

# Wild West Redux : Un JDR

par Florent Boucharel

Le jeu de rôle *Wild West Redux* se passe au Far-West mais, semble-t-il, dans un univers parallèle, peuplé de créatures étranges.

## Table des matières

- I/ Feuille de personnage
- II/ Les races
- III/ Les classes
- IV/ Les caractéristiques
- V/ Les tirs
- VI/ Le combat au corps à corps
- VII/ Les compétences
- VIII/ Poursuites
- IX/ Matériel et équipement – Montures – Armes
- X/ Magie noire
- XI/ Bestiaire

## **I/ Feuille de personnage**

Nom

Race

Classe

Force

Adresse

Intelligence

Charisme

Point de vie

Points d'expérience

Tir visé

Tir non visé immobile

Tir non visé mobile

Tir non visé retourné

Compétences

Armes et équipement

Monture

Argent

\*

*Nom.* – Le PJ (personnage joueur) choisit son nom.

*Race.* – Le PJ tire sa race au D20.

1-8 Humain : aucun avantage, aucun désavantage

9-10 Elfe : charisme +1, force -1

11-12 Nain : intelligence + 2, charisme -2

13 Orque : force +1, intelligence -1

14 Gobelin : adresse +1, force -1

15 Ogre : force +2, adresse -2

16 Troll : force +2, intelligence -2

17 Minotaure : force +2, charisme -2

18 Squelette : adresse +1, charisme -1

19 Zombie : force +1, charisme -1

20 Momie : adresse +2, charisme -2

Ainsi, un PJ a 8 chances sur 20 (40 %) d'être humain, 4 chances sur 20 (20 %) d'être elfe ou nain (10 % pour chacune), et 8 chance sur 20 (40 %) d'être d'une autre race du tableau (5 % pour chacune de ces 8 autres races). Ces probabilités ne reflètent que très imparfaitement la démographie du Wild West Redux (WWR), étant en réalité biaisées en faveur des races non humaines.

Pour une description des différentes races, voyez le chapitre II.

Nous ne tenons pas à être excessivement directifs en la matière. Si un joueur a en horreur l'idée de jouer une des étonnantes races ici possibles, il ne conviendrait pas, surtout compte tenu du fait qu'un personnage a vocation à durer plusieurs parties, de le frustrer, même s'il nous semble qu'incarner une de ces espèces apporte de l'intérêt au jeu. Nous avons transposé les possibilités ouvertes par des jeux de plateau tels que *Talisman* (avec notamment sa goule) et *Blood Bowl* (où l'on peut constituer des équipes de monstres) mais nous voyons bien la différence entre des parties *one shot* sur table et le fait d'*incarner* un personnage, qui plus est dans la durée. Bref, si un ou plusieurs joueurs n'apprécient pas du tout le concept, le MJ peut décider de laisser chacun libre de choisir sa race, ou bien adopter un compromis en permettant à chaque joueur de tirer deux dés dont chacun gardera le résultat lui paraissant préférable (ce qui est d'ailleurs aussi un moyen d'accroître les possibilités d'incarner une race rare en particulier).

Attention tout de même aux recherches d'aubaine : en effet, les quelque 30 compétences listées dans ce livre ne font pas également appel aux caractéristiques de base, et d'aucuns pourraient en déduire que certaines caractéristiques sont plus importantes que d'autres (car la valeur des compétences dépend de la valeur des caractéristiques auxquelles ces compétences font appel). Or les épreuves de compétence ne sont pas le fin mot des actions possibles dans le WWR ; par exemple, la force sert à déterminer la valeur de seulement 4 compétences parmi ces 30 mais elle sert dans de nombreuses épreuves de caractéristique, à commencer par les combats au corps à corps (avec l'adresse) et les poursuites à pied.

Chacune de ces espèces parlent la même langue, même les morts-vivants, qui ne sont par ailleurs pas lents et maladroits comme dans les films.

*Classe.* – Le PJ tire sa classe au D20 (sauf pour les trois races de morts-vivants 18-20, qui se voient attribuer automatiquement la classe d’exterminateur 20 : pour toute autre race, si le joueur tire 20 au dé, il relance le dé).

- 1 Détrousseur de grand chemin
- 2 Pickpocket
- 3 Pilleur de banques
- 4 Attaqueur de diligences
- 5 Assassin
- 6 Voleur de bétail
- 7 Arnaqueur
- 8 Pilleur de tombes
- 9 Cambrioleur
- 10 Racketteur
- 11 Hors-la-loi généraliste
- 12 Tueur psychopathe
- 13 Attaqueur de trains
- 14 Voyou-délinquant
- 15 Mercenaire
- 16 Tueur à gages
- 17 Étrangleur
- 18 Attaqueur du poney-express
- 19 Chasseur de tribus
- 20 Exterminateur

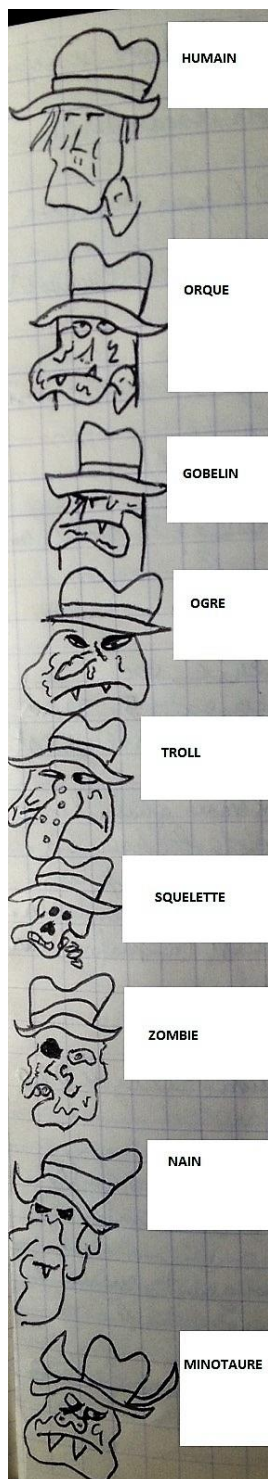
Pour une description des différentes classes, voyez le chapitre III.

*Points de vie (PV).* – C’est la vitalité du PJ. À chaque coup ou tir subi, un PJ ou un personnage non joueur (PNJ) perd des PV, et à 0 PV ce personnage est mort (même un mort-vivant). Pour déterminer le nombre initial de PV, chaque joueur tire 5D6, quelle que soit sa race (résultat compris entre 5 et 30 PV).

*Points d’expérience (PEX).* – C’est l’expérience acquise par le PJ au cours de ses aventures. À chaque aventure dont il sort vivant, il reçoit des PEX qui lui serviront à augmenter ses capacités de tir, ses caractéristiques et/ou ses compétences.

*Argent.* – La monnaie du Wild West Redux est le dollar redux.

## II/ Les races



L'*humain*. – C'est l'être le plus fréquent, mais pas forcément le plus fréquentable, du WWR.

L'*elfe*. – Que serait le monde sans les elfes ? Le WWR ne déroge pas à la règle.

Le *nain*. – Les nains sont une petite race humanoïde qui, dans le WWR, se caractérise par son intelligence ainsi que par son peu de charisme. Un synonyme de nain, dans le WWR, pourrait être geek.

L'*orque*. – L'orque est un humanoïde de couleur verte plus ou moins foncée (tirant en moyenne vers le feldgrau), pourvu de longues canines et de traits faciaux anguleux.

Le *gobelin*. – Le gobelin est un cousin éloigné de l'orque, plus petit, et à la peau brunâtre (tirant en moyenne vers le caca d'oie).

L'*ogre*. – L'ogre est grand et fort, souvent cannibale.

Le *troll*. – Cousin de l'ogre, le troll s'en distingue par un long nez pustuleux et une couleur d'orque. C'est peut-être le produit d'un lointain croisement d'orque et d'ogresse ou d'ogre et de femme-orchestre.

Le *minotaure*. – Le minotaure est une créature mi-homme mi-taureau. Souvent cannibale.

Le *squelette*. – Le squelette est un mort-vivant qui n'a plus que les os (avec parfois seulement quelques lambeaux de chair).

Le *zombie*. – Le zombie est un mort-vivant en décomposition. Mais cette dernière est stabilisée (à un niveau d'ailleurs relativement avancé) ; il ne risque donc pas de tomber en morceaux en cours de partie, en tout cas sans une cause extérieure, et les effets olfactifs de la putréfaction pour les personnes autour de lui sont largement atténués par la vie en plein air (de ce point de vue, un zombie se distingue donc à peine d'un orque moyen).

La *momie*. – C'est la star des morts-vivants, en raison des antiques procédés d'embaumement subis par le cadavre. Comme chacun sait, les momies égyptiennes ont été envoyées en masse vers le Far-West, où elles servaient de combustible pour les chaudières des trains.

### III/ Les classes

La classe décrit l'occupation ordinaire du PJ quand il n'est pas en aventure. Nous avons choisi ces classes pour la liberté qu'elles permettent (on voit mal un employé de banque partir souvent à l'aventure, car les aventures d'un jeu de rôle ne sont pas des vacances).

À chaque classe correspondent 3 compétences initiales.

1 *Détrousseur de grand chemin* : bandit dont le mode d'action consiste à attendre au bord des routes pour dépouiller les voyageurs.

Compétences : équitation\*, connaissance de la nature, lasso.

\*Voyez la description de cette compétence au chapitre VII : tout PJ sait monter à cheval (ou une autre monture), et l'absence de cette compétence ne signifie donc pas que le PJ ne sait pas monter à cheval.

2 *Pickpocket* : réside généralement dans les grandes villes où il se mêle à la foule pour voler l'argent et les effets des passants à même leurs poches ou leurs sacs.

Compétences : pickpocket, déguisement, se cacher.

3 *Pilleur de banques* : bandit violent qui attaque les banques à main armée.

Compétences : effrayer, mécanique, équitation.

4 *Attaqueur de diligences* : bandit violent qui attaque à main armée les diligences de voyageurs et convois de fonds.

Compétences : équitation, dompter un animal, exploiter la nature.

5 *Assassin* : bandit qui tue pour voler, la plupart du temps des personnes isolées.

Compétences : assassinat, marcher en silence, se cacher.

6 *Voleur de bétail* : vole des têtes de bétail dans les ranchs ou au moment de la pâture pour les revendre ensuite.

Compétences : équitation, dompter un animal, lasso.

7 *Arnaqueur* : se spécialise dans l'escroquerie, le jeu, la truanderie.

Compétences : arnaque, alphabétisation, éloquence.

8 *Pilleur de tombes* : recherche les trésors enfouis dans les sépultures des caciques indiens ou bien, dans les cimetières chrétiens, déterre les cadavres pour les revendre aux acheteurs habituels.

Compétence : résister aux puissances occultes, chimie, marcher en silence.

9 *Cambrioleur* : se spécialise dans le vol d'argent et d'objets par effraction dans les propriétés privées (ou d'ailleurs publiques).

Compétences : crocheter les serrures, marcher en silence, se cacher.

10 *Racketteur* : extorque de l'argent à de petits commerçants par la menace, qu'il n'hésite pas à mettre à exécution (assassinat) pour faire plier les autres.

Compétences : assassinat, effrayer, alphabétisation.

11 *Hors-la-loi généraliste* : bandit non spécialisé.

Compétences : 3 au choix.

12 *Tueur psychopathe* : Sa haine du monde le conduit à tuer atrocement les victimes de ses rapines. Il est particulièrement détesté.

Compétences : démence, effrayer, déguisement.

13 *Attaqueur de trains* : bandit qui attaque les trains pour détrousser les voyageurs.

Compétences : conduire un engin mécanique, mécanique, lasso.

14 *Voyou-délinquant* : urbain, agit souvent en bande contre les personnes vulnérables (clochards, vieillards isolés...)

Compétences : 2 au choix + mécanique.

15 *Mercenaire* : se loue à des milices ou autres bandes armées privées.

Compétences : équitation, assassinat, exploiter la nature.

16 *Tueur à gages* : assassin recruté sur contrat.

Compétences : assassinat, éloquence, marcher en silence.

17 *Étrangleur* : assassin adepte de la strangulation, qui commet souvent ses forfaits en s'introduisant parmi des voyageurs (plus vulnérables).

Compétences : assassinat, connaissance de la nature, éloquence.

18 *Attaqueur du poney-express* : se spécialise dans l'attaque des services du poney-express (service du courrier à cheval, qui transporte parfois des effets de quelque valeur).

Compétences : équitation, dompter un animal, géographie.

19 *Chasseur de tribus* : par haine des tribus natives du continent, le chasseur de tribus est un bandit qui s'est spécialisé dans l'attaque de ces tribus en vue de les dépouiller de leurs biens et de les exterminer. Dans le WWR, ces tribus ne sont pas toutes humaines (il existe des tribus natives d'orques, de gobelins, de nains, etc.)

Compétences : connaissance des tribus, langue des tribus, démence (en raison de leur haine).

20 *Exterminateur* : un exterminateur est obligatoirement un mort-vivant (squelette, zombie, momie) et un mort-vivant est obligatoirement un exterminateur ; c'est un assassin qui tue par une impulsion occulte et non par intérêt.

Compétences : résister aux puissances occultes, démence, effrayer.

## IV/ Les caractéristiques

Dans le JDR WWR, les caractéristiques de base sont au nombre de 4 : la *force*, l'*adresse*, l'*intelligence* et le *charisme*.

La valeur initiale de chacune des caractéristiques est déterminée par un jet de 2D6, auquel on applique les bonus et malus correspondants à la race du joueur. Le minimum est de 1 (si un joueur momie, par exemple, obtient un jet de 2 en charisme,  $2 - 2 = 0$ , son charisme est de 1). Le maximum est de 11 (si un joueur ogre, par exemple, obtient un jet de 10 en force,  $10 + 2 = 12$ , sa force est de 11). Ces minimum et maximum ne peuvent être dépassés même avec des points d'expérience.

La *force* est une mesure de la puissance musculaire et de l'endurance du PJ.

L'*adresse* est une mesure des réflexes et de la coordination motrice du PJ.

L'*intelligence* est une mesure des capacités cognitives (inductivo-déductives) du PJ.

Le *charisme* est une mesure des capacités relationnelles du PJ. Elle est mobilisée pour convaincre ou séduire, mais encore pour apaiser un animal (elle mesure donc aussi un certain magnétisme).

\*

*Les épreuves de caractéristique.* – Pour réaliser une action dont le résultat peut paraître douteux dans la vie réelle pour un individu moyen (par exemple, défoncer une porte est une action qui demande, en plus d'une détermination évidente, une certaine force, et ce d'autant plus que la porte est solide), on détermine la caractéristique mobilisée par cette action, par exemple, pour défoncer une porte, la force. Le PJ tire ensuite 2D6 : un résultat inférieur ou égal à la valeur numérique de sa caractéristique indique que l'action est réussie.

Ainsi, quand un personnage ayant une force de 5 souhaite défoncer une porte, les résultats 1, 2, 3, 4 et 5 aux 2D6 indiquent un succès immédiat. Les résultats supérieurs indiquent un échec et peut-être même une blessure (perte de points de vie).

L'action peut parfois être réitérée, parfois non. Un saut (épreuve de force) manqué au-dessus d'un précipice indique une chute dans le précipice. Si des touffes d'arbustes poussent le long des parois de ce précipice, le PJ peut cependant tenter une épreuve d'adresse pour s'y accrocher dans sa chute, mortelle autrement. On peut considérer (c'est à négocier entre le joueur et le maître de jeu, alias MJ) que la possibilité de cette seconde épreuve, si elle est matériellement possible (présence d'arbustes), dépend en partie du résultat de la première épreuve d'adresse, à savoir du saut, et qu'il faut que ce saut n'ait pas été raté dans des proportions pharamineuses pour que la personne puisse tenter cette seconde épreuve ; en effet, pour pouvoir se rattacher à des arbustes de la paroi, il faut avoir manqué son saut de peu, c'est-à-dire avoir sauté suffisamment près du bord opposé. Dans le cas d'une force de 5, on peut par exemple considérer que tous les résultats au-dessus de 10 pour le saut font obstacle à l'épreuve d'adresse, à moins que le précipice soit d'une profondeur telle que le personnage ait le temps d'orienter sa chute vers la paroi, mais la tentative de se raccrocher aux branches devient dans ce cas d'autant plus difficile.

Certaines épreuves sont en effet plus difficiles que d'autres. Par exemple, un mur ou une paroi est plus ou moins facile à escalader selon qu'elle est plus ou moins escarpée ou lisse. Bien qu'elle requière à la fois de la force et de l'adresse, on peut considérer que l'escalade est plus une épreuve d'adresse que de force. Dans les cas litigieux, le MJ a toujours le dernier mot mais il doit être cohérent et ne pas demander une épreuve d'adresse et une autre de force pour la même action à différents moments de la partie, ou à différents personnages, joueurs ou non joueurs. Si le MJ décide que l'escalade est une épreuve de force, il doit se tenir à ce choix, sauf à ce qu'une contestation lui fasse changer d'avis car il admet alors que son choix précédent était une erreur de jugement, et aussi regrettable soit-elle il vaut mieux corriger l'erreur qu'y persister. Comme on le verra pour le combat au corps à corps, il est également permis, si l'on considère qu'une caractéristique ne s'impose pas nettement par rapport à une autre pour la réalisation d'une action, de faire la moyenne entre deux (ou plusieurs) caractéristiques pour déterminer les chances de succès du personnage dans cette action. Pour la jouabilité du système, nous recommandons d'arrêter là le raffinement et de ne pas chercher à calculer des moyennes pondérées :  $(1/3 \text{ force} + 2/3 \text{ adresse}) \div 2$  etc.

Le MJ applique des malus ou bonus aux épreuves effectuées *en fonction de leur difficulté*. Si une porte est un peu épaisse, on peut ajouter +1 au jet de dé (ce qui est la même chose que d'appliquer -1 à la caractéristique de manière temporaire, le temps de cette action). Ainsi, pour un personnage d'une force de 5, seuls les résultats 1, 2, 3 et 4 permettront un succès, au lieu des résultats 1 à 5 sans le malus.

Certaines épreuves ne sont possibles que pour les personnages dotés d'une compétence particulière (voyez *infra*). D'autres sont de toute évidence impossibles dans tous les cas et ne doivent pas faire l'objet d'un jet de dés : par exemple, même avec la compétence natation, un PJ ne pourra toucher le fond de la fosse de Porto Rico (profondeur moyenne : 8,6 kilomètres). Cette remarque vaut pour les races possibles de PJ et sans équipement, et ne préjuge pas de l'existence de races, d'équipements ou de moyens surnaturels spécialement adaptés.



## V/ Les tirs

Les tirs (par arme à feu) sont des caractéristiques spéciales appelées par le contexte violent du WWR, où les griefs se résolvent souvent par les armes.

Le *tir visé* mesure la capacité du personnage à atteindre une cible en la visant (ce qui prend un peu de temps, au minimum 3s). Tirez 5D4 pour en connaître la valeur initiale (entre 5 et 20).

Le *tir non visé immobile* mesure la capacité à atteindre une cible quand on tire sans prendre le temps de viser tout en étant immobile (comme dans un duel). Tirez 5D4-2 pour connaître la valeur initiale (entre 3 et 18).

Le *tir non visé mobile* mesure la capacité de tir quand on ne prend pas le temps de viser tout en étant mobile, en train de courir ou de galoper à dos de cheval, par exemple. Pour connaître la valeur initiale, tirez 5D4-3 (entre 2 et 17).

Le *tir non visé retourné* mesure la capacité de tir en faisant une volte-face. Valeur initiale : 5D4-4 (entre 1 et 16).

Un même tireur peut ainsi être très doué pour une sorte de tir et très mauvais dans une autre. Si cette règle, qui se veut (à l'égal du fait de tirer 5D4 plutôt que 1D20 ou 2D10) de nature à favoriser une plus grande homogénéité de ces caractéristiques entre les joueurs, ne paraît pas adaptée au MJ, il peut aussi décider de ne faire tirer aux joueurs qu'une fois 5D4 pour déterminer la valeur de tir visé puis d'appliquer les malus -2, -3 et -4 aux autres tirs, et ceci pour chacun des joueurs (si bien que celui qui fait un bon score dans cet unique jet de dés sera un bon tireur dans toutes les formes de tir, et inversement celui qui fait un mauvais jet sera un mauvais tireur dans toutes les formes de tir). Dans ce cas, il peut aussi décider de faire tirer deux fois 5D4 et de ne garder que le meilleur des deux jets (avant d'y appliquer les malus pour tous les autres tirs), afin d'éviter la frustration qui doit nécessairement résulter de trop faibles scores dans cette faculté de tir éminemment importante dans le WWR.

La réussite d'un tir est conditionnée à un jet de 1D20  $\leq$  à la valeur de la caractéristique de tir correspondante.

\*

*Autres malus/bonus applicables à un tir.* – Tirer sur une cible la nuit n'est pas aussi évident qu'en plein jour. Voici une liste de quelques malus liés à la météorologie :

Nuit impénétrable -2 ; claire -1

Brouillard épais -2 ; peu dense -1

Chute de neige -1 ; avec blizzard -2 (des étendues couvertes de neige peuvent également éblouir le tireur et donc imposer un malus de -1)

Pluie diluvienne -1

Éblouissement (soleil directement dans les yeux) -2 (l'éblouissement peut être moins important : par exemple en cas de paysage de neige au soleil)

D'autres facteurs que la météorologie doivent également être pris en compte :

Cible en partie couverte : malus en fonction de la protection (-1, -2, -3 etc)

La cible est mobile et rapide -1

La cible est dans une foule : peu dense -1, dense -2 (avec un risque, alors, de toucher une autre personne que la cible)

Il faut également appliquer des malus/bonus selon la *taille* de la cible et sa *distance* et selon le cumul des deux. Une petite cible (un petit objet) à grande distance peut imposer un malus de -5 à -10, voire plus. À l'inverse, on peut considérer qu'une grande cible (immobile) à petite distance ne peut être ratée. Le MJ applique les bonus/malus qui lui semblent correspondre à la situation de jeu.

\*

*Technique du duel.* – Les deux adversaires se placent a priori à une distance ne comportant aucun bonus/malus lié à la distance. Nous disons « a priori » car tout est envisageable, y compris le duel au pistolet debout sur chaque extrémité d'une table de billard, comme évoqué dans un de ses romans par l'écrivain Jean de La Varenne (si cela fait sens pour quelqu'un).

Chacun commence par une épreuve d'adresse qui détermine la *rapidité à dégainer et tirer*. Si les deux épreuves sont un succès, les deux tirent exactement en même temps. Si l'un l'emporte et l'autre échoue, le premier tire avant l'autre (et l'autre n'aura donc peut-être même pas le temps de tirer). Si les deux échouent, on recommence cette épreuve (aux dés, ce nouveau jet de dés ne décrivant aucune action particulière dans la réalité).

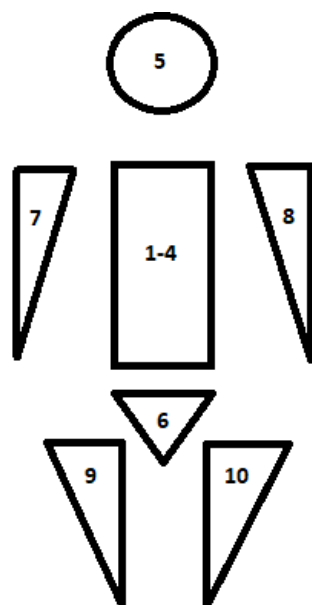
Si les deux ont réussi leur épreuve d'adresse, ils tirent en même temps. Chacun réalise une épreuve de *tir non visé immobile*. Si les deux réussissent à nouveau, les deux sont touchés. Si les deux échouent, aucun des deux tirs n'atteint sa cible. Si l'un réussit et l'autre non, le premier touche seul sa cible.

Si un seul des deux a réussi l'épreuve d'adresse, il est le seul à réaliser l'épreuve de tir non visé immobile dans un premier temps. S'il réussit, l'adversaire est touché. S'il échoue, l'adversaire peut alors tirer à son tour (réaliser une épreuve de tir visé immobile).

Si ce ou ces premiers tirs ne suffisent pas, on recommence la séquence à partir du tir. Si les deux ont tiré en même temps, ils continuent de tirer en même temps à moins que l'un des deux ait été touché, auquel cas l'autre tire en premier le second tir. Si l'un a tiré en premier, il continue de tirer en premier, sauf s'il a été touché et l'autre non, auquel cas c'est l'autre qui tire en premier le second tir. Le duel se poursuit jusqu'à la mort ou peut, si l'un des deux décide de se mettre à couvert, dégénérer en combat standard à l'arme à feu, ou bien encore, si l'un demande grâce et l'autre accepte, ou par toute autre intervention possible et imaginable, prendre fin d'une autre manière.

\*

*Localisation d'un tir.* – Quand on tire sans viser, la localisation du tir, si la cible est touchée, est déterminée aléatoirement sur le graphique suivant :



Le graphique doit être adapté à chaque forme de vie dans les cas de formes non humanoïdes, sachant que toutes les races de PJ sont humanoïdes et que le présent graphique leur est donc approprié.

Quand la personne vise une cible, elle peut préciser la partie (du graphique) qu'elle vise, et dans ce cas il faut ajouter un malus de -1 pour le tronc et -3 pour toute autre partie. Si ce tir est un succès, c'est la partie visée annoncée qui est atteinte.

En dehors des tirs visés avec partie du corps annoncée, la localisation du tir est déterminée par 1D10.

Un tir dans la poitrine (torse), la plus forte probabilité (1-4) par rapport à tout autre membre, ajoute +3 aux dégâts standards causés par l'arme utilisée (reportez-vous à la table des armes au chapitre IX).

Un tir à la tête (5) augmente les dégâts de +5.

Un tir dans le bassin (6) augmente les dégâts de +4. (Nous n'entrons pas ici dans le détail des conséquences et les tenons pour nulles, en tout cas pas irrémédiables.)

Un tir dans l'un des bras (droit 7, gauche 8) réduit l'adresse et la force du personnage de -1 et, dans le cas du bras droit (pour la jouabilité nous considérons que tout le monde est droitier dans le WWR : l'auteur s'excuse platement pour cette perte de diversité) -3 dans toutes ses caractéristiques de tir.

Si une des jambes (droite 9, gauche 10) est touchée, la course devient impossible. Si les deux jambes sont touchées en même temps (tirs multiples) ou successivement, le personnage ne peut plus se mouvoir qu'en rampant jusqu'à l'extraction des balles (compétence médecine).

N.B. Comme on le verra au chapitre des poursuites, ce tableau de localisation est modifié en cas de tirs au cours de poursuites si la cible est sur une monture (car alors la cible combine le cavalier et sa monture).

## VI/ Le combat au corps à corps

Chaque adversaire additionne sa force et son adresse et divise le total par deux (arrondi à l'unité inférieure) : c'est la caractéristique du combat au corps à corps.

Les dégâts causés par un coup de poing dépendent de la force. De 1 à 7 elle est de 1 PV, de 8 à 12 elle est de 3 PV, de 13 à 16 elle est de 8 PV, de 17 à 20 elle est de 12 PV, et au-delà elle est de 15 PV (jusqu'à ce que l'impact d'une force soit considéré comme nécessairement mortel). Les dégâts de certaines armes au corps à corps sont indiquées dans la table des armes et peuvent servir d'indice de référence pour toute autre arme.

Les dégâts causés par une arme blanche au corps à corps (et certaines armes de jet : les armes sans vecteur, ce qui exclue l'arc) dépendent également en partie de la force. Pour une force de 8 à 12, on ajoute +1 aux dégâts indiqués sur la table, +3 de 13 à 20, et +7 au-delà.

Le coup porte également sur une partie du corps, mais les surcroûts de dommages produits par les poings et les armes blanches ne sont pas les mêmes que pour les armes à feu (ils sont moins significatifs). Pour rappel de la section *supra* sur les tirs : avec une arme à feu, à la tête c'est +5, au bassin +4 et au torse +3. Avec le poing, c'est respectivement +3, +2 et +1. Avec une arme blanche, c'est respectivement +4, +3 et +2.

Si les adversaires sont plus que deux, chacun détermine la personne qu'il prend pour cible. À chaque tour, les attaques d'un adversaire ou d'un groupe d'adversaires sont résolues, puis celles de l'autre adversaire ou groupe, et ainsi de suite. C'est le même principe pour tous autres types de combats.

L'initiative est déterminée par le contexte ou bien par le plus haut résultat avec 1D6.

## VII/ Les compétences

On a vu qu'à chaque classe de PJ sont attribuées des compétences particulières. Ces compétences doivent être portées sur la feuille de personnage.

Pour chaque compétence, il faut déterminer un pourcentage qui représente la maîtrise. Les personnages possèdent en effet des *pourcentages de compétence*. Certaines compétences demandent surtout de l'adresse, d'autres de la force, etc. Cette caractéristique dominante est indiquée dans la présentation de chaque compétence (voyez *infra*). Parfois, deux caractéristiques sont mobilisées ensemble (leur somme est divisée par deux arrondie à l'unité inférieure). Pour déterminer le pourcentage initial, on multiplie par 6 la caractéristique dominante, ce qui fait que, les caractéristiques initiales étant comprises entre 1 et 11, les compétences initiales sont quant à elles comprises entre 6 % et 66 %.

Une épreuve de compétence se fait sur le même modèle qu'une épreuve de caractéristique ou une épreuve de tir mais avec 1D100.

Pour résumer les 3 types d'épreuve dans WWR, on obtient un succès si :

- épreuve de caractéristique  $2D6 \leq x$
- épreuve de tir  $1D20 \leq x$
- épreuve de compétence  $1D100 \leq x$

*Liste des compétences* (par ordre alphabétique)

*Alphabétisation* (intelligence)

Un personnage dépourvu de cette compétence ne sait ni lire ni écrire.

*Arnaque* (charisme)

Permet à un personnage de tirer avantage d'un être pas trop intelligent, que ce soit en lui vendant des objets hors de prix, en l'incitant à faire une partie de poker perdue d'avance pour la victime, ou autre. Elle permet également de tricher à son avantage aux cartes sans que les autres s'en aperçoivent.

*Arts martiaux* (adresse)

Permet, par la maîtrise de ces techniques variées, d'accroître les dégâts causés au corps à corps (+2 à chaque coup) et d'avoir 2 attaques par tour (au lieu d'une) dans ces mêmes combats au corps à corps.

*Assassinat* (force + adresse /2)

Cette compétence réunit les techniques de strangulation et d'égorgement. Il faut que la victime soit prise par surprise et que sa force soit inférieure ou égale à celle de l'assassin. Le personnage fait alors un jet de compétence. Si ce jet réussit, la victime est assassinée.

*Chimie* (intelligence)

Permet de reconnaître les substances chimiques et d'en composer : poisons, somnifères...

*Connaissance de la nature* (intelligence)

Permet de tirer toutes les inférences pertinentes du milieu naturel (sols, climat, végétation, faune...).

#### *Connaissance des tribus* (intelligence)

Cette compétence permet d'inférer de la présence d'indices toutes les connaissances pertinentes relatives aux tribus natives concernées, coutumes et mœurs, organisation clanique, histoire récente et plus ancienne, etc.

Les tribus du WWR ne sont pas toutes humaines : il existe des tribus d'orques, de gobelins, d'orques avec un grand chef ogre, de gobelins avec un grand chef troll, etc. En revanche, il n'existe pas de tribus de morts-vivants, bien que certaines tribus, humaines et non humaines, aient des chefs et sorciers morts-vivants.

#### *Crocheter les serrures* (adresse)

Permet de crocheter toutes sortes de serrures et autres fermetures de portes, fenêtres, coffres, coffres-forts, portières, etc. en toute discrétion.

#### *Déguisement* (intelligence)

Permet au personnage d'adopter une apparence différente de celle par laquelle il est ordinairement reconnu, par exemple sur un « avis de recherche ».

#### *Démence* (force)

Cette compétence, si on nous permet de l'appeler ainsi, est particulière. Deux classes la possèdent d'emblée : le tueur psychopathe et le chasseur de tribus, ainsi que les morts-vivants exterminateurs (du fait de leur nature occulte). Quand, au début d'un combat, une épreuve de compétence démence est réussie, le personnage possède un bonus de +1 pour chaque coup qu'il porte et chaque tir qu'il effectue (mais cela ne marche pas en duel), donc à la fois à sa (force+adresse)/2 pour les coups et à sa compétence de tir pour les tirs, ainsi que, pour les combats au corps à corps, un bonus de +2 aux dégâts qu'il cause.

#### *Dompter un animal* (charisme)

Cette compétence permet de dompter tout type d'animal (sauf mention contraire). Lors d'une première rencontre, l'animal peut être approché si le jet de compétence réussit. Un animal qui aurait attaqué un personnage par peur ou pour défendre ses petits sur son territoire n'attaquera pas si le jet est réussi (sauf s'il est mû par une faim trop forte et ne peut faire autrement qu'attaquer). Ensuite, si le personnage veut dompter l'animal pour un usage particulier (cheval pour monter, aigle pour chasser, etc.), il faut un autre jet qui couvrira la durée de l'appivoisement : si ce jet est un échec, l'animal ne sera jamais formé à l'usage qui lui était réservé.

Il n'est pas exclu que certains monstres figurant dans le bestiaire de ce livre (chapitre XI) puissent être domptés, par exemple les dragons (ce qui s'est déjà vu dans le WWR). C'est au MJ d'en juger, toujours en appliquant des malus pour ces espèces spéciales.

#### *Effrayer* (force)

Toute autre race qu'humaine, elfique, naine, orque et gobeline ne se laisse pas effrayer. Réussir son jet de compétence implique que la personne visée ne cherche plus qu'à fuir, ou, si elle ne

le peut pas ou bien est d'une nature particulièrement sensible, elle s'évanouira. Face à un groupe, il faut faire autant d'épreuves de compétence qu'il y a de personnes dans ce groupe.

*Électricité* (intelligence)

Permet de manipuler et réparer tous sortes d'appareils électriques.

*Éloquence* (charisme)

Permet d'être cru sur parole.

*Équitation* (adresse)

Ce nom est générique pour tout type de monture animale, qui ne sont pas seulement des chevaux. Le cheval reste cependant la monture principale. (Les ogres, trolls et minotaures ont besoin de chevaux particulièrement robustes pour leur servir de monture dans la durée.)

Le principe de base est que *tout PJ sait monter à cheval*. La compétence dont il est ici question représente donc en réalité une compétence de cavalier hors-norme, capable de faire du rodéo, de se maintenir sur le dos d'une bête enragée, affolée, blessée, etc. Elle présente également un avantage dans les poursuites montées, à cheval ou autre (voyez le chapitre suivant relatif aux poursuites).

*Exploiter la nature* (intelligence)

Permet de se servir de l'environnement naturel à ses fins. Par exemple, les pommes de pin des arbres résineux du nord du WWR produisent une sève curative, dont l'emploi par quelqu'un doté de cette compétence permet de restaurer 2 PV.

*Géographie* (intelligence)

Permet de connaître le WWR comme sa poche : montagnes, rivières, fleuves, villes, et leurs particularités.

*Graphologie* (intelligence)

Permet de reproduire à la perfection toutes sortes d'écritures ainsi que de tirer des inférences quant à la psychologie d'une personne à partir d'un document écrit par elle. Aussi étonnant que cela puisse paraître, cette compétence ne requiert pas de savoir lire.

*Langage des tribus* (intelligence)

Permet de comprendre les langues natives du WWR et de se faire comprendre de manière satisfaisante dans ces langues.

*Lasso* (adresse)

Permet de manier le lasso. Un lasso lancé sur une cible (dont la taille le permet) immobilise celle-ci pour le tour de l'épreuve de compétence et le tour d'après. À chaque tour suivant, la cible peut tenter une épreuve de force pour se libérer. Un lasso peut être produit à partir de n'importe quelle corde (voyez le chapitre IX relatif au matériel).

*Marcher en silence* (adresse)

Permet de marcher sans bruit, comme un chat.



### *Mécanique* (adresse)

Permet de réparer des armes mécaniques (révolver, fusil...) ou de réaliser d'autres travaux mécaniques : réparer une montre, remonter une pendule, trafiquer un revolver...

### *Médecine* (intelligence)

Un jet réussi de cette compétence sur soi ou autrui, en cas de blessures, permet de récupérer 1D6 PV. Un tel jet n'est possible qu'une fois par jour et par personne.

Le jet peut aussi servir, alternativement, à éliminer les malus liés à une blessure localisée (malus au tir pour une blessure au bras, boitement pour une blessure à la jambe).

Enfin, cette compétence permet de diagnostiquer et traiter les maladies.

Les autres moyens de récupérer des PV sont les suivants. Chaque nuit de sommeil complète (avec les bandages nécessaires) fait récupérer 1 PV. Par ailleurs, il peut être fait appel à un médecin ; les prix varient d'une localité à l'autre. Il peut être également fait appel aux sorciers des tribus, qui possèdent certaines connaissances ou pouvoirs de guérison.

### *Médecine vétérinaire* (intelligence)

Même principe que pour la compétence précédente mais pour les animaux (en particulier les montures).

### *Natation* (force)

Dépourvu de cette compétence, un personnage ne sait pas nager.

### *Pickpocket* (adresse)

Permet de vider une poche dans la plus parfaite discrétion. Le personnage avec cette compétence remarque, préalablement à son action, quelles poches sont manifestement remplies et quelles autres sont vides (dans certaines limites : un billet plié dans une poche ne se détecte pas à moins qu'il dépasse de la poche).

### *Piloter un engin mécanique* (adresse)

Permet de conduire un engin mécanique, tel que train, bateau à vapeur, etc.

### *Résister aux puissances occultes* (charisme)

Certains PNJ du WWR se livrent à la magie noire. Ils peuvent invoquer des démons, par exemple pour tuer certaines personnes en particulier. Ces démons n'ont que des pouvoirs affaiblis vis-à-vis des personnages possédant cette compétence, lesquels, de même, sont immunisés contre les sorts de magie noire.

### *Se cacher* (adresse)

Permet de se cacher efficacement (quand le décor s'y prête : il n'est pas envisageable de se cacher sur un carré de gazon entouré de murs).

\*

Avec 1.000 points d'expérience (PEX), on peut acquérir une nouvelle compétence au choix ou ajouter 20 % à une compétence possédée.

Avec 800 PEX, on peut ajouter 1 à une caractéristique ou à un tir. Accroître la valeur d'une caractéristique avec des PEX ne fait pas augmenter le pourcentage des compétences liées à cette caractéristique et possédées par le personnage : il faut dépenser de nouveaux PEX pour accroître les compétences.

L'utilisation de PEX est en effet une *dépense* (qui en réduit le nombre).

## VIII/ Poursuites

Une poursuite s'engage quand une personne ou un groupe de personnes prend en chasse une autre personne ou groupe de personnes.

On détermine la distance entre les deux : courte, moyenne, longue, très longue.

La force sert de caractéristique dans les *poursuites à pied*. À chaque tour, poursuivant et poursuivi réalisent chacun une épreuve de force. Si l'un échoue et l'autre réussit, la distance s'accroît (si c'est le poursuivant qui échoue) ou se réduit (si c'est le poursuivi qui échoue) d'une unité. Une unité signifie : de courte la distance passe à moyenne ou de moyenne elle passe à courte etc. Si les deux réussissent, le score le plus bas l'emporte et la distance s'accroît/se réduit en conséquence d'une unité. Si les deux échouent ou si le score est égal, la distance entre les deux est maintenue pendant ce tour. Si le poursuivant parvient à réduire une courte distance, il rattrape la cible. Si le poursuivi parvient à accroître une très longue distance, il sème son poursuivant.

En cas de *poursuite montée*, la force prise en compte est celle des montures (voyez la table des montures au chapitre IX), à laquelle on ajoute +2 si le cavalier possède la compétence équitation.

*Formule de course.* – La règle exposée ci-dessus n'est valable qu'entre poursuivants ou, s'ils sont montés, montures *d'une même espèce*. En effet, la force est un indice synthétique. Chez l'homme, les coureurs de 100m sont aussi plus musclés que les coureurs de fond, mais ce n'est pas le cas chez toutes les espèces ou pour les espèces entre elles : un léopard est plus rapide mais moins fort (moins robuste) qu'un lion.

Aussi, comparer la force, indice synthétique, de deux montures différentes qui se poursuivent implique un petit ajustement : la *formule de course*.

Prenons le cas d'un dragon poursuivant un cavalier à cheval. Le dragon a une force de 30 (voyez le chapitre XI), le cheval une force de 8 (chapitre IX). On calcule pour chacun une formule de course qui permet de distinguer dans l'indice synthétique de la force, tout en maintenant la nette supériorité de l'un sur l'autre, la force qui permet la rapidité à la course.

Cette formule de course consiste en un coefficient multiplicateur appliqué à la force pour définir un pourcentage : l'épreuve de course devient ainsi une épreuve de pourcentage. Pour le cheval, elle est de 6 : dans l'exemple que nous avons pris, le cheval a donc une compétence de course de 48 % face à un dragon. Pour le dragon, elle est de 3 : sa compétence de course (ou de vol, selon les cas) est de 90 % face à un cheval.

Si le cavalier possède la compétence équitation, la formule de course de sa monture augmente de 1. Dans l'exemple pris ici, la formule de course du cheval devient donc 7, et son pourcentage 56 %.

Les chapitres suivants donnent cette formule de course pour un certain nombre de montures et de créatures. Pour les autres cas de figure, le MJ l'évalue lui-même (ou cela sera indiqué dans les scénarios).

On peut faire remarquer que, même avec cette formule de course, dans certains cas de figure l'épreuve ne peut être manquée (par exemple si un dragon est monté par un cavalier possédant la compétence équitation, le pourcentage est de 120 %) : cela n'empêche pas que, comme indiqué *supra*, « si les deux réussissent, le score le plus bas l'emporte ».

*Tirs.* – Une poursuite, qu'elle soit à pieds ou montée, n'empêche pas de tirer des coups de feu, simplement c'est là une action plus simple pour le poursuivant que pour le poursuivi. Le poursuivant subit le malus indiqué au chapitre V (cible mobile : -1), tandis que le poursuivi subit soit un malus de -5 en tir (car il faut se retourner ou tirer à l'aveugle) soit un malus de -3 sur la force (la sienne propre en cas de poursuite à pied ou celle de la monture en cas de poursuite montée) ou -3 multiplié par le coefficient de la formule de course : il ne peut viser avec une certaine précision son poursuivant qu'au détriment de sa course.

Quand un tir atteint une cible montée, il faut déterminer avec 1D6 si le tir touche la monture ou le cavalier : 1-3 monture, 4-6 cavalier. Si le cavalier est touché, on détermine quelle partie du corps est touchée sur le graphique de localisation du chapitre V. Si la monture est touchée, on n'entre pas dans le détail mais les dégâts s'imputent sur les PV de la monture.

Quand une blessure fait chuter le niveau des PV de la monture sous la moitié (arrondie à l'unité supérieure) des PV de la monture au début de la poursuite, la monture chute et le cavalier avec (il subit 1D6 dégâts). La monture ne peut plus aller à vive allure avant guérison (compétence médecine vétérinaire).

## IX/ Matériel et équipement

Lors de la création d'un PJ, chacun possède un pantalon de toile et une chemise, une paire de bottes, un chapeau Stetson et un ceinturon-cartouchière. Cependant, minotaure, ogre et trolls ne chaussent rien aux pieds. (Les tarifs des vêtements sont également revus à la hausse dans leur cas.)

En outre, chaque joueur tire 1D6 : un résultat de 5 ou 6 indique que le personnage a également un poncho ou un cache-poussière (au choix).

Chaque personnage a un Smith & Wesson cal. 32 avec 6 munitions dans le barillet.

Chaque personnage commence avec 1D4 dollars.

Les autres équipements s'acquièrent au cours des scénarios, par achat ou autre.

\*

*Liste d'objets usuels avec leur prix standard (en dollars redux) :*

Chemise 2	Torche 2
Pantalon de toile 2	Lanterne 7
Pantalon de cuir 4	Huile de lampe 2
Ceinturon avec cartouchière 3	Seau 2
Cartouchière pectorale 4	Chaudron 5
Chapeau Stetson 3	Service de table (4 personnes) 10
Chapeau melon 5	Bourse 1
Chapeau haut-de-forme 10	Sac à dos 2
Paire de sandales 1	Besace 2
Paire de mocassins 2	Paire de gants en cuir 4
Paire de bottes 3	Paire de gants en laine 3
Paire de bottes en cuir noir 6	Petite boîte 1
Éperons (la paire) 8	Bretelles 1
Poncho 5	Boîte de 50 allumettes 1
Veste à franges 7	Briquet 3
Cache-poussière 5	Selle 20
Manteau de fourrure 18	Bride 10
Veste de mariachi 7	Fers à cheval (4) 10
Costume cravate 25	Pioche 5
Foulard 1	Pelle 5
Étui à revolver (holster) 5	Gourde 2
Corde 15m 3	Jeu de cartes 1
Grappin 7	Baïonnette 8

\*

### Monture

Chaque monture est suivie de son prix standard, de son nombre de PV moyen et de sa force moyenne. Ces valeurs sont seulement moyennes ; les PV et la force d'un cheval peuvent grandement varier, et les prix en conséquence.

<b>MONTURE</b>	<b>PRIX (\$)</b>	<b>PV</b>	<b>FORCE</b>
Poney	20	12	6
Cheval	60	20	8
Pur-sang	200	20	10

Le poney a une formule de course moyenne de 6, le cheval de 6 et le pur-sang de 7.

\*

### Armes

<b>ARME</b>	<b>PRIX (\$)</b>	<b>DÉGÂTS (en PV)</b>
Couteau	3	3
Couteau à dents	5	4
Matraque	5	3
Colt Walker cal. 44	20	7
Colt Dragoon cal. 44	20	7
Colt Navy cal. 36	15	6
Remington New Army cal. 44	20	7
Smith & Wesson cal. 32	15	6
Derringer vest-pocket cal. 31	20	4
Cattleman S.A.A. cal. 45	35	9
New Army Carabine cal. 44	30	8
Springfield cal. 58	50	10
Carabine Winchester cal. 44	40	7
Fusil de chasse	35	9
Fusil de chasse à canon scié/« Coach gun »	35	9
Fusil de chasse à crosse et canon scié « whipit gun »	35	9
Fusil à lunette	50	8
Mitrailleuse Gatling	100	8
Bâton de dynamite	15	9

Un pistolet comporte 6 balles dans le barillet (à recharger, donc, tous les 6 tirs). Une carabine ou autre fusil comporte 7 balles.

Une boîte de 6 munitions pour pistolet coûte 5\$, une boîte de 7 pour fusil 6\$.

La mitrailleuse Gatling fonctionne avec une manivelle et des rubans de cartouches ; une Gatling peut tirer 4 munitions par tour (sur une même personne ou en arrosant plusieurs personnes).

Un ruban de 100 cartouches pour Gatling coûte 25\$.

Le fusil à lunette permet d'ajouter +2 à un tir visé.

L'ajout d'une baïonnette sur un fusil permet de s'en servir comme arme au corps à corps, non plus comme arme contondante, toujours possible (avec la crosse : dégâts 2 PV), mais comme arme tranchante (-4 PV).

Le poncho, la veste à franges et le cache-poussière réduisent de 1 les dégâts causés au torse, aux bras ou au bassin par les poings et les armes blanches, un manteau de fourrure de 2 ces dégâts et de 1 les dégâts des armes à feu. On peut appliquer diverses autres protections, par exemple cuirasses et morions (comme les premiers Espagnols de Californie), mais les gens ne sont plus censés porter des armures au WWR, et se présenter dans une bourgade ainsi revêtu ne manquera pas d'attirer l'attention de la maréchaussée.

Parmi les armes des tribus, on trouve : tomahawk (-4 PV), arc et flèches (-2), lance (-3), hache de pierre (-3), fronde (-2)... N.B. Les armes de jet sont régies par les mêmes règles que le tir.

## X/ Magie noire

Certains au WWR pratiquent la magie noire et personne, à part les initiés, ne sait d'où leur vient ce pouvoir démoniaque. Il arrive qu'ils pratiquent la nuit des sacrifices humains et boivent le sang des victimes sacrificielles.

On a déjà vu que leurs pouvoirs comportent celui d'invoquer des démons. Les démons majeurs ont eux-mêmes des pouvoirs extraordinaires. Les démons mineurs, plus faciles à invoquer et à lier sur une mission particulière, sont moins puissants.

Parmi les sorts de magie noire connus, on trouve :

*Appel et renvoi de démon.* – Dans les invocations (et renvois) de certains démons particulièrement maléfiques, il faut que le sorcier danse plusieurs dizaines de minutes dans un pentacle tracé avec du sang humain.

*Sortilège de zombification.* – Le sorcier plante ses ongles dans la chair de sa victime en récitant la formule appropriée, et la victime est transformée en zombies obéissant aux ordres de son créateur. (Les zombies PJ n'obéissent quant à eux à personne.)

*Balai volant.* – Trop connu pour avoir besoin d'être décrit.



## XI/ Bestiaire

Nous indiquons dans cette section, par ordre alphabétique, quelques créatures parmi celles qui peuvent être rencontrées dans le WWR, avec des caractéristiques moyennes.

### *Araignée-scorpion géante*

Une araignée-scorpion géante est un croisement d'araignée géante et de scorpion géant. Elle possède un dard venimeux et des mandibules déchiqueteuses, et 2 attaques par tour (avec l'un et les autres). Le dard : -6 PV ; les mandibules : -5PV

Force 8 Adresse 6 PV 25

Formule de course 8

### *Cervoïde*

Un cervoïde est un cerveau autonome ayant la forme générale d'un corps humain (pour se mouvoir et entreprendre d'autres actions, mais le tout ressemble à un cerveau avec ses plis et ses méandres). Chaque parcelle de son corps réfléchit, ce qui lui donne une grande intelligence. Peu agressif en général.

Force 4 Adresse 8 PV 15

### *Dragon*

Le dragon est un colossal reptile ailé, dont la taille peut varier de 3 à 7m. Les espèces (qui se distinguent entre elles par leurs couleurs : rouge, jaune, noir, blanc, vert, bleu...) sont plus ou moins agressives. On a vu des tribus en dompter pour s'en servir notamment de montures volantes. Un dragon peut cracher du feu.

Force 30 Adresse 10 PV 60 ; 2 attaques par tour (au choix) : crachat de feu (tous les 2 tours) - 15 PV, gueule -12 PV, griffes -10 PV, queue -8 PV

Formule de course 3

### *Ermite des cavernes*

Ce monstre a l'aspect d'un grand humanoïde filiforme, voire squelettique, dont le visage est dépourvu d'yeux. Il vit dans l'obscurité des grottes et des cavernes, d'où il ne sort éventuellement que la nuit, à la recherche de proies. (Morsure -8 PV)

Force 6 Adresse 7 PV 40

### *Fantôme*

Un fantôme est l'esprit d'une personne morte qui continue de hanter la terre, particulièrement les lieux de son existence physique. Il est immatériel et le plus souvent incapable de provoquer des dégâts directement (c'est parfois possible par télékinésie). Il peut quand même faire peur. On ne peut non plus lui causer des dégâts avec des armes physiques.

### *Farfadet des forêts*

Les farfadets des forêts sont de tout petits humanoïdes (de 50 à 70cm) vivant dans les forêts en vastes confédérations tribales. Pour armes, ils utilisent le plus souvent des lances et des arcs.

Force 8 Adresse 11 PV 12

### *Golem*

Un golem est une forme humaine créée par un magicien pour le servir. Il existe des golems de terre, de pierre, de bois, de glace, de chair, d'or, plus rarement d'électricité. Caractéristiques

*d'un golem de pierre :*

Force 20 Adresse 5 PV 30

Le *golem d'électricité* est en électricité pure. Les armes ne lui font rien et quand on entre en contact avec lui ou qu'on le frappe avec une arme blanche, la décharge provoque 2D6 dégâts. On ne peut le tuer que si on le court-circuite (compétence électricité).

Force 10 Adresse 7

*Goule*

Une goule est un mort-vivant cannibale vivant dans les ruines. Morsure -1D6, griffes -1D4

Force 6 Adresse 6 PV 25

*Gremlin*

Un gremlin est un petit humanoïde aux longues oreilles, à la peau dure et tannée, pustuleuse. Le visage dépourvu de nez comporte une grande gueule garnie de crocs. Il existe plusieurs tribus de gremlins dans le WWR.

Force 5 Adresse 8 PV 14

*Guerrier du néant*

L'ordre des guerriers du néant est un ordre initiatique d'hommes ayant subi certaines mutations (peut-être radioactives), ce pourquoi ils revêtent une longue cape noire avec un masque noir, et portent une armure noire (protection : 3 sur localisation 1-4). Ils connaissent des technologies secrètes et leur arme distinctive est l'épée-laser (-2D8 PV).

Force 8 Adresse 10 PV 25

*Homme-cactus*

Un homme-cactus a la peau verte et couverte d'épines (un PJ se battant avec ses poings perd 1 PV à chaque coup porté, même avec des gants). L'homme-cactus cherche le plus souvent à presser sa victime contre son corps épineux (dégâts -4).

Force 6 Adresse 6 PV 18

*Homme-crabe*

Les hommes-crabes vivent au bord de la mer et des lacs. Leur pince retire 6 PV et leur carapace leur offre une protection de 3.

Force 8 Adresse 6 PV 18

*Homme-lucane*

Les hommes-lucanes sont des êtres humanoïdes possédant une tête d'insecte avec deux énormes mandibules et couverts d'une carapace (-3 pour tous dégâts). Les mandibules causent 1D8 dégâts. Ils vivent en général dans les forêts.

Force 7 Adresse 7 PV 22

*Homme-scorpion*

Les hommes-scorpions ont la partie supérieure d'un homme et la partie inférieure d'un scorpion (ils en ont les pattes et le dard caudal). Ils ont 2 attaques par tour (une à la main, qui peut tenir une arme, et une avec le dard, qui cause 1D10 dégâts).

Force 9 Adresse 7 PV 23

*Horreur des marécages*

Les horreurs des marécages sont couvertes d'un enchevêtrement de lianes, branches et feuilles qui leur permet de se fondre dans leur milieu marécageux. Tout ce qui passe sur leur territoire

est attrapé et dévoré.

Force 12 Adresse 9 PV 40

#### *Larve des abysses*

Les larves des abysses sont de gros asticots à tête humaine, mesurant 2m de long. Ils se déplacent en groupes de 10 à 30. Leur corps d'asticot est blanc et peut adhérer sur toutes sortes de surfaces.

Force 3 Adresse 3 PV 10

#### *Libellule démoniaque*

C'est une libellule géante de 2m de long avec au bout de la queue un dard causant -6 PV de dégâts.

Force 2 Adresse 11 PV 15

#### *Maître des abysses*

Il existe, paraît-il, très peu de maîtres des abysses. Ces monstres vivent ordinairement sous terre, dans le magma volcanique, et ont chacun à leur service un millier de larves des abysses. Ils mesurent de 3 à 6m de hauteur, ont la peau rouge et noire, sont d'aspect humanoïde. Ils ont des oreilles pointues, des yeux fins et des ailes membraneuses qui leur permettent de voler et leur donnent un aspect de chauves-souris démoniaques. Les maîtres des abysses existaient depuis la création de la terre. À des époques plus anciennes, on les appelait « diables ».

Force 40 Adresse 10 PV 150

#### *Moisissure gloutonne*

Ce sont des espèces de pâte de couleur glauque, gluante et rampante. Elles se nourrissent par la dissolution de leurs proies dans leurs tissus.

Force 5 Adresse 5 PV 45

#### *Plante carnassière géante*

Elle vit dans les forêts. Sa tête ondulant au bout d'une tige possède deux yeux énormes et globuleux, et une gueule aux crocs acérés.

Force 40 Adresse 4 PV 50

#### *Putridité des oasis*

Ce monstre a l'apparence d'un monceau de chairs molles pourvues de tentacules griffus (le monstre a 3 attaques par tour, dégâts -5). Il vit caché dans les oasis (espaces de végétation dans les étendues désertiques du WWR), dans l'attente de proies.

Force 10 Adresse 6 PV 70

#### *Sorcière des ténèbres*

Une sorcière des ténèbres est une vieille femme humaine à l'esprit dérangé par le contact des forces occultes. Elle vit retirée dans son antre, grotte ou cabane isolée, et ne sort que la nuit, pour tuer. De plus, elle peut se transformer en jolie femme.

Force 4 Adresse 9 PV 50

#### *T-Rex*

Le tyrannosaure, tout comme d'autres sauriens antédiluviens, a survécu dans certaines niches écologiques du WWR. On a vu des chefs de tribus natives en utiliser comme montures.

Force 20 Adresse 9 PV 55

Formule de course 4

### *Tentaculoïde*

Le tentaculoïde est un amas informe de tentacules visqueux et adhésifs. Il a 7 attaques par tour et si un personnage est touché par deux ou plus tentacules dans un même tour, ces tentacules sont ensuite mobilisés pour broyer leur proie.

Force 25 Adresse 5 PV 35

### *Terreur des océans*

Les terreurs des océans ont la taille de dragons, ce sont des colossaux amphibiens géants à long cou et tête de serpent. Ce sont des monstres agressifs qui attaquent souvent les bateaux.

Force 30 Adresse 9 PV 60

### *Triton*

Autre nom de l'homme-poisson.

Force 6 Adresse 7 PV 20

### *Yéti*

Les yétis vivent dans les neiges éternelles des montagnes. Ce sont de grands anthropoïdes couverts d'un pelage blanc neige ou brun. Très agressifs.

Force 9 Adresse 7 PV 30

### *Zombie des mers*

Un zombie des mers est un mort-vivant qui a été rapellé à la vie alors qu'il se trouvait au fond la mer (marin tombé à la mer, naufragé, etc). On le trouve surtout dans les épaves des bateaux.

Force 5 Adresse 6 PV 15

À vos dés !

Mis en ligne le 14 mars 2020