

WEIRD WEST

Roleplaying Game Basic Rulebook



Un jeu de rôle de Stuart Robertson

WEIRD WEST

Weird West est un petit jeu de rôle de Stuart Robertson. Ce jeu vous propose de vivre des aventures dans un Far West alternatif où la magie et les monstres existent, un univers étrange quelque part entre Deadlands et les Mystères de l'Ouest.

CRÉER VOTRE PERSONNAGE

Dans l'univers de Weird West, votre personnage possède les quatre caractéristiques suivantes : **COMBAT**, **CRAN**, **MAGIE** et **AGILITÉ**.

A la création, vous disposez de 4 points à distribuer entre les caractéristiques.

Vous devez attribuer au moins un point en **CRAN**. Votre personnage ne se limite pas à une série de caractéristiques chiffrées. Essayez d'imaginer à quoi il ressemble et dans quelle mesure les scores de ses caractéristiques reflètent ce qu'il est.

CHOISIR SA VOIE

La **VOIE** est une manière commode de décrire pourquoi et comment le personnage est impliqué dans les aventures de Weird West et quelles caractéristiques sont affectées lorsque le personnage gagne un niveau.

Les personnages débutants ne bénéficient pas des bonus décrits ci-dessous.

- AVENTURIER** COMBAT et AGILITÉ tous les 2 niveaux
- EXPERT** COMBAT tous les 2 niveaux, MAGIE et AGILITÉ tous les 3 niveaux
- COMBATTANT** COMBAT à chaque niveau, AGILITÉ tous les 3 niveaux
- MAGICIEN** MAGIE à chaque niveau, COMBAT et AGILITÉ tous les 3 niveaux.

Un personnage gagne 1 point en **CRAN** quelle que soit sa **VOIE**.

NIVEAU DU PERSONNAGE

Un personnage de Weird West débute sa carrière au premier niveau et gagne des niveaux additionnels à l'issue de ses aventures. Discutez entre vous pour déterminer la fréquence du gain de niveau. Cette progression doit-elle se faire à la fin de chaque session ou au terme d'une aventure complète ?

CALCULER SES POINTS D'ENDURANCE

Au début de sa carrière, un personnage possède un score d'ENDURANCE qui dépend de sa VOIE et de son score de CRAN. Pour chaque point en CRAN, lancez un d8 pour le COMBATTANT, un d6 pour l'AVENTURIER et l'EXPERT, un d4 pour le MAGICIEN.

Faites le total pour obtenir votre score d'ENDURANCE.

A chaque passage de niveau, refaites le jet de dés décrit plus haut. Si le total obtenu est supérieur à votre score d'ENDURANCE actuel, remplacez-le par le total de dés, sinon gardez votre score d'ENDURANCE actuel.

MAGIE ET POUVOIRS ÉTRANGES

La Magie dans Weird West peut prendre différentes formes ; rituels occultes, pouvoirs étranges, capacités surnaturelles, cérémonies shamaniques sont autant de manifestations de la magie dans le Far West alternatif de Weird West.

Un personnage débutant peut choisir un sort par point de MAGIE qu'il possède dans la liste ci-dessous. En plus des pouvoirs choisis, votre personnage aura la possibilité d'apprendre d'autres sorts et de mettre la main sur des artefacts étranges au cours de ses aventures.

Électromancie : vous pouvez lancer des décharges électriques sur vos ennemis. Ce sort requiert un score de MAGIE de 2 et peut être lancé 3 fois par jour. La décharge électrique ignore les armures et inflige un d12 de dommages à la cible.

Évasion : aucun lien si serré soit-il ne peut vous retenir très longtemps. Ce pouvoir est accessible à partir d'un point en MAGIE et en AGILITÉ. Il demande un *test*.

Le flingue le plus rapide de l'ouest : vous agissez avant tout le monde. Cette capacité ne demande qu'un score de MAGIE à 1. En cas d'égalité, utilisez le score de COMBAT.

Hypnose : le sujet répondra à une question ou accomplira une tâche. Ce pouvoir étrange est disponible à partir de 2 points en MAGIE. Le sort ne dure que quelques minutes et demande un *test*.

Celui qui murmure à l'oreille des chevaux : vous bénéficiez d'un bonus de +3 en AGILITÉ pour monter à cheval (ou pour toute interaction avec des animaux). Ce pouvoir demande un score de 1 en MAGIE et un *test*.

Innocent : vous ne pouvez pas être blessé mortellement sauf si on vous prend explicitement pour cible (pratique pour traverser une rue en pleine fusillade). Cette capacité ne requiert qu'un point en MAGIE mais vous empêche de porter des attaques léthales.

Bouclier magnétique : ce sort vous protège des attaques à distance pour autant que les projectiles soient métalliques. Ce sort demande un niveau de MAGIE de 2 points. Vos attaques sont elles aussi bloquées.

Homme médecine : vous avez la capacité de soigner les blessures (+ un d6 d'ENDURANCE), trois fois par jour. Ce pouvoir de guérison demande un score de 2 en MAGIE.

Esprit scientifique : vous avez l'étrange faculté d'apprendre n'importe quelle langue et de comprendre n'importe quelle technologie aisément. Cela ne requiert qu'un point en MAGIE mais demande un *test*.

Moine Shaolin : vous avez un bonus de +2 en COMBAT. Vos attaques à mains nues infligent un d6 de dommages. Vous devez avoir MAGIE à 1.

COMBAT

Un combat est divisé en rounds pendant lesquels chaque combattant pourra choisir l'action qu'il souhaite entreprendre. On agira par ordre décroissant de niveau. Certains pouvoirs peuvent changer l'ordre de jeu.

Croisez votre score de COMBAT avec la DÉFENSE de la cible en consultant la Table de Combat (voir à la fin du livret de règles). Le nombre indique le score à atteindre ou dépasser sur un d20 pour réussir son attaque. En cas de succès, lancez les dés en fonction des dégâts de l'arme et du type d'attaque et réduisez le score d'ENDURANCE de la cible.

ACTIONS EN COMBAT

Viser :	Aucune action pendant le round ; +2 en COMBAT au round suivant.
Attaquer :	Attaque standard ; appliquez les règles de combat.
Reprendre son souffle :	Regagnez un point d'ENDURANCE (une fois par combat)
Esquiver :	+4 en DÉFENSE ; pas d'attaque pendant le round.
Fuir :	+2 en DÉFENSE, -2 en COMBAT
Parer :	+2 en DÉFENSE en combat au corps à corps ; pas d'attaque pendant le round. Si l'adversaire rate son attaque, vous avez droit à une riposte.
Cascade :	En cas de succès, la cible subit les effets de la cascade ou perd des points d'ENDURANCE.

DÉFENSE

La score de DÉFENSE est égal au score d'AGILITÉ modifié par les bonus suivants :

Armure lourde	+6 (-3 pour les tests d'AGILITÉ)
Cotte de mailles	+4* (-2 pour les tests d'AGILITÉ)
Fourrure ou cuir épais	+2* (-1 pour les tests d'AGILITÉ)
Bouclier	+1*
Cachette/couvert/obscurité	+1 à +4

(*) Les armes à feu ignorent ce bonus à la DÉFENSE.

ARMEMENT

Hache	d6
Arc	d6, arme à deux mains, ne peut pas être utilisée en combat au corps à corps.
Matraque	d4, peut être utilisée comme arme non-léthale.
Pistolet	d8 (6 coups)
Couteau	d4
Carabine	d10, arme à deux mains, ne peut pas être utilisée en combat au corps à corps.
Fusil de chasse	d8, arme à deux mains, d10 à bout portant (2 coups)
Lance-pierre	d2, arme non létale
Lance	d8, arme à deux mains
Épée	d8, combat rapproché uniquement
Mains nues	d2, non-léthale

Notez que les armes à feu ne peuvent pas être rechargées en combat au corps à corps.

DÉ DE DOMMAGES MAXIMUM

La Voie d'un personnage détermine le dé maximum que le joueur peut lancer pour calculer les dommages d'une attaque.

Voie	Arme à une main	Arme à deux mains
MAGICIEN	d4	d6
AVENTURIER	d6	d8
EXPERT	d6	d8

Le COMBATTANT n'a aucune limitation quant au dé de dommages.

ARMES NON LÉTHALES

La moitié des points d'ENDURANCE perdus à cause d'une arme non-mortelle sont temporaires. Ils sont regagnés après le combat.

Si le jet de dommages est supérieur à la moitié des points d'ENDURANCE restants, la victime est sonnée et n'agit pas au prochain round.

Un adversaire sonné perd connaissance pendant 1d4 rounds s'il est encore touché par une attaque. Cette règle s'applique également aux personnages des joueurs.

SI LE SCORE D'ENDURANCE TOMBE À ZÉRO

Un personnage dont le score d'ENDURANCE tombe à zéro suite à une blessure non-léthale perd connaissance pendant le reste du combat.

Si un personnage est à 0 point d'ENDURANCE suite à une blessure infligée par une arme létale, lancez un d6 :

6. Sonné – le personnage n'agit pas au prochain round
5. Inconscient pendant 2d6 rounds
4. Blessé – Effets précités et CRAN réduit à 1 point jusqu'aux soins*
3. Gravement blessé – Effets précités et une autre caractéristique ramenée à 1.
2. Mortellement blessé – Effets précités et blessure fatale dans 2d6 rounds
1. Mort

(*) Remonter au score maximum d'ENDURANCE.

BLESSURES ET SOINS

Au terme de chaque combat, un personnage peut se reposer un moment et regagner un d4 points d'ENDURANCE.

L'ENDURANCE gagnée de cette manière ou en reprenant son souffle en combat ne peut jamais excéder le score maximum d'ENDURANCE.

Les blessures peuvent être soignées entre les aventures si les personnages disposent de suffisamment de temps (à décider collégalement), ou au cours de l'aventure par l'utilisation d'un sortilège, d'un pouvoir de soins ou d'un artefact technologique.

TEST ET DIFFICULTÉ

Au cours de la partie, vous serez appelé à lancer les dés pour voir si une action tentée par votre personnage est réussie ou se solde par un échec. On appelle cela un *test*.

Ce test se fait en lançant un d6. Un résultat égal ou supérieur à 5 est une réussite (5+).

Si le personnage possède une caractéristique pouvant influencer le résultat du test, on en tient compte. Si le score de la caractéristique est supérieur à la difficulté (5), on ajoute au résultat du dé la différence entre le score de caractéristique du personnage et la difficulté.

Dans le cas contraire, on soustrait au résultat du dé la différence entre la caractéristique du personnage et la difficulté.

Exemple : un cow-boy est pourchassé par un groupe de goules affamées. Il tente de leur échapper en sautant par dessus une large et profonde crevasse.

Son score d'AGILITÉ est de 3 et le meneur de jeu a annoncé une difficulté de 2. Le personnage bénéficiera donc d'un bonus de +1 (3 – 2 = 1). Le joueur devra donc faire un 4+ pour réussir.

Plus loin, le même cow-boy est pris dans une fusillade ; il doit traverser la grand rue en courant sous le feu nourri d'une bande de desperados. Son score de CRAN est à 2 et le meneur de jeu estime que la difficulté de l'action à 3. Le joueur devra faire un 6 pour réussir.

EXEMPLES DE TESTS ET DE DIFFICULTÉS

Calmer un cheval effrayé	AGILITÉ 2
Franchir un désert	CRAN 2
Se détacher de liens bien serrés	AGILITÉ 3 (sort d' Évasion requis)
Se cacher (selon l'endroit)	AGILITÉ 1 à 3
Sauter à cheval	AGILITÉ 1
Apprendre un nouveau sort	MAGIE (niveau du sort)
Subir la morsure d'un crotale	CRAN 2
Jouer une partie de poker	CRAN (niveau des autres joueurs)
Tirer sur une cible (bouteilles)	COMBAT 1
Se balancer à un chandelier	AGILITÉ 3

ÉTRANGES AVENTURES

Une aventure typique de Weird West se présente comme suit : le meneur de jeu décrit une scène aux joueurs. Ces derniers, à tour de rôle, peuvent poser des questions au meneur de jeu puis annoncent les actions que leurs personnages tentent.

Le meneur de jeu décrit alors les conséquences des actions entreprises par les personnages.

Une action triviale a toutes les chances de réussir et en général ça sera le cas.

Une action impossible ne peut réussir.

Pour toute action dont l'issue est incertaine, on jette les dés ; l'action, sa réussite ou son échec sont déterminés suivant les règles expliquées ci-avant.

Si le groupe ne désire pas s'en remettre au hasard pour résoudre une action incertaine, c'est le meneur de jeu qui tranchera et racontera les conséquences de l'action, en bien comme en mal.

Les présentes règles ne sont que les règles de base. Vous êtes libre d'y ajouter vos propres règles maison mais aussi d'aller sur le site drivethrurpg où vous trouverez du matériel de jeu supplémentaire.

Traduction : **JeePee**

Merci à **Matthieu Chalaux** pour sa relecture attentive.

COMBAT

0	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	-	11	12
1	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	-	-
2	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	-
3	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
4	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
5	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
6	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
7	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
8	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
10	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
11	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
12	1	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

TABLER DE COMBAT DÉFENSE

© 2011 Robertson Games

WEIRD WEST

NOM DU PERSONNAGE :

VOIE :

CARACTÉRISTIQUES

COMBAT :

CRAN :

AGILITÉ :

MAGIE :

DÉFENSE :

NIVEAU :

ÉTAT DE SANTÉ

ENDURANCE :

ÉQUIPEMENT & ARMEMENT

WEIRD WEST

MAGIE & POUVOIRS ÉTRANGES