

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

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

Si un personnage joueur subit en un seul coup un nombre de dommages supérieur à son bonus d'endurance (après soustraction du bonus d'endurance et de l'armure), il souffre d'une **hémorragie**, gagne **un point de folie** en cas de test de FM raté et doit subir les effets stipulés dans les **tableau des coups critiques 6-4 à 6-7** en prenant comme valeur pour la ligne le nombre de dégâts qu'il a subi en dessus du seuil.

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

Hémorragie

A chaque début de tour, pour chaque hémorragie déclarée, le personnage perd 1 point de vie.

Compétence « Soin »

Pour chaque blessure subie, un personnage peut tenter de **soigner cette blessure** en réussissant un test de soin ou en utilisant un cataplasme médicinal. Chaque tentative prend 15 min. Si elle est réussie le personnage blessé regagne 1D3 points de vie, autrement 1 seul point de vie. Chaque tentative coûte une longueur de catgut.

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. Chaque tentative réussie coûte une lanière.

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

Talent « 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.

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 points de vie 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.

Fureur d'Ulric

Lors d'une attaque ni parée ni esquivée, si un personnage fait moins que le 5^{ème} de sa probabilité de toucher, il double les dégâts de l'arme.

Esquive et parade

Maximum une esquive ou une parade par tour.

Peur

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

Attribut des armes

Cumul

Un même attribut peut se cumuler. Par exemple une arme ayant 2 fois l'attribut perforant aura comme attribut perforant(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 à la victime si elle est extraite de son corps sans avoir préalablement réussi un test de soin. L'arme doit avoir au moins fait un point de dégât.

Folie

Pour chaque point de folie, la sociabilité du joueur est réduite d'autant. De plus, le joueur hérite de déséquilibre mentaux en franchissant les seuils suivants :

- 10 : déséquilibre léger
- 15 : déséquilibre lourd
- 20 : folie, le personnage devient un PNJ

Une folie parmi les suivantes est choisie à chaque seuil et selon le contexte :

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

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.

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.

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	5	10	Tête	2	+-
Gilet	20	40	Corps	2	+-
Jambières	15	30	Jambes	2	+-
Veste	30	60	Corps + Bras	2	+-
Armure complète	50	100	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 Norsés, 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	10	20	Tête	2	+-
Gilet	50	60	Corps	2	+-
Jambières	40	50	Jambes	2	+-
Chemise	70	80	Corps + Bras	2	+-
Armure complète	120	150	Toutes	2	-

Armures lourdes

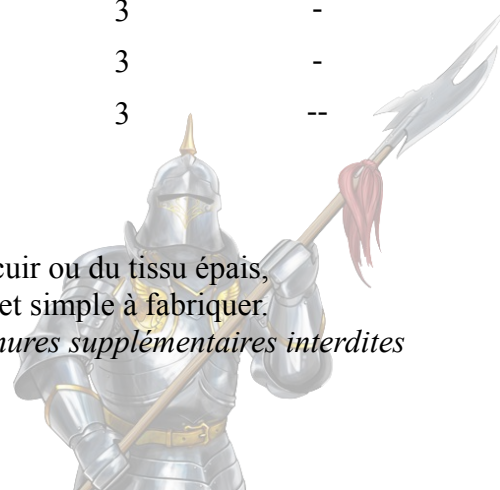
Armure d'écailles

Type d'armure	Prix (PA)	Encombrement	Zone(s) couverte(s)	Point d'armure	Disponibilité
Cagoule	30	30	Tête	3	-
Gilet	100	90	Corps	3	-
Jambières	70	70	Jambes	3	-
Chemise	140	20	Corps + Bras	3	-
Armure complète	240	220	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	60	30	Tête	4	--
Plastron	180	60	Corps	4	--
Jambières	140	50	Jambes	4	--
Brassard	80	40	Bras	4	--
Armure complète	460	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	Dispo.
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	2	ordinaire	BF - 1	30	assommante	+++
Massue à pointe	3	ordinaire	BF - 1	30	perforante	++
Masse à deux mains ⁺	10	lourde	BF - 1	140	épuisante, lente, 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	ordinaire	BF - 1	20	défensive, équilibrée	-
Variante : Miséricorde	16	ordinaire	BF - 1	10	perforante, précise, rapide	--
Épée courte	12	ordinaire	BF	30	défensive	+
Variante : Épée longue	18	ordinaire	BF + 1	40	défensive	+-
Variante : Rapière	20	ordinaire	BF	30	perforante, précise, rapide	-
Épée à deux mains ⁺	34	lourde	BF + 1	100	lente, percutante	+-
Variante : Espadon ⁺	42	lourde	BF + 2	140	lente, percutante	--
Variante : Claymore ⁺	38	lourde	BF + 1	110	défensive, lente, percutante	--
Étoile du matin	15	ordinaire	BF	40	perforante(2)	+-
Fléau d'armes	16	fléaux	BF + 1	40	perforante	+-
Goupillon ⁺	28	fléaux	BF + 1	90	épuisante, percutante, perforante	+-
Lance ⁺	8	ordinaire	BF	50	rapide	+
Variante : Pertuisane ⁺	12	ordinaire	BF	60	perforante, rapide	+-
Variante : Hallebarde ⁺	24	lourde	BF	100	rapide ou percutante + lente	-
Variante : Demi-lance	28	cavalerie	BF + 1	80	épuisante, percutante, rapide	-
Variante : Lance d'arçon	46	cavalerie	BF + 2	140	épuisante, percutante, rapide	--
Masse/Marteau d'armes	14	ordinaire	BF + 1	40	-	+
Pic de guerre ⁺	26	lourde	BF + 1	90	lente, perforante(2)	-

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

Les armes de cavalerie ne peuvent être utilisées que monté.

Boucliers

Nom	Prix (PA)	Groupe d'armes	Dégâts	Enc.	Attribut	Dispo
Rondache, Targe	6	ordinaire	BF - 3	20	assommante, équilibrée	+-
Bouclier rond	12	bouclier	BF - 2	50	assommante, couvert, défensive	+
Bouclier en amande	22	bouclier	aucun	70	couvert(2), défensive	+-
Écu	28	cavalerie	aucun	80	couvert(2), défensive(2)	--
Pavois	32	bouclier	aucun	120	couvert(3), défensive	---

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 ⁺	32	arbalète	2	60	16/32	1		--
Arbalète à cric ⁺	40	arbalète	4	80	36/72	2	percutante, perforante	-
Arc court ⁺	6	ordinaire	2	30	16/32	½		+++
Grand arc ⁺	14	ordinaire	3	60	24/48	½		+
Arc composite ⁺	30	arc long	4	50	30/60	½		-
Arc elfique ⁺	60	arc long	4	40	36/72	½	perforante	---
Bolas	1	paralysante	aucun	10	8/16	½		+-
Dague de jet	2	jet	BF - 2	5	6/12	½		+
Filet ⁺	2	paralysante	aucun	20	4/8	1	immobilisante	++
Fouet	3	paralysante	BF - 4	20	6/-	½	immobilisante	+
Fronde	3	lance-pierre	3	5	12/24	½		+
Fustibale ⁺	5	lance-pierre	4	40	24/48	1		--
Hache de jet	5	jet	BF - 1	10	5/-	½		+-
Lasso	1	paralysante	aucun	10	8/-	½	immobilisante	+++
Arquebuse ⁺	60	poudre	5	40	20/40	2	percutante, perforante(2)	--
Arquebuse à répétition ⁺	400	mécanique	5	50	20/40	1	percutante, perforante(2)	---
Bombe	20	explosive	8	10	4/20	0	à mitraille, p. 46 de l'arsenal	---
Engin incendiaire	2	explosive	4	-	4/20	3/2	p.46 de l'arsenal	-
Long fusil d'Hochland ⁺	140	mécanique	5	60	48/96	2	percutante, perforante(2)	---
Patte de canard	350	mécanique	4	30	16/-	4	percutante, perforante(2), 45°, -10% AG	---
Pistolet	45	poudre	5	20	8/16	2	percutante, perforante(2)	--
Pistolet à répétition	300	mécanique	5	20	8/16	1	percutante, perforante(2)	---
Tromblon ⁺	25	poudre	4	50	16/-	3	à mitraille	-

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 : Pointe sifflante (pièce)	1	arc	-	dégâts - 2, émet un bruit	-
Variante : Pointe incendiaire (pièce)	3	arc	-	dégâts - 2, incendiaire	-
Carreaux (par 10)	3	arbalète	20		+
Variante : Dondaines (par 10)	6	arbalète	30	perforante	+-
Variante : Viretons (par 10)	12	arbalète	30	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	10		--

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 lui sont dédiées.



Divers

Nom	Prix (SC)	Enc.	Usage	Dispo
Cataplasme médicinal	4	-	c.f. règles p.1	++
Lanière de tissu rigide ou de cuir	1	-	c.f. règles p.1, stoppe une hémorragie	+
Catgut (pour soigner 10 plaies)	10	-	c.f. règles p.1, suture et ligature	+-
Émétique, purgatif	12	-	prévient de l'empoisonnement	+-
Potion de soin	80	-	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>