

Conan D20 – système de localisation des coups

Afin de répondre à un besoin de précision dans le poussiéreux système D20, voici un système de combat alternatif tenant compte de la localisation des coups. Le but est de gagner de précision et en logique tout en n'entravant pas la simplicité et la fluidité du système initial. Quelques modifications aux valeurs ancestrales seront toutefois apportées et on tirera donc un trait sur la Classe d'Armure, en reprenant en partie le système utilisé dans Conan OGL, c'est à dire celui d'Esquive, de Parade et celui proposé par FantasyCraft en ce qui concerne la Réduction des Dégâts et la Vitalité.

Nouvelles valeurs

Nous allons tout d'abord découvrir les nouvelles valeurs nécessaires à l'application de ce système.

Niveau	BDB
1	0
2	+1
3	+1
4	+2
5	+2
6	+2
7	+3
8	+3
9	+3
10	+4
11	+4
12	+4
13	+5
14	+5
15	+6
16	+6
17	+7
18	+7
19	+8
20	+8

Défense de Base et Bonus à la Défense

Un personnage nouvellement créé bénéficie d'une valeur appelée "Défense de Base" égale à 10. Cette valeur sera, au fil de la progression en niveaux, augmentée par le Bonus à la Défense de Base (BDN) selon le tableau ci-joint.

Esquive et Parade

En fonction du style de combat adopté, un personnage peut choisir d'esquiver ou de parer les

coups portés contre lui. En réalité, il ne s'agit pas à proprement parler d'esquive ni de parade, mais bien de deux postures défensives

différentes. La première tient compte du fait qu'un personnage est continuellement en mouvement, cherchant à se maintenir hors de portée des coups de son adversaire. C'est la technique dite de l'Esquive. La seconde reflète un comportement plus agressif, veillant à empêcher activement l'adversaire de frapper en utilisant pour cela tous les moyens à sa disposition. C'est la technique dite de la Parade.

Les deux techniques ajoutent un bonus à la valeur de Défense du protagoniste. On utilisera le bonus de DEX pour l'Esquive et le bonus de FOR pour la parade. Un combattant peut passer d'une posture à l'autre au début de chaque tour.

Esquive : Défense de Base + Bonus à la Défense + Bonus de Dextérité

Parade : Défense de Base + Bonus à la Défense + Bonus de Force

Pour les monstres ou les adversaires non joueurs, l'une des deux valeurs sera choisie une fois pour toute afin de simplifier la procédure.

Points de Vitalité et Points de Blessure.

Les personnages disposent désormais de deux valeurs indiquant leur niveau de santé : les Points de Vitalité et les Points de Blessure.

Les Points de Vitalité représentent le potentiel d'un personnage pour éviter les blessures. Dans le cas d'un combat – et seulement dans ce cas, le personnage perdra d'abord des Points de Vitalité avant de perdre des Points de Blessure. Ils représentent la fatigue encourue lors d'un combat, les petites égratignures sans gravité que les héros collectionnent, la chance qui fait que la lame adverse perce le capuchon ou la cape plutôt que la cage thoracique... Ils sont égaux au premier niveau au score maximum du Dé de Vie d'un personnage (exemple : le guerrier possède 10 Points de Vitalité). A chaque niveau à partir du deuxième, les Points de Vitalité sont augmentés de la moitié du Dé de Vie (5 pour un

guerrier) mais n'augmentent plus au-delà du niveau 10. Lorsqu'un personnage encaisse des blessures suite à une chute, un empoisonnement ou tout autre danger en dehors d'une attaque adverse, on ne tient pas compte des Points de Vitalité et les points perdus sont directement retranchés aux Points de Blessure.

Les Points de Blessure, eux, sont l'équivalent des Points de Vie classiques. Ils s'obtiennent de la façon traditionnelle, en fonction de la classe de l'aventurier et de son Dé de Vie, modifié par le Bonus de CON.

D20	H	Q	O
1	Jambe G	Queue	Extrémité
2	Jambe G	Queue	Extrémité
3	Jambe G	Patte Arr G	Extrémité
4	Jambe D	Patte Arr G	Extrémité
5	Jambe D	Patte Arr D	Centre
6	Jambe D	Patte Arr D	Centre
7	Bras G	Patte Av G	Centre
8	Bras G	Patte Av G	Centre
9	Bras G	Patte Av D	Centre
10	Bras D	Patte Av D	Centre
11	Bras D	Torse	Avant
12	Bras D	Torse	Avant
13	Torse	Torse	Avant
14	Torse	Torse	Avant
15	Torse	Torse	Avant
16	Torse	Torse	Tête
17	Torse	Torse	Tête
18	Torse	Tête	Tête
19	Tête	Tête	Tête
20	Tête	Tête	Tête

En combat, lorsque les Points de Vitalité ont été épuisés, les dégâts sont retranchés aux Points de Blessure de la manière habituelle.

Seuls des PNJs très puissant peuvent disposer de Points de Vitalité. Pour la grande majorité des adversaires non joueurs, on ne tient compte que des points de vie classiques.

Jet d'attaque

Choisissez DEUX dés à 20 faces de couleurs

différentes et lancez-les pour attaquer. Déterminez à l'avance quel sera le Dé d'Attaque et quel sera le Dé de Localisation. Sur le premier, il s'agira d'égaliser ou de dépasser l'Esquive ou la Parade de l'adversaire. Sur le second, il s'agira de savoir où le coup a porté. Appliquez les modificateurs habituels au jet d'attaque si besoin.



Localisation des coups

Le deuxième dé lancé lors du jet d'attaque servira à déterminer la partie du corps touchée par l'attaque. Reportez le résultat obtenu sur le tableau suivant. Notez les trois possibilités. La première colonne après le résultat (H) indique la partie du corps touchée chez un adversaire humanoïde. La deuxième (Q) servira pour les créatures quadrupèdes. La dernière sera utilisée pour des monstres ophidiens (O).

Ces tableaux sont adaptables. Partez du principe que plus le score est élevé, plus on se rapproche

de la tête et donc du haut (ou de l'avant) du corps. Ainsi, pour un démon (un humanoïde doté d'ailes et d'une queue), on peut imaginer que le 13 (le bas du torse) représente la queue et que le 17 et le 18 (le haut du torse) indiquent l'aile gauche et l'aile droite. Veillez aussi à ce que la partie touchée soit accessible (impossible de toucher la jambe d'un adversaire à moitié caché derrière un muret).

Viser

Un attaquant peut décider de viser une partie précise du corps de son adversaire. Il peut y avoir différentes raisons à cela : frapper aux jambes pour immobiliser, frapper les ailes pour faire atterrir, frapper la tête pour assommer... Mais comme nous allons le voir, la localisation des coups permet également de répartir les pièces d'armure de façon personnalisée sur le corps d'un combattant. Ainsi, porter un casque et une seule brassière au bras gauche sera différent de « porter une armure de métal » et induira une notion de réalisme et de précision. Donc, viser une partie exposée du corps, une partie non couverte par une pièce d'armure, peut se révéler un bon choix pour l'assaillant.

Pour viser, il faut déclarer quelle partie du corps on tente de toucher, et ce avant même le jet d'attaque. En fonction de la partie visée, un malus sera appliqué par le maître. Il peut s'inspirer du tableau ci-dessous, adapté aux humanoïdes. Le malus est directement appliqué au jet d'attaque.

Partie visée	Malus pour toucher
Jambe	-2
Bras	-2
Torse	-1
Tête	-3

Pourquoi le fait de viser rend-t-il l'attaque plus difficile ? En fait, quand on porte un coup sans viser, on essaie avant tout de toucher son adversaire, peu importe où. On frappera là où

on peut durant la passe d'armes. Viser implique que l'on tente d'atteindre une partie précise de l'anatomie de son adversaire, et c'est donc une plus petite surface que l'on cherche à atteindre. Il est donc logique que ce soit plus difficile.



Armures et pièces d'armures

Dans la version classique du système D20, l'armure fait partie de la défense d'une cible, de sa Classe d'Armure. Elle rend simplement la cible plus difficile à toucher. Dans ce nouveau système, tout comme dans Conan OGL ou dans FantasyCraft, on considère que l'armure sert avant tout à réduire les dégâts infligés par une attaque. C'est pourquoi chaque pièce d'armure sera affublée d'une valeur de Réduction des Dégâts (RD). Mais le système de localisation permet d'aller plus loin. Au lieu d'une armure toute faite, un personnage peut décider de choisir (par souci d'esthétique, du détail ou tout simplement parce qu'il n'a pas les moyens de faire autrement) des pièces d'armures spécifiques comme un casque, des brassières, des jambières, etc. De même, il lui sera possible de panacher son armure. Rien ne l'empêche désormais de porter un casque de métal par-dessus une armure de cuir. Bien entendu, certaines armures continueront de se vendre au lot et non à la pièce. Une armure complète couvrira tout le corps tandis qu'une chemise de mailles, par exemple, couvrira les bras et le torse.

Lorsqu'une attaque touche sa cible, on calcule les dégâts en fonction de l'arme utilisée et on y ajoute, comme d'habitude, le bonus de FOR de l'attaquant. Une fois les dégâts connus, si la partie du corps touchée est protégée par une armure, on soustrait la Réduction des Dégâts (RD) de l'armure en question aux dégâts de l'attaque. Notez que chaque attaque réussie infligera au minimum un point de dégât à sa cible, en raison de la puissance de l'impact.

Exemple : un guerrier frappe un orque avec son épée courte. L'orque est touché au torse où il porte une armure de cuir (RD2). L'épée cause 1D8 points de dégâts et le dé donne 5. La FOR du guerrier est de 13 (+1). Au total, l'attaquant inflige donc 6 points de dégât (5+1). On soustrait la RD de 3 à ce total en raison du port de l'armure de cuir. L'orque perd donc 3 points de vie.

Pièces d'armures

Le tableau ci-dessous reprend les différentes matières dans lesquelles les armures sont faites ainsi que leur RD correspondant. Le prix est celui d'une unité de taille. Chaque pièce d'armure comprendra une ou plusieurs unités de taille.

Matériau	RD	Prix
Matelassé	2	10pa
Cuir	3	12pa
Cuir clouté	4	15pa
Mailles	5	50pa
Brigandine	5	60pa
Acier	6	80pa

Le tableau suivant indique combien d'unités de taille sont consommées pour réaliser une pièce d'armure donnée.

Pièce d'armure	Unités de taille
Casque salade	1
Cagoule ou Heaume	2
Heaume à visière	3
Brassière	3
Jambière	4

Plastron, pourpoint, corselet	5
Chemise	11
Cotte	13
Haubert	19

Les portions du corps couvertes par les ensembles sont les suivantes :

La Cagoule, le Casque salade, le Heaume et le Heaume à visière couvrent la tête. La Brassière recouvre un bras. La Jambière recouvre une jambe. Le plastron, le pourpoint et le corselet recouvrent le torse. La chemise recouvre le torse et les bras, la cotte recouvre le torse et les jambes et le haubert, lui, recouvre bras, jambes et torse.

Selon ce schéma, on peut conclure qu'une cotte de mailles protégeant le torse et les jambes avec une RD de 5 coûtera 50pa x 13, soit 650pa. ^



Utilisation des boucliers

Les boucliers sont considérés comme des armures mobiles. Le combattant qui en porte un voit son bras porteur protégé en permanence,

mais il peut déplacer son bouclier pour protéger différentes parties de son corps en cours de combat. Il existe trois types de boucliers : le petit, le moyen et le grand (quels que soient les noms qu'on leur donne dans votre univers). Le petit bouclier protège le bras porteur et une autre zone au choix. Le moyen protège le bras porteur et deux autres zones contiguës au choix. Le grand protège le bras porteur et trois autres zones contiguës au choix.

Qu'entend-t-on par « zones contiguës » ? Il s'agit tout simplement d'une zone touchant directement la zone précédente. Deux jambes sont ainsi contiguës, comme deux bras, un bras et le torse, une jambe et le torse, mais pas les jambes et la tête. Les six zones sont la tête, le bras gauche, le bras droit, le torse, la jambe gauche et la jambe droite.

Déclarer sa zone de protection

Le porteur d'un bouclier en combat doit déclarer quelle(s) zone(s) il protège à la phase de déclaration des hostilités, soit juste après le tirage de l'initiative. La ou les zone(s) désignée(s) doivent être cochées sur la feuille de personnage, de manière à ne pas changer d'avis par la suite. A chaque nouveau tour de combat, au début du tour, le porteur peut modifier sa zone de protection.

Effet des boucliers

Si l'attaque touche une zone protégée par le bouclier de la cible, l'attaque est tout simplement considérée comme stoppée et n'entraîne donc la perte d'aucun Point de Vitalité ou de Blessure. Par contre, les boucliers ne sont pas éternels. Sur un jet d'attaque de 19 ou de 20 (naturel), le bouclier se fend ou vole en éclat, devient inutilisable et les dégâts sont donc appliqués immédiatement (en tentant compte, toutefois, de l'éventuelle armure de la cible).

Dons supplémentaires

Ces nouvelles règles autorisent l'ajout de nouveaux dons qui y sont associés. En voici la liste et la description.

Dons généraux	Conditions
Coups précis	Dex 13, BBA +6
Maniement des boucliers	-
Science de l'anatomie	Dex 13, Sag 13, Int 13, BBA +8, Coup précis
Science des armures	Dex 13, Int 13, BBA +6, Coup précis
Science des boucliers	Dex 13, Maniement des boucliers.



COUP PRECIS [GENERAL]

Le personnage vise avec plus de facilité que la moyenne.

Condition : Dex 13, Bonus de Base à l'Attaque +6.

Avantage : lorsqu'il lance ses 2D20 pour attaquer et localiser sa frappe, le personnage peut choisir avec quel dé il frappe et avec quel dé il localise son coup après les avoir lancés.

MANIEMENT DES BOUCLIERS [GENERAL]

Remplace le don du livre de base de Conan, édition Atlante, p.112.

Le personnage a été formé au maniement des trois types de boucliers.

Condition : aucune.

Avantage : la maîtrise du bouclier permet au personnage d'augmenter sa défense (Esquive ou Parade) de 1 point tant qu'il combat avec un bouclier.

SCIENCE DE L'ANATOMIE [GENERAL]

Le personnage a étudié le corps humain et sait où frapper pour faire mal.

Condition : Dex 13, Sag 13, Int 13, Bonus de Base à l'Attaque +8, Coup précis.

Avantage : le personnage augmente ses dégâts de 1 point s'il frappe à la tête ou au torse. Ce don n'a aucun effet s'il frappe aux bras et aux jambes. L'armure de la cible peut absorber ce point comme des dégâts normaux.

Spécial : le personnage peut choisir plusieurs fois ce don pour d'autres espèces comme les quadrupèdes ou les ophidiens.

SCIENCE DES ARMURES [GENERAL]

Le personnage connaît la plupart des armures du monde hyborien et leurs points faibles.

Conditions : Dex 13, Int 13, Bonus de Base à l'Attaque +6, Coup précis.

Avantage : si l'adversaire du personnage porte une armure, la RD de celle-ci est réduite de 1 point uniquement sur les frappes de ce personnage.

SCIENCE DES BOUCLIERS [GENERAL]

Le personnage est passé maître dans l'utilisation et l'entretien des boucliers.

Condition : Dex 13, Maniement des boucliers.

Avantage : le personnage sait se servir d'un bouclier et surtout en prendre soin. Le bouclier ne vole en éclat que sur un 20 naturel (et plus sur un 19).

