

David contre Goliath

Ne vous êtes vous jamais trouvé dans la situation où un personnage débutant a tailladé en quelques rounds une bande de gobelinoïdes et ceci en deux ou trois coups d'épée...

Par exemple prenez un humain chanceux ayant déjà 4 en force, lors de la création du personnage. De plus votre personnage étant né sous une bonne étoile tire la compétence initiale force accrue, lui octroyant un bonus de +1 en force. Celui-ci devient ensuite chasseur de primes, obtenant encore un bonus de +1 dans cette caractéristique, l'amenant ainsi à 6. Vous obtenez donc un PJ débutant, chasseur primes, avec 6 en force.

Si vous parcourez le bestiaire, vous vous rendrez compte que votre nouveau personnage fraîchement créé est déjà une force de la nature capable de battre un ogre de 3,60m au bras de fer !

En d'autres termes ces sales bestioles ne seraient-elles pas un peu trop faibles face à vos personnages ?

Face à ce problème, et après maintes réflexions ayant entraîné une très forte consommation d'aspirine, je suis en mesure de vous proposer trois solutions plus ou moins difficiles à mettre en oeuvre:

- Réorganisation en pourcentage de ces trois caractéristiques.
- Rééquilibrage de la force, de l'endurance et des points de blessures de chaque créature du bestiaire.
- Création d'un système de bonification par tranches de tailles et corpulence.

Réorganisation en pourcentage

Le seul avantage de cette méthode est d'être extrêmement précise puisqu'elle offre 100 possibilités de force et d'endurance. Mais, et c'est ce qui m'a inciter à abandonner cette méthode, il faudrait revoir tout le système de jeu au niveau des combats et des tests; soit de passer du système « WARHAMMER » au système « RUNEQUEST »...

Je ne développerai pas cette méthode, mais si le cœur vous en dit, je connais une très bonne marque d'aspirine que je serais heureux de vous transmettre.

Rééquilibrage des 3 caractéristiques

Cette méthode présente différents avantages, dont celui d'être relativement représentative de la vérité en ce qui concerne la force. Malheureusement ce système oblige à dépasser les dix points maximum normalement autorisés pour la force et l'endurance. Toutefois en cas de test de force certaines créatures plus fortes conserveraient un avantage après l'application d'éventuels malus. Enfin ce système est

assez simple à mettre en oeuvre puisqu'il n'entraîne pas d'autres modifications majeures.

Ainsi, par exemple, un robuste orque sombre passerait 4 à 7 en force et en endurance et augmenterait ses points blessures de 2D6.

Humanoïdes			
Race	F	E	B
Elfes	3	3	6+1D3
Fimirs	5	4	10+1D6
Géants	10	8	35+1D10
Gnomes	3	2	7+1D3
Gobelins normaux	3	3	6+1D3
Gobelins mineurs	2	2	4+1D3
Guerriers du chaos	6	5	9+1D6
Halfelings	3	2	5+1D4
Hobgobelins	4	5	6+1D6
Hommes-arbres	7	8	35+1D8
Hommes-bêtes	5	6	10+1D6
Hommes-lézards	4	5	10+1D6
Humains	3	3	6+1D4
Minotaure	7	7	15+1D10
Morveux	1	1	2+1D3
Nains	4	4	6+1D4
Ogres	8	8	15+1D10
Orques	5	6	6+1D8
Orques sombres	7	7	7+2D6
Semi orques	4	4	6+1D4
Skavens	4	4	6+1D6
Troglodytes	6	5	10+1D6
Trolls	7	7	17+1D8



Animaux et monstres			
Créature	F	E	B
Aigles	inchangées		
Amibes	inchangées		
Amphisbaenas	4	4	10+1D4
Animaux de troupeaux	inchangés		
Araignées géantes	6	6	15+1D6
Basilic	7	6	10+1D6
Champignons et moisissures	Pas de caractéristiques		
Chats sauvages	inchangées		
Chauves-souris géantes	3	3	4+1D4
Chauves souris normales	1	1	1+1D2
Chevaux			
Poneys et mules	3	4	7
Cheval selle	4	5	8
Cheval trait	5	5	8
Destrier	6	5	12
Chevaux ailés	6	5	8
Chiens guerre	4	4	6+1D4
Chimères	7	6	40+2D6
Créatures garous	voir créature correspondante		
Dopplegangers	5	4	10+1D6
Dragons (suivant taille)	11+1D6	10+1D4	58+2D10
Dragons tortues	7	6	15+2D4
Griffons	6	7	34+2D4
Happeur carnivore	6	6	15+2D4
Harpie	5	5	10+1D4
Hiboux géants	Inchangées		
Hiboux normaux	2	1	5+1D2
Hippogriffe	5	6	21+1D6
Hydre	6	7	40+1D10
Jabberwocks	6	7	45+1D10
Joncs sanguinaires	Inchangées		
Licornes	6	5	15+2D4
Loups			
Loups de la nuit	6	6	15+2D6
Grands loups	5	5	5+1D8
Loups de meute	3	3	4+1D4
Macareux à bec tranchant	3	3	4+1D4
Manticores	8	8	40+2D6
Nuées	2	1	9+1D3
Ours	7	7	10+2D6
Palourdes des sables	Inchangées		
Petits animaux	Inchangées		
Pieuvres des marais	Inchangées		
Rats géants	5	5	5+1D8
Rat des rochers	3	3	4+1D4
Rat normal	inchangées. voir nuées de rat		
Sangliers	4	5	10+2D4
Sangsues géantes	inchangées		
Sangsues caméléons	3	2	4+1D4
Scarabées géants	6	5	10+1D8
Scorpion géant	7	6	16+1D10
Serpents	inchangées		
Vers des marais	inchangées		
Vers dorés	inchangées		
Vers fouetteurs	inchangées		
Vers solaire	inchangées		
Vouivres	6	7	16+2D6
Zoats	inchangées		



Morts-vivants			
Créature	F	E	B
Corneilles noires	5	4	10+1D6
Goules	4	4	4+1D6
Liches	5	4	21+2D4
Momies	5	5	21+2D4
Squelettes	4	4	6+1D4
Vampires	inchangées		
Zombies	4	4	6+1D4

Morts-vivants étherés			
Créature	F	E	B
Apparitions	inchangées		
Fantômes	inchangées		
Ombres	inchangées		
Revenants	4	4	10+1D3
Spectres	inchangées		

Elémentaux			
Créature	F	E	B
Air, Feu, Eau, Terre	inchangées		

Démons			
Créature	F	E	B
Baalrékh	10	10	87+2D10
Démons majeurs	10	10	57+ 3D6
Démons mineurs	6	5	8+1D4
Démons servants	6	5	8+1D4
Mabrothrax	12	12	57+3D6
Mardagg	12	12	57+3D6
Viydagg	12	12	67+3D6

Bonification par tranche de taille et corpulence

Ce système est facilement mis en oeuvre et est d'une utilisation simple. Il se présente sous la forme d'un tableau à deux entrées subdivisées en différentes échelles. Ainsi les corpulences iraient de très faible pour un elfe à très forte pour un ogre, par exemple. La taille quant à elle serait divisée en tranches valeurs égales.

Les deux méthodes principales vous sont proposées dans les pages suivantes. Vous pourrez remarquer que selon la méthode utilisée les caractéristiques pourront varier, pour une même race. Ceci étant dû au fait que la seconde méthode est bien plus précise.

Le tableau ci-dessous vous servira pour ajuster les trois caractéristiques, force, endurance, blessures.

Rajoutez à la force de base le bonus indiqué. Faites même pour l'endurance mais en vous décalant d'une corpulence vers la gauche. Pour les blessures ajoutez le nombre de D4 indiqués par le bonus.

Les corpulences seront abrégées comme suit :

- TFa : Très Faible.
- Fa : Faible.
- M : Moyenne.
- Fo : Forte.
- TFo : Très forte.

Corpulence					
Taille	TFa	Fa	M	Fo	TFo
0 à 19 cm				-1	+0
20 à 39 cm			-1	-1	+0
40 à 59 cm			-1	+0	+1
60 à 79 cm			-1	+0	+1
80 à 99 cm		-1	-1	+0	+1
100 à 119 cm		-1	+0	+1	+2
120 à 149 cm		-1	+0	+1	+2
150 à 179 cm	-1	-1	+0	+1	+2
180 à 209 cm	-1	+0	+1	+2	+3
210 à 249 cm	-1	+0	+1	+2	+3
250 à 289 cm	-1	+0	+1	+2	+3
290 à 329 cm	+0	+1	+2	+3	+4
330 à 379 cm	+0	+1	+2	+3	+4
380 à 429 cm	+0	+1	+2	+3	+4
430 à 479 cm	+1	+2	+3	+4	+5
480 à 529 cm	+1	+2	+3	+4	+5
530 à 579 cm	+1	+2	+3	+4	+5
580 à 629 cm	+2	+3	+4	+5	+6
630 à 679 cm	+2	+3	+4	+5	+6
680 à 729 cm	+2	+3	+4	+5	+6
+ 730 cm	Ajoutez + 1 par tranche 150 cm				



Humanoïdes		
Race	Corpulence	Taille
Elfes	TFa à M	1,65 à 1,95M
Fimirs	Fa à Fo	1,70 à 2,40 m
Géants	Fa à Fo	3 à 6M
Gnomes	Fa à TFo	90cm à 1,20 m
Gobelins normaux	TFa à M	1 à 1,80 m
Gobelins mineurs	TFa à M	60cm à 1,20 m
Guerriers du chaos	M à TFo	1,80 à 2,40 m
Halfelings	Fa à TFo	90cm à 1,20 m
Hobgobelins	TFa à TFo	1,70 à 2,10 m
Hommes arbres	Fa à TFo	3 à 6M
Hommes bêtes	TFa à TFo	1,70 à 2,40 m
Hommes lézard	Fa à Fo	1,20 à 2,10 m
Humains	TFa à TFo	1,50 à 2,10 m
Minotaure	M à TFo	1,95 à 2,50 m
Morveux	Fa à Fo	60 à 90cM
Nains	Fa à TFo	1,30 à 1,60 m
Ogres	Fo à TFo	3 à 3,80 m
Orques	Fa à Fo	1,90 à 2,10 m
Orques sombres	M à TFo	2 à 2,60 m
Semi orques	TFa à TFo	1,50 à 2,10 m
Skavens	TFa à Fo	1,20 à 1,80 m
Troglodytes	Fa à Fo	3 à 3,40m
Trolls	M à Fo	3 à 3,50 m



Animaux et monstres		
Créature	Corpulence	Taille
Aigles	M	2 à 3,50 m*
Amibes	M	1cm à 3 m
Amphisbaenas	M à Fo	3 à 6M
Animaux de troupeaux	Selon race.	
Araignées géantes	Fa à Fo	1,50 à 3 m
Basilic	M à TFo	4 à 5 m
Champignons et moisissures	Pas caractéristiques.	
Chats sauvages	Fa à Fo	1,50 à 1,80 m
Chauves souris Géantes	M	90cm à 1,20m*
Chauves souris normales	M	2,5cm à 15cm*
Chevaux		
Poneys et mules	M à Fo	1,50 à 1,80 m
Cheval selle	M à Fo	2 à 2,10 m
Cheval trait	M à Fo	2 à 2,10 m
Destrier	M à TFo	2 à 2,10 m
Chevaux ailés	M à Fo	2,10 à 2,30m*
Chiens guerre	Fa à Fo	1,60 à 1,80 m
Chimères	M à TFo	4 à 5 m
Créatures garous	Selon race.	
Dopplegangers	TFa à TFo	1,70 à 2m**
Dragons	Fa à TFo	8 à 20 m
Dragons tortues	Fa à TFo	3 à 4,50 m
Griffons	M à TFo	3 à 4 m
Happeur carnivore	M à TFo	3 à 4 m
Harpie	TFa à M	1,40 à 1,70m*
Hiboux géants	M	3m à 3,50m*
Hiboux normaux	M	50cm à 1m*
Hippogriffe	M à TFo	3 à 4 m
Hydre	M à Fo	3 à 6M
Jabberwocks	Fa à TFo	3,50 à 5 m
Joncs sanguinaires	TFa à Fo	2 à 6M
Licornes	M à TFo	2 à 2,10 m
Loups		
Loups de la nuit	M à Fo	2,60 à 3 m
Grands loups	M	1,60 à 1,80 m
Loups de meute	M	1,40 à 1,60 m
Macareux à bec tranchant	M	60 à 90cm*.
Manticores	M à TFo	4,50 à 6M
Nuées	corpulence et taille de l'animal en nuée.	
Ours	M à Fo	3 à 4 m
Palourdes des sables	M	60cm à 1,80 m
Petits animaux	M	Taille variable
Pieuvres des marais	M à Fo	4 à 7M
Rat géant	M à Fo	1,60 à 1,80 m
Rat des rochers	M	1 à 1,40 m
Rat normal	M	30 à 50cM
Sangliers	M à Fo	1,60 à 2 m
Sangsues géantes	M	30 à 60cM
Sangsues caméléons	M	45 à 90cm**.
Scarabées géants	Fa à M	1 à 3 m
Scorpion géant	Fa à M	3m à 4,50 m
Serpents	TFa à TFo	1,50 à 10 m
Vers s marais	TFa à TFo	6m à 8M
Vers dorés	TFa à M	8 à 15cM
Vers fouetteurs	TFa à M	1 à 10cM
Vers solaire	TFa à M	1,80 à 2,10 m
Vouivres	M à Fo	5 à 6,50 m
Zoats	M à TFo	2,20 à 2,60 m

Morts-vivants		
Créature	Corpulence	Taille
Corneilles noires	M	1,60 à 2,10m*
Goules	TFa à Fo	1,50 à 2,10 m
Liches	TFa à Fo	Selon la créature « lichéfiée »
Momies	TFa à Fo	Selon la créature momifiée
Squelettes	TFa à Fa	Selon la créature squelette
Vampires	TFa à Fo	Selon la forme adoptée
Zombies	TFa à TFo	Selon créature « zombifiée »

Morts- vivants éthérés		
Créature	Corpulence	Taille
Apparitions		inchangées
Fantômes		inchangées
Ombres		inchangées
Revenants		inchangées
Spectres		inchangées

Elémentaux		
Créature	Corpulence	Taille
Air, Feu, Eau, Terre	TFa à TFo	Cf. WJRF page 254.

Démons		
Créature	Corpulence	Taille
Baalrékh	Fa à Fo	3 à 5 m
Démons majeurs	Fa à Fo	2 à 5 m
Démons mineurs	Fa à Fo	1,80 à 2,90 m
Démons servants	Fa à Fo	1,80 à 2,90 m
Mabrothrax	M à TFo	3 à 3,60 m
Mardagg	Fa à Fo	3 à 3,60 m
Viydagg	Fa à Fo	3 à 3,60 m

*Pour les oiseaux ne pas considérer l'envergure mais la longueur du corps.

**Cette variation corpulence est valable quand la créature est sous sa forme naturelle. Lors d'une transformation prendre la corpulence la créature imitée.

A titre d'exemple...

Afin de comparer les deux méthodes voici quelques exemples de créatures que les aventuriers peuvent

rencontrées dans leurs aventures. Vous remarquerez que certaines créatures, comme l'orque par exemple, peuvent ne pas gagner de points de blessures. Ceci ne change en rien leur nouvelle "résistance" aux coups car ils ont une Endurance plus élevée et sont donc par voie de conséquence plus difficiles à blesser.



Akshaan Le Lynx
Gardien du Sablier Eternel

Créature	Caractéristiques WJRF			Rééquilibrage des caractéristiques			Bonification par tranche de taille et corpulence		
	F	E	B	F	E	B	F	E	B
Gobelin	3	3	7	3	3	7 à 9	2 à 4	2 à 3	4 à 11
Guerrier du chaos	4	3	10	6	5	10 à 15	5 à 7	4 à 6	11 à 22
Ogre	4	5	17	8	8	16 à 25	7 à 8	7 à 8	7 à 15
Orque	4	5	17	5	6	7 à 14	3 à 5	3 à 5	7 à 15
Grand loup	3	3	5	5	5	6 à 13	3 à 4	2 à 3	5 à 9
Goule	3	4	5	4	4	5 à 10	2 à 5	3 à 5	3 à 13
Squelette	3	3	5	4	4	7 à 10	Varie selon la créature		
Zombie	3	3	5	4	4	7 à 10	Varie selon la créature		
Démon servant	4	3	5	6	5	9 à 12	4 à 8	2 à 6	5 à 21