

Des hommes d'armes dans Warhammer Quest !

Aide de jeu originale de T. Jordan "Greywolf" Peacock, ajouts d'Usagi3.

Que sont les hommes d'armes ?

Ce sont des guerriers qui louent leurs services pour escorter les Guerriers dans les donjons, contre payement en espèces sonnantes et trébuchantes.

Un peu d'histoire...

Warhammer Quest (WQ) est le petit dernier d'une grande famille de jeux Games Workshop : HeroQuest (HQ) et Advanced Heroquest (AHQ) ; dans une moindre mesure, Talisman et Dungeon Quest présentent aussi quelques similitudes avec WQ. HQ et AHQ proposaient un système d'hommes d'armes, AHQ étant même très largement basé dessus (le jeu de base était carrément fourni avec un tas de figurines d'hommes d'armes).

Alors, pourquoi pas d'hommes d'armes dans WQ ? C'est que, voyez-vous, il y a des avantages et des inconvénients à la chose... Games Workshop a dû juger que les inconvénients dépassaient largement les avantages, puisque malgré un suivi relativement conséquent (les packs de personnages, les deux extensions, des articles dans White Dwarf, Citadel Journal et Deathblow), il n'en sera jamais fait mention.

Inconvénients et avantages des hommes d'armes

Les inconvénients sont au nombre de deux. Le premier est que ces personnages supplémentaires complexifient le jeu, et allongent considérablement la durée des tours (et donc des parties). Tout simplement, il y a plus de figurines à déplacer, et plus de paperasse pour noter leurs caractéristiques, points de vie, etcetera. Le second inconvénient est plus conséquent : la tentation est grande d'utiliser les hommes d'armes comme de la chair à canon ! Leur mort n'étant pas associée à de grandes pénalités, on préférera souvent les sacrifier plutôt que de risquer de perdre son Guerrier chéri...

Côté avantages, ils ne sont pas négligeables : tout simplement, la présence des hommes d'armes introduit plus de tactique dans les parties, et augmente considérablement les chances de survie des Guerriers. Le plus gros reproche que l'on puisse adresser à WQ est son taux de mortalité effarant, et les hommes d'armes sont un moyen de remédier à cela.

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 Guerrier 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. 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 hommes 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. Les Guerriers n'ont pas le droit d'attaquer les hommes d'armes qui les accompagnent (sauf s'ils y sont forcés par un événement ou une capacité).

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.

Engager des hommes d'armes

Les hommes d'armes ne peuvent être trouvés que dans les agglomérations ou les campements non humains, 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 Orc	5*	50	Orc seulement
Homme d'armes Gobelin	5*	50	Orc et Gobelin seulement
Homme d'armes Homme-bête	7*	50	Homme bête et Guerrier du Chaos seulement
Homme d'armes Skaven	7*	50	Skaven seulement
Homme d'armes Elfe Noir	7*	100	Elfe Noir seulement
Homme d'armes Nain du Chaos	7*	100	Nain du Chaos seulement
Homme d'armes Hobgobelin	5*	50	Hobgobelin et Nain du Chaos seulement
Homme d'armes Fimir	5*	50	Fimir seulement
Homme d'armes Mutant	5*	50	Mutant et Guerrier du Chaos seulement

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.

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.

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 ou 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.

L'homme d'armes Mutant

Il peut être recruté dans la Secte du Chaos ou dans un campement de Mutants.

Les Hommes d'armes non humains

Ils ne peuvent être recrutés que dans leurs campements non humains respectifs, et uniquement par un membre de leur race. Exceptions : l'Orque peut recruter un Orque ou un Gobelin ; le Guerrier du Chaos peut recruter un Homme-Bête ou un Mutant. Le Nain du Chaos peut recruter un Hobgobelin.

Caractéristiques des hommes d'armes

Type d'homme d'armes	Mvt	F	E	I	C	CT	PV	Blocage	Equipement	Notes
Humain	4	4	3 (4)	3	3	5+	9	6+	Hallebarde, Bouclier	Hallebarde : 1D6+5 dommages, initiative -2, attaque en rang
Sergent	4	4	4 (6)	3	3	5+	9	6+	Epée, Armure de cuir, Bouclier, Amulette de chance	Amulette de chance : rejeter un dé, une fois par aventure.
Nain	4	3	4 (5)	2	4	5+	8	5+	Hache, Cotte de mailles	
Elfe	4	3	3	6	4	4+	7	3+	Epée, Lance et Bouclier OU Epée, Arc	Esquive 6+. Le lancier a 3 (4) en Endurance
Orc	4	3	4	2	3	4+	7	6+	Epée, bouclier OU épée, arc	Endurance 4 (5) si bouclier
Gobelin	4	3	3	2	2	5+	5	4+	Epée, bouclier OU épée, arc	Endurance 3 (4) si bouclier
Homme-Bête	4	3	4	3	4	4+	8	6+	Epée, lance	Lancer lance (3)
Skaven	5	3	3 (4)	4	3	4+	6	4+	Epée, bouclier	
Elfe Noir	5	3	3 (4)	6	4	3+	7	4+	Epée, arbalète, armure	Haine des hauts elfes, esquive 6+
Nain du Chaos	3	3	4 (5)	2	4	4+	8	5+	Hache, armure, tromblon	Résistance magique 6+
Hobgobelin	4	3	3 (4)	2	3	4+	6	5+	Hache, bouclier	
Fimir	4	4	5	3	4	NA	9	6+	Hache	Attaque caudale (attaque supplémentaire avec 1D6+3 de dommages), allergie au soleil
Mutant	4	4	3 (4)	3	3	5+	9	6+	Epée, bouclier	Tirer une mutation (voir le Mutant).

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.

Mort d'un homme d'armes

En plus des conséquences sur la réputation (voir plus haut), le Guerrier qui l'a employé devra payer pour son enterrement. Ceci équivaut au salaire de l'homme d'armes pour l'aventure. Si le Guerrier ne peut pas payer en or, il doit abandonner un trésor. S'il n'a pas de trésor, il est jeté hors de la ville par la famille et les amis, furieux !

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.