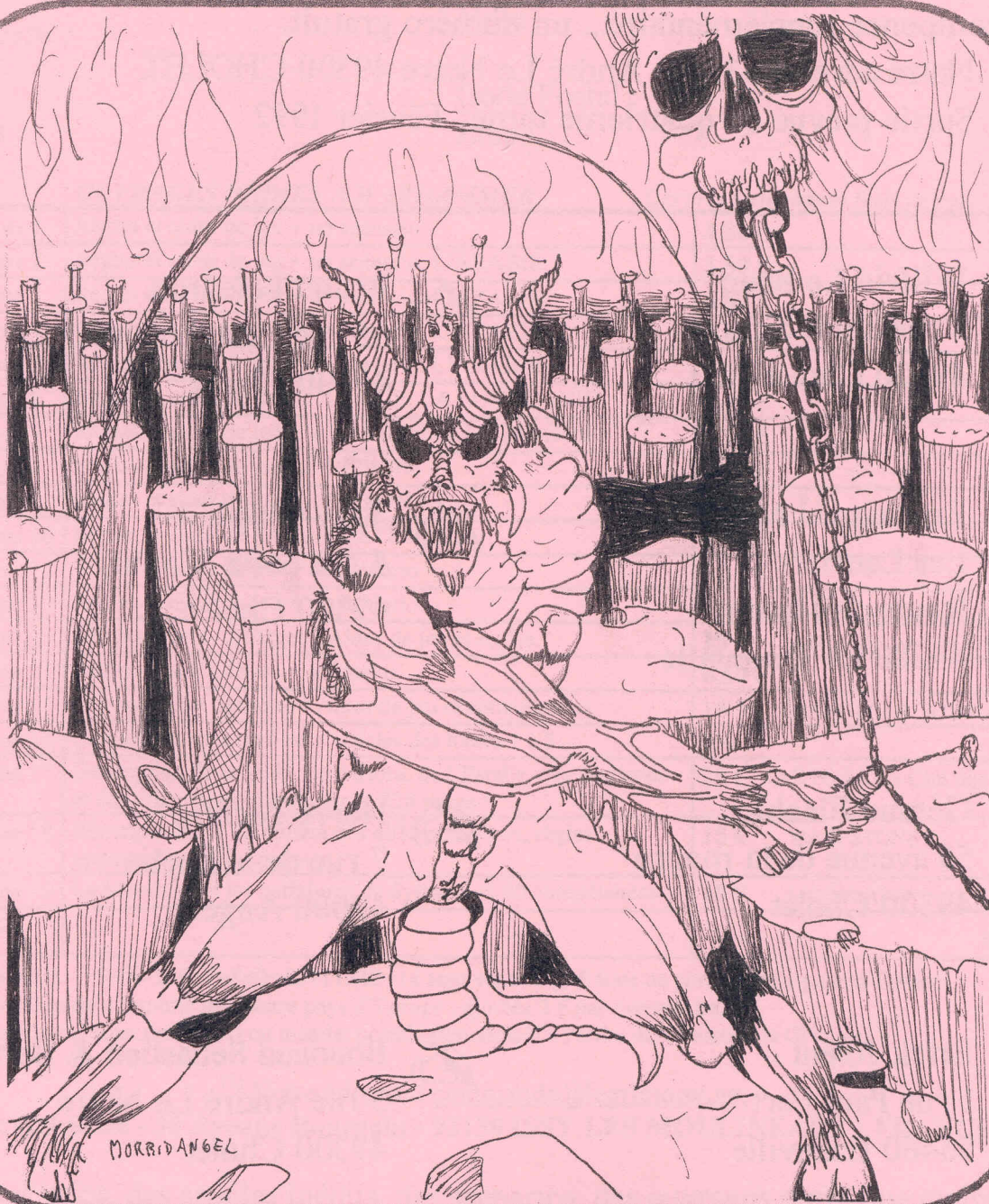


Le Grimoire

Troisième Tome

Premier fanzine français dédié à Warhammer

25 francs - Trimestriel - Il n'y a jamais Deux sans Trois !



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 votre chèque de 25 Francs à l'ordre de Sébastien Boudaud. Évitez de remplir votre lettre de pièces de monnaies, ou alors ajoutez des timbres sur l'enveloppe. Préférez les billets aux pièces, au besoin nous vous enverrons la monnaie. Par ailleurs, nous acceptons tout dons d'argent comme une manne, alors n'hésitez pas! 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 belle récompense supplémentaire... un numéro gratuit.

Notre adresse: 3, rue André Le Notre 49300 CHOLET

Sortie prévue du quatrième tome: Février 1992



Wilfrid Le Brun
3 rue Saint Simon
49300 Cholet



Bruno Boisdrion
65 rue Cesbron Lavau
49300 Cholet



Emmanuel Maudet
Les Lauriers
Route de Moulin
49280 La Tessoualle



Tony Guinhut
4 rue Saint Simon
49300 Cholet



Géraud Fléchier
55 avenue de la marne
49300 Cholet



Hervé Nicaise
7 rue de la Boetie
49000 Angers



Erick Jölent
1 rue Paul Fort
95460 Ezanville



Boudaud Sébastien & Bertrand
3 rue André Le Notre
49300 Cholet



Warhammer est un jeu Game Workshop
édité en français par Jeux Descartes

Matériel de Publication:

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

Editorial

Il fallait bien sortir un numéro 3, nous l'avons fait. Vous y trouverez pas moins de 14 rubriques différentes dont il est à noter que la rubrique des Nouvelles Carrières vient enrichir de 13 métiers la centaine de carrières se trouvant dans le livre des règles de WJRE

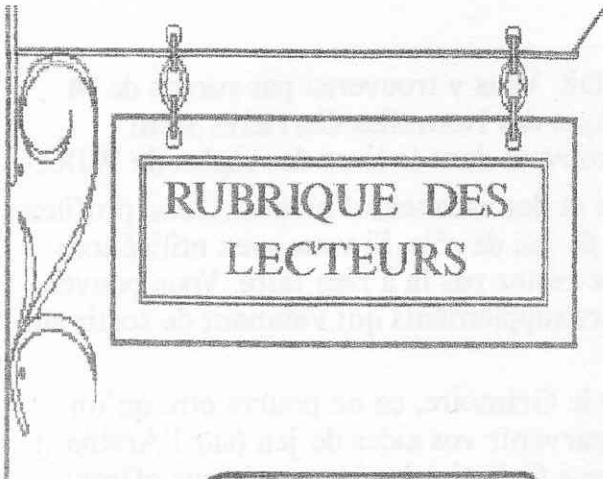
Ce Tome est aussi celui des fêtes de fin d'année et des vacances d'hivers. Alors, profitez du froid pour vous rassembler autour d'une partie de jeu de rôle. Si vous avez utilisé tous les aides de jeux, et joué le scénario de ce Tome, ne restez pas là à rien faire. Vous pouvez commander Héphaïstos ou achetez vous les derniers suppléments qui viennent de sortir sur Warhammer (vous avez l'embarras du choix).

Continuez à nous faire part de vos critiques sur le Grimoire, ça ne pourra être qu'un point positif pour les Tomes suivants. Faites nous parvenir vos aides de jeu (sur l'Arabie...). Après avoir gracieusement offert le deuxième Tome à Grégoire Laakmann, nous offrons celui-ci à Laurent Garnier (déjà cité dans le deuxième Tome) et à François Chénélit. Ils les recevront en priorité.

Au sujet de la pagination, Le Grimoire comprendra maintenant 36 pages et peut-être 40 dans un proche avenir. Cette optimisme vient du nombre sans cesse croissant de nos lecteurs. Une nouveauté, en page 34, le bulletin d'abonnement! Attention, cette offre n'est valable que jusqu'en janvier...

Sommaire

Page 4	Rubrique des lecteurs.....	Vous
Page 5	La Gazette Impériale.....	Erick Jolent
Pages 6 à 8	Nos Amis les Bêtes.....	Sébastien Boudaud & Tony Guinhut
Page 9	Les Plages d'Arabie.....	Sébastien Boudaud et Emmanuel Maudet
Pages 10 à 12	Les Plages d'Arabie....	Sébastien Boudaud et Emmanuel Maudet
Page 13	Contes et Légendes	Emmanuel Maudet et Sébastien Boudaud
Pages 14 à 16	La Navigation en Mer du Sud.....	Sébastien Boudaud & une idée d'Erick Jolent
Page 17	Résultats du Grand Tournoi d'Altdorf.....	Bruno Boisdrion
Page 18	Un PJ clé en main pour le MJ.....	Sébastien Boudaud
Pages 19 à 22	Un Scénario pour MJ débutant	Bruno Boisdrion
Pages 23	La Poésie Elfique avec Thomas Tergaliel.....	Hervé Nicaise
Pages 24 & 25	Sortilèges et Maléfices....	Emmanuel Maudet & Sébastien Boudaud & Géraud Fléchier
Page 26	Nouvelles Armes.....	Hervé Nicaise & Sébastien Boudaud
Page 27	Nouvelles Compétences.....	Sébastien Boudaud & François Chénélit
Pages 28 à 34	13 Nouvelles Carrières.....	Sébastien Boudaud & François Chénélit & Bruno Boisdrion & Laurent Garnier
Page 35	Nos Sponsors.....	Sébastien/Erick/Hervé
Couverture	Sangrif	Morbidangel alias Florent Bartaud
Dessins Intérieurs	Valery Libaud



RUBRIQUE DES
LECTEURS

Consultez les anciens numéros!
Vous pouvez encore commander les
Tomes précédents au prix de 15F + 10F
de frais de port. Une commande groupée
(deux numéros) ne vous coûtera que 15F
+ 15F + 10F soit 40F

COMMUNIQUÉ:

Un salon est organisé à Nantes pour les
20 et 21 mars 1993. La rédaction du
Grimoire y sera sans doute présente au
complet. Nous vous en reparlerons plus
en détails dans le prochain tome.

Warhammer Stratégie,
c'est un jeu informatique, un
Wargame maison qui tourne
sur 1040 Ste et Méga Ste. Nos
programmeurs et l'élite des
graphistes les plus chevronnés
travaillent dessus. Il sera donc
bientôt en vente à prix bas.
Ecrire à Bertrand pour infos.

Comme prévu dans le tome précédent, voici la critique d'Héphaïstos
N°3 que vous pouvez vous fournir à l'adresse suivante: Jean François
Pineau, 15 avenue des Pétales 44300 Nantes. N'oubliez pas de joindre 10
francs et 7,50 francs de frais de port à votre lettre.

Vous y trouverez un scénario WARHAMMER intitulé "Le Monastère
de Schwarlkroll" inspiré du film "Au nom de la Rose". Il est à mon avis
assez bien réussi. Mais il y a également des aides de jeu Hawkmoon,
l'Appel de Cthulu, INS/MV et un scénario INS/MV. Il y a également
l'immonde DDF (à mon avis, à ne pas mettre entre toutes les mains), une
nouvelle, une rubrique zines, un inspi-bouquins, les coups de coeur BD.
Tout ça sur 50 pages...

David Spring d'Eysins, SUISSE nous a
envoyé une liste de musiques d'ambiance que
je trouve intéressante:

- ① "The Planets" de G.Holst
Divers morceaux, du mystérieux au Guerrier.
- ② "L'Apprenti Sorcier" de Dukas
- ③ "Nuit sur le Mont Chauve" de Moussorsky
Courts (12 minutes) mais mystérieux.
- ④ "Symphonie n°8" de Chostakovitch
Assez difficile d'accès mais très sombre.
Pour des ambiances lourdes de menaces...
- ⑤ "Requiem" de Mozart
Très connu et un peu gothique.

Einstein sur la Science:
« L'imagination est plus
importante que le savoir »

Nous remercions Jeux
Descartes et particulièrement
Valérie Lahanque, chargée des
relations extérieures, pour son
aide précieuse.

Bienvenue à tous pour cette nouvelle édition de la Gazette Impériale. Merci à tous ceux qui y ont collaboré, notamment: José, François, Bertrand, et Christophe.

Pour les modalités de participation à la Gazette, reportez-vous au tome 2. Alors, ne jouez plus à 5 mais à 500! La Gazette permet aux PJ de passer leurs petites annonces et aux MJ d'inclure dans leurs propres scénarii ce qu'ont vécu d'autres parties.

Je vous rappelle mon adresse: Erick Jölent, 1 rue Paul Fort 95460 Ezanville.

Si vous êtes joueur, ne lisez pas ces articles, reportez vous directement aux annonces. Il est évident que celles-ci feront l'objet d'un suivi par la rédaction du Grimoire (répercussions éventuelles, gains de caractéristiques, promotions...). Les intéressés seront directement contactés par Courrier Impérial.

Emeute

A NuIn, les PJ seront pris dans une manifestation de protestation. Elle a été déclenchée par Ulek Blagor, un démagogue qui a convaincu une partie de la ville (en fait, la basse classe) que la voirie de la ville véhiculerait, je cite, "des germes de mutation"... C'est évidemment une fausse rumeur (mais qui sait...). La milice interviendra pour disperser la foule dans le calme.

Cambriolage

A Altdorf, à l'aube, l'échoppe de Hans Kuldorf, un apothicaire, a été cambriolée par trois Halfelings, dont un particulièrement musclé, vêtus de guenilles. Hans et sa famille sont sains et saufs. Il ne sait pas ce que les Halfelings cherchaient.

Enterrement

A Middenheim, les PJ assisteront à l'enterrement en grandes pompes de Elurüel, un commerçant Elle très estimé dans la ville. Son assassinat reste mystérieux même si d'étranges rumeurs circulent sur le compte de son associé humain, Melkior.

Petites Annonces

2/1 - Réponse à l'annonce 1/2. Gorum Bloodyaxe achète au prix convenu, le lot de 16 pierres de collection et leur coffret.

2/2 - Vend recueil de recettes de cuisine Halfeling, 100 CO ou donne cours de cuisine 20 CO le cours. Résultats garantis. Pompil Jolipié à Altdorf

2/3 - Réponse à l'annonce 1/5. Romuald Retson, Gloz Zolg et Gatmos ont adhéré à la guilde d'Averheim.

2/4 - Cherche maison à louer à Averheim ou ses proches environs pour un prix modique. Gloz Zolg à Middenheim.

2/5 - Si vous êtes Maître-Joailleur et si vous êtes intéressé par un travail délicat, confidentiel et très bien rémunéré, alors contactez-moi. Gorum Bloodyaxe à Delberz.

2/6 - Recherche des Elfes d'honneur pour un travail hautement confidentiel à Middenheim. Si la justice vous passionne alors rencontrez-moi. Cornelia à NuIn.

★ La Gazette Impériale ©

Nos amis les bêtes

Remarque: Tous les animaux cités sont d'alignement Neutre sauf lorsque cela est précisé dans la description de l'animal.

Des Animaux Exotiques

Le Gorille

Les gorilles vivent en troupes dans la jungle, à l'extrême sud de l'Arabie, là où commence le pays des Southrons. De grande taille (plus de 2 mètres) ils sont de très forte corpulence. Ils ont un pelage noir. Certains individus sont dressés pour servir de domestique dans les taches quotidiennes, chez de grands princes. Il s'agit alors presque toujours de femelles. C'est les mâles qui sont chargés de la défense de la troupe. En cas de menace, ils préviennent les leurs en martellant des poings leur poitrine et en poussant des cris. Cette manoeuvre est aussi utilisée pour impressionner l'adversaire avant un combat. Ils peuvent se servir de longues branches arrachées comme arme (c'est au MJ de déterminer les effets sur les dégâts). Il possède deux attaques par coup de poing.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	6	5	23	40	2	18	29	18	29	29	-

Le Guépard

C'est un félin svelte et rapide, au pelage tacheté et aux longues pattes qui lui permettent d'atteindre des vitesses folles pendant un temps limité. Vivant dans la savane, ils sont facilement dressables, c'est pourquoi, tout comme les faucons dans le Vieux Monde, ils sont très prisés par les riches Arabes. Ils ont une seule attaque par morsure.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
14	57	0	5	3	11	70	1	-	18	10	43	43	-

L'Eléphant

C'est un mammifère herbivore à la peau rugueuse munis d'une trompe, de défenses et de larges oreilles. Les éléphants vivent habituellement en troupes commandés par une femelle. Pourtant, de vieux mâles vivent en solitaire, se sont les plus dangereux. Ils peuvent sentir l'eau à des kilomètres de distance grâce à leur trompe. L'éléphant a une attaque par empallement et une autre par coups de pattes /écrasement. Il habite les steppes désertiques (ou "savane") du sud de l'Arabie où il est chassé pour ses longues défenses d'ivoire valant 2D10 X 10 Dinars. On dit qu'il existe quelque part, depuis des centaines d'années, un cimetière d'éléphants...

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	33	0	8	6	41	20	2	-	66	14	24	24	-

Animaux domestiques

Tous les Chiens ont une vision nocturne de 10 mètres, sont d'alignement neutre (sauf le Chien de Berger que l'on pourrait qualifier de Bon et le Chien de Combat qui est bien souvent Mauvais). Les Caractéristiques données sont celles de chiens dressés suivant la race à laquelle ils appartiennent. Non-dressés, ils ont tous le profil suivant: M=6, CC=25, F=2, E=2, B=2, I=30, A=1, Cd & Int & Cl & FM=14. Certains peuvent causer des plaies infectées. En cas de combat, un chien sérieusement blessé devra réussir un test sous son Cd ou fuir. En outre, ils possèdent une ouïe exceptionnelle qui a pu faire croire qu'ils avaient un sixième sens (ils perçoivent un son au double de la distance indiquée en page 69 de WJRF, entendent un bruit moyen dans 90% des cas et un bruit léger dans 60% des cas).

Le Chien de Berger / de Montagne

Cette classe de grands chiens rassemble les races pour lesquelles on a décrété que le Chien était le meilleur ami de l'Homme, comme par exemple le Saint Bernard de notre monde. Ces chiens sont résistant, puissant, mais sont irrémédiablement pacifiques. Ils ne répondront jamais à un ordre d'attaque mais défendront avec acharnement leur maître si cela s'avère nécessaire. Leur simple présence éloigne les loups et autres charognards.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	33	0	4	4	7	30	1	-	24	14	43	24	-

Le Chien de Combat

Cela rassemble de nombreuses races de chiens qui correspondent aux Dobermans et autres Chiens de Garde de notre monde, réputés pour leur animosité instinctive envers tout étranger. Pour le contrôler à distance, son maître doit posséder un score en Cd supérieur au sien. Sinon, il devra le tenir continuellement en laisse. Il est sujet à l'Animosité et dans un second temps, à la Frénésie dès qu'il reçoit l'ordre d'attaquer (voir WJRF). Dans certaines situations, le MJ pourra demander un test de Cd au maître pour calmer l'animal, lui faire cesser un combat...

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	41	0	3	3	6	30	1	-	43	14	14	43	-

Le Chien de Chasse

Ils sont très répandus partout dans l'Empire, et sont rassemblés en meutes pour la chasse à courre. Ils arrivent à suivre une trace pendant des heures et ont un odorat tel, qu'ils peuvent continuer de le faire dans les pires conditions. Les tests normaux ont 80% de chances de réussir et 20% sous la pluie, dans les marais... Le MJ peut, suivant les cas, imposer n'importe quel modificateur qu'il jugera nécessaire. Certains individus (65%) sont immunisés aux morsures des serpents, d'autre (15%) au venin de la Mygale tâchetée. Une meute à une hiérarchie qui lui est propre.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	33	0	2	2	5	40	1	-	24	14	43	43	-

Le Chien de Course

Cette classe est constituée de races telles que les Lévriers de notre monde et autres chiens connus pour leurs aptitudes à la vitesse. Surtout présents dans la Noblesse, ces chiens sont considérés comme faisant partie de l'aristocratie canine. Pourtant, il existe de nombreux champs de course où des parieurs jouent sur ces animaux qui sont réduits à poursuivre un lièvre.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
7	33	0	2	2	4	50	1	-	24	14	24	43	-

Animaux domestiques

Voici deux catégories de plus qui vous permettront de compléter celles abordées en page 234 et 235 de WJRE Ils possèdent tous une attaque (0/1) par coup de pattes/écrasement mais préfèrent fuir au lieu de l'utiliser. Seuls les Destriers sont dressés à l'utiliser au combat. Il faut préciser que, comme à la page précédente, la catégorie d'un cheval est déterminée par la race à laquelle il appartient. Il ne faut donc pas les considérer comme des carrières. Un cheval de course restera toujours un cheval de course, jamais on ne pourra le dresser pour en faire un destrier ensuite et ainsi, cumuler les profils. Chaque catégorie réunie donc plusieurs races de chevaux qui sont proches les unes des autres.

Le Cheval de Guerre Léger

Il s'agit de chevaux qui ont été entraînés pour servir de monture au combat. Ils ont été desensibilisés à la peur du feu et des grands bruits soudains. De plus, ils ne participent pas aux combats comme le font les Destriers. Plus forts que les chevaux de selle, ils sont aussi plus rapides.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
9	33	0	4	3	7	30	0/1	-	10	10	10	10	-

Le Cheval de Course

Cette catégorie renferme tous les chevaux réputés pour leur vitesse comme par exemple les pur sang Arabes reconnaissables à leur robe noire. Sur une très longue distance ou pour un voyage, il faut considérer la distance parcourue par ces chevaux comme étant égale aux simples chevaux de selle car ils n'ont pas l'endurance de ces derniers. Un conseil: reportez vous au chapitre sur les courses. Le Mouvement d'un cheval de course varie suivant sa race (croisements...) et l'individu lui même. Pour donner une idée: 75% ont un M de 10, 20% ont un M de 11 et 5% ont un M de 12.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
10*	33	0	3	3	5	40	0/1	-	10	10	10	10	-

Chiens & Chevaux			
	Prix	Enc/charge maximal	Disponibilité
Chien	1D6 CO		Banal
Chien de Montagne	10/15 CO	100 X Force	Fréquent
Chien de Combat	40/60 CO		Courant
Chien de Chasse	25/50 CO		Courant
Chien de Course	50/150 CO		Inhabituel
Cheval de trait	50/75 CO	500 X Force	Courant
Cheval de selle	60/480 CO	300 X Force	Fréquent
Cheval de Guerre léger	575/1150 CO	300 X Force	Inhabituel
Cheval de course	1260/3780 CO	300 X Force	Inhabituel
Destrier	960/4750 CO	400 X Force	Rare

Les recettes d'Adam Les Grands Pieds

(Maître de la cuisine occulte)

Appel aux lecteurs: A la suite de ses dernières expériences interdites (voir tome 2), Adam Les Grands Pieds a été arrêté par les autorités de l'Empire. Il demande donc à tous ses collaborateurs alchimistes, apothicaires, herboristes et sorciers de tous bords, de se cotiser pour sa libération. La somme demandée est de 5000 CO. De plus, Hans Renal Alcoran, grand magistrat Nulnois et avoué de profession, lui demande 200 CO pour assurer sa défense. Ecrivez le plus tôt possible (avant le 15 janvier) à Herr Erick Jölent (voir page 2) si vous voulez revoir Adam dans le quatrième tome.

Les Artefacts Magiques

Remarque: l'utilisation de ces artefacts ne nécessite pas la dépense de points de magie, n'importe quel PJ ou PNJ non magicien peut donc s'en servir. Nous entrerons dans le détail de leur fabrication plus tard.

Capsules

En argile, en verre ou en cristal, les capsules doivent être brisées aux pieds de la cible pour que le sort qu'elle renferme se déclenche. On peut lancer une capsule à une distance maximale de 10 mètres. Mais, elles peuvent être propulsées à l'aide d'un fustibale, d'une fronde, d'une sarbacane... Les capsules les plus répandues sont des capsules fumigènes. Le composant principal pour leur fabrication est l'encre d'une pieuvre et les sorts les plus utilisés lors de la fabrication sont: Nuage de fumée, Air fétide, Brouillard mystique.

Poudres

Elles sont de différentes couleurs. Elles peuvent être lancées jusqu'à une distance de 6 mètres. Par contre, l'utilisation du sort "Rafale de vent" augmente considérablement la portée de la poudre (voir pour cela "la limite d'action des sorts"). Les poudres les plus répandues ont les effets du sort suivant: Aveuglement (la poudre doit être jetée au visage de la victime en réussissant un test sous le CT),

Vaporisateurs

Les liquides conçus pour être utilisés par un pulvérisateur fixé sur une flasque, ont une portée limitée à 2 mètres. Ce système permet un grand nombre d'utilisations (de 20 à 30). Il en existe de toutes sortes. Certains liquides, aspergés sur un objet quelconque ont le même effet que le sort Luminescence. D'autres, ont l'effet du sort sommeil sur les individus (Test sous le CT). Mais il existe des flacons, en apparence inoffensifs, qui s'avèrent être de vrais lance-flammes (sortilège Souffle de Feu).

Une Plante

Les Moisissures Noires

Présentes dans divers variétés de d'arbres, sous forme embryonnaire, leur développement entraîne le pourrissement rapide du bois. Elles font des ravages dans les grands ports commerciaux du vieux monde et d'Arabie. Elles prolifèrent grâce à leurs spores qu'elles peuvent projeter sur un rayon de 10 mètres de distance. Après 2D6 jours, la mousse se développe et ronge le bois de l'intérieur, le fragilise (une construction, un navire,... perdra 1 point de B par jour) pour que finalement il n'en reste plus que de la suie.

Les Plages d'Arabie

Description rapide

LE FLEUVE VIL

Le Vil est, sans aucun doute, l'un des plus grands fleuve qu'ait jamais vu un Occidental. Chaque année, à la fin de l'Eté, ses eaux montent, débordent et envahissent les terres avoisinantes. Depuis des centaines d'années, une grande partie des Arabes dépendent de ces inondations bénéfiques. En effet, en se retirant quelques semaines après, les eaux laissent sur le terrain une épaisse couche de limon, extrêmement fertile, grace auquel les paysans récoltent trois ou quatre récoltes par an.

En plus du rôle de réservoir, le Vil représente pour l'Arabie une importante voie d'eau de communication. Il est navigable sans interruption sur presque toute sa longueur par des felouques et autre embarcation typique d'Arabie. Les crocodile, créatures du fleuve, sont vénérés par tous les religieux qui voient en sa peau, celle de leur Dieu, Sangrif.

A son embouchure, le Vil se transforme en un large delta. Cette région marécageuse mais fertile est aussi rendu très dangereuse par la présence de nombreux reptiliens carnaciers.

LA CITE D'ALEXANDRIE

Alexandrie fut fondée à l'arrivée des premiers colons (Cf: Deuxième Tome). Elle porte d'ailleurs le nom de l'homme menant l'expédition. On ne sait pas grand chose sur lui excepté qu'il était d'une taille inférieure à la moyenne. On la surnomme "la perle de la Méditerranée". Elle est dans son ensemble assez proche d'une Cité portuaire du Vieux Monde. Mais la Cité a aussi de vieux quartiers arabes, d'anciennes mosquées, des bazars, des ruelles étroites, mais tout y est plus propre que partout ailleurs en Arabie.

Sous des portiques vétustes se succèdent d'innombrables petits tavernes où l'on peut voir, à toute heure de la journée, des hommes occupés à fumer le Narguileh, cette pipe dans laquelle la fumée passe à travers un réservoir plein d'eau où elle refroidit avant à la bouche du fumeur, purifiée. Les bazars sont des marchés chaotiques où s'étalent des produits de tous genres. Ils sont sillonnés de ruelles où n'habitent que des artisans.

De nombreuses mosquées et pas moins de cent un minarets sont répartis dans Alexandrie. Se sont de véritables bijoux. Les mosquées, sorte de temples arabes riches en couleur et en dorures, offrent la paix et l'ombrage (palmiers et fontaines) nécessaire au milieu d'une Cité tumultueuse. Alexandrie possède également une université et un collège de théologie ou sont envoyés les jeunes et riches arabes. De nombreuses connaissances notamment scientifiques, inconnues dans le Vieux Monde y sont enseignées.

Le port d'Alexandrie, est à la fois immense et bien protégé. Toutes sortes d'embarcations de toutes les nationalité s'y cotoient. C'est en effet le commerce maritime qui fait la richesse de cette Cité et qui en fait la deuxième capitale d'Arabie après Marraketch.

Sangrif le Purificateur

Alignement: Tous les érudits de l'Empire s'accordent à dire que Sangrif est une divinité Chaotique. Mais pour tous les arabes, Sangrif est considéré comme étant d'alignement Loyal. En vérité, ce Dieu est d'alignement Mauvais, orgueilleux et arrogant, imbu de sa propre personne. Car, vous l'avez compris, cette créature au véritable nom tenu secret est un puissant Baalrukh, allié à Zuvassin.

Zone d'Influence: Sangrif est vénéré dans l'Arabie entière et par quelques démonistes du Vieux Monde.

Amis et ennemis: Le culte de Sangrif nie l'existence d'autres véritable Dieux. Tous les clercs de ces divinités sont donc considérés comme des hérétiques.

Jours sacrés: Une fois dans l'année, ses adorateurs (il s'agit en fait de la très grande majorité des arabes) doivent se rendre à la ville sacrée de Baskra où ont lieu des sacrifices rituels de moutons, chameaux, et boeufs apportés par les pèlerins. Pendant sept jours, la ville voit sa population se multiplier par 20. Alors commence, sur la grande place centrale, un lent mouvement de rotation de la foule chaque jour renouvelée, autour de La Pierre Noire. Cette Pierre Sacrée est sensée irradier des "ondes bénéfiques", c'est pourquoi nombreux sont ceux qui essaient de la toucher pendant la cérémonie. Une cure aux eaux de Baskra fait aussi parti du rituel.

Conditions requises par le culte: Exceptionnellement, les initiés et les clercs peuvent être d'alignement différent que celui de la divinité.

Commandements: Tous les initiés et les clercs de Sangrif doivent se soumettre aux impératifs suivants...

- * Ne jamais éteindre un incendie
- * Lutter contre les adeptes des religions "polythéistes" occidentales et les sectes chaotiques.
- * Brûler les adeptes de divinités ennemies lors de rituels.

Utilisation des sorts: Les Clercs de Sangrif peuvent utiliser les sorts de magie Mineure, de magie de Bataille, de magie Elementaire impliquant l'usage du feu (ex: Résistance au feu) et de la chaleur (ex: Zone de chaleur). Ils accèdent également à tous les sorts de la magie Démonique.

Compétences: En plus de celles normalement accessibles, les initiés gagnent la compétence Connaissance des démons et à chaque fois qu'ils progressent d'un niveau, les clercs peuvent acquérir l'une des compétences suivantes contre 100 points d'expérience: Immunité aux maladies, Torture, Violence forcenée, Bagarre.

Epreuves: Elles sont de nature destructives. Elles ne sont jamais imposées et ne servent qu'à améliorer les chances du prêtre à accéder au niveau suivant. Si le lancé de dés dans le tableau d'avancement des clercs indique épreuve, le considérer comme un résultat de 06-10

Grâces Divines: Elles sont exceptionnelles. Aucun test n'est alors spécialement favorisé, mais le personnage aura la possibilité d'invoquer une fois son Dieu lors d'un rituel (comme cela est décrit à la page 160 de WJRF). C'est au MJ d'en établir les conséquences...

Règles Spéciales: A chaque niveau de prêtrise, les clercs gagne 1D6 points de folie en plus de ceux dus aux sortilèges démoniques. Les folies développées seront de préférence: Dépersonnalisation (Sangrif étend un peu plus son emprise sur le clerc), Haine, Mégalomanie, Phobie, Cauchemars, Migraines, Somniloquie...

Les Maladies d'Arabie et du Vieux Monde

Sur l'ancien domaine de Nurgle, qu'est l'Arabie, il était normal que persiste des traces du passé, à savoir quelques-unes des maladies qui ravageaient alors le pays. Un personnage possédant la compétence Pathologie pourra reconnaître les symptômes de la maladie sur un test d'Int réussi. Il n'existe aucun remède connu aujourd'hui encore contre elles. Elles conduisent donc toutes irrémédiablement à la mort à plus ou moins brève échéance.

La Lèpre (Arabie)

La Lèpre se transmet par le contact physique d'une personne déjà en phase d'évolution de cette maladie. Les personnes qui sont touchées par un porteur de ce mal ont 30% de (mal)chance d'être soumis à un test de contagion. Si ce dernier échoue, le personnage est contaminé. Ce n'est qu'après une longue période d'incubation de 3D12 mois que des taches sombres apparaissent sur son corps, son visage (-1D10% en Soc), ses membres. Alors, durant 2D4 années, la maladie évolue suivant deux schémas différents (c'est au MJ de déterminer quel est celui qui concerne le malade). Le premier a pour effet l'apparition de cloques au niveau des taches (-2D10% en Soc), puis le front et le visage se bossellent (-3D10% en Soc), les paupières du malade se ferment (CT/2) et c'est la mort. Au cours du second schéma, le malade perd progressivement l'usage de ses membres (M=0, CC et CT=0, I=10). On assiste alors à la chute des ongles, au crevassement de sa peau au niveau des taches (-2D10% en Soc). Puis, c'est la chute "indolore" des doigts et des orteils (Dex=0). Dans les cas avancés, il y a amputation du/des pieds, des mains, des jambes... c'est la mort irrémédiable du malade.

La Maladie du Sommeil (Arabie)

Cette maladie est inoculée par la piqûre d'une mouche. Toute personne échouant au test de contagion souffrira des troubles qui suivent. Après une incubation de 2D6 jours, la maladie débute brusquement par la fièvre. Il y a inflammation locale à l'endroit de la piqûre. Le malade est assailli de fatigue et devient anxieux (F-1, CI-10). Puis, 4D6 semaines après, le sujet devient somnolent, toutes ses caractéristiques en pourcentage sont réduites de 10% (donc de 20% pour le CI). Enfin, au bout de 1D12 mois, le malade est sujet à la Léthargie. Il est alors incapable du moindre mouvement et ses fonctions vitales sont nettement ralenties (Toutes les caractéristiques physiques tombent à 0) mais il reste conscient pendant 1D10 jours avant de tomber finalement dans le coma et de mourir.

Le Cholera (Arabie)

Le Choléra se transmet par l'absorption d'eau ou d'aliments contaminés (le poisson surtout). Une échec au test de contagion -10% signifie que le personnage est contaminé. Alors, après une période d'incubation très courte (1D4 jours), le malade est sujet à des diarrhées, des troubles digestifs et à des vomissements qui l'épuisent (F-1). Cette maladie est mortelle en 2D10 jours. Les derniers symptômes sont la sensation de froid et des crampes douloureuses.

La Rage (Vieux Monde)

Elle est transmise par la salive d'un animal déjà contaminé (chiens, renards, félins, voir même la chauve-souris vampire). Comme toujours, un échec au test de contagion entraîne le développement de la maladie chez le personnage concerné. Après une période d'incubation de 3D10 jours, apparaissent les premiers symptômes. Le caractère du malade se modifie (déplacement d'un cran de l'alignement vers le Chaos). Le malade semble manquer de souffle et a du mal à avaler les aliments alors qu'il est dévoré d'une soif impérieuse. Il devient Hydrophobe. Puis, il est sujet à des convulsions, des paralysies multiples et finalement c'est la mort en 2D10 jours

Contes et légendes

On a entendu dire que ...

Les Elfes, les Halfelings et les Nains sont des races destinées à des joueurs expérimentés à cause de leur psychologie et leur histoire propre. Nous développons ci-dessous, des caractéristiques spécifiques aux Halfelings et aux Nains, qui ont été à peine abordées par les suppléments sur WJRF et qui méritaient pourtant plus de détails quand à leur utilisation dans le jeu.

L'IMMUNITE DES HALFELINGS

On considère souvent l'Halfeling comme une sous-race, au mieux, créé par curiosité, au pire, par erreur. Certes, il ne cultive pas les qualités guerrières comme celles des Nains ou des Elfes. Mais, c'est parce que les Slaans le destinaient à une autre tâche, alors que le Chaos commençait à s'étendre. L'Halfeling a développé en effet une puissante capacité de résistance vis à vis du Chaos. A l'origine il était même insensible au pouvoir de ce dernier et aux mutations. Rien n'est cependant longtemps immunisé à la puissance de Tzeentch et peu à peu le changeur de toutes formes anéanti l'oeuvre des Anciens Slaans.

Aujourd'hui on considère que seulement un Halfeling sur 6 est de souche saine et dispose encore de cette capacité. En terme de jeu, tout PJ Halfeling fait parti de ces rares individus. Ce qui se traduit par un bonus de 40% lors des tests déterminant des mutations ou des folies dues au Chaos.

Donc, si vous voulez un personnage qui résiste au temps et aux aventures, en un mot, qui dure, ne vous laissez pas abuser par ses caractéristiques. Un Halfeling dans le groupe est un bon compagnon qui, en temps utile, saura se rendre indispensable...

LE DON DES NAINS

Les Nains ont toujours été des montagnards. Leur petite taille leur a permis de se spécialiser dans la construction de galeries et dans la recherche de minerais précieux ou semi-précieux. Toute la vie sociale des communautés Naines tourne d'ailleurs autour de l'excavation, le traitement des minerais et la fonte des métaux. Parmi les métaux précieux, c'est l'or qui exerce la plus grande attraction sur les nains. De l'or, les nains sont capables d'en parler pendant des heures (son éclat, sa couleur, son poids...). Ce désir de l'or est tel qu'il s'est transformé en instinct tout au long des siècles.

En terme de jeu, les Nains (mâles exclusivement) détectent la présence de l'or sur un rayon de 10 mètres et peuvent le situer précisément sur un simple test d'Int réussi. Une masse d'or conséquente confère un bonus de +10% voir de +20% au test.

La Navigation en Mer du Sud

A l'Abordage!

Cette règle consiste à résoudre un des conflits marins les plus spectaculaires, l'abordage. Cette technique de combat est surtout utilisée par les navires corsaires et pirates. Elle vise à prendre possession d'un navire et de sa marchandise plutôt que de les couler... Elle nécessite l'utilisation d'un navire rapide et léger (Cf: nos tableaux de navires types).

Le navire chasseur doit effectivement avoir un mouvement supérieur à celui de l'abordé sinon, des tests seront nécessaires. L'abordage sera considéré comme un succès lorsque, lors d'une phase de combat normale (Cf: la règle des combats du deuxième tome) le défenseur échoue à ses trois tests ou l'attaquant réussit aux siens. Pour les combats à bord, le MJ pourra les développer grâce à Warhammer Battle ou en le résumant par un duel proportionnel entre les PJ et des marins adverses.

Les galères possédant une proue renforcée peuvent être utilisées pour l'abordage. Lors d'un combat, le capitaine de la galère devra réussir successivement un test sous son I et un sous son Cd. Aucun sera nécessaire si la cible ne bouge pas (navire ancré dans un port...). Pour l'esquiver, la réussite aux classiques tests d'I, de Dex et de Cd sera demandée.

Remarque: les Galères peuvent augmenter leur Mouvement de 1 ou de 2 points pendant une durée de temps limitée (max. en tours: 1D6 + nombre de rameurs) et cela, une à deux fois par jour.

Description des embarcations

La Caravelle: Les caravelles sont d'origine Arabe qui servirent il y a 1000 ans, à l'invasion du Vieux Monde.

Le Galion: C'est un navire de charge d'origine Estalienne. Sa vitesse et sa faible maniabilité font qu'il est seulement utilisé dans le domaine commercial où il a très bien sa place.

Le Boutre: C'est un petit navire Arabe utilisé dans la pêche en haute mer. On le reconnaît facilement à ses voiles trapézoïdales.

La Pinasse: De forme ronde, ces navires sont d'origine Tiléenne. C'est ni plus ni moins, un vaisseau d'une taille inférieure.

La Felouque: C'est un navire de petite dimension, léger et effilé servant à naviguer sur le fleuve. Elles sont utilisées aussi bien par des pêcheurs que par les pirates.

La Galéasse: C'est une galère possédant un pont supérieur au dessus des rameurs. C'est la seule galère pouvant embarquer quelques pièces d'artillerie.

La Frégate: A l'origine utilisée comme navire éclairer d'une escadre, elle est utilisée aujourd'hui comme navire de guerre à part entière. Elle est plus lourde et en général mieux armée que la Corvette mais ses formes, plus fines que les Vaisseaux lui donnent une vitesse supérieure.

La Corvette: Aussi rapide que la Frégate, elle est de la même origine: la Bretonnie. Ce navire est aussi utilisé pour navire de guerre.

Quelques Caractéristiques Utiles au MJ (bis)

Errata: Dans le tome précédent, l'Encombrement maximal des Galères était de 10000 et non de 100000 comme cela est écrit.

Pour un peu plus de précision, on considère qu'un personnage et son équipement valent 1000 pts d'encombrement. L'Enc représente la quantité de biens ou d'hommes que le navire peut transporter en plus de l'équipage minimum ou des rameurs. Certaines galères sont munies d'une proue renforcée permettant au capitaine d'éperonner le navire adverse.

TABLEAU ANNEXE AU TABLEAU DES NAVIRES DE MER :

-La Caravelle

M:6 R:7 B:150 Enc: 300000 Pts Val: 16000 CO ou 48000 D
Equipage: 2D6+32 (min.) Nombre de mâts: 4 Long: 60m
Nombre de ponts: 2 Enc/pont: 140000/120000/40000

-Le Galion et le Caraque

M:4 R:6 B:100 Enc: 700000 Pts Val: 9000 CO ou 27000 D
Equipage: 6D6+12 (min.) Nombre de mâts: 3 Long: 30m
Nombre de ponts: 2 Enc/pont: 100000/250000/350000

-La Pinasse et la Nef

M:5 R:5 B:50 Enc: 50000 Pts Val: 3000 CO ou 9000 D
Equipage: 1D6+6 (min.) Nombre de mâts: 2 Long: 20m
Nombre de ponts: 2 Enc/pont: 20000/30000

-Le Boutre

M:3 R:5 B:30 Enc: 25000 Pts Val: 600 CO ou 1800 D
Equipage: 4 (min.) Nombre de mâts: 2 Long: 10m
Nombre de ponts: 1 Enc/pont: 5000/20000

-La Felouque

M:3 R:4 B:20 Enc: 10000 Pts Val: 250 CO ou 750 D
Equipage: 2 (min.) Nombre de mâts: 1 Long: 8m
Nombre de ponts: 1 Enc/pont: 10000/0

-La Galéasse (Galère à pont supérieur)

M:3 R:6 B:60 Enc: 40000 Pts Val: 2200 CO ou 6600 D
Equipage: 80 rameurs Nombre de mâts: 1 Long: 30m
Nombre de ponts: 2 Enc/pont: 30000/0/10000

Quelques rencontres possibles

DES BATEAUX FANTOMES???

Une embarcation à la dérive est en vue du navire des PJ alors que ce dernier se trouve en pleine mer. Ces derniers décident de mettre le cap vers elle. Il peut s'agir d'une Pinasse ou d'une Goëlette en mauvais état. Au moment où le navire arrive à la hauteur de l'embarcation, les pirates dissimulés dans la cale, se précipitent sur les marins du navire des PJ qui doivent réussir un test sous leur Cd/round ou céder à leur envie de se jeter à l'eau. Les pirates sont lèpreux.

Un bateau aux voiles déchirées surgit d'une brume épaisse à la proue du navire des PJ. Le pilote doit faire une manoeuvre désespérée pour éviter la collision (tests sous I-20%, Dex et Cd). En cas d'échec, la proue s'encastre dans le flanc du bateau dans un horrible craquement de bois (1D3 coups de force égale au M du navire). Il faut que certains marins montent à bord pour le dégager. Toutes les parois internes du navire inconnu sont recouvertes de moisissures noires. A leur arrivée à bord, les marins sont accueillis par un nuage de spores. Effrayés, ils retournent précipitamment à bord de l'embarcation des PJ..

UN SERPENT DE MER!

Le navire des PJ doit traverser le territoire marin d'un de ces monstres de légende, pour échapper à ses pousuivants. Deux jours ont passés, sans qu'aucun monstre ne soit apparu (seulement quelques dauphins). Le troisième jour, le navire est soudain pris d'une terrible secousse (Dégât:1D6+10) et le monstre écailleux sort de l'eau en éclaboussant le pont supérieur. Tous les personnages se trouvant là doivent tenter un test de Terreur. Puis, le Serpent attaque avec deux attaques par round (une par morsure et une caudale). Ses caractéristiques sont les suivantes: M=6, CC=73, F=10. Si les PJ lui lancent des projectiles, indiquez leur qu'ils ricochent sur le monstre car il ne pourra être tué ni même repoussé par quelque moyen que ce soit (lessorts psychologiques n'ont aucun effet sur lui). Ce serpent assez particulier est le protégé du Dieu Manann. Inutile de préciser que si l'un des PJ parvenait à vaincre le serpent devrait subir la colère du Dieu des Mers. A la fin de chaque round, le serpent a 10% de chance de quitter le combat pour s'attaquer à une autre proie qui menace son territoire à 1D6 jours de distance.

Et si on faisait la course ?

Sur l'eau comme sur terre, il est possible de prendre en chasse un adversaire pour le rattraper (le navire pirate et le navire marchand, le garde et le voleur..) ou faire tout simplement une course, le premier arrivé étant le gagnant (course de chevaux, de chiens). Voici donc une règle pratique et simple de surcroît. Le MJ compare les scores en M des concurrents. Puis, dans le cadre d'une course-poursuite, il détermine la distance qui les sépare l'un de l'autre (ici, 8m d'avance pour le voleur, au départ). Le MJ demande aux 2 personnages (le garde et le voleur) de lancer 1D6, 5 fois de suite. Le voleur pourra ajouter 3 à chaque dé à cause de son mouvement de 8 (il possède la compétence Fuite) alors que le garde à un mouvement de 5. Si au bout des 5 lancers de dés, le score du garde n'est pas égal ou supérieur de 8 points à celui du voleur, ce dernier l'aura perdu dans la foule. Pour une course, tous les concurrents étant au départ à égalité, le MJ pourra exiger non pas un nombre de lancers de dés, mais un score (ex: 30 pour parcourir 3000m..).

La règle de combat en milieu aquatique

Dans un milieu liquide, seuls les animaux ou les êtres amphibiens (Crocodiles, Hommes Lézards..) ne sont pas sujets aux malus suivants sur leurs caractéristiques: CC-20%, F-2, I-20%. Sous l'eau, seul certaines armes de tir peuvent s'utiliser (pas d'arc, pas d'armes à feu!) et aucune arme de jet. Bien sûr, seuls les personnages possédant la compétence Natation peuvent se battre dans l'eau.

Résultats du Grand Tournoi d'Altdorf

Gentes dames et beaux seigneurs, oyez, oyez la fantastique histoire que je vais vous narrer, le tournoi où maints chevaliers se sont combattus pour l'honneur de leur dame. Peu Le Chevalier Grunswitch en avait ainsi décidé, la journée commença par l'épreuve de tir à l'arc. Karl de Werteforest, Elfe de par sa naissance, réalisa l'exploit extraordinaire de toucher le centre de la cible à près de 200 mètres de distance. La princesse Elda, nièce du Chevalier Grunswitch, lui remit un superbe Arc Elfique que la magie des Hommes avait amélioré (CV: +10, PC:48, PL:100, PE:400). Puis commencèrent les vils combats où la multitude se jeta dans une indescriptible mêlée. Mais de ces guerriers mécréants ressortirent 3 grands chevaliers se faisant appeler Siegfried, Klaus Länger et Bolzberg de Gelbourn. Et après un terrible affrontement au cours duquel Bolzberg, malgré les soins des guérisseurs, rendit l'âme, le triomphe du preux Chevalier Siegfried sur son piètre adversaire, Klaus Länger fut remarquable. Il reçut ainsi des mains du Graf d'Altdorf, l'Épée aux pouvoirs étranges de Grunswitch (A +1, M +1, Rume de retour, Arme chasseresse: Dégâts multipliés par 2 contre les gobelins).

Enfin arriva le jour où moult chevaliers se sont affrontés lors de la joute qui devait rester célèbre pendant plusieurs générations. Inlassablement, ils chargèrent et toujours repartaient le cœur vaillant. De nombreux prétendants à l'armure qui se croyaient invincibles virent leurs expériences finir dans l'eau et la boue où ils chutèrent. Alors, quand tous ces chevaliers de peu de renom furent éliminés, on pu connaître le nom des quatre qui, seuls, avaient passé les épreuves sans coup férir et qui devaient s'élancer les uns contre les autres en quête de la gloire suprême. Ils s'appelaient Bjorg, cavalier du cygne blanc, Siegfried le vainqueur de l'Épée, Tobias Bolalion et Luthor de l'Oran. Dans un fracas épouvantable, leurs chevaux partirent au galop, la lance fermement tenue, les pieds calés dans les étriers, ils attendaient avec confiance le choc. Celui-ci fut terrible. Les boucliers de Bjorg et de Luthor volèrent en éclats. Ceci fut fatal à ce dernier qui, dans la deuxième charge ne put supporter la fougue de Tobias. Par contre, Bjorg évita la lance de son adversaire en se baissant et réussit à le renverser en le desarçonnant au passage. Bjorg et Tobias furent donc réarmés pour l'assaut final. Ils se lancèrent l'un contre l'autre avec une fureur indescriptible. Il y eu un bruit formidable puis plus rien. C'est enfin Tobias qui apparut comme le seul vainqueur et qui reçut donc en récompense, l'armure complète ainsi que le bouclier de sire Grunswitch (protection totale:4). Ainsi finit la magnifique aventure à laquelle participèrent les meilleurs guerriers de l'Empire.

An PNJ clef en main pour le MJ

(Un ancien esclave qui a réussi dans la vie...)

Caractéristiques et descriptions

Khair Ad-Din alias "Barberousse"

Apparence/Rôle playing:

C'est de la couleur de sa barbe que vient son nom de Guerre. C'est un humain de forte corpulence, d'une quarantaine d'année. Il a perdu son oeil droit dans une embuscade à l'âge de 18 ans en Estalie. Pourchassé par les autorités Estaliennes pour piraterie et meurtre, il a trouvé refuge et protection en Arabie, chez le Calife Abdal-Aziz qui lui donna le grade de Grand Amiral de la flotte. Son frère fut capturé puis torturé à mort par les soldats du Roi Philippe III, il y a 4 années. Ses lieutenants, Dragut (un Arabe), Sinan (un Tiléen appartenant à la grande famille Visconti), Aydin (un Bretonien) et "la Terreur du Diable" lui sont restés très fidèles même si ils se sont installés ailleurs, et travaillent pour leur compte (à Sartosa, Luccini, Marraketch, et dans de minuscules îles de la Mer du Sud qui ne figurent pas sur les cartes). Il parle quelques fois, de son passé, et de la vie qu'il menait étant marin (sa fiancée s'est marié avec un noble Estalien, celui là même qui le vendit aux Arabes, ses 15 années d'esclavage dans les galères, son évasion au cours d'une bataille navale...)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	67	25*	5	5	12	48	3	59	64	63	70	45	62
			+1	+1									

Compétences:

Ambidextrie, Armes de spécialisation - Armes de parade; Escrime; Pistolet; Tromblon, Alphabétisation, Astronomie, Bagarre, Canotage, Chant, Cartographie, Commerce, Construction Navale, Corruption, Coups Assomants, Coups Puissants, Dressage - Perroquet, Endurance à l'alcool, Esquive, Jeu, Langue étrangère - Arabe, Législation (Lois Pirates), Manoeuvres Nautiques, Narration, Natation, Numismatique, Orientation, Résistance Accrue, Sixième Sens.

Traits Psychologiques:

Cauchemars, Animosité envers tout personnage de nationalité Estalienne ou se présentant comme tel.

Alignement: Neutre

Rang Social: +3

Points de Destin: 2

Cheminement professionnel: Matelot, Navigateur, Esclave, Capitaine de Navire (Corsaire).

Dotations: Une Caravelle armée de 40 pièces d'artillerie ancré dans le port d'Alexandrie, un équipage de pirates expérimentés. Des coffres pleins d'or répartis dans divers cachettes. Des vêtements coûteux, mais sales. Il a 250 couronnes en permanence sur lui. Willy, son perroquet qui possède un vocabulaire de 120 mots, locutions, et insultes. Rashid, son aide est un jeune Arabe de 12 ans qui le suit partout et ne connaît que très peu l'occidental. Les "Sai'b capitaine" que Rashid répète à longueur de journée ont tendance à l'énerver au plus haut point. Une rapière et une "main gauche". Quatre pistolets chargés, de la poudre et des balles pour 30 coups. Deux arquebuses. Une lettre de marque signée par le Grand Calife d'Alexandrie.

Scénario Karak Uzbud

UNE AVENTURE DANS LES MINES

Les mines concernées sont celles de la cité naine "Karak Uzbud" mais le scénario est facilement adaptable à d'autres lieux semblables des Montagnes du Bout du Monde. Ce scénario est destiné à des joueurs expérimentés désireux de se défouler un peu...

1/Description:

Les mines sont très anciennes, puisqu'elles datent de la fondation de la forteresse (Cf: Tome 1). Ceci prouve encore, si cela est encore nécessaire, que les nains savent édifier des galeries au moins aussi solides qu'eux (Cf: le Mineur). Elles possèdent un système d'éclairage très étendu (une torche tous les 100 mètres environ) et de profonds puits et galeries verticales permettant un renouvellement de l'air (pour éviter les coups de grisou notamment). Un réseau de rails parcourt les principales artères (Cf: plan secteur 25), permettant aux nains de remonter le minerai vers la surface (Cf: plan secteur 21).

2/L'Aventure:

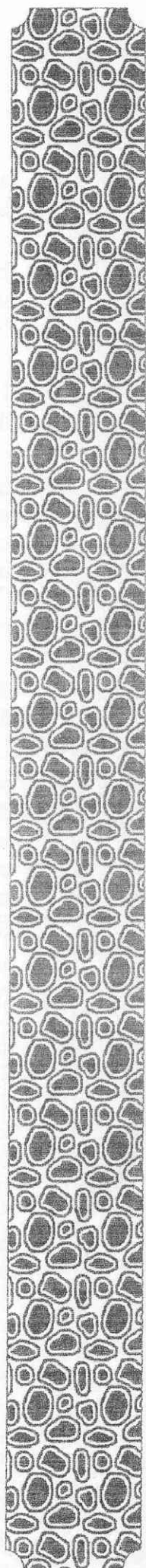
Si les aventuriers ont déjà enquêté dans ces galeries, lors de scénarios précédents, et qu'ils s'en sont sorti vivant, ils y retourneront sans broncher je l'espère, pour rendre à nouveau service au peuple nain. Suite à un grand nombre de disparitions dans les mines, les PJ doivent aller se rendre compte sur le terrain même et ramener les survivants nains éventuels. Car, inutile de le préciser, le grand prêtre se doute de l'existence d'une tribu gobeline qu'il faudra exterminer. Ils seront accompagnés par Elkar, un courageux Courrier qui leur montrera le chemin.

3/La Descente Endiablée (Cf: Le Temple Maudit)

Une fois en bas, précisez aux joueurs qu'ils sont attendus dans 12 heures à l'entrée de la mine où le monte-charge sera descendu. Les mines ont été désertées par tous les mineurs. Il existe deux tunnels principaux. L'un se dirige plein Ouest et l'autre vers l'Est. Sur le sol des deux tunnels sont installés des rails étroites. Le couloir Est est éclairé par une sorte de mousse fluorescente qui permet de distinguer, à une cinquantaine de mètre, une douzaine de wagonnets. "C'est par là" dira Elkar. Alors que les PJ s'apprêtent à le suivre, une odeur désagréable vient à leurs narines puis des grognements et des bruits de pas pesants résonnent dans le tunnel Ouest. C'est une bande de Trolls (2 pour 1 PJ) affamés qui les chargent. Les PJ doivent faire un test de Cl. Elkar se précipite alors dans l'un des wagonnets (obligatoirement suivi par tous les PJ aillant échoués au test). Chacun de ces véhicules peut contenir 4 personnes de taille normale. Lorsque le frein est déserré, les PJ entament leur descente dans les profondeurs des grottes naines. Les Trolls montent eux aussi à bord de Wagonnets (deux par véhicule).

Pour les événements qui suivent, le MJ devra prendre une longue et profonde respiration et lire avec une certaine rapidité les événements qui suivront pour rendre un effet de vitesse. Le MJ pourra prendre les événements comme ils viennent ou en sélectionner quelques uns.

- Les PJ perçoivent devant eux, un levier commandant l'accès à une autre voie, bon moyen de semer les poursuivants. Surtout que les trolls semblent se rapprocher dangereusement. Sur un test sous la Dex réussi (un seul possible), la voie est réorientée derrière eux. On supposera par la suite, l'existence d'autres leviers plus ou moins difficile à atteindre (ex: utilisation d'un lasso, d'un fouet à -20%).



Scenario Karak Uzbud

- Au détour d'un tunnel, les deux voies sont maintenant cote à cote et deux trolls arrivent à la hauteur des PJ. Ces derniers les attaquent durant 3 rounds avant que les voies ne se séparent.

- Droit devant, le tunnel est condamné par un enchevêtrement de planches de bois cloutées (heureusement, elles sont pourries). Mais avant, les PJ passent devant un levier. L'enclancher les orientera vers cette voie (test de Dex). Si les PJ n'y touchent pas, ils s'enfonceront dans un autre couloir.

- La voie traverse un pont de bois plusieurs fois centenaire qui enjambe le vide. Le(s) chariot(s) des PJ passe miraculeusement mais ce dernier crac sous le poids du dernier wagonnet troll qui fait une chute vertigineuse.

- Le tunnel débouche dans une grande grotte naturelle inondée dans sa partie inférieure. La voie ici est nettement moins solide qu'ailleurs, alors qu'elle longe le précipice. Un test de risque par wagon qui pratique le passage est demandé. Une chute de 20 mètres dans l'eau aura peu de conséquences (perte de 5-1D6 points de blessure) sauf pour ceux ne sachant pas nager... Pourtant, les PJ pourraient avoir l'idée de freiner avant. Un test de force sera nécessaire. Si le test réussi, il faudra encore que le frein tienne (50% de chance).

- Par un malencontreux hasard, la voie sur laquelle roulent les trolls s'élève au dessus de celle des PJ. Ils leur lancent des blocs de minerais de fer qui se trouvaient dans leur Wagonnet (5 jets).

- Un goblin de petite taille se trouve sur la voie. Il semble être de garde. Il se retourne brusquement en entendant les bruits de rails et pointe sa lance vers les PJ. Au fur et à mesure que le chariot s'approche, son visage se décompose et devient blême. Soudain, il projète sa lance sur les PJ avant de courir dans la direction opposée en poussant des cris. Malheureusement pour lui, le chariot le rattrape rapidement et il sera traîné sur plusieurs mètres sous le chariot si les PJ ne font rien.

- A une centaine de mètres, les deux voies se rassemblent en une seule. Un des wagonnets troll risque d'entrer en collision avec l'un des PJ (test de risque de 50%). Chaque personnage recevra alors, un coup de force 4 et aura 30% de chance d'être assommé dans l'accident en cas de perte de points de B. Le combat est inévitable. S'il n'y a pas d'accrochage, le wagonnet troll passe devant et... freine. Les PJ doivent freiner à leur tour pour éviter le choc (voir la règle plus haut). Pendant ce temps, le véhicule de PJ qui se trouvait en tête, s'il y en a un second, continue sa course avant d'être tout doucement freiné par un plat. Ils devront abandonner leur véhicule ici (faites leur comprendre que seul Elkar sait où ils se trouvent). Plus loin, le tunnel nain laisse la place à des boyaux gobelinoïdes. Soudain, la voute toute entière s'effondre derrière eux, rendant impossible tout retour en arrière (avant, laissez le temps aux PJ en retard de les rejoindre).

4/Le Repaire des Gobelins

La plupart des gobelins dorment au moment où les PJ arrivent. Ceux-ci se reposent en effet le jour afin de perpétrer la nuit leurs crimes et méfaits. Seuls quelques gardes seront éveillés et pourront donc donner l'alerte. Cela ne repose que sur les joueurs d'agir avec prudence. Il y a 10% de chance cumulable par round de combat, que l'alerte soit donnée, ce qui donnera lieu à une chasse aux intrus à travers les galeries. Tout test de dissimulation (Elkar) se fera avec un bonus de 10% (les gobelins ont une I=30%). Les combats, une fois l'alerte déclanchée, se feront à l'avantage des gobelins (6 contre un). La bataille générale bien avancée, le Shaman intervient. C'est un sorcier du niveau 2 qui utilisera de préférence le sort débilité.

Scenario Karak Uzbud

L'intervention du Shaman sera suivi par celle du chef des gobelins (prendre le profil d'un héros) accompagné de ses 6 gardes du corps. Fière, il n'hésitera pas à s'attaquer seul à l'un des PJ (mais ce dernier sera évidemment le plus faible ou le plus mal en point des PJ). Cette intervention pourrait se faire en G2, seul passage vers la sortie (Cf:Le Repaire). La galerie qui commence après ce dernier poste de garde débouche deux kilomètres plus loin, en terrain hostile, à l'Est des Montagnes du Bout du Monde. Ils seront accueillis en héros si ils ramènent avec eux les survivants des prisons gobelines. Le retour se fera par la porte Est de la citadelle. Libre a vous de le développer.

5/Description du repaire

G: Salle de garde. Au début de l'attaque seuls 5 gobelins sont en poste en G1 comme en G2.

P: Prisons. Ce sont des trous humides et sales où croupissent depuis des années les prisonniers nains soumis aux gobelins. Nombre d'entre-eux sont malades. Ils doivent sans arrêt creuser la montagne et ils ont dernièrement rejoint les galeries naines. Leurs constructions sont très fragiles, comme ont pu le constater les PJ. Il y a entre 3 et 8 nains par cellule.

O: Salle-entrepot d'outils.

HA: Habitations gobelines. Elles contiennent généralement de 6 à 10 gobelins. Leurs couches sont faites de paille et leurs repas sont constitués de petits animaux (rats, chauves souris...) qui sont enfermées dans des cages.

S: Habitation du Shaman. C'est un endroit inquiétant où l'on trouve de tout: des fioles non étiquetées, des ingrédients divers, des composants pour formules magiques. Si les PJ y entrent avant que l'alerte soit donnée, il auront de fortes chances d'y trouver le Shaman qui, pour se défendre, leur jettera des fioles et des produits les plus nocifs (acide corrosif, poisons gazeux...).

F: Fosse. C'est là que sont entreposés les cadavres des gobelins morts au combats. Le Shaman étudie en ce moment les moyens pouvant les ranimer.

O': Salle des orgies. C'est la salle principale où se trouve le trone du chef gobelin. S'y cacher est relativement facile à cause du manque d'éclairage.

C: Cuisines. Servent-elles réellement à cuisiner?

R: Habitation personnelle du chef des gobelins qui s'y trouvera avec ses gardes du corps (profils de champions gobelines) si l'alerte n'a pas été donnée.

T: Salle du trésor. L'accès à ce lieu se fait par un passage secret se trouvant dans le fond d'un large coffre en bois fermé par deux solides serrures (DS:30%). Elle contient des bijoux et des pierres précieuses brutes volées ou trouvées lors de la construction des mines, pour une valeur globale de 500 CO.

M: Mare. Les gobelins se fournissent ici en eau.

E: Salle d'entraînement.

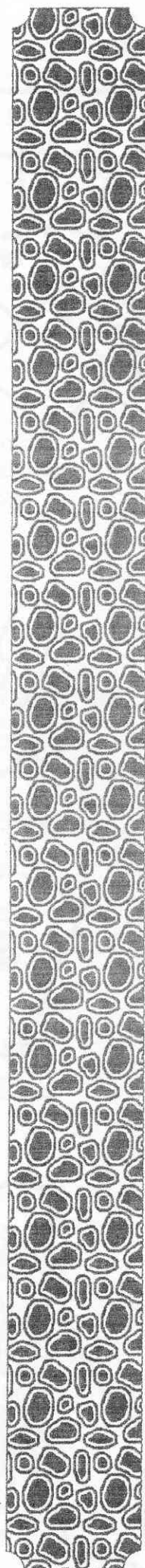
T: Salle de torture (pour les loisirs).

6/Conclusion

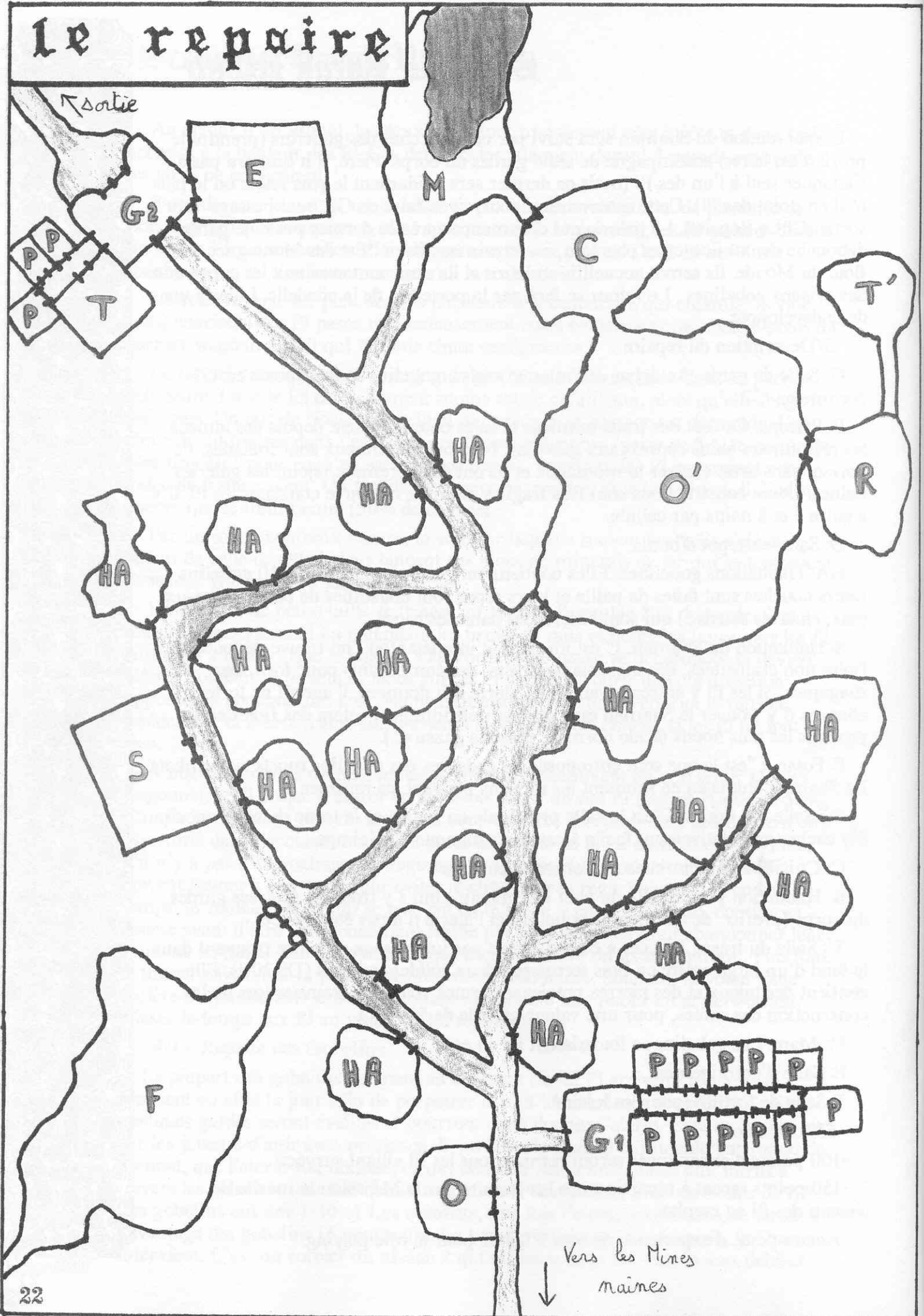
-100 points d'expériences seront remis a tous les PJ aillant survécu

-150 points seront à répartir entre les joueurs par le MJ, selon le mérite de chacun des PJ au combat.

-Aucun point d'expérience ne sera attribué pour le rôle playing.



Le repaire



La Poésie Elfique avec Thomas Tergaliel

(Le Poète-Guerrier Elfe)

La Poésie en Vers Tématogènes

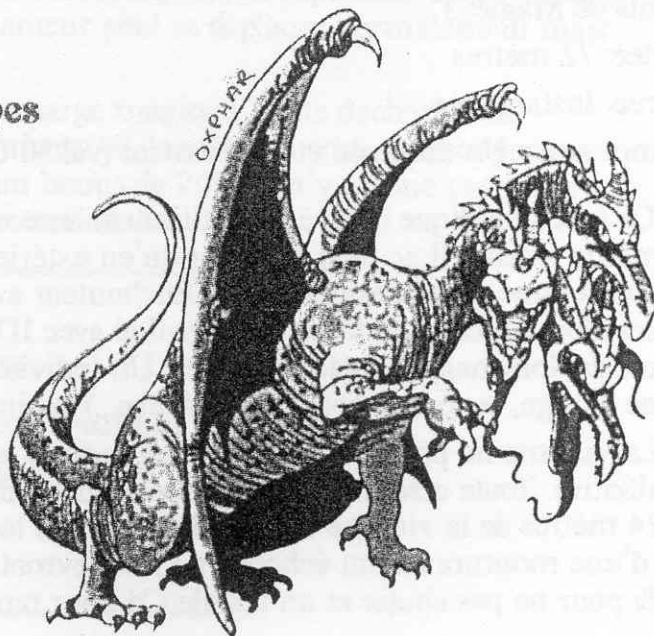
A la demande générale, Thomas a maintenant sa propre rubrique consacrée à la poésie. Ça faisait d'ailleurs bien longtemps qu'il nous gribouillait des poèmes sur des coins de pages (Cf: Tomes précédents), il fallait bien que cela cesse. D'ailleurs, il attend vos impressions alors écrivez-lui (consultez la page 2).

Quand je vois la nuit
Une lame qui luit
Je suis sur mes gardes
Ma main sur mon épée batarde
J'engage le combat
Car c'est pour toi que je me bat
Même si tu n'es pas du bon côté
Je n'arrive pas à te le reprocher
Puisque c'est pour toi que mon coeur bat
Toi, ma tendre Eluira.

" Ode aux Grands Elfes "

Vous qui naquies des mains des Slaans
Vous combattez glorieusement les flammes
De l'horrible Chaos
Et de ses nombreux Dieux
Sur une île, nombreux partirent
Mais beaucoup restèrent pour en finir.
Ce qui depuis de siècles
Ne fait qu'agrandir le cercle
Des valeureux Elfes guerriers
Qui se battent pour gagner.

Lors de son éclat,
Le monde heureux sombra
Le Chaos ravagea tout à son passage
Il fut meurtrier et sauvage
Ce fut la mort qui sillonna
Semant la destruction et trépas.
Après des siècles de terreur
Il semble que ce soit l'heure
De la création d'une nouvelle ère
Qui nous sauvera des vers
Car maintenant ils sont arrivés
Tous ces valeureux aventuriers.



Sortilèges & Maléfices

Les Nouveaux sortilèges de la Magicopoeia Imperialis

Voici quelques sorts pour les Druides et les Sorciers, prévenez moi si vous voulez me proposer vos propres formules magiques, même si toutes ne seront pas retenues.

PHYTOMORPHOSE (Magie Druidique niveau 2)

Niveau de sort: 2

Points de Magie: 4 + 2 par Tour supplémentaire

Portée: Personnel

Durée: 1 Tour ou plus ou dès que le Druide le désire

Composants: Un caméléon vivant ou un morceau d'écorce de l'arbre en lequel l'Enchanteur se change.

Ce sort permet à l'Enchanteur de prendre la forme de n'importe quel arbre. L'endurance de l'enchanteur est alors de 7 et toutes ses caractéristiques sont alors égales à 0 sauf les points de B et l'Int. Il ne peut donc pas se déplacer sous cette forme ni incanter de sort. De plus, il devient impossible à tout animal de faire la différence avec un "véritable" arbre. Par contre, on peut le détecter parmi un bosquet d'arbre avec la compétence "Conscience de la magie" et lui rendre sa forme initiale avec des sorts comme "Dissipation de la magie".

S'il sombre dans l'inconscience, à la suite de blessures, ou d'une autre façon, le l'Enchanteur reprendra sa forme humaine instantanément.

FOUDRE (Magie Druidique niveau 2)

Niveau de sort: 2

Points de Magie: 3

Portée: 72 mètres

Durée: Instantanée

Composants: Un diapason et un diamant (val:30 CO)

Ce sort Druidique offre à son utilisateur une version bien plus puissante du sort Eclair, de même niveau. Il ne peut s'utiliser qu'en extérieur. La Foudre atteint automatiquement la cible (et une seule) désignée par l'Enchanteur avec un bruit terrifiant. Cette dernière subira alors un coup de force 6 déterminé avec 1D10. Les cibles inflammables ont 1D8 points de dommages supplémentaires. Un individu brandissant une arme métallique (lors d'une charge, ou par simple inconscience...) subira le double des dommages normaux.

La victime ne pourra pas tenter d'en réduire les effets en réussissant un test d'Initiative. Toute créature ayant un score en Int inférieur à 14 et se trouvant dans un rayon de 24 mètres de la victime du sort doit faire un test de Peur. Les personnages étant sur le dos d'une monture aillant échouée au test devront réussir un test sous leur initiative à -10% pour ne pas chuter et un test de Cd pour reprendre le contrôle de l'animal.

DELUGE (Magie druidique niveau 4)

Niveau de sort: 4

Points de Magie: 10

Portée: 2400 mètres

Durée: 40 jours et 40 nuits ou dès que le Druide le désire

Composants: Une Grâce Divine

Une fois incanté ce sortilège, le ciel s'assombrit rapidement et 7 rounds après, d'énormes trombes d'eau s'abattent sur une zone de 2400 mètres de rayon autour de l'enchanteur. L'endroit où celui-ci se trouve, et c'est le seul, est épargné. Ce sort ne peut être incanté qu'en extérieur. Toutes les créatures se trouvant dans la zone doivent tenter un test de volonté ou fuir et ne plus approcher de l'enchanteur pendant toute la durée du sort. Les combats stopent immédiatement (mais un individu possédant le sort Pare-Pluie pourra continuer de se battre normalement). Plus aucun tir n'est possible et les feux d'origine magique ou naturelle sont éteints. Puis, 7 rounds après que "les écluses du ciel" se soient ouvertes, la Foudre (Cf: le sort précédent) tombera sur les créatures restantes désignées par le Druide, au rythme de 4 fois par round. Au bout d'une heure, toute surface dans la limite de rayon du sort, devient boueuse et la progression est malhaisée (mouvement/2). Après sept jours, l'orage aura complètement raviné le sol, transformant la zone en un immense bassin d'eau noirâtre qui se remplira au fil des jours (la compétence natation est nécessaire alors pour se déplacer)...



IMMUNITÉ AU TOUCHÉ (Magie Mineure)

Niveau de sort: Magie Mineure

Points de Magie: 2 puis 1 par tour

Portée: Personnel

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

Composants: Aucun

Ce sort affecte seulement l'enchanteur qui est alors capable de repousser un adversaire sans faire un geste. une fois le sort jeté, l'enchanteur peut se déplacer normalement mais doit garder les bras croisés.

Tout personnage le touchant recevra une décharge magique. Cette décharge est déterminée avec un 1D4 et une force égale au niveau du lanceur du sort. Ces coups sont considérés comme des coups assommants avec un bonus de 20%, il n'y a donc pas perte de points de Blessure. L'armure n'offre aucune protection.

William Blake:

« Ce qui est maintenant
prouvé ne fut jadis qu'
imaginé »

Nouvelles armes

La Poudre à Canon

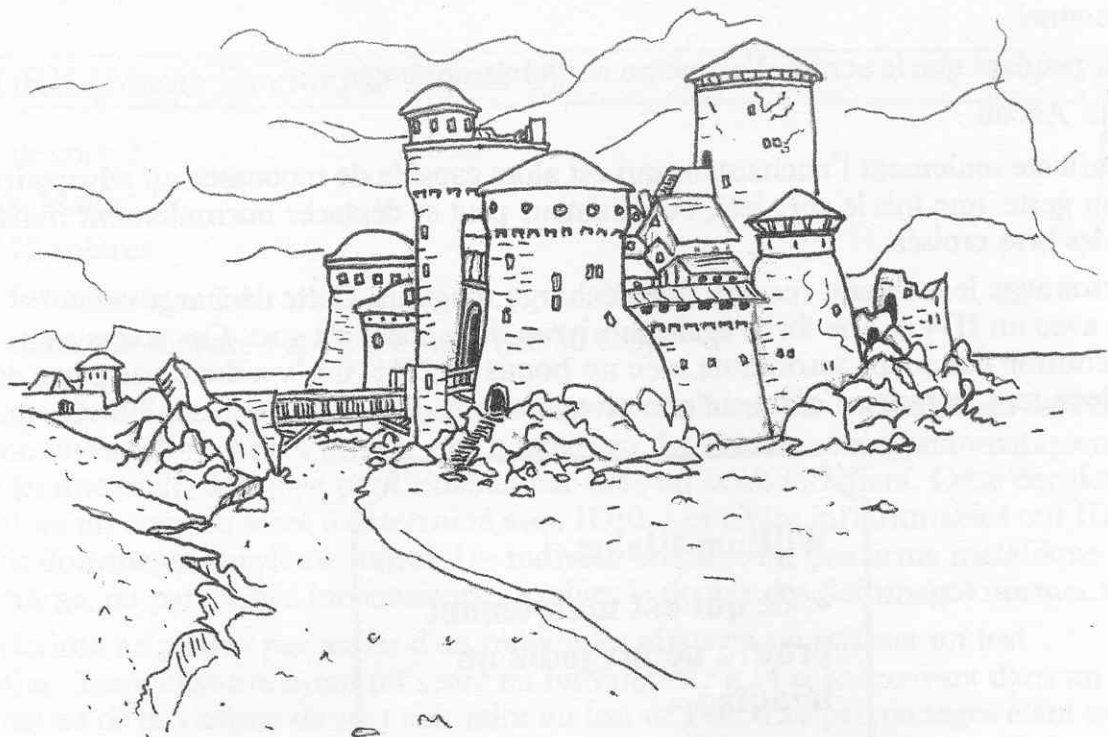
Les armes à feu étant de plus en plus employées dans l'armée Impériale, nous avons concocté les résultats (voir ci-dessous), de ce que l'on pourrait appeler un piège à horde. Les règles qui suivent vous indiqueront les solutions les plus meurtrières pour l'ennemi.

La Poudre en Baril et en tonneau

Un baril de poudre contient 20 charges de poudre en moyenne (100 CO) et cause 1D6 points de dégât avec une force de 4 lors de son explosion à toute personne se trouvant dans un rayon de 4 mètres (+2D4 points de dégât aux cibles inflammables). Ils peuvent être projetés à l'aide de balistes (Cf: Article du Deuxième Tome) mais ne peuvent être lancés à la main. Les tonneaux contenant jusqu'à 100 charges de poudre, provoquent 1D6 points de dégât avec une force de 6 à toute personne se trouvant dans les 8 mètres (avec toujours +2D4 pour les cibles inflammables). Ils peuvent être enterrés et ainsi servir de piège. Les barils ou les tonneaux de poudre se trouvant dans le rayon d'effet de l'explosion exploseront à leur tour dans 90% des cas.

La Mèche

Il existe divers sortes de mèches. Les mèches courtes durent entre 1 et 3 rounds au choix du MJ ou d'1D3. Les mèches longues durent entre 4 et 24 rounds (lancer 4D6). Une mèche allumée lors d'un combat ajoute du suspense à l'action en cours. Il ne suffit plus de vaincre l'adversaire, mais de le faire vite. Un personnage possédant la compétence Explosif pourra estimer une mèche avec précision. Une mèche improvisée faite d'une trainée de poudre a 50% de chance de s'éteindre en cours de route. De plus, en aucun cas il sera possible de prévoir sa durée.



Réfléchissez y à plusieurs fois avant d'essayer de faire sauter des fortifications...

Nouvelles Compétences

Arts Martiaux (suite du premier tome)

Art de manier l'arc: Le personnage est capable de tirer deux flèches à la fois, à l'aide d'un arc court. Chacune des flèches atteindra sa cible avec une égale précision. Il pourra choisir deux cibles différentes écartées de moins de 4 mètres l'une de l'autre ou une cible unique. Dans le premier cas, deux épreuves sous le CT seront nécessaires. Dans le second, une suffira.

Art du lancé de poignards: Un personnage ayant acquis cette compétence peut lancer simultanément en un round, jusqu'à quatre poignards. Il devra pour cela, faire un test sous son CT par arme de jet. Car en fait, les poignards peuvent être remplacés par n'importe quelle autre arme de jet d'une taille inférieure. Bien sûr, il devra préalablement posséder la compétence Spécialisation - Armes de jet ou Shuriken.

Art de manier le bâton: Le personnage possédant cette compétence est passé maître dans le maniement du bâton lesté (D-1). Il peut, grâce à cette compétence, parer deux fois dans le même round sans perdre d'attaque. On parle alors de parade "gratuite". Il devra déjà avoir acquis la compétence Spécialisation - Armes à deux mains.

Connaissances Stratégiques: Tout personnage possédant cette compétence est initié dans le déplacement et la conduite de troupes. Il connaît les besoins d'une armée, et est capable d'organiser l'ensemble des opérations d'une guerre, la défense globale d'un territoire. Pour chaque acquisition supplémentaire de la compétence, il est accordé un modificateur de +10% aux tests basés sur l'Int.

Connaissances Tactiques: Tout personnage possédant cette compétence est capable de percevoir, au niveau d'une opération militaire limitée comme par exemple une bataille, les forces et les faiblesses adverses et d'agir en conséquence. Pour chaque acquisition supplémentaire de la compétence, il est accordé un modificateur de +10% aux tests basés sur l'Int.

Connaissance du Désert: Cette compétence facilite grandement la survie d'un personnage dans le désert d'Arabie. Un personnage possédant cette compétence est capable de suivre les pistes qui sillonnent le désert, de faire la distinction entre un mirage et la réalité (Int +10). De plus, il peut se fournir un litre d'eau par jour et un second (et seulement un) au prix d'un test d'Int. Il connaît l'emplacement de plusieurs puits et points d'eau. Sur un test d'Int réussi, il peut avoir accès aux informations suivantes:

- Retrouver son chemin si il est perdu (comme c'est d'ailleurs le cas après une tempête de sable).

- Repérer les signes de l'attaque d'un vers des sables, l'arrivée d'une tempête, l'approche d'une caravane, un arrangement inhabituel dans les dunes indiquant peut-être la présence de pillards...

Zoologie: Un personnage possédant cette compétence a acquis une connaissance immense du règne animal. Ainsi, tous les animaux non fantastique ont aucun secret pour lui. Le MJ pourra demander un test d'Int à ce personnage pour se souvenir de certains détails d'une race donnée (formes d'attaque et de défense, vie sociale...).

Nouvelles Carrières

Le Maître d'armes

Description

Les Maîtres d'armes enseignent à un nombre limité d'apprentis, en fait (Cd+Int)/10 au maximum, toutes les techniques de combats rapproché (l'utilisation des armes à distance sont considérées comme indignes par ces derniers). Les meilleurs élèves accèdent aux carrières militaires les plus renommées (Templier, et Chevalier...). Il existe une lutte sans merci entre les différentes écoles.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
+40		+2	+1	+6	+30	+2	+30	+20	+10	+20	+10	+10	

Compétences

- Acrobatie équestre
- Ambidextrie
- Arts martiaux (rare)
- Armes de spécialisation: Armes articulées, Armes à deux mains, Armes de parade, Armes de poing, Escrime, Armes d'hasts, Filets, Lasso.
- Bagarre
- Coups assommants
- Coups puissants
- Coups précis
- Desarmement
- Equitation - Cheval
- Esquive
- Force accrue
- Lutte
- Réflexes éclairs
- Résistance accrue

Rang social: +2

Règle Spéciale:

Tout maître d'armes à son arme préférée, et est devenu particulièrement redoutable dans le maniement de celle-ci. Ils peuvent annuler un malus de 10% en CC ou en I dû à l'arme, lors d'un combat. Cette technique pourra être apprise par ses apprentis, avec la même catégorie de spécialisation, et en dépensant 100 points d'expérience.

Les maîtres d'arme sont de bon professeur, ils ajoutent un bonus de 5% au test d'Int de l'apprenti pour chaque trache de 10% à leur propre score d'Int (Cf "Repose sans Paix").

Dotations

- Toutes les armes spécialisées correspondantes aux compétences et leurs répliques en bois...
- Un terrain d'entraînement
- Une maison
- Des apprentis et une réputation

Débouchés:

Toutes les carrières avancées guerrières sauf celles impliquant un combat à distance fréquent.

Filières:

- Assassin
- Champion de justice
- Gladiateur
- Capitaine mercenaire
- Chevalier errant
- Duelliste
- ou 3 carrières guerrières de base terminées.

Les Carrières Administratives

Description

Dans chaque grande ville et cité du Vieux Monde, s'est développée une administration puissante qu'on appelle aussi péjorativement "la Burocratie". Elles sont chargées de collecter les taxes, les impôts et de redistribuer ces fortes sommes au représentant du pouvoir, à l'Aristocratie de la ville, aux oeuvres de bienfaisance. Elles vérifient également la bonne application des lois en vigueur. Jugée lourde, vieille et retrograde par la majeure partie de la population, elle est aussi considérée, non à tort, comme corrompue.

Haut Fonctionnaire

Ils ont leur propre bureau, signe de leur importance. La compétence "Détournement de fonds" permet à ce dernier de détourner des sommes d'autant plus importantes qu'ils manipulent de grandes sommes d'argent. Elles sont donc 100 fois supérieures à la normale (1D6 CO X100). On a pu voir nombre d'entre-eux acquérir de splendides habitations alors qu'il avaient un salaire de misère.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
					+1	+4	+20	+10	+20	+30	+20	+10	+20

Compétences

- Alphabétisation
- Corruption
- Cryptographie
- Détournement de fonds
- Etiquette
- Législation
- Sens de la magie

Dotations

- 200 CO volées au Trésor
- Vêtements de qualité
- Des biens immobiliers confisqués pour une valeur de 1500 CO au moins.

Rang social: +2

Débouchés:

- Noble

Filières:

- Avoué
- Erudit
- Fonctionnaire

Fonctionnaire (carrière de base)

C'est ceux que le plus commun des citoyens rencontre derrière un guichet d'une Kommission (pour Middenheim), et qui détestent être dérangé. -"Avez-vous rempli le formulaire 25b? Il vous est indispensable pour vous procurer celui que vous me demandez. Ah! Attendez, il manque la signature là. Mais non, revenez, ce n'est pas le bon..."

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
					+2	+10	+10	+10	+20	+10			+10

Compétences

- Alphabétisation
- Baratin
- Calcul mental
- Détournement de fonds
- Langage secret - Classique
- Législation
- Numismatique

Dotations

- Lorgnons
- Matériel d'écriture
- Vêtements de qualité
- De la papperasse
- Un boulier

Rang social: +1

Débouchés:

- Commerçant
- Haut fonctionnaire
- Péager

Filières:

- Collecteur d'impôts
- Scribe
- Etudiant

Les Carrières Militaires

Description

Ces grades élevés sont destinés aux PNJ puissants autant qu'aux PJ. Mais, contrairement au dicton qui dit que la valeur n'attend pas le nombre des années, seuls les PJ d'un âge avancé pourront accéder à ces carrières. Il ne suffira pas, comme c'est souvent le cas, d'avoir terminé la carrière du grade inférieur pour accéder au suivant. Les PJ devront faire preuve de courage lors d'une bataille, voir même accumuler plusieurs centaines de points d'expérience avant d'accéder à des rangs élevés. Si un Sergeant a le commandement d'une section (infanterie: 40 individus) ou d'un Peloton (cavalerie: 30 individus) alors que c'est une compagnie (120 soldats et +) pour le Capitaine, les grades qui suivent mettront une quantité de soldats nettement plus grande sous les ordres d'un joueur. Le MJ devra être conscient du changement et adapter ses scénarios futurs à cela (fini, les expéditions-suicide). Les deux dernières carrières sont des carrières maritimes et ne sont pas de grades inférieurs aux précédentes.

Maréchal

Le commandement d'un Maréchal se situe au niveau d'une armée constituée de plusieurs régiments. Mais bien souvent, il est remplacé par un Général "en Chef" à cause de son âge, justement. C'est un grade essentiellement honorifique.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
+10	+10	+1	+1	+4	+10	+1	+10	+30	+40	+20	+30	+30	

Compétences

- Arme de spéc.: Escrime
- Alphabétisation
- Baratin
- Équitation:Cheval
- Étiquette
- Héraldique
- Histoire
- Jeu
- Législation
- Musique:Clavecin
- Narration
- Sens de la répartition

Dotations

- 50000 CO de biens divers
- Un jeu de cartes
- Une calèche
- 2D3 domestiques
- Rang social: +5

Débouchés:

- Noble

Filières:

- Noble
- Général

Général

Il commande un régiment qui compte plusieurs milliers d'hommes, ce qui fait de lui quelqu'un de puissant et de respecté. Nombreux sont ceux étant de fins stratèges.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
+20	+20	+1	+1	+8	+20	+2	+20	+40	+30	+30	+30	+30	

Compétences

- Alphabétisation
- Arme de spécialisation:
- Arme de Parade, Arme à 2 mains
- Cartographie
- Charisme
- Connais. Stratégiques
- Équitation-Cheval
- Evaluation
- Héraldique
- Langue étrangère
- Linguistique
- Eloquence
- Sens de la magie

Dotations

- Longue vue
- 2D6 cartes
- Le Commandement d'un régiment de soldats.
- Un Espion
- 25000 CO en biens divers.
- Rang social: +4

Débouchés:

- Marchand
- Maréchal
- Noble

Filières:

- Commandant
- Noble

Commandant

C'est le chef d'un Bataillon (Infanterie) ou d'un Escadron (Cavalerie), regroupant plusieurs Compagnies et comprenant près d'un millier d'hommes. Il possède de grandes connaissances tactiques.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
+30	+30	+2	+2	+6	+30	+2	+20	+40	+20	+30	+20	+20	+20

Compétences

- Celles du Cap. Mercenaire et
- Alphabétisation
- Connaissances tactiques
- Coups puissants
- Cryptographie
- Langage secret - Jargon des batailles

Dotations

- Armure de plates complète
- Bouclier
- Lance (Cavalerie seulement)
- Destrier
- Le commandement d'un Bataillon

Rang social: +3

Débouchés:

- Espion -Général
- Noble
- Explorateur

Filières:

- Capitaine Mercenaire
- Noble

Amiral de Flottille

Il a sous ses ordres, une flotte de navires de guerre comptant de 2 à 10 navires (max: score en Int divisé par 10) et commande depuis un vaisseau luxueux, le Navire Amiral.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
+20	+20	+1	+1	+8	+20	+1	+20	+40	+30	+30	+30	+30	+30

Compétences

- Arme de spéc.: Escrime
- Alphabétisation
- Cartographie
- Connaissances tact.
- Étiquette
- Évaluation
- Langue étrangère
- Narration
- Numismatique
- Sens de la répartition

Dotations

- Vaisseau de première ligne
- 10000 CO en biens divers
- Le commandement d'une flotte de guerre

Rang social: +3

Débouchés:

- Explorateur
- Marchand
- Noble

Filières:

- Com. de Vaisseau
- Noble

Commandant de Vaisseau

C'est le grade militaire de la carrière "Capitaine de Navire" qui était destinée elle, aux embarcations civiles de toutes sorte même fluviales.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
+30	+30	+1	+1	+6	+30	+2	+30	+40	+20	+30	+20	+20	+20

Compétences

- Celles du capitaine et
- Armes de spéc.: Pistolet, Tromblon.
- Alphabétisation
- Cartographie
- Linguistique

Dotations

- Vaisseau de guerre armé
- 2000 CO en biens
- 1D6 cartes marines

Rang social: +2

Débouchés:

- Amiral de Flottille
- Noble

Filières:

- Capitaine de Navire
- Noble

Les Carrières Arabes

Chamelier de combat

Ils font parti, au même titre que les cavaliers, des armées arabes. Leurs montures étant plus adaptées au désert que les chevaux, les Chameliers de Combat ont pour tâches, l'escorte de caravanes et la surveillance des pistes principales. On peut les comparer en cela aux patrouilleurs ruraux du Vieux Monde. Mais la ressemblance s'arrête là. Ce sont des combattants expérimentés, souvent solitaires, fiers de leur situation qui fait d'eux des hommes respectés.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
+20	+30	+2	+2	+6	+20	+2		+30		+20	+20		

Compétences

- Adresseau tir
- Armes de spécialisation: filet, jézail (tromblon)
- Connaissance du désert
- Coups puissants
- Coups précis
- Dressage: Chameau ou dromadaire
- Emprise sur les animaux
- Equitation: Chameau ou dromadaire
- Soins des animaux

Dotations

- Un chameau ou un dromadaire sellé et arnaché
- Un jézail et des munitions pour 40 coups
- Une veste de cuir
- Un cimenterre
- Un filet

Rang social: +1

Débouchés:

- Commerçant du désert
- Assassin
- Chef rebelle

Filières:

- Mercenaire
- Soldat
- Commerçant du désert

Commerçant du désert

La plupart des commerçant d'Arabie passent leur vie dans les villes, comme ceux du vieux monde. Mais certains s'aventurent sur les pistes qui traversent le désert, en se regroupant en de longues caravanes. C'est grâce à eux que la civilisation atteint les régions les plus reculées. C'est aussi, il faut le dire, un métier très lucratif malgré le brigandage.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
+10	+10		+1	+2	+10			+30	+20	+20	+10	+30	

Compétences

- Calcul mental
- Commerce
- Connaissance du désert
- Dressage: Dromadaire
- Equitation: Dromadaire
- Evaluation
- Législation
- Numismatique
- Soins des animaux

Dotations

- 3000 Dinars
- 1D10 dromadaires
- 1D6 compagnons de route
- De la marchandise pour 900 Dinars.

Rang social: +1

Débouchés:

- Chamelier de combat
- Chef rebelle
- Marchand d'esclaves

Filières:

- Marchand
- Commerçant
- Explorateur
- Capitaine de navire

Pêcheur de perles (carrière de base)

Le Pêcheur de perles opère à de faible profondeur (moins de 10 mètres) dans les régions cotières d'Arabie. Ce métier s'apparente plus à une chasse sous-marine qu'à une véritable pêche. C'est aussi un métier dangereux, car leurs gibiers sont des coquillages géants (Cf: les Palourdes des sables page 143 de WJRF). Les plus gros renfermant les plus grosses perles, beaucoup prennent des risques insensés. Une perle à une valeur de 5D6 X 10 Dinars selon sa taille.

Plan de Carrière													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10				+1	+10		+10					

Compétences

- Canotage
- Evaluation
- 25%/Manoeuvres nautiques
- Natation

Dotations

- Un Boutre(si Manoeuvres nautiques) ou une barque
- Un couteau

Rang social: 0

Débouchés:

- Matelot
- Pêcheur

Filières:

- Pêcheur

Le Mineur (carrière de base Naine)

Description:

Le travail du mineur est particulièrement éprouvant. Celui-ci doit en effet creuser sans répit les montagnes afin d'en arracher les minerais recherchés. Mais, ce n'est pas tout. Il doit en plus, consolider les galeries souvent très anciennes et faire face à tous les dangers de la montagne: éboulements, attaques gobelines. Les Combattants des tunnels ne pouvant être présents partout, ils doivent rester vigilants. Leurs conditions de travail se sont quelque peu améliorées avec l'apparition de la poudre. Mais, son utilisation dangereuse et son coût élevé font que son utilisation est encore peu répandue. Cette carrière est très prisée par les Nains, qui trouvent là une profession adaptée à leur physique. Tous les Nains on d'ailleurs la compétence: Exploitation minière.

Plan de Carrière													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10		+1	+1	+2	+10		+10					

Compétences

- 10%/Armes de spécialisation Explosifs
- 75%/Camouflage urbain
- 50%/Déplacement silencieux (urbain)
- 40%/Escalade
- Exploitation minière
- Métallurgie
- Orientation (milieu souterrain)
- 25%/Reconnaissance des pièges
- Résistance accrue
- 15%/Technologie
- Travail du bois

Dotations

- Arme simple
- Barre de levier
- Caisse à outils
- Casque
- Gourde
- Matériel d'éclairage
- Grappin et 10 m de corde
- Pelle
- Pioche
- Poudre (1D6 charges)

Débouchés:

- Chef sapeur
- Engingneur
- Combattant des tunnels
- Courrier

Filières:

Aucune

Rang social: 0

L'Aubergiste (carrière de base)

Description

Les milieux de consommation d'alcool se sont multipliés au fil des années dans le Vieux Monde. Dans les villes, aux abords des routes fréquentées, des auberges se sont rapidement développées. Quel aventurier n'a pas mis les pieds au moins une fois dans une de ces pièces enfumées? Tenir une auberge, c'est une histoire de famille, l'Aubergiste travaille rarement en solitaire car il a beaucoup plus de travail que le Tavernier. Il doit s'occuper des repas et des chambres dans lesquelles il héberge ses clients.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
+10	+10	+1	+1	+2				+10	+10		+10		+10

Compétences

- 50%/Arme de spécialisation: Tromblon
- 25%/Alphabétisation
- Baratin
- 25%/Chant
- 10%/Commerce
- Cuisine
- 75%/Fermentation
- 25%/Humour
- 10%/Jeu
- Narration
- Résistance à l'alcool

Dotations

- Une auberge
- un tablier
- Un tromblon (si arme de spécialisation Tromblon) et 5 charges de poudre.
- 5D6 CO

Rang social: 0

Débouchés:

- Guide racoleur
- Joueur professionnel (si Jeu)
- Receleur

Filières:

- Matelot
- Commerçant
- Péager



Bulletin d'abonnement au Grimoire

- ◇ Je m'abonne au Grimoire pour 6 mois. Je recevrai donc les Tomes 4 & 5 à venir. Ci-joint un chèque de 50 Francs* à l'ordre de Mr Boudaud.
- ◇ Je m'abonne au Grimoire pour 1 an. Je recevrai donc les Tomes 4, 5, 6 & 7 à venir. Ci-joint un chèque de 100 Francs* à l'ordre de Mr Boudaud.

Prénom/NOM: _____

Adresse: _____

Code postal/VILLE: _____

* Vous serez remboursés en cas de non respect de la périodicité du Grimoire.
Envoyer la photocopie ou l'original à Sébastien Boudaud (voir en page 2) avant le 15 janvier.

C'est un grand merci que nous adressons aux boutiques de l'Œuf Cube et au relais Sortilèges pour leur participation à la promotion du Grimoire dans leurs régions. Nous espérons tous que d'autres les suivront.

L'écrivain Edgar Allan Poe:

« Ceux qui rêvent de jour ont conscience de bien des choses qui échappent à ceux qui rêvent seulement de nuit »



**We need you !
Votre boutique dans
Le Grimoire, c'est
possible maintenant...**

l'œuf cube

24, rue Linné 75005 Paris ☎ 45 87 28 83
15, rue Guy de La Brosse 75005 Paris ☎ 43 31 92 02
METRO JUSSIEU

Jeux de rôle, Wargames, Figurines, Paintball, Casse-têtes, Puzzles...

Arrivages réguliers d'imports U.S,

Vente par correspondance,

Le spécialiste parisien du jeu de simulation.



SORTILEGES

Joueurs sur Warhammer dechaînez vous! Il y a enfin un nouveau relais-boutique dans le Maine et Loire...

Des Jeux de société, Jeux de rôles et Jeux de stratégies ainsi que de nombreuses et superbes figurines vous y attendent. Vous y trouverez aussi un très bon accueil.

SORTILEGES



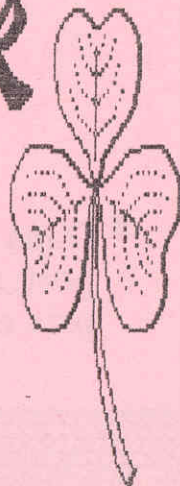
35 rue Baudriere

49000 ANGERS



41 88 96 96

*Thank
you!*



Nous vous retrouverons, je l'espère, en 1993 puisque le prochain tome sortira en février. En attendant, faites la promotion du Grimoire auprès de vos amis ou de la boutique du coin, vous en serez mille fois remerciés.

Notre grand maître à tous, Colwin, prépare un recueil de nouveaux sortilèges et de magie avec de nouvelles carrières magiques. Il s'agira d'un hors-série d'une trentaine de pages, voir plus. Nous vous donnerons plus de détails dans le quatrième tome.

Voici, ci contre, la couverture du dernier Héphestos... Mais non, il n'est pas réellement de cette taille, on l'a réduit pour qu'il tienne sur la page, c'est tout! Oh là là!

Ellwen Tirpoil le Tarfadet

10 Frs - N°3

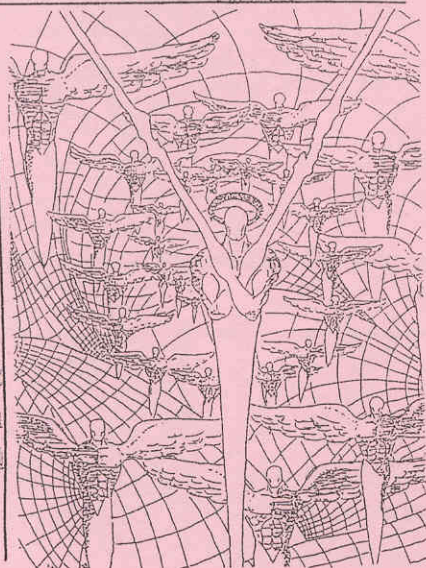
HÉPHESTOS

FANZINE DE JEUX DE RÔLE

SPECIAL IN/MY
Scénario
Aides de jeu

Scénario
Warhammer

Aides de jeu
Hawkmoon
L'appel de Cthulhu



* 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*