Euphrate, capitale du dernier empire hittite, citée dans la Bible en tant que lieu de bataille entre l'Égypte et Babylone, rasée par Nabuchodonosor II, Karkemish fut effectivement découverte en 1876, mais ce n'est qu'entre 1911 et 1914 que des fouilles furent entreprises par une équipe incluant notamment T.E. Lawrence (Lawrence d'Arabie). On y découvrit de nombreuses statues ainsi que des inscriptions hiéroglyphiques en langue louvite, langage d'une civilisation directement héritière des Hittites.

d'une manière autoritaire sur un peuple d'agriculteurs.

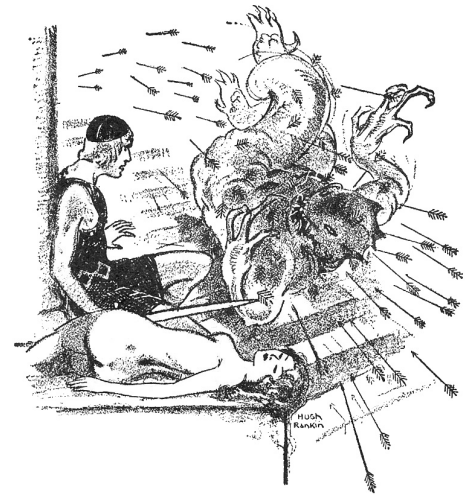
> *« Khauran est la plus au sud-ouest de ces principautés, à la frontière des véritables déserts du Shem oriental. La cité de Khauran est la seule cité de quelque magnitude dans le royaume, et se tient à vue de la rivière qui sépare les prairies du désert sableux, telle une tour de garde surveillant les prairies fertiles derrière elle. Cette terre est si riche qu'elle produit trois ou quatre moissons par an, et les plaines au nord et à l'ouest de la cité sont parsemées de villages. Pour ceux qui sont habitués aux grandes plantations et élevages de l'Occident, il est étrange de voir ces minuscules champs et plantations de vignes ; cependant la richesse en graines et fruits en jaillit comme d'une corne d'abondance.* [WB]

Personnages khauraniens

Ivga Fiancée de Valerius

Krallides Conseiller royal ayant percé à jour la perfidie de Salomé, il est décapité en place publique.

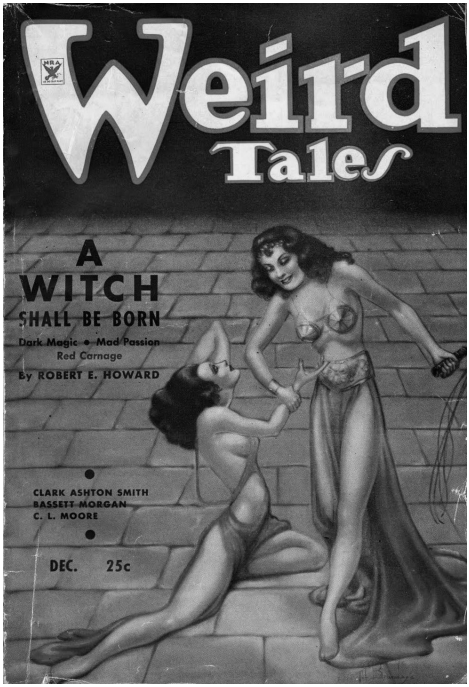
> *« Il cherchait à soulever le peuple contre moi, pauvre imbécile, leur disant que Conan avait raison lorsqu'il racontait que je n'étais pas Taramis. Comment le peuple se lèverait-il contre les Shémites du faucon ? Avec des bâtons et des cailloux ? Bah ! Les chiens dévorent son cadavre décapité sur la place du marché, et cette infâme carcasse sera jetée dans les égouts où elle pourrira. » [WB]*



Salomé Sœur jumelle maléfique de Taramis, qui usurpe son trône avec la complicité de Constantius (p. 162).

> *Le visage de cette étrangère reflétait l'opposé de toutes les caractéristiques de la reine. La luxure et le mystère étincelaient dans ses yeux scintillants, la cruauté rôdait dans le pli de ses lèvres pleines et rouges. Chaque mouvement de son souple corps était subtilement suggestif. Sa coiffure imitait celle de la reine, ses pieds étaient chaussés de sandales dorées comme celles que Taramis portait dans son boudoir. La tunique décolletée et sans manche, serrée à la taille avec une ceinture de tissus doré, était une réplique des vêtements de nuit de la reine. [WB]*

Taramis Reine de Khauran, dont le trône est usurpé par sa sœur jumelle maléfique, Salomé. [WB]



Mystères : Khauran & Khoraja

— Yasmela recrute le Cimmérien comme chef de ses armées après avoir entendu une voix divine dans le temple de Mitra ; cette voix était-elle réellement celle du dieu ?

— Mais que deviendra Khossus, le jeune roi khorajan détenu par Ophir ?

Valerius Jeune soldat de la garde royale, qui devient l'un des chefs de la rébellion contre la tyrannie de Salomé. [WB]

Zang Prêtre

> *Un prêtre furtif, aux traits semblables à du parchemin jauni tendu sur un crâne, entra sans bruit. [WB]*

Lieux

Akrel Oasis du Khauran. [WB]

Khauran Capitale éponyme du pays.

Korveka Lieu d'une fameuse bataille, en Khauran.

> *« Oh, Taramis ! Merci Ishtar, nous t'avons trouvée ! Tu ne te souviens pas de moi, Valerius ? Tu m'as loué une fois de tes propres lèvres, après la bataille de Korveka ! » [WB]*

Khoraja

Khoraja est, comme Khauran, un petit royaume qui s'est déclaré indépendant de Koth, avec une aristocratie kothienne mais un peuple shémite.

Personnages khorajans

Khossus Roi, vient d'être enlevé par le roi d'Ophir, qui réclame une rançon... [BC]

(Agha) Shupras Conseiller royal, d'origine shémite.

> *Il était typique de la race qui avait évolué le long des frontières méridionales de Koth - grand et décharné, avec des traits plus minces et aquilins que la race plus pure du désert. [BC]*

Taurus Chancelier royal.

> *... un homme âgé dans une robe bordée d'hermine, dont les traits étaient marqués des soucis de son long service. [BC]*

Thespides Conseiller royal.

> *... un homme grand, dont les boucles noires étaient frisées et parfumées. D'une main blanche il lissait sa moustache en pointe, et de l'autre il tenait un chaperon de velours décoré d'une plume écarlate et doté d'un fermoir d'or. Ses chaussures pointues étaient de satin, sa cotte-hardie de velours brodé d'or. Ses manières étaient légèrement affectées, mais les muscles sous cette soie étaient d'acier. [BC]*

Vateesa Dame khorajane, d'origine ophirienne.

> *Vateesa était la fille d'un prêtre ophirien qui avait emmené ses coutumes avec lui lorsqu'il fuit ses ennemis politiques en venant à Khoraja. [BC]*

Yasmela Sœur du roi du Khoraja, régente.

> *Les ménestrels chantaient sa beauté à travers le monde occidental, et elle incarnait la fierté d'une dynastie royale. [BC]*

Lieux

Khoraja Capitale éponyme du pays.

Shamla Passe du Khoraja.

Shem et colonies

Les Shémites sont de taille moyenne, et ont les yeux sombres, le nez crochu et les cheveux bleus-noirs. Certains ont des traits stygiens.

La région shémite occidentale, d'un climat agréable, est parsemée de cité-états, dont la plus fameuse est Asgalun, patrie des Pelishtim [85].

Le reste du pays est essentiellement désertique et peuplée de nomades.

Divers empires ont des visées sur Shem, notamment Koth et Turan. Zamboula est la cité la plus occidentale et méridionale affiliée à Turan.

Les cités shémites disposent d'unités de puissants cavaliers dénommés *asshuri* (voir page 137).

Inspiration Shem évoque le moyen-orient pré-islamique. Les cités pastorales et particulièrement les Pelishtim s'inspirent des Phéniciens ; les nomades du désert s'inspirent des tribus bédouines.

85. singulier : Pelishti

Personnages shémites

Amra Surnom que prit parfois le Cimmérien, notamment lorsqu'il était pirate sur la Côte Noire.

> *Nombre de ceux qui ne me connaissent pas comme roi d'Aquilonie se souviendront de moi comme Conan des pirates barachans, ou Amra des Corsaires noirs. [HD]*

Baal-Pteor Originaire du Kosala [86], il était étrangleur rituel pour le dieu Yajur dans la capitale Yota-pong, et finira sacrificateur à Zamboula. Il est tué par le Cimmérien qu'il cherche à étrangler. [SZ]

Belit Femme pirate, capitaine de la Tigresse (p. 160), originaire d'Askalon [87]. Elle est tuée par un monstre ailé dans la cité perdue de la rivière Zarkheba.

> *Belit bondit devant les noirs, qui frappaient le sol de leurs sagaies. Elle se tourna vers Conan, sa poitrine haletante, ses yeux lançant des éclairs. Ce dernier avait le cœur serré par des doigts fantastiques. Elle était mince, et pourtant formée comme une déesse : à la fois souple et voluptueuse. Son seul vêtement était une large ceinture de soie. Ses membres blancs d'ivoire et les globes ivoirins de ses seins impulsaient un rythme de passion sauvage dans le pouls du Cimmérien, même dans la fureur haletante de la bataille. Sa riche chevelure noire, noire comme une nuit stygienne, tombait en mèches ondulées et luisantes sur son souple dos. Ses yeux sombres brûlaient devant le Cimmérien.*
>
> *Elle était indomptée comme un vent du désert, souple et dangereuse comme une panthère. Elle arriva près de lui, insouciante de sa grande lame trempée du sang de ses guerriers. Ses souples cuisses se frottèrent contre elle, tant elle se*

86. Le personnage est kosalan, mais son pseudonyme est shémite

87. ou *Asgalun*

La horde zugite

Réveillé par l'intrusion du voleur Shevatas dans son tombeau de la ville morte de Kuthchemes, Thugra Khotan a le cœur plein de vengeance !
Dissimulant ses traits sous un voile, et son nom sous le pseudonyme de Natohk, il a ranimé le culte zugite qui lui était dédié et se lança dans la conquête de Shem, ralliant de nombreuses cités shémites dont Nippr, Shumir, Eruk, et Akbitana dont il a fait sa résidence principale.
Un mercenaire cimmérien, fortuitement élevé au rang de général des armées de Khoraja, met un brusque frein à ses conquêtes en le tuant dans l'Oasis d'Aphaka après que Natohk ait enlevé la princesse régente du royaume, Yasmina.

Avant Les PJ pourraient croiser Shevatas dans sa quête de Kuthchemes, des sbires de Natohk dans diverses missions, etc.

Pendant Les PJ pourraient participer à l'une des batailles face à la horde, etc.

Après Les PJ pourraient avoir à faire face à quelques féroces sectateurs zugites ivres de vengeance contre Khoraja, etc.

rapprocha du grand guerrier. Ses lèvres rouges s'ouvrirent en regardant dans ses yeux sombres et menaçants. [QC]

Bit-Yakin Sorcier, originaire d'Asgalun.

« J'ai trouvé un manuscrit qui m'a appris un certain nombre de choses, puis suis tombé sur des fresques qui m'oint raconté le reste. Bit-Yakin était un Pelishti qui pénétra dans la vallée avec ses serviteurs après que le peuple d'Alkmeenon l'eût déserté. ... » [JG]

Khumbanigash Général des mercenaires shémites de Constantius. Tué par le Cimmérien.

Un homme qui se tenait là se tourna vers elle - un Shémite géant, aux yeux sombres et aux épaules de taureau, sa grande barbe tombant sur sa poitrine puissante, vêtue de maille argentée.

« Elle a pleuré ? » Son grondement était celui d'un taureau, profond, bas et tempétueuse. Il était le général des mercenaires, l'un des rares associés de Constantius à connaître le secret des reines du Khauran. [WB]

Gebal Garde du corps du marchand Publio.

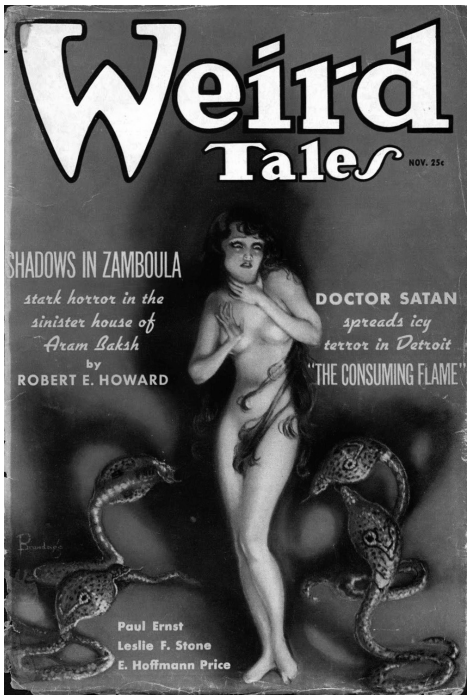
... un Shémite, de stature moyenne et d'une carrure puissamment musclée, sa barbe bleue-noire bouclée et hérissée, et un glaive court en forme de feuille à la main. [HD]

Gilzan Brutal homme de main, au service de Jehungir Agha.

... un shémite, un homme lourdement musclé de taille moyenne avec une courte barbe bouclée et bleue-noire. [DI]

Nafertari Maîtresse du satrape de Zamboula, Jungir Khan (p.182).

Il oublia tout à propos d'Aram Baksh en observant cette femme à la lumière des étoiles. Elle était blanche, bien que très mate, de manière évidente de l'une des nombreuses races mixtes de Zamboula. Elle était grande, avec une forme mince et souple, comme il l'observait d'une



bonne position. L'admiration brûlait dans ses yeux féroces alors qu'il regardait d'en haut sa splendide poitrine et ses membres souples, qui tremblaient toujours d'effroi et de fatigue. [SZ]

Totrasmek Prêtre de Hanuman à Zamboula.

... un homme était assis sur un divan, avec derrière son dos un riche rideau de velours noir, un homme large et charnu, avec de grosses mains blanches et des yeux enfoncés. Et elle eut la chair de poule, car cette homme était Totrasmek, le prêtre de Hanuman, qui pendant des années a tissé sa gluante toile de puissance à travers la cité de Zamboula. [SZ]

Zabibi Pseudonyme de Nafertari. [SZ]

Zargheba Aventurier, de taille modeste. [JG]

Tribus citadines

Pelishtim Tribu citadine, dont la riche capitale est Asgalun.

Ils étaient des Pelishtim, trapus, aux nez crochus, aux barbes bleues-noires balayant leurs poitrines vêtues de mailles - des mercenaires recrutés pour travailler et que les Turaniens considéraient inférieurs à eux, et pas moins détestés par la population métisse, pour cette raison. [SZ]

Les sages parmi les Pelishti savent comment augmenter leur longévité de centaines d'années. J'en ai vu quelques-uns moi-même. [JG]

Anakim Tribu citadine.

Akkharim Tribu citadine.

Tribus nomades

Zaheemi Clan veillant sur la route des caravanes, à la frontière du Khoraja.

Côté sud les collines tombaient brutalement, marquant une division géographique distincte entre les hauts plateaux kothiens et le désert méridional. Les collines étaient au bord des hauts plateaux, s'étirant en un mur presque entier. Ici ils étaient nus et désolés habités seulement pas le clan des Zaheemi, dont le rôle était de garder la route des caravanes. [BC]

Zuagirs Tribu semant la terreur aux frontières du Khauran.

Les Zuagirs ont combattu et pillé le Khauran pendant des siècles, sans succès, mais ils détestent sa conquête par leurs cousins occidentaux. [WB]

Cités

Akbitana (ou Akbatana) Une ville commerçante, proche du Khoraja, réputée pour le talent de ses forgerons. Le prophète du désert Natohk (p. 171) y logea durant son règne de terreur.

Asgalun (ou Askalon) Capitale des Pelishtim. [JG, QC]

Eruk Cité shémite.

Kuthchemes Ruines stygiennes à proximité de Khoraja.

> *De tous côtés s'élevaient les sinistres reliques d'un autre âge oublié : d'énormes piliers brisés, élevant leurs pinacles déchiquetés vers le ciel ; de longues lignes ondulées de murs s'effondrant ; des blocs de pierre cyclopéens à terre ; des images brisées, dont les horribles motifs ont été semi-effacés par les vents corrosifs et les tempêtes de poussière. De l'horizon à l'horizon aucun signe de vie : seul l'impressionnante étendue du désert nu, tranché par la ligne erratique du cours d'une rivière asséchée depuis longtemps ; au milieu de cette immensité les crocs brillants de ces ruines, les colonnes debout telles les mats brisés de navires coulés - le tout dominé par l'immense dôme d'ivoire devant lequel Shevatas se tenait en tremblant. [BC]*

Nippr Cité shémite.

Sabatea Cité maudite [88] où se réunit l'Alliance Noire. [HD]

Shumir Cité shémite très ancienne, où serait né le culte de Bel. [QC]

Autres lieux

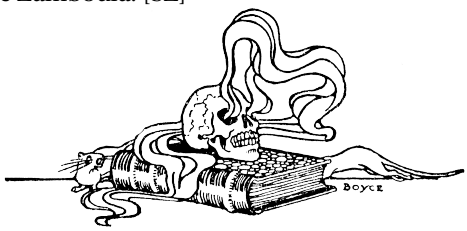
Aphaka Oasis où se trouve un autel de Set.

> *Sur un chameau noir il arriva, comme chevauchant le vent, et un feu impie jouait autour de lui ; les empreintes fendues du dromadaires brillaient dans les ténèbres. Lorsque Natohk descendit de sa monture devant l'autel de Set près de l'oasis d'Aphaka, la bête glissa dans la nuit et disparut. Et j'ai parlé avec des hommes des tribus qui jurent qu'il a soudainement déployé de gigantesques ailes et s'est brusquement élevé dans les nuages, laissant une traînée de flammes derrière lui. [BC]*

Altaku Puits au-delà des frontières du Khoraja.

> *Au-delà des collines le désert s'étendait, vide, poussiéreux, sans vie. Cependant au-delà de l'horizon se trouvait le Puits d'Altaku, et la horde de Natohk. [BC]*

Kharamun Région désertique où se situe Zamboula. [SZ]



88. Nous l'avons située arbitrairement en Shem.

Par-delà le Styx

Stygie

Les Stygiens sont issu d'un très ancien peuple autochtone, ensuite conquis par des envahisseurs orientaux, descendants de l'antique Lémurie.

La frontière de la Stygie est actuellement le Styx, mais elle s'étendait bien au-delà, notamment sur Shem et Koth.

Le pays est riche en gigantesques et sombres tombeaux.

Les aristocrates stygiens sont grands, sombres, aux traits sévères. Le peuple est plus semblable aux shémites dans le nord, et aux noirs dans le sud.

Inspirations La Stygie s'inspire évidemment de l'Égypte antique.

Personnages stygiens [89]

Akivasha Princesse immortelle, un vampire (p. 88).

> *Une fille se tenait à l'entrée d'un plus petit tunnel, le regardant fixement. Sa peau d'ivoire montrait qu'elle était une Stygienne de quelque ancienne famille noble, et comme toutes ces femmes elle était grande, souple, d'une silhouette voluptueuse, sa chevelure telle une vaste pile d'écume noire, dans laquelle brillait un rubis étincelant. Mais hormis ses sandales de velours et sa large ceinture incrustée de joyaux autour de sa taille souple, elle était entièrement nue. [HD]*

Ctesphon Roi de Stygie [PS]

Kalanthes Prêtre d'Ibis exilé de Stygie. [GB]

Kutamun Prince stygien rallié à Natohk

> *Dans le chaos rouge tournoyant une terrible apparition jaillit soudainement face à l'acier brandi par Conan. C'était le prince Kutamun, nu hormis un pagne, son harnais défait, son casque à crête cabossé, ses membres aspergés de sang. [BC]*

Natohk Pseudonyme de Thugra Khotan, sous lequel il tentera d'unifier les tribus shémites.

> *Natohk fit face au Cimmérien - inhumainement grand et mince, vêtu de soie verte miroitante. Il releva son voile, et Conan vit les traits qu'il avait vu dépeints sur la monnaie zugite. [BC]*

Rammon Un ancien sorcier [PS]

Thalis Stygienne, originaire de Luxur, mais habitant Xuthal (p.191).

> *C'était une femme qui était debout à les regarder avec étonnement. Elle était grande, souple, aux formes de déesse ; vêtue d'une mince ceinture incrustée de joyaux. Une masse lisse de cheveux noirs comme la nuit contrastait avec la blancheur de son corps d'ivoire. Ses yeux sombres, obscurcis par de longs cils noirs, avaient le profondeur de mystères sensuels. Conan retint sa respiration devant cette beauté, et Natala regardait avec les yeux dilatés. Le Cimmérien n'avait jamais vu une telle femme ; la forme de son visage était stygienne, mais elle*

89. Pour des noms tlazitlans, voir les personnages de Xuchotl p.189

La croisade d'Almuric

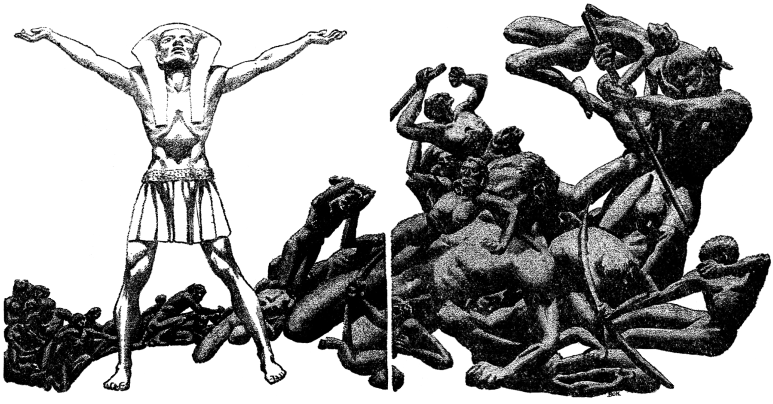
Le prince kothien Almuric, après son exil forcé de Koth, mena son armée dans une folle guerre de conquête dans les terres de Shem puis la Stygie...

> *Lui et cette fille étaient, autant qu'il le sache, les seuls survivants de l'armée du Prince Almuric, cette folle horde hétéroclite qui, suivant le prince rebelle défait de Koth, balaya les Terres de Shem comme une tempête de sable dévastatrice et trempé les marches de la Stygie avec du sang. Avec un ost stygien à ses talons, elle traça sa voie à travers le royaume noir de Kush, seulement pour être annihilée à la frontière du désert méridional. Conan la comparait dans sa tête à un grand torrent, diminuant graduellement dans son cours vers le sud, pour finir par s'assécher dans le désert nu. Les os de ses membres - mercenaires, parias, hommes brisés, hors-la-loi - disaient dispersés des hauteurs kothiques jusqu'aux dunes sauvages. [SS]*

Avant Almuric débuta sa guerre dans le Royaume de Koth, et une guerre civile est toujours propice à l'aventure !

Pendant Que ce soit au sein de l'armée d'Almuric, ou face à elle, cette épopée sauvage est riche en rebondissements et bouleversements....

Après Il est possible qu'il y ait d'autres survivants de l'armée d'Almuric, en dehors du Cimmérien et de Natala. Traqués par l'armée stygienne, quelles aventures les ramèneront dans des terres amies ?



Mystères : Stygie

— Les hauts prêtres de Set, régnant sur Khemi, doivent-ils rendre des comptes aux réels maîtres du culte qui vivraient en amont du Styx ?

n'avait pas la peau sombre comme les Stygiennes qu'il avait connu ; ses membres étaient tels l'albâtre. [SS]

Thoth-amon Sorcier-prêtre, dirigeant de l'Alliance Noire [GB, HD, PS]

C'était un sombre géant, dont la peau sombre révélait le sang stygien. [PS]

Thothmekri Ancien prêtre de Set

« Regarde ! Cette chose desséchée et rabougrie sur l'autel fut autrefois Thothmekri, un haut prêtre de Set, qui mourut voilà trois mille ans. »

« C'était un adepte de l'Alliance Noire. Il connaissait le Cœur [d'Ahriman]. Il nous parlera de ses pouvoirs. » [HD]

Thugra Khotan Ancien sorcier de la cité de Kuthchemes (p.170), revenu à la vie sous le nom de Natohk (p. 171). [BC]

Tothmekri Prince exilé il y a plus d'un siècle sur une île, dont le trésor aurait été dérobé par le pirate Tranicos (p.158) [BS]

Tuthamon Ancien roi, père d'Akivasha [HD]

Thutmekri Aventurier

Thutmekri était un Stygien, aventurier et fripouille dont l'astuce le recommanda aux rois jumeaux du grand royaume hybride commercial qui se trouve à de nombreux jours de marche vers l'est. Lui et le Cimmérien se connaissaient depuis longtemps, et ne s'appréciaient guère. [JG]

Thutothmes Prêtre et assassin, rival de Thoth-amon.

Il pensait pouvoir reconnaître Thutothmes s'il le voyait, bien qu'il ne fît que l'apercevoir dans la pénombre de l'allée messantiane. Il était certain que l'homme qu'il aperçut alors était bien le prêtre. Seuls les occultistes hauts placés dans les labyrinthes de la hideuse Alliance Noire possédaient le pouvoir de la main noire[90] *qui donnait la mort d'un simple contact ; et seul un tel homme oserait défier Thoth-amon, que le monde occidental ne connaissait que comme une figure de terreur et de mythe. [HD]*

Cités

Kheshatta Cité des magiciens, proche des frontières kushites. [VW]

Khemi La cité des prêtres de Set, à l'embouchure du Styx. [HD, QC, SZ]

Ce fleuve était le Styx, véritable frontière de la Stygie. Khemi était le plus grand port de Stygie, et à cette époque sa cité la plus importante. Le roi habitait dans la cité ancienne de Luxur, mais à Khemi régnait le clergé ; bien que l'on disait que le centre de leur sombre religion se trouvait bien plus vers l'intérieur, dans une cité mystérieuse et désertée au bord du Styx. Ce fleuve, issu de quelque source sans nom loin dans les terres inconnues au sud de la Stygie, courait vers le nord sur mille milles avant de tourner pour couler vers l'ouest sur quelques centaines de milles, pour enfin se jeter dans l'océan.

[...]

Khemi n'était pas comme les ports des Hyboriens, où se croisaient toutes les races. Les seuls étrangers ici étaient les nègres et esclaves shémites [...] Les étrangers n'étaient pas les bienvenus dans les cités de Stygie ; seuls les ambassadeurs ou les marchands assermentés étaient tolérés,

90. *voir page*

bien que ces derniers soient consignés à leurs navires pendant la nuit. Et il n'y avait aucun navire hyborien au port. Une étrange agitation parcourait la cité, les soubresauts d'anciennes ambitions, un murmure indéfinissable sauf pour ceux qui murmuraient.[HD]

Luxur La cité royale. [HD, SS]

Sukhmet La grande cité frontalière du sud, où sont basés les soldats et mercenaires défendant le royaume contre les raids provenant du Darfar.

Elle était arrivée de loin - du camp de mercenaires près de la ville frontalière de Sukhmet parmi les vastes savanes, où des aventuriers désespérés de nombreuses races gardent les frontières stygiennes contre les raids déferlant du Darfar tels une marée rouge. [RN]

Rivières

Styx ou Nilus Le titanesque fleuve qui délimite les frontières actuelles de la Stygie.

Lac Zuad Sur ses rivages vit la tribu des Tlazitlans, dont une grande partie a migré vers la cité de Xuchotl (cf. p. 189). [RN]

Royaumes Noirs

Au sud de la Stygie s'étendent des contrées mystérieuses.

Inspiration Les Royaumes Noirs s'inspirent évidemment des différentes contrées de l'Afrique Noire, y compris ses royaumes légendaires comme celui des Amazones.

Personnages des Royaumes Noirs

Aja Chef Bakalah [VW]

Ajaga Roi d'Abombi [SC]

Ajonga Galérien à bord de l'Aventurier (p. 160) [HD]

Bajujh Roi des Bakalah, obèse et grossier. [VW]

Gorulga Haut-prêtre du Keshan

Il vit Gorulga en tête de la parade, un profil ciselé dans le cuivre, découpé dans la lueur de la torche. [JG]

Gwarunga Prêtre du Keshan, acolyte corrompu de Gorulga.

En queue de la procession marchait un immense Noir avec un visage d'aspect inhabituellement cruel, à la vue duquel Conan grimaça. [JG]

Laranga Galérien à bord de l'Aventurier (p. 160) [HD]

N'Gora Sous-chef des corsaires noirs de l'équipage de la Tigresse [QC]

N'Yaga Doyen et soigneur de l'équipage de la Tigresse [QC]

Yasunga Galérien à bord de l'Aventurier (p. 160) [HD]

Keshan

Keshan se trouve au sud de Kush.

Keshan était un royaume barbare dans l'arrière-pays de Kush, au croisement des vastes prairies et des forêts remontant du sud. Son peuple était d'une race métissée, avec une population nègre dominée par une noblesse à la peau plus claire. Les dirigeants —princes et hauts prêtres— affirmaient descendre d'une race blanche qui, dans une ère mythique, régnèrent sur un royaume dont



la capitale était Alkmeenon. Des légendes contradictoires cherchaient à expliquer la raison de la chute finale de cette race, et l'abandon de la cité par ses survivants. [JG]

Cités

Alkmeenon Ancienne capitale mythique du Keshan. Voir les cités perdues p. 191. [JG]

Keshia Capitale actuelle du Keshan. [JG]

Kush

Kush est situé directement au sud de la Stygie.

Les Kushites fournissent volontiers des plumes d'autruche, de l'ivoire, du coprah, du cuivre, des esclaves, de la fourrure et des perles en échange de bijoux, de soie, de sucre et de glaives.

Le lotus blanc y pousse dans des arbres.

Derrière ces derniers arrivait une troupe hétéroclite d'hommes sauvages sur des chevaux semi-sauvages - les guerriers de Kush, le premier des grands royaumes noirs des savanes au sud de la Stygie. Ils étaient d'ébène brillant, souples et agiles, chevauchant complètement nus et sans selle ni bride. [BC]

Cités

Zabhela Port cosmopolite fréquenté par les marchands shémites. [RN]

Autres royaumes noirs

Punt et Zembabwei

Punt se trouve à l'est de Keshan, et le Zembabwei à l'est de Punt.

Atlaiens et Amazones

Les Atlaiens son un peuple très mystérieux, et on n'entendra reparler des Amazones que tardivement.

Darfar

Le Darfar est au sud de la Stygie, contre laquelle ils mènent des raids incessants. Les esclaves darfari ont une réputation de voleurs et d'anthropophages...

Le cannibalisme était plus qu'un appétit perverti pour les hommes noirs du Darfar ; c'était un élément intégral de leur horrible culte. [SZ]

Tribus

Wadai Tribu dont on trouve des individus jusque Zamboula.

Bakalah Tribu menant des raids jusqu'en Kush.[VW]

Bamula Tribu alliée aux Bakalah, qui a pour chef un guerrier cimmérien.[VW]

Ghanara

Tribu commerçant jusqu'à Zamboula. [SZ]

Cités

Abombi Une cité côtière, dont le roi se nomme Ajaga.

> *« Je te connais depuis longtemps, depuis les jours où j'étais un chef au sein d'un peuple libre, avant que les Stygiens ne m'emportent pour me vendre au nord. Ne te rappelles-tu pas le sac d'Abombi, quand tes loups de mer l'ont envahie ? Devant le palais du roi Ajaga tu as tué un chef, et un chef t'a fui. C'était mon frère qui mourut ; c'est moi qui ai fui. J'exige de toi le prix du sang, Amra ! »*

Jihiji Riche cité qui a conclu une trêve avec les tribus locales, dont les Bamula et Bakalah.[VW]

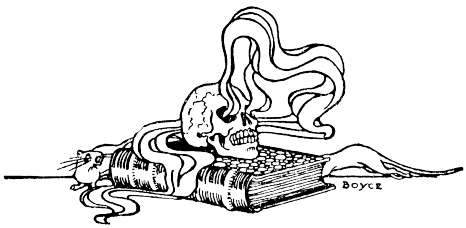
Xuchotl Voir les cités perdues p. 189.

Xuthal Voir les cités perdues p. 191.

Autres lieux

Côte Noire Les côtes des Royaumes Noirs.

Zarkheba Rivière toxique sur laquelle se trouve une cité perdue, la cité des êtres ailés (p.).



Le Septentrion barbare

Westermarck

La Westermarck est le territoire aquilonien conquis sur les Terres Pictes.

Conajohara

Partie la plus occidentale de la Westermarck, entre la Rivière du Tonnerre et la Rivière Noire.

Les marchands étaient venus, et les prêtres de Mitra marchant pieds nus et mains nues, et la plupart d'entre eux étaient morts horriblement ; mais des soldats ont suivi, des hommes avec des haches à la mains et des femmes et des enfants dans des chariots à bœufs. Au-delà de la Rivière Tonnerre, puis au-delà de la Rivière Noire, les aborigènes ont été repoussés, de batailles en massacres. Mais ces hommes à peau sombre n'avaient pas oublié que le Conajohara avait été à eux. [BR]

Personnages de la Westermarck

Balthus Jeune colon à Conajohara, originaire du Tauran, tué par les Pictes en protégeant les civils de Velitrium.

C'était un jeune homme de taille moyenne, le visage aimable et coiffé d'une touffe de cheveux fauves ébouriffés, non contenus par une casquette ou un casque. Ses habits étaient assez communs pour cette contrée - une tunique grossière, ceinturée à la taille, en dessous une courte culotte de cuir, et des bottes souples en daim arrivant presque aux genoux. La garde d'un couteau dépassait de l'une des bottes. La large ceinture de cuir portait un glaive court et lourd et une poche en daim. Rien ne perturbait les larges yeux qui observaient les murs verts bordant la piste. Bien qu'il ne fut pas grand, il était bien bâti, et les bras qui dépassaient des larges manches de sa tunique montraient des muscles noueux. [BR]

Soractus Forestier du Westermarck [BR]

Tiberias Marchand de Velitrium, tué puis décapité par un serviteur animal de Zogar Sag. [BR]

Valannus Commandant de Fort Tuscelan, tué par les Pictes lors de la chute du Fort. [BR]

Cités

Velitrium Capitale du Westermarck, au bord de la rivière Tonnerre.

(Fort) Tuscelan Fort, installation la plus occidentale du Westermarck, sur les berges de la Rivière Noire.

Fort Tuscelan se trouvait sur la berge orientale de la Rivière Noire, dont les vagues léchaient la base de la palissade. Cette dernière était composée de rondins, tout comme les bâtiments intérieurs, y compris le donjon (si on pouvait l'appeler ainsi), où se trouvait les quartiers du gouverneur, surplombant la palissade et la rivière maussade. Au-delà de cette rivière se trouvait une immense forêt, approchant la densité d'un jungle le long des berges spongieuses. [BR]

Fragments

— Parmi les tribus pictes vivent quelques hommes blancs, et souvent eux-même rassemblés en tribus.

— La Westermarck se divise en trois provinces, du nord au sud : Oriskonie, Conawaga, Schohira et Thandara. Cette dernière ne reconnaît aucune autorité extérieure, pas même aquilonienne.

La chute du Conajohara

La province la plus occidentale de la Westermarck tomba suite à un enchaînement d'événements décrit dans la nouvelle BEYOND THE BLACK RIVER.

Avant Les PJ peuvent faire partie des défricheurs de la frontières, par exemple des éclaireurs comme le Cimmérien.

Pendant Les PJ peuvent faire partie des ultimes défenseurs de Fort Tuscelan, et parvenir à sauver de nombreux civils des hordes pictes.

Après Après la chute du Conajohara, et malgré la mort de Zogar Sag, les pictes massés à la frontière peuvent encore poursuivre des incursions dans les provinces plus anciennes de la Westermarck.

Rivières de la Westermarck

Rivière Noire Frontière occidentale du Conajohara, et frontière temporaire de la Westermarck, cf. p. 179. [BR]

Ruisseau du Nord Frontière nord du Conajohara, à 9 milles [91] de Fort Tuscelan. Au nord, ce sont des marécages.[BR]

Ruisseau du Sud Frontière sud du Conajohara, à 10 milles [92] de Fort Tuscelan. Au sud, ce sont des marécages.[BR]

Tonnerre Rivière marquant la frontière stable de la Westermarck.[BR]

Hyperborée

L'Hyperborée est un royaume hyborien. Ils s'affirment héritiers les plus directs de l'antique peuple de Bori, mais généralement ce sont les descendants d'envahisseurs du nord, également ancêtres des Nordheimr. Ils sont donc souvent blonds, très grands, à l'ossature solide. Ils s'expriment peu, parlent très lentement, mais sont prompts à la violence.

Bien qu'isolationniste, ce peuple a du sang hyrkanien, æsir et zamoran, en raison de métissage avec des esclaves.

Ils vivent dans d'impressionnantes forteresses de pierre, certaines érigées depuis des millénaires.

Territoires pictes

Les Pictes sont trapus, aux yeux et cheveux noirs, à la peau sombre.

Parmi les nombreuses tribus pictes, on peut citer les Gwaweli du Conajohara[BR], les clans du Loup et de l'Aigle plus à l'intérieur des terres [BS], les clans du Cormoran et du Toucan sur les côtes à proximité de Korvela[BS].

Les pictes se peignent le corps, ces pein-

91. environ 14,4 kilomètres
92. environ 16 kilomètres



tures variant selon la situation. Il est interdit de tuer un autre picte portant des peintures de chasse. [BS]

> *Au-delà de la rivière régnaient toujours les primitifs dans des forêts ombrageuses, des huttes couvertes de broussailles d'où pendaient les crânes grimaçants d'hommes, et des forteresses entourées de murs boueux où les feux scintillaient et les tambours grondaient, et des lances étaient aiguisées dans les mains d'hommes sombres et silencieux avec des chevelures tressées et noires, et les yeux de serpents. Ces yeux brillaient souvent à travers les broussailles vers le fort par-dessus la rivière.[BR]*

Lieux

Conajohara Région comprise entre la Rivière du Tonnerre et la Rivière Noire.[BR]

Conawaga Territoire d'où partit le cimmérien avant de traverser les terres pictes jusque Korvela. [BS]

Voir également l'encadré page .

Gwawela Village proche de la Rivière Noire, lieu de naissance de Zogar Sag.[BR]

Korvela Colonie zingarane.[BS]

Mystères : Pictes

— Reste-t-il des Pictes civilisés au-delà de la mer ?

Mystères : Cimmérie

— Reste-t-il en Cimmérie des ruines atlantes ?

— Les traditions atlantes se sont-elles complètement perdues ?

Rivière Noire Frontière la plus extrême, et éphémère, entre la Westermarck (Aquilonie) et les Terres Pictes.[BR]

Rivière du Tonnerre Frontière traditionnelle entre la Westermarck (Aquilonie) et les Terres Pictes.

Personnages pictes

Gorm Chef picte qui, cinq siècles après l'ère du roi cimmérien, sera le fondateur d'un Empire Picte. [HA]

Zogar Sag Sorcier qui mènera l'invasion picte du Conajohara.

Voir page pour des exemples de sa magie.

> *« Zogar Sag - un sage des cités orientales se moquerait de ces pratiques magiques primitives comme des enfantillages d'un fakir : cependant il a rendu fou et tué cinq hommes d'une manière que nul homme ne peut expliquer ; je me demande si lui-même est complètement humain. » [BR]*

Cimmérie

Les Cimmériens sont resté physiquement proches de leurs ancêtres Atlantes. Ils sont très grands, aux cheveux noirs et aux yeux bleus.

Inspirations La Cimmérien s'inspire fortement de l'Irlande et de l'Écosse antique.

Cités

Venarium Colonie aquilonienne perdue, détruite par un raid cimmérien.

> *Les barbares dévalèrent les collines tels une horde vorace, sans prévenir, et balayèrent Venarium si férocement que personne ne put les freiner. Hommes, femmes et enfants furent massacrés. Venarium fut réduite à une masse de ruines brûlées, toujours en ce état actuellement. Les Aquiloniens furent repoussés au-delà des marche, et n'ont jamais essayé depuis de coloniser le pays cimmérien.* [BR]

Nordheim

Les Nordheimr vénèrent Ymir, et pensent après leur mort festoyer à jamais sous les voûtes du Valhalla.

> *« Quels genres d'hommes sont ces nordiques ? » demanda Prospero.*
>
> *« Grands et pâles, aux yeux bleus. Ymir, le géant des glaces, est leur dieu et chaque tribu a son propre roi. Ils sont têtus et féroces. Ils se battent toute la journée, et s'abreuvent de bière et chantent leurs chansons sauvages toutes la nuit. » [PS]*

Inspirations Nordheim s'inspire évidemment des cultures germaniques nordiques, avant leur essor maritime de l'âge des vikings.

Asgard

Les Æsir sont très grands, aux cheveux blonds et aux yeux bleus.

Vanaheim

Les Vanir sont très grands, aux cheveux roux et aux yeux verts.

Personnages nordheimr

Bragi Chef vanir [FD]

Gorm Guerrier æsir[FD]

Heimdul Guerrier vanir

> *Tous deux étaient grands, bâtis comme des tigres. Ils avaient perdu leurs boucliers, leurs corselets étaient cabossés et entaillés. Du sang séchait sur leurs cottes de maille ; leurs épées étaient teintes de rouge. Leurs casques cornus montraient les marques de frappes féroces. L'un était imberbe avec une crinière noire. Les boucles et la barbe de l'autre étaient rouges comme le sang sur la neige ensoleillée. [FD]*

Hialmar Guerrier æsir qui tuera Gorm, l'empereur picte. [HA]

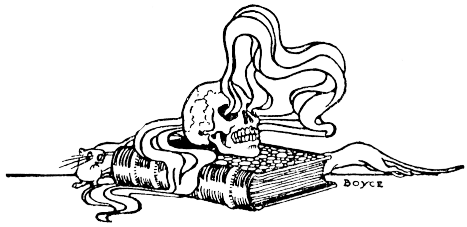
Horsa Guerrier æsir[FD]

Niord Guerrier æsir[FD]

Wulfhere Guerrier æsir[FD]

Lieux

Wolraven Lieu d'une fameuse bataille entre les deux peuples.



L'Orient compliqué

Hyrkanie, Turan et Vilayet

Les Hyrkaniens sont de farouches guerriers, vêtus de soie et d'or.

> *Yezdigerd, roi du Turan, était le plus puissant monarque de ce monde. En son palais de la grande cité portuaire d'Aghrapur s'amassait le butin des empires. Ses flottes de galères aux voiles pourpres avaient fait de la Vilayet un lac hyrkanien. Le peuple à peau mate de Zamora lui payait tribut, tout comme les provinces orientales de Koth. Les Shémites ployaient sous son règne aussi loin que Shushan. Ses armées ont ravagé les frontière de la Stygie au sud, et les terres enneigées des Hyperboréens au nord. Ses chevaliers ont porté la torche et l'épée à l'ouest en Brythunie et Ophir et Corinthie, et même jusqu'aux frontières de la Némédie. Ses épéistes aux casques dorés avaient piétiné des foules sous les sabots de leurs chevaux, et les cités fortifiées s'étaient enflammées sous ses ordres. Dans les populeux marchés aux esclaves d'Aghrapur, Sultanapur, Khawarizm, Shahpur, et Khorusun, les femmes étaient vendues pour trois piécettes d'argent - Brythuniennes blondes, Stygiennes au teint hâlé, Zamoranes à la chevelure noire, Kushites d'ébène, et Shémites au teint olivâtre. [DI]*

Inspiration

Le Turan s'inspire des empires issus de peuples nomades, qu'il s'agisse des Mongols ou des Turcs.

Personnages hyrkaniens

Alafdhal Capitaine dans la garde de Jungir Khan à Zamboula. [SZ]

(Shah) Amurath Gouverneur d'Akif, récent vainqueur sur la rivière Ilbars d'une armée kozaki. Il est tué par le Cimmérien qui se venge fortuitement. [SM]

> *C'était un homme grand, mince, mais solide comme l'acier. De la tête aux pieds il était vêtu d'une maille légère et argentée ajustée comme un gant à sa silhouette souple. Depuis le casque en dôme, serti d'or, ses yeux bruns la regardaient d'un air moqueur.* [SM]

Aram Baksh Aubergiste à Zamboula

> *Aram Baksh arrivé, d'un pas tranquille, un homme enrobé, avec une barbe noire balayant sa poitrine, un nez crochu proéminent, et de petits yeux noirs jamais au repos. [SZ]*

Ghaznavi Conseiller de Jehungir Agha

> *Ghaznavi lissait sa barbe poivre-et-sel en méditant. [DI]*

Jehungir (Agha) Gouverneur de Khawarizm, gardien des côtes, il est tué par le Cimmérien sur l'île de Xapur (p.).

> *C'était un bel homme, affichant la fierté implacable de son hérédité et de sa réussite. [DI]*

Jelal (Khan) Noble dépravé, ami de Jehungir Agha.

> *... un monstre comme seule une civilisation exagérément opulente peut produire. [DI]*



Jungir (Khan) Gouverneur de Zamboula. [SZ]

Khosru (Khan) Gouverneur de Secunderam. [PC]

Yezdigerd Roi de Turan. Son sceau représente un paon. [DI, PC]

Yildiz Roi de Turan, prédécesseur de Yezdigerd.

> *« Je ferai de toi la Reine de la Mer Bleue ! Larguez les amarres, chiens ! Nous allons arracher le pantalon du Roi Yildiz, par Crom ! » [SM]*

Cités

Aghrapur Capitale portuaire du Turan, au bord de la Vilayet.

Akif Célèbre cité, aux jardins pourpres, dont les troupes combattent les Kozaki.

Khawarizm Cité frontalière, au bord de la Vilayet.

Khorbhul Ville turanienne dans les contreforts des Himéliennes.

Khurusun (ou Khorusun) Ville réputée pour sa richesse et ses orfèvres.

Secunderam Cité récemment conquise sur Vendhya.

Shahpur Cité turanienne.

Shushan Cité shémite, limite occidentale des conquêtes turaniennes. Elle tire d'un ancien statut impérial une réputation proverbiale de luxe et d'opulence.

> *Salome était vêtu dans la splendeur barbare d'une femme de Shushan. [SZ]*

Sultanapur Cité turanienne.

Vezek Poste frontière turanien, où un octroi est perçu.

Zamboula Cité conquise par Turan, hantée pendant la nuit par de féroces cannibales darfari.

> *La population native n'était pas moins hétérogène. Ici, il y a des siècles, les armées de Stygie étaient venues, se taillant un empire dans les désert oriental. Zamboula n'était guère qu'une petite ville commerçante alors, sise au milieu d'un cercle d'oasis, et habitée de descendants de nomades. Les Stygiens en firent une cité et la colonisèrent avec leur propre peuple, accompagné d'esclaves shémites et kushites. Les caravanes incessantes, parcourant le désert d'est en ouest et vice-versa, apportèrent richesses et encore plus de mélanges de races. Alors vinrent les conquérants turaniens, chevauchant depuis l'Orient pour repousser les frontières de la Stygie, et maintenant depuis une génération Zamboula a été l'avant-poste le plus occidental de Turan, dirigée par un satrape turanien.* [SZ]

Autres lieux

Île des Statues de fer Une île sur la Vilayet, dotée de ruines où se trouvent de mystérieuses statues de fer.... voir p. 192

Ilbars Une rivière se jetant dans la Vilayet.

Mystères : Khitai

— En quoi les prêtres de Yun sont-ils maîtres de la jungle ?

— Ils font danser les singes gris au son de leurs flûtes ; peuvent-ils également leur faire accomplir de basses besognes ?

Xapur Une île déserte sur la Vilayet, où se trouvent les ruines de Dagon (p.).

Khitai

Khitai est une terre lointaine et mystérieuse, où se tisse une soie magnifique et quasi-indestructible, où se pratiquent des magies puissantes et mystérieuses.

Cités

Paikang Capitale du Khitai, aux fameuses tours pourpres, au cœur d'une jungle de bambous.

Nomades et montagnards

De nombreux peuples nomades se rencontrent autour de la Vilayet et sur les contreforts des Himéliennes, sur des Terres revendiquées par le Turan :

— Kozaki (ou Kozaks) sur les rives occidentales de la Vilayet, notamment autour de la rivière Zaporoska

— Afghuli (ou Ghuli) dans les contreforts des Himéliennes au nord de Vendhya. Leur pays est dénommé Ghulistan ou Afghulistan. Leur langage est proche de celui de l'Iranistan. Parmi les tribus afghuli, on peut citer :

  — les Galzai

  — les Wazuli à l'est

— Irakzai du désert

— Yuetshi au sud de la Vilayet ; ce sont les descendants de l'ancienne civilisation de Dagonie (voir p. 189).

— Khurakzai

— Dagozai autour de la passe de Shalizah

— Zhaibari autour de la passe de Zhaibar

Lieux

Ghor Village Afghuli proche de Peshkhauri. Le Cimmérien en fait sa base principale à l'époque où il dirige une trouve de brigands afghulis.

Ghori Fort turanien proche des terres des Kozaki.

Jugra Village wazuli, proche de Khojur.

Khojur Village wazuli, proche de Jugra.

Khurum Principal village des Wazulis

Afghulistan ou Ghulistan Le territoire des Afghuli.

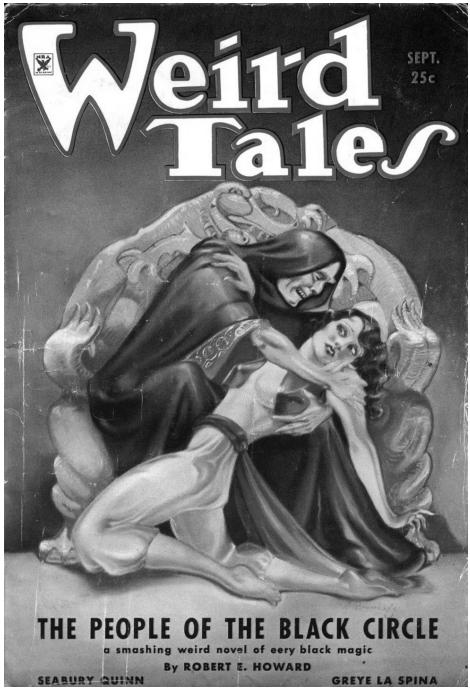
Vallée de Gurashah Vallée menant vers la ville de Secunderam.

Passe d'Amir Jehun L'une des passes menant vers la Vallée de Gurashah, plus courte mais plus dangereuse que la Passe de Shalizah car elle traverse l'Afghulistan.

Passe de Shalizah L'une des passes menant vers la Vallée de Gurashah.

Yimsha La haute montagne couronnée par la forteresse du Cercle Noir de Yimsha.

> *Le soleil s'était levé sur les blancs pics des Himéliennes. Au pied d'une longue pente un groupe de cavaliers s'était arrêté et observait en l'air. Haut au-dessus d'eux une tour de pierre se tenait en haut de la montagne. Au-delà et au-dessus d'elle*



brillaient les murs d'un plus gros donjon, proche de la ligne où la neige commençait à vêtir le sommet du Yimsha. Une pincée d'irréalité troublait la scène - des pentes pourpres s'élevant vers ce château fantastique, ressemblant à un jouet à distance, et au-dessus le pic blanc étincelant surmontant le bleu froid de la montagne. [PC]

Zaporoska Une rivière en pays kozaki.

Zhaibar Une passe stratégique à travers les Himéliennes, de Peshkhauri vers l'Afghulistan.

C'était comme si un gigantesque couteau avait tranché la Zhaibar dans des murs de roche pleine. De chaque côté des pentes à pic s'élevaient à des milliers de pieds, et l'entrée de la Passe était sombre comme la haine. [PC]

Vendhya, Iranistan et Kosala

Vendhya est un royaume très ancien.

Les Kshatriyas forment la caste guerrière régnant au Vendhya. Les Rakhshas sont une caste rivale et peu nombreuse, exilée dans les Himéliennes, incluant la fameuse secte du Cercle Noir de Yimsha (p.).

Le Kosala (ou Khosala) est un petit royaume, culturellement proche mais rival du Vendhya, et occasionnellement allié avec les Afghuli contre leur puissant voisin.

L'Iranistan est une contrée voisine, culturellement proche de l'Afghulistan, mais bien plus civilisée, avec laquelle le Vendhya entretient des relations cordiales.

Inspiration

Le Vendhya et le Kosala s'inspirent de l'Inde ancienne.

Personnages Vendhyens (et voisins)

Bunda Chand Roi du Vendhya, meurt par un sortilège du Cercle Noir. [PC]

Chunder Shan Gouverneur de Peshkauri.[PC]

Gitara Servante de Yasmina, et maîtresse de Khemsa. Elle meurt en entraînant son amant à la trahison.

« Je t'aime ! » cria-t-elle férocement, tordant son corps contre le sien, l'étranglant presque dans son étreinte sauvage, le secouant dans son abandon. « Je ferai de toi un roi ! Par amour pour toi j'ai trahi ma maîtresse ; par amour pour moi, trahis tes maîtres ! Pourquoi craindre les Voyants Noirs ? Avec ton amour pour moi tu as déjà brisé l'une de leurs lois ! Brise le reste ! Tu est aussi fort qu'eux ! » [PC]

Kerim (Shah) Diplomate iranistanais, en réalité espion turanien. Il meurt face aux maîtres du Cercle Noir de Yimsha.

Kshatriyas Ils forment la caste traditionnelle des guerriers dans le système traditionnel des varnas (castes) de l'hindouisme. Howard s'est certainement inspiré des théories expliquant que ces castes majeures sont les réminiscences des civilisations successives qui ont dominé l'Inde... A l'époque antédiluvienne où se déroulent les aventures du Cimmérien, les Kshatriyas dominent et il est probable que la caste théocratique des Brahmanes n'existe pas encore, et que l'avènement de cette dernière accompagnera les invasions aryennes (hyboriennes, cf p.).
Les deux autres castes sont les Vaishyas et les Shudras, respectivement hommes libres et serfs. A l'époque du Cimmérien, ces noms pourraient désigner des peuples anciens de Vendhya, respectivement à peau sombre et noire.

C'était un homme grand, d'une carrure compacte, et richement vêtu. [PC]

Khemsa Adepte du Cercle Noir de Yimsha. Il meurt en essayant de trahir ses maîtres.[PC]

Cet homme était vêtu d'une robe brune en poils de chameau et de sandales, et sa tête portait un turban vert. Son expression était tranquille, son regard impersonnel.[PC]

(Amir) Khurum Un légendaire émir wazuli.[PC]

Olgerd Vladislav Chef kozaki originaire des rives de la Zaporoska.

Il était aussi grand que Conan, bien qu'ayant des membres moins lourds. Ses épaules étaient larges et sa souple silhouette était dure comme l'acier et les os de baleine. Une courte barbe noire ne masquait pas complètement la saillie agressive de sa mince mâchoire, et des yeux gris, froids et perçants comme une épée, brillaient dans l'ombre de son keffieh. [WB]

Yar Afzal Chef wazuli du village de Khurum, assassiné par un sortilège de Khemsa.[PC]

Yasmina Devi (princesse) du Vendhya. [PC]

Cités

Ayodhya Capitale du Vendhya. [PC]

Jhelai Cité, où de savants ermites vivent dans les catacombes. [PC]

Peshkhauri Cité frontalière, au pied des Himéliennes. [PC]

Yota-pong Capitale du Kosala. [SZ]

Autres lieux

Himéliennes Montagnes au nord de Vendhya. [PC]

Jhumda Rivière où l'armée vendhyenne écrasa une armée d'envahisseurs turaniens. [PC]

Zhaibar Passe stratégique à travers les Himéliennes, de Peshkhauri vers l'Afghulistan. [PC]

Zamora

Descendants du peuple extrêmement ancien des Zhemri, les zamorans ont le teint, les yeux et les cheveux sombres.

Inspiration

Zamora est l'un des rares exemples de pays purement fictifs du monde antédiluvien créé par Howard, même s'il explique que les gitans en descendent.

Rakhshas Pour décrire les membres de la secte du Cercle noir, Howard reprend le nom des fameux démons de l'hindouisme. De la même façon, d'autres monstres des mythes hindous peuvent être recyclés en tribus hostiles à la civilisation vendhyenne, comme par exemple les Najas qui pourraient être de sauvages tribus de tueurs de la jungle. D'ailleurs, ce dernier nom est réellement celui de tribus vivant actuellement à la frontière de l'Inde et de la Birmanie !

Pour ses religions étranges et cruelles, inspirez-vous des fantasmes et créations littéraires autour de cultes impliquant sacrifices humains, prostitution et autres turpitudes.

Pour ses cités cosmopolites, inspirez-vous de fictions concernant les grandes cités de la Route de la Soie (Samarcande, Kashgar...) et autres carrefours orientaux des civilisations (Istanbul...).

Personnages zamorans

Joka Discret et taciturne serviteur de Nabonidus (p. 152), il est tué par l'homme-singe Thak (p. 193).

> *Nabonidus vivait parmi un riche ameublement, mais simplement, servi par un nombre étonnamment petit de serviteurs. En fait, ils n'en mentionnaient qu'un seul de visible - un homme grand et silencieux nommé Joka. [RH]*

Shevatas Voleur très érudit, pilleur de tombeaux anciens, il mourut par magie dans les ruines de Kuthchemes (p. 170).

> *Shevatas était sec et souple, comme il sied à un maître-voleur de Zamora. Sa petite tête ronde était chauve, son seul vêtement un pagne de soie écarlate. Comme tous ceux de sa race, il était très sombre, son visage étroit de vautour faisait ressortir ses yeux noirs perçants. Ses doigts longs, minces et effilés étaient rapides et nerveux comme les ailes d'un papillon de nuit. D'une ceinture aux écailles dorées pendait un glaive court et étroit, à la garde sertie de joyaux, dans un fourreau de cuir ornementé. [BC]*

Tsotha-lanti Sorcier né à Shadizar, installé plus tard à Khorshemish (voir page 163).

Yara Sorcier, geôlier de Yag-kosha, il est tué par la puissante magie de ce dernier.

> *Yara ne sortait pas souvent de son donjon de magie, et uniquement pour infliger ses maléfices sur quelque homme ou nation. Le roi de Zamora le craignait plus que la mort, et demeurait ivre à tout moment, craignant de ne pouvoir supporter la peur dans un état sobre. Yara était très âgé – de plusieurs siècles, affirmaient certains, rajoutant qu'il vivrait éternellement grâce à la magie de sa gemme, que l'on nommait le Cœur de l'Éléphant, sans doute en raison de son écrin, le Donjon de l'Éléphant. [TE]*

Cités

Shadizar Ville à la réputation sulfureuse.

> *C'était exactement ce genre de rire qu'il avait entendu gargouiller obscènement des lèvres épaisses des femmes salaces de Shadizar, Cité du Vice, où des filles captives étaient dénudées sur l'estrade des enchères publiques. [SC]*

Yezud Cité réputée pour son culte du Dieu-Araignée éponyme, dans des temples où dansent des jeunes femmes sur une musique hypnotique.

Zamora[93] La capitale éponyme du pays, où se trouve le fameux quartier des vo-

93. Nom arbitrairement choisi dans le cadre du présent jeu de rôle, et nous avons tout aussi arbitrairement décidé qu'il s'agissait de la capitale.

leurs, l'Assommoir... [TE]

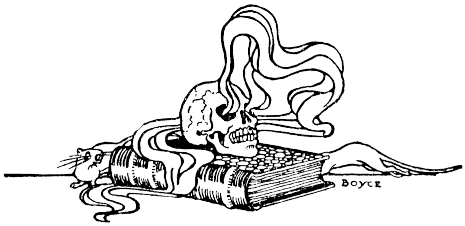
Autres lieux

L'Assommoir Quartier « chaud » de Zamora.

> *Les torches illuminaient faiblement les festivités de l'Assommoir*[94]*, où les voleurs orientaux tenaient carnaval la nuit. Dans l'Assommoir, ils pouvaient festoyer et hurler à l'envi, car les gens honnêtes évitaient le quartier, et les gardes, suffisamment payés d'argent sale, n'intervenaient pas dans leurs activités. Le long des rues tortueuses, non-pavées, jonchées de tas de déchets et de flaques croupies, des fêtards avinés titubaient, en mugissant. L'acier luisait dans les ombres lorsque les loups frappaient les loups, et des ténèbres s'élevaient les rires aigus des femmes, et les bruits des poursuites et des luttes. Les lueurs des torches léchaient langoureusement des fenêtres brisées et des portes grandes ouvertes, desquelles s'échappaient, heurtant les visages, les effluves de vin et l'odeur rance des corps moites, les clameurs des buveurs et les poings martelant les tables usées, des bribes de chansons paillardes...[TE]*

Colline de Dagoth Une colline à proximité de Shadizar, où se trouvent des ruines réputées pré-humaines et hantées par un noir démon. Le sorcier Tsotha-lanti (p. 163) serait le fruit de l'union nocturne de ce démon avec une jeune danseuse. [SC]

Tour de l'Éléphant L'éblouissante demeure du sorcier Yara. [TE]



94. *En VO :* The Maul

Mystères : Zamora

— Quel est le nom de la ville où se trouve l'Assommoir ? (*nous avons supposé « Zamora »*)

— Quel est le nom de la capitale du Zamora ? (*nous avons supposé « Zamora »*)

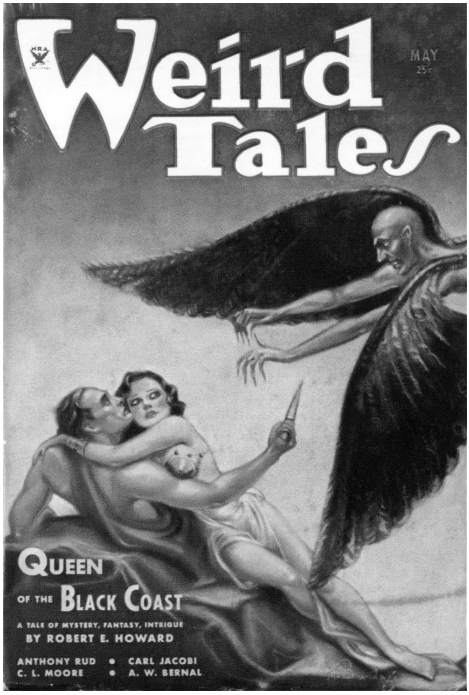
— Y avait-il réellement un démon dans les ruines sur la colline de Dagoth ?

  — Est-il toujours là ?

  — « Dagoth » est-il son nom ?

— Pourquoi les Zhemri ont-ils une réputation abominable ?

Empires et cités perdues, mondes lointains



Le monde est parsemé de cités isolées, ayant conservé la culture et les traditions d'anciens empires déchus, comme Xuthal et Xuchotl visitées dans les récits XUTHAL OF THE DUSK et RED NAILS. Avec l'autorisation du maître du jeu, des joueurs peuvent incarner des individus originaires de tels endroits.

D'autre part, il peut arriver que des survivants d'anciens empires survivent ou renaissent par des moyens magiques, tel le sorcier Xaltotun, originaire de la cité disparue Python de l'empire d'Achéron, dans le roman HOUR OF THE DRAGON, ou encore le démoniaque Khosatral Khel de l'antique Dagonie évoquée dans THE DEVIL IN IRON.

Contrées perdues

Achéron

Achéron était un ancien empire recouvrant les territoires d'Aquilonie, de Némédie, et d'Argos. Y étaient également affiliés les territoires d'Ophir, de Corinthie et du Koth oriental.

Suite à sa destruction par les Hyboriens depuis trois millénaires, il n'en reste plus qu'un souvenir lointain, entretenu par quelques peuplades dégénérées vivant dans des collines isolées.

> *« Dans les collines de petits groupes de gens assument encore leur descendance d'Achéron, » répondit Orastes. « Pour le reste, les marées de mes ancêtres barbares les ont piétiné et éliminé. »* [HD]

Cités

Python Ancienne capitale de l'Achéron.

> *« C'était une noire réalité », répondit Hadrathus, « un empire de magiciens noirs, plongés dans un mal oublié depuis longtemps. Il finit par être renversé par les tribus hyboriennes occidentales. Les sorciers d'Achéron pratiquaient une vile nécromancie, une thaumaturgie de la pire sorte, une sombre magie enseignée par des diables. Et de tous les sorciers de ce royaume maudit, nul n'était aussi puissant que Xaltotun de Python." [HD]*

Par-delà le Styx et l'Achéron Ce n'est certainement pas un hasard si Howard a utilisé le nom d'un fleuve des Enfers classiques pour désigner le fleuve de référence d'un royaume maléfique, le Styx, et un empire tout aussi maléfique mais disparu, Achéron… Par conséquent, il est fort probable que d'autres contrées, cités ou autres lieux portent les noms des trois autres fleuves : Cocyte, Phlégéton et Léthé !

Mystères : Dagonie

— Pourquoi la cité de Dagon portait-elle le nom du principal dieu du Keshan ?

— Est-ce que ce nom évoque le dieu géant des horribles Profonds, peuple d'hommes-poissons, évoqué dans les œuvres de Howard Phillips Lovecraft ? (p. 252)

Dagonie

Nom antique de l'île de Xapur, sur la Vilayet.

Les Yuetshi, une tribu vivant sur les rivages méridionaux de la Vilayet, sont les descendants des Dagoniens.

Cités

Dagon Capitale de la Dagonie.

Cités perdues

Xuchotl

La cité fut originellement bâtie par des émigrés de Kosala, ensuite supplantés par des envahisseurs tlazitlans, une tribu qui avait fui la Stygie.

La cité se partage entre deux tribus mortellement rivales, Xotalanc et Tecuhltli.

Inspiration Les Tlazitlans qui occupent Xuchotl sont inspirés des Aztèques.

Personnages de Xuchotl

Chicmec Guerrier tecuhltli égorgé par Crâne Brûlant. [RN]

Crâne Brûlant Tueur xotalanc masqué, tué par le Cimmérien. [RN]

Excelan Guerrier tecuhltli, gardien de la Porte de l'Aigle.[RN]

Olmec Chef tecuhltli. [RN]

> *C'était un géant, avec une énorme étendue de poitrine et les épaules d'un taureau. Contrairement aux autres, il était barbu, avec une barbe épaisse et bleue-noire qui tombait presque jusqu'à sa large ceinture. Il portait une robe de soie pourpre qui reflétait des lueurs changeant de couleur à chacun de ses mouvements, et une large manche, remontée jusqu'à son coude, révélait un avant-bras massif avec des muscles noueux. Le bandeau qui confinait ses boucles bleues-noires était serti de joyaux brillants. [RN]*

Tachic Guerrier tecuhltli tué par Tolkemec. [RN]

Tascela Princesse tecuhltli, bénéficiant de la jeunesse éternelle par sorcellerie, tuée par Valeria. [RN]

> *Elle était grande et agile, de loin la plus belle femme de la pièce. Elle était vêtue encore plus légèrement que les autres ; car à la place d'une jupe elle ne portait qu'une large bande de tissu pourpre avec des dorures lié au milieu de sa ceinture et qui tombait au-dessous de ses genoux. Une autre bande derrière sa ceinture complétait cette partie de son costume, qu'elle portait avec une indifférence cynique. Ses plaques pectorales et le cercle autour de ses tempes étaient décorés de gemmes. Dans ses yeux ne se reflétait*

Aztèques et Égyptiens La théorie d'un lien de parenté entre moyen-orient et Amérique précolombienne est en vogue à l'époque de Howard et auparavant.
Le LIVRE DE MORMON (1830) explique que les américains sont des tribu immigrées du moyen-orient, d'abord les Jarédites suite à la chute de la Tour de Babel, puis les Néphites et Lamanites au 6e siècle avant JC, à la destruction de Jérusalem. A l'inverse, James Churchward lie la Basse Égypte à la civilisation de l'Atlantide, issue des Cara-Mayas régnant sur le Mexique (voir page 249).
C'est donc tout naturellement que Howard définit les tlazitlans comme une tribu stygienne !

Les colonies lémuriennes

Dans les œuvres de Howard, le Cimmérien visite deux cités semblables, Xuchotl et Xuthal, sans doute bâties par des colons de la même civilisation, fondées il y a des siècles par un peuple venu de l'orient, dont les habitants sont longtemps restés renfermés sur eux-même.
Si ceux de Xuchotl furent exterminés par les immigrés tlazitlans, plusieurs habitants de Xuthal ont survécu jusqu'à l'arrivée du Cimmérien. Ce peuple est visiblement de même origine que les Hyrkaniens, car physiquement semblable : haute taille, traits asiatiques...

aucune lueur de folie, seule parmi ces gens à peau sombre. [RN]

Techotl Éclaireur tecuhltli, tué par Olmec, probablement le seul homme sensible et généreux de Xuchotl.

Tolkemec Dernier survivant (avec Tascela l'immortelle) de la première génération de Tlazitlans à s'être installé à Xuchotl.

C'était un homme, avec un enchevêtrement de cheveux blancs et une barbe blanche emmêlée tombant sur sa poitrine. Des haillons ne couvraient que partiellement sa carrure décharnée, révélant des membres semi-nus étrangement non-naturels d'apparence. La peau n'était pas comme celle d'un humain normal. Elle semblait écailleuse, comme si son propriétaire avait vécu sous des conditions presque antithétiques à celles sous lesquelles la vie humaine se développe ordinairement. Et il n'y avait rien du tout d'humain dans ces yeux brûlant dans cet enchevêtrement de cheveux blancs. C'étaient de grands disques brillants qui regardaient sans ciller, lumineux, blanchâtres, sans un soupçon d'émotion normale ou de santé mentale. La bouche était ouverte, mais aucun mot cohérent n'en sortait - seulement des ricanements suraigus. [RN]

Topal Guerrier tecuhltli tué par le Cimmérien. [RN]

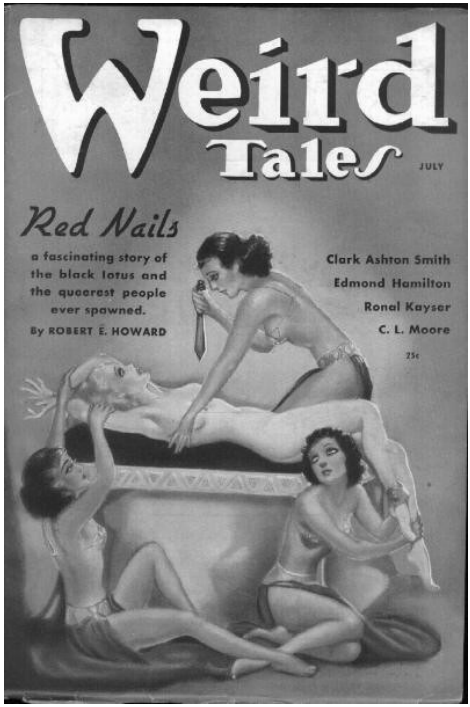
Xamec Guerrier tecuhltli tué par Tolkemec.[RN]

Xatmec Guerrier tecuhltli, gardien de la Porte de l'Aigle, tué par les Xotalanc après avoir été envoûté par les Flûtes de la Folie (p. 140).[RN]

Yanath Guerrier tecuhltli tué par le Cimmérien. [RN]

Yasala Servante de Tascela, sans doute tuée par un serpent géant.

Zlanath Guerrier tecuhltli tué par Tolkemec.[RN]



Lieux

Chambre de Tezcoti Grande pièce entourée par une galerie en balcon, et décorée d'un tapis écarlate.

> *Cette chambre était au troisième étage, et son plafond n'était pas aussi haut que celui de la grande salle. Elle n'était éclairée que par des pierres à feu, et leur étrange lueur verte laissait dans l'ombre les espaces sous la galerie supérieure.* [RN]

La Grande Salle Traverse la cité, de la grande porte nord à la grande porte sud. [RN]

Étage de l'Aigle, du Singe, du Tigre, du Serpent Les quatre étages du territoire de Tecuhltli, du haut vers le bas. La porte de l'Aigle est l'une des principales portes vers ce territoire. [RN]

Xuthal

Une cité perdue dans le désert au sud de Kush.

Ses habitants sont d'une race atypique sous ces latitudes, jaunes aux yeux bridés.

> *Le corps était celui d'un individu grand et puissant, apparemment en pleine forme ; la peau était jaune, les yeux légèrement bridés ; sinon l'homme différait peu du type hyborien. Il était vêtu de sandales lacées haut, et d'une tunique de soie pourpre, et un glaive court dans un fourreau de tissus doré, pendant de sa ceinture.* [SS]

Alkmeenon

Ancienne capitale du Keshan.

La Cité des êtres ailés

Sur la rivière Zarkheba au cœur des Royaumes Noirs, se trouve une cité en ruine qui fut habitée par d'étranges humanoïdes ailés, dont a priori un seul individu dégénéré a survécu jusqu'à sa découverte par Belit et son équipage, et sa mort des mains du Cimmérien.

> *Mais les eaux mortelles les altérèrent encore plus horriblement, de génération à génération plus bestiale. Ceux qui avaient été des dieux ailés devinrent des démons arriérés, avec tout ce qui restait du vaste savoir de leurs ancêtre distordu et perverti et tordu dans de terribles voies. Comme ils s'étaient élevés plus haut que l'humanité puisse rêver, alors ils sombrèrent plus bas que les cauchemars humains les plus fous. Ils moururent rapidement, par cannibalisme, et d'horribles combats dans la moiteur de la sombre jungle. Et finalement parmi les ruines couvertes de lichen de leur cité, une forme solitaire rôdait, une odieuse perversion dégénérée de la nature.* [QC]

Mystères : Île des statues de fer

— La formule « Yagkoolan yok tha, xuthalla ! » contient-elle des allusions à Xuthal, à Yag, voire à Yogah ?

— Qui a enseigné cette formule au perroquet ?

— Comment le singe gris est-il arrivé sur l'île ?

— Est-il seul ?

Mystères : Yag

— Comment se fait-il que Yag semble avoir eu tant de contacts privilégiés avec la Terre ?

Île des statues de fer

Située dans la Vilayet, cette île comporte une cité gardée par de mystérieuses statues de fer...

Autres mondes

Yag

Yag est une autre planète, d'où proviennent notamment :

— Yag-kosha, une étrange créature

— Le Yothga, une fleur maléfique notamment employée comme instrument de torture par le sorcier kothien Tsotha-lanti (p. 163)

Outre-Tombe

Nordheimr

Valhalla

Pictes

L'au-delà picte est un univers sauvage et féroce, évoqué notamment dans le discours du démon dans BEYOND THE BLACK RIVER.

Mon frère n'a pas peint un crâne en noir pour le jeter dans le feu qui brûle éternellement sur l'autel noir de Gullah. Il n'a pas murmuré ton nom aux noirs fantômes qui hantent les hauteurs des Terres Sombres. Mais une chauve-souris a survolé les Montagnes des Morts et dessiné ton image par du sang sur la pelisse de tigre blanc pendue devant le longue hutte où dorment les Quatre Frères de la Nuit. Les grands serpents s'enroulent autour de leurs pieds et les étoiles brûlent comme des lucioles dans leurs cheveux. [...] Tu as osé accomplir le signe que seul un prêtre de Jhebbal Sag oserait accomplir. Le tonnerre gronde à travers la noire Montagne des Morts, et la hutte-autel de Gullah fut balayée par un vent venu du Golfe des Fantômes. Le plongeon[95]*, messager des Quatre Frères de la Nuit, s'envola rapidement pour murmurer ton nom à mon oreille. Ta race est perdue. Tu es déjà un homme mort. Ta tête suspendue ornera la hutte-autel de mon frère. Ton corps sera dévoré par les Enfants de Jhil, aux ailes noires et au bec acéré. [...] Bientôt ton fantôme discutera avec ceux du Noir Pays, et ils te parleront des anciens dieux qui ne sont pas morts, mais dorment dans les abysses extérieure, et parfois s'éveillent.* [BR]

Personnages

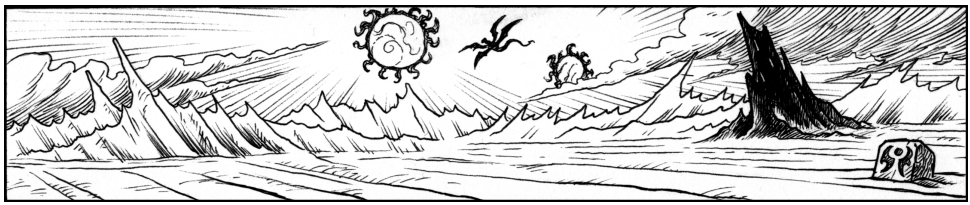
Civilisations perdues

Baal et Chiron Descendants dégénérés d'Achéron, il deviendront les inséparables serviteurs de Xaltotun à sa résurrection. [HD]

Vathelos Auteur aveugle de livres de magie. [PC]

Xaltotun Sorcier de Python, en Achéron. Il s'exila en Stygie, où il mourut em-

95. Type d'oiseaux marins, de la famille des gaviidés, au cri lugubre



poisonné. Il sera ressuscité trois millénaires plus tard, pour participer à la troisième conspiration contre le roi cimmérien d'Aquilonie.

Voir page pour des exemples de sa magie.

C'était un homme grand, superbement bâti, vêtu d'une longue robe de soie sans ornementation. Il portait une coiffe shémite, et ses plis inférieurs dissimulaient ses traits, hormis ses yeux sombres et magnétiques. Les mains qui agrippaient les rênes, tirant les chevaux cabrés debout sur leurs jarrets, étaient blanches mais fortes. Conan fixa l'étranger, tous ses instincts primitifs éveillés. Il sentit une aura de menace et de puissance exsudant de cette silhouette voilée, une menace aussi précise que l'agitation sans vent des hautes herbes, marquant le passage d'un serpent. [HD]

C'était un magnifique visage, avec de puissants traits ciselés d'une beauté classique. Il y avait, certes, quelque chose de dérangeant dans la calme tranquillité de cet aspect, une suggestion d'un dépassement du savoir humain, d'une profonde certitude au-delà de l'assurance humaine.[HD]

Yateli Habitante de Dagonie.

Elle était sans aucun doute membre d'une race blanche, bien que sa peau fût sombre. Sa chevelure au carré était noire comme minuit, son seul vêtement un morceau de soie entourant ses hanches souples. [DI]

Yelaya Princesse antique d'Alkmeenon.

Les prêtres n'avaient pas visité la cité silencieuse depuis un siècle. L'oracle, disaient les hommes, était la Princesse Yelaya, la dernière dirigeante d'Alkmeenon, qui était morte en pleine fleur de sa jeunesse et de sa beauté, et dont le corps étaient miraculeusement demeuré intact à travers les âges. Depuis longtemps, les prêtres avaient cheminé dans la cité hantée, et elle leur avait enseigné la sagesse. [JG]

Peuples anciens

Rois géants Peuple qui aurait précédé les Stygiens.[GB]

Personnages non-humains

Khosatral Khel Roi-démon de Dagonie.

Il portait des sandales, une jupe et une large ceinture de chagrin. Sa crinière coupée au carré était confinée par un cercle d'or. Conan fixa l'étendue de ces monstrueuses épaules, cette largeur de poitrine gonflée, les bandes et stries et paquets de muscles de ses torse et membres. Le visage était sans faiblesse et sans merci. Les yeux étaient des boules de feu sombre. Et Conan sut que c'était Khosatral Khel, l'ancien de l'Abîme, le dieu de Dagonie. [DI]

Satha (l'Ancien)

Monstrueux serpent géant [96] au service de Tsotha-lanti (p. 163).

Thak Homme-singe au service de Nabonidus (p.152).

Le visage regardant de sous la capuche rouge était totalement bestial,

96. cf page mais lui rajouter une morsure empoisonnée

et cependant Murilo réalisa que Nabonidus avait dit vrai en disant que Thak n'était pas complètement une bête. Il y avait quelque chose dans les yeux rouges sombres, quelque chose dans la posture maladroite de la créature, quelque chose dans l'apparence globale de cette chose qui la séparait du véritable animal. Ce corps monstrueux abritait un cerveau et une âme qui bourgeonnait affreusement en quelque chose de vaguement humain. [RH]

Thog Monstrueux démon régnant sur Xuthal.

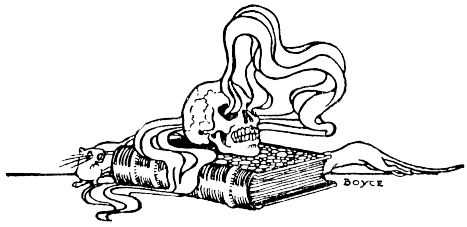
Les ténèbres prenaient forme. Quelque chose d'énorme et encombrant surgissait du vide. Elle vit une grande tête difforme émerger dans la lumière. Du moins elle prit cela pour une tête, bien que ce ne fut pas celle de quelque créature saine ou normale. Elle vit un grand visage semblable à celui d'un crapaud, dont les traits étaient aussi flous et instables que ceux d'un spectre vu dans un miroir de cauchemar. De grandes flaques de lumière qui pouvaient être ses yeux clignèrent vers elle, et elle frémit devant la lubricité cosmique qui s'y reflétait. Elle ne pouvait rien dire du corps de la créature. Son contour semblait vaciller et s'altérer subtilement alors même qu'elle l'observait ; cependant sa substance était apparemment assez solide. Il n'y avait rien en elle de brumeux ou fantomatique. [SS]

Thaug Monstrueux démon au service de Salomé (p. 165).

De l'obscurité à l'autre bout du grand couloir une vaste forme sombre se souleva - et se précipita vers lui en de gigantesques sauts de grenouille. Il vit la lueur de grands yeux surnaturels, la luisance de crocs ou de griffes.[WB]

Yag-kosha Créature à tête d'éléphant de la planète Yag, captive de Yara (p. 186).

Effrayé, Conan regardait ce corps humain, dénudé, de couleur verte ; mais sa tête ressortissait du cauchemar et de la folie. Trop grande pour ce corps humain, elle n'avait aucun attribut de l'humanité. Conan regarda les larges oreilles battantes, la trompe recourbée, flanquée de défenses blanches ornées de boules dorées à leurs extrémités. Les yeux étaient fermés, comme endormis. [TE]



Le monde pré-cataclysmique

Géographie

Atlantide Un peuple barbare vivant dans des collines qui étaient auparavant sur une île.

Les Cimmériens sont leurs lointains descendants.

> *« L'Atlantide a maudit mon nom lorsque je suis parti chercher gloire et fortune parmi les cités du monde. Nous - ils - sont des antagonistes anciens des Sept Empires, et plus grands antagonistes des alliés des Empires, comme vous devriez le savoir. » [SK]*

Lémurie

Mu Une civilisation barbare, cependant mieux intégrée que les Atlantes puisque des troupes de Mu garnissent les armées de la Valusie.

Îles Pictes

Sept Empires Les principales nations civilisées : Valusie, Kamélie, Vérulie, Grondar, Thulé et Commorie. Quant au septième empire, on considère généralement qu'il s'agit des Îles Pictes.

Valusie L'empire qui dominait l'ouest du Continent Thurien lors de l'Ère Pré-Cataclysmique.

> *Il était roi de Valusie - une Valusie déclinante et dégénérée, une Valusie vivant principalement dans des rêves de gloire passée, mais toujours un pays puissant et le plus grand des Sept Empires. Valusie - Terre des Rêves, comme la nommaient les tribus, et parfois il semblait à Kull qu'il parcourait un rêve.* [SK]

Personnages pré-cataclysmiques

Brule Guerrier picte, émissaire du roi Ka-Nu, et ami du roi atlante de Valusie.

> *L'homme soutint le regard du roi sans flancher. C'était un guerrier au bassin mince et au poitrail massif, de taille moyenne comme tous ceux de sa race, et puissamment bâti. De ses traits forts et immobiles ressortaient des yeux intrépides et inscrutables.* [SK]

Eallal Ancien roi de Valusie, assassiné par les hommes-serpents.

> *« N'as-tu pas reconnu ce visage ? C'était Eallal, qui régna en Valusie voilà mille ans et fut retrouvé hideusement assassiné dans sa salle du trône – la pièce aujourd'hui connue sous le nom de Pièce Maudite. N'as-tu pas vu sa statue dans la Salle d'Honneur des Rois ? »* [SK]

Kaanuub Baron de Blaal.

Ka-nu Ambassadeur picte à la cour de Valusie.

> *Ancien était Ka-nu, et sage en politique, expérimenté dans ce jeu. Il n'y avait aucune haine élémentaire dans ces yeux qui scrutaient attentivement Kull ; aucune tradition tribale n'entravait ses jugements.*

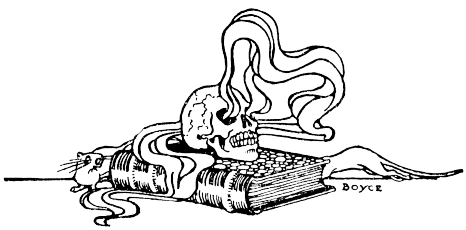


De longues associations avec les hommes d'état des nations civilisées avaient balayé de telles toiles d'araignées. La première question en tête de Ka-nu n'était pas « Qui est cet homme, et quoi ? » mais : « Puis-je utiliser cet homme, et comment ? ». Il n'utilisait les préjugés tribaux que pour avancer ses propres plans. [SK]

Tu Conseiller du roi de Valusie.

Tuzun Thune Sorcier de Valusie.

Valka Dieu principal des Sept Empires.



L'Inconnu

Enrichir un pays

Howard a laissé des pans entiers de son univers en friche, espérant peut-être y revenir plus tard...

En fait, seuls ont été réellement détaillés les pays parcourus en long et en large dans diverses aventures, principalement l'Aquilonie, dans une moindre mesure la Stygie, la Némédie, Shem, etc.

Des pays sont totalement absents des aventures du Cimmérien, tels le Royaume Frontière, d'autres n'apparaissent que par des personnages qui en sont originaires, telles la Brythunie ou l'Hyperborée.

Inventer une civilisation

Créer une religion

Lorsque vous créez une religion, faites comme Howard et choisissez des divinités primordiales ou anciennes :

— pour les Æsir et Vanir (portant eux-même des nom de dieux), il a choisi comme divinités les Géants des Glaces dont Ymir

— pour les hyboriens et Vendhya il a puisé aux sources du Ṛgveda, l'un des textes mythologiques les plus anciens de la culture indo-européenne (donc hyborienne), en choisissant Mitra et Asura

— pour les Shémites il a recyclé Ishtar et quelques autres divinités mésopotamiennes

— pour la Stygie il a choisi comme divinité tutélaire le dieu ancien et ambivalent Set

Par exemple, si vous voulez inventer une civilisation simili-romaine pour le Royaume Frontière, utilisez pour leur panthéon des divinités anciennes et/ou méconnues : Saturne comme dieu principal, Janus, Quirinus, Vertumne, Flora... Si vous inventez une civilisation similigrecque pour Ophir, faites-leur vénérer des Titans comme Hypérion, Cronos, Thémis ... ou des divinités primordiales telles Éros, Gaïa, Okeanos...

Le flou du temps

Comme déjà évoqué précédemment, il est recommandé de laisser un certain flou temporel à vos aventures, y compris dans l'expression des dates.

Lorsque vous voulez absolument citer une date dans vos aventures, nous vous recommandons de rester le plus neutre possible, par exemple en évoquant les saisons et les souverains (par exemple « *le quarante-deuxième jour après l'équinoxe d'automne de la treizième année du règne de Yildiz* »).

Si un autre type de date est cité, utilisez des noms mystérieux sans doute spécifiques à la culture concernée. Par exemple, lorsque le Cimmérien dit à Pelias « *Aujourd'hui est le dixième jour du mois Yuluk, de l'année de la Gazelle* » [SC], il s'adresse à lui en kothien et certainement avec une manière kothienne de compter le temps.

Vous pouvez aussi choisir vos noms d'années dans un but purement symbolique, comme le fait Howard dans HOUR OF THE DRAGON, où la nouvelle commence au « *déclin de l'Année du Lion* » préfigurant la chute de Conan, et se poursuit



Recycler des noms

Pour ses personnages et lieux, Howard s'inspire souvent de personnages et lieux historiques, en voici quelques exemples.

Nabonidus Dernier roi de l'Empire Néo-Babylonien, conquis par Cyrus.

Yezdigerd Nom, notamment, de trois rois de l'Empire Sassanide

Yildiz Cité Turque

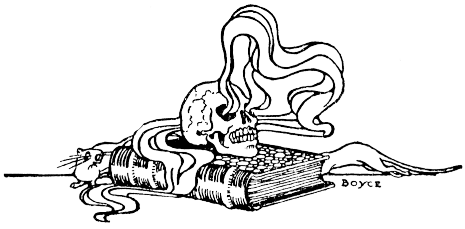
Noms mystérieux
Bakhariote Dans plusieurs récits, le héros cimmérien porte une ceinture bakhariote. Sans doute un vêtement fabriqué dans la ville de Bakhar ? [PC, WB]
Étalon bhalkhana Le cimmérien chevauche un étalon bhalkhana lorsqu'il dirige les pillards zuagirs.
Couteau cherkees Olgerd Vladislav porte un couteau des Cherkees, sans doute une fameuse tribu ? [WB]
Sabatea Cité où se réunit l'Alliance Noire, hors de Stygie. Est-ce en Shem, en Koth ? Nous avons supposé Shem. [HD]

Formules étranges
Aie, yil la khosa ! Prononcé par le Maître du Cercle Noir. [PC]
Yagkoolan Ishtar ! Prononcé par Pelias, un sorcier. [SC]
Yagkoolan yok tha, xuthalla ! Prononcé par un vieux perroquet, et entendu en rêve. [SM]
... aie, ya Skelos yar ! Ultimes paroles de Khemsa.

en « *Année du Dragon* » sous le joug de la Némédie...

Le flou de l'espace

De même, il n'est pas absolument nécessaire de nommer le lieu où se trouvent les personnages, et quel est le nom du souverain du cru (ou d'un autre lieu). Howard ne nomme jamais les cités où se déroulent ROGUES IN THE HOUSE ou TOWER OF THE ELEPHANT, ni les noms des souverains de Zamora ou du Zembabwei.



LE PHÉNIX SUR LE GLAIVE

Initialement publié dans Weird Tales, Décembre 1932

Chapitre I - Quatre et un

Au-dessus des sombres minarets et des tours étincelantes s'étendaient les ténèbres et le silence fantomatiques précédant l'aube. Dans une sombre allée, parmi un véritable dédale de voies sinueuses et mystérieuses, quatre silhouettes masquées franchirent rapidement une porte furtivement ouverte par une main sombre. Ils demeuraient silencieux mais pénétrèrent rapidement dans l'ombre, drapés dans leurs manteaux ; aussi silencieusement que les fantômes d'hommes assassinés, ils disparurent dans les ténèbres. Derrière eux un visage sardonique était encadré dans la porte entrouverte ; une paire d'yeux maléfiques brillait cruellement dans l'obscurité.

« Dispersez-vous, oiseaux de nuit, » se moqua une voix. « Oh, imbéciles, votre destin fatal vous talonne tel un chien aveugle, et vous l'ignorez. » Celui qui s'exprimait referma la porte et la verrouilla, puis il se retourna et remonta le corridor, une bougie à la main. C'était un géant lugubre, dont la peau sombre révélait la sang stygien. Il parvint à une chambre intérieure, où un homme grand et maigre, vêtu d'un velours usé, était allongé tel un grand félin assoupi sur un canapé de soie, sirotant du vin d'une énorme coupe dorée.

« Alors, Ascalante, » dit le Stygien, posant sa bougie, « tes serviteurs ont disparu dans les rues tels des rats retrouvant leurs galeries. Tu travailles avec d'étranges instruments. »

« Des instruments ? » répliqua Ascalante. « C'est pourtant eux qui m'appellent ainsi. Ça fait des mois maintenant, depuis que ces quatre rebelles m'ont convoqué du désert méridional, que j'ai vécu en plein cœur de mes ennemis, caché le jour dans cette obscure demeure, parcourant la nuit de sombres allées, et des corridors plus sombres encore. Et j'ai accompli ce que ces nobles rebelles ne purent jamais. Travaillant à travers eux, et d'autres agents, dont nombre d'entre aux n'ont jamais vu mon visage, j'ai quadrillé cet empire de sédition et de colère. En bref, travaillant dans l'ombre, j'ai pavé la chute du roi qui règne au soleil. Par Mitra, j'étais un homme d'état avant d'être un hors-la-loi. »

« Et ces serviteurs qui se pensent tes maîtres ? »

« Ils continueront de penser que je les sers, jusqu'à ce que notre présente tâche soit accomplie. Qui sont-ils pour rivaliser de ruse avec Ascalante ? Volmana, ce nain comte de Karaban ; Gromel, le commandant géant de la Légion Noire ; Dion, le baron obèse d'Attalus ; Rinaldo, le ménestrel fou à lier. Je suis la force qui a uni leur acier, mais lorsque l'heure viendra, je les fracasserai tels des statues d'argile. Mais ce futur est loin ; ce soir le roi meurt. »

« Il y a plusieurs jours j'aperçus les escouades impériales quittant la ville, » dit le Stygien. « Ils chevauchaient vers la frontière assaillie par les Pictes païens – grâce aux liqueurs fortes que je leur ai fait parvenir à travers la frontière pour les rendre fous. La grande fortune de Dion a rendu cela possible. Et Volmana a permis de nous débarrasser du reste des troupes im-

« Sachez, ô prince, qu'entre les années où les océans noyèrent l'Atlantide et ses cités rutilantes, et les années où surgirent les Fils d'Aryas, fut un Âge ignoré de nos rêves, où de brillants royaumes s'étendaient sur le monde comme les nébuleuses bleues entre les étoiles – Némédie, Ophir, Brythunie, Hyperborée, Zamora avec ses femmes à la chevelure noire et ses mystérieuses tours arachnéennes, Zingara avec sa chevalerie, Koth aux frontières des terres pastorales de Shem, Stygie et ses tombeaux gardés par les ombres, Hyrkanie aux cavaliers vêtus d'acier, de soie et d'or. Mais le plus fier royaume de ce monde était l'Aquilonie, suprême meneur de l'occident endormi. Alors vint Conan, le Cimmérien, aux cheveux noirs, au regard sombre, le glaive à la main, un voleur, un pillard, un tueur, gigantesquement mélancolique et joyeux, pour piétiner de ses sandales les trônes sertis de bijoux de la Terre. »

– Les Chroniques Némédiennes

périales demeurées dans la cité. Par sa famille princière en Némédie, il fut facile de persuader le roi Numa de requérir la présence du Comte Trocero de Poitaine, sénéchal d'Aquilonie ; et bien entendu, en son honneur, il serait accompagné d'une escorte impériale, ainsi que par ses propres troupes, et par Prospero, la main droite du roi Conan. Cela laisse seulement en ville la garde personnelle du roi – hormis la Légion Noire. Grâce à Gromel j'ai corrompu un officier dépensier de ce régiment, afin de mener ces hommes loin de la porte du roi vers minuit.

« Puis, avec seize de mes ruffians désespérés, nous pénétrons dans le palais par un tunnel secret. Après que la tâche sera accomplis, même si le peuple ne se lève pas pour nous accueillir, la Légion Noire de Gromel suffira à tenir la cité et la couronne. »

« Et Dion pense que la couronne lui reviendra ? »

« Oui. Ce gros imbécile la réclame en raison d'une trace de sang royal. Conan a fait la fatale erreur de laisser vivre des hommes clamant encore descendre de la vieille dynastie, à qui il a arraché la couronne d'Aquilonie.

« Volmana souhaite se réinstaller dans la faveur royale où il était sous l'ancien régime, afin de restaurer son fief appauvri à sa grandeur passée. Gromel déteste Pallantides, commandant des Dragons Noirs, et désire le commandement de l'armée entière, avec toute la ténacité des Bossoniens. Seul de nous tous, Rinaldo n'a aucune ambition personnelle. Il voit en Conan un barbare avide aux mains ensanglantées venu du nord pour piller une terre civilisée. Il idéalise le roi tué par Conan pour obtenir la couronne, ne se souvenant que de son mécénat occasionnel des arts, et oubliant les méfaits de son règne, et faisant oublier le peuple. Il chante déjà ouvertement LA COMPLAINTE DU ROI dans laquelle Rinaldo loue le saint tyran et dénonce Conan comme « ce sauvage des abysses au cœur noir. » Conan rit, mais le peuple gronde. »

« Pourquoi hait-il Conan ? »

« Les poètes détestent toujours les puissants. Pour eux la perfection est toujours derrière le dernier virage, ou par-delà le suivant. Ils s'évadent du présent dans les rêves du passé et du futur. Rinaldo est une torche enflammée d'idéalisme, pensant se lever pour renverser un tyran et libérer le peuple. Quant à moi – disons qu'il y a quelques mois j'ai perdu toute ambition sauf celle de piller des caravane le reste de ma vie ; maintenant de vieux rêves reviennent. Conan mourra ; Dion montera sur le trône. Alors lui aussi mourra. L'un après l'autre, tout ceux qui s'opposeront à moi vont mourir – pas le feu, ou l'acier, ou ces vins mortels que tu sais si bien concocter. Ascalante, roi d'Aquilonie ! Trouves-tu que ça sonne bien ? »

Le Stygien haussa ses larges épaules.

« Il fut un temps, » dit-il avec une amertume non dissimulée, « où moi aussi, j'avais mes ambitions, à côté desquelles les tiennes semblent illusoires et enfan-

tines. Dans quel état suis-je tombé ! Mes pairs et rivaux de longue date écarquilleraient les yeux s'ils voyaient Thoth-amon de l'Anneau servir en esclave un étranger, et un hors-la-loi en plus ; et servir les ambitions de barons et de rois ! »

« Tu fais confiance à la magie et enfantillages, » répondit Ascalante sans ménagement. « Je me fie à mon astuce et mon glaive. »

« L'astuce et les glaives sont comme des fétus de paille face à la sagesse des Ténèbres, » gronda le Stygien, ses yeux sombres étincelant de lumières et ombres menaçantes. « Si je n'avais égaré la bague, nos positions seraient inversées. »

« Peu importe, » répondit impatiemment le hors-la-loi, « tu portes les rayures de mon fouet sur ton dos, et tu continuera sans doute à les porter. »

« N'en sois pas si sûr ! » la haine démoniaque du Stygien brilla rouge un instant dans ses yeux. « Un jour, de quelque façon, je retrouverai la bague, et lorsque je le ferai, par les crochets de Set, tu paieras – »

L'Aquilonien impulsif se releva soudainement et le frappa lourdement sur la bouche. Thoth chancela en arrière, les lèvres en sang.

« Ta confiance devient excessive, chien, » gronda le hors-la-loi. « Fait attention ; je reste ton maître qui connaît ton sombre secret. Monte sur les toits et hurle qu'Ascalante est en ville et complote contre le roi – si tu l'oses. »

« Je n'ose pas, » marmonna le Stygien, essuyant le sang de ses lèvres.

« Non, tu n'oses pas, » ricana lugubrement Ascalante. « Puisque si je meurs par ta discrétion ou ta fourberie, un prêtre ermite du désert méridional l'apprendra, et brisera le sceau d'un manuscrit que je lui ai laissé. Et lorsqu'il l'aura lu, un mot sera murmuré en Stygie, et à minuit un vent s'élèvera du sud. Et où cacheras-tu alors ta tête, Thoth-amon ! ? »

L'esclave frissonna et son visage sombre prit une couleur de cendres.

« Assez ! » Ascalante changea péremptoirement de ton. « J'ai du travail pour toi. Je n'ai pas confiance en Dion. Je lui ai ordonné de chevaucher vers son fief et d'y rester jusqu'à que soit accompli le travail de cette nuit. Ce gros imbécile n'aurait jamais pu dissimuler sa nervosité face au roi aujourd'hui. Chevauche après lui, et si tu ne parviens pas à le rattraper sur la route, rends-toi à son fief et reste avec lui jusqu'à ce qu'on aille le chercher. Garde les yeux sur lui. Il est chamboulé par la peur, et pourrait flancher – voire même accourir paniqué vers Conan, pour lui révéler toute l'intrigue, espérant sauver sa propre peau. Fonce ! »

L'esclave s'inclina, dissimulant la haine dans ses yeux, et fit comme demandé. Ascalante retourna à son vin. Par-dessus les tours décorées de gemmes, se levait une aube écarlate comme le sang.

Chapitre II - La Solitude du roi

La pièce était vaste et décorée de riches tapisseries sur les murs lambrissés, d'épais tapis sur le sol d'ivoire, et le haut plafond était garni de bas-reliefs délicats et de rinceaux d'argent. Derrière un bureau d'ivoire serti d'or était assis un homme dont les larges épaules et la peau brunie par le soleil semblaient étrangères à ce luxueux environnement. Il semblait plus appartenir au monde du soleil, des vents et des hauts plateaux des terres lointaines. Le moindre mouvement exprimait ses muscles d'acier reliés à un cerveau acéré, avec la coordination d'un combattant né. Il n'y avait rien de délibéré ou mesuré dans ses actions. Soit il était parfaitement au repos – tranquille comme une statue de bronze – soit il était en mouvement, non avec la vivacité saccadée de nerfs hypertendus, mais avec une vitesse féline qui troublait la vision de celui qui tente de le suivre.

Ses vêtements étaient d'une riche étoffe, mais de facture simple. Il ne portait ni bague ni ornements, et sa crinière noire

Lorsque j'étais guerrier, les timbales battaient ;
Les gens semaient de la poudre d'or sous les sabots de mon cheval ;
Mais maintenant que je suis haut roi, les gens me traquent
Ma coupe est empoisonnée, les dagues sont derrière mon dos.

– La Route des rois

coupée au carré n'était ordonnée que par un bandeau de tissu argenté autour de sa tête.

Il posa alors le stylet doré avec lequel il était en train d'écrire laborieusement sur un papyrus cité, reposa son menton sur son poing, et fixa avec envie ses yeux bleus sur l'homme debout devant lui. Cette personne s'affairait à ses propres occupations pour le moment, car il laçait son armure sertie d'or, en sifflant approximativement – une attitude plutôt non-conventionnelle, en présence d'un roi.

« Prospero, » dit l'homme à la table, « ces affaires politiques me fatiguent autant que tous les combats auxquels j'ai pris part. »

« Tout fait partie du jeu, Conan, » répondit le Poitain aux yeux sombres. « Tu est roi – tu doit assurer ton rôle. »

« J'aimerais chevaucher avec toi jusqu'en Némédie, » dit Conan avec envie. « J'ai l'impression que je n'ai pas monté un cheval depuis des lustres – mais Publius dit que les affaires de la cité requièrent ma présence. Maudit soit-il !

« Lorsque j'ai renversé cette vieille dynastie, » continua-t-il, parlant avec l'aisance familière qui n'existait qu'entre le Poitain et lui, « c'était assez simple, bien malgré les difficultés extrêmes de l'époque. Lorsque aujourd'hui je revois la vie sauvage que j'ai mené, tous ces jours de souffrance, intrigue, massacre et tribulations semblent être un rêve.

« Je n'ai pas rêvé assez loin, Prospero. Lorsque le Roi Numedides gisait mort à mes pieds, et que j'ai arraché sa couronne de sa tête ensanglantée pour la poser sur la mienne, j'avais atteint la limite ultime de mes rêves. Je m'étais préparé à prendre la couronne, mais pas à la conserver. Autrefois tout ce que je désirais était un glaive aiguisée et un chemin droit vers mes ennemis. Maintenant les chemins sont tortueux et mon glaive est inutile.

« Lorsque j'ai renversé Numedides, j'étais le Libérateur – maintenant ils crachent sur mon ombre. Ils ont installé une statue de ce porc dans le temple de Mitra, et les gens viennent se lamenter devant elle, la saluant comme l'effigie sacrée d'un saint monarque massacré par un barbare aux mains ensanglantées. Lorsque j'ai mené ses armées à la victoire, l'Aquilonie a ignoré le fait que j'étais un étranger, mais aujourd'hui elle ne peut me pardonner.

« Maintenant dans le temple de Mitra ils viennent brûler de l'encens à la mémoire de Numedides, ces hommes que ses bourreaux ont mutilé ou aveuglé, ces hommes dont les fils sont morts dans ses cachots, dont les épouses et filles ont été traînées dans son sérail. Ces imbéciles inconstants ! »

« Rinaldo est largement responsable, » répondit Prospero, resserrant son ceinturon d'un cran. « Il chante des chansons qui rendent les hommes fous. Pends-le dans ses habits de bouffon à la plus haute tour de la cité. Qu'il rimaille pour les vautours. »

Conan secoua sa tête de lion. « Non, Prospero, il est hors de ma portée. Un grand poète est plus grand qu'un roi. Ses chants sont plus puissants que mon sceptre ; car il a presque arraché le cœur de ma poitrine lorsqu'il choisit de chanter pour moi. Je mourrai et serai oublié, mais les chansons de Rinaldo vivront pour toujours.

« Non, Prospero, » poursuivit le roi, l'ombre du doute assombrissant son regard, « il y a quelque chose de caché, quelque sous-entendu ignoré par nous. Je le sentais dans ma jeunesse comme je sentais les tigre caché dans l'herbe haute. Une rébellion anonyme parcourt le royaume. Je suis comme le chasseur accroupi près

de son petit feu au cœur de la forêt, et entend des pas feutrés dans les ténèbres, et voit presque la lueur de ses yeux brûlants. Si seulement je pouvais affronter quelque chose de tangible, que je puisse trancher de mon glaive ! Je te le dis, ce n'est pas par hasard que les Pictes ont récemment férocement assailli les frontières, de sorte que les Bossoniens ont appelé à l'aide pour les repousser. J'aurais dû chevaucher avec les troupes. »

« Publius craignait un complot destiné à te piéger et de tuer au-delà de la frontière, » répliqua Prospero, lissant son surcot argenté sur sa cotte de mailles rutilante, et admirant sa haute et mince silhouette dans un miroir argenté. « C'est pourquoi il t'a prié de rester en ville. Ces doutes viennent de tes instincts barbares. Que le peuple gronde ! Les mercenaires sont des nôtres, et les Dragons Noirs, et tous les vagabonds de Poitaine ne jurent que par toi. Le seul danger est le risque d'un assassinat, ce qui est impossible grâce aux troupes impériales qui te gardent jour et nuit. Mais qu'est-ce que tu es en train de faire ? »

« Une carte, » répondit fièrement Conan. « Les cartes de la cour montrent bien les pays du sud, de l'est et de l'ouest, mais au nord elles sont vagues et erronées. Je rajoute moi-même les contrées nordiques. Voilà la Cimmérie, où je suis né. Et – »

« Asgard et le Vanaheim, » Prospero parcourait la carte. « Par Mitra, j'avais presque cru que ces contrées étaient des fables. »

Conan sourit sauvagement, touchant involontairement les cicatrices de son visage sombre. « Tu les aurais connues, si tu avait passé ta jeunesse sur les frontières septentrionales de la Cimmérie ! Asgard se trouve au nord, et Vanaheim au nord-ouest de la Cimmérie, et la guerre est continuelle au long de ces frontières. »

« Quels genres d'hommes sont ces nordiques ? » demanda Prospero.

« Grands et pâles, aux yeux bleus. Ymir, le géant des glaces, est leur dieu et chaque tribu a son propre roi. Ils sont têtus et féroces. Ils se battent toute la journée, et s'abreuvent de bière et chantent leurs chansons sauvages toutes la nuit. »

« Alors je pense que tu leur ressembles, » s'amusa Prospero. « Tu rit fort, bois beaucoup et beugle de bonnes chansons ; bien que je n'aie jamais vu d'autre Cimmérien qui boive autre chose que de l'eau, ou rie, ou même chante autre chose que de lugubres complaintes. »

« Peut-être que c'est la terre où ils vivent, » répondit le roi. « Jamais il ne fut terre aussi mélancolique – toute de collines, sous des cieux presque toujours gris, avec des vents mugissant tristement le long des vallées. »

« Rien d'étonnant que les hommes y deviennent maussades, » fit Prospero en haussant les épaules, songeant aux souriantes plaines ensoleillées et aux paresseuses rivières bleues de Poitaine, la province la plus méridionale de l'Aquilonie.

« Ils n'ont aucun espoir ici ou dans l'au-delà, » répondit Conan. « Leurs dieux sont Crom et sa race sombre, qui règnent sur un lieu sans soleil éternellement embrumé, qui est le monde des morts. Mitra ! J'ai préféré les façons des Æsir. »

« Bon, » sourit Prospero, « les sombres collines de Cimmérie sont loin derrière toi. Et je pars maintenant. J'engloutirai un gobelet de vin blanc némédien pour toi à la cour de Numa. »

« Bien, » grogna le roi, « mais embrasse les danseuses de Numa pour toi-même, de peur d'un impair diplomatique ! »

Ses rafales de rire suivirent Prospero sortant de la chambre.

Chapitre III - Esclave de la bague

Le soleil se couchait, sertissant brièvement d'or la forêt verte embrumée de bleu. Les rayons finissant brillaient sur l'épaisse chaîne dorée que Dion d'Attalus tortillait continuellement dans sa main

Sous les pyramides caverneuses dort enroulé le grand Set ;
Parmi les ombres des tombes rampe son peuple sombre.
Je porte la Parole des golfes cachés qui n'ont jamais connu le soleil –
Envoie-moi un serviteur de ma haine, ô Toi écailleux et luisant.

potelée, alors qu'il était assis dans le tumulte enflammé des fleurs et arbres fleuris de son jardin. Il déplaça son corps obèse sur son siège et observa alentours, comme en quête d'un ennemi à l'affût. Il était assis au sein d'une clairière circulaire d'arbres minces, dont les branches entrelacées projetaient une ombre épaisse sur lui. Juste à côté le tintement argenté d'une fontaine, et d'autres fontaines invisibles dans diverses parties de son grand jardin murmuraient une symphonie éternelle.

Dion était seul hormis une grande silhouette sombre allongée sur un banc en marbre juste à côté, observant le baron avec de profonds yeux sombres. Dion songeait peu à Thoth-amon. Il savait vaguement qu'il était un esclave en qui Ascalante avait pleinement confiance, mais comme tant d'hommes riches, Dion faisait à peine attention aux hommes de statut inférieur au sien.

« Inutile d'être si nerveux, » dit Thoth. « Ce complot ne peut échouer. »

« Ascalante peut faire des erreurs autant que quiconque, » répliqua Dion, suant rien qu'à envisager un échec.

« Pas lui, » ricana sauvagement le Stygien, « sinon je n'aurais pas été son esclave, mais son maître. »

« Comment ose-tu parler ainsi ? » gronda Dion, bien que ne prêtant que la moitié de son attention.

Les yeux de Thoth-amon s'étrécirent. Malgré sa maîtrise de fer sur lui-même, il était prêt à laisser éclater sa honte, sa haine et sa rage trop longtemps retenues, prêt à saisir la moindre chance désespérée. Il n'arrivait pas à saisir que Dion ne le voyait pas comme un être humain doté d'un cerveau et d'un esprit, mais simplement un esclave et donc une créature indigne de considération.

« Écoute-moi, » dit Thoth. « Tu seras roi. Mais tu connais peu l'esprit d'Ascalante. Tu ne peux lui faire confiance, une fois que Conan sera mort. Mais je peux t'aider. Si tu me protèges lorsque tu seras au pouvoir, je t'aiderai.

« Écoute, mon seigneur. J'étais un grand sorcier dans le sud. Les hommes parlaient de Thoth-amon comme ils parlaient de Rammon. Le roi Ctesphon de Stygie me faisait grand honneur, éloignant les mages des postes de pouvoir afin de m'exalter au-dessus d'eux. Ils me détestaient, mais me craignaient, car je dominais des entités d'au-delà qui obéissaient à mon appel et à mes ordres. Par Set, mes ennemis savaient qu'au milieu de la nuit ils pouvaient s'éveiller en sentant les doigts griffus d'une horreur indicible les étrangler ! J'ai accompli une sombre et terrible magie avec la Bague Ophidienne de Set, que j'avais trouvé dans une tombe ténébreuse une lieue [97] sous terre, oubliée depuis que le premier homme sortit en rampant de la mer limoneuse.

« Mais un voleur déroba la Bague et mon pouvoir fut rompu. Les magiciens se liguèrent pour me tuer, et je fuis. Déguisé en chamelier, je voyageais dans une caravane dans la contrée de Koth, lorsque les pillards d'Ascalante tombèrent sur nous. Toute la caravane fut massacrée sauf moi. J'ai sauvé ma vie en révélant mon identité à Ascalante et en jurant de le servir. Que cette servitude a été amère ! »

« Pour me lier, il écrit à mon sujet dans un manuscrit, qu'il scella avant de le confier à un ermite habitant sur les frontières méridionales de Koth. Je n'ai osé lui planter une dague pendant son sommeil, ou le vendre à ses ennemis, cas alors l'ermite ouvrirait le manuscrit pour le lire – tel qu'Ascalante lui a demandé. Et il prononcerait un mot en Stygie – ».

97. 3 milles, soit environ 4,8 kilomètres

Thoth frissonna encore et sa peau sombre se teinta de gris.

« Les hommes ne me connaissent pas en Aquilonie, » dit-il. « Mais que mes ennemis en Stygie apprennent où je me trouve, même de l'autre côté du monde je ne pourrai échapper à un jugement qui fracasserait l'âme d'une statue de bronze. Seul un roi avec ses châteaux et des armées d'épéistes pourraient me protéger. C'est pourquoi je t'ai confié mon secret, et supplié de sceller un pacte avec loi. Ma sagesse peut t'aider, et tu peux me protéger. Et un jour je trouverai la Bague – ».

« La Bague ? La Bague ? » Thoth avait sous-estimé l'égoïsme outrancier de l'homme. Dion n'avait pas même écouté les paroles de l'esclave, tellement fasciné par ses propres pensées, mais le dernier mot avait éveillé un remous dans son soi-même

« La Bague ? » répéta-t-il. « Cela me rappelle – ma bague porte-bonheur. Je l'ai obtenue d'un voleur shémite qui jura qu'il l'avait volée à un sorcier loin dans le sud, et qu'elle me porterait chance. Je l'ai payé suffisamment, Mitra le sait. Par les dieux, j'ai besoin de toute la chance possible, avec Volmana et Ascalante m'entraînant dans leurs intrigues sanglantes – je me fie à la bague. »

Thoth bondit, le sang remontant à son visage, alors que ses yeux s'enflammèrent avec la fureur étourdie d'un homme mesurant subitement les profondeurs de la stupidité porcine d'un imbécile. Dion l'ignorait. Soulevant un couvercle secret de son siège de marbre, il farfouilla un moment parmi un amas de babioles de diverses sortes – charmes barbares, bouts d'os, bijoux de pacotille – des porte-bonheurs et talismans que la nature superstitieuse de cet homme l'avait poussé à amasser.

« Ah, la voilà ! » Il leva triomphalement une bague d'aspect curieux. Elle était d'un métal semblable au cuivre, et façonnée sous forme d'un serpent écailleux, enroulé en trois boucles, avec sa queue dans la gueule. Ses yeux étaient des gemmes jaunes brillant cruellement. Thoth-amon cria comme s'il avait été frappé, et Dion chancela et ouvrit la bouche, son visage subitement livide. Les yeux de l'esclave brillaient, sa bouche large, ses grandes mains sombre se tendant telles des serres.

« La Bague ! Par Set ! La Bague ! » hurla-t-il. « Ma Bague – qu'on m'a volée – » L'acier brilla dans la main du Stygien et d'un geste de ses larges épaules sombres il planta la dague dans le corps obèse du baron. Les couinements suraigus de Dion s'étranglèrent en gargouillis et sa carcasse flasque s'abattit entièrement telle du beurre fondu. Idiot jusqu'au bout, il mourut dans une terreur folle, sans comprendre pourquoi. Repoussant de côté le cadavre recroquevillé, l'ayant déjà oublié, Thoth agrippa la bague des deux mains, ses yeux noirs éclatant d'une avidité effrayante.

« Ma bague ! » chuchota-t-il dans une terrible exaltation. « Ma puissance ! »[98]

Combien de temps il resta accroupi au-dessus de cette chose funeste, immobile tel une statue, abreuvant son âme noire de son aura maléfique, pas même le Stygien ne le sut. Lorsqu'il s'ébroua de sa rêverie et ramena son esprit depuis les abysses ténébreuses où elle avait erré, la lune montait, portant de longues ombres au travers du dossier de marbre noir et lisse du banc, au pied duquel s'affalait l'ombre plus sombre qui avait été le seigneur d'Attalus.

« Plus jamais, Ascalante, plus jamais ! » murmura le Stygien, et ses yeux brûlaient d'une lueur rouge comme ceux d'un vampire dans la pénombre. Se baissant, il recueillit d'une mains une poignée de sang coagulé depuis la flaque stagnante dans laquelle sa victime était affalée, et le frotta sur les yeux du serpent de cuivre jusqu'à ce que les étincelles jaunes fussent couvertes d'un masque cramoisi.

« Aveugle tes yeux, serpent mystique, » chanta-t-il d'un murmure qui glaçait le sang. « Aveugle tes yeux à la lune et ouvre-les sur les golfes les plus noirs ! Que vois-

98. Thoth-amon a admirablement réussi son jet de Chance (voir p.)

tu, ô serpent de Set ? Qui appelles-tu depuis les golfes de la Nuit ? A qui est cette ombre qui tombe sur la Lumière mourante ? Appelle-le à moi, ô serpent de Set ! »

Frottant les écailles d'un mouvement circulaire particulier de ses doigts, un mouvement qui ramenait systématiquement ses doigts à leur point de départ, sa voix continuait à baisser alors qu'il murmurait de sombres noms et de macabres incantations oubliées du monde entier sauf du lugubre arrière-pays de la noire Stygie, où des formes monstrueuses s'agitent dans la pénombre des tombeaux.

Il y eut un mouvement dans l'ait autour de lui, un tourbillon comme dans l'eau lorsque quelque créature remonte à la surface. Un vent indicible et glacé souffla brièvement sur lui, tel un courant d'air à l'ouverture d'une porte. Thoth sentit une présente derrière lui, mais il ne se retourna pas. Il gardait son regard fixé sur le sol de marbre éclairé par la lune, sur lequel tombait une ombre ténue. Comme il continuait ses incantations murmurées, cette ombre grandit en taille et en clarté, jusqu'à ce qu'elle devînt distincte et horrifique. Son contour ressemblait à celui d'un babouin gigantesque, mais un tel babouin n'avait jamais parcouru la Terre, pas même en Stygie. Cependant Thoth ne regardait toujours pas, mais sortant de sa ceinture une sandale de son maître – qu'il portait toujours dans l'espoir qu'il puisse en avoir un tel usage – il la jeta derrière lui.

« Connais-la bien, esclave de la Bague ! » s'exclama-t-il. « Trouve celui qui l'a porté et détruis-le ! Regarde dans ses yeux et fracasse son âme, avant de déchirer sa gorge ! Tue-le ! Oui, » dans une explosion aveugle de passion, « et tous ceux qui l'entourent ! »

Gravé sur le mur éclairé par la lune, Thoth vit l'horreur baisser sa tête difforme et flairer l'odeur comme quelque molosse hideux. Puis la macabre tête fut rejetée en arrière, la chose se détourna et partit comme un vent à travers les arbres. Le Stygien leva les bras dans une exultation extrême, ses dents et ses yeux luisant sous la lune.

Un soldat en faction à l'intérieur des murs cria dans une surprise d'horreur alors qu'une grande ombre agile et noire, avec des yeux enflammés franchit le mur en passant près de lui avec un brusque tourbillon de vent. Mais elle était partie si vite que le guerrier décontenancé se demanda s'il avait rêvé ou halluciné.

Chapitre IV - Voix d'outre-tombe

Seul dans la grande chambre à coucher, sous sa haute coupole dorée le Roi Conan sommeillait en rêvant. A travers des brumes grises tourbillonnantes il entendit un curieux appel, ténu et lointain, et bien qu'il ne le comprit pas, il lui sembla qu'il n'avait pas le droit de l'ignorer. Glaive à la main il traversa la brume grise, comme un homme traverserait des nuages en marchant, et la voix devenait de plus en plus distincte au fil de sa progression, jusqu'à ce qu'il comprit le mot prononcé – c'était son propre nom que l'on appelait à travers les golfes de l'Espace ou du Temps.

Alors les brumes se dissipèrent et il vit qu'il se trouvait dans un grand corridor sombre apparemment taillé d'un bloc dans une pierre noire. Il n'était pas éclairé, mais par quelque magie il y voyait parfaitement. Sol, plafond et murs étaient fortement polis et brillaient d'une lueur mate, et étaient ornés des silhouettes gravées d'anciens héros et de divinités semi-oubliées. Il frissonna de voir les vastes contours sombres des Innommables Anciens [99], et devina que les pas des mortels n'avaient traversé ce corridor depuis des siècles.

Il parvint à un large escalier taillé d'un bloc dans la pierre, dont les parois du puits étaient ornés de symboles ésotériques si antiques et horrifiques que le roi Conan eut la chair de poule. Chaque marche

99. une allusion aux œuvres de Lovecraft, voir p. 252

Lorsque le monde était jeune et que les hommes étaient faibles, et que les démons nocturnes marchaient librement,
Je luttais contre Set par le feu et l'acier et la sève de l'upas ;
Maintenant que je dors au cœur noir de la montagne, et que les âges ont fait des ravages,
Oublieras-tu celui qui combattit le Serpent pour sauver l'âme humaine ?

était décorée de l'abominable silhouette de l'Antique Serpent, Set, de manière qu'à chaque pas son talon écrase la tête du Serpent, comme prévu dans les temps anciens. Mais il ne se sentait pas à l'aise pour autant.

Mais la voix l'invitait à poursuivre, et enfin, dans des ténèbres qui auraient été impénétrables à ses yeux matériels, il parvint à une étrange crypte, où il devina une silhouette à barbe blanche assis sur une tombe. Les poils de Conan se hérissèrent et il agrippa son glaive, mais la silhouette s'exprima d'un ton sépulcral.

« Ô homme, me reconnais-tu ? »

« Certes non, par Crom ! » jura le roi.

« Homme, » dit l'ancien, « je suis Epemitreus. »

« Mais Epemitreus le Sage est mort depuis quinze siècles ! » bafouilla Conan.

« Écoute ! » prononça l'autre avec autorité. « Tel un caillou jeté dans un lac sombre envoie des remous jusqu'aux rives éloignées, les événements du monde invisible ont formé comme des vagues dans mon sommeil. Je t'ai bien remarqué, Conan de Cimmérie, et l'empreinte de formidables événements et de grands accomplissements est sur toi. Mais les malheurs sont lâchés sur cette contrée, contre lesquels ton glaive ne te sera d'aucune assistance. »

« Tu parles en énigmes, » dit Conan mal à l'aise. « Fais-moi voir mon adversaire et je lui trancherai le crâne jusqu'aux dents. »

« Exerce ta fureur barbare contre tes ennemis de chair et de sang, » répondit l'ancien. « Ce n'est pas contre des hommes que je dois te protéger. Il existe de sombres mondes à peine devinés des hommes, où des monstres informes rôdent – des monstres qui peuvent être invoqués des Vides Extérieurs pour prendre forme matérielle pour déchirer et dévorer aux ordres de magiciens malfaisants. Il y a un serpent dans ta maison, ô roi – une vipère dans ton royaume, venu de Stygie, avec la sombre sagesse des ombres de son âme trouble. Comme un homme endormi rêve du serpent qui rampe près de lui, j'ai senti la présence maléfique du néophyte de Set. Il est enivré d'une terrible puissance, et les coups qu'il porte à son ennemi pourra abattre le royaume. Je t'ai appelé pour te donner une arme contre lui et sa meute de molosses infernaux. »

« Mais pourquoi ? » demanda Conan ébahi. « Les hommes disent que tu dors au cœur sombre de Golamira, d'où tu envoies ton fantômes sur des ailes invisibles pour aider l'Aquilonie lorsque l'époque le rend nécessaires, mais moi – je suis un étranger et un barbare. »

« Paix ! » les tonalités fantomatiques se réverbéraient à travers la grande caverne sombre. « Ta destinée est liée à celle de l'Aquilonie. Des événements gigantesques se forment dans la toile et le giron du destin, et la folie sanguinaire d'un sorcier ne doit pas détourner la destinée impériale. Il y a des âges que Set entourait le monde comme un python autour de sa proie. Toute ma vie, qui fut trois fois plus longue que celle des hommes ordinaires, je l'ai combattu. Je l'ai repoussé jusqu'aux ténèbres du sud mystérieux, mais dans la sombre Stygie des hommes vénèrent toujours celui qui pour nous est l'Archidémon. Comme j'ai combattu Set, je combat ses fidèles, ses adeptes et ses acolytes. Tire ton épée. »

Interloqué, Conan obtempéra, et sur la grande lame, près de la lourde garde argentée, l'ancien traça d'un doigt osseux un étrange symbole qui brilla tel un feu blanc dans les ombres. Et à l'instant, la crypte, le tombeau et l'ancien s'évanouirent, et Conan, ébahi, bondit de sa couche dans la

grande chambre au dôme doré. Et alors qu'il se levait, s'interrogeant sur l'étrangeté de ce rêve, il réalisa qu'il avait l'épée à la main. Et les poils de sa nuque se hérissèrent, car sur la large lame était gravé un symbole – le contour d'un phénix. Et il se souvint que sur le tombeau dans la crypte il avait vu ce qu'il pensait être une figure similaire, gravé dans la pierre. Maintenant il se demandait sur cela n'était bien qu'une figure de pierre, et sa peau se hérissait devant toute cette étrangeté.

Alors qu'il était debout, un son étouffé dans le corridor à l'extérieur le raviva, et sans s'arrêter pour investiguer, il commença à enfiler son armure ; il était toujours le barbare, suspicieux et alerte comme un loup aux abois.

Chapitre V - Une Tâche sombre

A travers le silence englobant le corridor du palais royale se faufilaient vingt silhouettes furtives. Leurs pieds furtifs, nus ou chaussés de cuir souple, ne faisaient aucun bruit sur la tapis épais ou le solde marbre nu. Les torches, debout dans les niches au long des couloirs, portaient un reflet rouge sur les dagues, épées et haches affûtées.

« Soyez discrets ! » siffla Ascalante. « Et arrête de respirer bruyamment, toi derrière ! L'officier de la patrouille de nuit a retiré la plupart des sentinelles de ces couloirs et enivré le reste, mais nous devons rester prudents. Reculez ! Voilà la patrouille ! »

Ils se regroupèrent derrière un groupe de piliers sculptés, et presque aussitôt dix géants en armure noire passèrent à pas mesurés. Leurs visages affichèrent le doute en regardant l'officier qui les menait loin de leur poste de garde. Cet officier était plutôt pâle ; alors que la patrouille dépassait la cachette des conspirateurs, on pouvait le voir essuyer la sueur de son front d'une main tremblante. Il était jeune, et cette trahison d'un roi ne lui était pas facile. Il maudit mentalement l'extravagance vaniteuse qui l'avait endetté face à des usuriers et en avait fait un pion de politiciens intrigants.

Les gardes passèrent en cliquetant et disparurent dans le couloir.

« Bien ! » ricana Ascalante. « Conan dort sans surveillance. Vite ! S'ils nous surprennent à le tuer, nous sommes faits – mais peu d'homme épouseront la cause d'un roi mort ! »

« Ouais, vite ! » cria Rinaldo, ses yeux bleus s'accordant à la lueur du glaive qu'il balançait au-dessus de sa tête. « Ma lame a soif ! J'entends les vautours se rassembler ! En avant ! »

Ils filèrent au long le corridor d'une vitesse imprudente et s'arrêtèrent devant une porte dorée portant le dragon, symbole royale de l'Aquilonie.

« Gromel ! » rabroua Ascalante. « Défonce cette porte ! »

Le géant prit une profonde inspiration et lança sa vaste carrure contre les panneaux, qui grincèrent et plièrent à l'impact. A nouveau il se ramassa et plongea. Dans les bris des boulons et un craquement déchirant du bois, la porte se fracassa vers l'intérieur.

« A l'intérieur ! » rugit Ascalante, embrasé par l'esprit de l'exploit.

« A l'intérieur ! » hurla Rinaldo. « Mort au tyran ! »

Ils s'arrêtèrent brusquement. Conan leur faisait face, non pas comme un homme nu réveillé en sursaut et désarmé, prêt à être massacré comme un mouton, mais un barbare pleinement éveillé et en garde, partiellement équipé d'une armure, et avec un long glaive à la main.

« Entrez, fripouilles ! » hurla le hors-la-loi. « Il est seul contre vingt et ne porte pas de casque ! »

C'était vrai ; il n'avais pas eu le temps d'enfiler le lourd casque à crête, ni de lacer en place les plaques latérales de la cuirasse, ni d'attraper le grand bouclier du mur. Cependant, Conan était mieux protégé que tous ses ennemis hormis Vol-

Que sais-je de la culture, des dorures, de l'artisanat et du mensonge ?
Moi, né sur une terre nue et élevé à l'air libre.
La langue subtile, la ruse sophiste, ils échouent lorsque les glaives chantent ;
Venez et mourez, chiens – je fus un homme avant d'être roi.

– La Route des Rois

mana et Gromel, qui étaient en armure complète.

Le roi regarda furieusement, se questionnant sur leur identité. Il ne connaissait pas Ascalante ; il ne pouvait pas voir au travers des visières fermées des conspirateurs en armure, et Rinaldo avait tiré sa capuche sur ses yeux. Mais ce n'était pas l'heure des conjectures. Avec un hurlement qui fit écho au plafond, les tueurs se déversèrent dans la pièce, Gromel en tête. Il chargea tel un taureau, tête baissée, l'épée en bas prête à l'éventration. Conan bondit à sa rencontre, toute sa force de tigre concentrée dans le bras maniant l'épée. Dans un arc sifflant la grande lame fila dans l'air pour s'écraser sur le casque du Bossonien. Lame et casque vibrèrent de concert et Gromel roula sans vie sur le sol. Conan rebondit en arrière, agrippant toujours sa garde brisée.

« Gromel ! »cracha-t-il, ses yeux éclatant de surprise, alors que le casque fracassé révélait la tête fracassée ; puis le reste de la troupe fut sur lui. La pointe d'une dague passa le long de ses côtes entre son plastron et sa plaque dorsale, le tranchant d'un glaive passa devant ses yeux. Il poussa de côté le porteur de dague de son bras gauche, et écrasa sa garde brisée telle un ceste sur la tempe de l'épéiste. La cervelle de l'homme éclaboussa son visage.

« Surveillez la porte, vous cinq ! » cria Ascalante, dansant au bord du tourbillon d'acier chantant, de crainte que Conan ne force un passage au travers pour s'échapper. Les voyous reculèrent momentanément, tandis que leur chef en attrapait plusieurs pour les pousser vers l'unique porte, et durant ce bref répit Conan bondit jusqu'au mur et en tira une antique hache de bataille qui, insensible au pu temps, pendait là depuis un demi-siècle.

Le dos au mur, pendant un instant il fit face au cercle qui se rapprochait, puis bondit au milieu d'eux. Il n'était pas un combattant défensif ; même dans la mâchoire d'une adversité totale il portait toujours la guerre à l'ennemi. Tout autre homme serait déjà mort là, et Conan lui-même n'espérait pas survivre, mais il souhaitait férocement infliger autant de dégâts qu'il pouvait avant de tomber. Son âme barbare était en feu, et les chants des vieux héros chantaient à ses oreilles.

Alors qu'il bondissait du mur sa hache abattit un hors-la-loi en lui tranchant l'épaule, et du revers écrasa le crâne d'un autre. Les épées venimeuses gémissaient autour de lui, mais la mort le frôlait avec des marges haletantes. Le Cimmérien avançait, dans le flou d'une vitesse aveuglante. Il était comme un tigre parmi les babouins [100] alors qu'il bondissait, esquivait et tournait, offrant une cible toujours mouvante, alors que sa hache tissait une roue étincelante autour de lui.

Dans un bref espace les assassins le submergèrent férocement, faisant pleuvoir aveuglement les coups et leur propre nombre les gênant ; puis ils cédèrent soudainement – deux corps sur le sol étaient les preuves muettes de la fureur du roi, bien que Conan lui-même saignait de blessures aux bras, au cou et aux jambes.

« Ruffians ! » cria Rinaldo, agitant sa casquette emplumée, ses yeux fous brillant. « Renoncerons-nous au combat ? Le despote doit-il vivre ? Défoulez-vous ! »

Il fonça, hachant furieusement, mais Conan, le reconnaissant, fracassa son épée d'un bref tranchant terrifiant puis d'une puissante poussée de sa main ouverte l'envoya rouler sur le sol. Le roi prit la pointe d'Ascalante dans le bras gauche,

100. Les métaphores transcendent les considérations géographiques !

et le hors-la-loi sauva tout juste sa vie en esquivant la hache mouvante d'un bond en arrière. A nouveau les loups s'approchèrent en tournant et la hache de Conan chanta et écrasa. Un lascar chevelu se voûta sous son coup et plongea vers les jambes du roi, mais après une brève lutte contre ce qui sembla être une tour de fer, leva les yeux juste à temps pour voir la hache tomber, mais pas suffisamment pour l'éviter. Entre-temps l'un des camarades leva un glaive des deux mains et tailla à travers la plaque d'épaule droite du roi, blessant l'épaule en-dessous. En un instant la cuirasse de Conan fut pleine de sang.

Volmana, écartant les autres attaquants dans son impatience sauvage, plongea en avant et lança un tranchant meurtrier vers la tête non-protégée de Conan. Le roi se baissa profondément et le glaive rasa une touffe de ses cheveux noirs en sifflant au-dessus de lui. Conan pivota sur ses talons et frappa depuis le côté. La hache mordit à travers la cuirasse d'acier et Volmana se recroquevilla sous le choc qui écrasa son côté gauche.

« Volmana ! » haleta Conan, le souffle coupé. « Je reconnaîtrai ce nain en Enfer ! » Il se redressa pour faire face à l'assaut furieux de Rinaldo, qui chargeait follement sans se protéger, armé d'une seule dague. Conan recula d'un bons, levant sa hache.

« Rinaldo ! » sa voix était stridente d'une urgence désespérée. « Recule ! Je ne te tuerai pas – »

« Meurt, tyran ! » hurla le ménestrel fou, se jetant franchement sur le roi. Conan retarda le coup qu'il hésitait à délivrer, jusqu'à ce qu'il soit trop tard. Il ne frappa qu'en ressentant la morsure de l'acier sur son côté non protégé, dans la frénésie d'un désespoir aveugle.

Rinaldo chuta, son crâne fracassé, et Conan recula contre le mur, du sang jaillissant entre les doigts qui agrippaient sa blessure.

« Avancez, maintenant, et tuez-le ! » hurla Ascalante.

Conan s'adossa au mur et leva sa hache, semblant incarner l'inconquérable et le primordial – les jambes fermement écartées, la tête en avant, une main prenant le mur pour support, l'autre tenant haut la hache, avec de grands muscles noueux aux contours d'acier, et ses traits figées dans un grondement de fureur mortelle – ses yeux terriblement enflammés à travers la brume sanglante qui les voilait. Les hommes vacillaient – bien qu'ils fussent féroces, criminels et dissolus, ils venaient cependant d'une race dite civilisée, avec un passé civilisé ; et ici il y avait un barbare – le tueur naturel. Ils reculaient – le tigre blessé pouvait toujours tuer.

Conan sentait leur incertitude et souriait sombrement et férocement. « Qui meurt en premier ? » grogna-t-il entre ses lèvres écrasées et sanglantes.

Ascalante bondit tel un loup, s'arrêtant presque en plein vol avec une vitesse incroyable et tomba recroquevillé pour éviter la mort sifflant vers lui. Frénétiquement il fit tourner ses pieds hors de portée et roula à distance alors que Conan récupérait de son coup manqué et frappa à nouveau. Cette fois la hache s'enfonça de plusieurs pouces dans le sol poli, près des jambes en mouvement d'Ascalante.

Un autre desperado malavisé choisit cet instant pour charger, suivi à contre-cœur par ses camarades. Il prévoyait de tuer Conan avant que le Cimmérien ne puisse arracher sa hache du sol, mais son jugement était erroné. La hache rouge se releva puis s'écrasa vers le bas, et la caricature cramoisie d'un homme fut catapultée en arrière vers les jambes des attaquants.

A cet instant un hurlement effrayant jaillit des voyous à l'entrée alors qu'une ombre noire et difforme tombait sur le mur. Tous sauf Ascalante se retournèrent à ce cri et alors, hurlant comme des chiens, ils jaillirent aveuglément à travers la porte comme une foule délirante et blasphémant, et s'éparpillèrent à travers les corridors dans une fuite hurlante.

Ascalante ne regarda pas vers la porte ; il n'avait d'yeux que pour le roi blessé. Il

supposa que le bruit de la lutte avait ai moins éveillé le palace, et que les gardes loyaux étaient sur lui, bien qu'à ce moment il semblait étrange que ses brigands expérimentés hurlent si terriblement dans leur fuite. Conan ne regardait pas vers la porte car il observait le hors-la-loi avec les yeux enflammés d'un loup mourant. Dans cette situation extrême la philosophie cynique d'Ascalante ne le désertait pas.

« Tout semble perdu, particulièrement l'honneur, » murmura-t-il. « Cependant, le roi meurt sur ses pieds – et – » Quel que fut l'autre cogitation ayant pu passer à travers son esprit ne serait pas connu ; car, laissant sa phrase incomplète, il courut légèrement vers Conan juste au moment où le Cimmérien fut forcé d'employer son bras armé pour essuyer le sang aveuglant ses yeux.

Mais alors même qu'il entamait sa charge, il y eut une étrange précipitation dans l'air et un poids lourd frappa terriblement entre ses épaules. Il s'écrasa de tout son long et de grandes griffes s'enfoncèrent atrocement dans sa chair. Se tortillant désespérément sous son attaquant, il tordit sa tête pour regarder le visage du cauchemar et de la folie. Sur lui était accroupi une grande chose noire qu'il savait n'être né sur aucun monde raisonnable ou humain. Ses crocs noirs et baveux étaient proches de sa gorge et l'éclat de ses yeux jaunes racornissait ses membres comme un vent mortel flétrirait les pousses de blé.

La hideur de ce visage transcendait la simple bestialité. Cela pourrait avoir été le visage d'une momie antique et maléfique, ravivée d'une vie démoniaque. Dans ses traits répugnants les yeux dilatés du hors-la-loi crurent voir, telle l'ombre dans la folie qui l'enveloppait, une légère et terrible ressemblance avec l'esclave Thoth-amon. Alors la philosophe cynique et égoïste d'Ascalante le déserta, et avec un cri effrayant il libéra son âme avant que les crocs baveux ne le touchent.

Conan, secouant les gouttes de sang de ses yeux, regardait paralysé. D'abord il crut qu'il s'agissait d'un grand molosse noir perché au-dessus du corps distordu d'Ascalante ; puis lorsque sa vue s'éclaircit il vit que ce n'était ni un molosse ni un babouin.

Avec un cri qui était comme un écho du cri d'agonie d'Ascalante, il s'écarta du mur et rencontra l'horreur bondissante d'un jet de sa hache, propulsée par la puissance désespérées de ses nerfs électrifiés. L'arme volante rebondit en chantant du crâne incliné qu'elle aurait dû écraser, et le roi fut repoussé jusqu'au milieu de la pièce par l'impact du corps géant.

Les mâchoires salivantes se refermèrent sur le bras que Conan avait levé pour protéger sa gorge, mais le monstre ne fit aucun effort pour assurer une morsure mortelle. Par-dessus le bras mutilé il regardait cruellement dans les yeux du roi, dans lesquels commençaient à se refléter une horreur semblable à celle qui régnait dans les yeux morts d'Ascalante. Conan sentait son âme s'étioler et commencer à être arrachée de son corps, pour se noyer dans les puits jaunes d'horreur cosmique qui luisaient spectralement dans le chaos informe qui croissait autour de lui et englobait toute vie et santé mentale. Ces yeux grandissaient et devenaient gigantesques et en eux le Cimmérien aperçut la réalité de toutes les horreurs abyssales et blasphématoires qui rôdaient dans les ténèbres extérieures des vides informes et des golfes enténébrés. Il ouvrit ses lèvres ensanglantées pour hurler sa haine et son dégoût, mais seul un râle sec sortir de sa gorge.

Mais l'horreur qui avait paralysé et détruit Ascalante éveilla dans le Cimmérien une fureur déchaînée semblable à la folie. Avec une torsion volcanique de tout son corps il plongea en arrière, insouciant de la souffrance de son bras déchiré, entraînant le monstre avec lui. Et sa main tendue toucha quelque chose que son cerveau étourdi mais combatif identifia être la poignée de son épée brisée. Instinctivement il l'agrippa et frappa avec toute la puissance de ces nerfs et de ses muscles, comme un homme frapperait avec une

dague. La lame brisée s'enfonça profondément et le bras de Conan fut libéré lorsque l'horrible gueule s'ouvrit comme si elle souffrait. Le roi fut violemment poussé de côté, et se soulevant sur une main il vit, étonné, les terribles convulsions du monstre duquel un sang épais jaillissait de la grande blessure que sa lame brisée avait déchiré. Et alors qu'il regardait, ses luttes cessèrent et il reposa agité de brusques spasmes, regardant en l'air de ses terribles yeux morts. Conan cligna des yeux et essuya le sang de ses propres yeux ; il lui semblait que la chose fondait et se désintégrait en une masse visqueuse et instable.

Alors un brouhaha de voix atteignit ses oreilles, et la pièce fut prise d'assaut par les gens de la cour finalement éveillés – chevaliers, pairs, dames, hommes d'armes, conseillers – tous babillant et criant et se marchant sur les pieds. Les Dragons Noirs étaient sur place, fous de rage, jurant et rouspétant, leurs mains aux glaives et des jurons étrangers aux dents. Du jeune officier veillant à la porte on ne vit rien, et on n'en eut plus jamais aucune nouvelle, bien qu'il fut sérieusement recherché.

« La garde est ici, vieille canaille ! » énonça familièrement Pallantides, commandant des Dragons Noirs, oubliant le rang de Publius dans l'excitation du moment. « Arrête de miauler et aide-nous à bander les blessures du roi. Il est presque saigné à mort. »

« Oui, oui ! » criait Publius, qui était un homme de plans plutôt que d'action. « Nous devons bander ses blessures. Allez chercher tous les guérisseurs de la cour ! Oh, mon seigneur, quel honte noire sur la ville ! Êtes-vous complètement mort ? »

« Du vin ! » râla le roi depuis la couche où ils l'avaient déposé. Ils portèrent un gobelet à ses lèvres ensanglantées et il but comme un homme à moitié mort de soif.

« Bien ! » grogna-t-il, retombant en arrière. « Ça donne soif de tuer. »

On avait étanché le flot de sang, et la vitalité innée du barbare se réinstaurait.

« Regardez d'abord le coup de dague sur mon côté, » demanda-t-il aux médecins de cour.

« Rinaldo m'y a écrit un chant mortel, et le stylet était acéré. »

« On aurait dû le pendre depuis longtemps, » bredouilla Publius. « Aucun bien ne vient des poètes – qui est-ce ? »

Il toucha nerveusement le corps d'Ascalante du bout de sa sandale.

« Par Mitra ! » s'exclama le commandant. « C'est Ascalante, ancien comte de Thune ! Quel œuvre du diable l'a ramené de ses terres désertiques ? »

« Mais pourquoi a-t-il un tel regard ? » murmura Publius, reculant, ses propres yeux écarquillés et avec un particulier hérissement des poils de son épais cou. Les autres devinrent silencieux en regardant le hors-la-loi mort.

« Si vous aviez vu ce que lui et moi avons vu, » gronda le roi, s'asseyant malgré les protestations des guérisseurs, « vous ne vous poseriez pas la question. Votre regard aurait été détruit par – » Il s'arrêta brusquement, bouche bée, son doigt pointé vers le vide. Là où le monstre était mort, son regard ne voyait que le sol nu.

« Crom ! » jura-t-il. « Cette chose a fondu dans l'horreur qui le vit naître ! » « Le roi délire, » murmura un noble. Conan entendit et prononça de jurons barbares.

« Par Babd, Morrigan, Macha et Nemain ! » conclut-il avec colère. « Je suis sain d'esprit ! C'était comme un croisement entre une momie stygienne et un babouin. Il est venu par la porte, et les sbires d'Ascalante ont fui devant lui. Il a tué Ascalante, qui allait m'embrocher. Puis il est venu sur moi et je l'ai tué – je ne sais pas comment, car ma hache rebondissait dessus comme sur un râtelier. Mais je pense que le Sage Epemitreus m'a aidé – »

« Écoutez comme il parle d'Epemitreus, mort depuis quinze cent ans ! » murmuraient-ils les uns aux autres.

« Par Ymir ! » tonna le roi. « Cette nuit j'ai parlé avec Epemitreus ! Il m'a appelé dans mes rêves, et j'ai descendu un corridor de pierre noire gravé d'anciens dieux, jusqu'à

un escalier de pierre sur les marches duquel étaient les contours de Set, jusqu'à ce que j'arrive à une crypte, et un tombeau avec un phénix gravé dessus – »

« Au nom de Mitra, seigneur roi, taisez-vous ! » C'était le haut-prêtre de Mitra qui criait ainsi, et son teint était livide.

Conan releva brusquement la tête comme un lion rejetant sa crinière, et sa voix était épaisse comme le grondement d'un lion en colère.

« Suis-je un esclave, pour fermer ma bouche à ton ordre ? »

« Non, non, mon seigneur ! » Le haut-prêtre tremblait, mais pas par peur du courroux royal. « Je ne voulais pas vous offenser. » Il baissa sa tête vers le roi et parle d'un murmure que seul put comprendre Conan.

« Mon seigneur, c'est une question au-delà de la compréhension humaine. Seul le cercle intérieur de la prêtrise connaît le corridor de pierre noire taillé dans le cœur noir du Mont Golamira, par des mains inconnues, ou le tombeau gardé par le phénix où Epemitreus fut mis au repos voilà quinze cent ans. Et depuis cette époque aucun homme vivant n'y a pénétré, car ses prêtres choisis, après avoir placé le Sage dans la crypte, ont bloqué l'entrée extérieur du corridor afin qu'aucun homme ne puisse le trouver, et aujourd'hui même les hauts-prêtres ignorent où il se trouve. Seul de bouche à oreille, entre les hauts-prêtres et quelques privilégiés, et jalousement gardé, le cercle intérieur des acolytes de Mitra ont connaissance du tombeau d'Epemitreus dans le cœur noir de Golamira. C'est l'un des Mystères sur lesquels repose le culte de Mitra. »

« Je ne peux dire par quelle magie Epemitreus m'a amené à lui, » répondit Conan. « Mais j'ai discuté avec lui, et il a fait une marque sur mon épée. Pourquoi cette marque l'a rendue mortelle aux démons, ou quelle magie se trouve derrière cette marque, je ne sais pas ; mais bien que la lame se soit brisée sur le casque de Gromel, cependant le fragment était assez long pour tuer cette horreur. »

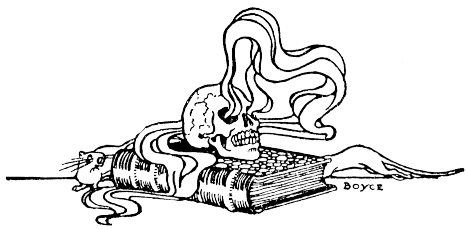
« Laissez-moi voir votre épée, » murmura le haut-prêtre, la gorge soudainement sèche.

Conan tendit l'arme brisée, et le haut-prêtre cria et tomba à genoux.

« Que Mitra nous protège contre les puissances des ténèbres ! » haleta-t-il. « Le roi a en effet parlé avec Epemitreus cette nuit ! Là sur cette épée – c'est le signe secret que personne d'autre que lui n'aurait pu tracer – l'emblème du phénix immortel qui couve à jamais son tombeau ! Une bougie, vite ! Regardez à nouveau à l'endroit où le roi a dit que le gobelin était mort ! »

Il reposait dans l'ombre d'un paravent fracassé. Ils repoussèrent ce paravent et illuminèrent le sol de leurs chandelles. Et un silence effrayé tomba sur ceux qui regardèrent. Alors quelques-uns tombèrent à genoux en invoquant Mitra, et d'autres s'enfuirent en hurlant de la chambre.

Sur ce sol où le monstre mourut, demeurait, telle une ombre tangible, une large tâche sombre impossible à laver ; la chose avait laissé son contour clairement dessiné par son sang, et ce contour n'appartenait pas à un être d'un monde sain et normal. Sinistre et horrifique, elle menaçait, telle l'ombre portée par l'un de ces dieux simiesques, accroupi sur les obscurs autels des temples ténébreux du sombre pays de Stygie.




Morris Meredith Williams

Talents

Talents magiques

Alchimie La pratique de l'alchimie est répandue dans toutes les régions civilisées, autant dans celles pétries de traditions ancestrales que dans les royaumes modernes.

L'Alchimie s'apprend plutôt chez les professeurs des grandes cités, mais les ingrédients nécessaires proviennent de régions exotiques, ce qui nécessite de dépenser des fortunes auprès de marchands, ou de voyager loin...

Divination La Divination est une pratique magique répandue dans tous les types de culture, particulièrement les plus religieuses, telles la Némédie et la Stygie.

Domination La Domination est une pratique magique prisée des sociétés tyranniques. Elle est activement pratiquée en Stygie...

Animalisme L'Animalisme est la seule forme de magie authentiquement barbare ; elle est pratiquée dans les régions les plus sauvages du monde, telles les Terres Pictes ou les Royaumes Noirs, à l'exception notable de la Cimmérie où toute magie est crainte.

Nécromancie La Nécromancie a une affreuse réputation dans toutes les régions du monde.

L'apprentissage nécessite de compulser d'anciens ouvrages, pratiquement tous en possession de sorciers maléfiques, ou perdus dans de dangereuses ruines oubliées.

Élémentalisme Semblable à l'Animalisme, Élémentalisme est également pratiquée dans les pays les plus barbares, mais de manière plus rare et généralement réservée aux grands prêtres.

Invocation L'Invocation est jugée à peine moins répugnante que la Nécromancie, bien qu'elle soit plus dangereuse.

Transmutation La Transmutation fait partie des magies les plus « modernes », et souvent associée à l'Alchimie.

Magies anciennes, magies nouvelles Les œuvres de Howard font parfois allusions à des types de magies rares ou disparues, comme la Magie Blanche [101], dédiée à la guérison, dont il n'existe plus qu'un usage perverti, la Nécromancie.

La technologie avancée est également parfois assimilable à de la magie... L'Alchimie n'est pas le seul exemple possible : mécanismes et effets d'optique sont des « magies » probablement aussi terribles, aux yeux des personnes de cet âge...

Autres talents

Arcanes Un seul talent est nécessaire pour la connaissance globale des anciens langages, qui étaient généralement très proches les unes des autres [102]. Ces langages antiques peuvent être millénaires comme l'atlante ou le lémurien, ou centenaires comme le zhemri (vieux zamoran).

Notez que ce talent est utile pour décrypter d'anciennes écritures, mais est inutile pour converser. Tout au plus un per-

101. décrite par Yag-kosha page 113
102. voir p. 123



sonnage peut tenter d'identifier le langage parlée, voire saisir vaguement le sujet d'une conversation.

> *Aucun homme sur terre ne pouvait lire ces caractères, mais Shevatas frissonna devant les sombres conjectures qu'elles soulevaient. Car il était issu d'une race très ancienne, dont les mythes remontaient à des formes dont ne rêvent plus les tribus contemporaines.* [BC]

Fureur La fureur guerrière est répandue chez les peuples barbares du Nordheim, Æsir et Vanir, où les guerriers concernés sont surnommés *Berserk*. Il en existe également une variante chez les peuples de l'orient lointain, où elle est appelée *Amok*.

Herboristerie Comme l'Alchimie, ce talent est très répandu, à la fois pratiqué par les gens du peuple et les savants les plus érudits, et surtout par les peuples primitifs qui savent transformer les ressources naturelles en armes mortelles.

Hypnotisme L'Hypnotisme est pratiqué dans les sociétés tyranniques où se pratique également la Domination, comme la Stygie. La plupart des grandes nations autoritaires, comme l'Aquilonie, ont également des spécialistes de l'hypnotisme dans les hauts rangs de leurs services de sécurité...

Orientation Ce talent « animal » est répandu chez les barbares de terres sauvages : Pictes, Cimmériens...

Résistance a la magie Ce talent est rare, et se développe principalement dans les terres où la magie abonde, comme la Stygie. Au contraire, il peut également se développer chez les peuples naturellement défiants envers la magie, comme les Cimmériens et Hyrkaniens.

Résistance au poison Ce talent se développe naturellement dans les régions barbares où les plantes vénéneuses abondent, tels les Royaumes Noirs. Il peut également être développé volontairement dans les civilisations où l'usage du poison est répandu, comme Zamora.

Instinct animal Talent barbare par excellence, l'Instinct animal est possédé par les peuples toujours très proches de la nature : Pictes, Cimmériens, Noirs...

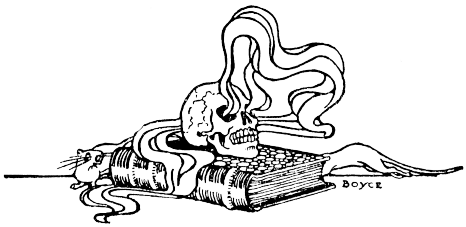
Instinct du climat Ce talent est répandu chez les barbares de terres sauvages : Pictes, Cimmériens...

Instinct de la magie Ce talent est rare, même dans les terres où la magie abonde, telle la Stygie. En revanche, il se développe volontiers chez les peuples naturellement défiants envers la magie, comme les Cimmériens et Hyrkaniens.

Instinct du danger C'est un talent largement répandu, chez les peuples barbares, tout comme dans la cité des voleurs de Zamora ou dans les palais dorés de Némédie...

Télépathie La Télépathie est extrêmement rare ; à vrai dire, on n'en voit jamais l'usage dans les œuvres de Robert Ervin Howard, hormis chez les prêtres du Cercle Noir. Son acquisition doit être strictement contrôlée par l'arbitre, et réservée aux personnages issus de civilisations cachées ou exotiques, comme celles de l'orient lointain ou des cités perdues.

Volonté Certaines populations fataliste, tels la plèbe des pays orientaux, semblent avoir, face à la domination et à l'autorité des castes supérieures, un fatalisme qui paralyse leur résistance à l'autorité. Afin de refléter ce fatalisme dans les règles, nous suggérons que dans certaines contrées, le talent de Volonté soit réservé à ces castes d'autorité...



Sabre et Sorcellerie

Le genre littéraire de Sabre et Sorcellerie (*Sword & Sorcery*) se définit avant tout comme un contraste avec le Médiéval Fantastique (*Heroic Fantasy*).

Une magie rare et dangereuse

De l'anti-héroïsme

Les personnages de Sabre et de Sorcellerie sont des anti-héros du fait que leurs aspirations. et leur destinée ne suivent pas les schémas classiques de l'aventure héroïque.

La forme des récits, des nouvelles, autorise et même favorise cette rébellion face aux poncifs de l'aventure épique ; les séances de jeu de rôle présentent les mêmes opportunités, profitez-en !

Dans SHADOWS IN THE MOONLIGHT, le Cimmérien se venge de son principal adversaire pratiquement dès le début de l'aventure, avant de partir vers d'autres péripéties.

Dans BEYOND THE BLACK RIVER, le Cimmérien lutte contre les conséquences des manigances du terrible sorcier Zogar Sag ... mais ce n'est pas lui qui le tue finalement, et cette mort se déroule « hors champ ».

Pas de règles

Bien entendu, les conseils ci-dessus ne sont pas des règles générales et impératives... Les œuvres de Robert Ervin Howard abondent en contradictions avec les clichés évoqués plus haut :

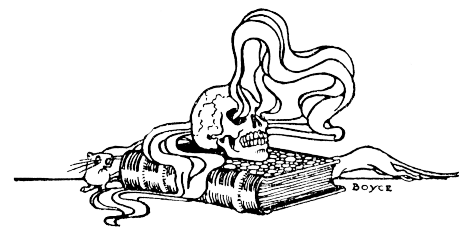
— Plusieurs récits baignent dans une ambiance magique [TE, FD, SM] ou ont un épisode onirique [QC, VW]

— Le Cimmérien s'allie parfois avec des sorciers sympathiques [HD, RH, SC]

— HOUR OF THE DRAGON, étant donné sa forme de roman, et son statut un peu à part d'œuvre auto-suffisante dédiée au marché britannique, déroge à plusieurs « règles » du genre de Sabre & Sorcellerie tel que pratiqué habituellement par Howard :

  — Présence de nombreux personnages récurrents (Pallantides, Prospero, Trocero...), même si parfois ils ne sont cités que brièvement (Thoth-amon...)

  — Structure « épique » assez classique, y compris une fin glorieuse et un mariage improbable !



Écrire des aventures

Marche à suivre

Définir l'intrigue générale

Il faut d'abord songer à l'intrigue générale, en faisant d'abord abstraction de la présence des personnages. Il s'agit généralement de méchants qui ont un plan diabolique : définir les différentes étapes de ce plan, sur le temps de l'aventure : quelques heures ou quelques jours.



Définir le rôle potentiel des personnages

Les personnages seront généralement un grain de sable dans les plans des méchants. Définissez si c'est sciemment, par exemple en étant recrutés pour une mission, ou fortuitement, par exemple en découvrant un cadavre ou en entendant une conversation.

Pensez à l'imbrication des personnages dans l'intrigue

Le déroulement de l'aventure sera essentiellement de l'improvisation de la part du maître du jeu, mais vous pouvez déjà songer à l'avance aux différentes réactions que les méchants auront face aux actions prévisibles des personnages. Dans les récits d'Howard, le héros a rarement à démêler un écheveau d'indices ; généralement il se retrouve un peu malgré lui mêlé dans une intrigue dont il se sort par sa bravoure et sa ruse instinctive. Ce sera pareil pour vos PJ, la plupart du temps !

Rajouter des éléments incongrus

Si votre aventure manque de monstres ou de magie, n'oubliez pas de rajouter quelque serpent, singe ou autre animal géant, surgissant d'un buisson ou d'un couloir, et éventuellement de trouver une vague raison à sa présence sur place.

S'inspirer des aventures du Cimmérien

A priori le Cimmérien est généralement un personnage agissant en solitaire, éventuellement en duo avec une jolie demoiselle, mais plusieurs de ses aventures sont directement adaptables en aventures pour un groupe de personnages :

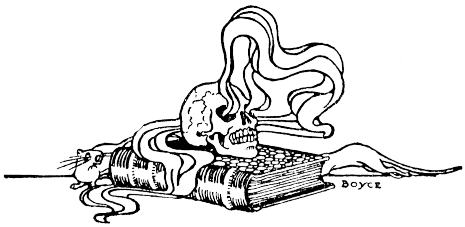
— PEOPLE OF THE BLACK CIRCLE : ce récit peut directement servir de modèle pour les aventures de quatre ou cinq personnages : le Cimmérien, Kerim Shah, Khemsa, Gitara, voire Yas-

mina. Les personnages sont dans des factions opposées au départ, mais peuvent finir par s'unir face à la menace commune...

— THE BLACK STRANGER : le Cimmérien vit une bonne partie de l'aventure en compagnie d'un quatuor de redoutables pirates.

— HOUR OF THE DRAGON :

— A WITCH SHALL BE BORN : le véritable héros de l'histoire n'est pas le Cimmérien, mais le jeune soldat Valerius.



Thèmes d'aventure

Appât du gain

Trésors mystérieux Un bon mystère et la promesse de richesses considérables sont deux bonnes raisons pour que des héros éternellement fauchés se lancent à l'aventure. [JG, TE]

Glaives à vendre Les héros savent se battre, ce qui peut leur assurer quelques revenus en tant que mercenaires, qu'ils adhèrent ou non à la faction qui les emploie.[FD, BR]

Grands et petits sentiments

Dans le style de sabre et de sorcellerie, contrairement à d'autres variantes de l'aventure héroïque, les motivations des personnages sont rarement d'ordre moral... Mais les personnages sont animés de passions qui les poussent à agir et se mettre en danger.

Vengeance ! La spoliation de ses droits, la mort d'un être cher... et autres torts faits au personnage peuvent le motiver à prendre des risques considérables pour laver l'affront.[HD]

Puissance du désir Lubricité (p.), Obsession (p. 53) et autres faiblesses sont souvent les moteurs d'aventures extraordinaires pour un personnage, qui peut facilement y entraîner des compagnons d'infortune...[FD, RN]

Civilisation et barbarie

Affrontement entre civilisation et barbarie [BR, HA]

Des loups parmi les moutons Esclaves et serviteurs étrangers, voyageurs mystérieux... des sauvages se glissent souvent au sein même de la civilisation. [SZ]

Technologie

> *Ce qui avait semblé être une plaque d'argent était en réalité un grand miroir installé sur le mur. Un système confus de tubes cuivrés sortaient du mur au-dessus de lui, se penchant vers lui à angles droits. Regardant dans ces tubes, Murilo vit un déconcertant quadrillage de plus petits miroirs. [RH]*

Hommes ou bêtes ? Howard exploite le thème de la frontière parfois floue entre l'animal et l'humain. Dans ce monde, un peuple humain peut naître en quelques siècles d'une tribu de singes, et des hommes civilisés peuvent se trouver rapidement réduits à une vie simiesque. Cet état de fait est une réalité dans ces œuvres, et donc dans l'univers de jeu.[RH, HA]

Cultes abominables Les religions de cet époque sont souvent sanglantes, avides de sacrifices humains et autre vilenies...[SZ]

Mystères anciens

Horreur cosmique Robert Ervin Howard utilisa assez peu les thèmes de science-fiction horrifique, domaine dans lequel

excellait son contemporain Howard Phillips Lovecraft (p. 252). Plusieurs de ses nouvelles mettent néanmoins en scène des créatures très anciennes issues d'un autre monde... [SS, TE]

Civilisations cachées Les cités perdues sont un thème classique des récits d'aventure. Howard ne s'en est pas privé, faisant replonger ses personnages des siècles en arrière, en leur faisant rencontrer des peuples isolés depuis longtemps, figés dans des traditions absurdes et des luttes vaines.... [SS, RN]

Démons [PS, SC, PO, DI, WB, BR]

Monstres anciens Survivants dégénérés d'antiques races (humaines ou non), d'étranges créatures survivent aux marges du monde : jungles, ruines, souterrains...[GB, QC, JG]

Goules [HD] ; caractéristiques p.

Les Goules, comme les appelaient les hommes, dévoreurs de chair humaine, rejetons des ténèbres, enfants d'accouplements diaboliques d'une race oubliée de démons du monde inférieur. Quelque part dans ces forêts primitives se trouvaient les ruines d'une cité antique et maudite, et parmi ses tombes se faufilaient des ombres grises anthropomorphiques... [HD]

Résurrections

D'anciens sorciers maléfiques peuvent être ramenés à la vie, par des artifices magiques ou par leur propre volonté maléfique, et tenter de prendre le pouvoir dans le nouveau monde où ils arrivent.[HD]

Dangers naturels

Cataclysmes La géographie du monde fut forgé par de fameux cataclysmes. Ses habitants s'en rappellent volontiers lorsque la nature se déchaîne.[HA]



Redoutables animaux De terribles monstres hantent encore ce monde, souvent des variantes géantes de créatures plus ordinaires.

Dents-de-sabre [BR] ; caractéristiques lion p. 86

Dragon [RN] ; caractéristiques lézard géant p. 86

Araignée géante [TE] ; caractéristiques p. 85

Léopard doré [DI] ; fauve de l'ancien temps.

Serpent doré [RN] ; serpent géant de l'ancien temps, dont les yeux fossilisés auraient formé les Pierres à Feu Vertes.

Serpent géant [BC, SC, PC, BR] ; caractéristiques p. 88 (constricteur)

Scorpion noir [BC] ; caractéristiques p. 87

Singe gris [SM] ; caractéristiques singe anthropophage p. 88

Conan le sut enfin - il comprit la signification de ces os écrasés et brisés dans les catacombes, et reconnut celui qui hantait les gouffres. C'était un singe gris, l'un de ces macabres anthropophages des forêts ondulant sur les rivages montagneux orientaux de la Mer de Vilayet. Semi-mythiques et absolument horribles, ces singes étaient les gobelins des légendes hyboriennes, et étaient en réalité les ogres du monde naturel, cannibales et meurtriers des forêts enténébrées. [HD]

Tigre à dents de sabre Cette créature a disparu depuis de nombreux siècles, mais sa puissance légendaire en fait un choix idéal de créature guerrière invoquée d'un autre monde primitif, par les shamans tels Zogar Sag.

La bête qui glissait vers les hommes sur les pieux était plus longue et plus lourde qu'un tigre rayé commun, presque aussi massive qu'un ours. Ses épaules et pattes antérieures étaient si massives et puissamment musclées qu'elles donnaient un aspect curieusement alourdi à l'avant, bien que ses quartiers postérieurs fussent plus puissants que ceux d'un lion. Ses mâchoires étaient massives, mais sa tête était d'une forme brute. Sa capacité cérébrale était petite. Elle n'avait de place pour aucun instinct sinon ceux de la destruction. C'était un monstre de développement carnivore, l'évolution devenue acharnée dans une horreur de crocs et de griffes. [BR]

Vampire caractéristiques p. 88 ; Akivasha[HD] est un exemple de vampire stygien.

« Je suis Akivasha ! Je suis la femme qui n'est jamais morte, qui n'a jamais vieilli ! Certains naïfs pensent que ce sont les dieux qui m'ont façonnée dans la terre, en pleine gloire de ma jeunesse et de ma beauté, pour me couronner reine de quelque contrée céleste ! Mais non, c'est dans les ténèbres que les mortels trouvent l'immortalité ! Voilà dix mille années que je j'ai vaincu la mort pour vivre éternellement ! Offre-moi tes lèvres, homme puissant ! » [HD]

Complots et ambitions

Intrigues politiques [HD, PS, SC]

Intrigues idéologiques Plusieurs cultes se vouent une haine viscérale, notamment dans des sociétés dominées par une théocratie absolue, telle la Stygie. Le culte dominant est prêt à tout pour écraser les sectes rivales...[HD, GB]

Échos du passé

Le monde pré-cataclysmique fut décrit par Robert Ervin Howard dans ses premiers récits de sabre et de sorcellerie. Même s'il n'a pas exploité ces différents thèmes dans ces récits ultérieurs, il est conseillé d'y puiser de l'inspiration. Les différents pastiches ne s'en sont pas privé...

Hommes-serpents

L'ancien empire de Valusie était noyauté et secrètement dominé par des hommes-serpents se dissimulant sous forme humaine, ensuite exterminés [103]. Il est possible qu'il subsiste encore certains individus, notamment dans les peuples les plus anciens sur le continent : Stygiens, Zamorans...

Empires perdus

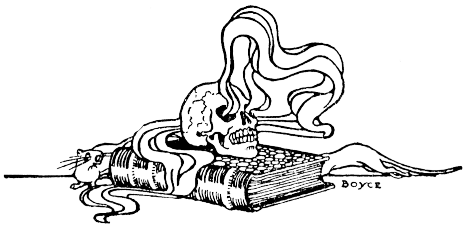
Il n'est pas forcément besoin de trouver ses inspirations dans la période pré-cataclysmique pour confronter les personnages aux siècles voire aux millénaires, l'histoire du continent est assez longue et riche pour que les personnages y soient

103. THE SHADOW KINGDOM (1929)

confrontés à l'histoire, voir le chapitre dédié (page).

Aperçus du futur

Robert Ervin Howard a planifié à l'avance les événements qui mettront fin au contexte qu'il a inventé, et faisant naître notre monde. Divinations et prophéties diverses peuvent faire ressentir aux personnages la philosophie noire qui sous-tend cet univers...



Clichés et autres turpitudes



Robert Ervin Howard n'était pas qu'un auteur maudit et torturé, il prenait aussi un malin plaisir à se vautrer dans les poncifs les plus éculés exigés par son éditeur. Ces dernier font indubitablement partie du charme de ses récits, et vous aussi vous devrez vous en inspirer !

Monstres

Tout bon récit doit comporter son monstre poilu, écailleux et/ou tentaculaire, destiné à titiller l'imagination du lecteur, et inspirer l'illustrateur.

Il n'est pas nécessaire que cette créature soit l'adversaire principal du récit : une araignée géante croisée au détour d'un dédale ou un gorille anthropophage surgi d'un bosquet feront tout à fait l'affaire.

Femmes dénudées

En complément (ou en remplacement) du monstre, il est de bon ton que le récit mettre en scène au moins une belle jeune femme dénudée (voire plusieurs, si possible), qui ornera avantageusement la couverture du magazine.

Il n'est pas forcément nécessaire de mettre en scène une relation entre l'un des héros et la jeune femme en question, surtout si cette dernière est un personnage maléfique, voire l'adversaire principal de l'histoire.

Incertitude temporelle

Les récits consacrés au barbare cimmérien n'ont pas d'ordre chronologique défini : d'un récit à l'autre il change d'âge, de pays, de saison... Les exégètes les plus motivés ont tenté de définir une biographie précise, mais nous ne tomberons pas dans ce piège : le personnage est intemporel, c'est l'archétype du héros.

Il est improbable de pouvoir reproduire cette sensation d'intemporalité dans des parties de jeu de rôle, la pratique des analepses et prolepses étant possible mais assez ardue à rendre dans un système de jeu classique, où les personnages progressent de partie en partie. Nous vous recommandons donc de conserver à vos campagnes un caractère chronologique classique, du passé vers le futur, mais les artifices suivants sont recommandés :

— Ne précisez jamais exactement l'âge des héros ;

— Usez et abusez d'ellipses temporelles entre aventures, ou même au sein de ces dernières ;

— N'hésitez pas à balader vos personnages d'un bout à l'autre du monde entre deux aventures ;

Option : Chronologie éclatée Il est possible de jouer une série d'aventures de la façon donc Howard écrivait les aventures du Cimmérien : dans un désordre temporel.
Pour cela, il est souhaitable de créer à l'avance plusieurs versions de son personnage, et de passer d'une version à une autre, d'une soirée d'aventure à l'autre.

- Jeune adulte : 35 points (sans renom)
- Adolescent : 20 points (sans renom)
- Héros expérimenté : 50 points (dont 10 points de renom)
- Héros renommé : 100 points (dont 20 points de renom)
- Héros légendaire : 150 points (dont 30 points de renom)

- Encouragez vos joueurs à s'inventer des aventures passées ;
- Débutez fréquemment vos parties *in media res*, mettant vos héros dans des positions inconfortables :
  - poursuivis par la milice locale,
  - sur les bancs d'une galère,
  - en pleine bataille,
  - naufragés au cœur d'une jungle hostile,
  - etc.

Fluctuations de fortune

Corollaire de l'article qui précède, il est également recommandé que la situation sociale et pécuniaire des personnages fluctue grandement entre les aventures. Les personnages seront corsaires lors d'un scénario, esclaves dans le suivant, acolyte d'un haut prêtre par la suite... Entre chaque aventure, le temps est élastique et la richesse peut varier. Si ZeFRS donne des indications sur les possessions matérielles et l'économie (p. 67), c'est juste pour donner un peu de couleur. Voir son personnage ruiné un jour, ou croulant sous l'or la fois suivante est un ressort amusant et intéressant d'aventure et d'ambiance, usez et abusez de ces bouleversements !

Néanmoins, l'évolution professionnelle des personnages doit être cohérente avec le Renom (p. 73) et les talents du personnage. Il est peu probable qu'un personnage quasi-débutant soit nommé général d'une grande armée !



Une Oasis bien trop tranquille

Préludes

— esclave évadé d'une caravane de pillards zuagirs

— survivant d'une armée en déroute

— explorateur en quête de ruines

— alchimiste cherchant des fleurs rares

Ce scénario fut joué à la convention Éclipse à Rennes (Ille et Vilaine) en avril 2015 et à la convention C.R.A.B.E. à Brest (Finistère) en mai 2016.

Un silence de mort

Les personnages arrivent un soir à l'oasis de Sidi Boulaouane[104] au cœur d'un désert rocheux à l'est de Shem, mais découvrent que tous ses occupants sont morts ... empoisonnés ! L'un des cadavres est à demi-submergé dans la mare.

L'oasis

Cette partie du désert de Shem est une plaine rocheuse ; l'oasis est au bord d'une petite falaise d'où s'écoule une petite cascade d'eau fraîche. Au pied de cette cascade, un étang assez profond s'est formé, et un petit clan d'une vingtaine de personnes y demeure. Des dattiers poussent aux alentours, et quelques autres plantes fruitières du désert dont un petit tamarinier[105]. Le clan de Sidi Boulaouane a construit quelques bâtiments de pierre pour son usage, et quelques tentes sommairement meublées peuvent accueillir les visiteurs.

Menaces à l'horizon

En observant l'horizon, les personnages peuvent découvrir que deux armées sont en approche...

Elles s'apprêtent apparemment à s'affronter ... sans doute pour la possession de l'oasis ! Les personnages ont deux nuits et une journée à passer sur place avant de se retrouver coincés entre deux armées.

L'une des armées est celle d'un prince stygien, Tsamon, un peu mégalomane qui souhaite reconquérir sur le territoire shémite des oasis anciennement possessions de l'empire stygien. L'autre armée est celle d'un colonel kothien, Andreus, ivre de vengeance suite au massacre d'une oasis kothienne où officiait son frère.

La vérité

Les personnages peuvent déduire de diverses observations que :

— l'oasis elle-même n'est pas empoisonnée, c'est dans le cratère d'eau fraîche de la maison que l'on a versé un poison d'origine végétale,

— il y a d'étranges empreintes de pieds griffus qui vont et viennent de l'étang au cœur de l'oasis, traînant visiblement des corps derrière eux (notamment un corps de dromadaire !),

— les chevaux et dromadaires ont disparu...

104. Désolé, je manquais d'inspiration...

105. Forcément... (voir encadré grisé p. 149)

Guerriers Noirs
Nombre : 50
Arme : 5 (sagaies)
Armure 2 (-10)

Cavaliers stygiens
Nombre : 50
Arme : 5 (lances)
Armure 1 (-5)

Esclaves Noirs
Nombre : 100
Arme : 3 (divers)
Armure 0

Archers shémites
Nombre : 50
Arme : 10 (arcs)
Armure 1 (-5)

Mercenaires Kothiens
Nombre : 50
Arme : 5 (glaives)
Armure 1 (-5)

Cavaliers shémites
Nombre : 50
Arme : 5 (lances)
Armure 1 (-5)

Table 57 – La Bataille de l'Oasis

En plongeant dans l'étang, les personnages peuvent accéder à une grotte sous-marine, qui est en fait un ancien temple stygien. Trois goules se sont fraîchement réveillées, après un sommeil de plusieurs siècles, suite à la découverte de leur repaires par l'un des jeunes fils de Sidi Boulaouane, Ahmed. Deux d'entre elles sont stupides, mais la dernière a gardé une intelligence maléfique et c'est elle qui a empoisonné tous les humains (et tué les montures) afin de les grignoter tranquillement pendant quelques mois...

Les trois goules sommeillent dans leur sarcophage, sur les bords d'une grande salle au milieu de laquelle sont entassé les cadavres dépecés et pourrissants de montures et d'habitants de l'oasis.

Même si le prêtre parle un vieux dialecte stygien, il est impossible de négocier, la bataille sera rude ! Si vos personnages ont un peu de mal dans la batailles, n'hésitez pas à baisser un peu la Vitalité des deux goules mineures (elles n'ont pas encore beaucoup mangé...). Typiquement, j'utilise pour le prêtre les caractéristiques de la Goule (p. 86) auxquelles il convient d'ajouter de solides compétences en Alchimie (p. 25) et Herboristerie (p. 20), et les deux serviteurs sont des Goules avec une Vitalité divisée par deux.

entre les deux armées, ou participer d'une manière ou d'une autre à l'affrontement. La table 57 résume les caractéristiques des différentes troupes, ce qui donne l'occasion de tester rapidement les règles de bataille (p. 48).

Andreus, le baron Kothien, est assimilable à un mercenaire d'élite (p. 84), tout comme ses chevaliers Fabius et Gaius qui commandent les guerriers shémites.

Tsamon, le prince Stygien, est assimilable à un champion du monarque (p. 82) ; les guerriers noirs sont menés par N'Goro, un Kushite chef de clan (p. 82) ; les esclaves noirs sont menés par Kwanda, un Darfari militant fanatique (p. 84).

Une autre possibilité pour les personnages est d'observer la situation de loin, puis de s'allier aux vainqueurs (ou aux vaincus survivants) dans leur confrontation aux Goules.



Bataille finale

Les personnages peuvent choisir de s'éclipser discrètement avant la bataille

Les Seigneurs de l'hiver

Préludes

— mercenaire en chemin pour Koth

— messager aquilonien en route pour la Corinthie

— aventurier némédien en mission

— villageois volontaire

Ce scénario fut joué à la CROMvention à Ploemeur (Morbihan) en septembre 2015 et à la convention Équinoxe à Rennes (Ille-et-Vilaine) en avril 2016.

La fête au village

Les personnages arrivent au village de Kalliston, au nord d'Ophir, en plein cœur de l'automne... C'est carnaval, et au temple s'organise la grande procession du soir, où défileront les mannequins des Seigneurs de l'Hiver : l'Archonte (roi), le Polémarque (général) et le Hiérophante (prêtre). Portés par les gardes du temple, ils seront escortés du temple de la ville jusqu'aux ruines antiques sur la colline en face, pour y être brûlés...

Le mannequin le plus impressionnant est celui du Hiérophante, orné d'un masque terrifiant et de bijoux, qu'on lui retirera avant le bûcher, pour les remettre dans le trésor du temple...

Recrutement

Les personnages sont recrutés par Philippos (chef des gardes) et Memnon (prêtre de Mitra), afin d'assurer la sécurité lors de la kermesse et du repas du soir ; suite à cela, ils canaliseront la foule lors de la procession.

Le repas leur sera offert, ainsi que de la boisson (avec modération), un logis à l'auberge, et un objet artisanal coûtant une ou deux pièces d'or (à négocier), comme par exemple une arme forgée par l'excellent forgeron local.

La vengeance posthume de Xanthöl

Cette procession ne sera pas de tout repos... En effet, plusieurs tribus d'anciens Achéroniens (p. 188) se sont liguées et ont retrouvé la trace du tombeau d'un légendaire prêtre des temps ancien : Xanthöl prêtre de Set.

Ce tombeau correspond aux fameuses ruines en face de Kalliston, et il fut pillé et brisé il y a presque 3000 ans... Du fameux Xanthöl il ne reste que ses bijoux et son masque cérémoniel, précieusement conservés dans la crypte du temple de Mitra.

Mais ses adorateurs ont inventé un stratagème pour s'emparer de ce trésor :

— Plusieurs fidèles, moins consanguins et dégénérés que d'autres, se sont fait recruter parmi les gardes du temple.

— Le jour venu, ils assassineront leurs collègues pour les faire remplacer par des sectateurs achéroniens, un remplacement dissimulé par le fait que tout le monde porte des masques lors de la fête.

— A côté des troupes de base, les dirigeants des conspirateurs sont :

— Tlaloc, un sorcier, déguisé en prêtre de Mitra sous un masque de soleil

— Milintoc, un guerrier, dissimulé sous les plis d'une robe noire et les bijoux du Hiérophante

— Une fois la procession engagée hors de la ville, Tlaloc lancera un sort d'illusion sur Milintoc ; le Hiérophante semblera alors nimbé d'une lumière blafarde assez terrifiante, causant un Effroi de 5 (voir p. 80) lorsque Milintoc se lèvera ; si Tlaloc échoue à lancer son sort, considérez que l'événement cause un Effroi de 0. Les conspirateurs profiteront alors de la panique générale pour rejoindre leurs camarades dissimulés dans les bois...

Mais évidemment les personnages-joueurs mettront des bâtons dans les roues de ces affreux assassins, et parviendront à mener les villageois à les chasser, ce qui sera le cas s'ils parviennent au moins à abattre les deux chefs.

Les adversaires

Les rebelles achéroniens sont de simples sectateurs (p. 84), avec notamment les talents de Mobilité 4, Lancer 1, Poignard 4, Lutte 4, Vitalité 4 et Observation 3.

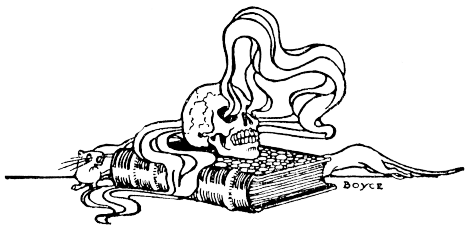
Tlaloc est un maître sorcier (p. 83), ses talents incluent : Mobilité 5, Poignard 7, Observation 5, Vitalité 7, Domination 5 et Nécromancie 5. Il manie un poignard empoisonné (15/20/5 minutes). Hormis son petit sort d'illusion évoqué plus haut (modéré / jaune), il est également doué dans la pratique du regard paralysant (simple / vert), ses connaissances en nécromancie ne lui seront d'aucune utilité en combat...

Milintoc est un puissant guerrier, équivalent d'un chef de clan (p. 82). En plus de l'éventuel Talent d'Effroi de 0 ou 5, dont l'aura doté le sortilège de Tlaloc, il possède au moins ces talents : Mobilité 6, Glaive 8, Poignard 6, Combat à deux armes 8, Volonté 3, Vitalité 8 et Observation 3. Il porte une veste de cuir matelassée sous son costume de Hiérophante (Armure 1, thorax et abdomen).

Prolongement

Les sectateurs achéroniens sont environ une cinquantaine à être présents dans Kalliston et aux alentours directs. Il est probable que parmi ceux-ci se trouvent de futurs chefs, susceptibles d'exercer leur vengeance contre les personnages-joueurs...

A l'inverse, les personnages pourraient s'attarder dans le pays, afin d'aider la noblesse et le peuple à pacifier les collines sauvages et leurs peuplades maléfiques !



Le Maître d'Asgalun

Ce scénario fut joué à la convention Équinoxe à Rennes (Ille-et-Vilaine) en avril 2016.

Une ville en flamme

Les PJ arrivent à Asgalun pendant le règne de Natohk (p. 171). Ils ont été recrutés par un baron argossien, Cosimo, pour récupérer son fils. Le jeune Fabio se serait enfui à Asgalun avec sa récente petite amie Zina. De plus, le jeune homme se passionne pour la guerre sainte menée par les Shémites pour se reconstruire un empire (du moins, c'est comme cela qu'il interprète les projets de Natohk).

Zina est la fille de Lahcen Abdelkrim, marchand d'Asgalun de passage à Messantia pour conclure diverses affaires. Les personnages ont donc pour projet d'aller parler à Abdelkrim et de ramener Fabio à Messantia, de gré ou de force...

Le capitaine du vaisseau rapide que Cosimo a affrété pour les PJ refusera d'accoster à Asgalun, une ville où règne l'anarchie et où le ciel nocturne est illuminé de flammes... C'est en chaloupe que les personnages devront débarquer, après avoir fixé au capitaine un rendez-vous dans 3 à 5 jours...

Le château

La maison d'Abdelkrim est squattée par des pirates, qui ont massacré de nombreux membres de la maisonnée, et y ont installé leur quartier-général temporaire. Lorsque Abdelkrim est arrivé il y a quelques jours, ils l'ont fait prisonnier dans une cave (en vue d'une future demande de rançon) et sa fille Zina a été affectée au harem des pirates.

Fabio n'est pas prisonnier dans la maison, mais les PJ n'ont que quelques moyens de le savoir :

— Se faire recruter par les pirates afin d'infiltrer leur repaire,

— S'introduire dans le lieu en cachette, ce qui n'est pas très facile,

— Parvenir à interroger les pirates ... mais si leur chef Djoser l'apprend, il tentera de capturer les PJ.

Un autre moyen de retrouver Fabio serait de s'infiltrer chez les sectateurs de Natohk, en ville (voir plus bas), mais il est beaucoup plus amusant de laisser les joueurs s'acoquiner avec les pirates.

La révolution perpétuelle

Quant à Fabio, il n'a pas accompagné Abdelkrim lors de son arrivée, il est allé se joindre à une troupe de sectateurs de Natohk, et prépare une insurrection contre les pirates, qui se sont autoproclamés chefs de guerre mais n'auraient ni foi en Natohk ni intention de poursuivre la révolution jusqu'au bout (et là-dessus, Fabio a raison).

D'ailleurs, un jour après l'arrivée des personnages-joueurs, Natohk lui-même passera un ville sur la grand-place, pendant une cérémonie nocturne. Grande silhouette voilée montée sur un étrange chameau, il clamera de sa voix puissante qu'il est grand temps de partir en croisade ... vers Khoraja ! (cf la nouvelle BLACK COLOSSUS)

C'est alors que les événements vont se précipiter ... Djoser commencera à préparer une fuite discrète sur l'océan, puisqu'il n'a aucune intention de se perdre dans le désert avec une troupe de va-nu-pieds. Fabio, excellent orateur, mènera une troupe de fanatiques assiéger le repaire des pirates mécréants, à la fois dans le but de servir Natohk et de libérer Zina (et le père de celle-ci).

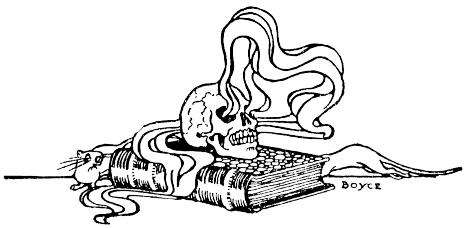
L'aventure devrait donc se terminer par une bataille épique dans la maison d'Abdelkrim, avec des hordes de fanatiques, des pirates énervés, des PJ débordés de toutes parts, et un singe géant anthropophage. Inutile de suivre précisément les règles de bataille, improvisez selon les actions des joueurs, ils auront toujours un adversaire à portée de sabre...

Personnages

Les pirates et fanatiques ont les caractéristiques habituelles (respectivement p. 83 et p.84).

Le chef Djoser a les talents d'un pirate, sauf qu'il se bat avec deux sabres grâce au talent adéquat (Combat à 2 armes 5), et possède quelques talents supplémentaires telle une Volonté de 5.

Djoser maintient prisonnier dans une cage un singe géant (p. 88) qu'il a dérobé dans une ménagerie de la ville. Rendu fou par la faim et la captivité, il massacrera de manière aléatoire ceux qui passeront à portée de ses pattes.



La pyramide engloutie

Ce scénario est à peine ébauché, on verra s'il va devenir quelque chose !

La carte mystérieuse

En Zamora, les personnages entrent en possession d'une carte mystérieuse, trouvée sur le corps d'un messager assassiné dans une rue.

Celui-ci avait dérobé la carte à son maître Franciscus Batavia, un Némédien collectionneur, pour le revendre à Yzökras Salocin, un érudit turanien dont la richesse et la cupidité sont légendaires.

L'assassinat est totalement fortuit, perpétré par des voyous zamorans qui ont repéré la maison de Franciscus, les PJ arrivent au moment même où le serviteur subit un coup fatal. Il mourra juste après la bagarre, sans avoir eu le temps de livrer son secret.

La carte n'est pas très précise, mais contient des indications précises en achéronien, une excellente connaissance des Arcanes est nécessaire (jet noir nécessaire). En tout cas, rien n'indique à quoi correspond le lieu indiqué, sur les froides rives nord de la Vilayet.

La suite dépendra des actions des PJ, selon qu'ils partent seuls à la recherche du lieu, s'allient à Franciscus (qui voudra bien d'eux) ou Yzokras (qui essaiera de les faire tuer).

La route et ses dangers

Pif paf pouf, tribus kozaki, patrouilles turaniennes, etc.

Franciscus Batavia n'a pas compris la carte, mais il sait qu'à cet endroit il y a un truc ancien et intéressant.

Yzökras Salocin, qui attendait de recevoir la carte, enquêtera de son côté et parviendra à retrouver la piste des PJ, ou suivra les mouvements de Franciscus.

Le cœur des ténèbres

La pyramide engloutie parait être juste un gros rocher en bordure de la mer, mais il s'agit d'un temple très ancien, dédié à une divinité maléfique, Cthulhu.

Il est habité par une étrange tribu d'hommes-singes amphibies, alliée à des sectateurs cannibales venus des quatre coins du continent, et contre lesquels lutte une tribu locale.

Bataille sur la plaine

A la fin, tout le monde se fout sur la tronche, normalement les PJ devraient s'allier avec Franciscus et la tribu locale, contre les habitants de la Pyramide auquel s'alliera Yzökras par pur esprit de contradiction (et dans l'idée de devenir gouverneur local). C'est l'occasion de tester les règles de bataille ! (p. 48



L'Ère hyborienne (2e partie)

La Fin de l'ère hyborienne

Cinq cent ans plus tard la civilisation hyborienne fut balayée. Sa chute fut unique du fait qu'elle n'advint pas par décadence interne, mais par le pouvoir grandissant des nations barbares et des Hyrkaniens. Les peuples hyboriens furent détrônés alors que leur culture vigoureuse était à son sommet.

Cependant ce fut l'avidité de l'Aquilonie qui causa sa chute, bien qu'indirectement. Souhaitant étendre son empire, ses rois lancèrent une guerre contre leurs voisins : Zingara, Argos et Ophir furent simplement annexés, avec les cités occidentale de Shem, qui s'étaient, avec leurs cousins plus orientaux, récemment libérés du joug de Koth. Koth lui-même, avec la Corinthie et les tribus shémites orientales, fut forcée de payer un tribut à l'Aquilonie et de lui porter assistance dans les guerres. Une ancienne rivalité existant entre l'Aquilonie et l'Hyperborée, et cette dernière était maintenant en marche pour rencontrer les armée de son rival occidental. Les plaines du Royaume Frontière étaient la scène d'une bataille grandiose et sauvage, dans laquelle les habitants du nord furent complètement défaits, et durent se retirer dans leurs forteresses enneigées, où les Aquiloniens victorieux ne les poursuivirent pas. La Némédie, qui avait résisté avec succès au royaume occidental pendant des siècles, joint maintenant la Brythunie et la Zamora, et secrètement Koth, dans une alliance qui se jurait d'écraser l'empire grandissant. Mais avant que leurs armées ne puissent joindre la bataille, un nouvel adversaire arriva de l'est, les Hyrkaniens lançant leur première véritable percée vers le monde occidental. Renforcé par des aventuriers de l'est de Vilayet, les cavaliers de Turan envahirent la Zamora, dévastèrent la Corinthie orientale, et rencontrèrent sur les plaines de Brythunie les Aquiloniens qui les écrasèrent et les renvoyèrent à l'est. Mais le dos de l'alliance était brisé, et la Némédie resta sur la défensive lors des guerres ultérieures, occasionnellement aidée par la Brythunie et l'Hyperborée, et toujours secrètement par Koth. Cette défaite des Hyrkaniens montra aux nations le véritable pouvoir du royaume occidental, dont les splendides armées furent renforcées de mercenaires, nombre d'entre eux recrutés parmi des étrangers zingarans, et des barbares pictes et shémites. La Zamora fut reconquise aux Hyrkaniens, mais les gens découvrirent qu'ils avaient seulement échangé un maître oriental contre un maître occidental. Les soldats aquiloniens furent stationnés là, non seulement pour protéger le pays ravagé, mais aussi pour garde le peuple assujetti. Les Hyrkaniens n'étaient pas convaincus ; trois invasions supplémentaires percèrent les frontières zamoranes et les Terres de Shem, et furent repoussées par les Aquiloniens, bien que les armées turaniennes s'agrandissaient, renforcées de hordes de cavaliers vêtus d'acier provenant de l'est, contournant l'extrémité méridionale de la mer intérieure.

Mais c'était à l'ouest qu'une puissance grandissait, destinée à renverser les rois d'Aquilonie de leurs places élevées. Dans le nord, les frontières cimmériennes étaient témoins d'incessantes escarmouches entre les guerriers aux cheveux noirs et les Nordheimr ; et les Æsir,

entre leurs guerres avec les Vanir, attaquaient l'Hyperborée et repoussaient la frontière, détruisant cité après cité. Les Cimmériens combattaient également les Pictes et les Bossoniens impartialement, et plusieurs fois pénétrèrent l'Aquilonie à proprement parler, mais leurs guerres étaient plus des raids de pillage que de véritables invasions.

L'avènement des Pictes

Mais les Pictes croissaient considérablement, en population comme en puissance. Par un étrange coup du sort, c'est largement grâce aux efforts d'un seul homme, et un étranger, qu'ils se mirent en branle pour un empire à venir. Cet homme était Arus, un prêtre némédien, un réformateur né. Ce qui le dirigea vers les Pictes est incertain, mais mais cela est de l'histoire - il se détermina à partir dans les terres sauvages occidentales pour modifier les rudes manières des païens en les initiant au culte bienfaiteur de Mitra. Il n'était pas effrayé par les sombres contes de ce qui arrivait aux marchands et explorateurs avant lui, et par quelque coup du destin il parvint au peuple qu'il cherchait, seul et sans arme, et ne fut pas instantanément embroché.

Les Pictes avaient bénéficié de contacts avec la civilisation hyborienne, mais avaient toujours sauvagement résisté à ce contact. C'est à dire qu'ils avaient appris à travailler rustiquement le cuivre et l'étain, que l'on trouvait occasionnellement dans leurs contrées, ou que pour ce dernier ils dérobaient dans les montagnes de Zingara, ou vendaient des peaux, des dents de baleine, des défenses de morse et autres babioles que de tels sauvages ont à vendre. Ils ne vivaient plus dans des cavernes ou des cabanes dans les arbres, mais construisaient des tentes en peaux, et des huttes basiques, copiées sur celles des Bossoniens. Ils vivaient toujours essentiellement de la chasse, puisque les terres sauvages regorgeaient de gibier de toute sorte, et les rivières et la mer de poissons, mais ils avaient appris à planter des graines, ce qu'ils faisaient petitement, préférant les voler à leurs voisins bossoniens et zingarans. Ils vivaient en clans généralement rivaux les uns des autres, et leurs coutumes simples étaient sanguinaires et totalement inexplicables pour un homme civilisé, comme Arus de Némédie. Ils n'avaient aucun contact avec les Hyboriens, puisque les Bossoniens servaient de rempart entre eux. Mais Arus maintenait qu'ils étaient capables de progrès, et les événements prouvèrent la vérité de cette assertion - mais pas vraiment dans le sens qu'il espérait.

Les enseignements d'Arus

Arus avait la chance d'avoir rencontré un chef d'une intelligence peu commune - Gorm était son nom. Gorm ne peut être expliqué, pas plus que Gengis Khan, Othman, Attila, ou tout autre individu semblable, qui, né dans des terres désolées parmi des barbares incultes, possédait cependant l'instinct de conquête et l'ambition d'un empire. Dans une sorte de semi-bossonien, le prêtre fit comprendre au chef son but, et bien qu'extrêmement surpris, Gorm lui donna permission de rester dans sa tribu sans être massacré - un cas unique dans l'histoire de la race. Ayant appris leur langage, Arus se mit à travailler à éliminer les phases les plus déplaisantes de la vie picte - comme le sacrifice humain, les vengeances de sang, et la crémation des captifs vivants. Il haranguait Gorm longuement, le trouvant intéressé, même si non convaincu. L'imagination reconstruit la scène - le chef aux cheveux noirs, dans ses peaux de tigre et ses dents humaines en collier, accroupi sur le sol de terre battue de sa hutte d'osier, écoutant volontiers l'éloquence du prêtre, probablement assis sur un bloc d'acajou sculpté et couvert de peaux fourni en son honneur - habillé dans les robes de soie d'un prêtre némédien, gesticulant de ses fines mains blanches en exposant les droits et les justices éternels qui étaient les vérités de Mitra. Il montrait sans hésiter avec répu-

gnance les rangs de crânes qui décoraient les murs de la hutte et priait Gorm de pardonner à ses adversaires plutôt que de garder leurs restes blanchis à un tel usage. Arus était le plus haut produit d'une race naturellement artistique, raffinée par des siècles de civilisation ; Gorm avait derrière lui l'héritage de cent mille ans de sauvagerie hurlante - son pas avait le velours de celui du tigre, ses mains aux ongles noirs la poigne du gorille, ses yeux le feux brûlant dans les yeux d'un léopard.

Arus était un homme pratique. Il fit appel au sens des sauvages pour le gain matériel, il insista sur la puissance et la splendeur des royaumes hyperboréens, comme exemple de la puissance de Mitra, dont les enseignements et les œuvres les ont élevé à leur hauteur actuelle. Et il parla de villes, et de plaines fertiles, de murs de marbre et de chariots de fer, de tours décorées de joyaux et de cavaliers en armure rutilante chevauchant pour la bataille. Et Gorm, avec l'instinct sans faille du barbare, ignora les paroles concernant les dieux et leurs enseignements, et se concentra sur les puissances matérielles aussi fidèlement décrites. Là, dans cette hutte d'osier au sol boueux, avec ce prêtre vêtu de soieries sur son bloc d'acajou, et le chef au teint sombre accroupi sur ses peaux de tigre, furent posées les fondations d'un empire.

Redisons-le : Arus était un homme pratique. Il habitait parmi les Pictes et mit tous ses talents d'homme intelligent au service de l'humanité, même si cette humanité était vêtue de peaux de tigre et portait des colliers de dents humaines. Comme tous les prêtres de Mitra, il était instruit dans de nombreux domaines. Il découvrit qu'il y avait de vastes dépôts de minerai ferreux dans les collines pictes, et il apprit aux indigènes à l'exploiter, le fondre et fabriquer des outils - outils agricoles, croyait-il sincèrement. Il institua d'autres réformes, dont voici les plus importantes : il instilla à Gorm le désir de voir les terres civilisées du monde ; il apprit aux Pictes comment travailler le fer ; et il établit un contact entre eux et le monde civilisé. A la demande du chef, Arus le conduisit avec quelques-uns de ses guerriers à travers les Marches Bossoniennes, où les villageois honnêtes les regardaient avec étonnement, dans le rutilant monde extérieur.

Arus pensait certainement qu'il faisait des convertis à droite et à gauche, puisque les Pictes l'écoutaient, et se retenaient de le massacrer avec leurs haches de cuivre. Mais le Picte était trop peu réfléchi pour considérer sérieusement des enseignements lui demandant de pardonner à son adversaire et d'abandonner le chemin de la guerre pour les voies de l'honnête travail. On a dit qu'il manquait de sens artistique ; sa nature entière le destinait à la guerre et au massacre. Lorsque le prêtre parlait des gloires des nations civilisées, ses auditeurs à la peau sombre se concentraient, non sur les idéaux de sa religion, mais sur le butin qu'il décrivait inconsciemment, dans sa narration des riches cités et des terres brillantes. Lorsqu'il racontait comment Mitra aidait certains rois à vaincre leurs adversaires, ils ne payaient aucune attention aux miracles de Mitra, mais s'attachaient aux descriptions des rangées de batailles, des chevaliers sur leurs montures, et des manœuvres des archers et lanciers. Ils prêtaient l'oreille, les yeux noirs et l'air impénétrable, et poursuivaient leurs activités sans commentaire, et écoutaient avec un intérêt poli ses instructions concernant le travail du fer et arts semblables.

Naissance d'une nation militaire

Avant sa venue ils avaient dérobé des armes et armures d'acier aux Bossoniens et Zingarans, et avaient martelé leurs propres armes rustiques de cuivre et de bronze [106]. Maintenant un nouveau monde s'ouvrait à eux, et le fracas des marteaux résonnait à nouveau à travers le

106. Les armes sont considérées aussi efficaces quels que soient leur matériau, mais les armures de bronze protègent moins que les armes de fer (voir p. 68)

pays. Et Gorm, par la vertu de ce nouvel artisanat, commençait à affirmer sa domination sur les autres clans, en partie par la guerre, en partie par l'artisanat et la diplomatie, dans laquelle il excellait en comparaison de tous les autres barbares.

Les Pictes allaient et venaient maintenant librement en Aquilonie, bénéficiant de sauf-conduits, et ils revenaient avec plus d'informations sur la fabrication d'armures et de glaives. De plus, ils s'engageaient dans les armées mercenaires d'Aquilonie, malgré le dégoût silencieux des robustes Bossoniens. Les rois d'Aquilonie rêvaient de l'idée de jouer les Pictes contre les Cimmériens, et ainsi de détruire les deux menaces, mais ils étaient trop occupés avec leur politique d'agression dans le sud et l'est pour porter attention aux territoires méconnus de l'ouest, desquels provenaient de plus en plus de guerriers trapus s'engageant comme mercenaires.

Ces guerriers, leur service accompli, retournaient à leurs terres sauvages avec une idée précise des guerres du monde civilisé, et leur mépris pour la civilisation fut renforcé par leur familiarité avec celle-ci. Les tambours commencèrent à battre dans les collines, des feux de rassemblement brûlèrent dans les hauteurs, et de sauvages forgerons martelèrent l'acier sur mille enclumes. Par des intrigues et incursions trop nombreuses à énumérer, Gorm devint chef des chefs, la plus proche définition multi-millénaire d'un roi pour les Pictes. Il avait attendu longtemps, et avait dépassé le milieu de sa vie. Mais maintenant il avançait contre les frontières, pas pour le commerce mais pour la guerre.

Arus comprit son erreur trop tard ; il n'avait pas touché l'âme du païen, dans laquelle guettait la dure férocité du fond des âges. Son éloquence persuasive n'avait pas causé un remous dans la conscience picte. Gorm portait maintenant un corselet de maille argentée au lieu d'une peau de tigre, mais en-dessous il n'avait pas changé - l'éternel barbare, imperméable à la théologie ou la philosophie, ses instincts irrémédiablement fixés sur la rapine



et le pillage.

Les Pictes surgirent sur les Frontières bossoniennes avec le feu et le glaive, non vêtus de peaux de tigres et brandissant des haches de cuivre comme autrefois, mais avec des cottes d'écaille, armés d'acier vif. Concernant Arus, celui-ci eut le crâne fracassé par un Picte ivre, en faisant un dernier effort de défaire le travail qu'il avait accompli à son insu. Gorm ne manquait pas de gratitude ; il fit en sorte que le crâne du tueur orne le sommet du cairn du prêtre. Étrange ironie universelle, que les pierres qui couvrirent le corps d'Arus soient décorées de cette dernière touche de barbarie - au-dessus d'un homme pour qui la violence et la vengeance de sang étaient révoltantes.

Guerres impériales

Mais les nouvelles armes et la maille ne suffisaient pas à briser les lignes. Pendant des années l'armement supérieur et le rude courage des Bossoniens repoussèrent les envahisseurs, aidés lorsque nécessaire par des troupes impériales aquiloniennes. Pendant ce temps les Hyrkaniens allaient et venaient, et Zamora fut ajouté à l'empire.

Alors une trahison d'une source inattendue brisa les lignes bossoniennes. Avant de conter cette trahison, il peut être profitable de jeter un œil bref à l'empire aquilonien. Toujours un riche empire, d'incroyables richesses s'étaient ac-

cumulées par la conquête, et une splendeur somptueuse avait remplacé la vie simple et rigoureuse. Mais la dégénérescence n'avait pas encore sapé les rois et le peuple ; bien que vêtus de soieries et de tissus doré, ils restaient une race vivace et virile. Mais l'arrogance commençait à supplanter leur ancienne simplicité. Ils traitaient les peuples moins puissants avec un mépris croissant, exigeant de plus en plus de tributs des pays conquis. Argos, Zingara, Ophir, Zamora et les pays shémites étaient traités comme des provinces soumises, ce qui était spécialement exaspérant pour les fiers Zingarans, qui se révoltaient régulièrement, malgré de féroces représailles.

Koth était pratiquement tributaire, étant sous la « protection » de l'Aquilonie contre les Hyrkaniens. Mais l'empire occidental n'a jamais été capable de soumettre la Némédie, bien que leurs triomphes soient de type défensif, et étaient généralement remportés avec l'aide d'armées hyperboréennes. Pendant cette période les seules défaites de l'Aquilonie furent : leur échec à annexer la Némédie ; la déroute d'une armée envoyée en Cimmérie ; et la destruction presque complète d'une armée face aux Æsir. De même que les Hyrkaniens se trouvaient aux-mêmes incapables de supporter les charges de cavalerie lourde des Aquiloniens, de même ces derniers, envahissant les pays neigeux, furent submergés la férocité des Nordiques au combat au corps-à-corps. Mais les conquêtes de l'Aquilonie allèrent jusqu'au Nilus, où une armée stygienne fut défaite avec de nombreux morts, et le roi de Stygie envoya un tribut - au moins une fois - pour éviter l'invasion de son royaume. La Brythunie fut diminuée par une série de guerres éclairs, et des préparatifs furent faits pour enfin subjuguer le rival de toujours, la Némédie.

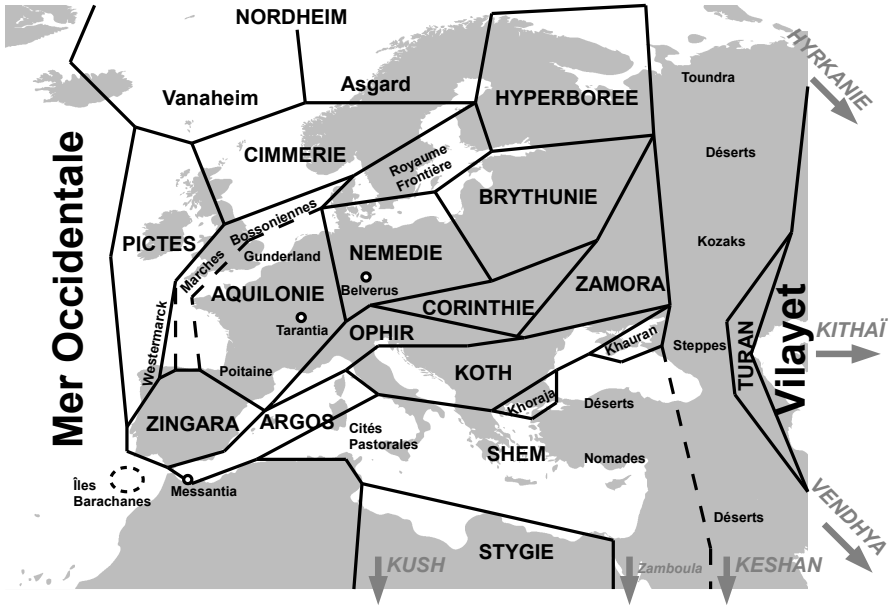
Avec leurs rutilantes armées grandement renforcées de mercenaires, les Aquiloniens avancèrent face à leur adversaire de toujours, et ce fut comme si cette percée était destinée à écraser les dernières ombres de l'indépendance némédienne. Mais des dissensions apparurent entre les Aquiloniens et les auxiliaires bossoniens.

La fin de l'Aquilonie

Résultat inévitable de l'expansion impériale, les Aquiloniens étaient devenus hautains et intolérants. Ils se moquaient des Bossoniens plus rudes et simples, et les tensions montèrent entre eux - les Aquiloniens méprisant les Bossoniens et ces derniers haïssant l'attitude de leurs maîtres - qui maintenant se nommaient ouvertement ainsi, et traitaient les Bossoniens comme des sujets conquis, leur imposant des taxes exorbitantes, et les réquisitionnant pour leurs guerres d'expansion territoriale - des guerres dont les Bossoniens touchaient peu de profits. A peine assez d'hommes furent laissé dans les Marches pour garder la frontière, et en apprenant les outrages pictes dans leurs patries, des régiments entiers de Bossoniens désertèrent la campagne némédienne et revinrent à la frontière occidentale, où ils vainquirent les envahisseurs à la peau sombre dans une grande bataille.

Le massacre bossonien

Cette désertion, cependant, fut la cause directe de la défaite aquilonienne face aux Némédiens désespérés, et abattit sur les Bossoniens la fureur cruelle des impérialistes - intolérants et obtus comme ils le sont invariablement. Des régiments aquiloniens furent secrètement amenés aux frontières des marches, les chefs bossoniens furent invités à assister à un grand conclave, et, sous couvert d'une soit-disant expédition contre les Pictes, des groupes de féroces soldats shémites furent stationnés parmi les villageois innocents. Les chefs désarmés furent massacrés, les Shémites frappèrent leurs hôtes étonnés par la torche et le glaive, et les troupes impériales en armure furent lancés impitoyablement sur le peuple surpris. Du nord au sud les marches furent ravagées et les armées aquiloniennes quit-



D'après un dessin de Robert Ervin Howard (mars 1936)

tèrent les frontières, laissant derrière elles une contrée ruinée et dévastée.

L'invasion picte

Et alors l'invasion picte s'élança à pleine puissance le long de ces frontières. Ce ne fut pas de simples raids, mais l'avancée concertée d'une nation entière, menée par des chefs qui avaient servi dans les armées aquiloniennes, et organisées et dirigées par Gorm - un vieil homme maintenant, mais dont le feu de la féroce ambition n'était pas atténué. Cette fois il n'y avait plus sur leur route de villages puissamment fortifiés, défendus par de robustes archers, pour retarder l'invasion jusqu'à l'arrivée des troupes impériales. Les Bossoniens survivants furent balayés, et les barbares sanguinaires essaimèrent en Aquilonie, pillant et brûlant, avant que les légions, occupées à la guerre face aux Némédiens, purent rejoindre le front occidental. Zingara saisit cette opportunité pour quitter leur joug, un exemple suivi par la Corinthie et les Shémites. Des régiments entiers de mercenaires et vassaux se mutinèrent et rentrèrent dans leurs propres pays, pillant et brûlant sur leur passage. Les pictes poursuivaient irrésistiblement vers l'est, foulant au passage région après région. Sans leurs archers bossoniens, les Aquiloniens se retrouvèrent incapables de rivaliser avec les terribles volées de flèches des barbares. De toutes parts de l'empire des légions étaient rappelées pour résister à l'assaut, pendant que horde après horde sortaient des terres sauvages, apparemment sans fin. Et au milieu de ce chaos, les Cimmériens descendirent de leurs collines, achevant la ruine. Ils pillèrent les cités, dévastèrent le pays, et retournèrent dans leurs collines avec leur butin, mais les Pictes occupèrent le terrain qu'ils avaient balayé. Et l'empire aquilonien s'acheva dans le feu et le sang.

L'invasion hyrkanienne

Alors les Hyrkaniens chevauchèrent depuis l'azur oriental. Le retrait de Zamora des légions impériales leur en donna l'oc-

casion. Zamora céda facilement à leurs coups, et le roi hyrkanien établit sa capitale dans la plus grande ville du pays. Cette invasion partit de l'ancien royaume hyrkanien de Turan, sur les rives de la Mer Intérieure, mais une autre percée hyrkanienne, plus féroce, vint du nord. Des hordes de cavaliers vêtus d'acier galopèrent autour de l'extrémité septentrionale de la mer intérieure, traversèrent les déserts glacés, pénétrèrent dans les steppes, repoussant les aborigènes devant eux, et se lancèrent contre les royaumes occidentaux. Ces nouveaux venus ne furent pas au début des alliés des Turaniens, mais eurent des escarmouches contre eux, comme avec les Hyboriens ; de nouvelles migrations de guerriers orientaux se chamaillaient et se battaient, jusqu'à être tous unis sous un grand chef, qui vint à cheval des rivages de l'océan oriental. Sans armée aquilonienne pour s'y opposer, ils étaient invincibles. Ils balayèrent et subjuguèrent la Brythunie, et dévastèrent le sud de l'Hyperborée et la Corinthie. Ils s'élancèrent sur les collines cimmériennes, repoussant les barbares aux cheveux noirs, mais parmi les collines, où la cavalerie était moins efficace, les Cimmériens renversèrent la situation, et seule une retraite ordonnée, après une journée complète de combat sanglant, fit réchapper la horde hyrkanienne de l'annihilation complète.

Le sud

Pendant que se déroulaient ces événements, les royaumes de Shem avaient conquis leur ancien maître, Koth, et avaient été vaincus dans une tentative d'invasion de la Stygie. Mais à peine avaient-ils fini leur dégradation de Koth, qu'ils furent renversés par les Hyrkaniens, et qu'ils se trouvèrent eux-même subjugués par des maîtres plus rigoureux que les Hyboriens ne l'avaient jamais été. Pendant ce temps, les Pictes s'étaient rendus complètement maîtres de l'Aquilonie, éradiquant quasiment ses habitants. Ils avaient franchi les frontières de Zingara, et des milliers de Zingarans, fuyant le massacre vers Argos, demandèrent grâce aux Hyrkaniens progressant vers l'occident, qui les installèrent à Zamora comme sujets. Derrière les fuyards, Argos fut enveloppé dans les flammes et le massacre de la conquête picte, et les tueurs s'élancèrent en Ophir où ils affrontèrent les Hyrkaniens en route vers l'ouest. Ces derniers, après leur conquête de Shem, avaient battu une armée stygienne sur le Nilus, et conquis le pays aussi loin au sud que le royaume noir des Amazones, dont ils avaient ramené des milliers de captifs, les installant parmi les Shémites. Ils auraient pu finir leurs conquêtes en Stygie, l'ajoutant à leur empire grandissant, sans les sauvages percées des Pictes contre leurs conquêtes occidentales.

La Némédie

La Némédie, jamais conquise par les Hyboriens, se tenait entre les cavaliers orientaux et les épéistes de l'ouest, lorsqu'une tribu d'Æsir, voyageant depuis leurs terres enneigées, vint dans le royaume où ils furent engagés comme mercenaires ; ils se révélèrent des guerriers si doués que non seulement ils battirent les Hyrkaniens, mais ils arrêtèrent l'avancée des Pictes vers l'est.

Les empires barbares

Le monde de cette époque présente cette image : un vaste empire picte, sauvage, rude et barbare, s'étend depuis les côtes de Vanaheim dans le nord jusqu'aux rivages les plus méridionaux de Zingara. Il s'étend à l'est jusqu'à inclure toute l'Aquilonie sauf le Gunderland, le province la plus au nord, qui, en tant que royaume distinct dans les collines, a survécu à la chute de l'empire, et maintient toujours son indépendance. L'empire picte inclut aussi Argos, Ophir, la partie occidentale de Koth, et les terres les plus occidentales de Shem. Face à cet empire barbare se trouve l'empire des Hyrkaniens, dont les limites septentrionales sont les frontières

ravagées de l'Hyperborée, et les limites méridionales les déserts au sud des pays de Shem. Zamora, Brythunie, Royaume Frontière, Corinthie, la plus grande partie de Koth, et toutes les terres orientales de Shem sont inclus dans cet empire. Les frontières de la Cimmérie restent intactes ; ni les Pictes ni les Hyrkaniens n'ont été capables de vaincre ces barbares belliqueux. La Némédie, dominée par des mercenaires Æsir, résiste à toutes les invasions. Au nord, le Nordheim, la Cimmérie et la Némédie séparent les races conquérantes, mais au sud, Koth est devenu un champ de bataille où les Pictes et les Hyrkaniens guerroient sans cesse. Parfois les guerriers orientaux chassent entièrement les barbares de leur royaume ; à nouveau les plaines et les cités sont dans les mains des envahisseurs occidentaux. Au sud lointain, la Stygie, bouleversée par l'invasion hyrkanienne, est empiété par les grands royaumes noirs. Et dans le nord lointain, les tribus nordiques sont agitées, guerroyant sans cesse contre les Cimmériens, et balayant les frontières hyperboréennes.

Gorm fut tué par Hialmar, un chef des Æsir némédiens. C'était un très vieil homme, âgé de presque cent ans. Durant les soixante-quinze années écoulées depuis qu'il entendit le récit des empires des lèvres d'Arus, une longue période dans la vie d'un homme, mais un bref laps de temps dans l'histoire des nations, il avait soudé un empire à partir de féroces clans nomades, et avait renversé une civilisation. Lui qui était né dans une hutte de terre au toit de chaume, dans son vieil âge il s'asseyait sur des trônes dorés, et mâchait des morceaux de bœuf présentés à lui sur des plats dorés par des esclaves nues qui avaient été les filles de rois. La conquête et l'acquisition de richesses n'avaient pas altéré les pictes ; des ruines de la civilisation écrasée aucune culture ne ré-émergea tel le phénix. Les mains noires qui avaient fracassé les gloires artistiques de leurs conquêtes n'avaient jamais essayé de les copier. Bien qu'il s'asseyaient parmi les ruines rutilantes des palais effondrés et habillaient leurs corps solide dans les soieries des rois vaincus, les Pictes restaient d'éternels barbares, féroces, élémentaires, intéressés seulement par les simples principes primaires de la vie, inchangés, fidèles à leurs instincts entièrement tournés vers la guerre et le pillage, et pour qui les arts et le progrès culturel de l'humanité n'avaient aucune place. Tout le contraire des Æsir installés en Némédie ; ceux-ci adoptèrent nombre des manières de leurs alliés civilisés, puissamment modifiés, cependant, par leur propre culture intensément virile et étrangère.

L'âge de glace et les migrations nordiques

Pendant une brève période les Pictes et les Hyrkaniens se menacèrent par-dessus les ruines des mondes qu'ils avaient conquis. Alors commença l'âge de glace, et la grande migration des Nordiques. Devant les champs de glace les tribus nordiques migrèrent, poussant les clans cousins devant eux. Les Æsir effacèrent l'antique royaume d'Hyperborée, et à travers ces ruines en vinrent aux mains avec les Hyrkaniens. La Némédie était déjà devenue un royaume nordique, dirigée par les descendants des mercenaires æsir. Poussés par les marées incessantes d'invasions nordiques, les Cimmériens se mirent en marche, et aucune armée ou ville ne résista devant eux. Ils traversèrent et détruisirent complètement le royaume du Gunderland, et marchèrent à travers l'ancienne Aquilonie, taillant leur propre voie irrésistible à travers la horde picte. Ils vainquirent les Nordiques-Némédiens et razzièrent certaines de leurs cités, mais ne s'arrêtèrent pas. Ils continuèrent vers l'est, renversant une armée hyrkanienne sur les frontières de la Brythunie.

Derrière eux, des hordes d'Æsir et Vanir envahissaient les terres, et l'empire picte reculait sous leurs coups. La Némédie fut renversée, et les Nordiques semi-civilisés fuirent devant leurs cousins plus

sauvages, abandonnant les cités de Némédie ruinées et désertées. Ces Nordiques fuyant, qui avaient adopté le nom de leur ancien royaume, et à qui le nom Némédiens se référera dorénavant, arrivèrent dans l'ancien pays de Koth, chassant à la fois les Pictes et les Hyrkaniens, et aidant les gens de Shem à renverser le joug hyrkanien. A travers tout le monde occidental, les Pictes et Hyrkaniens reculaient devant ce peuple plus jeune et plus féroce. Un groupe d'Æsir chassa les cavaliers orientaux de Brythunie et s'installèrent eux-même à cet endroit, adoptant pour eux-même le nom du pays. Les Nordiques qui avaient conquis l'Hyperborée assaillirent leurs adversaires orientaux si sauvagement que les descendant des Lémuriens à la peau sombre se retirèrent dans leurs steppes, irrésistiblement repoussés vers la Vilayet.

Cependant les Cimmériens, voyageant vers le sud-est, détruisit l'ancien royaume hyrkanien de Turan, et s'installa sur les rives sud-occidentales de la Mer Intérieure. La puissance des conquérants orientaux fut brisée. Avant les attaques des Nordheimr et des Cimmériens, ils détruisirent toutes eux cités, massacrèrent les captifs incapables de faire de longues marches. Et alors, poussant devant eux des milliers d'esclaves, ils rentrèrent à cheval dans l'orient mystérieux, contournant le rivage septentrional de la mer, et disparaissant de l'histoire occidentale, jusqu'à ce qu'ils chevauchent à nouveau de l'orient, des millénaires plus tard, en tant que Huns, Mongols, Tatars et Turks. Dans leur retraite ils entraînèrent des milliers de Zamorans et Zingarans, qu'ils installèrent loin à l'est, formant une race mixte, qui émergea des âges après, sous le nom de gitans.

Naissance de l'Égypte

Cependant, une tribu d'aventuriers vanir longea la côté picte vers le sud, ravagea l'ancienne Zingara, et arriva en Stygie, qui, oppressée par une cruelle aristocratie, reculait devant les avancées des royaumes noirs au sud. Les Vanir roux menèrent une révolte générale des esclaves, renversèrent la classe dirigeante, et s'installèrent en une caste de conquérants. Ils subjuguèrent les royaumes noirs les plus septentrionaux, et bâtirent un vaste empire méridional, qu'ils appelèrent Égypte. De ces conquérants roux les premiers pharaons réclament leur descendance.

Les peuples occidentaux

Le monde occidental était maintenant dominé par les barbares nordiques. Les pictes détenaient toujours l'Aquilonie et une partie de Zingara, et la côte occidentale du continent. Mais à l'est jusqu'à la Vilayet, et du cercle arctique jusqu'aux terres de Shem, les seuls habitants étaient des tribus errantes de Nordheimr, à part les Cimmériens, installés dans l'ancien royaume turanien. Il n'existait plus de cités nulle part, hormis en Stygie et dans les terres de Shem ; les marées d'invasion pictes, hyrkaniennes et nordiques les avaient réduits en ruine, et les Hyboriens anciennement dominants avaient disparu de la terre, laissant à peine une trace de leur sang dans les veines de leurs conquérants. Seuls quelques noms de pays, de tribus et de cités demeurèrent dans les langages des barbares, pour revenir des siècles après, déformés dans des légendes et fables, jusqu'à ce que l'histoire entière de l'Ère Hyborienne soit perdue de vue dans un nuage de mythes et de fictions. Ainsi dans le langage des gitans restèrent les termes Zingara et Zamora ; les Æsir qui dominèrent la Némédie furent appelés Némédiens, et figurèrent plus tard dans l'histoire irlandaise, et les Nordiques installés en Brythunie furent connus comme Brythuniens, Brythons ou Bretons.

Le continent bouleversé

Il n'y avait rien de tel, à cette époque, qu'un empire nordique consolidé. Comme toujours, les tribus avaient chacune leur chef ou roi, et ils luttaient sauvagement entre eux. On ignore la

destinée qu'ils auraient pu avoir, car une autre terrible convulsion de la terre, formant les terres telles que nous les connaissons à l'âge moderne, précipita tout à nouveau dans le chaos. De grandes parties des côtes occidentales furent submergées ; Vanaheim et l'Asgard occidental, inhabités et couverts d'un glacier désolé depuis des siècles, disparurent sous les flots. L'océan contourna les montagnes de la Cimmérie occidentale pour former la Mer du Nord ; ces montagnes devinrent les îles ensuite connues comme l'Angleterre, l'Écosse et l'Irlande, et les flots roulèrent sur ce qui fut les terres sauvages pictes et les marches Bossoniennes. Dans le nord la Mer Baltique se forma, découpant Asgard dans les péninsules ensuite connues comme Norvège, Suède et Danemark, et loin au sud le continent stygien fut séparé du reste du monde, le long de la ligne de rupture formée par le fleuve Nilus dans son parcours occidental. Sur Argos, le Koth oriental et les terres occidentales de Shem, s'écoula l'océan bleu ensuite appelé la Méditerranée. Alors que des terres étaient submergées ailleurs, une vaste étendue sortit des flots à l'ouest de la Stygie, formant entièrement la moitié occidentale de l'Afrique.

Le basculement de la terre éleva de grandes chaînes montagneuses dans la partie centrale du continent septentrional. Des tribus nordiques entières furent éradiquées, et le reste se retira à l'est. Le territoire autour de la Mer Intérieure s'asséchant ne fut pas affecté, et là, sur les rivages occidentaux, les tribus nordiques commencèrent une existence pastorale, vivant plus ou moins en paix avec les Cimmériens, et se mêlant graduellement avec eux. Dans l'ouest les survivants des Pictes, pourtant réduits par le cataclysme au statut de sauvages de l'âge de pierre, grâce à l'incroyable virilité de leur race, recommencèrent à dominer leur territoire, jusqu'à ce que, à une époque ultérieure, ils soient renversés par une migration vers l'ouest des Cimmériens et Nordiques. Ce fut longtemps après le bouleversement



du continent que des légendes déformées parlèrent des anciens empires.

Héritage de l'ère hyborienne

Ces migrations empiètent sur l'histoire moderne, nul besoin de les développer. Elles résultèrent en une population croissante qui assaillirent les steppes occidentales de la Mer Intérieure [107] - qui fut plus tard, très réduite en taille, connue sous le nom de Caspienne - à un tel point que la migration devint une nécessité économique. Les tribus se déplacèrent vers le sud, le nord et l'ouest, dans ces contrées aujourd'hui connues comme l'Inde, l'Asie Mineure et l'Europe centrale et orientale.

Peuples septentrionaux

C'est sous le nom d'Aryens qu'ils arrivèrent dans ces contrées. Mais il y avait des variations parmi ces Aryens primitifs, certaines d'entre eux toujours reconnaissables aujourd'hui, d'autres oubliées depuis longtemps. Les blonds Achéens, Gaulois et Bretons, par exemple, étaient les descendants d'Æsir purs. Les Némédiens des légendes irlandaises étaient les Æsir

107. La Mer Vilayet

némédiens. Les Danois étaient les descendants des Vanir purs ; les Goths - ancêtres des autres tribus scandinaves et germaniques, y compris les Anglo-saxons - étaient les descendants d'une race mixte dont les éléments incluaient des lignées vanir, Æsir et cimmériennes. Les Gaëls, ancêtres des Irlandais et des Scots des Highlands, descendaient de clans de Cimmériens purs. Les tribus galloises [108] étaient une race mixte nordique / cimmérienne qui précéda les anglo-saxons purement nordiques dans les îles, donnant ainsi naissance à la légende celtique de Bretagne. Les Cimbri qui combattirent Rome étaient du même sang, tout comme les Gimmerai des Assyriens et Grecs, et les Gomer des Hébreux. D'autres clans de Cimmériens s'aventurèrent à l'est de la Mer Intérieure s'asséchant, et quelques siècles plus tard se mêlèrent aux Hyrkaniens, revenus à l'ouest sous le nom de Scythes. Les ancêtres originaux des Gaëls donnèrent leur nom à la Crimée moderne.

Peuples méridionaux

Les anciens Sumériens n'avaient aucun lien avec la race occidentale. Ils étaient un peuple mixte, de sangs hyrkanien et shémite, qui ne furent pas emportés par les conquérants dans leur retraite. De nombreuses tribus de Shem échappèrent à cette captivité, et des Shémites purs, ou des Shémites au sang mêlé hyborien ou nordique, descendirent les Arabes, Israélites, et autres Sémites purs. Les Cananéens, ou Sémites montagnards, descendent d'ancêtres shémites mêlés aux Kushites installés parmi eux par leurs maîtres Hyrkaniens ; les Élamites étaient une race typique de ce type. Les Étrusques, courts et trapus, base de la race romaine, descendaient d'un peuple mixte de lignées stygiennes, Hyrkaniennes et pictes, et vivaient originellement dans l'ancien royaume de Koth. Les Hyrkaniens, se retirant sur les rivages orientaux du continent, évoluèrent en tribus ensuite connues comme Tatars, Huns, Mongols et Turcs.

Les origines des autres races du monde moderne peuvent être tracées similairement ; dans presque tous les cas, bien plus anciennement qu'elles ne le réalisent, leur Histoire s'étend dans les antiques brumes de l'Ère Hyborienne oubliée...



108. *Cymric* en anglais



Autres inspirations

Relecture des mythes

De nombreux savants se sont penchés sur les mythes, que ceux-ci soient les récits ouvertement mythologiques comme le Mahâbhârata ou le Ragnarök, ou des récits soit-disant historiques mais qui ressortissent clairement de la légende, telle l'histoire de Rome ou la Guerre de Troie.

Parmi les auteurs intéressants dans ce registre, intéressez-vous notamment à Georges Dumézil, Mircea Elliade et particulièrement Sir James George Frazer ; les travaux de ce dernier sont aujourd'hui décriés pour leur absence de rigueur, mais justement c'est un excellent exemple de ce que votre imagination peut reconstruire !

Nouvelles chronologies

Plusieurs personnes, et notamment le mathématicien russe Anatoli Fomenko, ont postulé que l'histoire actuellement connue est un mensonge ou une erreur, puisque la chronologie historique fut établie tardivement, à la Renaissance, en se basant sur des documents parfois incertains. Selon Fomenko, la période entre l'an 300 et l'an 1300 n'a jamais existé, et les périodes précédentes sont majoritairement des fables. En conséquence :

— La Guerre de Troie et les Croisades décrivent les mêmes événements

— L'histoire de l'Angleterre médiévale est identique à celle de l'Empire Byzantin

— Les Hittites sont assimilables aux Goths

Bref, l'antiquité vue par Fomenko est un univers formidable, ressemblant tout-à-fait à l'Ère Hyborienne de Howard, permettant de confronter le Basileus Richard Cœur de Lion à Alexandre Le Grand Calife sur les murailles de Troie, l'Égypte antique aux Mongols, etc.

Sabre & Planète

ZeFRS est également prévu pour pouvoir jouer dans des univers encore plus exotiques que notre Terre, et notamment d'autres planètes. L'archétype du style Sabre & Planète est le cycle de Mars de Edgar Rice Burroughs ; le présent ouvrage contient d'ailleurs plusieurs illustrations (pp. 99, 35 et 246) tirées des aventures de John Carter et de la Princesse Thuvia sur la planète Mars. Robert Ervin Howard lui-même se risqua au genre, avec le roman inachevé Almuric.

Plusieurs points de règles sont recommandés pour ces types d'univers, par exemple les règles sur les armes à feux (p. 94), ou les véhicules volants (p. 62).

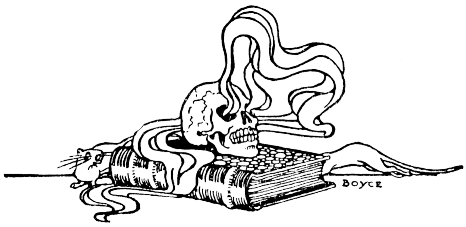
A priori on pourrait se demander pourquoi les styles de *Sabre et Planète* et de *Sabre et Sorcellerie* sont aussi souvent associés, mais en fait ils ont de nombreux points communs, comme un mélange volontaire avec la science-fiction, et la facilité à les illustrer avec des monstres poilus et femmes dévêtues.

Sabre & Sandales

Si la sorcellerie est rare et dangereuse dans le Sabre & Sorcellerie, il est également possible de jouer dans des univers où elle n'existe pas vraiment, ni les monstres fantastiques.



Vous jouerez alors dans une version plus ou moins fantasmée de notre antiquité, préhistoire, ou autre époque, tout aussi sanglante et héroïque qu'un monde plus fantastique !



L'univers de James Churchward



L'auteur

James Churchward était un écrivain britannique, qui finit sa vie aux États-Unis.

Un univers antédiluvien alternatif

Les théories de James Churchward puisent aux mêmes sources d'inspirations que celles de Robert Ervin Howard, son contemporain. Elles décrivent également l'histoire de la terre sur des dizaines de millénaires, avec de notables différences. Mais, bien entendu, vous êtes libres de mélanger les deux univers !

L'histoire de la Terre

Au commencement

Mu est le berceau de l'humanité ; c'est un continent situé au cœur de l'océan Pacifique.

Le premier cataclysme : Mu fracturée

Suite au premier cataclysme qui frappa Mu, les peuples ouïghour et négroïde migrèrent sur les continents.

Ils furent suivis au fil des millénaires par d'autres peuples, notamment les Cara-Mayas qui colonisèrent l'Amérique Centrale et les Naga-Mayas.

Plus tard, les autres peuples maya migrèrent sur l'ensemble de la Terre, se fixant dans diverses parties du monde.

Le second cataclysme : Mu engloutie

Le troisième cataclysme : la fin de l'Atlantide

Héritage de Mu

Les œuvres

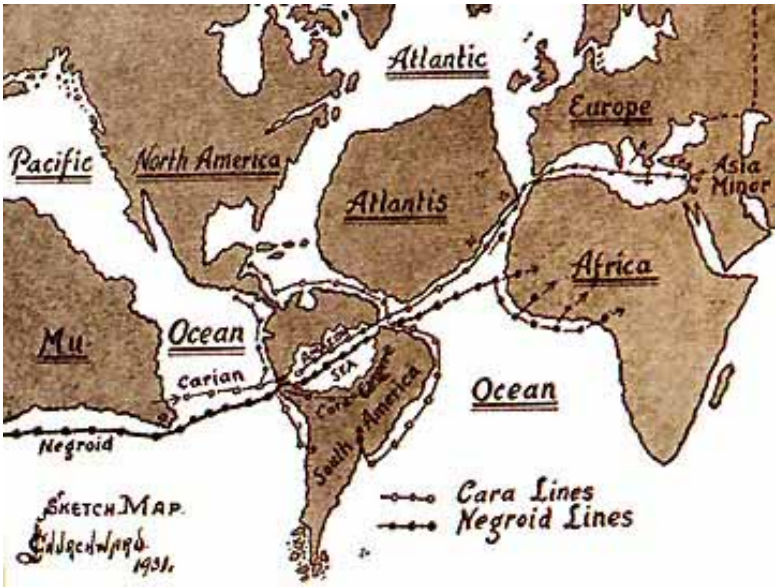
James Churchward a publié 5 livres concernant ses théories antédiluviennes. Je vous recommande la lecture des trois premiers (traduits en français) :

— THE LOST CONTINENT OF MU (1926, 1931) :

— THE CHILDREN OF MU (1931) :

— THE SACRED SYMBOLS OF MU (1933) :


ASIA.
CHINA.
(UIGHUR.)
BURMA.
INDIAN
OCEAN.
AUSTRALIA.
PACIFIC
AMERICA.
LADRONES.
HAWAII.
CAROLINES.
GILBERT.
MU.
MARQUESAS.
NINAFOU.
FIJI.
TAHITI.
SAMOA.
TONGAS.
COOK.
EASTER.
?
OCEAN.
GEOGRAPHICAL POSITION OF — MU. WHERE
THE SACRED AND INSPIRED BOOKS WERE WRITTEN. BC. 70,000.


Atlantic
Europe
Pacific
North America
Asia
Minor
Atlantis
Africa
Mu
Ocean
Carian
Sea
Ocean
Negroid
South America
Cara Lines
Negroid Lines
SKETCH MAP.
1931.

Les deux derniers livres de la série, les deux tomes de COSMIC FORCES OF MU, sont très différents, puisqu'ils recueillent les théories scientifiques de James Churchward, pas forcément en lien avec ses travaux sur le passé de la Terre...

Pouvoirs psychiques

Les anciens habitants de la Terre maniaient de considérables pouvoirs psychiques. A la Télépathie (voir p.25), il faudrait au moins ajouter la Télékinésie et la Télesthésie, dont nous proposons une définition ci-après.

Télékinésie

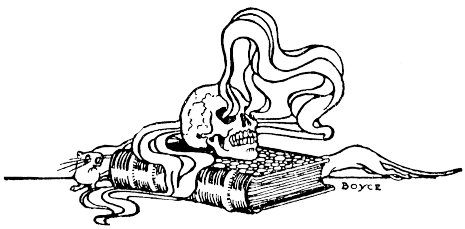
Groupe : Instinct

La télékinésie permet de déplacer des objets comme si on utilisait sa force physique... Lorsqu'elle est employée pour faire du mal, utilisez-la comme une attaque à distance standard.

Télesthésie

Groupe : Instinct

La télesthésie est la projection de ses sens par-delà les limites physiques ; elle inclut des effets semblable aux sorts de Clairvoyance et Clair-audience de la magie de Divination (p. 27), et d'autres capacités.



Divinités et créatures de Lovecraft



Howard Phillips Lovecraft était un contemporain et confrère de Robert Ervin Howard. Dans ces récits horrifiques, il créa des divinités monstrueuses et des races non-humaines menaçantes, tout-à-fait recyclables dans vos récits de sabre et de sorcellerie.

Dans les premiers brouillons de l'une de ses nouvelles, Howard avait explicitement nommé plusieurs de ces divinités [PS].

Divinités

Azathoth

Azathoth est le principe de la création, chaotique et stupide.

Cthulhu

Cthulhu est une divinité endormie dans la mer, sous l'île de R'lyeh [109].

Nyarlathotep

Nyarlathotep est une divinité prenant souvent une forme humaine, celle d'un Stygien très charismatique.

Shubb-Niggurath

Yog-Sothoth

> *Yog-Sothoth connaît la porte. Yog-Sothoth est la porte. Yog-Sothoth est la clef et le gardien de la porte. Passé, présent, futur, tous sont unis en Yog-Sothoth. Il sait où les Anciens ont surgi, et quand Ils surgiront à nouveau. Il sait où Ils ont parcouru les champs de la terre, et où Ils les parcourent toujours, et pourquoi personne ne peut Les observer lorsqu'Ils marchent.*
>
> *" The Dunwich Horror "*

Races inhumaines

Anciens

Les Anciens sont une race extraterrestre qui colonisa un continent (l'Antarctique) dans un passé lointain, avant d'être exterminés par leurs serviteurs, les Shoggoths.

Extérieurs

Les Extérieurs sont une race extraterrestre colonisant de nombreux endroits

109. coordonnées : 47° 09´ S 126° 43´ O

sur Terre, principalement des régions montagneuses où ils exploitent des mines, et dont la principale base dans le système solaire se trouve sur la lointaine planète Yuggoth [110].

Goules

Les Goules décrites par Lovecraft sont certes des nécrophages monstrueux, mais dotés d'une intelligence, voire d'une certaine sensibilité. Leurs cavernes souterraines communiquent à la fois avec le monde réel et les Terres du Rêve. Vous pouvez vous baser sur les caractéristiques de la Goule classique (p. 86) en éliminant leur faiblesse « non-pensant », en atténuant éventuellement plusieurs de leurs talents physiques, et en leur rajoutant quelques talents intellectuels.

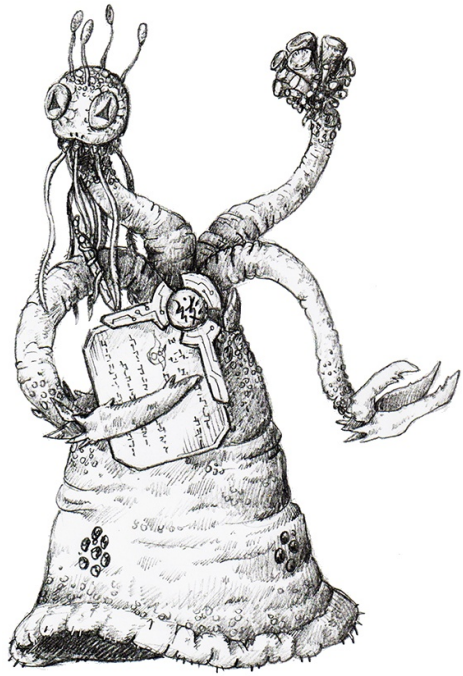
Profonds

Les Profonds sont des créatures natives de notre planète ; ce sont des humanoïdes amphibies d'aspect reptilien. Les femelles étant très rares, ils se reproduisent généralement avec des femmes humaines ; les fruits de ces unions ressemblent à des enfants humains, mais acquièrent peu à peu les caractéristiques physiques de leur père. Lorsque leur transformation est achevée, généralement au seuil de l'âge adulte, ils plongent rejoindre leurs pairs dans l'océan.

Yithiens

Les Yithiens sont une race extraterrestre qui colonisa un continent (l'Australie) dans un passé lointain, avant d'être exterminés par leurs serviteurs les Polypes Volants.

110. sans doute pas Pluton, puisque cette dernière n'est pas une planète



Serviteurs abominables

Polypes Volants

Shoggoths

L'auteur fou du Nécronomicon avait nerveusement essayé de jurer qu'aucun n'avait été élevé sur cette planète, et que seuls des rêveurs drogués les avaient seulement conçus. Un protoplasme informe capable d'imiter et de refléter toutes formes et organes et processus - des agglutinations visqueuses de cellules bouillonnantes - sphéroïdes caoutchouteuses de quinze pieds infiniment plastiques et ductiles - esclaves de la suggestion, bâtisseurs de cités - de plus en plus maussades, de plus en plus intelligents, de plus en plus amphibies, de plus en plus imitatifs ! Grand Dieu ! Quelle folie a fait que même ces blasphématoires Anciens aient voulu utiliser et sculpter de telles choses ?

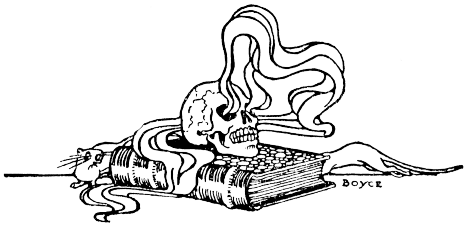
« At the Mountains of Madness »

Lieux étranges

Les Terres du Rêve

R'lyeh

Unaussprechlichen Kulten

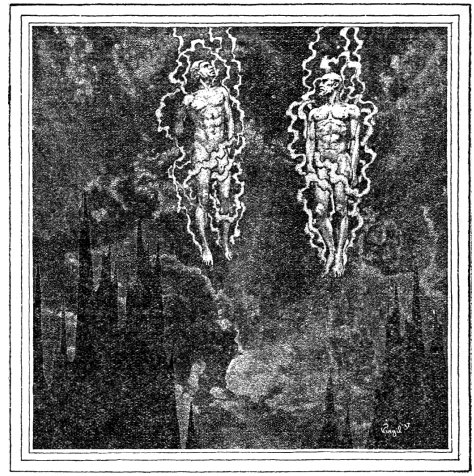


NYARLATHOTEP

Nyarlathotep... le chaos rampant... je suis le dernier... le vide m'écoutera...

Quand avait-ce commencé, je ne saurais le dire, mais ça fait des mois. La tension générale était horrible. A une saison de révoltes politiques et sociales, s'ajoutait l'appréhension, étrange et inquiétante, d'un danger physique hideux ; un danger répandu et universel, un danger tel qu'on ne peut l'imagine que dans les plus terribles phantasmes nocturnes. Je me souviens que les gens erraient avec des visages pâles et tourmentés, et chuchotaient des avertissements et des prophéties que personne n'osait répéter ou s'avouer l'avoir entendu. Un sens de culpabilité monstrueuse flottait sur le pays, et des abysses entre les étoiles descendaient des courants froids qui me faisaient frissonner dans les endroits sombres et solitaires. Il y avait une altération dans la séquence des saisons, la chaleur de l'automne s'attardait de manière effrayante, et chacun sentait que le monde et peut-être l'univers était passé de la domination des dieux ou puissances connus, à celles de dieux ou puissances inconnus.

Et alors Nyarlathotep arriva de Stygie. Nul ne savait qui il était, mais il était de l'ancien peuple et ressemblait à un Pharaon. Les fellahin s'agenouillaient en l'apercevant, sans vraiment savoir pourquoi. Il disait s'être élevé des ténèbres de trente-sept siècles, et qu'il avait entendu des messages d'ailleurs que cette planète. Dans les terres de civilisation arriva Nyarlathotep, ténébreux, mince et sinistre, toujours achetant d'étranges instruments de verre et de métal et les combinant en instruments encore plus étranges. Il parlait beaucoup d'expériences d'alchimie et d'hypnose, et donnait des démonstrations de puissance qui laissaient ses spectateurs toujours sans voix, mais gonflaient sa célébrité à une magnitude extrême. Les hommes se conseillaient d'aller voir Nyarlathotep, et frissonnaient. Et là où Nyarlathotep allait, le calme disparaissait, car les petites heures étaient déchirées par les hurlements du cauchemar. Ces hurlements cauchemardesques n'avaient jamais été un problème public ; maintenant les hommes sages souhaitaient presque qu'ils puissent interdire le sommeil lors des petites heures, afin que les hurlements des villes troublent moins la lune pâle et désolée, qui se reflétait sur les eaux vertes glissant sous les ponts, et les vieux clochers s'écroulant sous un ciel maladif.



Je me souviens quand Nyarlathotep arriva dans ma cité, la grande, la terrible cité aux innombrables crimes. Mon ami m'avait parlé de lui, et de la fascination irrésistible et de la séduction de ses révélations, et je brûlais de hâte d'explorer ces

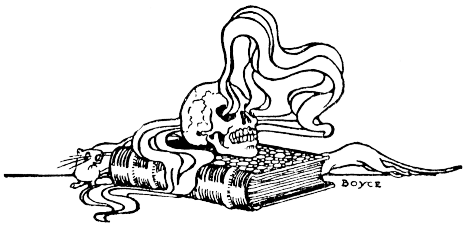
mystères absolus. Mon ami disait qu'elles étaient horribles et impressionnantes au-delà de mon imagination fiévreuse ; et ce qui était projeté sur une toile dans une pièce sombre prophétisait des choses que seul Nyarlathotep osait révéler, et dans le crépitement de ces étincelles on voyait des choses inédites et indescriptibles. Ailleurs on disait que ceux qui connaissaient Nyarlathotep voyaient des choses que d'autres ne voyaient pas.

C'est par un automne étouffant que je me joignait à la foule nocturne qui se pressait à la rencontre de Nyarlathotep ; à travers la nuit oppressante, et en montant les escaliers infinis vers la pièce étouffante. Les ombres projetées sur une toile montraient des silhouettes encapuchonnées parmi les ruines, et des visages livides et maléfiques derrière les monuments effondrés. Et je vis le monde combattre face aux ténèbres ; face aux vagues de destruction d'outre-espace ; tourbillonnantes, dévorantes, se pressant contre le soleil s'éteignant et se refroidissant. Alors des étincelles apparurent étonnamment autour des têtes des spectateurs, et leurs cheveux se hérissèrent pendant que des ombres grotesques apparaissaient et s'installaient sur les têtes. Et lorsque je grommela, avec mon esprit plus froid et scientifique que la foule, en protestant contre une imposture et une illusion, Nyarlathotep nous conduisit tous dehors, en bas des marches vertigineuses, dans les rues moites, chaudes, et désertées à minuit. Je hurlais à pleine voix que je n'était pas effrayé ; que je ne pourrais jamais être effrayé ; et les autres criaient avec moi pour se rassurer. Nous nous jurâmes que la cité était exactement la même, et toujours vivante ; à l'extinction des feux nous nous moquions de notre frayeur, et riions de notre effroi précédent.

Je crois que nous sentîmes quelque chose descendre de la lune glauque, car sa lumière semblait nous guider dans d'involontaires processions, et semblait connaître nos destinations sans que nous y songions. Les pavés sous nos pas semblaient disjoints par les herbes, totalement impraticables par un véhicule. Et d'ailleurs nous aperçûmes un chariot, solitaire, au capot déchiré, défoncé, et pratiquement chaviré. Lorsque nous vîmes l'horizon, nous ne trouvâmes pas la troisième tour près de la rivière, et remarquâmes que la silhouette de la deuxième tour était abîmée à son sommet. Alors nous nous séparâmes en minces colonnes, semblant chacune partir dans une direction différente. L'une disparut dans une étroite allée à gauche, ne laissant que l'écho d'un gémissement choquant. Une autre s'enfonça dans un souterrain parmi les herbes, hurlant d'un ricanement morbide. Ma propre colonne fut aspirée par la vaste campagne, et je sentit alors un frémissement étrange pour cet automne caniculaire ; car alors que nous parcourions la lande ténébreuse, nous voyions autours de nous le reflet blafard de neiges maléfiques. Des neiges vierges, inexplicables, ne laissant qu'une unique passage vers un golfe aussi noir que ces murailles étaient blanches. Cette colonne semblait certes très mince, s'avançant péniblement vers ce golfe. Je traînais à l'arrière, effrayé par ce gouffre sombre sous cette lueur glauque, et je pensais entendre les réverbérations d'un sanglot inquiétant lorsque mes compagnons disparaissaient ; mais ma volonté de freiner était mince. Comme attiré par ceux qui m'y avaient précédé, je planais à moitié entre les congères titanesques, tremblant et effrayé, vers le vortex aveugle de l'inimaginable.

Horriblement conscient, silencieusement délirant, seuls les dieux pourraient le dire. Une ombre maladive et délicat malaxée par des mains qui n'étaient pas des mains, et tourbillonnant aveuglément parmi les affreux minuits de la création putrescente, cadavres de mondes morts dont les pustules furent des cités, vents charnels brossant les étoiles pâles et soufflant leur lumière. Par-delà les mondes de vagues fantômes de choses monstrueuses ; colonnes semi-invisibles de temples profanes reposant sur des ro-

chers inconnus par-delà l'espace et montant vers les vides vertigineux par-dessus les sphères de lumière et de ténèbres, Et à travers ce révoltant cimetière de l'univers le rythme sourd et abrutissant de tambours, et le gémissement monotone des flûtes blasphématoires des inconcevables chambres sombres au-delà du Temps ; les détestables rythmes et harmonies sur lesquels dansent lentement, maladroitement, et absurdement les gigantesques, ténébreux, ultimes dieux, ces gargouilles aveugles, muettes et idiotes dont l'âme est Nyarlathotep.



Liste des tableaux

1 Talents initiaux de Prouesse . . . 14
2 Talents initiaux de Combat . . . 14
3 Talents initiaux de Résistance . . . 14
4 Talents initiaux de Savoir . . . 14
5 Talents initiaux de Perception . . . 14
6 Talents initiaux d'Instinct . . . 15
7 Faiblesses et Restrictions de talents . . . 16
8 Équipement initial . . . 17

9 table de Résolution . . . 37

10 Localisation aléatoire des tirs . . . 44
11 Décalages en combat : attaquant . . . 45
12 Décalages en combat : défenseur . . . 45
13 table des blessures spécifiques . . . 46

14 Combat d'unités . . . 49
15 Pièces d'armure . . . 49
16 Multiplicateurs selon zones . . . 49
17 Bonus des boucliers . . . 50
18 Décalages d'unités . . . 51
19 Décalages de tir . . . 51
20 Influence du chef . . . 51
21 Influence du commandant . . . 51

22 Faiblesses magiques et restrictions de talents . . . 55
23 Chutes (exemples) . . . 56

24 Intensité du feu . . . 57
25 Intensité de l'eau . . . 57
26 Exemples de poisons . . . 58
27 Exemples de pièges ordinaires . . . 58
28 Exemples de pièges insidieux . . . 58

29 Voyage aquatique . . . 60
30 table de Déplacement des Personnages . . . 61
31 Décalages d'escalade . . . 61
32 Voyages . . . 63
33 Exemples de véhicules . . . 64
34 Mobilité et vitesse des véhicules . . . 65

35 Pièces 67

36 Bijoux 67
37 Vêtements 68
38 Boisson (une bouteille) 68
39 Nourriture (un repas) 68
40 Logement (un jour) 68
41 Divers 68
42 Armes de Contact 69
43 Armes à Distance 70
44 Boucliers 70
45 Casques 70
46 Armures pour humains 71
47 Armures pour chevaux 71
48 Armes Improvisées 71
49 table de réaction des PNJ 73
50 Renom et emploi 73

51 Récompense en points de talent 76

52 Exemples d'armes à feu 96

53 Poèmes et essais de Howard concernant son monde 117
54 Les aventures de l'Atlante par Howard, dans la revue WEIRD TALES 117
55 Les aventures du Cimmérien par Howard, dans la revue WEIRD TALES 119
56 Les aventures du Cimmérien par Howard, publications posthumes 119

57 La Bataille de l'Oasis 229

Jeu

Élémentalisme, 55, 216
Éthéré, 80

Absorption, 80
Acrobaties, 18, 59, 62
Alchimie, 21, 25, 55, 216
Animalisme, 19, 21, 26, 32, 34, 55, 216
Antipathie, 33, 53
Araignée Géante Venimeuse, 85
Arcanes, 18, 25–27, 29, 216
Arme, 18, 43, 44
Armes à feu, 94, 95
Armurier, 15
Artisanat, 18
Astronomie, 18, 31, 60
Avarice, 31
Aversion, 80
Aversion animale, 21, 26, 33, 34, 53

Bagarre, 19, 41
Bouclier, 42, 46
    à pointe, 42
    armure, 46
Bronze
    armure, 68
    pièce, 67

Cécité nocturne, 31
Centipède géant, 85
Chance, 17, 75, 95
Charpenterie, 19
Cheval, 85
Combat, 12
Combat à 2 Armes, 19
Conduite, 65
Contrefaçon, 19
Coquetterie, 31
Crochetage, 19

Défiguration, 34, 53
Divination, 22, 27, 55, 132, 216
Domination, 21, 23, 25–27, 30, 33, 55, 81, 216

Dressage, 19, 26, 32, 34, 59, 61, 65

Effrayant, 80
Élémentalisme, 27
Endurance, 19, 31, 57, 60
Escalade, 19, 59, 61
Escamotage, 20

Faiblesse magique, 53
Fantôme, 85
Fatigue, 60
Folie, 34, 53
Force, 20, 43–45
Forge, 20
Fureur, 20, 217

Gloutonnerie, 32

Herboristerie, 20, 23, 26, 217
Hypnotisme, 21, 26, 217

Impulsivité, 32
Instinct, 12
Instinct animal, 21, 24, 26, 34, 217
Instinct de la magie, 21, 217
Instinct du climat, 21, 217
Instinct du danger, 21, 58, 217
Invocation, 22, 27, 55, 216
Ivrognerie, 31

Jeu compulsif, 32

Légendes, 22, 23, 27, 29
Lancer, 21
Langage, 22
Lecture / écriture, 22
Lubricité, 31
Lutte, 22, 42

Médecine, 21–23, 29, 47
Ménestrandie, 22, 23, 27, 33
Magie, 23
Magnétisme, 22, 77

Malchance, 32
Minuscule, 81
Mobilité, 23, 38, 40–42, 44, 46, 57–59, 62, 63, 66, 78

Nécromancie, 22, 23, 29, 55, 216
Nage, 23, 33, 57, 59, 62
Navigation, 23, 33, 59
Nocturnité, 34, 53
Non-pensant, 81
Non-vivant, 81
Noyade, 57

Observation, 23, 24, 77, 81
Obsession, 23, 53
Orfèvrerie, 23
Orientation, 23, 217

Percée, 42
Perception, 12
Perte de résistance, 34, 54
Petit, 81
Peur de l'eau, 33
Peur de la magie, 33
Peur des animaux, 32
Peur des hauteurs, 32
Phobie, 33
Piégeage, 21, 24
Pilotage Aérien, 15
Pilotage aérien, 24
Pistage, 21, 24
Prestidigitation, 24
Protection magique, 81
Prouesse, 12

Réflexes, 24, 39–41, 58
Résistance, 12
Résistance a la magie, 25
Résistance au Poison, 25
Résistance au poison, 57, 217
Renom, 24, 72, 74, 75, 77, 81

Savoir, 12
Scorpion noir, 140
Siège / ingénierie, 25
Surdité musicale, 33
Surprise, 39
Survie, 21, 25
Susceptibilité, 81

Télékinésie, 251
Télépathie, 25, 27, 218
Télesthésie, 251
Taciturnité, 33
Talent de créature : Effroi, 80
Talents magiques, 25
Transmutation, 30, 55, 216

Véhicules, 62
Vision incolore, 33
Vitalité, 20, 25, 29, 31, 45, 47, 66, 80, 81
Volonté, 21, 25, 30–33, 50, 80, 81, 218

Univers et ambiance

... aie, ya Skelos yar, 199
Étoile de Khorala, 139
Æsir, 128, 180, 242, 244, 245
Île des Statues de fer, 182
Îles Barachas, 157
Îles Pictes, 195

Abombi, 176
Achéron, 188, 192
Afghuli, 183
Afghulistan, 183–185
Aghrapur, 182
Akbatana, 169
Akbitana, 169
Akif, 181, 182
Akkharim, 169
Akrel, 166
Alimane, 148, 159
Alkmeenon, 175, 191
Alliance Noire, 137, 142
Almuric
    roman, 247
Altaku, 170
Amazones, 129, 175
Amilius, 148, 151
Amir Jehun, 183
Anakim, 169
Aphaka, 170
Aquilonie, 127, 138, **147–151**, 155, 156
Argos, 127, 156, 157
Argus, 157, 160
Asgalun, 168–170
Asgard, 180
Askalon, 170
Asshuri, 137
Assommoir, 187
Atlaiens, 129, 175
Atlantide, 112, 113, 123–127, 195
Attains, 150, 155
Attalus, 148, 150
Autel du Roi, 149
Aventurier
    caste, 153
    navire, 157, 160, 174
Ayodhya, 185

Bague Ophidienne de Set, 139
Bakalah, 174, 176
Bamula, 176
Barachas, 157
Belverus, 154
Blaal, 195
Brythunie, 127, 152

Côte Noire, 160, 176
Cœur d'Ahriman, 139
Cœur de l'Éléphant, 139
Cataclysme, 123–126
Cercle Noir, 135, 137, 142
Chambre de Tezcoti, 191
Chroniques Némédiennes, 141
Churchward, 251
Cimmérie, 148, 179, 245
Citadelle Écarlate, 164
Coffret de fer de Zorathus, 140
Commorie, 112, 123, 195
Conajohara, 177, 179
Conawaga, 178, 179
Confrérie Rouge, 137, 151
Continent Thurien, 123–125
Corinthie, 127, 152, 188
Crâne Brûlant
    objet, 139
Culte Zugite, 137

Dédale, 153
Dagon
    cité, 189
Dagonie, 183, 188, 189, 193
Dagoth, 187
Dagozai, 183
Darfar, 133, 136, 174, 175
Dents de Gwahlur, 139
Donjon de Fer, 149

Donjon de l'Éléphant, 154
Dragons Noirs, 138, 150

Eruk, 170

Flûtes de la Folie, 140, 190
Flibustiers, 137
Fort Tuscelan, 177

Galparan, 148
Galzai, 183
Gemmes au Radium, 140
Ghanara, 176
Ghor, 183
Ghori, 183
Ghuli, 183
Ghulistan, 183
Globe de Yezud, 140
Golamira, 149
Goraliennes, 149
Goules, 253
Grande Salle, 191
Grondar, 123, 195
Gunderland, 128, 129, 148, 241, 242
Gunderman, 100
Gundermen, 128, 148
Gurashah, 183
Gwawela, 179
Gwaweli, 178

Hanumar, 154
Herboristerie, 25
Himélien, 136
Himéliennes, 137
Hybori, 125, 127
Hyboriens, 125–127
Hyperborée, 126–128, 156, 178
Hyrkanie, 128, 245
Hyrkaniens, 133

Ilbars, 181, 182
Instinct animal, 21
Irakzai, 183
Iranistan, 184

Jhelai, 185
Jhumda, 185
Jihiji, 176
Jugra, 183

Kamélie, 112, 123, 195
Karaban, 148, 151
Keshan, 174, 175, 191
Keshia, 175
Kharamun, 170
Khauran, 166, 169
Khawarizm, 181, 182
Khemi, 173
Kheshatta, 173
Khitai, 135, 136, 183
Khojur, 183
Khoraja, 153, 155, 167, 169, 170
Khorala, 139
Khorbhul, 182
Khorotas, 148
Khorshemish, 150, 164, 186
Khorusun, 182
Khosala, 184
Khrosha, 164
Khurakzai, 183
Khurum, 183
Khurusun, 182
Kordava, 159
Korveka, 166
Korvela, 155, 178, 179
Korzetta, 159
Kosala, 136, 184, 185, 189
Koth, 127, 128, 155, 156, 162, 188, 245
Kozaki, 183
kozaki, 184
Kozaki (ou Kozaks), 183
Kshatriyas, 184, 185
Kush, 129, 191, 245
Kuthchemes, 170, 173, 186
Kyros, 158

Légion Noire, 138, 150
Lémurie, 123–125, 127, 128, 195
La Complainte du Roi, 150
Le Chant du Gouffre, 150
Le Phénix sur le glaive, 214
\textscLe Phénix sur le Glaive, **200**
Libres Compagnons, 137
Livre de Skelos, 141
Lotus
    blanc, 145, 175
    doré, 145
    gris, 145
    jaune, 145
    Noir, 142
    noir, 136, 145
    pourpre, 145
Lovecraft, 257

Luxur, 174

Magie Blanche, 113
Main Rouge, 158, 160
Marches Bossoniennes, 147
Messantia, 158
Mu, 195

Nécromancie, 88
Némédie, 127, 134, 149, 151, 153, 244
Nil, 127
Nilus, 127, 174, 239, 241, 244
Nippr, 170
Nordheim, 128, 136, 180
Nordheimr, 178
Numalia, 134, 154

Ophir, 127, 148, 155, 188
Oriskonie, 178

Paikang, 183
Pelishtim, 169
Pellie, 147, 149, 151
Peshkhauri, 183–185
Pictes, 123–127, 245
Pierres à Feu Vertes, 140
Poitaine, 129, 148
Polypes Volants, 253
Pommes de Derketa, 145
Profonds, 253
Punt, 175
Python, 188, 192

R'lyeh, 252
Rakhshas, 184, 186
Ripailleur, 159, 160
Rivière Noire, 177–179
Rois géants, 193
Route des Rois, 141
Royaume Frontière, 127, 155
Ruisseau du Nord, 178
Ruisseau du Sud, 178

Sabatea, 170
Sabatea (ville), 137
Salles de l'Horreur, 150, 164
Schohira, 178
Secunderam, 182, 183
Sept Empires, 195
Serpents Dorés, 140
Shadizar, 186, 187
Shahpur, 182
Shalizah, 183
Shamar, 148
Shamla, 167
Shamu, 155
Shem, 126, 127, 167, 245
Shirki, 148
Shumir, 170
Shushan, 182
Strabonus, 163
Stygie, 125–127, 137, 171, 175
Styx, 171, 173, 174
Styx (rivière), 127
Sukhmet, 174
Sultanapur, 182

Tamar, 148
Tanasul, 148, 149
Tarantia, 148
Tauran, 148, 177
Tecuhltli, 189, 191
Thandara, 178
Thulé, 123, 195
Thune, 148, 149
Tigresse, 160, 167, 174
Tlazitlans, 174, 189
Tonnerre, 177–179
Tor, 154
Tortage, 158
Tour de l'Éléphant, 187
Trallibes, 159
Tsotha-lanti, 164, 192
Tuscelan, 177, 178
Tybor, 148

Upas, 146

Vérulie, 123, 195
Valhalla, 180, 192
Valkia, 143, 149
Vallée des Lions, 149
Valusie, 112, 123, 124, 195
Vampire, 88
Vanaheim, 180
Vanir, 128, 180, 236, 242, 245
Velitrium, 177
Venarium, 148, 180
Vendhya, 182–185
Vezek, 182
Vilayet, 125, 137, 182, 183, 189, 244
Vitalité, 20, 89
Voyants Noirs, 137

Wadai, 175
Wazuli, 183
wazuli, 183
Wazulis, 183
Westermarck, 148, 177–179
Wolraven, 180

Xapur, 154, 183, 189
Xotalanc, 189
Xuchotl, 151, 176, 189
Xuthal, 135, 140, 152, 176, 191

Yag, 192
Yag-kosha, 192
Yezud, 136, 186
Yimsha, 135, 137, 183
Yithiens, 253
Yota-pong, 185
Yothga, 146, 192
Yuetshi, 183, 189
Yuluk, 197

Zabhela, 175
Zaheemi, 169
Zamboula, 168–170, 181, 182
Zamora, 100–104, 112, 125–127, 129, 132, 133, 136, 152, 181, 185–187, 201, 216, 217, 224, 234, 235, 238–243
Zaporoska, 183, 184
Zarkheba, 167, 176, 191
Zembabwei, 129, 175
Zhaibar, 183–185
Zhaibari, 183
Zhemri, 125–127, 185
Zingara, 127–129, 137, 147, 148, 157–159, 179, 201, 235–237, 239–241, 243
Zingg (vallée de), 126, 127
Zogar Sag, 179
Zuad, 174
Zuagirs, 169
Zugite, 137

Dieux et personnages

Adonis, 132
Ahriman, 132, 139
Aja, 174
Ajaga, 174, 176
Ajonga, 174
Akivasha, 171, 173, 224
Akkutho, 162
Alafdhal, 181
Albiona, 149
Alcemides, 153
Almuric
    prince, 162
Altaro, 153
Amalric
    baron, 153
    mercenaire, 153
Amalrus, 122, 155
Amra, 167
Amurath, 155, 181
Anu, 132
Aram, 181
Aram Baksh, 181
Aratus, 152
Arbanus, 162
Arideus, 153
Arpello, 149
Arus, 236
    garde, 153
    missionnaire, 153, 236–238, 242
Ascalante, 149
Ashtoreth, 132
Astreas, 153
Asura, 132, 150, 197
Atali, 132
Athemides, 149
Athicus, 152
Azathoth, 252
Aztrias Petanius, 153

Baal, 192
Baal-Pteor, 167
Babd, 133
Bajujh, 174
Baksh, 181
Balthus, 177
Bel, 133, 170
Belesa, 155, 159
Belit, 160, 167, 191
Beloso, 159
Bit-Yakin, 168
Bori, 125, 133, 178
Bracus, 157
Bragi, 180
Brule, 195
Bunda Chand, 184

Chelkus, 155
Chicmec, 189
Chiron, 192
Chunder Shan, 184
Constantius, 162, 165, 168
Crâne Brûlant
    tueur, 189
Crom, 102, 133
Ctesphon, 171
Cthulhu, 252

Dagon
    divinité, 133
Demetrio
    capitaine marchand, 157, 160
    magistrat, 153
Derketa, 133, 145
Derketo, 133
Dion, 150
Dionus, 154

Eallal, 195
Emilius Scavonus, 150
Enaro, 154
Epemitreus, 149, 150
Erlik, 133
Excelan, 189

Frères de la Nuit, 134

Géants des Glaces, 132, 136, 197
Galacus, 157
Galannus, 150
Galbro, 159
Gebal, 168
Gebbrelo, 159
Ghaznavi, 181
Gilzan, 168
Gitara, 184
Gorm
  Æsir, 180
  Picte, 179, 180, 236–238, 240, 242
Gorulga, 174
Gromel, 150
Gullah, 133
Gwahlur, 133, 139
Gwarunga, 174

Hadrathus, 150
Hanuman, 133
Heimdul, 180
Hialmar, 180
Horsa, 180

Ibis, 134, 154
Ishtar, 134, 197
Ivanos, 152
Ivga, 165

Jehun, 183
Jehungir, 168, 181
Jelal, 181
Jhebbal Sag, 134
Jhil, 134
Joka, 186
Jungir, 182
Jungir Khan, 168

Ka-Nu, 195
Ka-nu, 195
Kaanuub, 195
Kalanthes, 134, 154, 171
Kallian Publico, 154
Kerim, 184
Khemsa, 142, 185
Khorala, 155
Khosatral Khel, 188, 193
Khosru, 182
Khossus, 155
  roi khorajan, 166
  roi kothien, 162
Khossus V, 164
Khumbanigash, 168
Khurum, 185
Kozaki, 182
Krallides, 165
Kutamun, 171

Laranga, 174
Lir, 134
Livia, 155

Macha, 134
Mannanan, 134
Milo, 157
Mitra, 134, 153, 154, 162, 166, 197, 236, 237
Morrigan, 134
Muriela, 152
Murilo, 152

N'Gora, 174
N'Yaga, 174
Nabonidus, 152, 193
Nafertari, 168, 169
Namedides, 150
Natala, 152
Natohk, 121, 137, 168, 169, 171, 173
Nemain, 134
Nimed, 154
Niord, 180
Numa, 154
Numedides, 150, 151
Nyarlathotep, 252, 255–257

Octavia, 154
Olgerd Vladislav, 185
Olivia, 155
Olmec, 189
Orastes, 154
Ortho (le Rouge), 157

Pallantides, 138, 150, 155
Pelias, 142, 162, 163
Petanius, 153
Petreus, 152
Posthumo, 154
Prêtre Rouge, 152
Promero, 154
Prospero, 150
Pteor, 134

Publico, 154
Publio, 157, 168
Publius, 150

Quatre Frères de la Nuit, 134

Rammon, 171
Rinaldo, 150

Salomé, 165, 166, 194
Sancha, 159
Satha, 193
Scavonus, 150
Sergius, 163
Servio, 157
Servius Galannus, 150
Set, 134, 135, 139, 170, 173, 197
Shevatas, 186
Shubb-Niggurath, 252
Shukeli, 163
Shupras, 166
Skelos, 135
Soractus, 177
Strabonus, 163
Strom, 158, 160

Tachic, 189
Taramis, 165
Tarascus, 154
Tarim, 135, 137
Taurus
    chancelier, 166
    voleur, 142, 154
Techotl, 190
Thak, 193
Thalis, 171
Thaug, 194
Thespides, 166
Thespius, 150
Theteles, 155
Thog, 135, 194
Thoth-amon, 137, 139, 142, 173
Thothmekri, 173
Thugra Khotan, 137, 173
Thutmekri, 173
Thutothmes, 173
Tiberias
    marchand, 177
    seigneur, 151
Tiberio, 157
Tina, 155
Tito, 157, 160
Tolkemec, 190
Topal, 190
Tothmekri, 173
Totrasmek, 169
Tranicos, 158, 173
Trocero, 151
Tsotha-lanti, 144, 163, 186, 187, 193
Tu, 196
Tuthamon, 173
Tuzun Thune, 196

Valannus
    commandant, 177
    officier pellien, 151
Valbroso, 159
Valenso, 159
Valeria, 151, 157
Valerius
    prince, 150, 151
    soldat, 165, 166
Valka, 196
Vateesa, 155, 167
Vathelos, 192
Vladislav, 185
Volmana, 151

Wulfhere, 180

Xaltotun, 143, 188, 192
Xamec, 190
Xatmec, 190

Yag, 194
Yag-kosha, 135, 186, 194
Yajur, 136
Yanath, 190
Yar Afzal, 185
Yara, 139, 144, 186, 187, 194
Yasala, 190
Yasmela, 167
Yasmina, 185
Yasunga, 174
Yateli, 193
Yelaya, 193
Yezdigerd, 182
Yezud, 136, 186
Yildiz, 182
Yizil, 136
Ymir, 132, 136, 180, 197
Yog, 136

Yog-Sothoth, 252
Yogah, 135
Yun, 136

Zabibi, 169
Zang, 166
Zaporavo, 159, 160
Zarallo, 158
Zargheba, 169
Zarono, 159
Zeiata, 144, 151
Zenobia, 154
Zingelito, 159
Zlanath, 190
Zogar Sag, 144, 177, 179
Zorathus, 159, 163

Notes culturelles

Anthroposophie, 133

Burroughs, 247

Churchward, 190, **249**

Dave « Zeb » Cook, 10
Dumézil, 247

Elliade, 247

Fomenko, 247
Frazer, 247

Gustave Flaubert, 116

Howard, 10, 11, 116–118, 120, 130–132, 197, 216, 218, 219, 222, 225, 226

Leiber, 116
Lovecraft, 189, 223, **252**

McGuffin, 140

Ṛgveda, 197

Salammbô, 116
Steiner (Rudolph), 133

Bibliographie

[BC] Black Colossus. Weird Tales 21 6 (juin 1933).

[BR] Beyond the Black River. Weird Tales 25 5-6 (mai et juin 1935).

[BS] The Black Stranger.

[C] Cimmeria.

[DI] The Devil in Iron. Weird Tales 24 2 (août 1934).

[FD] The Frost-Giant's Daughter.

[GB] The God in the Bowl.

[HA] The Hyborian Age.

[HD] Hour of the Dragon. Weird Tales 26 6 et 25 1-4 (décembre 35 et janvier, février, mars et avril 1936).

[JG] The Servants of Bit-Yakin. Weird Tales 25 3 (mars 1935) titre "Jewels of Gwahlur".

[KN] Kings of the night.

[KO] The king and the oak.

[MT] The mirrors of tuzun thune.

[PC] People of the Black Circle. Weird Tales 24 3-5 (septembre, octobre et novembre 1934).

[PO] The Pool of the Black One. Weird Tales 22 4 (octobre 1933).

[PS] The Phoenix on the Sword. Weird Tales 20 6 (décembre 1932).

[QC] Queen of the Black Coast. Weird Tales 23 5 (mai 1934).

[RH] Rogues in the House. Weird Tales 23 1 (janvier 1934).

[RN] Red Nails. Weird Tales 28 1-3 (juillet, août/septembre et octobre 1936).

[SC] The Scarlet Citadel. Weird Tales 21 1 (janvier 1933).

[SK] The shadow kingdom.

[SM] Iron Shadows in the Moon. Weird Tales 23 4 (avril 1934) titre "Shadows in the Moonlight".

[SS] Xuthal of the Dust. Weird Tales 22 3 (septembre 1933) titre "The Slithering Shadow".

[SZ] The Man-Eaters of Zamboula. Weird Tales 25 3 (mars 1935) titre "Shadows in Zamboula".

[TE] The Tower of the Elephant. Weird Tales 21 3 (mars 1933).

[VW] The Vale of Lost Women.

[WB] A witch Shall Be Born. Weird Tales 24 6 (décembre 1934).



Character

The Story Begins

Reputation

Talent Pts.

ZeFRS
Character Folio

Prowess

Endurance

Fighting

Knowledge

Perception

Insight

Weaknesses

The Story Continues

Spells

Equipment

Valuables

Wounds

« Bible » de traduction

Talents

General talent talent de base

Prowess Prouesse

- **Acrobatics** Acrobaties
- **Animal Reflexes** Réflexes???
- **Climbing** Escalade???
- **Movement** Mobilité
- **Sleight of Hand** Prestidigitation???
- **Strength** Force
- **Swimming** Nage
- **Throwing** Lancer

Fighting Combat

- **Brawling** Bagarre
- **Weapon** Arme
- **Wrestling** Lutte
- **Two-Weapon Fighting** Combat à 2 Armes

Endurance Résistance???

- **Damage** Vitalité???
- **Stamina** Endurance
- **Magic** Magie / Résistance a la magie
- **Poison** Poison / Résistance au Poison
- **Will** Volonté

Knowledge Savoir

- **Arcane Languages** Arcanes
- **Blacksmith** Forge
- **Carpentry** Charpentier
- **Goldsmith** Orfèvrerie
- **Herbalism** Herboristerie
- **Language** Langage
- **Lockpicking** Crochetage
- **Lore** Légendes???
- **Navigation** Astronomie???
- **Reading/Writing** Lecture / écriture
- **Sailing** Navigation
- **Siegecraft/Engineering** Siège / ingénierie
- **Survival** Survie
- **Trapping** Piègeage

Perception Perception

- **Animal Handling** Dressage
- **Artisan** Artisanat
- **Fame** Renom
- **Forgery** Contrefaçon
- **Medicine** Médecine
- **Minstrel** Ménestrandie
- **Observation** Observation
- **Pocket Picking** Escamotage???

Tracking Pistage

Insight Instinct

Animal Senses Instinct animal???

Berserk Fureur

Danger Sense Instinct du danger

Directional Sense Orientation

Hypnotism Hypnotisme

Magic Sense Instinct de la magie

Personal Magnetism Magnétisme???

Telepathy Télépathie

Weather Sense Instinct du climat???

Talents magiques

Alchemy Alchimie

Information Divination

Mind Control Domination

Natural Magic Animalisme

Necromancy Nécromancie

Physical Laws Élémentalisme

Summoning Invocation

Transmutation Transmutation

Faiblesses

Accident prone Malchance

Color blind Vision incolore??? (Daltonien?)

Fear of Animals Peur des animaux

Fear of Heights Peur des hauteurs

Fear of Magic Peur de la magie

Fear of water Peur de l'eau

Foppish Coquetterie??? (dandy?)

Gambler Jeu compulsif

Glutton Gloutonnerie

Miserly Avarice

Night blind Cécité nocturne???? (Héméralope?)

Phobia Phobie

Rash Impulsivité

Taciturn Taciturnité

Tone Deaf Surdité musicale??? (Amusie?)

Weakness to Drink Ivrognerie???

Weakness to Women/Men Lubricité (hommes / femmes)

Faiblesses magiques

animal aversion Aversion animale

disfigurement Défiguration

distrusted Antipathie

endurance loss Perte de résistance

madness folie

nocturnal Nocturnité

Combat

Rush Percée

Shield Bash Coup de bouclier

Equipement

Armes

Arbalest Arbalète (lourde)

Dirk Poignard

Broadsword, Short sword, Sword Glaive

Falchion Fauchon

Francisca Francisque

Holy water sprinkler Goupillon

Javelin Javelot

Spear Sagaie (on ne peut pas traduire par « épieu » car c'est une arme de jet).

Bill Bâton

club gourdin

cutlass, saber sabre

warhammer marteau d'arme

maul marteau de guerre

handaxe, axe, fighting axe hache

battleaxe, great axe hache de bataille

Three-quarter suit Harnois

Bishop's mantle Manteau d'évèque

Chanfron Chanfrein

Crupper Barde de croupe

Peytral Plastron

Tasset Tassette

arm guard, armored sleeve, arm armor brassard

Man-catcher Attrape-coquin

blunderbuss tromblon

raygun pistolet à rayons

"Broomhandle" Mauser Mauser C96

shotgun fusil à pompe

Jack veste????????

Véhicules

air skiff aéroskiff

icerigger luge

kite cerf-volant

oxcart char à bœufs

Bestiaire et PNJ

Ennemy (selon les règles) Ennemi

Foe (selon les règles) Antagoniste

Ennemy / foe (non lié aux règles) Adversaire, adverse (pas de majuscule)

Freebooter Mercenaire d'élite

Bite Morsure

Claws Griffes

Fangs Crocs

Maw Gueule

Stinger Dard

Small Petit

Tiny Minuscule

Ethereal Ethéré

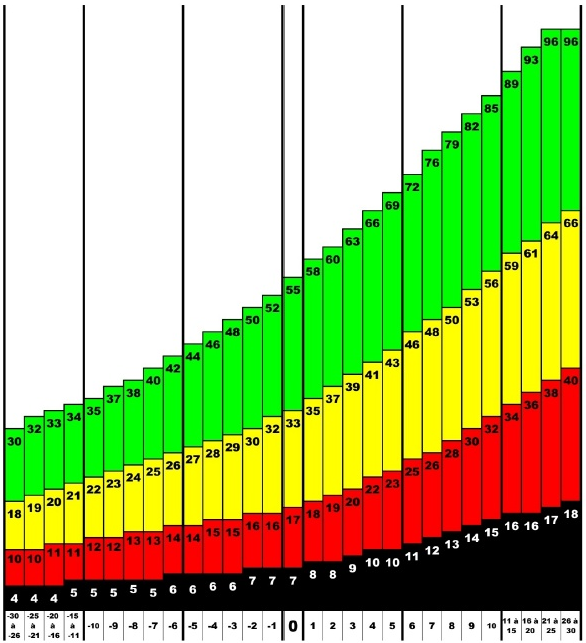
Fearful Effrayant

Fear Effroi

Mindless Non-pensant

Unliving Non-vivant

Drain Attack Absorption



Couleur	Succès	Difficulté	Points	Vitalité ≤ 0	Percée
Blanc	Echec	Automatique	0 point	Décès	Chute
Vert	Marginal	Simple	1 point	Inconscience	Percée
Jaune	Acceptable	Modérée	2 points	Inconscience	Percée
Rouge	Total	Difficile	3 points	Inconscience	Percée
Noir	Heroïque	Extrême	4 points	Continuation	Bousculade

Blessures Spécifiques

d100	Zone	Bagarre	Armes
91-00	Tête	Inconscient Rouge pour résister	Décédé Vert pour résister
46-70	Thorax	Étourdi 1 tour Jaune pour résister	Inconscient Rouge pour résister
21-45	Abdomen	Étourdi 2 tours Jaune pour résister	Inconscient Noir pour résister
71-80 g 81-90 d	Bras	Lâche tout objet tenu	Inutilisable Vert pour résister
01-10 g 11-20 d	Jambe	Chute Vert pour résister	Inutilisable Jaune pour résister





ZeFRS - Aventures Cimmériennes

ZeFRS

Aventures Cimmériennes

