

Le Grimoire

Premier tome

Premier fanzine français dédié à Warhammer

25 francs - Trimestriel et sans complexe pour autant



Warhammer R
le jeu de rôle fantastique

VOTRE ATTENTION S'IL VOUS PLAÎT

Si vous voulez recevoir le prochain numéro de *Grimoire*, il vous suffit d'écrire à la rédaction une petite lettre gentille dans laquelle vous glissez 2 malheureuses couronnes d'or (pièces de dix francs) et une pistole d'argent (pièce de 5 francs). N'oubliez pas d'indiquer votre adresse! Vous pouvez également envoyer vos scénarios et vos aides de jeu à l'adresse qui suit. Les meilleurs seront publiés et auront une récompense supplémentaire...

Notre adresse: 3, rue André Le Notre 49300 CHOLET.

Sortie prévue du deuxième tome: Août 1992

Encart Publicité



Warhammer est un jeu Games Workshop
édité par Jeux Descartes .

Matériel de Publication:

- Ordinateur ATARI 1040 STe
- Logiciel (PAO) Calamus
- Imprimante Epson LX 800

WARHAMMER

LE GRIMOIRE

N'hésitez pas
à nous
contacter pour
des achats
groupés.

Bon de commande à remplir et à retourner à notre adresse ⁽¹⁾.

Nom : Prénom :
Adresse : Ville :
Pays : Code Postal :
Email :

OUVRAGES DEDIES A WARHAMMER

Ces prix s'entendent frais de port compris !

<input type="checkbox"/> Tome 1	Règles et aides de jeu + un scénario.	3,80 €
<input type="checkbox"/> Tome 2	Règles et aides de jeu + un scénario. L'ARABIE	3,80 €
<input type="checkbox"/> Tome 3	Règles et aides de jeu + un scénario. L'ARABIE	3,80 €
<input type="checkbox"/> Tome 4	Règles et aides de jeu + un scénario. L'ARABIE	4,60 €
<input type="checkbox"/> Tome 5	Règles et aides de jeu + un scénario. L'ARABIE	4,60 €
<input type="checkbox"/> Tome 6	Règles et aides de jeu. L'ARABIE, LA LUSTRIANIE	6,10 €
<input type="checkbox"/> Tome 7	Règles et aides de jeu L'ARABIE, LA LUSTRIANIE	6,10 €
<input type="checkbox"/> Tome 8	Règles et aides de jeu LE NIPPON	6,10 €
<input type="checkbox"/> Tome 9	Règles et aides de jeu LE NIPPON	6,10 €
<input type="checkbox"/> Tome 10	Règles et aides de jeu LA LUSTRIANIE	6,10 €
<input type="checkbox"/> Tome 11	Règles et aides de jeu + un scénario.	6,10 €
<input type="checkbox"/> Tome 12	Règles et aides de jeu + un scénario.	6,10 € + supplément de 12 p. gratuit
<input type="checkbox"/> Tome 13	100 nouveaux sortilèges ! Aides de jeu et règles.	15 € ARCANES MAGIQUES
<input type="checkbox"/> Tome 14	Règles et aides de jeu + scénarios.	6,10 €
<input type="checkbox"/> Tome 15	110 nouvelles carrières ! Aides de jeu et compétences.	15 € MANUEL DU JOUEUR
<input type="checkbox"/> Tome 16	Compilation des meilleurs articles des tomes 1 à 5.	épuisé
<input type="checkbox"/> Tome 17	Description de la Tilée, de Sartosa, de l'Estalie, des Badlands et des principautés frontalières. 220 pages !	25 € SARTOSA La Cité des Pirates
<input type="checkbox"/> Tome 18	Répurgateurs et Templiers des différents dieux, règles optionnelles, aides de jeu...	15 € WARPSTONE
<input type="checkbox"/> Tome 19	Le Mootland et les halfelings, la Sylvanie et 50 compétences	15 € MOOTLAND
TOTAL		= €uros

Les Tomes 1+2+3+4+5+6+7+8+9+10+11+12+14 sont vendus 60 € frais de port compris pour la France.

A destination de n'importe quel autre pays d'Europe : ajoutez 2 € par exemplaire.

Paiement par chèque (en Euros) ou mandat postal international à l'ordre du « Fanzine le Grimoire ».

⁽¹⁾ Notre adresse : commande@legrimoire.net

Le Grimoire - 30 Avenue Bourgain - 92130 ISSY LES MOULINEAUX - FRANCE

Plus d'infos, des articles inédits, des scénarios, des ouvrages rares, une mailing list et tout ce que vous voulez savoir sur Warhammer, sur notre Site...

WWW.LEGRIMOIRE.NET

Site secondaire : www.warhammer.net

Editorial

Enfin, le fanzine des Barbares de l'Ouest est né! Créer un fanzine, c'est une expérience que je ne souhaite à personne. C'est trop dur! Mais, cela permet de distinguer vos vrais amis (ceux qui ne vous laissent pas tomber) des faux (ceux qui trouvent des excuses...). Le Grimoire est un fanzine destiné à un public ciblé, pour mieux répondre aux besoins des joueurs (PJ) et du Maître (MJ) dans l'univers fantastique de Warhammer.

Nous comptons bien recevoir l'aide des lecteurs (oui, vous) pour le prochain Tome... Comme vous pourrez le constater, il y a une rubrique destinée aux lecteurs. Ainsi, pour le premier Tome, nous avons laissé libre cour à "nos poètes". Si vous voulez arrêter le massacre, envoyez vos oeuvres (dessins, aides de jeu, ...) à la rédaction. Allez y, n'hésitez pas, essayez de nous surprendre pour voir!

"Les rolistes sont-ils fou?" C'est ce que je m'étais toujours demandé en observant Tony (Tobias Dolalion). Finalement, grâce au fanzine Nantais Héphaistos, j'ai pu rassurer sa famille et ses proches tandis que je m'exerçais avec frénésie au maniement du lance-flammes. Ça, c'est une partie du programme du numéro 2 d'Héphaistos, le numéro 3 donnera les résultats du concours primé de couverture (ouvert jusqu'à la mi-juin). Vous trouverez toutes les informations le concernant au dos du zine. Salut à toi, Ketcha Lawn!

Vous pouvez également écrire aux adresses suivantes pour plus d'informations ou pour des aides de jeu et des scénarios en préview (trois mois d'attente, c'est très long). Nos deux éminents spécialistes se pencheront sur votre cas (joignez un timbre pour la réponse).



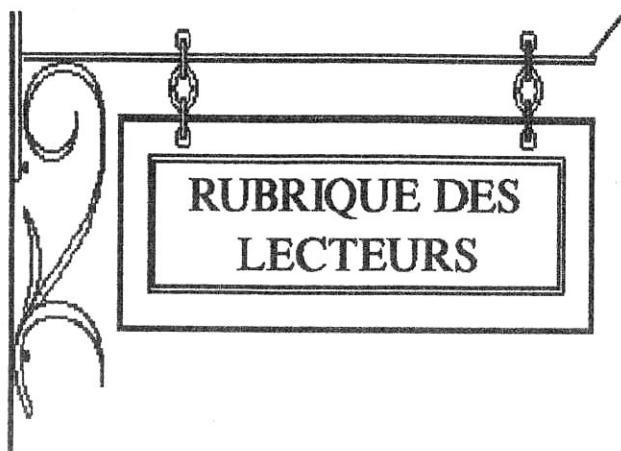
Bruno Boisdron
65, Route Cesbron Lavau
49300 Cholet



Emmanuel Maudet
Les Lauriers,
Route de Moulin
49280 La Tessoualle

Sommaire

Page 4	Rubric à Brac	Tony Guinhut & Sébastien Boudaud
Page 5	Les Recettes d'Adam Les Grands Pieds	Bertrand Boudaud
Pages 6 & 7	Nos Amis Les Bêtes	Sébastien Boudaud
Pages 8 & 9	Contes et légendes	Sébastien Boudaud
Pages 10 à 13	Sortilèges et Maléfices	Emmanuel Maudet
Page 14	Chez Anders Kaufmann	Tony Guinhut
Pages 15 à 19	Supplément: Une Citadelle Naine	Bruno Boisdron
Pages 20 & 21	Un PNJ pour le MJ	Sébastien Boudaud
Page 22	Règles Optionnelles	Sébastien Boudaud
Pages 23 à 26	Scénario: La Main de Slaanesh	Sébastien Boudaud
Page 27	Nouvelles Carrières (le Paysan)	Sébastien Boudaud
Pages 28 & 29	Nouvelles Armes	Sébastien Boudaud & Géraud Fléchier
Page 30	Nouvelles Compétences	Sébastien Boudaud
Page 31	Table des Coups Critiques	Bertrand Boudaud
Couverture	Warlock, Seigneur du Chaos	Florent Bartaud



RUBRIQUE DES LECTEURS

Sigrid Ullialnor
Tu es l'une de mes muses,
Dont mes yeux accusent
D'être la plus belle
De mes jouvencelles.
Quand je te regarde,
J'abaisse ma garde.
Je devient vulnérable
Comme l'érable.
Mon cœur s'emballe
Comme un cheval
Qui serait un étalon
Dont j'ai oublié le nom.
Quand je regarde tes yeux,
Je vois le bleu des cieux
Que la mère nature
T'a donné comme parure.

Tobias Dolalion Von Bergsburg.

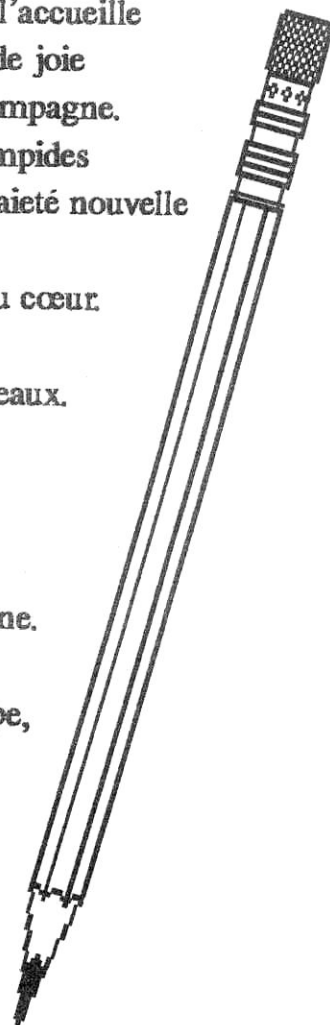
DERNIERE MINUTE
Règle additionnelle sur les Zombis:
Pour détruire définitivement un
Zombi, il faut que celui-ci subisse un
coup critique à +6 (voir la table des
coups critiques). Sinon, il continuera à
combattre normalement. Le MJ
pourra étendre cette règle, si il le désire,
aux Squelettes. Ainsi, ces derniers
n'apparaîtront plus aussi faibles en face
de PJ aguérés.

Quand le rossignol parmi les feuillages
Cède à l'amour, l'appelle et l'accueille
Et lance son chant porteur de joie
Et contemple à l'envie sa compagne.
Quand les ruisseaux sont limpides
Et les prés fleuris de cette gaieté nouvelle
Qui partout règne,
Une grande joie me saisie au cœur.

Jaufre Rudel, Bordeleaux.

Reconnais-tu ma robe noire
Et mon bel outil ?
Le jour et la nuit je moissonne.
Je garde l'espris.
Si un jour a ta porte, je frappe,
Ne soit pas surpris.
Il sera temps alors pour toi,
D'entrer dans le néant.

Anonyme



Rectification:

Dans le Premier Compagnon, une erreur a été commise à la page 19. Le Dieu Karnos, seigneur des bêtes et divinité Elfique, ne peut être d'alignement NEUTRE comme il l'est décrit. Mais plutôt d'alignement BON sinon ses prêtres (Elfes) n'existeraient pas !

Les recettes d'Adam les grands pieds

(Maître de la cuisine occulte)

Bonjour chers amis! Sorciers, cette rubrique est pour vous. Que vous soyez nécromant, élémentaliste, illusioniste ou démoniste, vous êtes les bienvenus. Pour vous, je préparerai des poudres, potions ainsi que des capsules. Les apothiquaires et les médecins ne seront pas oubliés: je leur ferai part des dernières trouvailles en matière de drogues et poisons, et plus tard, des antidotes.

Pour ces préparations, vous aurez obligatoirement besoin des ingrédients demandés, d'un bon local solide et (selon les utilisations) à l'abri des regards indiscrets.

Je sais que vous êtes impatient, alors je ne vous ferai pas attendre plus longtemps: voici les formidables recettes d'Adam les Grands Pieds, un des rares disciples à avoir dépassé son maître (j'ai nommé Colwin).

Potions

Potion de métamorphose

Cette potion très amusante a été conçue à l'origine dans le but de passer incognito, mais son effet a bien failli me faire perdre la vie autrefois, lorsque je l'avais utilisée pour faire un blague à mon maître. Enfin, ça pourra peut-être vous intéresser, alors voici comment procéder:

Prendre les différentes parties du corps des mutants, les plonger dans le bouillon (mélange de colle, eau de la Mer des Griffes, menthe). Faire chauffer 2 heures à feu doux, jeter deux fois le sort malédiction sur le liquide encore tiède, puis laisser reposer 3 semaines à l'extérieur (ça pue). Recueillir le jus dans une fiole (avec des gants). N'oubliez surtout pas d'ajouter la menthe qui apporte un goût certain à la mixture.

Lors de la métamorphose (qui dure 3 rounds), le sorcier(dénudé) est considéré comme cible inerte. Cependant, toute personne assistant à la transformation est sujet à la terreur. Transformé, le buveur de la potion peut utiliser toutes ses compétences (à la discrétion du MJ), il récupère tous les points de blessure perdus (éventuellement) auparavant mais ne peut pas incanter de sort. Au bout de 1D6X10 rounds, le personnage retrouve son aspect habituel, ainsi que ses points de blessure qu'il avait avant la métamorphose mais subit un coup de force 5. Il perd bien évidemment tous les bonus dus à ses mutations (au nombre de 1D4).

Pour les mutations, reportez vous à la page 50 du livre "La campagne Imperiale"

Drogues

Potion de fausse mort

Il s'agit d'une drogue qui permet à la victime de passer pour mort. En effet, celui-ci s'endormira et sa respiration ralentira, ainsi que le battement de son cœur. Seul un médecin possédant la compétence pathologie pourra se rendre compte de la supercherie (avec un test d'intelligence -20). La victime sortira de son sommeil que 2D4 heures plus tard, aucun moyen connu ne permet de le réveiller avant. Mais, je travaille sur le sujet...Il me manque seulement un cobaye.

Nos amis les bêtes

Petits animaux

Le Singe

C'est celui que l'on peut voir, par exemple, sur l'épaule d'un capitaine de navire. Il est originaire d'Arabie mais on peut le trouver dans les marchés de n'importe quel port cotier de l'Empire. Il est intelligent et adroit, c'est pour cela qu'il est très apprécié. Il attaque généralement par morsures lorsqu'il se sent en danger mais peut aussi lancer de petits projectiles.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	25	17	1	1	4	40	1	24	14	18	10	14	-

Règles spéciales:

La morsure d'un singe a 15% de chance de causer des plaies infectées (voir WJRF).

Le Perroquet

C'est un grand oiseau au plumage généralement orné de couleurs éclatantes, au fort bec arqué, capable d'imiter la voix humaine. Le perroquet n'est pas capable de discuter, il répète seulement ce qu'il a entendu ou appris à dire. Le score en mouvement ne s'applique qu'à son déplacement au sol. Les perroquets sont des voleurs (voir § Le Bestiaire).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	25	0	1	1	5	30	1	-	18	10	14	14	14

Le Faucon

Le profil qui suit est celui d'un Faucon de chasse très répandu dans la Noblesse de l'Empire. C'est un rapace très habile à la capture de petits animaux volant. Bien dressé, il n'hésitera pas à s'attaquer à l'Homme. Ses attaques frappent automatiquement la tête. Le score en mouvement ne s'applique qu'à son déplacement au sol. Les Faucons sont des piqueurs.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
1	57	0	2	1	5	50	1	-	24	14	24	24	-

Une méchante bestiole

La Mygale Tâchetée

Elle se nourrit d'Amanites Phalloïde, un champignon vénéneux qui pousse en abondance dans la forêt des ombres. On la trouve aussi, et c'est de moins en moins rare, dans la Laurelorn et la Drakswald. Elle tient son nom des tâches rougeâtres qui couvrent son corps noir. Elle mesure 50 cm de diamètre, a un long aiguillon venimeux sur la partie postérieure de son corps. Sa technique de chasse peut varier suivant son habitat. Certaines d'entre elles construisent de grandes toiles dans des grottes ou des cavernes venteuses. Il est ainsi arrivé à des aventuriers de chuter accidentellement du haut d'une profonde crevasse, et de ne devoir la vie qu'à une de ces grandes toiles collantes. Une autre famille de mygales tissent ces toiles dans de grands arbres centenaires où elles vivent en colonies de 3D6 membres. Ces arbres, visibles de loin à cause des voiles blancs qui les recouvrent ont quelque chose de macabre. Des Pj trop curieux qui s'approcheraient du nid des mygales recevraient sur la tête une pluie de ces bestioles.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	0	2	2	6	40	1	-	10	10	10	10	-

Règles spéciales:

Le venin d'une morsure de la Mygale Tâchetée provoque la mort en 1D6 rounds, si le test contre le poison de la victime échoue. En cas de réussite au test, la victime est atteinte de somnolence en 1D4 tours, puis tombe dans un état comateux pour 1D4+8 heures moins son score d'Endurance. Durant ce laps de temps, la victime fait des cauchemars horribles, donne des coups dans le vide et se roule au sol. Elle se réveillera enfin dans un grand cri, un test de sang-froid sera nécessaire pour qu'elle recouvre ses esprits. En cas d'échec, son total de point de folie sera augmenté de 1.

Les Mygales Tâchetées sont sujettes à la peur du feu, mais à part cela, sont immunisées à toutes les règles de psychologie. La carapace de la mygale lui donne 1 point d'armure supplémentaire sur tout le corps.

Le profil donné est celui d'un individu isolé. En groupe, ces araignées cumulent leur score en Cd, Int, Cl, et FM (le total ne peut dépasser 100) mais combattent comme des individus isolés.

≈ wanted ≈

Wargameurs, montrez vous !

Recherchons des joueurs sur Warhammer Battle, pour une nouvelle rubrique. Envoyez vos scénarios, conseils tactiques, aides de jeu maison ou un compte rendu de partie, au 3 rue André Le Notre 49300 CHOLET avant le 1^{er} août 1992.

Contes et légendes

Les Farfadets

Description

Ils habitent dans la Grande Forêt et dans le Comté de Sylvania. Ils vivent en collectivité pour mieux se défendre. Personne ne sait d'où ils viennent, qui ils sont, ni si ils existent réellement. Seuls certains Elfes des bois auraient réussi à communiquer avec eux. Ce sont des communautés très fermées. Chacune d'entre elles comprend environ une centaine de membres seulement et est commandée par un mage et/ou un roi et une reine.

Physique

Il mesure entre 10 et 15 cm de haut, ont les oreilles pointues des Elfes. Mais la ressemblance avec ces derniers ne s'arrête pas là. En fait, ils leurs ressemblent en tout point, sauf par la taille. Certains possèdent des ailes transparentes leur permettant de se déplacer dans les airs.

Alignement

Neutre ou bon la plupart du temps. Mais quelques rares éléments peuvent être d'alignement mauvais, conséquence de la présence toujours plus forte du Chaos dans leur forêt.

Langage

Les Farfadets parlent divers langages. Le Fan-Eltharin ou le Sylvanien sont leurs dialectes courants. Certains parlent l'Eltharin (75%) et l'Occidental (25%).



Profil Type:	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	2	25	25	0	0	1	60	1	43	14	29	14	29	43

Compétences: Astronomie (1), Baratin, Bouffonneries, Camouflage rural (2), 75%/ Comédie, Connaissance des plantes (1), Conscience de la magie (1), Danse, Déplacement silencieux rural (2), Divination (1), 25%/ Eloquence, Emprise sur les animaux (1), Equitation, Escalade, Esquive, Fuite, Humour, Identification des plantes (1), Langue Hermétique - Magikane (1), Méditation (1), 50%/ Musique - Au choix du MJ, Orientation, Pictographie - Druidique (1), 75%/ Pitreries, Radiesthésie (1), Reconnaissance des pièges (1), 75%/ Sens de la répartie, Soins des animaux, Théologie (1), Vision nocturne (6m).

(1): Compétences destinées au mage.

(2): Un bonus de 40% au lieu de 20% leur est accordé.

Profil du mage:	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	2	25	25	0	0	2	80	1	43	24	66	24	43	43

Les magies

Un mage possède 1D6 points de magie par niveau. Les magies disponibles sont:

Magie mineure: Alarme magique, Don de langues, Feux follets, Exorcisme, Malédiction, Sommeil, Sons, Zone de chaleur, Zone de froid, Zone de silence

Magie Druidique: Contrôle des animaux (niv.1), Guérison des animaux (niv.1), Agressivité végétale (niv.2), Contrôle des animaux géants (niv.2)

Magie élémentaire: Zone de dissimulation (niv.1), Déplacement d'objets (niv.2), Extinction (niv.2).

Remarque: Certains sorts voient leur portée diminuer du fait de la taille même du sorcier. Ainsi les sorts extinction, Zone de pureté, Agressivité Végétale et Malédiction ont une portée respective de 20, 6, 12, 3 mètres.

Traits Psychologiques

Ils sont sujets à la terreur en face de créatures monstrueuses (Griffons, Manticores, Hydres, Harpies, Jabberwocks, Hippogriffes, Vouivre et chimères). Ils sont sujet à la peur de toute autre créature inconnue d'une taille supérieure à celle d'un petit animal.

Règles spéciales

Les Farfadets peuvent commander tout animal non fantastique dont le score en commandement est inférieur au leur. Ils s'en servent comme moyen de locomotion mais aussi au combat. Pour cela, il suffit qu'ils les chevauchent. Que ce soit au combat rapproché ou à distance, les dégâts qu'infligent les Farfadets se déterminent avec 1D3, leur force étant de 0. Il est impossible pour eux de toucher un organe. Par contre, ils essaient toujours d'atteindre les parties découvertes de leur ennemi. Leur petite taille leur donne un avantage au combat: ils ont chacun la possibilité d'esquiver les coups.

La Communauté de l'Alliance

Gouvernée par un roi (Virmaris), et une reine (Loria), elle compte 135 membres. L'ordre religieux comprend un mage (Morlor Filavrandrel) et 6 initiés. Cette communauté est installée au centre de la Grande Forêt, dans de profondes galeries creusées par des taupes. Leurs habitations souterraines sont constituées de grandes salles creusées à plus de 3m de profondeur. De nombreuses entrées mènent à ces galeries. Mais bien sûr, pour y entrer, il faut avoir la taille d'un Farfadet. Elles sont dissimulées dans des aies d'épines, à l'intérieur de vieux troncs d'arbres abattus, ou au sommet de grands arbres creux. La communauté a un allié, un Homme-Arbre gigantesque (voir WJRF) qui a conclu une alliance avec le mage. Ce dernier doit le protéger des incendies éventuels. En échange de sa protection contre les animaux féroces, et les prédateurs de tout poil qui pourraient menacer les Farfadets. La communauté de l'Alliance possède un fétiche. C'est un anneau d'or magique qui leur a été offert par un druide il y a quelques années de cela. Depuis, il a toujours suivi les Farfadets dans leurs déplacements.

L'anneau d'or: Cet anneau crée une zone de pureté permanente qui couvre un rayon de 6 mètres (voir § Les sorts druidiques).

CONCOURS SPECIAL

Nous avons discéminé sept fautes d'orthographe dans le Fanzine, saurez vous les retrouver toutes ? (répondre avant le premier aout à minuit).

Sortilèges et Maléfices

Nouveaux sortilèges de la Magicopoeia Imperialis

BRULURE ARDENTE (Magie mineure)

Niveau de sort: Magie Mineure

Points de Magie: 4

Portée: 12 mètres

Durée: 1D6 rounds X2

Composants: Une petite épée de bronze couverte de soufre.

Encore une démonstration des capacités de Johannes Flammenwerfer. Le brillant élémentaliste de Nuln nous prouve ici, une fois encore, que la force n'est pas la seule efficace face à d'éventuels adversaires.

Brûlure ardente est un sorilège qui permet au sorcier d'augmenter très rapidement la température d'un objet situé à moins de 12 mètres pendant une durée de 1D6 rounds. Une épée peut ainsi devenir brûlante et donc inutilisable à un tel point que son utilisateur doit réussir un test sous sa force morale pour ne pas la lâcher. Pendant le double de cette période, il faut naturellement attendre que l'épée refroidisse. Il n'est, semble-t-il, pas encore possible d'allumer une torche ou de faire brûler un gourdin ou quelque autre objet mais Flammenwerfer promet d'y réfléchir..

CONTROLE VOCAL (Magie de bataille niveau 2)

Niveau de sort: 2

Points de Magie: 5 par round

Portée: 24 mètres

Durée: Variable

Composants: Une fiole d'alcool pur et une flûte

Ce puissant sortilège a été créé par Knall Folgen de Kurtbergstadt, le sorcier blanc de Middenheim. Il témoigne de l'état d'esprit de son maître, influencé, on le sait, par les divinités de l'ordre.

L'enchanteur, après avoir incanté ce sortilège, est capable de contrôler ceux qui l'écoutent uniquement par la parole. Ce sort s'apparente à l'hypnotisme: les personnes ayant échoué à leur test de contre-magie sont placées dans un état second où la voix de l'enchanteur devient leur seul guide. Pour chaque ordre donné par celui-ci, un test de contre magie peut être tenté. Une personne contrôlée par la sorte reste dans un état second pendant 1D6 rounds, à partir du moment où elle n'entend plus la voix du sorcier. Ensuite, elle retrouve ses esprits. On ne peut pousser cette personne à des actions dangereuses pour sa vie. L'enchanteur ne peut à la fois parler à ses victimes et combattre, ou incanter de nouveaux sorts.

EPEE D'ÉCAILLES (Magie druidique niveau 2)

Niveau de sort: 2

Points de Magie: 7

Portée: 12 mètres

Durée: permanente

Composants: un gourdin, un objet quelconque de forme allongée et de matière végétale (branche morte...)

Unique sortilège druidique exposé ici. C'est grâce aux recherches d'explorateurs et du druide Paal Von Der Neels qu'on a retrouvé ce sort depuis longtemps oublié, dans un petit temple de Rhya dans la forêt de Loren.

Ce sortilège transforme un gourdin, ou tout autre objet de cette forme en serpent (sa taille varie suivant la taille du gourdin). Ce sortilège ne s'applique pas aux armes magiques. L'enchanteur peut, dans un round, transformer autant d'objet qu'il le désire, seuls les points de magie le contraignant. Il n'est pas attribué aux possesseurs de l'arme un test de contre-magie. Si ce sortilège est incanté sur une arme une seconde fois, celle-ci reprend alors son aspect initial.



Voici 3 sorts totalement compatibles entre eux. C'est à dire, qu'après les avoir incantés successivement, l'enchanteur peut les manipuler comme un seul. Ils proviennent de la Guilde des Sorciers de la ville d'Averheim (Sud de l'Empire) et ne sont enseignés nul part ailleurs. Ces sorts ont été créés par le maître de la guilde, Stefan Gruch, un demi-Elfe connu également sous le nom de Colwin. Il fera son apparition dans le prochain Tome...

Service après-vente: Pour l'obtention du sort "Armure Animée", un apprenti-sorcier sera mis à votre disposition gratuitement pour une durée indéterminée. Il vous assurera le transport de composants encombrants.

Colwin

ANIMATION D'UN BOUCLIER (Magie de Bataille niveau 2)

Niveau de sort: 2

Points de Magie: 5 puis 2 par round

Portée: 1 mètre

Durée: tout pendant que le sorcier l'alimente en points de magie

Composants: un bouclier ou un écu non magique

Ce premier sort n'est pas très utile seul, à un magicien expérimenté. Grâce à ce sort, l'enchanteur peut animer un bouclier qui reste à une distance très proche de son corps (1 mètre) et le protège contre les coups adverses. Le bouclier peut parer un nombre d'attaques égal au niveau de l'enchanteur avec un CC égal à la FM de ce dernier. Il obéit à la règle sur le bouclier, et annule ainsi tous les dégâts en cas de parade réussie. Pendant ce temps, l'enchanteur ne peut incanter d'autres sorts mais peut, s'il le désire vraiment, manier une arme.

DAMOCLES (Magie de Bataille niveau 3)

Niveau de sort: 3

Points de Magie: 7 puis 3 par round

Portée: 12 mètres (et à la vue du sorcier)

Durée: tout pendant que le sorcier l'alimente en points de magie

Composants: une épée non magique

Voici enfin, la version améliorée du sort "Épée Animée" qui brillait pour son inefficacité: Une fois le sortilège lancé, l'épée de l'enchanteur pourra se déplacer dans les airs et combattre sans aide matérielle. Ses caractéristiques sont en partie celles de l'enchanteur (Initiative). Ainsi, la Capacité de Combat est l'équivalent de sa Force Morale, sa force de frappe est celle de l'enchanteur multipliée par 2 (maximum: 10) et son nombre d'attaques est égal au niveau de magie de ce dernier. En revanche, son score en mouvement est fixé à 6. L'épée ainsi animée est considérée comme magique pour toute la durée du sort. Pendant un combat impliquant l'épée, le sorcier ne pourra jeter d'autres sortilèges. Si l'épée se brise au court d'un combat (résultat 00 au dé) ou si l'enchanteur venait à être tué (ou sérieusement blessé), le sort cesserait automatiquement.

ARMURE ANIMÉE (Magie de Bataille niveau 4)

Niveau de sort: 4

Points de Magie: 20 points

Portée: A vue

Durée: Jusqu'au prochain levé du soleil

Composants: une armure de plates complète (non magique)

C'est le troisième sort, il s'est avéré être très difficile à mettre au point. Ce sort permet d'animer par un flux magique seul, une armure qui pourra se déplacer avec un mouvement de 4 et combattre à la place de l'enchanteur en suivant ses ordres psychiques. Mais pour cela le sort Damocles devra avoir été lancé auparavant. Car, cette armure peut manier l'épée et le bouclier produits des sorts précédents et ainsi, aucun point de magie supplémentaire par round n'a besoin d'être dépensé. De plus, la durée de ces deux sorts devient celle du sort Armure Animée et leur portée, à chacun, n'est plus limitée qu'à la vue. L'Endurance de l'armure est égale à celle du sorcier (+2 PA), ses points de blessure sont de 20 (nombre de points de magie dépensés lors de l'incantation du sort). A la fin de chaque round, l'enchanteur peut augmenter les points de blessure de l'armure en dépensant des points de magie supplémentaires (le score en B peut dépasser 20). Il ne peut jeter un sort alors que l'armure combat. Si lors d'un combat, le score en points de blessure venait à tomber à zéro ou moins, cela entraînerait le démentellement de l'armure, une perte de 4 points de blessure au sorcier ainsi qu'un malus de 20% à sa FM pour les 24 heures qui suivent. Sous le choc, il devra faire un test d'Endurance pour ne pas tomber évanoui.

Récapitulatif:

M=4 CC=FM CT=0 F=2XF E=E+2 B=20 I=I A=4 Des=*

*on ne peut pas la desarmer

A propos du sort Damocles: le composant qui est dans la majeure partie des cas une épée pu être remplacé par tout autre arme de spécialisation (sauf les armes à distance et les armes articulées) à condition que le sorcier possède la compétence nécessaire.



Voici le dernier sort de ce Tome. La prochaine fois, Colwin vous parlera des combats magiques entre enchanteurs de tout genre. Mais pour l'instant ce n'est pas réellement au point...

AURA D'ABSORPTION (Magie de bataille niveau 2)

Niveau de sort: 2

Points de Magie: 8

Portée: Non applicable

Durée: 2D6 tours de jeu

Composants: Une petite éponge

Ce sortilège est le résultat de la collaboration de deux grandes puissantes sorcières Elfes. Lorsque ce sort est lancé, une aura au chatoyement jaunâtre recouvre l'enchanteur et sa déplace avec lui. Tous les sorts lancés sur ce dernier sont automatiquement absorbés par magie. Le niveau d'absorption de cette aura baisse d'autant de points de magie que l'enchanteur adverse en a dépensé pour jeter son sort. Ce niveau d'absorption est égal au nombre de points de magie que l'enchanteur dépense lui-même. Toute zone (sauf la zone d'immunité magique) en contact avec l'aura, est automatiquement détruite si le niveau d'absorption est suffisant. Si ce niveau est insuffisant, le sort est tout de même absorbé mais l'aura est détruite.

Fabriquez vous même vos Objets Magiques

Amulette de cuivre trois-fois-bénie.

Les Composants: Une langue de Jabberwock, une queue de Manticore, une pinte de l'acide gastrique d'un Troll, un scorpion vivant, trois litres d'alcool de vin, une médaille en cuivre.

Les compétences: Fabrication d'objets magiques.

Procédure: Mettre tous les composants à mariner dans une marmite après avoir soigneusement coupé la queue de la manticoire en morceaux et fait une fente dans la langue du Jabberwock pour que le venin sorte. Faire chauffer le liquide obtenu à feu doux pendant 48 heures. Pendant ce même laps de temps, faites y tremper une petite médaille en cuivre. Enfin, lancez les sorts Aura de Résistance et Immunité aux Poisons sur la médaille. Il faudra jeter le reste du liquide qui aura viré au vert.

Il existe de nombreux moyens pour aboutir à ce résultat. Ainsi, un prêtre d'alignement Bon peut créer sa propre amulette pendant un court rituel, en jetant simplement trois fois le sort Exorcisme (d'ou son nom) sur un médaillon en cuivre (mais les points dépensés seront définitivement emprisonnés dans l'objet...)

Effets du médaillon: Voir WJRE § Les Objets Magiques, page 183.

Chez Anders Kaufmann

La carte des vins et des liquides

Cette rubrique est destinée au commerçants de tous genres aux marchands et à tous ceux désirant se faire une petite fortune dans les affaires. Nous vous réservons quelques surprises pour le prochain Tome. A bientôt!

La liste qui suit regroupe divers sortes de boissons qui n'ont pourtant rien de commun entre elles. Certaines sont liées à des modes comme les cocktails (Cf: Middenheim la cité du Loup Blanc) ou à une culture spécifique (l'Hydromel). D'autres boissons, comme les vins sont très nombreuses et variées tant par la rareté et la qualité qui influencent le prix (Bordeleau, Claret de l'Anguille...). Evidement, le MJ ne devra pas oublier que les vins les plus chers ne pourront être en vente dans de vulgaires tavernes (Sauf si on essaie de tromper les PJ). La contrebande est sévèrement punie mais, il est toujours possible d'acheter des péagers compréhensifs (Pour votre gouverne, une bouteille à un enc. de 25).

- Pinte de bière 10s / Brune ou Blonde
- Hydromel (le verre) 1 Pis / Boisson naine alcoolisée contenant du miel fermenté
- Vin de Middenheim (la bouteille) 10 Pis / Un bon vin de table
- Vin de Middenheim (le verre) 1 Pis
- Vin du Claret de l'Anguille (la bouteille) 3 CO / Ce vin ne peut être apprécié que par les connaisseurs.
- Vin du Claret de l'Anguille (le verre) 8 Pis
- Vin de Bordeaux (la bouteille) 2 CO 10 Pis / Vous ne pourrez le déguster qu'en Bretonnie sauf si vous faites de la contrebande (prix triplé).
- Vin de Bordeaux (le verre) 6 Pis
- Vin du Reikland (la bouteille) 1 CO 5 Pis
- Vin du Reikland (le verre) 3 Pis
- Vin blanc sec de Mousillon (la bouteille) 1 CO 15 Pis / Idéal avec du poisson
- Vin blanc sec de Mousillon (le verre) 4 Pis
- Bouteille de Brandy 18 Pis / Chez les gens chics
- Verre de Brandy 2 Pis 6s
- Bouteille de Liqueur 1 CO / Au début ou à la fin d'un grand repas.
- Verre de liqueur 3 Pis
- Bouteille de Rhum Wastelandais 15 Pis / Très aimé par les marins
- Verre de Rhum Wastelandais 1 Pis
- Verre de lait 2s / gratuit (un coup de poing dans la figure) / de chèvre ou de vache
- Carafe d'eau gratuit / Un liquide infecte
- Cocktail des îles (le GRAND verre) 1 CO / On y trouve toutes sortes de choses.
- Arache Gueule (le verre) 1 Pis / Test d'E par verre.
- Eau de vie Kislévite (la Bouteille) 5 CO / Vodka en Kislévite. Son prix exorbitant est dû à sa rareté dans l'Empire. Dans l'Est, elle coûte 5 Pis la bouteille.
- Eau de vie Kislévite (le verre) 10 Pis

Karak Uzbud, la Cité des Seigneurs

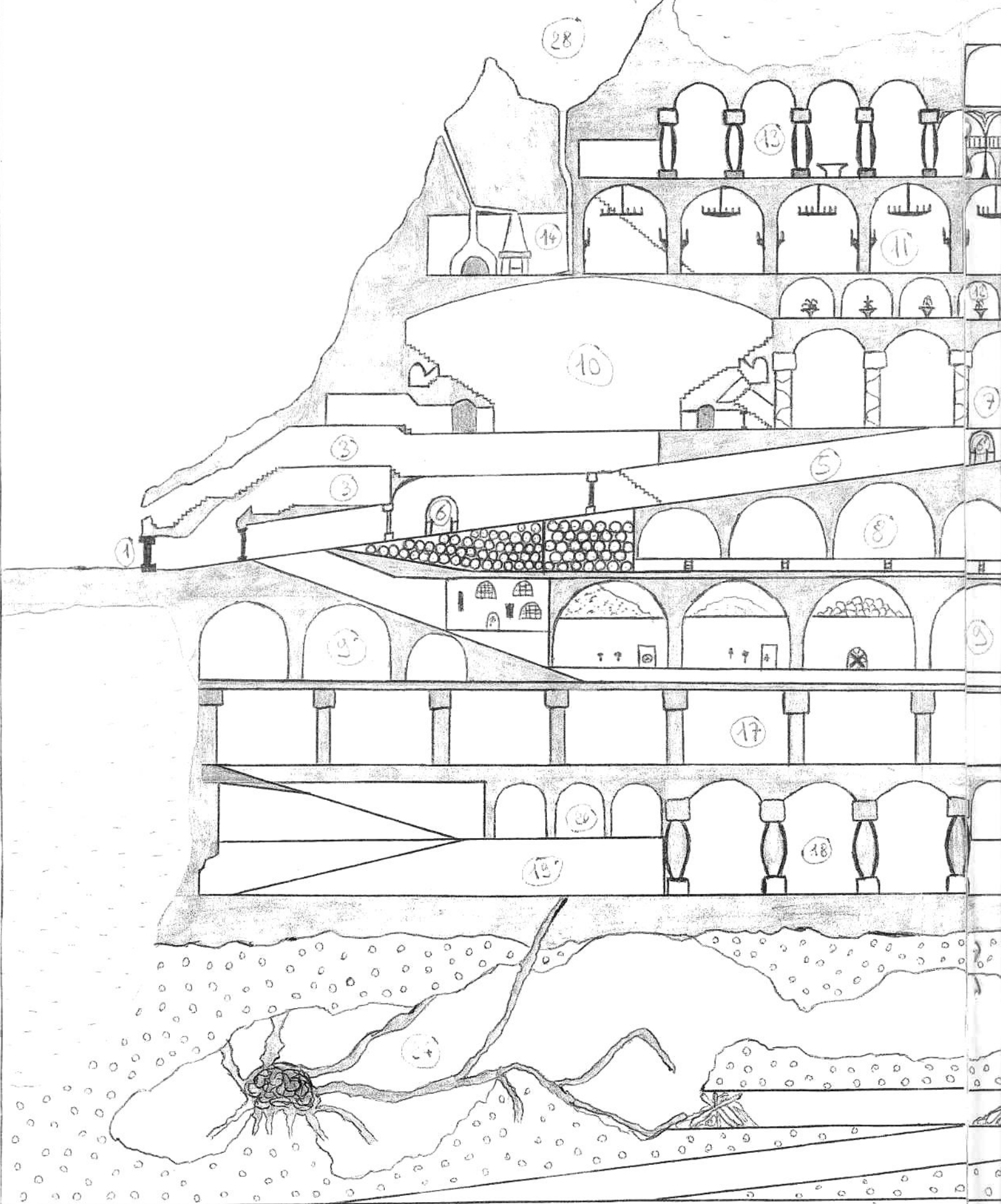
Historique

la Cité a été construite en l'an 1751 du calendrier nain (Cf WJRF). Son rôle était de donner un refuge aux nombreux nains qui se déplaçaient dans la région hostile des montagnes du Bout du Monde. Elle était d'ailleurs placée à l'époque à un endroit stratégique, entre Karak-Ungor et Karak-Kadrin (Cf carte page 272-273). Elle était le rendez-vous de nombreuses armées naines. C'est d'ailleurs le dernier endroit où le Grand Sigmar a fait son apparition. Mais depuis l'effondrement d'une partie des galeries qui reliaient les Cités entre elles, Karak Uzbud s'est trouvée isolée et 50% des nains l'ont quittée. Seuls les gisements de fer et d'argent retiennent encore une population de 2650 Nains à Karak Uzbud. La communauté naine abrite également une colonie de 200 Gnomes à qui sont confiés les travaux durs.

Description



- 1 Porte Ouest: C'est une lourde porte en bois renforcée par des barres de fer (Résistance:8+2; Dommages:30; Pas de serrure)
- 2 Porte Est: Cette porte défendant la Cité contre les assauts du Chaos, les nains ont mis tout leur savoir-faire dans sa construction. Elle a été taillée dans la montagne même. Elle fait près de 30 mètres de haut et exactement 3 mètres d'épaisseur. De plus, le sort renfort de porte a été jeté sur elle. Ce sont des runes magiques qui permettent aux nains de l'ouvrir (ils le font rarement) par un simple mot secret (Résistance:12+3; Dommages:50).
- 3 & 4 Garnison Ouest & Est: Elles sont relativement "peu gardées" (30 soldats nains armés d'arcs, moitié moins à l'Est).
- 5 Couloir principal reliant les portes Est et Ouest et du même coup les deux contrées séparées par les montagnes du bout du monde. Tous les ans, au solstice d'été, une fête célèbre l'apparition des rayons du soleil dans les profondeurs de la citadelle. A cette occasion, les deux grandes portes sont ouvertes.
- 6 Ecuries Ouest & Est (300 chevaux environ attendent là)
- 7 Salle de réception principale. Ici pouvaient se reposer et se restaurer les voyageurs nains.
- 8 Réserves de nourriture (blé, seigle, orge...De quoi tenir 2 années de siège)
- 9 Entrepôts de métaux et de pierres de taille.
- 10 La plus haute salle de la Cité: Le Cirque. Il y a quelques années encore, des gladiateurs affrontaient là des créatures du Chaos capturées lors de raids, pour le plus grand plaisir des spectateurs nains.
- 11 La salle des fêtes. C'est la plus riche salle de la Citadelle. Mais, les bals se font rares aujourd'hui.
- 12 La salle des bains. Ici, les nains peuvent se rafraîchir aux fontaines et dans de grands bains après leur travail dans les mines. Ils peuvent également prendre des bains de vapeur. L'eau n'est pas un problème, elle provient de la fonte des sommets surplombant la montagne et de lacs gelés en hiver.
- 13 Temple de Grungni. Le grand prêtre s'appelle Khor (clers niv.4). Il est âgé de 182 ans. C'est lui qui assure la défense magique de la Cité. Personne n'ose imaginer ce qui arriverait si il venait à disparaître... D'autres prêtres de plus faible niveau s'occupent également du culte. Les étrangers y sont bien accueillis (sauf les Elfes).

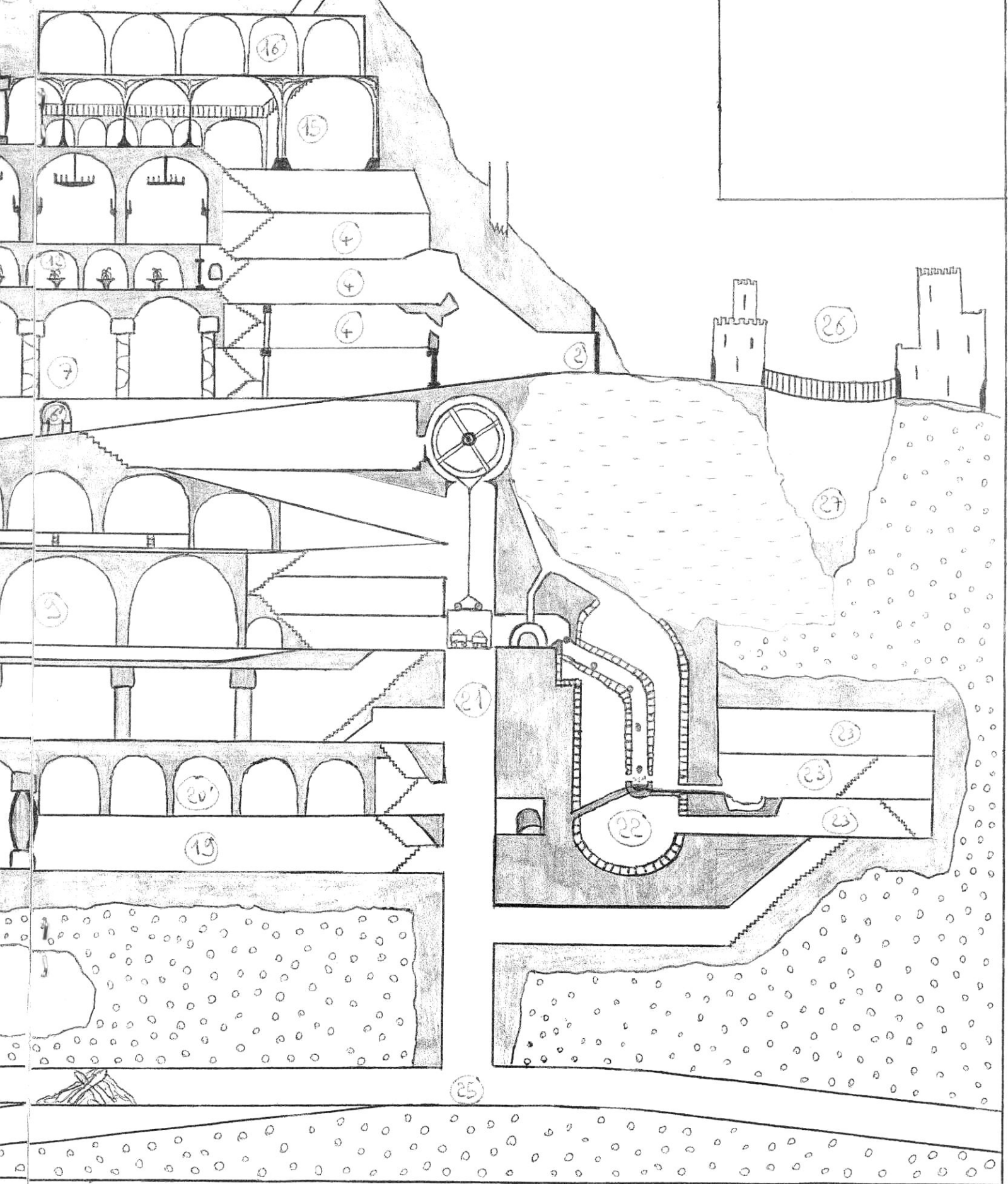
KARAK



UZBAD

Légende

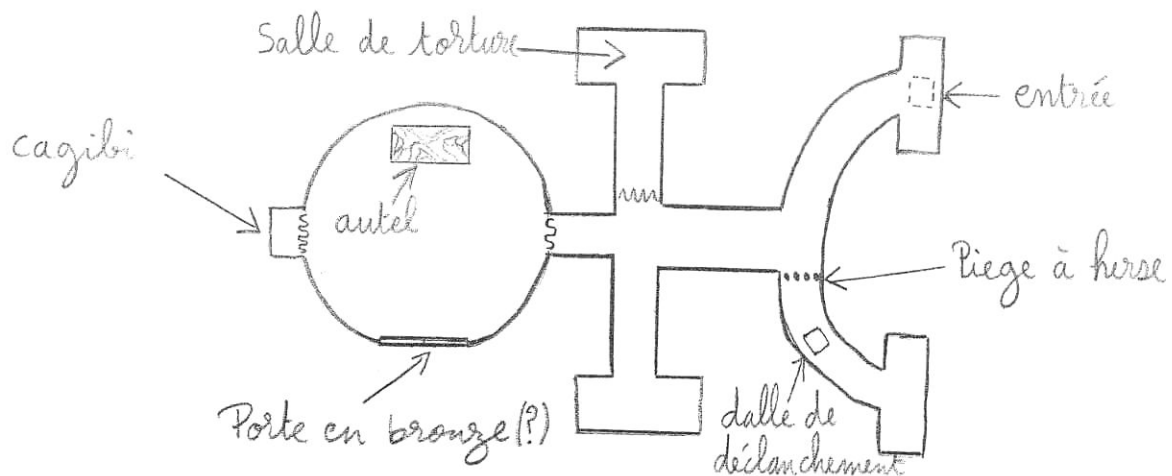
-  Roche indestructible
-  Terre et rochers



DOCUMENTS DU SCENARIO

Sur la demande de la grande pretresse,
Le temps est venu de se reunir.
A votre arrivee au chateau de Vergnugen,
Avec les objets qu' on vous a demandes,
Ne prenez pas une chambre a l' auberge
Et partez pas non plus vers le chateau
Sur la route, vous nous attendrez et
Hors du village nous vous accompagnerons.

KM



Les Pièces Souterraines dédiées à Slaanesh

- 14 Les Cuisines principales. C'est là que sont préparés les festins du roi et de ses sujets. La spécialité est le sanglier à la bière (?).
- 15 Palais du souverain et salle du conseil (sobre pourtant).
- 16 Appartements Privés du roi Tarkin troisième du nom et sa femme. C'est un personnage un peu rustre mais pas un mauvais bougre (pour ses caractéristiques, prenez à la fois celles de massacreur de géant et celles de marchand. Il possède une armure magique (+1PA;Cd+10%) d'un bouclier magique (+1PA;retour de sort) et d'une hache de guerre magique (Dégats+2;I+10).
- 17 Grandes Galleries et Magasin.
- 18 Salle de rassemblement et des fêtes des niveaux inférieurs.
- 19 Quartiers d'habitations des Gnômes.
- 20 Habitations de nains. Il y en a bien sur à tous les niveaux, mais beaucoup sont vides. Un foyer normal est constitué du père (généralement soldat ou milicien et en même temps mineur) de la mère et de 3 ou 4 jeunes nains qui vivent dans une habitation comprenant 5 pièces. La décoration est assez poussée.
- 21 Puits menant à la mine. Le mécanisme qui permet aux mineurs d'accéder aux tunnels (par une sorte d'ascenseur) est actionné par une roue géante animée par des gnômes.
- 22 Grand fourneau. C'est une des œuvres majeures de la Cité. Aucun métaux au monde ne peu résister à la chaleur que dégagent ces fourneaux.
- 23 C'est là que sont entreposées les réserves de bois et qu'est coulé le métal en fusion pour la fabrication d'armes et de protections.
- 24 Caverne souterraine oubliée des nains. Un monstre étrange s'y est développé, une sorte de pieuvre au tentacules végétales...
- 25 Départ des mines. Les galeries s'enfoncent sur plusieurs kilomètres sous terre. Les galeries, bien qu'anciennes, sont relativement en bon état. Les mineurs y font d'étranges rencontres quelques fois...
- 26 Ouvrage défensif. Il est occupé par une quarantaine de soldats et de nains éprouvés au combat. Ils sont relevés de leur poste chaque mois. entre temps ils sont laissés à eux même.
- 27 Torrent encaissé et rapide, impraticable.
- 28 Lac naturel, principal fournisseur d'eau en Eté par un ingénieux réseau de canalisation.

Idees de Scenarios

Des Skavens !

Le Grand prêtre a été enlevé. Tarkin déclare que personne n'a pu échapper aux gardes des portes, la seule possibilité est que ceux qui ont commis ce coup se trouvent encore dans la Citadelle. L'endroit devient malsain pour les PJ et pour tous les étrangers qui sont tous suspectés. En fait, ce sont des Skavens qui ont fait le coup. Ils ont creusés un tunnel menant aux mines naines. Mais cela, les PJ doivent le découvrir. En attendant qu'on ait retrouvé le Prêtre, on leur interdira de quitter la Cité.

Un tremblement de terre ?

Les PJ sont réveillés par un tremblement ou plutôt, une secousse assez forte (quelques blocs de rochers se détachent). Au matin, ils découvriront comme les nains, de grandes failles dans le couloir principal. Dans l'après midi, les secousses recommencent mais cette fois-ci, il y a de nombreuses victimes notamment dans les mines. Les ingénieurs nains semblent être impuissant en face de ce fleau qui s'est abattu sur la Citadelle. Après une petite enquête, les PJ découvriront de longues racines épaisses qui se sont glissées entre les blocs de pierre.

Le Cloporte Géant

Physique: C'est une rare race géante qui n'a pourtant aucun lien avec le Chaos, contrairement à ce que l'on pourrait croire. Il vit dans les cryptes et les endroits humides abandonnés par l'Homme. La plupart des Cloportes font moins de 3 mètres de long mais pratiquement toutes les tailles sont possibles. Le profile donné est celui d'un cloporte de 3 mètres.

Alignement: Neutre

Traits Psychologiques: Ils sont sujets à la peur du feu, mais à part cela sont immunisés à tous les effets psychologiques. De plus, ils causent la peur chez toutes les créatures de moins de 3 mètres.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	0	3	3	17	20	1	-	43	2	24	6	-

Règles spéciales: Leur carapace chitineuse leur donne une protection de 2 points sur tout le corps. Ils attaquent par morsure. De ce fait, il y a 35% de chance qu'ils causent des plaies infectées. Ils ont une vision nocturne qui porte à 20 mètres.

La Créature Monstrueuse (Chaotis Planctus)

Cette créature énorme et complexe n'est rien d'autre qu'une plante rejeton du Chaos qui a réussie à s'infiltrer sous la forteresse naine (dans le dernier niveau) par une brèche ou une ouverture dans le flan de la montagne. Elle s'est développée très rapidement dans un environnement propice (dans les ordures des nains) à l'abrit des regards indiscrets. Elle complète aujourd'hui ses repas en capturant de petits mammifères volants (chauve-souris, rats) qu'elle capture à l'aide de ses tentacules ou de son liquide collant. Avec le temps, ses proies ont pris de l'importance, on dénombre même la disparition de quelques Gnomes.

Alignement: Chaotique

Traits psychologiques: Comme une plante, cette créature est immunisée à tous les effets psychologiques. Mais elle ne craint pas le feu. Elle ne peut être d'aucune manière contrainte à fuir un combat. Elle cause la peur chez toutes les créatures vivantes.

Règles spéciales: Tout individu dans un rayon de 24 mètres autour du centre de la plante doit faire un test de Contre-Magie pour résister à ses sommotions (équivalent du CONTROLE VOCAL) télépathiques. Le nombre des attaques de la plante est variable par round du fait du grand nombre de tentacules qui peuvent atteindre jusqu'à 30 mètres de long. Les attaques impaires sont des attaques par constriction alors que ses attaques paires se font par jet de liquide collant (profitez de cette rencontre pour mettre en application la règle sur les attaques). Une victime prise par une tentacule ou plusieurs doit réussir un test de Force X 5 pour se libérer ou infliger plus de 3 points de dommages en un coup à la tentacule. Mais il devra pour cela avoir un bras libre. Mais la seule façon de repousser les jets de glue immobilisateurs réside dans l'utilisation du bouclier comme il est indiqué plus loin... Les proies prisonnières de la glue sont considérées comme des cibles inertes.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
0	33	25	8	8	59	60	1D8	-	89	29	89	89	18

Un PNJ clef en main pour le MJ

(Chers joueurs, vous allez en baver..)

Caracteristiques et descriptions

Warlock le Destructeur - Seigneur du Chaos

Apparence:

Sa carrure impressionnante rehaussée de son armure qu'il ne quitte jamais (c'est pour lui comme une seconde peau) et sa grande taille (2m10) le font redouter par tous. Pas un seul morceau de sa peau n'est visible, car son armure très élaborée et d'un noir brillant recouvre tout son corps. Cette armure magique et l'épée Kramental sont des cadeaux du dieu Khorne lui-même. Ils lui ont été remis il y a déjà une centaine d'années en Norsca.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	81	72	7	6	18	80	4	89	89	89	89	89	38
			+2	+1									

Compétences:

Acuité auditive, Acuité visuelle, Adresse au tir, Alphabétisation - Occidental, Ambidextrie, Armes de spécialisation - Arbalète lourde, Armes articulées, Armes à deux mains, Armes d'hasts, Armes de parade, Armes de poing, Lance de cavalerie; Astronomie, Bagarre, Cartographie, Connaissance des démons, Corruption, Coups assomants, Coups précis, Coups puissants*, Desarmement, Divination, Emprise sur les animaux (Créatures du Chaos), Equitation - Cheval; Esquive, Force accrue*, Héraldique, Histoire, Immunité aux maladies, Immunité aux poisons, Langage secret - Jargon des batailles; Langues étrangères - Occidental & Slavien, Khazalide, Eltharin, Langue noire; Langue hermétique - Magicane; Lecture sur les lèvres, Linguistique, Orientation, Résistance accrue*, Sens de la magie, Sixième sens, Théologie, Torture, Vision nocturne - 10 mètres.

Traits Psychologiques:

Il est sujet à l'animosité envers les goblinoides ainsi qu'à la frénésie si il entre en conflit avec plus d'un adversaire. Il crée la peur chez toutes les créatures vivantes de moins de 3m.

Dotations:

Warlock possède une forteresse en ruine (quelques pièces sont pourtant en très bon état et sont habitables) qui a été abandonnée par ses anciens occupants il y a 10 ans. Elle se situerait dans les Collines Hurlantes. Il a avec lui, une partie de son armée qui avait menée campagne en Norsca. Se sont en majeure partie des Hommes Bêtes très résistants. Il a également enmené avec lui de nombreuses armes et divers équipements de combats qu'il compte distribuer, le moment venu, aux nombreux fidèles de Khorne (mutants...) de cette région. Il a pour compagnon un hideux Dragon du mal qu'il utilisait dans les batailles pour espionner les positions ennemies. Mais Warlock n'a jamais pu jusqu'à présent le monter car Oxphar, c'est son nom, n'a pas voulu de cette forme de domination (sa force et son endurance son de 8, ses points de blessure de 65, il perd 10 Pts en Cd,Int,Cl,... par rapport au profil donné dans WJRF). Warlock se contente de son destrier de bataille (mi animal et mi démon). Un Minotaure est son lieutenant, c'est un monstre de près de 3 mètre sujet à la soif de sang (prendre les caractéristiques d'un Héros mineur et ajoutez les compétences Résistance Accrue et Force Accrue).

Caracteristiques Finales

Kramental:

C'est en apparence une simple épée à deux mains gravée pourtant de signes étranges et faite dans un métal inconnu (le Thorium). Cette arme est à l'image du dieu qui l'a forgé. C'est à dire, qu'elle est très dangereuse pour l'adversaire, mais en même temps elle n'est pas expéditive comme elle l'aurait été si une Rune de Grande Mort avait été gravée sur la lame. Ainsi, Khorne peut assister à un meilleur spectacle lors de combats tout en sachant que son préféré est imbattable. Seul un personnage d'alignement Chaotique peut manipuler sans risque Kramental (test de FM) à condition que le porteur précédent soit réellement mort...

Pouvoirs spéciaux: En plus des pouvoirs communs à toutes les armes magiques (voir WJRF), cette arma possède les pouvoirs suivants

Arme Runique: la lame est gravée d'une rune de retour, ce qui permet à son possesseur de l'avoir dans les mains automatiquement sur un simple test de FM. Il suffit pour cela qu'il se trouve dans un rayon de 6 mètres. Au cours d'un combat, son possesseur ignore le desarmement. Une rune de rapidité est également gravée sur la lame, annulant la perte de 10% en Initiative qui était due à la nature de l'arme. Une dernière rune est placée sur la poignée de l'épée, c'est une rune de sort qui permet au porteur de lancer le sort Explosion, une fois par jour (voir § Les Runes).

Gain de caractéristiques: Le nombre d'attaques du porteur de l'arme augmente de 2 et sa force de 3.

Arme Semi-Animée: 2 attaques par round sont automatiquement parées.

Arme Chasseresse: Cette arme multiplie par 2 les dégâts contre les adversaires d'alignement Loyal.

Régénération: Le porteur régénère 1 point de Blessure par tour dans la limite de son score normal.

Armure Magique:

Elle est constituée d'un casque complet cornu sur lequel un enchantement a été jeté, permettant ainsi au grand Warlock de respirer sans air. Sur la cuirasse est gravée d'un rouge vif le symbole du dieu Khorne. Par ce symbole, Warlock est immunisé à tous les sorts impliquant la psychologie. A ce titre, tous les tests de Contre-Magie sont considérés comme réussis.

Warlock ne peut être contraint à quitter un combat. De plus, ce signe lui confère une protection accrue au tronc. Les manches de fer de l'armure protègent le porteur de tous les projectiles non magiques dont la taille ne dépasse pas celle d'une flèche. L'armure protège de 2 points supplémentaires sur chacune des parties du corps alors que chacune de ces pièces est gravée d'une rune de protection. Enfin, cette armure complète ne pèse que 20% du poids d'une armure normale. Donc, malgré la cotte de mailles à manches longues, et la cagoule de mailles que porte Warlock, il n'a aucun malus en Initiative.

Bottes de saut: C'est un trésor de guerre. Elles lui permettent de faire des bonds deux fois plus long que son score en Mouvement lui permet. De plus, grâce à elles, il retombe toujours sur ses pieds, une chute est considérée comme un saut.

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc

5	81	72	7	6	18	80	4	89	89	89	89	89	38
			+2	+1									
			+5	+5			+2						
			14	12*			6						

* il a13 au tronc (symbole de Khorne)

Règles optionnelles

Bouclier

Comme il est impossible de parer ou d'esquiver un projectile, seul un personnage possédant la compétence spécialisation - armes de parade, peut tenter d'écarter avec son bouclier, un projectile ou une arme de jet adverse. Il s'agit en fait d'écarter une lance, un javelot, un couteau de lancer, une hache de jet ... un projectile improvisé, et ainsi de subir aucun dégât. Il est impossible d'écarter une flèche ou un carreau d'arblète, ni la balle d'un pistolet ou d'un tromblon (ni même évidemment un boulet de canon, un rocher ...). De plus, un seul projectile peut être écarté à la fois (par round). Un jet sous le CC réussi permet d'écarter un projectile adverse de sa course. Les tir à courte et à longue portée entraînent respectivement un malus au CC de -20% et -10%. Les tir portée extrême sont plus faciles à écarter.

Remarque: Le bouclier n'apporte aucun modificateur au CC.

Je vous propose une nouvelle règle de remplacement pour l'utilisation du bouclier. Evidemment, c'est au MJ de décider si il faut oui ou non la prendre en compte: parer avec un bouclier confère un bonus de +20%, annule toutes les attaques restantes (voir WJRF) MAIS, en cas de parade réussite (elle échoue toujours sur un résultat de 96 à 100) tous les dégâts sont automatiquement annulés (pas de lancé de dé).

Réforme de la règle cible inerte

Il s'est avéré au bout de nombreuses tentatives, qu'un PJ ou un PNJ constituant une cible inerte s'en sorte, la plupart du temps sans grands dommages. Il est impossible d'égorger un PJ en paix! Il fallait changer cela. Dorénavant, un personnage ayant la compétence coups précis ou/et chirurgie pourra intervenir comme il le désire sur le corps inerte. Il obtiendra automatiquement un 6 aux dégâts et pourra faire un jet sous son CC pour savoir si il a oui ou non touché un organe vital. Finalement, il n'aura plus qu'à multiplier le résultat par deux, comme à l'accoutumée, avant d'y soustraire l'endurance de la victime (uniquement).

Les attaques

Au combat rapproché, il apparait plus réaliste d'intercaler les attaques des protagonistes, ce qui limite un peu (enfin) l'importance de l'initiative dans le jeu. Cette règle changera complètement votre vision des combats même si elle nécessite une période d'accoutumance. D'autres règles intéressantes pour WJRF se trouvent dans le 5^e volume de Jeux Descartes Plus.

La rédaction attend toute règle maison simplifiant ou rendant plus réalistes certaines actions du jeu de role. Une récompense sera offerte à tout écrit qui sera publié dans Le Grimoire. A bientôt!

Scenario de Warhammer

LA MAIN DE SLAANESH

la Mission

Karl Weinbauer a engagé les PJ par l'entremise de son scribe, Helmout (un binoclard). Ce dernier leur promet 2500 CO sonnantes et trébuchantes pour retrouver la fille unique de Mr Weinbauer (déjà veuf). Cette dernière serait parti il y a deux jours, avec son fiancé, un certain Franz qu'elle a connu à l'Université de Nuln. Ni Helmout, ni Karl ne savent quoi que ce soit d'autre sur Franz ou sur la destination de leur voyage. Helmout a déjà dépeché une équipe d'aventuriers la veille, ce qui augmente ainsi, d'après lui, le nombre de chances de succès de cette mission. Il leur remettra finalement un petit écrin en argent contenant un portrait miniature de Natasha (val: 12 CO). C'est une jeune fille blonde de 19 ans, très calme et réservée qui a changé du tout au tout après sa rencontre avec Franz. Peu avant son départ, elle est venue seule dire adieu à son père, ce dernier a d'ailleurs été très surpris de cette décision soudaine (Natasha n'a enmené aucun bagage avec elle).

Les recherches

Les PJ iront certainement interroger les anciens professeurs de Natasha. Il apprendront qu'elle avait abandonné plusieurs cours (histoire, langues) pour assister à ceux de Maximillian Lehrer. Ce dernier enseigne la théologie d'une façon très spéciale. C'est d'ailleurs pour cela qu'il réussi à attirer de nombreux étudiants. Certains disent qu'il accueille chez lui les meilleurs élèves pour se livrer à d'étranges cérémonies. Mais les PJ ne trouveront rien chez Lehrer. Par contre, sa meilleure amie (Karla) leur avouera qu'elle est inquiète. La veille de sa disparition, elle l'a accompagnée chez un prêteur sur gages où Natasha a vendu des bijoux de famille, dont un bague qu'elle lui avait elle-même offerte. A ce moment là, Karla est devenue complètement furieuse... Elle connaît le nom de son petit ami, il s'agit d'un certain Franz Dreist (un grand brun). C'est lui qui l'avait invité à assister aux cours de théologie. D'après Karla, Natasha était vraiment très amoureuse de Franz, mais elle ne sait pas si c'est réciproque.

Un couple ressemblant à la description de Franz et de Natasha, a pris une chambre à l'auberge du Chien Rouge, à Nuln. D'après le propriétaire, ils étaient très discrets. En fouillant leur chambre, les PJ découvriront le document suivant. Ils ont maintenant un aperçut de ce qui les attend (lisez la première lettre de chaque ligne). Ils sont parti très tôt le lendemain de leur arrivée en prenant une diligence de l'Express Imperiale. A la compagnie, les PJ apprendront que la diligence partait pour Biberdorf. Contre une petite rémunération, on leur indiquera qu'ils étaient accompagnés d'un enfant d'une dizaine d'années (leur guide jusqu'au chateau). Leur enquête risque de durer et prendre du temps, mais, nous ne laisserons pas aux PJ l'occasion de s'ennuyer..

Les concurrents

Il s'agit de 5 aventuriers qui sont déjà sur les traces des deux amants depuis 24 heures, mais malheureusement pour eux, ils n'avancent pas dans leur enquête. La cause principale est qu'ils n'ont pas le portrait de Natasha (ils ont seulement une description sommaire) et que les PJ eux, l'ont. Quatre d'entre eux sont d'alignement mauvais, le cinquième est d'alignement neutre, mais les drogues qu'il prend le rendent incapable de discerner le bien du mal.



Scénario de Warhammer

Le chef est Rudolf (ou Rudi). C'est un ancien receleur, il excelle actuellement dans la carrière de racketteur. Il a avec lui deux gardes du corps (Reinhard et Gnumurght), dont un ogre sanguinaire qui exerce son métier en maniant une hache à deux mains. Il a engagé pour une somme ridicule un sorcier (niveau 1) qui est recherché par les autorités sous le nom de Kaspar Piepsen. Le dernier membre est un nain pourfendeur de Trolls (Mordin Le Noir) sous l'emprise de stimulants qu'il absorbe continuellement et qui augmentent ses caractéristiques (effets: M+1, CC+10, CT+10, F+1, B+1, I+10, Dex+10, Cl+10). Leur but est d'intimider les PJ tant qu'ils sont dans la ville, pour que ces derniers leur livrent le portrait de Natasha. Reinhard sera toujours sur leurs talons, il les suivra partout où ils iront, et fera un compte rendu détaillé de ce qu'il a vu à Rudi. Bien sûr, si les PJ remettent le portrait à Rudolf, ce dernier estimera que si ils lui ont donné, c'est qu'ils n'en n'avaient plus besoin. Pour lui, la meilleure solution sera de suivre les PJ, et au moment fatidique, frapper fort.

Vergnugen le château de Biberdorf

Se trouvant près du village, dans un bois, il est très facile à trouver. Les PJ apprendront que ce château appartient à un certain Karl Muller, qui est en voyage pour le moment. Une calèche du château est venue chercher un couple et un enfant au village, la veille de l'arrivée des PJ. Ce château est surveillé jour et nuit par des gardes (12) qui peuvent également recevoir l'aide de la milice de Biberdorf si les PJ décidaient d'un assaut contre ses occupants. La manière forte n'est donc pas la meilleure façon de récupérer Natasha. S'ils se présentent au château (une grande bâtisse dans le style Renaissance de notre monde, sans fortification) ils seront accueillis amicalement (après qu'on les ait délestés de leurs armes lourdes) par la châtelaine, Ingrid. Il s'agit en fait, de la prêtresse de la secte et les PJ arrivent comme un "cheveu dans la soupe" car cette nuit aura lieu une cérémonie très spéciale dédiée à Slaanesh. Elle ne cachera pas la venue de Natasha et si les PJ insistent, elle leur permettra de lui parler un court instant. Celle-ci refusera de les suivre, disant qu'elle se sent très bien avec ses nouveaux amis. A ce stade de l'aventure, les PJ se demanderont sans doute ce qu'ils doivent faire. Abandonner la récompense serait une erreur grave...

Prisonnière des griffes de Slaanesh

A partir de ce moment là, la prêtresse cherchera à mettre de son côté les PJ en les mettant d'abord à l'aise. On les installera dans une pièce voisine avec quelques hostesses (cultistes) où on leur offrira à boire (voir: La drogue et ses effets). Ici, le MJ doit jouer serré pour faire avaler la boisson aux PJ (utilisez tout ce qui est à votre disposition et faites comme si vous n'attachiez aucune importance à cette boisson). Pendant qu'ils "réfléchissent", la prêtresse en mènera Natasha en lieu sûr. Les PJ ne la reverront plus avant la cérémonie. Enfin, ils seront invités à rester pour la nuit et peut-être pour plus longtemps s'ils le désirent...

La drogue et ses effets

Les drogues sont très utilisées dans les sectes sous forme d'aphrodisiaques et de mixtures aux composants exotiques. C'est la prêtresse qui dose les drogues des verres destinés aux cultistes suivant leur corpulence (score en endurance). Pour droguer chacun des PJ, elle devra faire un test d'estimation. Un échec n'est pas un danger en soi car cette drogue est inefficace sans le gaz qu'ils respireront plus tard. A ce titre, la compétence sixième sens ne leur sera d'aucune utilité (le danger n'étant pas immédiat) et ils ne détecteront aucun goût spécial même avec les compétences cuisine et fermentation.

Scenario de Warhammer

Résultat du test d'estimation:

– Echec de plus de 30%

Le PJ devra faire un test d'Endurance lors du rituel, alors qu'il respirera les gaz. En cas d'échec, il sera sujet à une paralysie générale et commencera à suffoquer. Personne n'interviendra pour le sauver, Les cultistes attachant cela à une intervention divine. L'individu est en quelques sorte, d'après eux, privilégié par la divinité. Il mourra dans d'atroces souffrances en 3D6 rounds.

– Echec entre 10 et 30%

La prêtresse a sous estimée la résistance du PJ. Ce dernier pourra tenter d'agir lors du rituel en réussissant un test sous le Cd. En cas d'échec, le PJ pourra faire une nouvelle tentative le tour suivant (6 rounds).

– Réussite ou échec de moins de 10%

Le PJ devra faire un test de FM avec un malus de 20% en respirant le gaz. En cas d'échec, toutes ses caractéristiques (en pourcentage) sont réduites de 20% pour les 12 heures moins son score en Endurance. De plus, il perd tout contrôle sur son personnage pendant le temps d'effet de cette drogue. Si l'une de ses caractéristiques venait à être réduite à 0 ou moins, son score en points de folie serait augmenté de 1D3.

Variantes:

La prêtresse pourrait faire volontairement une erreur dans le dosage de la drogue d'un ou de plusieurs PJ jugés dangereux (ELfes, personnages de l'Ordre). Enfin, un PJ pourrait avoir l'idée d'échanger subrepticement son verre avec celui de son (sa) partenaire, pensant qu'un poison a été versé dedans. Hors, les verres des cultistes sont aussi drogués, même si aucun d'eux ne le sait. En fait, le PJ devra user de tous ses charmes pour pouvoir boire au verre de sa partenaire (les échanger dans un tête à tête, quoi de plus romantique?). Si il réussit, le gaz n'aura aucun effet sur lui si son score en E est supérieur à celui de sa partenaire. Ainsi, lors de la cérémonie, il ne succombera pas aux effets de la drogue, et pourra se dépêtrer des bras qui l'enlissent sur un simple test de Cd réussi.

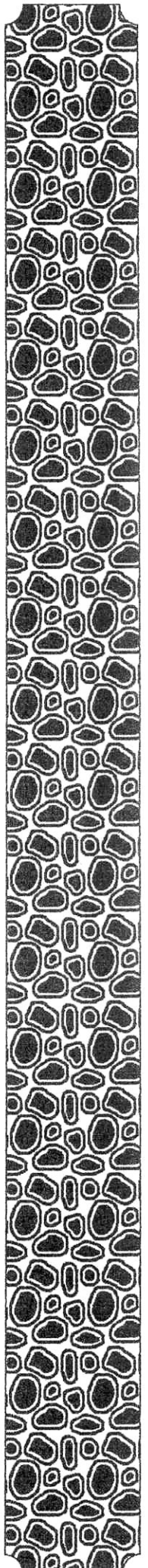
Suite et fin

Une fois que les PJ auront terminés de boire et fait connaissance avec leurs hotesses, l'attitude d'Ingrid changera du tout au tout. Si les PJ ont décidés d'enmener avec eux Natasha, elle leur donnera son accord mais elle et décidera d'organiser une "cérémonie d'adieu" ou les PJ seront invités en amis. Ils seront deshabillés, lavés, parfumés et revêtiront un vêtement léger de couleur arc en ciel. Bien sur, Ingrid n'a pas changée d'avis, Natasha sera sacrifiée pour qu'elle puisse invoquer une Démonette de Slaanesh. Malheureusement pour la prêtresse, l'orgie finira en un horrible massacre, cette dernière ayant échouée dans le contrôle de la démonette. Finalement, seuls les PJ pourront éviter que tout cela n'arrive en intervenant lors de la cérémonie qui aura lieu dans un complexe souterrain dont l'entrée est dissimulé dans les bois...

Conclusion

Si les PJ ramènent Natasha vivante à son père, malgré toutes les embuches qu'ils ont dues surmonter (tentatives de leurs concurrents de récupérer Natasha), Helmout leur remettra la somme convenue et les remerciera chaleureusement. Il ne leur posera aucune question sur leur mission, il pense visiblement que tout va bien se passer. Deux semaines plus tard, Natasha s'immolera par le feu...

Les points d'expérience sont laissés à la discrétion du MJ.



Scenario de Warhammer

Personnages Principaux

Délectation de Souffrance - Démonette de Slaanesh

Comme toutes les démonettes de Slaanesh, elle a partiellement l'apparence d'une femme dénudée (tête, tronc) au maquillage flamboyant, à la chevelure colorée et partiellement l'apparence d'un monstre muni de pinces géantes (bras), de griffes acérées à l'extrémité de pieds fourchus et d'une longue queue préhensile.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	57	42	4	3	29	70	3	20	89	89	89	89	89

Règles spéciales:

Cette démonette à deux attaques par pince et une attaque caudale. Elle a 1 point de protection aux bras et aux jambes et provoque la peur chez les créatures vivantes de moins de trois mètres. Elle est immunisée contre tous les effets psychologiques sauf ceux provoqués par les démons majeurs ou les divinités. Elle est sujette à l'instabilité en dehors de la salle des orgies. De plus, elle exhale un parfum si délicieux, qu'il faut faire un test de Force Morale pour ne pas y succomber et s'approcher en constituer ainsi une cible inerte.

Les Cultistes

Ils sont tous humains, sont âgés entre 16 et 24 ans et issus de divers grandes familles de Nuln et des environs. Ils portent tous un maquillage facial les rendant tous impossibles à reconnaître. Lors de la cérémonie, ils auront des vêtements couleur arc-en-ciel découvrant leur sein droit. Ils sont tous pervers et ont une attitude nonchalante. Ils parlent peu et sont plus enclin à caresser ou à embrasser. Quelques fois, l'un d'eux s'adresse aux autres dans un long discours incompréhensibles pour les non-initiés.

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Cultiste Femme:	5	25	25	2	3	5	40	1	39	24	29	29	29	39

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Cultiste Homme:	4	33	25	3	3	7	30	1	39	24	29	29	29	39

Compétences: Acrobatie, Charisme, 25%/Chiromancie, Contortionnisme, Escamotage, Séduction.



Ces compétences sont communes aux deux sexes.

Les Hommes de Mains (Hans, Klaus, Andreas & Wolf)

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Profil Type:	4	43	35	5	4	12	40	2	33	34	29	39	39	29
						+2	+1							

Compétences: Bagarre, Coups Assommant, Coups Puissant, Desarmement, Esquive, Force Accrue, Musculation, Résistance Accrue, Torture.

Dotations: Fouet, Menottes, Corde, Gourdin,...

Nouvelles Carrières

Le Paysan

Description

Tous le monde n'est pas un aventurier héroïque. La majorité des humains du vieux monde, vit en dehors des villes et des grandes agglomérations telles que Nuln ou Altdorf. La vie d'un paysan peut paraître monotone, sa rude existence de labeur peut être enviable, mais cette carrière reste un moyen privilégié qui apporte une certaine "sécurité". On a seulement commencé à parler d'exode rural vers les villes, que depuis la multiplication des dangers dans les campagnes (Mutants, Hommes-Bêtes). Ainsi alors que des fermes isolées subissent les attaques de bandes organisées venant des forêts, des villages se forment entretenant des mercenaires ou une milice pour leur défense. C'est pourquoi, de jeunes paysans quittent leur famille et partent à l'aventure en quête d'une vie plus facile.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
+10				+2	+10			+10				+10	

Compétences

- Agriculture
- 10%/ Apiculture
- 50%/ Camouflage rural
- Connaissance des plantes
- 25%/ Chasse
- 10%/ Commerce
- 75%/ Conduite d'attelages
- 25%/ Confection
- 50%/ Déplacement silencieux (rural)
- 50%/ Dressage - chien
- 10%/ Emprise sur les animaux
- 10%/ Fermentation
- 75%/ Identification des plantes
- 50%/ Langage secret - forestier
- 25%/ Natation
- 10%/ Orientation
- 25%/ Pêche
- 10%/ Résistance à l'alcool
- 50%/ Résistance accrue
- Soins des animaux
- 10%/ Travail du bois
- 25%/ Viticulture

Dotations

- Une chaumière (270 CO)
- 2D10 Acres de terres
- 1D3 Cochons
- 35%/ Un boeuf
- 3D10 Poulets
- 1D3 Chiens (s'il possède la compétence)
- 1D4 Vaches/ânes de terre ou 1D10 Moutons
- Une carriole et cheval (s'il possède la compétence)
- 50%/ 2D6 Chèvres
- 1D3 ruches (si Apiculture)
- 10%/ Bâtiment annexe par ânes (étable, grange...)

Débouchés: Aux choix dans les carrières de base de forestier

Nouvelles armes

Le cimeterre

C'est un long sabre oriental tranchant des deux côtés et recourbé en arrière. En Arabie, d'où il est originaire, il tend à être supplanté par le Jezail, arquebuse légère au canon allongé. Il nécessite aucune spécialisation contrairement au cimeterre à deux mains, mais reste rare dans le Vieux Monde. Le cimeterre à deux mains nécessite lui, la spécialisation appropriée.

	I	CC	D	Prd
Cimeterre	-10	-10	+1	-
Cimeterre à 2 mains	-10	-10	+2	-10

Le fleau à masses multiples

Il est constitué de trois lourdes chaînes toutes fixées au manche, au bout desquelles se trouvent des boules hérissées de pointes. C'est une arme très difficile à manier et dangereuse à contrôler. Le porteur de l'arme doit avoir une force supérieure à 5 afin qu'il puisse atteindre la vitesse voulue pour porter une attaque. L'utilisation de cette arme nécessite les compétences spécialisation - arme articulée et spécialisation - arme à deux mains.

	I	CC	D	Prd
Fléau	-30	-20	+4	-20

Le Boomerang

C'est une lame de bois recourbée, tranchante, d'origine inconnue. C'est une arme de jet très rare nécessitant un apprentissage spécial. Lancée avec adresse, elle revient à son point de départ si le but n'est pas atteint. Le boomerang permet d'exécuter des jets en arc de cercle, qui contournent les obstacles éventuels (par la droite, par la gauche, par dessus, ou par dessous). Si la cible n'a pas été atteinte, le lanceur doit faire un jet sous le total de sa dextérité plus la moitié de son initiative (n'oubliez pas qu'un résultat de 96 à 100 signifie toujours un échec). S'il échoue, il devra aller le chercher à 1D10 mètres dans une direction déterminée au hasard. Un individu inexpérimenté se fera forcément blessé. La compétence spécialisation - Boomerang est nécessaire au maniement de cette arme.

	PC	PL	PE	FE	A/T
Boomerang	24	48	100	T	0/1

L'arbalète lourde

C'est une arme de trait puissante actionnée avec un cric, ce qui permet de décupler la force de tir par rapport à une simple arbalète mais ce qui allonge le temps de chargement à 2 rounds. De portée plus grande, elle est aussi très meurtrière, c'est pourquoi son usage a été interdit dans tout l'Empire. Seuls quelques privilégiés la manient encore dans des démonstrations, mais sûrement pas au combat. Cette arme n'est d'ailleurs plus fabriquée et les derniers exemplaires en circulation se vendent à prix d'or à des collectionneurs. La peine en vigueur en cas d'utilisation de cette arme est de 500 CO ou 1D4 années de travaux forcés avec confiscation de cette dernière. Du fait de sa rareté, le MJ devra faire en sorte que les PJ n'obtiennent qu'un nombre très limité d'exemplaires de cette arme (1 ou 2 dans le groupe). L'arbalète lourde à deux fûts existe également. Elle est munie de deux gachettes, le mécanisme charge les deux arcs à la fois (donc deux carreaux). Les arbalètes lourdes sont munies d'une lame tranchante à l'avant, ce qui permet à l'arbalétrier de monter à l'assaut après avoir tiré (D:-1;CC:-10).

Règle spéciale: A courte portée, un carreau propulsé par cette arme est capable de perforer toute armure et protection non magique si le jet du D6 des dégâts indique un nombre supérieur à 3. Les protections éventuelles ne sont alors pas prises en compte dans le calcul des dégâts. la compétence spécialisation - arbalète lourde est nécessaire pour l'utilisation de cette arme.

	PC	PL	PE	FE	A/T
Arbalète lourde	48	96	300	5	2/1
Arb lrde double	48	96	300	5	3/1

Arme	coût	enc.	disponibilité
cimeterre	25 CO	80	rare
cimeterre à deux mains	70 CO	260	rare
fléau à masses multiples	90 CO	350	rare
Boomerang	30 CO	25(1)	rarissime
Arbalète lourde	200 CO(2)	180	rarissime
Arbalète lourde à deux fûts	300 CO(2)	250	rarissime

(1) Il en existe en métal (encombrement: 40)

(2) Le MJ peut doubler ce prix dans certains cas.

Nouvelles Compétences

Agriculture: Un personnage doué de cette compétence est capable de travailler la terre et reproduire aussi bien les végétaux que les animaux dont il se nourrit. Par le drainage, l'irrigation et l'amendement, il est capable d'améliorer nettement la qualité d'un sol.

Apiculture: Cette compétence permet à un personnage, d'élever des abeilles dans des ruches en vue de récolter leur miel. De plus, ils sont devenus, après une longue période d'exposition, insensibles aux piqures de ces insectes.

Arts Martiaux:

Les Arts Martiaux renferment différentes techniques de combat (trois sont développées ci-dessous). Pour les acquérir, le personnage devra dépenser 100 Pts d'expérience pour chacune d'entre elles. Les maîtres qui enseignent ces différents Arts sont très rares et parle une unique langue, le Nippon.

Arts de détourner les lances: Le personnage doué de cette compétence, peut détourner avec seulement l'aide de ses mains et de ses avant-bras, tout projectile de jet. Avec cette compétence, il peut même rattraper au vol un ou deux projectiles adverses. Dans ce cas, il ne pourra pas en détourner d'autres ensuite tant qu'il aura un objet en main. L'épreuve se fait sous le CC du personnage avec -20% et -10% à portée Courte et Longue (aucun malus d'un projectile lancé à portée extrême). Le nombre de projectiles pouvant être détournés (en un Round) est égale au nombre d'attaques du personnage.

Art du combat à mains nues: Les personnages ayant acquis cette compétence sont capables de se battre au corps à corps sans être sujet aux traditionnels CC -20% et D -3. En cela, elle se rapproche de la compétence Bagarre mais reste un "art noble". Cet Art permet aux initiés d'utiliser la force de l'adversaire contre lui-même. Dans le jeu: lorsque l'adversaire réussit une attaque, celle-ci peut lui être immédiatement retournée sur un test sous le CC du personnage. Les dégâts subis par la victime sont calculés à partir de sa propre force. Bien sûr, cette technique n'est efficace que sur un adversaire désarmé ou maniant une simple dague, une arme de poing quelconque (un individu possédant une lance ou un fléau ne se laissera pas approcher). Un adversaire propulsé au sol devra réussir un test sous sa dextérité ou perdre ce qu'il tenait en main.

Art de dégainer le sabre: Le personnage peut dégainer et frapper dans le même round et avec une grande rapidité (Initiative +15%). Cet art ne nécessite pas l'utilisation d'une arme spéciale. Toute "arme à gaine" fera l'affaire.

Viticulture: Les personnages possédant cette compétence sont capables de cultiver une vigne et connaissent toutes les étapes de la fabrication du vin.

La rédaction attend vos suggestions...

Le Mootland

La Comté des Hobbits, les Halfelings

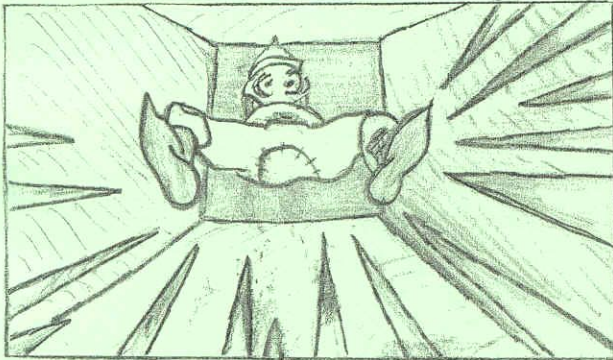
Prix conseillé : 15 Euros - Le Mootland © 2002 Le Fanzine Le Grimoire - ISBN : 2-9514208-4-6



*Aventures dans le Mootland, la Sylvania,
le Stirland et l'Averland*

Table des coups critiques des chutes

L'objectif de ce tableau est de remplacer celui des morts violentes pour les chutes graves. Il faut procéder comme pour les combats, mais les localisations sont déterminées par le tableau.



D100	+1	+2	+3	+4	+5	+6
01-10	1	3	5	7	11	14
11-20	2	4	6	9	13	15
21-30	3	5	8	14	16	16
31-40	4	7	10	13	15	15
41-50	5	9	14	16	16	16
51-60	7	12	15	15	15	15
61-70	9	16	16	16	16	16
71-80	11	15	15	15	15	15
81-90	16	16	16	16	16	16
91-00	15	15	15	15	15	15

1. le personnage trébuche. Il perd ce qu'il tenait dans la main s'il rate un test de dextérité.

2. Le personnage roule à terre. Il ne peut rien faire le round suivant, excepté parer si un combat à lieu.

3. Le personnage tombe sur le côté. Sur le choc, il perd ce qu'il tenait dans la main et prendra 1D4 rounds pour se relever.

4. Le personnage se tord la cheville. Son mouvement et son initiative sont divisés par deux pour 1D4 rounds.

5. Le personnage se casse la cheville. Son déplacement et son initiative sont divisés par deux jusqu'à ce qu'il se fasse soigner.

6. Le personnage se casse le fémur. Son initiative son mouvement sont divisés par deux jusqu'à ce qu'il se fasse soigner.

7. Le personnage se casse les deux jambes en même temps. Son mouvement est réduit à 1 et son initiative à 10 jusqu'à ce qu'il se fasse soigner.

8. Le personnage se brise un bras et une jambe. Un cri atroce sort de sa bouche.

9. Le personnage se déboîte les deux jambes. Celles-ci entrent dans le thorax avec force (effet du cc n°7). De plus, sa taille est réduite de 2D6 cm, jusqu'à ce qu'il se fasse soigner.

10. Le personnage tombe sur le bras. Il est victime de multiples fractures (2D3). Celui-ci doit faire un test d'endurance ou perdre connaissance.

11. Le personnage tombe sur les genoux. Une des rotules se brise. Un fois soigné, le personnage perdra 1 point de mouvement définitivement.

12. Le personnage tombe sur la tête, Il se relève, le visage illuminé par un grand sourire. Il gagne 1D6 points de folie. S'il est victime d'une folie, le MJ devra choisir en priorité l'amnésie, démence ou Shizophrénie.

13. Le personnage tombe face contre terre. Ses cotes se brisent, et il perd connaissance. Il doit faire un test d'endurance ou perdre 1 point d'endurance définitivement. Le rétablissement prendra 10 semaines.

14. Le personnage tombe sur une jambe. Le nombre de fracture paraît tellement grand que l'amputation s'avère nécessaire.

15. Des bruits horribles de craquement se font entendre au moment où le personnage touche terre. La mort est instantanée.

16. Le cadavre écrasé sur le sol ne ressemble à rien.

☛ Pour déterminer le membre fracturé au D6: 1-3: jambe/bras droit 4-6: jambe/bras gauche

Voilà, c'est la dernière page. On espère que ça vous a plu. Le prochain numéro paraîtra dans 3 mois (normalement). On peut déjà vous dire que mon cher maître Colwin nous informera sur les combats magiques, il y aura également 2 scénarios et la description d'une machine infernale.

Enfin, si ces trois mois vous paraissent long, la rédaction vous conseille vivement de commander Héphaïstos, un fanzine qui va inonder le marché. C'est un fanzine qui traite de plusieurs jeux de rôle sur 40 pages (Hawkmooon, James Bond, l'appel de Chtulhu, ADD...), et le numéro 2 contient un scénario pour Warhammer, écrit par notre rédacteur en chef.

Adam les Grands pieds

Héphaïstos

Pour le commander: écrire à Jean-François Pineau, 15 avenue des Pétales, 44300 Nantes. Précisez le numéro voulu (le numéro 3 va sortir fin Juin). Le prix est de 10F (plus 7,50F de frais de port).

* Dans le prix du fanzine sont compris les frais de port, s'il n'est pas vendu par correspondance, son prix est de 15F

25frs*