

# CONAN dK



Version 1.0 par Sherkan.

Lien vers la Matrice dK : <http://legrumph.org/MatricedK/>

Lien vers le Forum dK : <http://legrumph.org/dK/Forum/index.php>

*(Merci à Troll, du forum dK, de me « prêter » ses fiches.)*

## Avant Propos

Ce qui suit est une version de Conan à la sauce dK, qui empreinte des idées à *Iron Heroes*, *Runequest* et *Conan D20*, sans être une adaptation pur jus de ce dernier.

Ici, tout le monde joue un humain et les différences raciales ne sont pas représentées par des modificateurs de caractéristique, mais par des Atouts d'Origine spécifiques liés à la nationalité et au niveau de civilisation de chaque peuple.

Si on sait généralement à quoi ressemble un Cimmérien ou un Stygien, les autres peuples sont souvent peu connus des joueurs.

Je vous suggère donc de pianoter sur Google pour plus de renseignements ou de consulter [http://hyboria.xoth.net/races/human\\_races.htm](http://hyboria.xoth.net/races/human_races.htm). Ce site est en anglais, mais chaque peuple est accompagné d'un dessin issu des pages de *Savage Sword of Conan* dessiné par John Buscena.

Concernant la magie et les sorciers, les nouvelles difficultés des sorts sont compensées par le fait que la sorcellerie est rare et que ses effets paraissent donc puissant. Je vous suggère de limiter le nombre de joueurs sorciers à votre table (1 ou 2 max.) pour garder cette ambiance de rareté et de puissance.

## 1 / RÈGLES

*Note : les atouts décrits ici sont ceux du livre pour l'instant.*

**Atouts d'Origine supprimés :** Armes Naturelles, Armure Naturelle, Grand, Magicien, Petit, Vision Nocturne, Vision Thermique, Peuples (toutes les races non humaines).

**Atouts Héroïques supprimés :** Adeptes, Aura de Lumière.

**Atouts Magiques supprimés :** Magie Sauvage, Canalisateur Magie Sauvage, Magie Rapide, Magicien Prudent, Objet Personnel, Style Supplémentaire. Stock d'Énergie ne peut être pris comme Atout, mais des réceptacles de PE existent et sont souvent des objets de quête pour les sorciers.

**Domaines Magiques supprimés :** Dimension, Électricité, Temps.

### Règles utilisées via la Matrice dK

- Krâsses sur 3 et 6
- Premiers Secours (option univers plus « rude »)
- Soins et Méditations.
- Équilibre mental

Sur le forum dK, il y a de nombreux Atouts très intéressants pour Conan (notamment quelques Atouts de Gros-Bill développés par Alexandre, et les Atouts de Voleur du Grümph).

### Types de personnages

Les Atouts servent à simuler et construire beaucoup de classes. Voici une liste, non exhaustive de ce qu'on trouve généralement dans l'univers de Conan : le Barbare, le Guerrier/Soldat/Mercenaire, l'Espion, le Noble, le Prêtre, le Sorcier, le Chaman, le Nomade, l'Éclaireur, l'Assassin, la Prostituée/Tentatrice, le Voleur.

### Progression des personnages

Comme décrite page 9. Un niveau tous les 100 points d'expérience. Entre 20 et 50 points donnés à chaque séance.

### **Guérison par le vin**

Boire une bonne rasade de vin ou tout autre alcool après un dur combat permet de regagner l'équivalent de son score de Constitution en points de vie.

### **Argent**

Quoique les joueurs gagnent comme argent, ils en dépensent généralement la moitié au bout d'une semaine dans des choses aussi futiles que de l'alcool, des femmes faciles, des vêtements coûteux, des bibelots en tout genre... histoire de refléter le caractère dispendieux des personnages et le fait qu'à chaque nouvelle aventure ils soient obligés d'accepter n'importe quelle mission pour subvenir à leurs besoins.

Ah que tout cela est dur pour les joueurs, et tellement jouissif pour les MJ !

## **II / CREATION DES PERSONNAGES**

### **Peuples**

Chaque joueur choisit obligatoirement un package d'origine au niveau 1.

Ce package correspond à un niveau de civilisation et à un Atout d'Origine représentatif d'un peuple. Les niveaux de civilisations sont : *Primitif, Barbare, Nomade, Antique/Médiéval* ; et chacun comporte deux bénéfices et une restriction (généralement un travers).

Le package s'écrit de cette manière sur la feuille de personnage : Peuple (Civilisation ; Atout d'origine).

#### **- Origine : Pictes, Himéliens, Wazuli, Kushite, Darfari, tribus des Royaumes Noirs.**

*Primitif* : +2 en Connaissance Nature, +2 en Connaissance Légendes locales. Travers : Socialement mal adapté à la civilisation médiévale.

Un Atout d'Origine à choisir parmi : Terrain Privilégié, Empathie Animale.

#### **- Origine : Cimmériens, Hyperboréens, Nordheimer.**

*Barbare* : +4 en Forgeron. Bonus de +2 en psychologie contre les tentatives de bluff (les Barbares se méfient de tout le monde). Travers : méfiance envers un peuple, envers les civilisés, etc, etc...

Un Atout d'Origine à choisir parmi : Terrain Privilégié, Ame de Chef, Réfractaire.

#### **- Origine : Khitan, Ghanata, Shemite, Hyrkanien, Turan.**

*Nomades* : +2 en connaissance géographie, +2 Dressage. Travers : Mal adapté à la vie citadine.

Un Atout d'Origine à choisir parmi : Terrain Privilégié, Né à Cheval, Fortuné.

#### **- Origine : Hyboriens (Aquilonie, Némédie, Koth...) Argoss, Bossonien, Gunderman, Tauran, Chaga, Shémites, Stygiens, Vendhyan, Zamora, Zingarien.**

*Antique / Médiéval* : Bonus de +2 en bluff et intimidation face aux autres civilisations, +4 dans un métier au choix. Travers : Socialement mal adapté à la vie primitive.

Un Atout d'Origine à choisir parmi : Fortuné, Haute Education, Noble, Esprit sur la Matière.

Comme à la création de personnage il est possible d'avoir plusieurs Atouts d'Origine, les joueurs peuvent choisir un autre Atout d'Origine proposé, soit dans leur Package Peuple, soit dans une liste commune à chaque peuple.

**Liste commune :** Bon Sens, Gamin, Gars du Coin, Héritier et Vocation Magique (Cf règles ci-après pour la magie concernant cet Atout).

Il est interdit de piocher un Atout qui ne soit pas dans la liste de son peuple. Exemple : impossible pour un Primitif d'être Fortuné ou d'être Noble.

Seuls les personnages issus de civilisations Antiques/Médiévales savent lire et écrire à leur création. Les autres doivent apprendre sur le tas. Un Atout Lire/Ecrire peut être créé pour l'occasion.

*Option :* si cette méthode de création n'est pas à votre goût ou que vous trouvez que les peuples ne sont pas assez différenciés, jetez vous alors sur le document créé par **Troll** sur le forum de la Matrice dK, qui propose des minis fiches d'atouts spécifiques à chaque peuple de l'univers de Conan : <http://s3.archive-host.com/membres/up/1512704932/conanGVM.pdf>

### III / LA MAGIE

*Note :* est appelé ici Sorcier, tout pratiquant de la magie.

Pratiquer la magie est une vocation que le joueur doit choisir au Niveau 1. Il n'y a donc pas d'Atout Adepté.

L'Atout Magicien est remplacé par un Atout correspondant à la vocation du sorcier.

Chaque vocation se voit attribuer un Style. On ne peut acquérir d'autres Styles. De plus les vocations ne se cumulent pas : impossible d'être prêtre, puis de passer chaman par exemple.

#### A+⊕U+ V⊕CA+I⊕NS M+AGI+QUE

**Atout Acolyte :** qui appartient à une école ou société magique, à laquelle il doit obéissance.  
Style Occultisme – Connaissance (Magie)

**Atout Pacte :** le joueur a fait un pacte avec une entité démoniaque pour ses pouvoirs magiques.  
Style Sacrifice – Sauvegarde

**Atout Prêtre :** le joueur est rattaché à un dieu et à un temple. Il doit préciser quel dieu, que ce dernier soit bon ou maléfique.  
Style Occultisme – Connaissance (Religion)

**Atout Chaman :** il s'agit généralement de guérisseurs sauvages, en communion avec la nature et les esprits.  
Style Nature-Survie

## **N O U V E L A T O U T M A G I Q U E : S A C R I F I C E R I T U E L**

**Sacrifice Rituel** : cet atout permet d'obtenir des PE supplémentaires qui s'ajoutent à ceux du sorcier par le biais d'un sacrifice humain ou animal. Ces PE supplémentaires sont dépensés en premiers, évitant ainsi que la dépense de PE du sorcier ne s'étende sur les PV.

On ne peut cumuler les victimes sacrifiées, ni utiliser l'Atout Vampirisme Energétique en même temps.

Les PE supplémentaires obtenus restent en « réserve » pendant Intelligence x 1 Tours. C'est pourquoi un rituel magique très puissant s'accompagne toujours d'un sacrifice.

Les démons, les créatures et autres dieux obscurs aiment qu'on leur sacrifie des gens beaux, innocents ou importants. Le nombre de PE obtenus est donc égal à : 5 + Charisme de la Victime + Nature du Sacrifié.

La Nature du Sacrifié est représentée tel quel :

Animal +1

Parfait Inconnu +2

Enfant, Nouveau Né +3

Jeune Vierge, Disciple drogué du sorcier +4

Aventurier ayant froissé le sorcier +5

Princesse, Roi, Reine, Ennemi obsessionnel du sorcier +6

### **Le Prix à Payer**

Lancer un sort ne change pas par rapport aux règles du dK. A deux exceptions près : la magie est un peu plus difficile et ses effets peuvent être néfastes pour le lanceur de sort.

La table de difficulté des sorts page 80 a un nouveau tableau. Il s'agit de l'effet visuel d'un sort. L'effet visuel sert uniquement à simuler une magie subtile et invisible afin d'éviter tout effet trop High Fantasy (appelé aussi « Syndrome des Royaumes Oubliés » 😊) sans toutefois l'interdire. Il faut juste en payer le prix.

## **E F F E T V I S U E L**

Effets Invisible : +0

(Pouvoir mental, malédiction lancée sur un personnage)

Effet Subtil : +5

(Utiliser une torche pour projeter un jet de flamme, utiliser une poignée de poussière pour un sort de camouflage.)

Effet Visible : +10

(Lancer une boule de feu, faire apparaître un démon de nulle part, voler dans les airs)

Chaque sort lancé peut avoir des effets non désirés. Ces effets sont directement lus sur les dés lancés pour déterminer le coût en PE (1d6 pour les Sorts de Novice, 2d6 pour les sorts Professionnels et 3d6 pour les sorts de Brutasse).

Cela marche un peu comme lire les Krasses sur 3 et 6 : ici, lorsque les dès sont lancés pour déterminer le coût en PE d'un sort, des résultats de 3 et 6 entraînent des effets secondaires néfastes, lus sur la liste fournie ci-après.

Les résultats de dés de circonstance éventuellement rajoutés par le MJ, comptent comme coût supplémentaire comme précisé page 79, mais n'entrent pas en compte pour déterminer les effets non désirés du sort. Pensez donc à bien préciser quels sont les dés de coûts de PE et ceux de circonstance.

## EFFETS NÉFASTES DES SORTS DE NOVICE

### Résultat du dé pour un sort de novice

3 : Fatigué.

6 : Le sort coûte le double de PE.

### Résultat des dés pour un sort de professionnel

3 : Fatigué

3-3 : Épuisé.

3-6 : Perte d'un point d'Équilibre Mental. (voir les règles sur la matrice dK)

6 : Le sort coûte le double de PE.

6-6 : Travers Obsessionnel

### Résultat des dés pour un sort de brutasse

3 : Fatigué

3-3 : Épuisé

3-3-3 : Le sort coûte le triple de PE

3-6 : Perte d'un point d'Équilibre Mental.

3-3-6 : Travers Physique

6 : Le sort coûte le double de PE.

6-6-3 : Travers de Caractéristique

6-6 : Travers Obsessionnel

6-6-6 : Au choix : lancez 1d6. Si le résultat est pair, choisissez deux effets non désirés différents. Si le résultat est impair, choisissez en trois.

## DESCRIPTION DES EFFETS

- **Fatigué** : dK de circonstance à appliquer à toute action qui demande un effort (se battre, se concentrer, etc, etc...) le sorcier met 6 heures – CON pour s'en remettre.

- **Épuisé** : Jet de Sauvegarde Diff 20 + dk de circonstance suivant la Scène (si on est en plein combat, dans une situation stressante). Réussi : le joueur est fatigué. Raté : il s'écroule épuisé, incapable de faire quoi que ce soit. Met 1 journée à s'en remettre.

- **Travers Obsessionnels** : le joueur devient obsédé par quelque chose (le pouvoir, un objet magique, un lieu mythique) ou quelqu'un (une reine, une princesse, un démon, un dieu). Un travers obsessionnel fonctionne suivant la règle des Travers page 116. A ceci près que des travers obsessionnels peuvent se cumuler et donc donner droit au MJ de les activer plus d'une fois par séance.

Un travers obsessionnel disparaît quand l'objet de sa convoitise est trouvé ou lorsque le joueur consent à sacrifier 50XP.

*Option* : Avoir trop de travers obsessionnels peut être handicapant pour le joueur. Si bien que lorsque le nombre de travers obsessionnels obtenus par le joueur, égale ou dépasse son score de Sagesse, le personnage passe dans « le Côté Obscur » de la sorcellerie et devient un PNJ. On dit qu'il a été corrompu par les arts sombres de l'Age Hyborien !!

- **Travers de Caractéristique** : c'est l'équivalent de la perte d'1 point de caractéristique dans le d20. Il se traduit ici par un dK de circonstance sur une caractéristique (à choisir par le MJ) et toutes ses applications (Compétences, Sauvegarde, Combat, autre...).

Ex : j'ai un Travers de Caractéristique sur mon Charisme. Le MJ me met 1dK de circonstance sur mes jets de Dressage ou de Renseignements car ces compétences utilisent le Charisme. Les Travers de Caractéristique peuvent se cumuler. On guérit d'un seul Travers (donc d'un dK de circonstance) en méditant une journée.

- **Travers Physiques** : il s'agit d'une déformation physique qui entraîne des dK de circonstance sur tous les jets de Charisme du joueur. Ce sont des malus lorsqu'il s'agit d'user de diplomatie ou de séduire quelqu'un ; des bonus lorsqu'il s'agit d'intimider ou menacer quelqu'un.

Ils peuvent se camoufler grâce à du maquillage ou d'amples vêtements, disparaître grâce à des potions ou par le biais de l'Atout Vampire Energétique (2 points de PE absorbés permettent d'annuler un travers physique plutôt que de renflouer ses réserves de PE). L'utilisation de l'Atout Vampire Energétique peut entraîner des complications comme du remord ou la perte d'un point d'Equilibre mental

Si vous trouvez que les effets néfastes des sorts sont trop dangereux, n'utilisez alors que les résultats à base de 6 (6, 6-6 et 6-6-6).

## La Récompense

Dès que le sorcier peut lancer des sorts de professionnels, il peut choisir l'**Atout Sombre Secret I**, une forme de pouvoir typique des sorciers rencontrés dans le monde de Conan.

Il s'agit d'un tout nouvel Atout uniquement réservé aux sorciers, qui permet d'improviser un Atout Monstrueux du dK, **lui coûtant 1/3 de ses PE**. L'Atout Monstrueux est à choisir parmi une liste proposée.

Dès que le sorcier lancera des sorts de brutasse, il pourra prendre l'**Atout Sombre Secret II**, qui permet d'improviser d'autres Atouts Monstrueux proposés **au prix de la moitié de ses PE**.

Les Atouts Sombre Secret I et II s'utilisent sous la forme d'une Action et ont une durée instantanée, mais peuvent durer un Tour ou plus en dépensant des dK.

Ils peuvent être utiliser un nombre de fois égale à l'Intelligence du sorcier par séance de jeu.

Ex : si j'ai +3 en Intelligence, je ne pourrai utiliser un Atout Sombre Secret I ou II que trois fois par séance.

**Atout Sombre Secret I** (*Nom de la vocation magique : liste d'Atouts Monstrueux pouvant être improviser.*)

**Acolyte** : Détection de la Magie, Langues.

**Pacte** : Charme, Drain d'Atouts.

**Prêtre** : Regard, Lecture de la Pensée.

**Chaman** : Vision Vraie, Passage sans Trace.

**Atout Sombre Secret II**

**Acolyte :** Camouflage, Rayon, Vision Vraie.

**Pacte :** Forme Gazeuse, Sursaut Mortel, Manipulation des Ombres.

**Prêtre :** Esclavagiste, Intangibilité partielle. Si le dieux est maléfique : Terreur (seulement Fascination et Terroriser) Si le dieux est neutre ou bon : Invulnérabilité (2 aux choix)

**Chaman :** Langage Animal, Formes Alternatives (animaux), Animation des Plantes.

\* \* \*