



Conan le Barbare

mercredi 17 septembre 2003, par [thchfr](#)

Voici cinq états de la carrière du héros cimmérien, sans doute encore à amender ou préciser, et à convertir en français aussi. Mes sources d'inspiration, hormis les nouvelles bien-sûr, ont été le GURPS Conan (notamment pour le découpage en cinq étapes), et aussi il faut l'avouer les comics de la Marvel (notamment la période Conway-Buscema) qui remplissent de façon souvent satisfaisante les "trous" laissés dans la biographie du héros, mais parfois versent dans le délire "over the top".

Conan le voleur

Tel qu'apparaissant dans "La tour de l'Eléphant" ou "Le dieu dans l'urne" - le jeune Conan, à environ 18-19 ans, n'est à mon avis déjà plus un "Novice", car il a déjà tout un passé de guerrier derrière lui (sac de Venarium, aventures en Hyperborée...) ; mais il a encore à progresser, tant en attributs qu'en talents - il faut éviter, selon moi, de faire de notre barbare un héros hyperbolique dès le début : à relire les premières nouvelles, Conan choisit plus souvent la fuite que la confrontation directe, est franchement terrifié par le surnaturel, ne manque pas d'énergie et d'audace, mais se montre souvent un peu imprudent ou naïf, etc...

Rank : Seasoned

Agility : d10

Smarts : d6

Spirit : d8

Strenght : d10

Vigor : d10

Climbing d10 - *Fighting* d10 - *Gambling* d4 - *Guts* d8 - *Intimidation* d6 - *Notice* d6 - *Stealth* d6 - *Streetwise* d4 - *Survival* d8 - *Swimming* d6 - *Taunt* d4 - *Throwing* d8 - *Tracking* d4

Edges : Alertness ; Brawny ; Combat Reflexes ; Danger sense ; Dodge ; First Strike ; Luck ; Quick ; Strongwilled

Hindrances : Code of honor ; Poverty ; Outsider

Pace : 6 - **Parry** : 7 - **Toughness** : 8 - **Charisma** : 0

Gear : longsword, dagger

Conan capitaine de Turan

Notre barbare se civilise un peu, apprend les arts militaires qui lui manquaient, devient officier et s'y découvre compétent et obéi ; et, surtout, à environ 22-25 ans, il est devenu un véritable "dur à cuire", capable de survivre sous tous les climats, ce que la multiplicité des "Edges" tend à montrer.

Rank : Veteran

Agility : d10

Smarts : d6

Spirit : d8

Strenght : d12



Vigor : d10

Climbing d10 - *Fighting* d12 - *Gambling* d4 - *Guts* d10 - *Intimidation* d8 - *Notice* d8 - *Persuasion* d6 - *Riding* d8 - *Shooting* d6 - *Stealth* d6 - *Streetwise* d4 - *Swimming* d6 - *Survival* d10 - *Taunt* d4 - *Throwing* d8 - *Tracking* d6

Edges : Alertness ; Block ; Brawny ; Charisma ; Command ; Combat Reflexes ; Danger sense ; Dodge ; First Strike ; Fast healer ; Frenzy ; Hard to kill ; Luck ; Nerves of steel ; Quick ; Quick draw ; Strongwilled

Hindrances : Code of honor

Pace : 6 - **Parry :** 9 - **Toughness :** 8 (10 ou 11 en armure) - **Charisma :** + 2

Gear : longsword, dagger, bow, chain (2 pts) ou plate corselet + pot helm (3 pts)

Conan, "Amra the Lion"

Tel qu'apparaissant dans "La reine de la Côte noire" - on pourrait considérer qu'à ce stade-là Conan est déjà un personnage "Légendaire", puisqu'il est connu comme un chef pirate, et désigné des habitants de la Côte Noire comme "Amra" - mais il n'est encore somme toute que le second de Bêlit, n'a ni navire ni équipage à lui, et à mon sens il ne grandit au stade "Légendaire" qu'après le drame de la mort de Bêlit dans la cité de la jungle, quand il affronte les hyènes maléfiques et le singe-démon ailé : peut-être mériterait-il alors d12 en Guts ?

Rank : Heroic

Agility : d10

Smarts : d6

Spirit : d10

Strenght : d12

Vigor : d12

Boating d8 - *Climbing* d10 - *Fighting* d12 - *Gambling* d4 - *Guts* d10 - *Intimidation* d10 - *Notice* d8 - *Persuasion* d6 - *Riding* d8 - *Shooting* d10 - *Stealth* d8 - *Streetwise* d4 - *Survival* d12 - *Swimming* d8 - *Taunt* d4 - *Throwing* d8 - *Tracking* d8

Edges : Alertness ; Block ; Brawny ; Charisma ; Command ; Combat Reflexes ; Danger sense ; Dodge ; First Strike ; Fast healer ; Fervor ; Frenzy ; Hard to kill ; Improved frenzy ; Luck ; Natural leader ; Nerves of steel ; Quick ; Quick draw ; Strongwilled ; Sweep

Hindrances : Code of honor ; Loyal

Pace : 6 - **Parry :** 9 - **Toughness :** 9 (10 en armure) - **Charisma :** +2

Gear : longsword, dagger, bow, chemise de mailles (1 point d'armure)

Conan le Kozak

Cette fois, Conan prend vraiment une importance "légendaire" dans le monde hyborien ; lorsqu'il est à la tête des kozaki et de la Confrérie Rouge de la Vilayet, le roi de Turan doit compter et traiter avec lui comme avec un monarque indépendant ! Surtout, même si à plusieurs reprises ses troupes sont vaincues et décimées, le héros lui-même semble fondamentalement "intuable", d'où les nombreux "Edges" allant dans ce sens.

Rank : Legendary

Agility : d10

Smarts : d8

Spirit : d10

Strenght : d12+1

Vigor : d12+1



Boating d8 - *Climbing* d10 - *Fighting* d12+1 - *Gambling* d6 - *Guts* d12 - *Intimidation* d12 - *Notice* d10 - *Persuasion* d8 - *Riding* d10 - *Shooting* d10 - *Stealth* d10 - *Streetwise* d6 - *Survival* d12 - *Taunt* d4 - *Throwing* d10 - *Tracking* d8

Edges : Alertness ; Block ; Brawny ; Charisma ; Command ; Combat Reflexes ; Danger sense ; Dodge ; First Strike ; Fast healer ; Fervor ; Frenzy ; Hard to kill ; Harder to kill ; Improved Block ; Improved Frenzy ; Improved Nerves of steel ; Inspire ; Level-headed ; Luck ; Mighty blow ; Natural leader ; Nerves of steel ; Quick ; Quick draw ; Strongwilled ; Sweep ; Tough as nails ; Two-fisted

Hindrances : Code of honor ; Enemy (king of Turan) ; Loyal

Pace : 6 - **Parry :** 11 - **Toughness :** 11 - **Charisma :** +2

Gear : tulwar (as saber cavalry), bow, dagger

King Conan

Après la défaite ultime des kozaki, Conan passe dix ans à renouer avec ses anciennes habitudes aventureuses, en tant que pirate surtout, ce qui peut sembler du sur-place ; mais ces années sont mises à profit pour que notre héros devienne pratiquement imbattable au combat, et versé dans tous les domaines ; remarquable éclaireur pour l'Aquilonie dans les forêts des Pictes, il devient général, puis dépose le tyran Numédidès et devient enfin roi, d'un des plus puissants royaumes hyboriens. Il lui faut encore survivre à des tentatives d'assassinat, et surtout aux manigances de sorciers comme Xaltotun, Tsotha-Lanti, ou Toth-Amon. Les statistiques que je propose prennent Conan

après ces diverses épreuves, avant que, passé la quarantaine, l'âge commence quand même à amoindrir sa force et sa vigueur légendaires. Quelques Edges ou statistiques sont discutables, on peut imaginer une version moins puissante du héros...

Rank : Legendary

Agility : d10

Smarts : d8

Spirit : d10

Strenght : d12+2

Vigor : d12+1

Boating d10 - *Fighting* d12+2 - *Gambling* d6 - *Guts* d12+1 - *Intimidation* d12 - *Knowledge* d6 - *Notice* d10 - *Persuasion* d8 - *Riding* d10 - *Shooting* d10 - *Stealth* d10 - *Streetwise* d6 - *Survival* d12 - *Taunt* d6 - *Throwing* d10 - *Tracking* d12

Edges : Alertness ; Arcane resistance (?) ; Block ; Brawny ; Charisma ; Command ; Combat Reflexes ; Danger sense ; Dodge ; Fast healer ; First Strike ; Fervor ; Followers (comte Trocero, son fils Conn...) ; Frenzy ; Great Luck ; Hard to kill ; Harder to kill ; Improved Block ; Improved Frenzy ; Improved Nerves of steel ; Improved Sweep ; Improved Tough as nails ; Inspire ; Hold the line ; Level-headed ; Luck ; Mighty blow ; Natural leader ; Nerves of steel ; Quick ; Quick draw ; Strongwilled ; Sweep ; Tough as nails ; Two-fisted ; Weapon master (?)

Hindrances : Code of Honor ; Enemies (conspireurs variés, royaumes voisins, Toth-Amon...) ; Loyal ; Vow (défendre l'Aquilonie)

Pace : 6 - **Parry :** 13 - **Toughness :** 12 (15 en armure) - **Charisma :** +2

Gear : longsword, plate armor (3 pts)