

Henchmen

Par T. Jordan "Greywolf" Peacock

Traduction : Usagi3

Un des éléments intéressants de Advanced HeroQuest (dorénavant appelé AHQ) était que l'on pouvait louer les services d'hommes d'armes pour nous accompagner dans les donjons. Ils mourraient bien plus souvent que les Héros, mais étaient néanmoins utiles, car plus on est nombreux, plus on est en (relative) sécurité. Il m'est venu l'idée d'introduire les hommes d'armes dans mes parties de Warhammer Quest (WQ), mais cette idée a ses avantages et ses inconvénients. Avant que quiconque ne prenne le train en marche et n'applique toutes ces règles tout de suite, j'aimerais vous présenter quelques réflexions sur ce sujet.

Les hommes d'armes sont utiles pour bien d'autres tâches que servir de chair à canon ou transporter des objets (d'ailleurs inutile dans WQ), mais leur aspect le plus intéressant pour moi (et mes joueurs à AHQ) était qu'il ajoutaient... Un peu de fierté et d'orgueil. Il y avait quelque chose de grand quand on s'apprêtait à peindre un homme d'armes dans les mêmes tons que son Guerrier, et qu'on ornait son écu de l'emblème de ce même Guerrier. Deux de mes joueurs allaient même jusqu'à avoir deux figurines d'hommes d'armes qui transportaient leurs étendards personnels dans le donjon -bon, ça allait un peu loin, mais ça rendait bien !

Les inconvénients à ceci, cependant, existent bel et bien. D'abord, cela ralentit le jeu d'avoir plusieurs personnages à déplacer, et plusieurs jeux de caractéristiques à gérer. Ensuite, quand les joueurs contrôlent leurs hommes d'armes, j'aperçois des comportements encouragés par les règles -en fait, ils sont traités comme de la chair à canon, avec un certain dédain. Même si je l'avais déjà interdit auparavant, quelques joueurs tendaient à envoyer leurs hommes d'armes au suicide, juste pour voir (Voilà, Joe, TU vas devant et tu cherches des pièges...) Le résultat était terriblement anti-héroïque.

Un autre problème d'AHQ était que certains des hommes d'armes "spéciaux" étaient aussi puissants que les Guerriers, et parfois même plus puissants ! Ce n'était pas le cas pour le toujours vulnérable « apprenti », mais le Tueur de Troll et le Danseur de Guerre étaient si puissants que quelques-uns de mes joueurs voulaient les jouer EUX à la place des Guerriers -c'est quand même bizarre que l'homme d'arme prenne la place du Guerrier !

J'ai donc essayé de maintenir un fragile équilibre dans cet article. Les joueurs auront bien plus de caractéristiques à gérer pour leurs hommes d'armes, et vous devrez encore supporter des joueurs qui les traitent comme de la chair à canon (ce qui est particulièrement ennuyeux si un autre joueur doit utiliser ses potions de soins pour sauver vos hommes d'armes de la mort, ou se voir traité d'anti-héroïque). J'ai essayé de limiter les capacités des hommes d'armes, et de faire en sorte qu'ils ne cherchent pas à rester trop longtemps avec les Guerriers -s'ils veulent adopter la vie d'aventuriers, ils le feront certainement eux-mêmes, ne serait-ce que pour avoir une part de butin plus importante !

Jeu de rôle et jeu de plateau

Les règles ci-dessous sont prévues pour le jeu sans maître de donjon. Si vous souhaitez les utiliser pour le jeu de rôle, le MJ est libre de modifier les jets de dés, les règles de comportement, etc, par ce qui lui paraît le plus approprié. Il serait d'ailleurs préférable que le MJ déplace lui-même les hommes d'armes, plutôt que de les laisser devenir des clones pour les joueurs (en fait, je pense qu'il serait intéressant de laisser les Guerriers avoir un homme d'armes ou deux que le MJ jouerait, afin qu'ils aient la chance de pouvoir discuter avec quelqu'un au lieu de charcuter tout ce qu'ils rencontrent).

Jouer les hommes d'armes

Dans un jeu de plateau, un homme d'armes est un personnage supplémentaire placé sous le contrôle du joueur qui gère le Guerrier "employeur". Pour simplifier les choses, il est préférable que tous les hommes d'armes d'un Guerrier se déplacent en même temps que lui, plutôt que par ordre d'initiative. De plus, une fois qu'un joueur a fini de jouer son Guerriers et ses hommes d'armes, il doit déclarer que son tour est terminé et que c'est au joueur suivant. S'il devrait être temps de passer au suivant, et qu'il se rend compte qu'il a oublié de déplacer un de ses hommes d'armes, tant pis. Son homme d'armes a simplement été dépassé par les événements et en a oublié d'agir. N'autorisez pas de retour en arrière -la pratique m'a montré que le plus souvent, le joueur avait en fait déplacé son homme d'armes, mais était persuadé avoir oublié... (ou, si j'ose dire, il avait prétendu avoir oublié, dans l'espoir que le MJ ou les autres joueurs ne se soient rendu compte de rien). Les hommes d'armes ne servent habituellement qu'à une chose : suivre le Guerrier et combattre les monstres. Ils ne peuvent pas accomplir d'actions non liées à ce rôle, comme examiner le sac du Barbare mort, toucher une statue pour voir si elle recèle un piège, crocheter des serrures, etc. Ils peuvent en revanche aider le Guerrier pour faire les choses suivantes : porter des objets, essayer de forcer une porte ou autre chose...

Si un Guerrier qui employait un homme d'arme est tué, l'homme d'armes s'en va immédiatement, amenant son corps à la surface pour lui donner une sépulture décente (exception : si un Sorcier ou quelqu'un d'autre dans le groupe peut lancer une résurrection, les hommes d'armes attendant jusqu'à la fin du combat en cours, mais si le Sorcier attend plus d'un Tour après que les monstres aient été vaincus, alors les homes d'armes seront découragés et s'en iront -qu'ils prennent ou non le corps du Guerrier est avec eux est du ressort du joueur du Guerrier). Si les hommes d'armes se retrouvent emprisonnés ou piégés, et qu'ils ne peuvent pas sortir, c'est au MJ de décider de leur conduite. S'il n'y a pas de MJ, retirez-les du jeu. On considère qu'ils trouvent seuls une sortie (ou meurent pendant leur tentative).

Un homme d'armes n'amène pas d'or avec lui dans un donjon. Si des Guerriers décident d'attaquer un homme d'armes (pour l'expérience ?), alors TOUS les hommes d'armes présents voleront au secours de leur camarade. Dans un jeu sans MJ, traitez-les alors comme des monstres, attaquant tous le Guerrier qui avait assailli leur camarade. Si d'autres Guerriers se joignent au combat, ils attaqueront aussi les autres Guerriers agressifs s'ils ne peuvent pas atteindre le premier assaillant. Cela ne devrait pas arriver, mais j'ai eu des joueurs particuliers... Une meilleure solution serait de carrément interdire aux Guerriers d'attaquer les hommes d'armes.

Si un homme d'armes abat un monstre, son or ne va à personne. Il va à l'homme d'armes en tant que part de son salaire (ou, si vous utilisez les points

d'expérience, c'est lui qui gagne l'expérience). Cependant, ce n'est pas la peine de tenir le compte des sommes ainsi gagnées par les hommes d'armes, puisqu'ils ne resteront pas assez longtemps avec les aventuriers, et que leur éventuelle montée en niveau n'est pas gérée par ces règles, sans MJ. Lors du partage des trésors, n'en donnez pas aux hommes d'armes, sauf si cela faisait partie du contrat d'embauche de certains hommes d'armes particuliers. Un Guerrier peut choisir de laisser son homme d'armes utiliser ou transporter des trésors, s'il le souhaite. Il peut aussi leur donner des armes. Avant que l'homme d'armes ne quitte l'aventure, il rendra ces objets empruntés à leur propriétaire. Si un tel homme d'armes devait mourir, le Guerrier peut récupérer l'équipement prêté. Il ne peut pas, en revanche, prendre l'équipement de départ de l'homme d'armes. Ceci va à l'encontre du Code des Guerriers, c'est illégal, c'est pas bien –les Guerriers ne le font pas, point barre.

Engager des hommes d'armes

Les hommes d'armes ne peuvent être trouvés que dans les agglomérations, et il n'y a qu'une petite chance d'en rencontrer. Si un Guerrier décide de partir à la recherche d'un homme d'armes, il doit d'abord déterminer quel type d'hommes d'armes il cherche. Durant cette journée, puis jeter les dés pour voir le résultat de sa quête. Dans un Village, jetez 1D6, dans une ville, 2D6, et dans une cité, 3D6. Si le résultat est supérieur ou égal au nombre de la colonne "Difficulté pour trouver", alors le Guerrier en a découvert un. S'il échoue, il ne peut trouver cet homme d'armes, et ne peut plus chercher d'autres hommes d'armes dans cette agglomération.

Qu'elle soit réussie ou pas, la tentative pour trouver un homme d'armes prend une journée entière, durant laquelle le Guerrier ne fera rien d'autre (aller dans un lieu spécial ou dans un magasin par exemple). Il doit quand même payer ses dépenses quotidiennes et jeter les dés sur la table des événements citadins.

Un suivant doit être payé à l'avance, soit en or, ou avec un trésor ou un équipement qui peut être revendu pour cette somme ou plus. La somme payée est stockée, l'homme d'armes ne la transporte pas avec lui. C'est la paye pour une seule expédition durant la prochaine aventure. Une fois que les Guerriers quittent le donjon, l'homme d'armes s'en va, retrouvant seul son chemin vers la civilisation.

Qui peut les engager ?

Normalement, tous les Guerriers peuvent engager des hommes d'armes; cependant, certains types d'hommes d'armes n'accepteront de suivre que des membres d'une certaine race. S'il est écrit qu'un homme d'armes ne peut être engagé que par un Elfe, cela signifie que n'importe quel Guerrier Elfe peut l'embaucher, pas seulement l'Elfe de la boîte de base, mais également le Ranger Elfe, le Mage haut Elfe...

Le Tueur de Troll, cependant, n'engagera jamais d'hommes d'armes. Parmi les professions non-officielles, le Flagellant et le Shaman n'en emploieront pas non plus.

Un Guerrier peut engager un homme d'armes par tranche complète de deux niveaux qu'il possède. Ainsi, un Guerrier de niveau 1 ne peut pas en engager (ou alors, une moitié, ce qui n'est pas très utile !), tandis qu'un Guerrier de niveau 2 pourrait en engager 1, un Guerrier de niveau 4 pourrait en engager 2 (ou 1 sergent – voir ci-dessous).

REPUTATION

La rumeur court si les Guerriers se montrent durs envers leurs hommes d'armes. Si des hommes d'armes sont morts au service d'un Guerrier Durant la précédente expédition, il doit ajouter +1 par homme d'armes mort au test de difficulté. Par exemple, si le Capitaine K. a perdu 3 T-shirts rouges lors de sa dernière expédition, il devra battre un score de 10 (7+3) pour trouver des hommes d'armes de rechange lors de son séjour en agglomération. S'il n'en engage pas pendant l'expédition suivante, ou qu'il n'y a plus de morts durant cette même expédition, il pourra recruter normalement lors de son prochain séjour en ville : les rumeurs finissent par mourir (ou alors, le Guerrier a simplement trouvé une ville assez lointaine pour qu'il y soit inconnu !!).

Caractéristiques des hommes d'armes

Pour faire simple, beaucoup d'hommes d'armes sont listés comme "étant basés sur *insérer un type de Guerrier ici*". Sauf s'il le contraire est spécifié, cela signifie que l'homme d'armes a les mêmes caractéristiques qu'un Guerrier de niveau 1 de ce type, sauf pour les points de vie. Ne jetez pas de D6 pour les points de vie. Prenez juste le modificateur indiqué. Par exemple, un homme d'armes basé sur le Barbare aurait 9 points de vie, et non 1D6+9. L'homme d'armes n'aura aucune compétence spéciale (esquive, etc) ou d'armes spéciales, à part celles indiquées.

Un homme d'armes basé sur un monstre aura exactement les mêmes caractéristiques et équipement que ce monstre (à part l'or), sauf s'il est spécifié le contraire.

Types d'hommes d'armes

Homme d'armes	Difficulté pour trouver	Salaire	Restriction
Homme d'armes Nain	7*	100	Nain seulement
Homme d'armes Elfe	5*	50	Elfe seulement
Homme d'armes	7	50	
Sergent	9	100	

Homme d'armes nain

L'homme d'armes Nain ne peut être engagé que par un Nain, et ne peut être trouvé que dans une agglomération ayant un Maître de Guilde Nain dans ses murs. L'homme d'armes nain a les mêmes caractéristiques que le nain, portant une cotte de mailles (+1) et une hache (1D6+3 dommages).

Homme d'armes elfe

L'homme d'armes elfe ne peut être engagé que par un elfe, et ne peut être trouvé que dans une agglomération ayant un quartier elfique. L'homme d'armes elfe a ses caractéristiques basées sur celles de l'elfe, et possède un Blocage de 3+. Il est armé d'une épée (1D6+3 dommages). L'homme d'arme peut être un lancier ou un archer. Tout deux peuvent utiliser l'Esquive sur 6+.

Le lancier possède une lance qui lui permet d'attaquer en rang, et un bouclier qui lui procure une protection de +1. L'archer est armé d'un arc (comme l'elfe) et possède assez de flèches pour l'aventure toute entière.

Homme d'armes

L'homme d'armes peut être engagé par tout Guerrier qui n'est pas frappé de l'interdiction d'en engager (comme le Tueur de Troll). Il possède des caractéristiques basées sur celles du barbare. Il est équipé d'une hallebarde (1D6+5 dommages, -2 à l'initiative, attaque en rang) et d'un bouclier (+1, mais seulement contre les attaques à distance quand il utilise la hallebarde). Les figurines d'hommes d'armes d'AHQ opus de Seigneurs de Guerre (Battle Masters en VO) sont idéales pour les représenter.

Sergent

Le Sergent peut être engagé par tout Guerrier, mais compte comme 2 hommes d'armes. Il est basé sur un barbare de niveau 2. Il est équipé d'une épée (1D6+4 dommages), d'une armure de cuir (+1, ne peut pas être détruite) et d'un bouclier (encore +1). Le Sergent possède aussi une amulette de chance, utilisable une fois durant l'aventure.

Etendard personnel

Un Guerrier particulièrement fier peut avoir son propre étendard à amener dans les donjons. Cela coûte 300 pièces d'or pour le faire faire, et il doit être transporté par un homme d'armes. Ceci n'a pas d'effets sur l'efficacité de l'homme d'armes au combat – faites comme si l'étendard était fiché dans un lieu approprié pendant que l'homme d'armes engage le combat.

Une fois par aventure, le Guerrier dont l'étendard est présent peut automatiquement réussir un test de Peur ou de Terreur contre tous les monstres présents, ainsi que tous ses hommes d'armes.

Emploiment de longue durée (CDI !)

Si tous les joueurs sont d'accord, il est possible de conserver un homme d'armes Durant plusieurs aventures. Cependant, je suggère qu'il ne puisse pas monter en niveau –ils dépensent leur or de toute autre manière, ou n'ont pas ce qu'il faut pour devenir de vrais Guerriers. Tout or qu'ils gagnent en tuant des monstres disparaît comme d'ordinaire –si le Guerrier choisit de lui donner un meilleur équipement, il devra l'acheter lui-même. L'homme d'armes compte toujours dans le total des hommes d'armes autorisés pour son Guerrier, mais au moins, le Guerrier en question n'a pas de jets de dés à faire pour en trouver. Il doit payer son homme d'armes comme d'ordinaire. S'il ne peut pas le payer, l'homme d'armes s'en ira.

Les hommes d'armes ne jettent pas de dés pour les événements citadins, ne payent pas de dépenses en ville, et ne sont pas directement affectés par les événements catastrophiques. Si l'évènement catastrophique « sédentarité » est tiré, et que le Guerrier concerné a un homme d'armes, un de ses hommes d'armes se sédentarise à la place du Guerrier.

En ce qui concerne les hasards de la route, les hommes d'armes ne sont pas affectés par les événements qui demandent de donner de l'or, et n'achètent pas de potions (ou quoi que ce soit d'autre d'ailleurs). Cependant, les hommes d'armes restent toujours auprès de leur employeur, et sont donc affectés par les retards en tout genres. Si un événement demande un paiement pour continuer le voyage (comme les embarcations pour le hasard Inondation), l'employé doit payer pour chaque homme d'arme en plus de lui-même, ou les laisser derrière.

Si un Guerrier a un homme d'armes, payé pour la prochaine aventure, cet homme d'armes peut surveiller sa monture pendant les séjours en ville. Ce Guerrier n'a donc pas besoin de jeter les dés pour voir si sa monture a été volée. L'homme d'armes la surveille.