

WARHAMMER

◆ RECAPITULATIF DES REGLES ◆

1. TESTS (PAGES 149 A 155)

Test simple : Pour un Test Simple, lancez d100 et comparez le résultat obtenu à la compétence ou à la caractéristique adaptée à l'action.
De 96-00 sur un test = échec De 01-05 sur un test = succès.

Marge de Réussite : MR = Dizaines du jet de dés - Dizaine de la Caractéristique ou de la Compétence testée (compris modificateurs).

Difficulté :

| TABLE DES DIFFICULTÉS | |
|-----------------------|----------------------|
| Difficulté | Modificateur de Test |
| Très Facile | +60 |
| Facile | +40 |
| Moyen | +20 |
| Ardu | aucun modificateur |
| Assez Difficile | -10 |
| Difficile | -20 |
| Très Difficile | -30 |

Tests Opposés : Les deux participants en opposition font un Test. Le parti avec le plus de MR remporte le Test.

Tests Étendus : Les Tests Étendus sont traités comme un Test Simple, mais les MR sont additionnés pour atteindre une valeur spécifiée.

Assistance : Chaque personnage qui assiste fournit un bonus de +10 au Test. En dehors de cela, le test est effectué normalement.

2. COMBAT (PAGES 156 A 185)

Initiative : Comparez la caractéristique Initiative pour définir l'ordre d'action. En cas d'égalité comparez l'Agilité.

Rounds : Pendant un round un personnage peut effectuer une Action et un Mouvement.

Mouvement : Hors combat un mouvement est possible. Le personnage peut également charger en combat gagnant +1 Avantage.

Action : Utilisation d'une action, tel que l'Attaque, le Tir, la Magie, utilisation d'une Compétence.

Attaquer : Effectuez un test opposé de Mêlée avec votre adversaire. Le gagnant obtient +1 avantage.

Tirer : Effectuer un test simple de Tir. Si le test est réussi le tireur obtient +1 avantage.

Localisation : En inversant le score du jet d'Attaque / Tir déterminez la localisation du coup.

Dégâts : BF (ou d'Arme) + MR - BE - Protection.

Critiques : Les réussites / échecs critiques sont obtenus sur un double.

Gagner un Avantages : Attaquer ennemis surpris / Charger / Avantage tactique / Battre PNJ important / Test de combat.

Perdre les avantages : Rater un test opposé en combat, subir une condition, ou perdre la moindre des blessures : perdez tous vos avantages

Surnombre : A 2 v 1 = + 20 % / A 3 v 1 = + 40 % / Le protagoniste en sous nombre perd 1 avantage en fin de tour.

Blessures : Si PV = 0 subissez l'état à Terre. Pas de soins avant BE rounds = inconscient.

Si PV < 0 = subissez une blessure critique. Si inférieur BE, bonus - 20 sur le tableau de critique.

Mort : si Inconscient avec 0 PV : si Blessures Critiques > BE = Mort

3. DESTIN ET RESILIENCE (PAGES 170 A 172)

Destin (Définitif) : éviter la mort / éviter les dégâts par un coup de chance

Fortune (Provisoire) : relancer test / +1 MR à un test / Choisir son initiative

Résilience (Définitif) : éviter une mutation / Réussit automatiquement un test avec MR +1

Résolution (Provisoire) : Immunité à la psychologie / Ignorer modificateur de Critique / Supprimer une condition

4. CORRUPTION (PAGES 182 A 185)

Pacte ténébreux : Vous pouvez délibérément choisir de gagner un point de corruption pour relancer un test, même s'il a déjà été relancé.

Exposition Mineure : Gagnez 1 point de Corruption (Démon mineur, Mutant, Artefact, Malepierre)

Exposition Modérée : Gagnez 2 points de Corruption (Plusieurs démons, Contact avec corruption, Exposé à la malepierre raffinée, Dhar)

Exposition Majeure : Gagnez 3 points de Corruption (Démon majeur, Contact prolongé avec corruption)

Sombres murmures : Perdez 1 point de Corruption en laissant un ennemi s'échapper, frappe un allié, vous endormez en garde

Mutation : Si Corruption > BFM, Test de Résistance sinon perdez BFM points en gagnant une mutation.

5. PSYCHOLOGIE (PAGES 190 A 191)

Si exposé à l'un des traits psychologiques suivants, vous pouvez résister à ses effets en passant un Test de Calme au début du Tour :

Animosité (Cible) : Réussite : - 20 sociabilité / Echec : attaquer la cible (+1 MR sur attaque sociale ou mentale).

Peur : Test de calme étendu pour vaincre le niveau de Peur. Sinon -1 MR sur les jets. La proximité nécessite Test de Calme ou Brisé.

Frénésie : Test FM et deviens frénétique. Immunité psychologie, Charge, 1 Action de mêlée gratuite et +1 BF. A la fin gagne fatigue.

Haine (Cible) : En cas d'échec doit tenter de détruire l'objet de la haine avec +1 MR au combat et immunité Peur et Intimidation.

Préjudice (Cible) : Réussite : - 10 sociabilité / Echec : insulter obligatoirement la cible à voix haute.

Terreur (Valeur) : En cas d'échec obtenez Valeur de Terreur + MR négative conditions Brisé. Provoque ensuite la peur.

6. RELIGION (PAGES 202 A 228)

Béni : Permet de lancer des miracles mineurs

Invoquer : Permet de lancer des miracles plus puissants

Pour lancer un miracle faire un jet de Prière.

Bénédictions : Un personnage béni reçoit 6 bénédictions du culte / +2 MR augmente au choix Distance de 6m / Cible +1 / Durée +6

Miracle : Manifestation majeure / +2 MR augmente Distance, Cible ou Durée de son équivalent de base.

Points de péché : Aller à l'encontre des Contraintes du Culte : 1 à 3 pts.

Colère des Dieux : sur un test en dessus des pts de péché. Lancez $1D100 + 10$ par pt de péché sur la table p 218.

7. MAGIE (PAGES 229 A 257)

Apprendre un sort : nécessite la dépense du cout en XP indiqué dans le Talent concerné.

Lancer un sort : nécessite un Test de Langue (Magick). Si la MR est \geq au CN du sort il est lancé.

Critique : sur un lancé critique subissez une erreur d'incantation mineure mais gagnez un bonus : inflige une blessure critique, si il échouait lance quand même le sort, s'il réussissait lancez le sort qui ne peut être dissipé.

Influence : si vous lancez un jet de Langue ou Canalisation à proximité d'une influence corrompue, tout 8 sur les unités = Erreur mineure

Grimoire : lancer un sort de sa tradition via un grimoire double son CN

Missiles : les missiles infligent Dégâts + BFM - BE - Armure

Ingrédients : l'utilisation des ingrédients réduit le niveau des erreurs (Majeure -> Mineure / Mineur -> RAS)

Canalisation : un Test Étendu de canalisation de valeur CN permet de lancer le sort au prochain tour avec CN = 0.

Echec de canalisation : Tout échec critique ou jet en 0 (90, 80, ...) au dessus de votre compétence provoque une Erreur Majeure.

Interruption de canalisation : Une distraction nécessite un test de Calme -20. Un échec signifie la perte de MR et une Erreur Mineure.

Vêtements : Ne pas porter les couleurs du vent = -1 MR / Idem avec les armures sauf Métal (métallique) et Bêtes (cuir).

Dissiper un sort : Nécessite un test opposé de Langue (Magick). La MR de l'opposition est utilisée pour comparer à la CN.

8. ENTRE LES AVENTURES - OPTIONNEL (PAGES 192 A 194)

Entre chaque aventure lancez 1d100 et appliquez le résultat sur la table suivante :

01-03 : Allié accusé

Un de vos alliés (choix de GM) est impliqué dans un terrible crime. Un personnage avec une licence de Droit dépense un Effort pour s'efforcer de libérer l'allié avec un test de Connaissance (Loi) moyen (+20).

Sinon, 3 efforts dépensés exonéreront l'allié (ou lui fabriqueront un alibi). En échange vous récupérez une faveur majeure (voir page 198).

04-06 : Vente aux arcanes

Les biens d'un voisin récemment décédé sont vendus aux enchères, y compris un vieux livre poussiéreux d'origine inconnue.

Si vous pouvez payer le prix demandé 10 PO, le livre est à vous. De plus tout personnage académique tentant un Effort recherche de Connaissance gagne +20 au test.

07-10 : Trahi

Un ami, un membre de la famille ou un allié se retourne contre vous, créant des ramifications qui influenceront sur votre prochaine aventure. Si vous n'avez ni amis, ni famille, ni alliés, aucun sans incident ne se produira.

11-14 : Coup de tonnerre

Un ladre paresseux n'a pas verrouillé la porte de l'étable et votre monture s'est enfuie.

Si vous réussissez un test de Dressage moyen (+20) votre bête retourne à la main qui la nourrit. Si vous échouez, votre cheval est parti, il est peu probable de le retrouver.

15-18 : Oh !

Vous avez renversé ma pinte!

Une petite dispute est devenue une querelle - le MJ décide qui vous avez offensé et comment. Cette personne va organiser une petite vengeance, probablement pendant la prochaine aventure ...

19-21 : Répression de la criminalité

La Garde réprime durement le crime. Les voleurs peuvent obtenir aucun fonds de leur Effort revenu, et si les Voleurs effectuent un virement bancaire, ils ne peuvent choisir qu'un Dépôt à haut risque car les établissements bancaires légitimes ne gèrent pas argent sale.

22-25 : Le collecteur arrive

Un collecteur des impôts inattendu (avec plusieurs soldats en escorte) arrive en ville. Tous les personnages perdent 30% de leurs fonds avant qu'ils ne puissent en dépenser en Efforts.

26-29: Faux Argent

A l'horreur des marchands, une série de fausses pièces empoisonne la ville. Un 5^{ème} des pièces sont touchées.

Toutes les interventions financières sont réduites de 20 %.

30-33 : Profit qui coule à flot

Les affaires sont particulièrement bonnes pour les personnes impliquées dans le commerce fluvial.

Tous les Marins gagnent 50% de leur revenu d'Effort.

34-36 : Vous êtes prévenus

Vous faites un rêve mystique ou céleste.

A la prochaine aventure, la Fortune max est augmentée de 1.

37-40 : Fêtes

Une fête a lieu. Décidez de la nature de l'événement (un mariage local, une récolte généreuse, ou une exécution publique). Vous êtes pris dans et perdez un Effort.

41-44 : Intempéries

Le mauvais temps arrive. Pour la prochaine aventure, tous Les tests de compétences sociales subissent une pénalité de -10 (tout le monde est de mauvaise humeur) et les prix des denrées alimentaires augmentent de 20%.

45-48 : Temps glorieux

Les belles conditions vous inspirent et vous encouragent. Vous pouvez ajouter une nouvelle ambition à court terme. Quand elle sera terminée, vous ne la remplacez pas par une nouvelle.

49-52 : Echec des cultures locales

La nourriture devient extrêmement rare et beaucoup de gens en souffrent. Les personnages de la classe paysanne ne peuvent obtenir de revenu, et les prix des denrées alimentaires sont doublés dans la zone pour la durée de la prochaine aventure.

53-56 : Maladie malveillante

La grippe sanglante traverse la ville. Faire un Test d'Endurance facile (+40).

En cas de succès, le flux passe.

En cas d'échec, vous et la guilde des nettoyeurs vous connaîtrez bientôt très bien. Contractez la grippe sanglante (p 186).

57-60 : Complications monstrueuses

Un monstre (choisi au Chapitre 12: Bestiaire) provoque la panique parmi les habitants. La rente de revenu ne fournit aucun fonds jusqu'à ce que le problème soit réglé.

Les personnages peuvent choisir de sacrifier chacun un Effort pour faire face à la menace.

En cas de réussite, vous gagnez un revenu gratuit pour représenter leurs récompenses individuelles, et un festin est organisé en leur honneur.

Sinon, ou si les joueurs ignorent la créature, elle passera à autre chose ou sera tuée par un rival local.

61-63 : L'étreinte de Morr

Un membre de la famille, des amis ou des alliés du personnage meurt (de causes naturelles, d'un accident ou annonce le début de quelque chose de sinistre ...).

64-65 : Nouvelle lune

Tous les personnages voyous entreprenant l'Effort Revenu reçoivent un bonus de + 20%.

66-67 : Anciennes dettes

Vous devez une avez une faveur majeure ou significative qui fera parti de votre prochaine aventure et vous perdrez un Effort en prévision de ce qui va se passer.

68-69 : Profiter de l'opportunité

Des soldats de passage, des marchands nantis ou des vacanciers passent dans la région et les personnages sont disposés à en profiter pleinement. Les personnages Citadins et Paysans gagnent + 50% de revenu.

70-71 : Paix et quiétude

Ce sont des moments comme ceux-ci qui vous rappellent en quoi consiste la vie : un bon sommeil et un fromage raffiné. Soyez satisfait au début de votre prochaine aventure.

72-73 : Colporteur

Un colporteur assoiffé aimant les commérages est de passage. Pour le prix d'une bière - 3s - vous recevez un bonus de +10 à tous les Efforts Dernières nouvelles que vous tentez.

74-76 : Animal pestilentiel

Un de vos animaux tombe malade. Faites un test de Soins des animaux difficile (+0). En cas de succès, votre bête survit. Sinon, l'infortunée meurt.

77-79 : Pillage

Avant de pouvoir entreprendre une opération bancaire, votre cachette est pillée et tout votre argent est pris. Si votre argent est inférieur à 1 PO, les voleurs prennent également vos biens.

80-82 : Émeutes

Les gens sont furieux contre les puissants. Les personnages de la classe des courtisans ne peuvent pas prendre le revenu, peu importe le nombre de gardes du corps qu'ils embauchent.

En outre, tous les dépôts dans des banques réputées (p 196) doivent immédiatement vérifier si la violence et les perturbations ont amené la banque à fermer ses portes. Cependant, les joueurs tentant une tentative de dissidence reçoivent +10 de bonus sur tous les tests liés.

83-85 : Doigts gluants

Votre sac est coupé. Vous perdez la moitié de l'argent.

86-88 : Suspicion d'hérésie.

Vous devenez l'intérêt d'un Chasseur de sorcière qui vous soupçonne d'avoir traité avec des mutants, des cultistes ou pire encore lors de vos «aventures». Il faut un test de charme très difficile (-30) pour convaincre le chasseur que vous êtes innocent. Si vous ne le faites pas, cela signifie que vous avez gagné une Némésis qui risque de poser problème à l'avenir...

89-91 : Sous suspicion

Les mouvements irréguliers et la fortune soudaine du groupe ont suscité la suspicion. Tous les personnages doivent renoncer à un Effort ou prouver leur innocence. Les personnages de la classe Voleurs ne peuvent utiliser la Revente de revenus qu'après leur prochaine aventure.

92-94 : Pas de chance

Peu de choses d'intérêt surviennent.

95-97 : Estime inattendue

Quelqu'un que vous avez aidé dans le passé a une opportunité de rembourser sa dette. La nature précise de la récompense doit être adaptée à vos actions passées et aux PNJ que vous avez assistés pendant le jeu ou dans votre histoire. Les marques de gratitude peuvent varier d'un objet de haute qualité à une bourse d'argent (qui sera disponible au début de la prochaine aventure).

98-00 : Des mercenaires inhabituels

Un ou plusieurs mercenaires rares débarquent dans un campement voisin à la recherche d'un travail : un duelliste de grande renommée, les Faucons Catrazza, des Ogres au chômage sous les ordres d'un capitaine Halfling ou d'autres groupes improbables.

Les mercenaires se feront un plaisir de former tous les personnages dans les talents martiaux, moyennant une réduction de 20% des coûts, s'ils subissent une formation ou un apprentissage inhabituel. De plus, tout personnage qui entreprend un entraînement au combat gagne un bonus de +20 aux tests liés.

7. EFFORTS ET ACTIVITES - OPTIONNEL (PAGES 195 A 201)

Entre les aventures vous avez accès à certaines activités appelées Efforts. Il n'est possible de réaliser que 3 Efforts.

Argent à dépenser : Dépensez l'argent ramené sinon celui-ci part en beuverie, dépenses, impôts, ... (Il existe un effort pour le conserver).

Devoirs et responsabilités : A partir du rang 3 de votre carrière, si vous ne prenez pas l'effort Revenu (qui prend en compte votre respect des obligations personnelles), vous perdez un niveau de carrière. Le niveau de carrière peut être réobtenu en dépensant l'XP correspondant.

Elfes : Les elfes doivent utiliser un effort s'ils souhaitent conserver un lien avec leur communauté d'origine.

Efforts :

1. Dressage d'animaux

Vous passez du temps à entraîner l'un de vos animaux. Faire Test de Dressage animal +20. Si vous réussissez, ajoutez une compétence à votre animal de créature entraînée (page 342).

2. Banque

Cet Effort vous permet de stocker des fonds pour une utilisation future, au lieu de le voir disparaître.

Si vous avez beaucoup d'argent épargnez-le à la banque.

Investir : si vous faite partie des couches sociales Argent ou Or vous pouvez épargner en banque. Déterminez alors le taux d'intérêt de votre compte, en choisissant un nombre compris entre 1 et 10 (ou 1d10). C'est le taux d'intérêt mais aussi de risque.

Lancer 1d100 : si \leq au taux d'intérêt, l'entreprise a fait faillite et vous avez perdu tout votre argent. Sinon gagnez les intérêts.

Cacher : Tous les personnages peuvent choisir de cacher leur butin. C'est une stratégie risquée, consistant à le cacher quelque part. L'argent caché n'accumule pas intérêt. Les joueurs peuvent retirer de l'argent d'une réserve avant le début d'une aventure.

Lancez 1d100: si vous obtenez 10 ou moins, votre cachette a été trouvée et vous perdez tout votre argent.

3. Changer de Carrière ; Si vous avez terminé votre carrière actuelle vous pouvez passer gratuitement à n'importe quel niveau de carrière qui correspond à l'histoire de votre personnage. Sinon la modification coûte 100 XP.

4. Passer commande : vous permet d'acquérir des articles inhabituels ou hautement spécialisés qui ne sont pas disponible en magasins.

5. Consulter un expert : tenter de localiser un expert nécessite un Test de Comméragé. Un échec peut signifier une baisse de qualité.

Un Test de Charme, un don au temple de Véréna, voir l'exécution de Faveurs peut être nécessaire.

6. Artisanat : vous pouvez créer des objets si vous avez les bonnes compétences professionnelles, l'atelier et les ressources (prix / 4).

7. Revenu : Racontez brièvement comment votre personnage gagne de l'argent, recevez l'argent du statut (p51).

8. Inventez : Passez un Test d'Ingénieur, avec une difficulté déterminée par le degré d'extravagance. Pour fabriquer l'invention, vous devez soit entreprendre un travail d'artisanat, soit faire appel à l'Effort Commander.

9. Entraînement : vous entraîner à une compétence ou à une caractéristique en dehors de votre carrière sans surplus d'XP.

Les compétences de base coûtent XP+1d10 Cuivre. Les compétences avancées le double.

10. Apprentissage Inhabituel : permet d'apprendre un Talent hors carrière. Coûte 2d10 pistole d'argent pour 100 XP. Un Test de Caractéristique ou Compétence pertinente -20 pour savoir si le Talent est acquis. En cas d'échec, recommencé permet de gagner +10.

11. Effort de classe : Voir règles pages 200 à 2001