

Warhammer revisité

par Raphaël Burgener (rburgener@netplus.ch)

Cette aide de jeux a été écrite pour le jeu de rôles Warhammer Fantasy Roleplay 2^{ème} édition. Elle est constituée en première partie de modifications des règles de jeux et en deuxième partie d'un arsenal détaillé.

Encombrement

L'encombrement a une valeur :

comprise entre Force x 5 et Force x 10 :

Malus: 10%

comprise entre Force x 10 et Force x 15 :

Mouvement : -1

Malus : 20%

Attaque « Lente »

Long trajet à pied impossible

de plus de Force x 15 :

Impossible

Le malus s'applique dans les cas suivants :

Bonus en initiative

Jet de déplacement silencieux

Jet de dissimulation

Jet de parade

Le malus est à doubler dans les cas suivants :

Jet d'escalade

Jet de natation

Jet d'esquive

Pour des raisons de simplicité, les objets qui ne sont ni des armes ni des armures sont considérés comme ayant 0 d'encombrement. D'une façon ou d'une autre, les personnages se débarrassent de ce genre d'objets avant de combattre.

Port de l'armure

Une armure fait partie d'une famille (soit légère, soit intermédiaire, soit lourde). Un personnage ne peut pas porter en même temps deux armures de la même famille. Par contre, il peut porter jusqu'à trois armures si celles-ci sont chacune d'une famille différente.

Initiative

Au début de combat, chaque joueur calcule son initiative en lançant un d10 et en ajoutant son bonus en initiative (équivalent à la dizaine de son agilité).

Dégâts et Soins

Quand un personnage a un nombre de point de vie égal ou inférieur à 0, il doit faire un test de force mental à chaque tour pour ne pas tomber **inconscient**. Un personnage qui chute en dessous de -5 points de vie meurt.

Hémorragie

Si un personnage joueur perd en un seul coup un nombre de points de blessures supérieur à son bonus d'endurance (appelé le seuil critique par la suite), il souffre d'une **hémorragie** et gagne un **point de folie** en cas de test de FM raté.

A chaque début de tour, pour chaque hémorragie déclarée, le personnage doit faire un test d'endurance difficile (-20%) pour que cette hémorragie se referme. Il perd ensuite 1 point de vie pour chaque hémorragie non refermée.

Compétence « Soin »

Un personnage qui a la compétence « Soin » peut tenter de **soigner une blessure** en réussissant un test de soin ou en utilisant un cataplasme médicinal. Chaque tentative prend 15 min. Une seule tentative par blessure est accordée. Si elle est réussie le personnage blessé regagne 1D3 points de vie, autrement 1 seul point de vie.

Un personnage peut **refermer une hémorragie** d'un personnage non engagé au combat en dépensant une action complète et en réussissant un test de soin.

Si le personnage n'est pas en possession d'ustensiles de chirurgie, la compétence soin est divisée par deux.

Convalescence

Un personnage regagne 1 point de vie par semaine. Ce nombre passe à deux s'il est suivi par un personnage possédant la compétence « Soin ». Ce nombre est doublé s'il passe son temps exclusivement à se reposer et à prendre soin de lui.

Ajustement des valeurs de soin

Les sorts, objets... redonnant 1D10 points de vie n'en redonnent plus qu'1D3. La potion de soin redonne pour le prix d'une action complète 3/5/7 points de vie (dépendant de la qualité de la boisson, voir la liste de prix à la suite) ou referme une hémorragie (si la potion est appliquée directement sur la blessure).

Mise à mort des PNJ

Le **seuil critique** est fixé à **bonus d'endurance + 4** pour les PNJ. Si ce seuil est dépassé ou si le nombre de points de vie atteint 0, le PNJ est automatiquement mis hors de combat. Un PNJ n'a donc jamais d'hémorragie.

Fureur d'Ulric

Chaque type de créatures a une localisation spécifique qui, si elle est touchée, engendre un coup critique. Pour les humanoïdes, la plage de critique peut être défini par 01-15, ce qui correspond à la tête. Si une créature subit une blessure à une localisation critique, elle subit 1D10 dommages supplémentaires. Pour chaque type de créatures, la plage est plus ou moins grande et défini à une certaine localisation. Les morts-vivants pourraient par exemple ne pas du tout avoir de plages de critiques. Ce sera aux joueurs d'apprendre quelles parties de la créature est fragile en fonction des critiques qu'ils engendreront.

Parade et esquive

Un personnage peut tenter d'esquiver une fois par tour pour l'attaque de son choix qui le vise pour autant qu'il ait la compétence esquive.

Un personnage peut parer plusieurs fois par tour : une fois avec sa seconde arme, une fois s'il a choisi de prendre l'action parade à son tour de jeu ou s'il fait une attaque rapide, qu'il possède le talent « Parade éclair » et qu'il a décidé de sacrifier une de ses attaques pour parer.

Peur

Un personnage en présence d'une créature provoquant la peur doit réussir un test de force mentale au début de son tour sous peine de devoir diviser sa capacité de combat, sa capacité de tir et son agilité par 2. Au maximum une tentative par tour.

Maitrise des armes

Si un personnage utilise une arme dont il n'a pas la maitrise, il réduit de 20% sa capacité de combat dans le cas d'une arme de corps-à-corps ou sa capacité de tir dans le cas d'une arme de tir. De plus, le rechargement des armes de tir est doublé.

Attribut des armes

Modificateur

Un attribut peut avoir un modificateur. Dans ce cas, le modificateur s'applique à tous les tests engendrés par cet attribut. Par exemple une arme ayant « Immobilisante(+10%) » impliquera que les tests d'agilité et de force fait par l'adversaire auront un bonus de 10%.

Cumul

Un même attribut peut se cumuler. Par exemple une arme ayant 2 fois l'attribut perforant aura comme attribut « Perforante(2) » et soustraira 2 points d'armures.

Précise

Lors de la localisation des blessures causées par cette arme, le joueur peut ajouter ou soustraire jusqu'à 10% au résultat.

Couvert

Les ennemis subissent un malus de 10% lorsqu'ils tentent de tirer sur une cible consciente de l'attaque et portant une arme de couvert.

Barbelé [optionnel]

L'arme cause 2 points de dégâts (sans prise en compte de l'endurance ni de l'armure) à la victime si elle est extraite de son corps sans avoir préalablement réussie un test de soin. L'arme doit avoir au moins fait un point de dégât.

Talents

Chirurgie

Le personnage gagne +10% à sa compétence soin. De plus, il fait regagner 1D3 + 1 points de vie à chaque fois qu'il soigne une blessure avec succès.

Coup précis

Votre arme de corps-à-corps gagne l'attribut « Précise ».

Tir de précision

Votre arme de tir gagne l'attribut « Précise ».

Sain d'esprit

Vous n'héritez pas d'une folie lorsque vous atteignez 10 points de folie.

Folie

Le joueur hérite de déséquilibres mentaux ainsi que d'une perte en sociabilité en fonction du nombre de points de folie et selon les règles suivantes :

- 10 : déséquilibre léger
- 11-19 : chaque point de folie fait perdre 1 point de sociabilité
- 20 : déséquilibre lourd
- 21-29 : chaque point de folie fait perdre 2 points de sociabilité
- 30 : folie

Un déséquilibre parmi les suivants est choisi à chaque seuil (10 et 20) et selon le contexte :

Alcoolisme, Allergie, Amnésie, Animosité, Arcanophobie, Claustrophobie, Délire héroïque, Donquichottisme, Hallucination, Kleptomanie, Paranoïa, Phobie, Pyromanie, Scotophobie, Soliloquie, Somniloquie, Toxicomanie.

Si le personnage devient fou (30 points de folie)

ou si sa sociabilité atteint 0, il est considéré comme un PNJ.

Disponibilité de l'équipement

Pour éviter les calculs compliqués, pour un type d'agglomérations, la disponibilité est fixée :

- hameau : +++
- village : ++ ou plus
- petite ville : +- ou plus
- grande ville : -- ou plus

Un test de commérage réussi (maximum un essai par jour) permet de descendre la disponibilité d'un cran. La disponibilité ne peut descendre au maximum que d'un cran.

Réaction des vendeurs

Les modificateurs suivants s'appliquent sur le prix de vente :

Le vendeur est de :

- race différente : + [0-20]%
- condition sociale différente : + [0-20]%

Pour chaque degré de réussite sur le test de marchandage, on réduit de 10% le prix. Un test par marchand et par jour.

Si les joueurs veulent vendre du matériel, le prix est fixé à la moitié du prix de vente et on inverse les modificateurs ci-dessus.

Prix variant selon la qualité des armes et des armures

Une arme de mauvaise qualité est vendue à moitié prix. Une arme de bonne qualité est vendue au double du prix et sa disponibilité est baissée d'un cran. Finalement, une arme de qualité exceptionnelle voit son prix quadruplé et sa disponibilité est baissée de deux crans.

Effets de la qualité sur les armes et les armures

Un objet de qualité exceptionnelle cumulera les effets inscrits dans la colonne « Bonne » et dans la colonne « Exceptionnelle » affichées ci-dessous.

Groupe	Médiocre	Bonne	Exceptionnelle	
armure	L'encombrement est multiplié par 1.5.	L'encombrement est réduit de 20%.	Le personnage a un bonus de 5 à toutes ses interactions sociales tant qu'au moins la moitié des pièces composant son armure est exceptionnelle.	
ordinaire		Le personnage ajoute 5 à sa capacité de combat lorsqu'il utilise cette arme (que ce soit pour parer ou attaquer).	L'arme gagne l'attribut « Perforante ».	
lourde			Les dégâts sont augmentés de 1.	
fléaux			L'attribut « Epuisante » est supprimé.	
cavalerie			Le personnage a un bonus de 5 à toutes ses interactions sociales tant que l'arme est visible.	
escrime			L'encombrement est divisé par 2.	
parade				
arbalète	Le temps de chargement est augmenté d'une demi-action.	Le personnage ajoute 5 à sa capacité de tir lorsqu'il utilise cette arme.	Le temps de chargement est réduite de moitié (le talent « Rechargement rapide » ne s'applique pas sur ce genre d'arme).	
arc long	Les portées moyenne et longue sont réduites d'un tiers.		L'arme gagne l'attribut « Précise ».	
paralysante	Le modificateur de l'attribut « Immobilisante » augmente de 10.		Le modificateur de l'attribut « Immobilisante » diminue de 10.	
jet	L'arme a une chance sur deux de ne plus être réutilisable après une attaque.		Les portées moyenne et longues sont augmentées de 3.	
lance-pierre	L'arme gagne l'attribut « Peu fiable ».		Le temps de rechargement est réduite d'une demi-action.	
poudre	Attribut « Expérimentale » au lieu de « Peu fiable »			L'attribut « Peu fiable » est supprimé.
mécanique				

Armure

Armure légère

Armure en cuir

Type d'armure	Prix (PA)	Encombrement	Zone(s) couverte(s)	Point d'armure	Disponibilité
Calotte	2	10	Tête	1	+
Gilet	8	20	Corps	1	+
Jambières	6	20	Jambes	1	+
Veste	12	30	Corps + Bras	1	+
Armure complète	20	60	Toutes	1	+-

Variante **Jaque, doublet armant** : vêtement matelassé, ou multicouche, destiné à servir de protection lors d'un combat.

Encombrement x 2, tient chaud, disponibilité augmentée d'un cran

Armure en cuir rigide

Type d'armure	Prix (PA)	Encombrement	Zone(s) couverte(s)	Point d'armure	Disponibilité
Calotte	10	20	Tête	2	+-
Gilet	20	40	Corps	2	+-
Jambières	15	30	Jambes	2	+-
Veste	30	60	Corps + Bras	2	+-
Armure complète	55	110	Toutes	2	-

Variante **Armure de peau** : Ce type d'armures primitives a graduellement disparu il y a des siècles. Les seuls à utiliser encore ce genre de protection sont les Norses, qui portent des peaux d'ours polaires, de loups et d'autres redoutables monstres lorsqu'ils partent en guerre, en partie pour la protection que leur procurent ces peaux, mais surtout pour avoir chaud.

Encombrement x 2, tient chaud, Prix / 2

Variante **Broigne** : constituée d'un vêtement dans lequel sont fixés des renforts rigides appelés mailles ou macles.

Prix x 1.5, apparence d'habits normaux, disponibilité baissé d'un cran

Armure intermédiaire

Armure de mailles

Type d'armure	Prix (PA)	Encombrement	Zone(s) couverte(s)	Point d'armure	Disponibilité
Cagoule	20	30	Tête	2	+-
Gilet	50	60	Corps	2	+-
Jambières	40	50	Jambes	2	+-
Chemise	70	80	Corps + Bras	2	+-
Armure complète	120	160	Toutes	2	-

Armures lourdes

Armure d'écailles

Type d'armure	Prix (PA)	Encombrement	Zone(s) couverte(s)	Point d'armure	Disponibilité
Cagoule	30	40	Tête	3	-
Gilet	100	90	Corps	3	-
Jambières	70	70	Jambes	3	-
Chemise	140	120	Corps + Bras	3	-
Armure complète	240	230	Toutes	3	--

Autres dénominations : **cataphracte**

Variante **Brigandine** : armure constituée de plaques rivetées sur du cuir ou du tissu épais, fournissant une excellente protection pour une armure peu onéreuse et simple à fabriquer.

Équivalent à armure de cuir + armure d'écailles, Prix – 25%, armures supplémentaires interdites

Harnois plain

Type d'armure	Prix (PA)	Encombrement	Zone(s) couverte(s)	Point d'armure	Disponibilité
Casque intégral	50	50	Tête	4	--
Plastron	180	60	Corps	4	--
Jambières	140	40	Jambes	4	--
Brassard	80	30	Bras	4	--
Armure complète	450	180	Toutes	4	---

Autres dénominations : **harnois blanc**

Règles supplémentaires : L'harnois plain est la seule armure devant obligatoirement être faite sur mesure. Cela nécessite un mois de travail pour un atelier de forgerons et le joueur devra se mettre à disposition des forgerons plusieurs fois durant la confection. Elle doit toujours se porter conjointement à une armure légère servant de rembourrage.

Armes

Arme de corps-à-corps

Armes rustiques

Nom	Prix (PA)	Groupe d'armes	Dégâts	Enc	Attribut	Disp
Mains nues	N/A	ordinaire	BF - 3	N/A	-	N/A
Armes improvisées	N/A	ordinaire	BF - 2	30	-	N/A
Bâton de combat ⁺	1	ordinaire	BF - 2	40	assommante, défensive	++
Hache	6	ordinaire	BF	40	-	++
Hache à deux mains ⁺	22	lourde	BF	100	lente, percutante	+
Massue	3	ordinaire	BF - 1	30	assommante	+++
Massue à pointe	4	ordinaire	BF - 1	30	perforante	++
Masse à deux mains ⁺	16	lourde	BF	140	assommante, lente(2), percutante	++

Armes de guerre

Nom	Prix (PA)	Groupe d'armes	Dég	Enc	Attribut	Disp
Dague	3	ordinaire	BF - 1	10	rapide	+
Variante : Main-gauche	8	parade	BF - 1	20	défensive, équilibrée	-
Variante : Miséricorde	16	ordinaire	BF - 1	10	précise, rapide	--
Épée courte	12	ordinaire	BF	30	défensive	+
Variante : Épée longue	24	ordinaire	BF + 1	40	défensive	+-
Variante : Épée d'escrime	16	escrime	BF - 1	30	précise(2)	-
Variante : Sabre d'escrime	24	escrime	BF	30	précise, rapide	-
Variante : Rapière	42	escrime	BF + 1	30	précise, rapide	--
Épée à deux mains ⁺	48	lourde	BF + 1	100	lente, percutante	+-
Variante : Espadon ⁺	58	lourde	BF + 2	140	lente, percutante	--
Variante : Claymore ⁺	54	lourde	BF + 1	110	défensive, lente, percutante	--
Étoile du matin	16	ordinaire	BF	40	perforante(2)	+-
Fléau d'armes	22	fléaux	BF + 1	40	perforante	+-
Goupillon ⁺	46	fléaux	BF + 2	90	épuisante, percutante, perforante	--
Lance ⁺	10	ordinaire	BF	50	défensive	+
Variante : Pertuisane ⁺	15	ordinaire	BF	60	perforante, défensive	+-
Variante : Hallebarde ⁺	32	lourde	BF	100	défensive ou percutante + lente	-
Variante : Demi-lance	44	cavalerie	BF + 1	70	épuisante, percutante, rapide	--
Variante : Lance d'arçon	70	cavalerie, lourde	BF + 2	120	épuisante, percutante, rapide	---
Masse/Marteau d'armes	14	ordinaire	BF + 1	40	-	+
Pic de guerre ⁺	34	lourde	BF + 1	90	lente, perforante(2)	-

Les fléaux ne peuvent pas servir à parer, ni être parés.

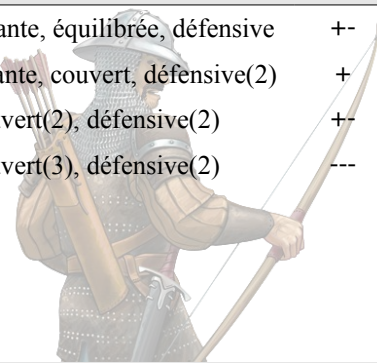
Les armes de cavalerie ne peuvent être utilisées que monté.

Les lances ont une allonge de 3 à 5 mètres.

Boucliers

Nom	Prix (PA)	Groupe d'armes	Dégâts	Enc.	Attribut	Dispo
Rondache, Targe	10	parade	BF - 3	30	assommante, équilibrée, défensive	+ -
Bouclier rond	22	parade	BF - 2	60	assommante, couvert, défensive(2)	+
Bouclier en amande	34	parade	aucun	80	couvert(2), défensive(2)	++
Pavois	50	parade	aucun	120	couvert(3), défensive(2)	---

Le bouclier en amande ne peut être manié par les nains et les halflings.
Par contre, le bouclier rond est couvert(2) pour ces races.



Armes de tir

Nom	Prix (PA)	Groupe	Dég.	Enc	Portée	Chg	Attribut	Disp
Arbalète légère ⁺	20	ordinaire	3	50	30/60	1	perforante	+ -
Arbalète à répétition ⁺	34	arbalète	2	60	24/32	1	-	--
Arbalète à cric ⁺	40	arbalète	4	80	36/72	2	percutante, perforante	-
Arc court ⁺	8	ordinaire	2	30	24/32	½	-	+++
Grand arc ⁺	14	arc long	3	60	24/48	½	-	+
Arc composite ⁺	35	arc long	4	50	30/60	½	-	-
Arc elfique ⁺	90	arc long	4	40	48/72	½	précise	---
Dague de jet	2	jet	BF - 2	5	2/8	N/A	-	+
Hache de lancer	5	jet	BF - 1	10	5/-	N/A	-	+ -
Fronde	3	lance-pierre	3	5	16/24	½	-	+
Fustibale ⁺	5	lance-pierre	4	30	24/36	½	-	--
Lasso ⁺	1	paralysante	aucun	10	8/-	½	immobilisante(+10%)	+++
Fouet	3	paralysante	BF - 3	20	6/-	½	immobilisante(0)	+
Bolas	4	paralysante	aucun	10	4/16	½	immobilisante(0)	+ -
Filet ⁺	6	paralysante	aucun	50	6/8	1	immobilisante(-10%)	++
Arquebuse ⁺	60	poudre	5	40	20/40	2	percutante, perforante(2)	--
Arquebuse à répétition ⁺	400	mécanique	5	50	20/40	1	percutante, perforante(2)	---
Long fusil du Hochland ⁺	160	mécanique	5	60	72/96	2	percutante, perforante(2)	---
Pistolet	45	poudre	5	20	12/16	2	percutante, perforante(2)	--
Pistolet à répétition	300	mécanique	5	20	12/16	1	percutante, perforante(2)	---
Patte de canard	350	mécanique	4	30	16/-	4	percutante, perforante(2), 45°, -10% AG	---
Tromblon ⁺	25	poudre	4	50	16/-	3	à mitraille	-
Engin incendiaire	5	explosive	4	10	4/20	½	p.46 de l'arsenal	-
Bombe	20	explosive	8	10	4/20	½	à mitraille, p. 46 de l'arsenal	---

En dehors du tromblon, toutes les armes à poudre et mécaniques ont l'attribut « peu fiable ».

Toutes les armes à chargeur (dit « à répétition ») peuvent tirer 10 fois avant de recharger.

⁺ : Arme à deux mains

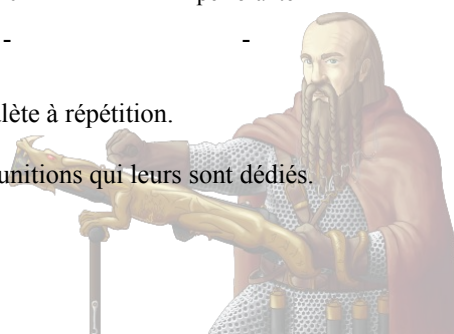
Munitions

Nom	Prix (SC)	Pour	Enc.	Attribut	Dispo
Flèches (par 10)	4	arc	20	-	++
Variante : Poinçons (par 10)	8	arc	20	barbelée, perforante, non réutilisable	+ -
Variante : Pointes Perforantes (par 10)	12	arc	20	perforante(2)	-
Variante : Pointe sifflante (pièce)	1	arc	-	dégâts - 2, émet un bruit	-
Variante : Pointe incendiaire (pièce)	3	arc	-	dégâts - 2, incendiaire	-
Carreaux (par 10)	3	arbalète	10	-	+
Variante : Dondaines (par 10)	6	arbalète	10	perforante	+ -
Variante : Viretons (par 10)	12	arbalète	10	barbelée, perforante(2)	--
Balles (par 10)	2	arme à feux	5	-	--
Morceaux de verre (pour 10 tirs)	4	tromblon	20	-	-
Variante : Billes de plomb (pour 10 tirs)	7	tromblon	20	perforante	--
Poudres (par 10)	10	arme à feux	-	-	--

Les viretons et les bondaines ne peuvent pas être utilisés avec une arbalète à répétition.

Les munitions ont une chance sur deux de pouvoir être réutilisées.

Les tromblons doivent aussi utiliser de la poudre conjointement aux munitions qui leurs sont dédiés.



Divers

Nom	Prix (SC)	Enc.	Usage	Dispo
Cataplasme médicinal	4	-	c.f. règles p.1	++
Lanière de tissu rigide ou de cuir	8	-	stoppe une hémorragie, pour une aventure	+
Catgut	12	-	suture et ligature, pour une aventure	+ -
Émétique, purgatif	12	-	prévient de l'empoisonnement	+ -
Potion de soin (3/5/7 pv soignés)	60/150/300	-	c.f. règles p.2	+ - / - -

Crédits

Pour les illustrations : <http://www.wesnoth.org/>

Pour certaines informations : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Accueil>

Inspiration des règles d'encombrement : <http://lutain.over-blog.com/article-29850327.html>