



RÈGLES OPTIONNELLES des ARMURES

*Traduit et adapté par HARENDAL
D'après le texte original de Jordan " Greywolf " Peacock*

Dans le jeu de Warhammer Quest, et plus particulièrement à haut niveau, un guerrier peut devenir invincible aux attaques de monstres de bas niveau si son endurance et la protection de son armure sont importantes, de telle sorte qu'une armée ne pourrait lui faire aucun dégât. C'est pourquoi il peut être intéressant d'introduire dans le système de combat les sauvegardes d'armure comme dans Warhammer le jeu de batailles fantastiques. Si bien que même avec une forte endurance et une puissante armure, il reste encore une chance pour qu'un simple goblin puisse faire quelques dégâts.

Certains affirment toutefois, que les guerriers qui évoluent en niveaux affrontent des adversaires à leurs tailles. Ceci ne reste valable que si vous jouez à Warhammer Quest en monde clos et que vos guerriers ne se battent qu'avec des monstres de leur niveau, choisis en fonction par le MD. Si vous acceptez l'idée du jeu de rôle et intégrez vos scénarios dans une campagne globale, ceci vous en conviendrez ne serait pas réaliste... Car vivre l'aventure ne se limite pas à ses sombres donjons. Si 4 ou 5 guerriers rencontrent une trentaine d'orques en marche, dans le premier cas il s'agira d'un combat en sens unique. Dans le second cas ils s'en sortiront sans doute vainqueurs, mais ils devront certainement recourir à quelques soins, utiliser des objets magiques etc. Les monstres puissants ont tendance à être rares, il ne serait donc pas réaliste non plus de les faire apparaître trop fréquemment.

Dans une juste mesure, les monstres tels les orques ne sont pas stupides au point de servir uniquement à se faire taper dessus sans un peu de réflexion. Ils entreprendront des tactiques pour amener le combat à leur avantage en laissant des archers pour couvrir leur charge et tenteront de déborder leurs adversaires, pour bénéficier d'avantages tactiques. Cette rencontre peut pimenter l'aventure en offrant un imprévu alors que les guerriers sont en route vers un sombre donjon dont ils cherchent l'entrée à partir d'un vieux parchemin. Ceci peut être réalisable qu'en changeant la règle des armures.

SYSTEME DE COMBAT ET SAUVEGARDE D'ARMURE

Dans Warhammer Quest, l'armure est ajoutée à l'endurance d'un Guerrier afin de déterminer la réduction des dégâts (pourtant le total est noté séparément à " l'endurance initiale ", pour tenir compte des attaques qui ignorent l'armure). Dans Warhammer Bataille fantastiques, l'armure est utilisée différemment et fournit une " sauvegarde " d'armure.

1) DETERMINER LES TOUCHES

Dans combat, vous lancez en premier lieu pour toucher, comme à la normale. Ceci tient compte des niveaux de combat des différents adversaires. Plus le CC est importante plus il est facile de toucher, c'est à dire de passer la défense d'un monstre par exemple à travers des passes d'armes.

2) DETERMINER LES BLESSURES

Une fois le nombre de touches déterminées il faut vérifier si les coups ont pu occasionner des blessures en tenant compte de la force de l'attaquant et de l'endurance du défenseur. Plus la force est importante, plus il existe de chance d'infliger des dégâts de même plus l'endurance est élevée plus il est aisé de résister aux coups.

Le chiffre ainsi marqué dans le tableau croisant la force de l'attaquant et l'endurance du défenseur est le chiffre sur 1D6 à obtenir pour blesser. Pour tous les lancés de dé égales ou supérieurs à ce chiffre lancez les dés de dégât.

C'est également sur ce tableau que sont appliqués les bonus de force des armes. Ainsi un guerrier avec 3 en force qui manie une arme lui donnant un bonus de 2 a donc une force totale de 5. Notez que ces bonus de force ne s'appliquent plus aux dégâts.

TABLEAU POUR BLESSER

Force attaquant	Malus de sauvegarde	Endurance du défenseur									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1		4	5	6	6	N	N	N	N	N	N
2		3	4	5	6	6	N	N	N	N	N
3		2	3	4	5	6	6	N	N	N	N
4	-1	2	2	3	4	5	6	6	N	N	N
5	-2	2	2	2	3	4	5	6	6	N	N
6	-3	2	2	2	2	3	4	5	6	6	N
7	-4	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
8	-4	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
9	-5	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
10	-5	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

3) SAUVEGARDES D'ARMURE

Une fois que sont définies les blessures, c'est à dire le nombre de coups qui ont entraîné des dégâts, il existe une chance pour que celles ci aient pu être absorbées par le port d'une armure. Lancez 1D6 en y soustrayant le malus de force du tableau ci-dessus.

Exemple : Un guerrier portant une armure moyenne et un bouclier (soit 4+) doit sauvegarder 2 attaques de force 5. Il lance 2 dés et obtient 4 et 6. Le premier ne le sauvegarde pas car la force de 5 lui impose un malus de 2 points qui ramène sa sauvegarde à 6+ alors que le second est réusé.

TABLE DES ARMURES

Type de protection	A pied	Monté
Sans	néant	6+
Armure légère	6+	5+
Armure moyenne	5+	4+
Armure lourde	4+	3+
Bouclier*	-1	-1
Caparaçon de monture		-1

Le port d'un bouclier augmente les chances de sauvegardes de 1 point. Ainsi un personnage ayant une armure moyenne et un bouclier voit sa sauvegarde passer de 4+ à 3+. Et à 2+ s'il est monté.

TRADUCTION DE L'ARMURE

Pour utiliser le tableau ci-dessus il reste à définir les différents types d'armures qui peuvent être porté par les personnages joueurs et non joueurs.

Armure Légère : Les armures légères sont des armures de cuir ou matelassées qui offrent une faible protection compte tenu des matériaux utilisés.

Armure moyenne : Il s'agit communément des cottes de mailles ou des armures à bandes.

Armure lourde : Typiquement se sont les armures à plaques ou harnois des chevaliers qui garantissent une protection optimale. Notez que ce type d'armure engendre un malus de déplacement de 1 point.

Bouclier : Il inclut tous les types de boucliers, mais vous pouvez néanmoins ajouter un bonus de protection de 1 contre les tirs pour les boucliers larges.

REGLES SPECIALES

Certains articles font bénéficier d'un ajustement d'endurance et d'armure. Dans le premier cas l'endurance est modifiée et intervient ajustées dans le tableau pour blesser. Dans le second cas il faut déterminer la nature de la protection. Si ces articles comme les fourrures par exemple donnent une protection ils sont traités comme le feraient des boucliers. Si ces articles sont magiques, de par leur nature le bonus ou la valeur n'est pas modifié par la force de l'attaque. Ce jet de sauvegarde d'armure est appelé sauvegarde d'armure magique.

Exemples : Une cape de protection permet des sauvegardes magiques sur 6+. Si un personnage possède une armure il devra d'abord se sauvegarder normalement en tenant compte de la force de l'attaque de son adversaire. Il bénéficiera d'une sauvegarde supplémentaire en cas d'échec à 6+ non modifiable. Il en est de même pour les armures magiques qui font d'abord bénéficier d'une sauvegarde standard et éventuellement d'une sauvegarde supplémentaire non modifiable.

Si plusieurs objets offrent des sauvegardes magiques, seul celui avec la meilleure caractéristique est pris en compte pour un seul jet de sauvegarde. En d'autres termes plusieurs objets n'offrent qu'un seul jet de sauvegarde magique.

SAUVEGARDE D'ARMURE DES MONSTRES

Appliquez les sauvegardes des monstres de la même manière en fonction des valeurs d'armure indiquées sur leur profil suivant le tableau ci-dessous. Ces sauvegardes sont traitées comme des sauvegardes d'armure standards modifiables par la force l'attaquant.

Valeur d'armure	Sauvegarde d'armure
1	6+
2	5+
3	4+
4	3+
5	2+
6 et plus	1+

Certains monstres bénéficient de capacités spéciales comme ignorer les blessures. Traiter cette capacité comme une sauvegarde magique non modifiable par la force de l'attaque. D'autres capacités peuvent être traitées de la même manière. Ceux qui ignore les coups sont lancé dès la détermination des jets pour toucher. En cas d'échec de cette capacité continuez le combat normalement.

INTRODUCTION DE LA REGLE

Certains pourraient penser que l'introduction de cette règle risque de modifier grandement la nature du jeu et d'alourdir considérablement la séquence de combat. Certes elle introduit deux phases de jet de dés supplémentaires qui laissent supposer des combats plus longs. Avec l'expérience, en y ajoutant plus de réalisme et de tactiques quant aux choix des armes, des armures et des sorts, ces combats s'avèrent être aussi longs et bien plus meurtriers(des deux côtés). L'armure reste toujours aussi utile mais ce système ne permet plus de rencontrer des personnages invincibles qui restent encore sur leurs gardes quand ils rencontrent une bande de monstres de bas niveau. Cette règle s'applique aussi dans l'autre sens et permet à des guerriers de bas niveaux de s'attaquer à de puissants monstres