



BARBARIANS OF LEMURIA



ANNALES LÉMURIENNES

UN SUPPLÉMENT DE CONTEXTE ET DE RÈGLES POUR BARBARIANS OF LEMURIA

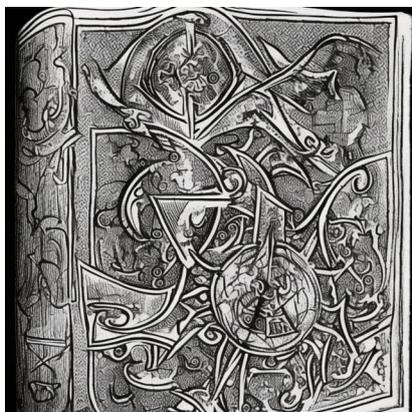
VI.G - 12/06/2023
LERATIERBRETONNIEN



ANNALES LÉMURIENNES

TABLE DES MATIÈRES

1. MONNAIES DE LÉMURIE	3
1.1. PRÉAMBULE	3
1.2. MONNAIES ET LOCALITÉS	3
1.3. BATTRE MONNAIE	4
1.4. LA BOUGETTE OU LA VIE	4
2. ACTIONS MARTIALES	5
2.1. PRÉAMBULE	5
2.2. CARTES D'ACTIONS	5



I. MONNAIES DE LÉMURIE

1.1. PRÉAMBULE

Barbarians of Lemuria fait le choix ne pas proposer de gestion détaillée de l'argent des personnages, ce qui est tout à fait louable et sert parfaitement le genre Swords & Sorcery. Cependant, les échanges monétaires ont lieu pendant le jeu et les monnaies restent un élément permettant de servir les scènes de négociation.

Afin de donner un peu de corps aux aspects économiques, cette aide de jeu propose une liste de monnaies par lieux de la Lemurie. Cette liste de monnaie n'est naturellement pas exhaustive et sert juste à donner un cadre au MJ.

De plus, afin de proposer aux joueurs un mode de mesure de leur «richesses», cette aide de jeu offre une possibilité simple et rapide, tout en conservant l'esprit de dilapider leur richesses en fin de scénario.



1.2. MONNAIES ET LOCALITÉS

Lieu	Monnaies/Echanges
Cote de Feu	Troc
Désert de Beshar	Troc
Halakh	Sekh
Iles du Crâne	Toutes monnaies
Jungle de Qo et Qush	Troc
Lysor	Stratere
Malakut	Roue
Marais de Festrel	Troc
Marais de Kasht	Troc
Montagnes de l'Axos	Troc
Oomis	Tetras
Parsool	Diobole
Plaines de Klaar	Troc, Toutes monnaies
Satarla	Solis
Shamballah	Dzungli
Terres Désolées	Troc
Tyrus	Drachme
Urceb	Piacor
Valgard	Osdul
Zalut	Ab'Shelar
BeiWei	Troc
Ghataï	Troc, Bin-Teng
Khansan, Liu, Tor Xian	Bin-Teng



1.3. BATTRE MONNAIE

Chaque grande cité bat sa monnaie, qui rayonne sur les échanges commerciaux dans sa zone d'influence. A votre guise, et selon votre bon vouloir de MJ, certaines monnaies d'autres cités peuvent également être acceptées, probablement dans les grands centre de commerce (Satarla et Tyrus par exemple).

Du change peut naturellement être effectué, mais toujours à taux très élevé, justifiant à vos personnages de se retrouver rapidement dans la panade financière.

1.4. LA BOUGETTE OU LA VIE

Afin de donner matière à l'élément économique et ouvrir des possibilités d'interaction autour de valeurs monétaires, le personnage reçoit un nouveau compteur : la *Bougette*.

La *Bougette* se décline en 5 niveaux comme suit :

- **A sec (0)** : juste de quoi se payer à manger pour la journée.
- **De quoi vivre (2d6-1)** : de quoi manger et dormir pendant quelques jours.
- **A l'aise ces jours-ci (2d6)** : comme «*De quoi Vivre*», mais en pouvant s'offrir quelques extras.
- **Luxueux (2d6+1)** : Comme «*A l'aise ces jours-ci*», mais en plus luxueux.
- **Richissime (2d6+2)** : C'est ce que les personnages atteignent généralement en fin d'aventure.

Ces niveaux ont une échelle de valeur exponentielle : on considère que le niveau N vaut le double du niveau N-1.

Au cours d'une aventure, un personnage peut être «*A sec*», «*De quoi vivre*» ou «*A l'aise ces jours-ci*». Éventuellement «*Luxe*», mais de manière très fugace : ses richesses se voient et ne sont pas faciles à transporter ou cacher.

Le troc se pratique dans toutes les zones de nomades ou sans réelles structures capables de produire une monnaie. A votre guise également, des pièces de monnaie peuvent être acceptés dans le trocs, mais elles seront plutôt considérées comme bijoux potentiels ou ornement.

L'intérêt de ces niveaux est de permettre de matérialiser certaines actions des joueurs en cours d'aventure. Exemple : un voleur dérobe des bijoux dans la demeure d'un marchand : sa *Bougette* passe alors à «*A l'aise ces jours-ci*». Il décide ensuite de corrompre un garde : sa *Bougette* repasse alors à «*De quoi vivre*» (ou sur un lancer de dé, cf plus bas).

On peut ainsi considérer qu'un personnage qui a «*De quoi vivre*» a assez d'argent pour corrompre un tavernier de Malakut, mais qu'il lui faudrait être «*A l'aise ces jours-ci*» pour corrompre un sergent de la garde de Satarla.

Le passage d'un niveau à l'autre peut-être géré selon deux méthodes :

- complètement sous la volonté du MJ, qui doit s'assurer que les niveaux «*Luxe*» ou «*Richissime*» ne sont pas atteints en cours de scénario - sauf cas particulier bien sûr.
- Soit en jetant le dé correspondant au niveau de richesse pour chaque dépense importante et au gré du MJ. Sur un échec (ie résultat inférieur à 9), la *Bougette* passe au niveau inférieur.



2. ACTIONS MARTIALES

2.1. PRÉAMBULE

Si Barbarians of Lemuria est un excellent jeu, je trouve qu'il ne propose pas assez de dynamisme et de variétés dans les combats, les joueurs attendant souvent d'obtenir ou de forcer un succès Héroïque. De plus, dans le feu de l'action, ils ne pensent pas forcément à utiliser les options de combat disponibles dans le livre de règles.

Afin de corriger ces problèmes, ce recueil propose :

- Des cartes d'options de combat, à remettre aux joueurs, chacun ayant son paquet devant lui,
- Des options de combats supplémentaires, en essayant de garder l'esprit du Sword & Sorcery et la simplicité de BoL.

Chaque carte comporte la description complète de l'action. Les personnages devraient tous posséder les options indiquées «Commune», tandis que les options «Spéciale» sont soit réservées aux possesseurs de l'arme mentionnée, soit aux personnages ayant des carrières guerrières. Dans l'idée, une option de combat «Spéciale» par niveau en carrières martiale est une bonne base de distribution initiale.

2.2. CARTES D'ACTIONS

Les cartes d'actions sont présentées ci-dessous, avec leur titre, leur description et l'indication *Spéciale* ou *Commune*.

Si le jet est une réussite Héroïque, les choix habituels s'appliquent, mais vous pouvez également proposer un doublement des effets ou de la durée dans certains cas, lorsque c'est applicable.

Les options du livre de base ont été reprises, avec un petit renommage en supplément, le nom officiel étant indiqué entre parenthèses.

Lors de la progression des personnages, ils peuvent acquérir de nouvelles options pour 1 PX, ou alors 1 option pour chaque niveau supplémentaire pris dans une carrière martiale. Naturellement, sous réserve éventuellement de trouver un maître et de bénéficier de son apprentissage.

Quelques principes utilisés :

- Recherche d'équilibrage : les options seront amenées à évoluer au cours des tests,
- Conservation de l'esprit Sword & Sorcery : pas d'écoles de combat ou ce genre de chose, trop reliées au genre « capes & d'épées »,
- Les options proposées sont soit issues d'actions évoquées en jeu par les joueuses/joueurs, soit créées pour donner du relief aux armes spéciales de certaines localités (fronde de l'Axos, etc).





**LA FEINTE DU DRUIDE
(ATTAQUE AU DÉFAUT DE L'ARMURE)**

Vous visez une zone du corps non protégée ou un point faible de l'armure de votre adversaire.

Appliquez la valeur de protection fixe de l'armure comme malus à votre jet d'attaque (-1 pour une armure légère, -2 pour une armure moyenne et -3 pour une armure lourde). Si votre attaque passe malgré ce malus, les dégâts de votre coup ignorent la protection de l'armure. Si le MJ l'accepte, cette option de combat pourra également permettre de trouver le défaut de l'armure naturelle d'une créature.

(Spéciale)



**LA FOLIE DU GLADIATEUR
(ATTAQUE INTRÉPIDE)**

Vous attaquez avec la plus extrême témérité.

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

(Spéciale)



**LA DANSEUSE
(COMBAT A 2 ARMES - DÉFENSIF)**

Vous ne pouvez utiliser que des armes légères ou moyennes. Vous attaquez avec une arme et parez avec l'autre.

Vous considérez l'arme de parade comme l'équivalent d'un petit bouclier (+1 en défense contre une attaque), mais vous subissez un malus de -1 sur votre jet d'attaque avec votre autre arme.

(Spéciale)



**LE COUP DU GLADIATEUR
(COMBAT A 2 ARMES - OFFENSIF)**

Vous ne pouvez utiliser que des armes légères ou moyennes. Vous attaquez avec vos deux armes.

Vous attaquez avec vos deux armes, vous n'effectuez qu'un seul jet d'attaque avec un malus de -1, mais vous infligez des dégâts comme si vous maniez une arme moyenne (si vous utilisez deux armes légères) ou une arme lourde (si vous utilisez une arme moyenne et une arme légère, ou deux armes moyennes).

(Spéciale)



**LA PARADE DE L'ÉRUDIT
(DÉFENSE TOTALE)**

Vous consacrez votre round à esquiver, parer et vous protéger des coups.

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

(Spéciale)



**LA POSE DE L'ESCLAVE
(POSTURE DÉFENSIVE)**

Vous choisissez d'adopter une attitude prudente, en restant toujours prêt à parer ou à esquiver l'attaque de votre adversaire.

Combattre en posture défensive vous confère un bonus de +1 en défense, mais vous subissez un malus de -1 à votre jet d'attaque.

(Commune)



**LA RAGE DU BARBARE
(POSTURE DÉFENSIVE)**

Vous vous concentrez sur l'attaque, au détriment de votre défense.

Cette option vous confère un bonus de +1 au jet d'attaque, mais vous subissez un malus de -1 en défense.

(Commune)



**LE COUP DU SOLDAT
(DÉSARMER)**

Vous ne pouvez utiliser que des armes légères ou moyennes. Vous visez l'arme de votre adversaire pour la faire tomber.

Vous portez une attaque sur l'arme, avec pour malus l'Agilité+Mêlée de votre adversaire. En cas de réussite, l'arme visée tombe au sol à 1d6-2 mètres de votre opposant.

(Spéciale)



**LA FRAPPE LÉMURIENNE
(ATTAQUE STANDARD)**

Vous portez une attaque à votre adversaire, avec votre arme. Au contact ou à distance.

(Commune)





LA PASSE DE L'ASSASSIN

Vous vous placez de manière à obtenir une position plus avantageuse pour portez vos attaques.

En plus de votre attaque normale, vous devez réussir un jet de *Réaction* (*Esprit+Initiative*). Sur une réussite, vous bénéficiez d'un dé bonus pour votre prochaine attaque. Si vous renoncez à votre attaque, vous bénéficiez d'un bonus de +2 pour le jet de *Réaction*. Sur un échec, c'est votre adversaire qui bénéficie d'un dé bonus pour sa prochaine attaque.

(Spéciale)



L'OEIL DU MERCENAIRE

Vous observez attentivement l'un des adversaires ou un groupe d'adversaires similaires. Vous ne portez pas d'attaque.

Si vous réussissez un jet de *Esprit + Carrière guerrière* (mercenaire, soldat, etc.) en observant l'adversaire, vous pouvez donner un bonus de +2 à l'attaque ou à la défense à l'un de vos allié contre ce même adversaire pour sa prochaine action de ce type. Une seule assistance peut être obtenue pour un même adversaire.

(Spéciale)



LA MAIN D'AFYRA

Vous restez au contact de votre adversaire, mais vous vous concentrez sur vous-même. Vous ne pouvez pas attaquer ce round.

Si vous réussissez un jet de *Vigueur*, vous récupérez 2 *Points de Vitalité*, 4 sur un succès Héroïque. Ces points ne peuvent être récupérés que si ils ont été perdus lors du combat en cours.

(Commune)



L'OEIL DU CHASSEUR

Armes de jet ou de tir uniquement.

Vous passez le round à viser. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à votre prochain jet de tir ou de lancer.

(Commune)



LA RUADE DE L'AXOS

Vous cherchez à déséquilibrer votre adversaire. Vous ne portez pas d'attaque.

Si vous réussissez un jet de *Réaction* (*Esprit+Initiative*) avec l'*Agilité* de votre cible comme malus, elle reçoit un dé malus pour sa prochaine action et un malus de -1 en défense sur la prochaine attaque. Sur un succès héroïque et que votre cible est de la piétaille ou un coriace, elle tombe au sol.

(Commune)



LE SAUT DU VOLEUR

Vous faites une manœuvre ayant pour objectif de distraire l'adversaire. Vous ne portez pas d'attaque.

Si vous réussissez un test de *Réaction* (*Esprit+Initiative*) avec l'*Esprit* de votre cible en malus, elle subit un malus de -1 pour toutes ses actions dans le round en cours.

(Commune)



LA FUREUR DE CHARKOND

Vous faites une manœuvre physique dans l'objectif d'impressionner votre adversaire en lieu et place de votre attaque.

Si vous réussissez un test de *Vigueur+Mêlée*, avec l'*Esprit* de votre cible en malus, elle subit un malus de -2 sur tout ses tests d'attaque pour le reste du round. Ne fonctionne que sur un adversaire sur lequel l'*Intimidation* est applicable, donc en général ne fonctionne pas sur les créatures.

(Commune)



LE DIT DE IONDAL

Vous moquez votre adversaire avec une phrase bien sentie.

Si vous réussissez un test de *Esprit+Carrière appropriée*, avec l'*Esprit* de votre cible en malus, elle subit un malus de -2 en défense pour le reste du round.

(Commune)



AUTRE...

A votre guise !





LA FORCE DE GRONDIL

Vous placez une attaque brutale, sans finesse, mais avec toute votre force. Uniquement avec des armes moyenne ou plus (minimum d6 dégâts).

Votre attaque souffre d'un malus de -2, mais si elle réussit, vous pouvez ajouter la moitié de votre *Vigueur* pour le calcul des dégâts (minimum 1). Ce bonus vient en plus du bonus de *Vigueur* de base déjà applicable.

(Spéciale)



LA PASSE DE CHARKOND

Vous placez une botte spéciale, pour tromper et profiter de la défense de votre adversaire. Uniquement possible avec un dague ou une arme de type épée (sabre, cimeterre, etc.).

Si vous réussissez un jet d'*Esprit* + *Carrière guerrière* (mercenaire, soldat, etc.) en plus de votre attaque, la défense de votre adversaire s'ajoute à vos dégâts.

(Spéciale)



LE COUP DE MANGAI

Uniquement avec un fouet. Vous fouettez votre adversaire pour le gêner et l'entraver.

Votre attaque souffre d'un malus de -2, mais si elle réussit, votre fouet s'enroule autour d'un membre de votre cible. Tant que vous maintenez le fouet, elle subit un malus de -2 pour toutes ses actions, et -1 en défense. En lieu et place d'une attaque, la cible peut tenter de se libérer en réussissant un jet de *Vigueur*+*Initiative*, avec votre *Vigueur* en malus.

(Spéciale)



LE DOIGT DE KARYZON

Vous enchaînez 2 tirs au lieu d'un, sans précision. Uniquement avec armes de jet et arcs.

Vous tirez (ou lancer) très rapidement, sans précision, sur la même cible. Chaque tir/lancer souffre d'un malus de -2.

(Spéciale)



LA FOLIE DE DYR

Vous faites tourner votre arme dans tout les sens, pour faire reculer votre adversaire.

Votre attaque reçoit un malus supplémentaire de -1 et n'occasionne pas de dégâts. En cas de succès, votre adversaire ne peut pas attaquer ce round. Uniquement sur des adversaires au maximum de de taille supérieure d'un cran à la vôtre.

(Spéciale)



LE HALAKH-KRISS

Uniquement avec un Kriss d'Halakh. Vous portez un coup vicieux à votre adversaire.

Votre attaque souffre d'un malus de -1, mais si elle réussit, vous augmentez les dégâts de 1 point.

(Spéciale)



LE PLOMB DE L'AXOS

Uniquement avec une Fronde de l'Axos. Vous faites tourner votre fronde à grande vitesse.

Votre tir souffre d'un malus de -2, mais vos dégâts bénéficient de la *vigueur* entière à la place de la moitié de la *Vigueur*.

(Spéciale)



LE TRAIT DU BESHAR

Uniquement avec un Javelot. Vous lancez votre javelot à une distance plus grande que la plupart des autres aventuriers.

Votre tir souffre d'un malus de -1, mais la portée du javelot est doublée (12m au lieu de 6m).

(Spéciale)



LA PASSE DU KHASTOK

Uniquement avec un Khastok de Malakut. Vous fauchez les jambes (ou les membres inférieurs) de votre adversaire.

Votre attaque souffre d'un malus de -2, mais si elle occasionne des dégâts, la cible doit réussir un test d'*Agilité*, avec votre score de *Mêlée* en malus ou tomber au sol.

(Spéciale)





LE TRANCHANT DE PARSOOL

Uniquement avec une Hache d'Abordage de Parsool. Vous placez une attaque visant l'armure de votre adversaire pour la détruire.

Votre attaque souffre d'un malus de -1, mais si elle réussit, vous faites sauter une pièce d'armure de votre adversaire au lieu de faire des dégâts. L'armure touchée se dégrade d'un rang de protection. Uniquement valable sur des adversaires portant une armure artificielle.

(Spéciale)



LA VENGEANCE DU VALGARD

Uniquement avec une épée Valgardienne. Si vous avez subi des dégâts lors de l'attaque précédente, vous profitez du poids de votre arme pour appuyer votre coup.

Si vous avez perdu des Points de Vitalité lors de l'attaque précédente, vous pouvez faire un jet de *Vigueur+Barbare* en plus de votre attaque. Si les deux jets sont réussis, vous augmentez les dégâts de 2 points. Si seule l'attaque est réussie, appliquez les dégâts normaux.

(Spéciale)



LA CORDE DE TYRUS

Uniquement avec un arc long de Tyrus. Vous tendez la corde si fort que votre flèche porte plus loin.

Votre attaque souffre d'un malus de -2, mais si elle réussit, vous doublez la distance de tir de l'Arc (44m au lieu de 22m).

(Spéciale)



LES POIGNARDS DE KARYZON

Uniquement avec deux Couteaux ou Poignards de lancer. Armé d'un Poignard dans chaque main, vous les lancez sur 2 cibles différentes en même temps.

Chaque attaque est résolue séparément et souffre d'un malus de -2.

(Spéciale)

