

30 Francs - Trimestriel - Premier Fanzine français dédié à Warhammer



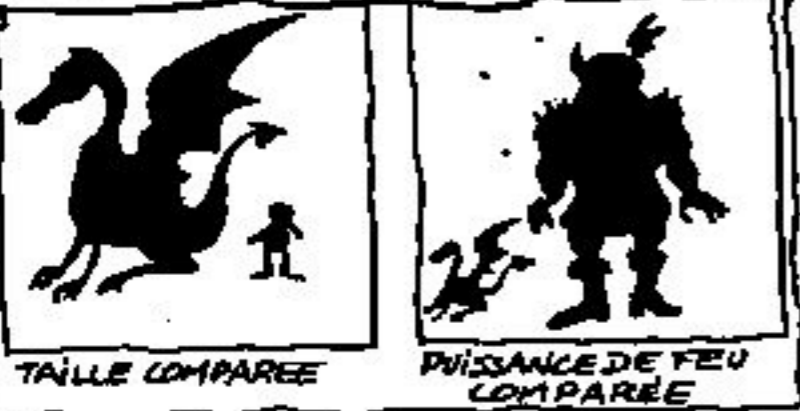
**WARHAMMER**  
Le Jeu de Rôle Fantastique

**SCAN BY**

***FRANCE RPG***

**[lancedragon.no-ip.com](http://lancedragon.no-ip.com)**

CORRESPONDANCE DRAGON ROUGE GROS BILL



ŒIL A LUEUR  
REGLABLE PAR  
VARIATEUR  
(alimentation non fournie)

POLYSTYRÈNE  
~~CERVEAU~~  
GRAVIER

GROS BRAS REPIQUÉS  
SUR UN MALABAR QUI PASSAIT

METAPOU MON D'ACIER  
(BOÎTE A BEUGLER)  
METACŒUR DE LION  
METACŒUR DE LION  
DE SECOURS (DIESEL)

ESTOMAC A EAU  
VENTRE A BIÈRE  
(capacité : 12 litres)

STOMACH OF HOLDING  
(pour les surplus de nourriture  
et les objets non-identifiés)

XP DE FAMILLE

MAIN BASSE

CUÏSSE DE JUPITER

JARRET DE JARNAC

BRACELET MAGIQUE (NIV 32)  
CONTRE LES CHEVILLES  
QUI ENFLENT

SIÈGE REEL DE  
L'INTELLIGENCE DE  
LA CREATURE.

METAGLANDE D'EMANATIONS  
ANTIROLL

SUPERBANANE

RIEN

PETIT POIS

BÊTE PLUME DE LAPIN

HACHE +10 (+TYA)

METAEPEE D'APPOINT +5

SUPEREPEE DE SECOURS +5

AUTRE EPEE +5  
(EN CAS DE BESOIN)

METACEIL D'ACIER  
(regard métallurgique)

CAPE DE  
RETRAITE STRATEGIQUE

UNITE DE TELEPORTATION  
AUTOMATIQUE (débrayable)

BOUCLEUR -12

ARMURE -30

AMULETTE PORTE BONHEUR,  
PROTECTION CONTRE LES  
ENNEMIS, TU GAGNE AU  
TIERCE, TA FEMME REVIENT  
RESULTAT GARANTI

AUTRES AMULETTES  
(voir liste p 291 à 365)

BRACELET DE LEVITATION  
A SUSPENSION REGLABLE

ANNEAU D'INVISIBILITE  
ANNEAU DE VISION DES  
ETRES INVISIBLES...

ANNEAU INVISIBLE DE  
VISION DES ANNEAUX  
INVISIBLES.

ANNEAU D'INFRAVISION  
ANNEAU CONTRE LA  
MIGRAINE

BAG OF HOLDING  
MODELE "OBJETS MAGIQUES  
UNLIMITED"

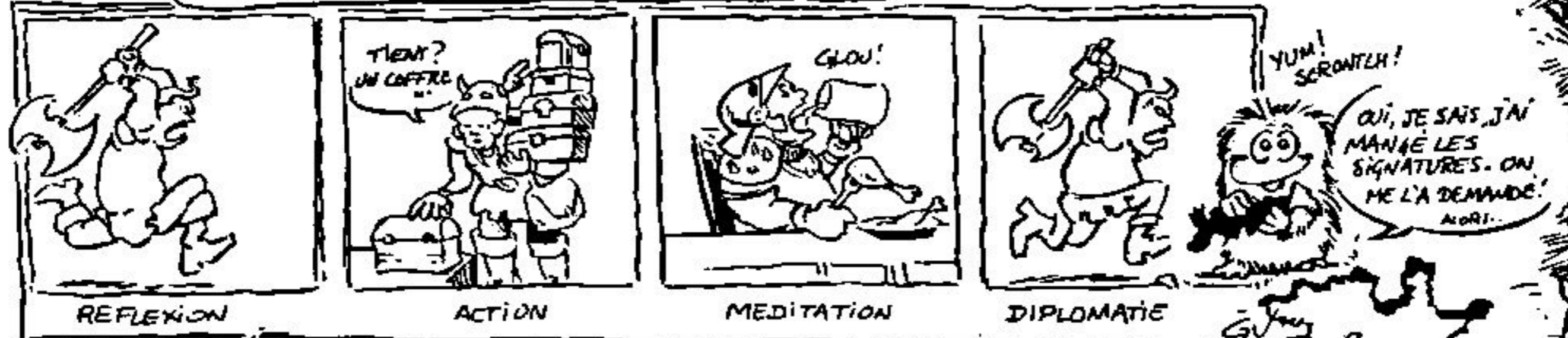
METAFORREAU  
CONTENANT:

- UNE METASHARPNESS.
- UNE GIGAGIANTS LAYER
- UNE METAMEGADANCING  
ULTRASAINTE EPEE
- UNE FUCKING BASTARDE
- UNE ULTIMADRAGONS LAYER
- UN LOUPEAU SUISSE +3
- UN LURE-DENT +2 (relique)

BOTTES DE VITESSE "MACH 12"  
VERSION A TURBOPOMPON  
MEGA BOOSTÉE (mode syndiqué)

GROSBILLIS  
HORRIBILIS

LA CREATURE DANS SES DIFFERENTES PHASES...



REFLEXION

ACTION

MEDITATION

DIPLOMATIE

YUM!  
SCRONTEH!  
OUI, JE SAIS, J'AI  
MANIE LES  
SIGNATURES. ON  
ME L'A DEMANDE!  
AORI.

Vous pouvez commander les prochains Tomes du Grimoire en écrivant à l'adresse ci-dessous et en joignant à votre lettre un chèque de 30 francs à l'ordre de Sébastien Boudaud. Si vous tenez à ce que l'un d'entre nous vous réponde, glissez un timbre dans votre enveloppe. N'oubliez pas d'indiquer votre adresse! Enfin, comme toujours, faites nous parvenir vos scénarios et aides de jeu à l'adresse qui suit, un numéro gratuit sera envoyé aux auteurs d'articles publiés:

Sébastien Boudaud 3 rue André Le Notre 49300 CHOLET  
Sortie prévue du Septième Tome (Numéro plein de mystères): Décembre 1993

## COMMUNIQUÉ

La couverture est tirée de la fresque en couleur (60 X 50), "Le Dernier Carré" réalisée par P.Noël. Y figurent les chevaliers du Damier, des fantassins (Arquebusiers, Halbardiers, Archers...) du Wissenland (Sud-Ouest de Nuln), des fantassins halfelings du Coq Blanc et... d'un exemplaire du Chevalier Mécanique armé d'une masse et d'une hache terrifiantes.

Si cela vous intéresse, et si finalement, vous êtes assez nombreux à nous la demander, la fresque sera en vente en tirage limité aux environs de 100 Frs (ne nous envoyez pas d'argent pour l'instant!).

Pour le prochain Tome, il nous promet une belle amazone en petite tenue accompagnée d'un gros chat (?)...

## COMMUNIQUÉ

### La Rédaction

Rédacteur en chef:  
Sébastien Boudaud

Responsable d'édition:  
Sébastien Boudaud

Comptabilité: Claude  
Guibert

Maquette, Publicité et  
Distribution: Sébastien  
Boudaud

Rédacteurs adjoints:  
Kamel Ayeub, Bruno  
Boisdron, Bertrand  
Boudaud, Gérard  
Fléchier, Nicolas  
Fuzeau, Tony Guinhut,  
Hervé Nicaise &  
Guillaume Nonain.

Dessinateurs: Florent  
Bartaud, Pascal Genty,  
Wilfrid Le Brun.

DANS LE PROCHAIN TOME: La suite de la Lustranie avec une description détaillée des pygmées et des amazones, des lieux étranges, des animaux mutants, créations des Slanns.. feront un retour au source avec des aides de jeu pour l'Empire. L'Arabie sera peut-être également de la partie avec la magie arabes, les génis... Vous savez maintenant quoi faire!

Dépôt Légal: En cours

Numéro ISSN: En cours

Warhammer et Warhammer Battle  
sont des marques déposées par  
Games Workshop Ltd. Warhammer  
JdR est édité en français par:

*Jeux Descartes*

### Matériel de publication:

- Imprimante LX 800
- Ordinateur ATARI 1040 STe
- Logiciel (PAO) Calamus
- Un homme extraordinaire

# Editorial

C'est la fin des vacances, le ciel est bleu, il faut reprendre les cours, le boulot pourtant. Pauvres étudiants. Heureusement, vous recevez le Grimoire ce matin dans votre boîte aux lettres. Un peu de couleur... Heureusement, vous pourrez raconter à vos amis le Grandeur Nature auquel vous avez participé, la murder ou le killer qui vous ont fait trépider un jour, une nuit. Les tournois, La Coupe de France. Pour cette dernière, c'est l'heure du bilan. Ceux n'ayant pas pu se déplacer, ne verront malheureusement pas le scénario dans ce Tome, comme cela était envisagé. La raison du plus fort...

Je pense que vous avez remarqué la couverture de ce Tome (ou alors vous êtes aveugle). Nous la devons à Pierre Noël, un artiste-peintre connu dans le domaine ornithologique (les oiseaux!). Nous tenons aussi à remercier Bernard Coquin qui nous a fait bénéficier de son matériel informatique et de ses précieux conseils ainsi que la société DBR.

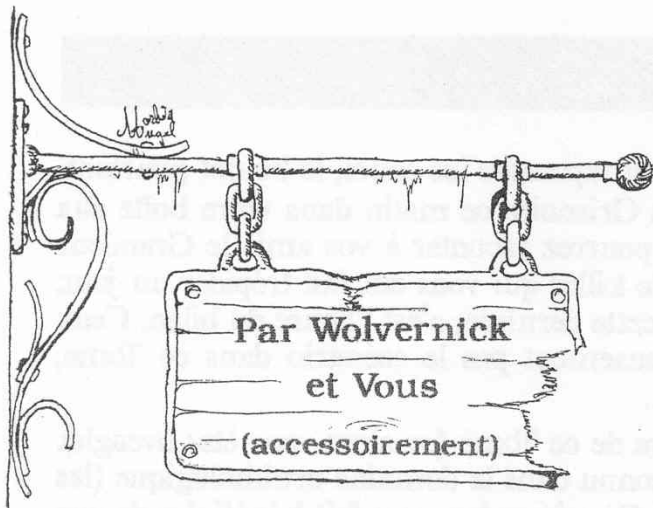
Nous offrons également ce Tome à Dimitri Jallade (Rueil-Malmaison), à Christophe Madura (à qui on doit de splendides dessins), Grégoire Laakmann (encore lui!), à Stéphane Hoorelbeke (Rennes), à Yanick Porchet (Paris) et à Christophe Swal (Haute-Savoie). Nous remercions tous les autres qui n'ont pas été élus. Votre travail n'est pas oublié. Pour avoir le plus de chance d'être publié tout de suite, un conseil: respectez les thèmes proposés.

Nous vous préparons une présentation réaménagée pour le prochain Tome, puisqu'un sponsor inattendu fera son apparition. Ce qui devrait nous permettre de remplacer une partie de notre matériel informatique. Rien de tel pour permettre l'épanouissement d'un maquettiste hors paire...

## UN HOMME EXTRAORDINAIRE

# Sommaire

Pages 4 & 5	RUBRIQUE DES LECTEURS.....	Wolvernick, Kamel Ayeb, Sébastien Boudaud et Wilfrid Le Brun (dessin).
Pages 6 à 13	BY DEMONS BE DRIVEN.....	Wolvernick (6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13), Grégoire Laakmann (6 et 7), Morbidangel (dessins)
Pages 14 à 25	LA LUSTRIANIE.....	Guillaume Nonain (14, carte, 16, 17, 18, 20, 21), Sébastien Boudaud (18, 19, 22, 23, 24, 25), Kamel Ayeb (23, 24), Géraud Fléchier (18,19), Tony Guinhut (19), Christophe Madura (dessins) et Christophe Swal (dessins).
Pages 26 à 35	LES PLAGES D'ARABIE.....	Guillaume Nonain (26, 27, 28, 34, 35), Sébastien Boudaud (27, 28, 29, 30, 31), Bruno Boisdrion (plans des pages 30 et 31, 32 et 33), Stéphane Hoorelbeke (29), Pascal Genty (dessin), et Christophe Madura (dessins).
Page 36	WARHAMMER BATTLE.....	Dimitri Jallade
Pages 37 à 41	LE GRIMOIRE.....	Pascal Genty.
Page 42	LES POEMES DE THOMAS TERGALIEL.....	Hervé Nicaise, et Yanick Porchet
Pages 43 à 46	LE NOM DE LA PROSE.....	Guillaume Nonain, et Christophe Madura (dessin).
Couverture.....		Tirée du "Dernier Carré" de Pierre Noël.
Page 47	LE BULLETIN D'ABONNEMENT.....	Wilfrid Le Brun (dessin).



clefs en mains avec Docteur (illisible) sorcier suprême, bruce lebanni et Hulk son épée magique, Logan et ses griffes enchantées. En fait, on aurait préféré Captain Olworld et son bouclier, j'aimerais bien aussi le profil des X-Männer, les équipiers de Logan. Au fait, l'épée Hulk est elle verte ou a-t-elle été bombardée au rayon Gamma? Encore une chose, as tu déjà joué à Marvel Super Héros? Je crois que tu serais amplement satisfait. Une autre chose, voici ce qui revient souvent dans vos lettres: ton fanzine est génial, c'est super, bravo etc... Je vous en prie, arrêtez de nous pommader comme ça, essayez d'être plus constructif. On sait que le Grimoire est excellent mais à force de l'entendre dire, c'est gênant. Pour la BD, W. Attia avoue ne pas avoir tout compris. Eh bien merci William, ça nous rassure, on est pas les seuls. Mais Pascal nous promet des explications rapidement. D'autres nous disent qu'ils trouvent le scénario bon: avouez qu'il y a de quoi être surpris. Enfin, on va bien arriver à faire mieux. Quant à Y. Porchet, il décerne une mention spéciale à "By Demons Be Driven" et bien comme lui, je dirai en toute objectivité que cet article est à proprement parler génial. Et voilà, c'est tout pour ce numéro, nous avons décidé de limiter la place du courrier des lecteurs pour sauver une forêt, sympa, non? Si vous voulez envoyer vos dons, vos insultes et vos cris d'indignation, écrivez au:

Courrier des lecteurs  
1 square Jean XXIII  
85290 Mortagne sur Sèvre

Un lecteur est prêt à répondre à toutes les questions que vous vous posez sur les règles de WJRF (il peut même vous en proposer de nouvelles). Pour cela, écrivez à Stéphane Hoorelbeke, 57 Boulevard de la Tour d'Auvergne 35000 Rennes. Les questions qui reviendront le plus souvent seront publiées dans Le Grimoire (n'attendez pas de réponse particulière).

\$

Commandez les anciens Tomes du Grimoire:

- Tomes 1,2 ou 3: ... 25 francs port compris
- Tomes 1+2+3: .....60 francs port compris
- Tomes 4 ou 5: ..... 30 francs port compris
- Tomes 4+5: .....55 francs port compris
- Tomes 1+2+3+4+5: 115 francs " "

Tel le vin nouveau, le Père Noël, les marées, la grippe et la peste noire, Le Grimoire est de retour, de même que cette fantastique rubrique que vous adorez tous, j'ai nommé l'innéfable courrier des lecteurs. Mais tout d'abord, un flash d'information en provenance de Parthenay: "Et oui, c'est dans cette formidable ville médiévale, chers lecteurs et lectrices, que la première Coupe de France Warhammer a été organisée. On dénombrerait une quinzaine de tables avec à chacune un maître (NDLR: évidemment pauvre pomme!) et 5 à 6 joueurs; on atténuait donc la centaine de participants, ce qui est tout à fait honorable. Bien sûr, toute la rédaction du Grimoire était présente ainsi qu'une partie des membres de l'association J.D.R. Au bout du compte, Kamel Ayeb, Guillaume Nonain et votre serviteur (non non, vous ne connaissez pas mon nom!) sont classés respectivement 13<sup>e</sup>, 6<sup>e</sup> et 7<sup>e</sup> chez les joueurs et Emmanuel M...pardon, Colwin, est aussi 8<sup>e</sup> mais chez les MJ."

Le scénario, bien que ultra linéaire (inévitabile dans un tournoi), était intéressant, mais mon coup de coeur (et oui, j'en ai un) revient aux persos qui étaient tous très bien décrits et surtout aussi intéressants à jouer les uns que les autres. Faute de place, de temps, et en particulier de courage, je ne vous raconterai pas en détail cette superbe soirée; dommage pour vous qui n'y êtes pas allé. Je vous souhaite le bonjour à tous les lecteurs que nous avons rencontré là-bas et encore merci à eux, toutes les discussions que nous avons eues, étaient enrichissantes. Voilà, c'est tout ce que vous saurez à propos de Parthenay, et maintenant que j'ai débarrassé les gentillesse de circonstances, je vais pouvoir aborder tranquillement le courrier des lecteurs. Attention, c'est parti:

Je remercie tout d'abord un lecteur pour ses propositions d'aides de jeu "très intéressantes". Citons en vrac: pour les Nouvelles Carrières, le sorcier de niveau 5 à 8... Zut, nous attendions les niveaux 10 à 36. Courage, je suis sûr que tu le feras!! Des PNJ

De 21H00 à 4H00, les 10 et 11 juillet, 105 personnes ont participé à la Coupe de France:

Classement des meilleurs Maîtres de jeu:

- 1- David Le Gall
- 2- Christophe Loyre
- 3- Pascal Grosset-Grange

Classement des meilleurs Joueurs:

- 1- Pascal Desjardin
- 2- Arnaud Charpentier
- 3- Stéphane Vial

Les 12 autres MJ ayant eu le courage d'assumer ce rôle sont (par ordre alphabétique): Thomas Bidaux, Régis Bonnessé, Sébastien Boudaud, François Courroux, Vincent Demoulin, Arnaud Evin, Emmanuel Maudet, Frédéric Palau, Arnaud Pfeiffer, Pierre Jean Sauvé, Laurent Sébelin.

Prix spécial du jury: le maître de jeu le plus délirant (et le plus jeune): François Courroux.

Hans Gaffencheiser écrit dans la gazette "Der Federhalter" qui est distribuée à Altdorf et dans les petites localités voisines (mais plus à Blutroch ni à Teufelfeuer depuis 2 ans). Elle est vendue 5 Pistoles d'argent, soit une pistole de moins que la Gazette Impériale, sa concurrente.

Un article étonnant y traite de notre cher ami Colwin (rappelez- vous que nous n'avons plus de nouvelle de lui depuis le troisième Tome), le voici:

### UNE HORREUR DE MAGIE

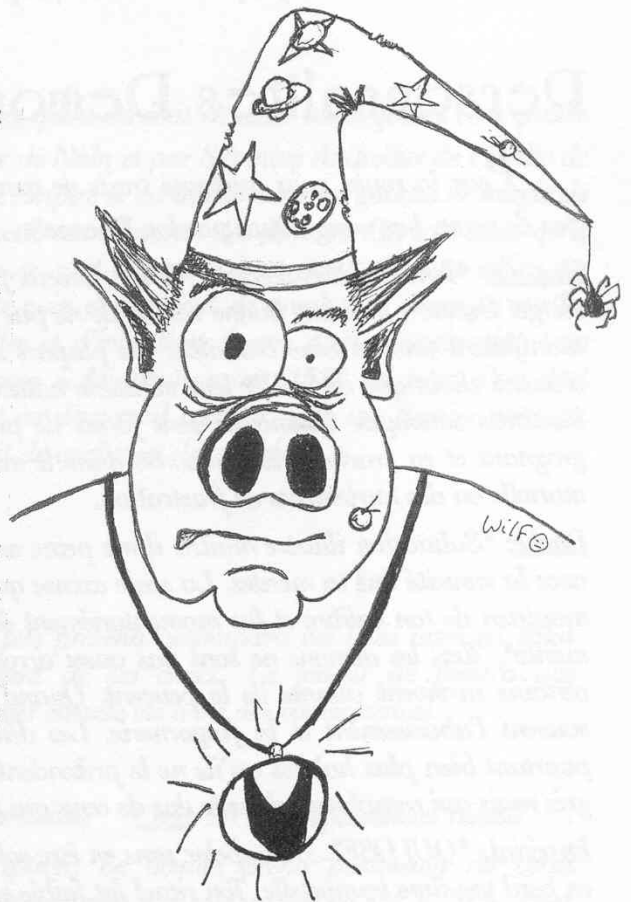
Le grand et puissant magicien Colwin, s'est avéré être transformé en représentant de la race porcine, après une expérience quelque peu ratée suivant ses dires (Crouil Crouil Ronchl Ronchl...). Désormais, le groin et porcine Colwin est obligé de se déplacer entouré d'une escorte de gardes du corps. En effet, il est considéré par la population, comme un rejeton du chaos et est souvent accueilli par des jets de pierres.

Ainsi, pour plus d'efficacité, les lecteurs du "Grimoire" doivent dorénavant adresser les articles lui étant destinés à la rubrique "Nos Amis Les Bêtes" et non plus à la rubrique "Sortilèges et maléfices". La guilde des magiciens d'Altdorf, soucieuse de son image, lance un appel à tout paysan complaisant qui (je cite) "pourrait les débarrasser de ce personnage odorant, qui éprouve l'irrésistible envie de se rouler dans la première mare de boue qu'il rencontre".

La phrase du jour de la gazette était "Il ne faut pas faire aux truies ce que tu n'aimerais pas qu'on te fasse".

Et dans les petites annonces on retrouve celle-ci: "Recherche une place dans un navire en partance pour la Lustrianie le plus rapidement possible. Suite à un différent avec une tête de cochon. Hans Gaffencheiser. Altdorf."

Nous attendons vos réactions à propos de cet incident.



# BY DEMONS BE DRIVEN

Bien sûr, comme je sais que tous les lecteurs de la première partie de cet article sont des MJ consciencieux, ils n'ont pas encore introduit ces nouvelles règles dans leur campagne. Ainsi, cela me permet de réparer l'oubli du tome précédent où j'avais omis de préciser l'accès aux pouvoirs en fonction du rang du démon. Mea Culpa! Je répare maintenant cette erreur:

## Acces aux Pouvoirs et Repartition

*Les démons servants ont accès aux pouvoirs de niveau 1 et 2; les démons mineurs ceux de niveaux 1,2 et 3. Quand aux démons majeurs, ils ont accès bien évidemment à tous les niveaux de pouvoirs.*

*Un démon doit toujours posséder plus de pouvoir (à la rigueur le même nombre de pouvoir) de niveau 1 que de niveau 2 et ainsi de suite jusqu'au niveau 4 (les possibilités restent nombreuses).*

## Personnalites Demoniques

*Pour la route, voici quelques traits de caractères démoniques assez intéressants et très amusants à jouer (un peu de verve, bon sang! Oups pardon Khorne!)*

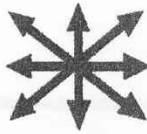
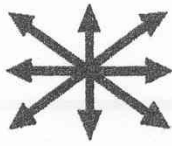
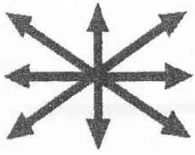
**Bestiale:** *"Une SEULE vierge!!! Tu me forces à franchir la barrière pour mendier mes services et tu m'offres UNE vierge! Donne – moi une bonne raison de ne pas t'égorger et de t'arracher les entrailles... Grrrr..."* Tous les démons manifestent une certaine bestialité. La plupart sont capables de réfréner leurs instincts, mais certains n'ont pas d'autres choix que de révéler leur véritable nature. Ces démons sont de féroces adversaires qui se reposent sur leurs instincts sauvages. Quand ils sont forcés de parler avec des mortels ils ne font que répondre aux questions en grognant et en crachant leur réponse dans le meilleur des cas, dans le pire, leur réponse ne sera qu'une menace mortelle ou des hurlements de frustration.

**Lâche:** *"Salutation illustre maître, il me peine au delà de toute expression de n'avoir pu amené ma fétide carcasse avec la vivacité que tu mérites. La seule excuse que je puisse te donner est que je fus comblé de recevoir l'appel d'un magicien de ton calibre et fus momentanément étourdi lorsque j'eus réalisé le privilège accordé à ton servant sans mérite".* Tous les démons ne sont pas aussi arrogants. La loi du plus fort domine dans les plans démoniques et certains survivent comme ils le peuvent. Quand votre seigneur est un Seigneur – Démon, la survie signifie bien souvent l'abaissement et la flagornerie. Les démons lâches sont d'insupportables sycophantes. La plupart sont pourtant bien plus habiles qu'ils ne le prétendent, et tous sont des créatures mauvaises qui offrent leurs services de grés mais qui complotent dans le dos de ceux qui les sous – estiment.

**Impérial:** *"QUI OSE!... m'appeler sans en être sollicité et demander mes services, c'est provoquer ma colère et mettre en péril ton âme immortelle. Ton rituel fut faible et tes défenses patétiques. Je suis venu de ma propre volonté afin de voir quelle espèce de créature peut mettre en danger son monde sans peur et avec si peu d'intérêt pour sa propre sauvegarde... Beaucoup de démons assument une attitude impérieuse face à des créatures de pouvoir inférieur. Sachant que la plupart des mortels les craignent, ils jouent avec leur peur en assumant le rôle que leurs victimes attendent. Arrogants et pleins de volonté, ces démons tentent toujours d'avoir le dessus. Ils savent que les mortels respectent l'autorité et ce, sans regarder le statut du démon.*

**Amical:** *"Quel est le problème? Ne suis – pas ce que vous attendiez? Si des cornes et une queue vous semblent préférables, je serais heureux d'y remédier, mais je ne suis pas sûr d'en saisir le but. Vous fûtes assez affables pour m'inviter dans votre monde et m'offrir cette demoiselle, aussi je dois en supposer que vous avez une raison.*





Comment puis-je vous rendre service?». Les aventuriers vont s'attendre à une farouche malveillance de la part du démon. Pour cette raison, quelques séducteurs habiles choisissent d'assumer une attitude moins agressive. Ces démons amicaux interagissent avec les mortels de bonne volonté et fournissent au MJ un "adversaire amical" idéal.

**Séductrice:** "Tu m'as appelé, et je suis venu. Ne te fatigue pas à me dire ce que tu veux: je connais tes désirs bien mieux que toi même ne les ait toujours voulus. Je t'ai observé depuis quelque temps, et si tu as le courage de voir la vérité, j'ai quelques petites choses à te montrer, qui vont changer ta vie. Peut-être pouvons nous arriver à quelques arrangements qui nous satisferont tous les deux." Le jeu préféré des démons est de tenter le mortel à commettre des péchés (NDLR: desquels ils ne se remettront jamais). Une attitude bestiale est inappropriée à cette tâche, aussi les démons séducteurs sont plus subtiles, préférant manipuler les mortels en leur disant exactement ce qu'ils ont envie d'entendre. Ces séducteurs sont dangereux car on ne peut dire ce qu'ils sont réellement.

**Étrange:** Les plans démoniques forment un environnement étranger qui ne ressemble pas toujours à notre monde et certains de ses habitants sont réellement bizarres. Parmi ceux-là, se trouvent des démons qui ne se sentent pas concernés par la tentation des mortels et favorisent des formes de communication alternées qui sont plus appropriées à leur nature. Il y a une large gamme d'attitudes étranges qui peuvent être utilisées pour caractériser ces démons à part: parler en sens contraire, avec des rythmes différents ou en ne finissant pas certains mots... Toutes ces formes de langages rendent généralement les paroles du démon incompréhensibles ou même inaudibles. Les échanges avec l'évocateur sont alors des plus ardues.

Ces informations sont tirées de l'ouvrage *De Natura Daemonis* qui a été écrit en deux mille quatre cent quatre vingt deux par Magnus Kalander, alors substitut du grand sorcier de Nuln et par Silvinius Andrellus de l'Ordre de la Comète Rouge. Aujourd'hui, cet ouvrage est reconnu dans tout l'Empire et est utilisé dans les guildes de magie de Middenheim et de Nuln par les sorciers puissants pour acquérir cette connaissance des démons. On sait aussi qu'il est utilisé par les jeunes démonistes afin d'accroître leurs connaissances, c'est pourquoi il est gardé dans les enfers des bibliothèques. Après cet ouvrage, Silvinius a continué dans cette voie et il a écrit de nombreux ouvrages sur les démons qui ne sont eux, qu'un ramassis de superstitions puérides et d'inventions issues d'une imagination trop fertile. Le malheureux est mort lors du XXIX<sup>e</sup> congrès des mages à Middenheim en 2512 au cours d'un duel magique contre Magnus Kalander, l'Archimage de jade qui était en désaccord complet avec son dernier ouvrage. D'ailleurs, les manuscrits n'ont pas été retrouvés et personne ne sait de quel sujet ils traitaient.

## Description des Pouvoirs

Normalement, c'était fini pour les pouvoirs de niveau 2 mais un lecteur m'en a proposé 2 qui sont loin d'être inintéressants, encore merci à lui.

### **Tentation** Coût: 5 P.F.D./tentation

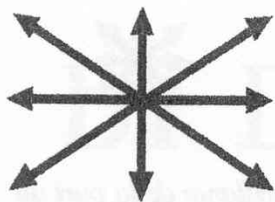
**Description:** Le démon a le pouvoir de tenter les mortels pour qu'ils commettent des péchés (quoi que cette notion dépend fortement de l'alignement). Le démon peut, par exemple, faire apparaître un collier d'or serti de bijoux au cou d'un mendiant endormi, si le personnage se saisit du collier, il a succombé à la tentation. Si un mortel succombe trois fois à la tentation, son alignement devient identique à celui du démon et son âme devient propriété du démon. Ce pouvoir est particulièrement sournois, car un PJ qui

n'est pas prévenu accomplira ces trois actes en étant conscient de ses choix. Le joueur ne pourra pas protester ensuite vis à vis des conséquences.

### **Possession** Coût: 20 P.F.D./possession réussie

**Description:** Le démon prend possession du corps d'un être si celui-ci rate un test de FM - 20%. Pour calculer les caractéristiques de cette "nouvelle entité", on fait la moyenne entre celles du démon et celles du personnage. Si celui-ci était sorcier, le démon peut utiliser ses sorts et points de magie en plus de ses propres pouvoirs.

**NB:** Il est possible, pour le démon, de modifier les chances de réussite de sa victime à raison d'1 P.F.D supplémentaire pour 5 points de FM en moins.



Et on continue avec les pouvoirs de niveau 3:

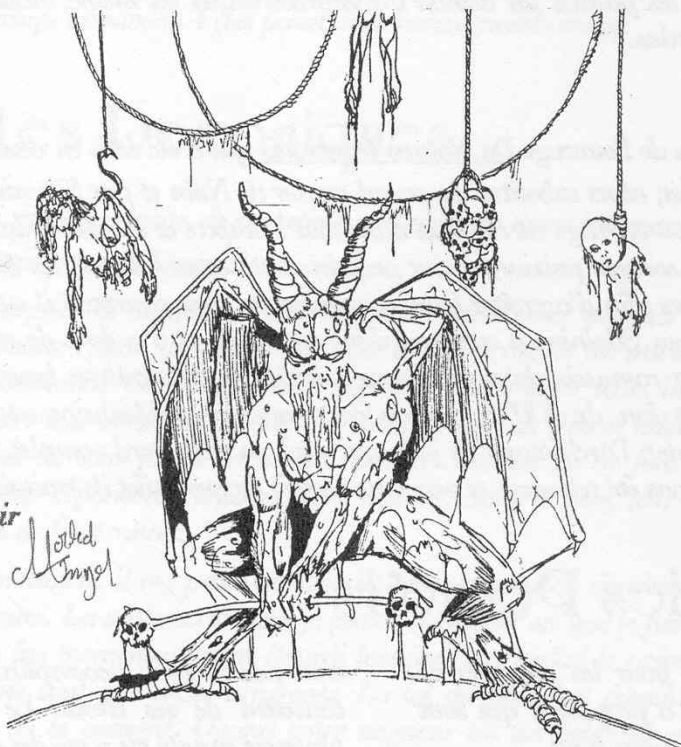
### **Portail** Coût: 5 P.F.D/portail

Description: Le démon peut ouvrir un portail vers son propre plan et tous, ou partie, de ces serviteurs (démons de grade inférieur) peuvent ainsi venir l'aider.

### **Immortalité** Coût: aucun

Description: On comprend très bien que certains démons puissent passer pour des divinités grâce à ce pouvoir... Il est

impossible de tuer le démon en dehors de son plan d'origine s'il est vaincu dans notre plan, seul son enveloppe matérielle est détruite et le démon retourne dans son plan, attendant sagement de revenir dans notre monde pour se venger. Attention: Ce pouvoir réforme la règle de la page 255 du livre des règles disant que tous les démons étaient immortels.



Baalhuagathorfuss: Demon Majeur de la Mort

### **Transmutation** Coût: 5 P.F.D/transmutation

Description: En réussissant un jet de FM, le démon peut transformer n'importe quel matière (vivante ou non) en une autre. Si cette matière est une créature vivante, elle a le droit à un test de contre-magie - 30%. Ce pouvoir permet donc au démon de pétrifier ses adversaires, transmuter du plomb en or, changer une épée en fleur... Les effets du pouvoir ne peuvent être inversés que par le démon. Toute personne transformée qui retrouve sa forme initiale gagne 2 Pts de folie.

### **Transformation** Coût: 5 P.F.D/heure

Description: Le démon, grâce à ce pouvoir, peut prendre n'importe quelle apparence, aussi bien un animal qu'une créature humanoïde. De même que pour "Polymorphie", le profil des démons reste le même et il n'acquiert pas les spécialités de la race.

### **Attaque Soufreuse** Coût: 6 P.F.D/nuage

Description: Le démon fait apparaître un important nuage noir composé de soufre et de cendre. Ce nuage fond sur les ennemis du démon les plus proches, le démon est lui-même immunisé aux effets néfastes de ce pouvoir. Les effets néfastes,

parlons en justement: le nuage est brûlant, toute créature vivante y perd 1 Pt de B/round tant que l'on reste dans le nuage.

De plus, toute personne prise dans ce nuage a des difficultés respiratoires terribles (fortes toux...), gorge, narines et poumons ainsi que les yeux sont aussi atteints. Cela se traduit par une perte définitive d'1 pt d'E et de B. La compétence "Acuité visuelle" est perdue définitivement et la portée de la "Vision nocturne" est réduite définitivement de 2D6 mètres. Un test est effectué sous l'I si les joueurs ont la présence d'esprit de

préciser qu'ils prennent leur respiration... Lorsqu'il sortiront du nuage, les ennuis et malus énumérés seront seulement passagers (1 heure).

### **Desincarnation** Coût: 3 P.F.D/desincarnation

Description: Le démon, en cas de danger, ou pour espionner quelqu'un, peut disparaître et transférer son esprit dans un objet. Pas la suite, il pourra animer cet objet pour effrayer, ou suivre quelqu'un. Pour chaque action, il doit réussir un jet de FM.

### **Fournaise** Coût: 1 P.F.D/tour

*Description:* Dans une zone circulaire de 20 mètres de rayon autour du démon, la température augmente jusqu'à devenir insupportable. Tout objet en métal devient brûlant, certains vêtements s'enflamment d'un seul coup et la chaleur est tellement suffoquante qu'au bout d'un nombre de tours égal à son F, une créature vivante s'évanouit. Cette zone n'en est pas une dans le sens magique du terme. Une zone de froid ne sera pas suffisante pour en limiter les effets... De plus, cette chaleur fait perdre 1 Pt de blessure par tour. Tout personnage qui ne retire pas son équipement à temps, subira les dégâts dus au feu. On considère que l'équipement commence à "devenir dangereux" au bout d'un tour de fournaise.

### **Téléportation** Coût: 4 P.F.D/téléportation

*Description:* Le démon peut se téléporter dans n'importe quel endroit de sa connaissance. Le démon ne peut se téléporter dans des zones de type 4, ni dans des lieux inconnus. Le démon, sans aucune modification, peut emmener avec lui une personne qu'elle le veuille ou non. Il suffit que le démon la touche au moment de la téléportation. Le choc psychique et physique dû à la téléportation entraîne le gain d'1 Pt de folie si un jet de CI est raté.

### **Télékinésie** Coût: 2 P.F.D/round

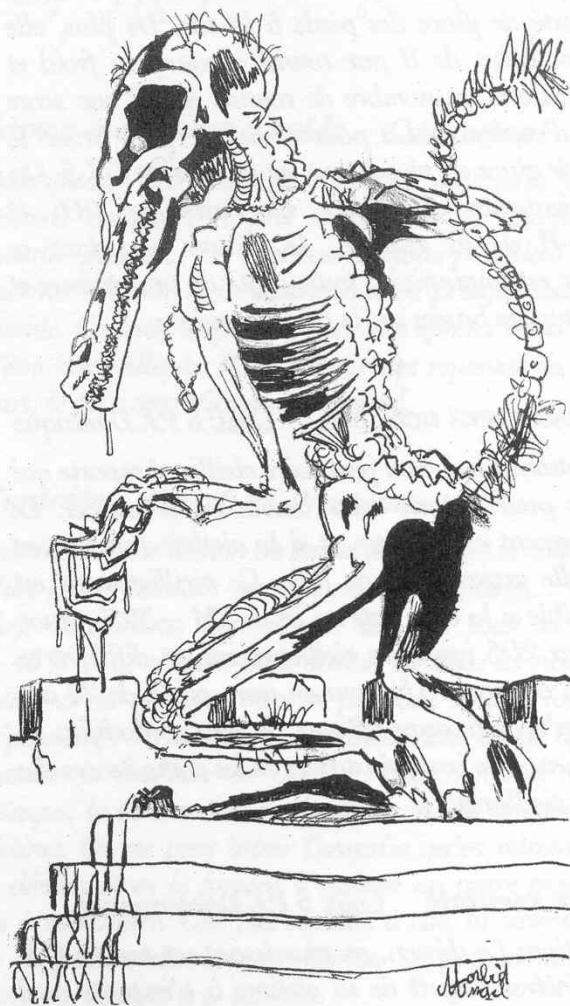
*Description:* En réussissant un jet de FM pour chaque manœuvre, relativement compliqué (faire passer un fil dans une aiguille) le démon peut manipuler à distance (portée: à vue) et par l'esprit n'importe quel objet de la taille d'une armoire au maximum (5000 Pts d'enc). Il peut arracher des mains d'un personnage un objet quelconque, mais ce dernier pourra effectuer un jet sous sa F X 10 pour l'en empêcher. Cherchez des applications cher MJ, il en existe de très nombreuses...

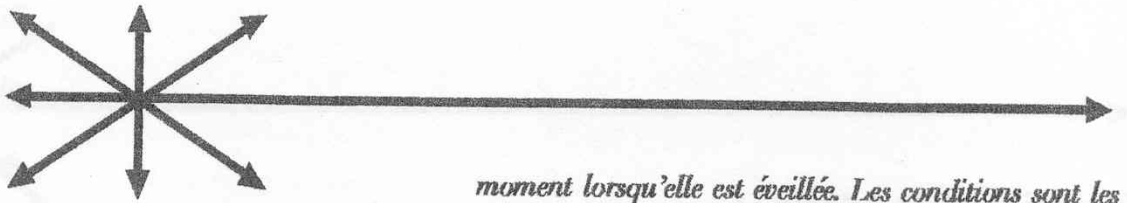
### **Télépathie** Coût: aucun

*Description:* Le démon peut communiquer avec n'importe qui par la pensée (quelque soit la distance qui sépare les 2 interlocuteurs). Si la personne est hostile à ce contact, le démon doit réussir un jet de FM pour pénétrer son esprit ainsi que sa cible pour se défendre.

### **Ténèbre** Coût: Spécial

*Description:* Le démon peut créer une zone de ténèbre complète où on ne peut absolument rien voir même avec vision nocturne. Le coût dépend de la zone d'effet: quelques pièces ou même une maison couteront 4 P.F.D/heure. Un quartier entier ou un grand édifice (palais - temple): 8 P.F.D/heure. Si la zone de ténèbre appartient à une zone de type 4, le coût est doublé. Pour entrer dans ces ténèbres, il faut faire un jet de FM. Une fois à l'intérieur, il fait très froid ( $-10^{\circ}\text{C}$  par rapport à la température normale) et on ne peut se déplacer qu'à allure prudente. La vision nocturne n'est d'aucune aide et les sons sont très atténués. Le MJ devra décider quels effets ont tel ou tel sort. De plus, il faut faire un test de CI chaque tour de jeu pour ne pas craquer mentalement et céder à la peur... Enfin, on ne peut ni parer ni esquiver. Seul le démon est immunisé à tous ces effets et bénéficie toujours de la surprise lors de son attaque.





### **Attaque à distance** Coût: 2 P.F.D/attaque

**Description:** Le démon possède une de ces 3 attaques à distance au choix (ou aléatoirement si vous le voulez vraiment).

**1/Feu:** Le démon projette une traînée de feu (portée: 48 m) qui touche jusqu'à 4D3 personnes, et causant 1D10 + 5 points de B non amortis par les armures. Les cibles inflammables subissent 1D8 Pts de dommage supplémentaire. Le démon possédant ce pouvoir est immunisé à toutes les attaques dues au feu (magique et naturelle).

**2/Onde de choc:** Le démon projette une onde de choc invisible capable de tuer ou de trouer un mur. Elle cause 1D10 + 10 points de dommage (amortis par l'armure). L'onde de choc est tellement puissante que si les blessures n'entraînent pas la mort, elle crée des lésions internes durables (côtes et membres cassés).

**3/Glace:** Le dessin projette un jet de glace sur sa cible qui ne peut rien faire. La cible se trouve complètement recouverte de glace des pieds à la tête. De plus, elle perd un point de B par round à cause du froid et mourra dans un nombre de rounds égal à son score en F, d'asphyxie. La pauvre victime peut briser le cocon de glace en réussissant un jet sous sa FX 5. On peut également le briser de l'extérieur (R:6 et D:30 + B de la victime). le démon possédant ce pouvoir est immunisé à toute chute de température et aux attaques basées sur le froid, la neige,...

### **Vieillessement accéléré:** Coût: 3 P.F.D/attaque

**Description:** Le démon peut faire vieillir n'importe qui et sans pour autant avoir besoin de le toucher. Le vieillissement est soudain et si la victime rate un test de Cl, elle gagne 1 Pt de folie. Ce vieillissement est irréversible si la cible rate un jet de FM - 30%, sinon il durera 2D6 jours. Le vieillissement est différent en fonction des races. Un humain aura vieilli de 20 ans alors qu'un elfe aura 60 ans de plus... Modifiez en conséquence les caractéristiques et les compétences des "jeunes vieillards".

### **Torture mentale** Coût: 5 P.F.D/intervention

**Description:** Le démon, en réussissant un test de FM, peut pénétrer l'esprit de sa victime à n'importe quel

moment lorsqu'elle est éveillée. Les conditions sont les mêmes que le pouvoir de niveau 2 sauf qu'ici, les cauchemars sont éveillés, l'obtention d'un point de folie est obligatoire. Dès que le cauchemar commence, la victime s'immobilise, son visage est torturé et elle transpire à grosses gouttes. Si le jet de Cl - 30% est raté, la victime gagne un second point de folie et hurle de terreur en se tenant la tête entre les mains devant l'assistance médusée.

### **Absorption/conversion d'énergie** Coût: aucun

**Description:** Le démon peut absorber un certain type d'énergie (au choix: cinétique ou calorifique) et la convertir en puissance physique qu'il utilisera contre ses adversaires.

**1/Absorption/conversion d'énergie cinétique:** Tous les coups portés par des armes blanches, à feu, magiques ou non sont inefficaces. Le démon convertira en points de force pour sa prochaine attaque tous points de dommage non absorbés par son endurance ou son armure éventuelle qu'il aurait dû subir. Pour le vaincre, il faut trouver une arme efficace (le feu, l'acide...) ou de créer une surcharge pour son pouvoir. Cette dernière à lieu si en 1 round, le démon doit convertir l'équivalent de 4 fois son endurance.

**2/Absorption/conversion d'énergie calorifique:** Ce pouvoir fonctionne de même façon que le précédent sauf que le démon convertit l'énergie qui a le feu pour origine (magique ou non). Les conditions de surcharge sont identiques. Le démon peut ainsi "recharger ses batteries" en se tenant au milieu d'un bûché...

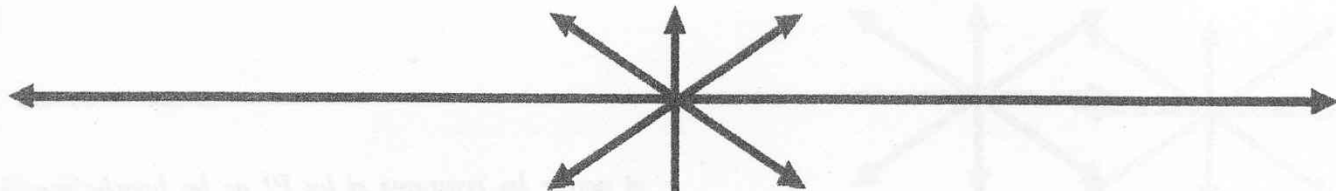
**Cas spécial:** Les armes enflammées. seuls les dégâts normaux sont comptés et dans le cas précédent, seuls les dégâts du feu de l'arme sont pris en compte.

### **Mur** Coût: 1 P.F.D/mur/tour

**Description:** Le démon est capable de créer un mur pour le séparer de ses adversaires. Il existe 3 types de murs.

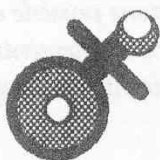
**1/Mur de pierre:** Le démon le crée à partir des pierres se trouvant dans le sol. Il surgit du sol et possède les caractéristiques suivantes: R = 10 et D = 50. Le démon possédant ce pouvoir est immunisé à toutes les attaques à base de pierres (éboulement,...).

**2/Mur de glace:** Ce mur possède les mêmes



caractéristiques que celui de pierre. Tout corps qui entre en contact avec cette matière, reste "collée". Le démon possédant ce pouvoir est immunisé aux attaques par le froid, la glace.

**3/Mur de feu:** Des flammes de 5 mètres de haut surgissent du sol. Toute personne se trouvant là à ce moment là subit les dommages dûs au feu (Cf: Tome 2 en cas de coup critique). Ce mur est infranchissable et ne peut être éteint tant que le démon ne la désire pas. Les projectiles sont arrêtés (en fait brûlés et dispersés). Le démon possédant ce pouvoir est immunisé à toute attaque par le feu.



Voilà, c'est fini pour les pouvoirs de niveau 3, maintenant les plus terribles et à utiliser avec modération: les pouvoirs de niveau 4.

## Pouvoirs niveau 4

### Sauvetage Coût: aucun

**Description:** Le démon est immunisé à toutes les armes non magiques plus certaines catégories spécifiques d'armes magiques que vous déterminerez (arme chasserresse, enflammée...).

### Voyage interplans Coût: 7 P.F.D/voyage

**Description:** Le démon peut se déplacer seul sur les différents plans d'existence. Il n'a plus besoin pour cela d'être invoqué. S'il est invoqué, il doit bien sûr répondre à l'appel mais reste indépendant (il frappe à la porte, au lieu d'apparaître dans le pentacle...).

### Télékinésie Coût: 2 P.F.D/round

**Description:** Ce pouvoir est le même que celui de niveau 3 mais ici, le démon peut manipuler à distance des objets beaucoup plus gros (+ de 5000 Pts d'enc) au prix d'un jet de FM. Il peut s'agir également d'objets ou créatures vivantes. Il peut envoyer vos PJ s'éclater contre les murs (histoire de refaire la décoration) etc... Les possibilités sont nombreuses ainsi que les points de règles à adapter

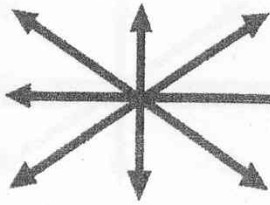


### Savoir incommensurable Coût: aucun

**Description:** Tout d'abord, ce pouvoir est réservé à des démons casoniers et peu attirés par la guerre, le meurtre gratuit... En effet, ces démons possèdent une énorme mémoire et ils savent tout ou presque tout du monde. Ce sont en quelque sorte des sphinx mais loin d'être bienveillants. Pour obtenir des réponses de leur part, le prix sera sûrement très élevé.

### Contrôle Coût: 6 P.F.D/tentative

**Description:** Le démon va tenter de prendre le contrôle d'un esprit humain (ou elfe, nain, halfeling,... bien sûr). La victime doit réussir un test sous sa FM - 40% pour résister. Si le démon contrôle sa victime, celle-ci est sous son emprise pendant 1 heure (ou en dépensant 4 P.F.D/heure supplémentaire) et elle agira comme le souhaite ce dernier. Pour effectuer cette attaque, le démon doit avoir vu au moins une fois sa victime. On ne peut briser l'emprise qu'en retrouvant le démon et en le forçant à utiliser un autre pouvoir ou à combattre. Une fois revenue à elle, la victime ne se rappellera de rien. Le démon ne pourra jamais forcer sa victime à se suicider.



### **Distortion de la matière** Coût: 5 P.F.D/round

*Description:* Le démon peut manipuler, tordre, déformer à distance ou non (aié!) n'importe quelle matière (animale, végétale, minérale). Pour cela, il doit réussir un jet de FM. On peut tenter de résister à ce pouvoir en faisant un jet de FM - 40%. Bien sûr, toute transformation est irréversible (mais le démon peut remettre plus ou moins en étant ce qui a été déformé). Si une créature vivante est déformée, elle gagne immédiatement 1D6 Pts de folie (assurez-vous que les transformations ne gagnent pas la mort). Assister à une telle horreur fait gagner 2 Pts de folie, 1 seul en cas de réussite au test de Cl.

### **Contrôle de la densité** Coût: 1 P.F.D/round

*Description:* Le démon exerce un contrôle de la densité sur lui, les autres êtres vivants ou les éléments extérieurs.

*1/Sur lui:* Le démon peut "augmenter" ou "diminuer" son poids. Si il augmente son poids, il devient plus massif et résistant mais plus lent (M/2; F+2; EX2). S'il diminue son poids, il devient intangible à la manière de la forme éthérée. Sous cette forme, il pourra voler mais il ne pourra plus porter d'attaques ni saisir d'objets.

*2/Sur les autres:* S'il diminue leur poids, les victimes deviennent éthérées et perdent tout sens de l'orientation. S'il augmente leur poids, les victimes s'immobilisent immédiatement, incapables du moindre mouvement musculaire (cible inerte).

*3/Sur les objets:* Le démon comme dans les autres cas peut rendre les objets éthérés (tout cela à distance) ou alors les rendre beaucoup plus lourds à tel point que l'on soit obligé de lâcher les armes, de quitter son armure (si on en a la force).

### **Cri** Coût: 3 P.F.D/crit

*Description:* Le démon possède au choix un de ces deux types de cri très spécifiques.

*1/Cri terrorisant:* Dès que tout être vivant entend ce cri, un test de terreur (Cl - 40%) est demandé pour ne pas prendre ses jambes à son cou.

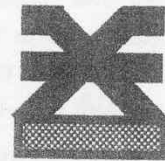
*2/Cri explosif:* Le cri produit en fait une onde de choc qui peut complètement détruire l'équipement, les murs

et percer les tympans si les PJ ne les bouche pas à temps (test d'I). Le cri cause aussi 2D6 coups de force 8 chacun dans une zone de 6 mètres de rayon et jusqu'à une distance de 96 mètres.

### **Contrôle de la réalité** Coût: 5 P.F.D/tour

*Description:* Ce pouvoir est le plus terrible de tous et il cause automatiquement le gain d'1D6 points de folie quand on en est victime ou témoin. Sur cette zone de 200 mètres de rayon autour de lui, le démon peut modifier toutes les lois de la nature comme il le souhaite (sol "vertical", objets qui tombent "vers le haut", rivière de sang, PJ transformés en larves...). Quand un de vos démons possède ce pouvoir, préparez à l'avance des effets complètement fous, si les PJ s'en sortent vivants, ils doivent s'en rappeler toute leur vie.

C'est fini pour les pouvoirs, il y a de quoi faire mais utilisez - les avec précautions car vos démons seront devenus plus dangereux que jamais.



### Maintenant, 2 petits nouveaux:

**BELATHAUZER** démon majeur du feu  
(Cf: Représentation Tome 5).

*Belathauzer* est un démon majeur au service d'un puissant Baalrukh et il tient tous ses pouvoirs de son maître. Il est chargé de s'occuper des "relations extérieures" de son maître. Celui-ci envoie Belathauzer sur tous les plans où il a des affaires à régler. C'est pourquoi, les misérables démonistes humains prennent souvent Belathauzer pour un Baalrukh (d'ailleurs, la supercherie est entretenue par les quelques livres interdits qui circulent dans le Vieux Mnde). Malgré son rang de démon majeur, Belathauzer prend plaisir à servir son maître et ne s'offusque pas de son rang de subalterne. Il faut dire qu'il s'est souvent fait rosser... Et puis, étant d'un naturel trompeur, il se complait à se faire passer pour son maître.

Profil:

MCC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc  
6 90 83 8 7 60 100 10 89 89 89 89 89

Alignement: Mauvais

P.E.D: 44

Pouvoirs:

- niveau 1

Membres non humanoïdes (ailes)

il vole comme un piqueur

Aura de chaleur

Peau résistante

Sens développée (vue)

- niveau 2

Résistance magique

Fonte

Contrôle d'instabilité

- niveau 3

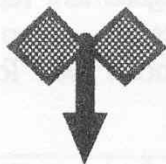
Fournaise

Attaque à distance (feu)

Mur de feu

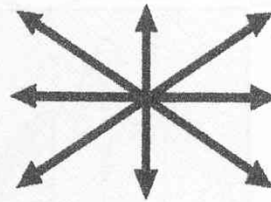
- niveau 4

Sauvegarde (attaques par le feu)



BAALRHUAGATHORFUSS demon majeur  
...de la mort

*Baalrhuagathorfuss est un démon majeur indépendant qui règne sur son propre royaume constitué essentiellement de mort-vivants. Il est en effet un créateur, et sa passion est de redonner la vie aux morts après avoir manipulé l'âme de sa victime... Par simple envie, il lui arrive souvent de se téléporter sur les champs de bataille de l'univers entier afin de se délecter de la souffrance des mourrants et accessoirement de se taper une bonne petite partie de*



*casse-crâne sur les camps en présence. Bien sûr, après il ramène tout les morts "chez lui". Il lui arrive de défier Khorne en emmenant dans son royaume le corps des guerriers du dieu sanglant. Khorne a relevé l'affront et envoyé un de ses buveurs de sang le punir mais ce dernier n'est jamais revenu. Khorne, plutôt que de se faire humilier à nouveau, préféra oublier et mépriser le démon de la mort, et il continua à faire joujou avec Slaanesh. Qui sait? Peut-être que le corps d'un PJ pourra être recueilli par Baalrhuagathorfuss!!*

Profil:

MCC CTF E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc  
6 95 80 8 8 65 100 10 89 90 90 90 90 20

Alignement: Mauvais

P.E.D: 46

*Magie: Il incante ses sorts comme Pts de M.:41 un nécromant de niveau 4 et un démoniste de niveau 4.*

*Sortilèges connus: Toute la magie Mineure*

*Toute la magie Démonique*

*Toute la magie Nécromantique*

Pouvoirs:

- niveau 1

Membres non humanoïdes (ailes)

il vole comme un voleur

Infection des plaies

Attaque empoisonnée

- niveau 2

Projectiles naturels (fléchettes)

Attaque de vermines

Contrôle d'instabilité

- niveau 3

Sauvegarde

Absorption/conversion d'énergie cinétique

- niveau 4

Voyage interplan

Cri explosif

# La Lustrianie

## Les Villes-Comptoirs (suite)

Vous trouvez ci-contre la carte tant attendue de la Lustrianie; elle n'en couvre évidemment que la pointe Nord-Est, le reste du Continent Vert étant totalement inexploré. Toutes les villes-comptoirs connues sont présentes sur la carte, mais il s'en crée de nouvelles, aussi n'hésitez pas à en rajouter si cela est nécessaire à votre campagne: il reste de la place à cet effet. N'oubliez pas que la plupart des villes-comptoirs ne durent que quelques années: les ruines sont nombreuses (celles de Talina et de Mannshaure sont indiquées mais il y en a d'autres).

De même, et encore plus, pour les comptoirs norses: seuls quelques-uns sont décrits mais il s'en crée un peu partout le long des fleuves (jamais pour plus d'un an, à l'exception d'Erikstrom).

L'échelle indiquée est de 30 Kms pour 1 centimètre, ce qui est couvert en 1/2 journée de bateau en mer et 1 journée complète sur les fleuves (le moyen de transport le plus utilisé). Ce qui se parcourt en une journée de marche en empruntant les quelques pistes, représente 2 journées en hors-piste.

Il ne vous reste plus, cher MJ, qu'à donner cette carte à vos joueurs (après l'avoir photocopié et éventuellement coloré en jaune léger ou beige pour un aspect encore plus parcheminé) et à les laisser découvrir la Lustrianie!

### Kayiene:

Etablie aux alentours de 2500 CI par des explorateurs bretonniens, la petite ville-comptoir de Kayiene ne devait servir à l'origine que de poste pour l'administration du bague construit sur la petite île escarpée faisant face à la ville.

Mais le bague de Kayiene ne servit qu'une année, car une attaque conjuguée de plusieurs vaisseaux pirates (voir Riquezas) destiné à sauver certains chefs emprisonnés réduisit le bague, mal préparé à un tel assault.

L'année suivante, un bague beaucoup mieux protégé (imprenable paraît-il) fut construit sur l'île des Tortues (voir Tome 5).

Aujourd'hui, le bague de l'île de Kayiene (ou les bâtiments écorchés qui en reste) est envahi par la végétation. Des rumeurs courent sur des lumières qui y auraient été aperçues de nuit...

Quant à la ville comptoir elle-même, elle a, contre toute attente, survécue à l'anéantissement du bague, et est désormais devenue une petite base appréciée des occidentaux (en majorité bretonniens), surtout pour sa célèbre liqueur (composée à partir de fruits pourpres que l'on ne trouve qu'autour de Kayiene).

Kayiene est également réputée pour être le repère des meilleurs tue-croco (argot des colons pour "Tueur-crocodile", voir Tome 5).

### Riquezas:

Seule (?) ville-comptoir installée au Sud de la pointe Nord-Est de la Lustrianie, Riquezas ("richesses" en estalien) est un pied de nez aux autorités de Nueva Magritta car constituée par sa majorité de marchands très peu scrupuleux et même carrément de pirates. Sa localisation sur la carte n'est qu'approximative car son emplacement précis est un secret qui ne quitte pas l'île de Sartosa (Voir WJRF page 280).

Riquezas sert de point de départ aux navires pirates qui rôdent le long des côtes lustrianaises à l'affût d'un vaisseau marchand aux cales trop





Terra Incognita

— la Pointe Nord-Est de —

# LA LUSTRIANIE

- Ville-Comptoir
- Comptoir Norse
- 30 Kilomètres
- ~ Grand Fleuve
- ⊂ Ile
- ⌄ Montagnes
- ⌄ Massif volcanique

Transcrite par Guilhem de Ruèy, 251

pleines. Riquezas serait dirigée par un chef pirate élu chaque saison, sur le même modèle que Sartosa.

Le gouverneur de Nueva Magritta offre une fortune pour toute information sur Riquezas, mais visiblement, Stromfels (LCI page 23) protège les pirates car rien ne semble avoir encore transpiré, et certains se demandent même si cette ville existe vraiment.

## Mannshause

Cette ville-comptoir avait été construite au bord de l'océan voilà une vingtaine d'années par des marins entièrement dévoués à Manann sous la direction de prêtres de ce culte.

L'histoire n'est pas claire, mais on raconte qu'au fur et à mesure que le temps passait, les prêtres se montraient de plus en plus arrogants envers leur Dieu. L'un d'eux en vint même à avancer qu'ils l'avaient dompté pour atteindre la Lustranie.

Le jour suivant, une tempête se leva sur le littoral lustrianais et un terrible raz de marée réduisit à néant la ville. Bien que cela se soit déroulé il y a plus de 15 ans, les rares voyageurs qui sont au courant de cette histoire évitent les vestiges de la ville et ses environs, car on raconte que les spectres des prêtres de Manann y rôdent à jamais tourmentés par leur péché d'orgueil.



## ERIKSTRØM:

Etendu sur plusieurs kilomètres de bande côtière, elle est une exception parmi les comptoirs norse.

Etabli il y a plus de 6 décennies par l'un des fils d'Erick le voyageur (Cf:Tome 5), elle est devenue la base norse la plus importante du Continent Vert, atteignant les dimensions d'une importante ville comptoir.

Il n'y a pas d'autorités fixes, chacun apportant ce dont il a besoin et apportant à la communauté aide et dons.

Erikstrom représente un point de passage obligé pour beaucoup d'explorateurs norse (même lorsqu'ils vont établir un comptoir ailleurs), et est le principal fournisseur en denrées alimentaires et en produits de première nécessité de la ville comptoir de Radiigrad.

## Radiigrad:

Ayant entendu les histoires des fabuleuses richesses de Lustranie, le Tsar Radii Bokha de Kislev n'a pas voulu être en reste et voilà deux ans, cinq navires de la flotte d'Erengard ont quitté la Mer des Griffes pour des horizons plus chauds.

Bâtie hâtivement au bord du fleuve Coreiro, la ville comptoir cherche encore ses marques au sein du Continent Vert; ses habitants semblant avoir beaucoup de mal à s'adapter. Radiigrad survit uniquement grâce à l'aide d'Erikstrom (et dans une moindre mesure, de Kayiène et de Nueva Magritta), ainsi que des fonds du trésor Kislevite.

Radiigrad offre ainsi le spectacle curieux d'une ville comptoir à 1/2 achevée, aux habitants encore incertains de leur tâche: organiser des raids d'exploration, consolider leur base, entreprendre du commerce. On raconte que de nombreux Sans-Retour (Cf:Tome 5) auraient profité de cet état général d'indécision pour s'infiltrer un peu partout dans Radiigrad.

## Findemer:

Entièrement financée par un richissime négociant en vins de Bordeaux, la ville-comptoir de Findemer sert depuis de nombreuses années de plaque tournante à de nombreux commerces (légaux ou non) lustrianais, car elle présente les taxes portuaires les moins élevées des côtes lustrianaises.

Findemer offre de tout pour tous et en dépit de son nom, toutes les races y cohabitent; on y trouve même une petite communauté arabe

originaires de Maaraketch et d'Agadir. Cette ville-comptoir n'offre toutefois pas le luxe et les commodités de Rasillian, ce qui fait que l'on n'y reste en général que peu de temps.

### *Rasillian*

Elevée au bord du fleuve Maraquabo, cette ville-comptoir est l'une des plus cosmopolites de Lustranie. Elle fut en effet fondée par un groupe

d'aventuriers comprenant un bretonnien, un arabe, un norscan, un nain, un kislevite, voilà 4 ans.

Aujourd'hui, ces hommes dirigent la ville et prélèvent leur part sur toute expédition réussie basée à Rasillian. Les explorateurs l'acceptent sans rechigner car elle est certainement la ville-comptoir qui offre la qualité de services la plus élevée pour les voyageurs fortunés.

Cette ville-comptoir est en quelque sorte le contraire positif de Coupe-Gorge (Cf:Tome 5).

## Lieux Particuliers (suite)

### La Source d'Eternelle Richesse

*"Nous y étions donc arrivés, Manann avait guidé nos pas hésitants dans cette caverne et là, devant nous, l'or coulait à flots"*

Ce passage bien connu des carnets de Colombus Caravelle fait depuis longtemps l'objet de moult spéculations et beaucoup en maudissent la perte, car la légende de la source d'or est l'une des plus célèbres de Lustranie. Quel est l'aventurier qui n'a pas entendu parler de cette source mythique d'où l'or ne cesse de jaillir à l'état liquide? Quel est le Sans-Retour qui n'a pas rêvé de la découvrir pour mettre fin à sa misérable existence?

Selon certains, la Source d'Eternelle Richesse se trouverait au plus profond de la Terra Incognita, protégée par les Slanns, alors que pour d'autres, elle se trouve sur les côtes lustrianaises, masquée par des illusions.

Les hypothèses sont nombreuses et l'on ne compte plus les expéditions s'étant lancées à la recherche de la source, enflammées par l'idée de l'éternelle richesse.

A ce jour, la source reste toujours à l'état de légende, et certains se demandent si Colombus Caravelle ne divaguait pas lorsqu'il écrit ces lignes: après tout, il ne semble jamais avoir profité de telles richesses...



### Le Maanbaaten

Logé au cœur du massif montagneux qui se trouve à environ 70 Km au Sud de Radiograd, le Maanbaaten est le terrible volcan qui fait trembler les alentours. Même s'il n'est pas entré en éruption depuis de nombreuses années, le Maanbaaten et ses environs sont soigneusement évités par tous les explorateurs car une créature monstrueuse, digne des dragons du Vieux Monde, y demeurerait, à l'affût de tout être de taille humaine à engouffrer sous ses crachats de lave (voir "Nos Amis les Bêtes").

Un comptoir norse se serait tout de même installé au Sud-Est des montagnes, le long du fleuve Cuzco. C'est du moins ce que l'on raconte à Erikstrom, car personne n'a jamais vu ce comptoir.

### La Pyramide de Guateklec

Mythique pyramide Slann, Guateklec est la plus importante découverte à ce jour, faite par un Drakkar norse qui remontait le cours du fleuve Maraueba loin au Sud. Elle semble tout de même se trouver à environ 6 jours de navigation de Rasillian, bien que pour certains elle soit en fait au bord de l'Aazonia toute proche.

Découverte en 2493, la Pyramide, digne des pyramides arabes de l'oasis de Timimoun par ses dimensions, a fait l'objet de nombreux pillages. Abandonnée à la hâte par les slanns dès 2473, elle renfermait encore de nombreuses pierres. La raison de ce départ précipité n'a jamais été élucidé. Une légende raconte qu'un reptile monstrueux vit dans ses entrailles inexplorées...

---

# Nos Amis les Bêtes

---

## Des Dragons Monstrueux

---

### Le Brontosau

Un des plus grands dinosaures herbivores, avec un poids d'environ 30 tonnes et une taille moyenne de 20 mètres. Son corps massif se termine par une queue pointue, et supporte un long cou doté d'une petite tête. Le Brontosau est tellement lourd qu'il doit passer la plupart de son temps dans l'eau.

Il est déjà arrivé que des dräkkars norscans "effraient" des brontosaures sur le fleuve Aazonia; il ne restait plus grand chose des dräkkars... Il possède une attaque par piétinement, et une attaque caudale. Sa peau épaisse lui confère 1 point d'armure sur tout le corps.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	0	10	10	95	10	2	-	89	2	24	10	-

### Le Tyrannosaure

Le tyrannosaure est sans conteste le dinosaure carnivore le plus dangereux. Sa férocité est à la mesure de sa taille: immense (environ 20 mètres de long et 8 mètres de haut), et le fera poursuivre et manger tout ce qui bouge, ses dents de plus de 20 cm réduisant en charpie toute cible allant jusqu'à la taille d'un homme.

Il possède une attaque par piétinement, une autre caudale et une dernière par morsure. Sa peau épaisse lui confère 1 point d'armure sur tout le corps.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
8	49	0	10	10	83	30	3	-	89	6	89	14	-

### Le Tricératope

Cet animal est voisin du rhinocéros par son apparence mais sa taille est surdimensionnée (6 mètres de long et plus). Sa tête est munie d'un bouclier osseux et de trois cornes droites de près de 2 mètres de long (avec la compétence Zoologie, il est possible de le déduire de son nom...).

Il a une attaque par empallement, une autre par piétinement et une attaque caudale. Sa peau épaisse lui confère 1 point d'armure sur tout le corps et 2 points d'armure supplémentaire à la tête.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	41	0	10	10	65	20	3	-	89	6	43	14	-

Remarque: Les dégâts occasionnés par ses animaux monstrueux sont calculés à partir de 2D6 et la règle des organes doit être respectée pour chaque dé. Cette règle est l'inverse de celle concernant les farfadets (Tome 1) qui fixait les dégâts occasionnés par une créature ayant une force de 0 avec 1D3. Tous les dinosaures sont d'alignement neutre, et causent la peur chez tout être vivant.

# Trois animaux particuliers

## Le Condor

Les Condors font parti de la famille des rapaces. Ceux-ci se localisent seulement dans les hautes montagnes de Lustranie. Cet animal non fantastique peut atteindre 3 mètres d'envergure et son poids peut être de 11 Kgs. Le Condor est vénéré presque autant que le Quetzal par les peuples lustrianais. Les tuer attire de graves ennuis... Il fait partie des piqueurs, le chiffre indiqué en M est valable seulement pour le déplacement au sol.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	41	0	4	3	7	40	2	-	10	10	24	14	-

## Le Moustique Géant

Ces immenses insectes mesurant entre 2 et 3 mètres sont très souvent rencontrés lors de la traversée de jungle de Lustranie (75% de chance d'en rencontrer avant la fin du voyage). Leur vrombissement s'entend à plusieurs centaines de mètres. Ce bruit déconcentre tout adversaire en combat (CC-10%; CT:-10%; I:-10%). Le moustique géant se nourrit de sang (seulement les femelles sont dangereuses) et peuvent transmettre de terribles maladies (Cf:Tome 5) à la victime qui survit à son attaque par "empallement". S'il réussit à toucher sa cible, cette dernière perd 1D3 points de B (perte de sang) en plus des dégâts normaux. Enfin, cette attaque paralyse l'adversaire en 1D6 rounds. Le score en M s'applique à son déplacement au sol (par bons souples).

Les insectes de Lustranie ont la particularité d'avoir une taille importante, ce qui les rend beaucoup plus agressifs, créez les vous même..

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	0	3	3	7	30	1	-	24	10	10	24	-



## Le Piranha

Un banc de Piranha est constitué d'une centaine d'individus seulement (en comparaison avec les nuées). Chacun mesure, adulte, près de 60 cm de long et possède une machoire hérissée de deux rangées de dents. On les rencontre bien sûr dans la plupart des rivières de lustranie (Cf: carte). Les dégâts qu'ils occasionnent lors de leur attaque sont mortels. Toute la chair est dévorée sur la victime encore vivante. En terme de jeu, ils entraînent automatiquement la perte d'1 point de B par round. Ainsi, un humain (B=7) est dévoré en une minute alors qu'il faut bien près de 2 minutes à un banc de Piranhas pour dévorer un bovin (B=11). Des Pygmées désirant traverser une rivière font généralement une offrande aux Piranha en faisant précéder leur passage d'un animal capturé dans la jungle. Ils sont immunisés à tous les effets psychologiques.

# Une Nouvelle Race de PNJ

## Les Slaans

D'étranges humanoïdes au profil batracien peuplent le continent Lustrianais: les Slaans, descendants dégénérés d'une race qui pouvait autrefois voyager dans le temps comme dans l'espace. Les règles de WJRF étant quasi muettes sur ce peuple, en voici, à titre d'illustration, une description sommaire, adaptée de celle que vous pouvez trouver dans l'ancienne édition anglaise de Warhammer Battle (sous forme de livre).

Les Slaans ont de grands corps fins, dotés de longues jambes ainsi que de mains et de pieds palmés. Leur tête est plate et large, ornée d'yeux proéminents à la manière des grenouilles. Leur peau est le plus souvent verte, mais l'on trouve des Slaans bleus ou jaunes.

La civilisation slaan, autrefois très avancée technologiquement, comme l'attestent certaines ruines étranges ("métalliques?") perdues dans la jungle, a dégénéré au point de revenir à un niveau technologique presque inférieur à celui des humains (les Slaans n'ont redécouvert le fer qu'avec l'arrivée des explorateurs, et le métal est très rare).

Les Slaans se souviennent toutefois de légendes qui racontent que leurs ancêtres voyageaient entre les mondes dans leurs navires volants magiques, et retiennent de celles-ci une magie qui est certainement la plus puissante au monde. Les plus grands enchanteurs elfes ou humains pâlieraient devant les pouvoirs des sorciers Slaans.

Même si elle a dégénéré, la civilisation slaan est encore fortement hiérarchisée et très organisée (plus que n'importe quel royaume du Vieux Monde). L'Empire slaan est dirigé par l'Empereur Mazdamundi de la sphère illuminée, "Douceur du chagrin de la vie", "Contrôleur suprême", "Maître des portails" qui, à la tête d'une vaste bureaucratie de scribes, administre son immense domaine depuis son gigantesque palais pyramidal situé au bord du fleuve Cuzco,

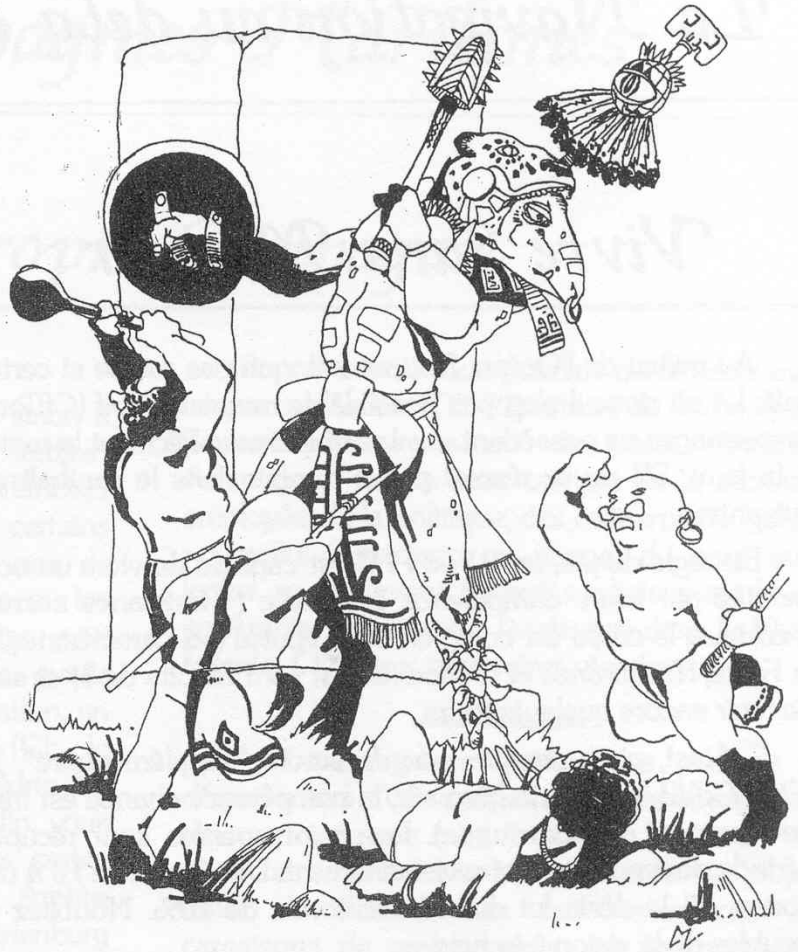


au plus profond de la Terra incognita.

La capitale slaan, Mazdamunlek, est reliée aux provinces les plus lointaines (administrées par des gouverneurs) par de grandes routes pavées permettant aux messagers impériaux de les rallier. Tel un dieu, Mazdamundi exerce un pouvoir absolu, et chaque slaan est prêt à se sacrifier si telle est sa volonté (le sacrifice humain n'est pas le seul sacrifice en vigueur).

L'armée slaan est composée de nombreux clans, dont les plus redoutables sont les guerriers-aigles, les guerriers-jaguars, et les guerriers-alligators qui, en plus d'être couverts de peintures de guerre, portent des uniformes les faisant ressembler à leur animal totem.

Les maladies apportées du Vieux-Monde par les premiers explorateurs humains ayant causé des ravages parmi les rangs slaans, ceux-ci ont "recruté" des explorateurs malchanceux dans leurs armées...



Les recrues sont castrées et lobotomisées (dans les "alliés" des Slaans ; on trouve également pygmées, hommes-lézards et troglodytes). Les esclaves lobotomisés sont des humains avec un score de 5 en Cd et Soc. Les guerriers slaans sont à traiter comme des champions, sauf s'ils appartiennent à l'un des 3 clans cités ci-dessous, auquel cas, ce sont des héros mineurs (Cf: MJRF page 214). Les sorciers slaans sont rares (5% de la population) mais puissants, avec des pouvoirs dans tous les types de magie (surtout la démonique) au niveau 2 minimum.

Slaan de base - Profil															
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc		
4	33	25	3	4	7	30	1	24	43	29	66	66	29		

Alignement: Neutre

Compétences de base: Camouflage (rural); Connaissance de la Jungle; Déplacement silencieux (rural); Identification des plantes (Iustrianie); Natation; Potamologie

Armes: Massue, Epieu, Filet, Sarbacane, Fronde, Lance et Epée (pierre).

Armure: d'écaillés ou de plumes (comme cuir), bouclier.

Les Slaans montent fréquemment des lézards géants (ceratosaures).

Il est possible que certaines reliques du passé, comme d'étranges pistolets tirant des rayons lumineux destructeurs, soient en possession de quelques slaans. Ces armes-laser sont très rares et sont à traiter comme des pistolets avec une portée multipliée par dix et des dégâts déterminés à l'aide d'1D10 et une FE de 10. Inutile de dire qu'ils ne doivent surtout pas tomber entre les mains de PJ (sinon, sachez que ces armes tombent souvent "en panne" ou "usent" très vite leur pouvoir...).

---

# La Navigation au delà du Grand Océan

---

## Vivre Sans Manger

---

Au milieu de l'Océan, l'eau ne manque pas même si certains personnages lui trouveront un goût... salé. Là où donc il n'est pas possible de mourir de soif (Cf: Tome 2), la faim vous épuise lentement. Des personnages ne possédant pas la compétence Pêche et le matériel même le plus rudimentaire, sera sujet à la faim. S'il ne se résoud pas à tomber dans le cannibalisme, un personnage est soumis à la règle suivante:

En règle de jeu, un PJ ou PNJ est capable de vivre un nombre de semaines égal à son score en E modifié par toute compétence éventuelle ( Résistance accrue...). A la fin de cette période de survie théorique, le corps est complètement épuisé (les caractéristiques en pourcentage sont baissées de 10%, la Force, l'Endurance et le Mouvement sont réduits de 1) et seule la volonté de survivre permet à un PJ de tenir encore quelques jours.

Ainsi, pour chaque jour de survie "supplémentaire", le personnage doit réussir un test sous  $(FM + Cd)/2$  ou mourir. Bien sûr, la compétence chance est inutilisable ici (ce n'est déjà pas une chance de manquer de nourriture...). Les points perdus sont récupérés comme toujours, après une longue période de repos et d'approvisionnement. De plus, si un PJ à une bonne raison de vouloir survivre, le MJ pourra s'il le désire, lui donner un bonus de 10%. N'oubliez pas que cette période s'accompagne de troubles de la vision très nets.

**Remarque:** La dépense d'1 point de Destin intervient toujours à l'instant critique. Elle pourrait se manifester par l'apparition d'une voile à l'horizon, une île ne figurant pas sur les cartes, ou simplement des dauphins...

---

## Sauter et Chuter dans l'Eau

---

Les amazones sont des athlètes confirmées, capables des plus grands exploits



"L'eau à 20 mètres de haut, c'est plus de l'eau mais de la pierre".

Un milieu aquatique est sensé amortir un saut ou une chute (du haut d'un mât ou d'une falaise) si sa profondeur est suffisante (2 mètres et plus). C'est pour cela que 2D6 supplémentaires sont lancés en plus du 1D6 normal et leurs résultats soustraits au nombre de mètres de la distance du saut ou au nombre de mètres de la distance multipliée par deux pour une chute. Un personnage possédant la compétence natation sait également plonger correctement et ajoutent 1D6 à ce nombre de dés (ils soustraient donc le résultat de 4D6). Enfin, les personnages possédant la compétence Plongeon, mais ils sont rares, ajoutent 2D6 voir plus.

**Remarque:** un mât dépasse fréquemment 30 mètres de hauteur.



---

# Les Compagnies Maritimes

---

## Monter sa Propre Compagnie

---

### En pratique:

Vous devez appartenir à une guilde sinon à une famille réputée (Cf: LCI), un mariage "suffira" pour cela. Une guilde a ses impératifs financiers qui lui sont propres mais elle offre certains avantages. Premièrement, vous n'aurez pas de problèmes avec les autorités, les retards ou les refus de paiements... (surtout si votre port d'attache est en Tilée...). Ensuite, une guilde pourra vous fournir du matériel de navigation, un bon équipage au plus faible coût (Cf: le Recruteur), ce qui vous évitera en théorie les désertions, les mutineries et les vols. Enfin, vous pourrez ainsi consulter ou recopier des cartes marines rares et précises (Lustrianie, Arabie, Cathay,...). Je vous conseille celles de Marienburg ou d'Erengard, villes portuaires dont vous avez un répertoire géographique plus loin.

Le commerce maritime se rapproche du commerce fluvial par ses règles qui sont similaires (Cf: MSLR) mais permet d'augmenter grandement les bénéfices. Les capacités de charge des bateaux de haute mer sont jusqu'à 8 fois supérieures aux péniches les plus grandes. vous comprenez maintenant que les mers et les océans deviennent plus intéressants (surtout depuis la découverte de la Lustrianie et de ses richesses).

L'achat d'une flotte de commerce est souvent la difficulté principale (alliez vous entre PJ, chacun y trouvera son compte). Vous trouverez des modèles divers dans les Tomes 2 et 3. Il vous faudra les armer (équipage, matériel de bord...) et les nommer. Les armateurs en faillite font appel aux guildes qui rachètent leurs navires en "occasion". Faire partie d'une guilde vous permet de les acquérir 20% à 30% moins cher (le MJ pourra simuler cet état en réduisant le B d'une occasion par rapport à la moyenne donnée). il faut également donner à votre compagnie un port d'attache. Pour l'instant je vous donne le choix entre Marienburg et Erengard.

Pour l'instant, vous pourrez commercer avec les ports d'Arabie (Cf: Répertoire du Tome 2) qui peuvent devenir autant de ports d'attache. Attention, il faudra tenir compte de la monnaie employée, de la politique, des événements (guerre = profits importants = risque) du pays avec lequel on commerce (interdits religieux sur le vin en Arabie, interdits sur l'esclavage dans le Vieux Monde...). D'autres répertoires viendront.

### Le stockage:

Les cargaisons périssables peuvent se dégrader lors d'un voyage (temps de voyage, eau de mer, nuées de rats,...), et c'est la ruine. Pour gérer ces imprévus, le MJ peut créer sa propre table de hasard. Les rats ravageront les cargaisons de grain, tandis que la moisissure noire ou le feu viendront à bout du bois. Les minerais ou les produits de luxe attireront sûrement les pirates. En fait, la solution est de stocker dans le pays importateur jusqu'à la saison suivante. Il faut prévoir (avoir les informations auprès des chefs locales). Des armes seront les bien venus en temps de guerre (à la discrétion du MJ). Le grain pourra difficilement être entreposé plus de 2 saisons dans la cale d'un navire ou un entrepôt, un vin vieilli de plusieurs saisons dans une cave gagnera de la valeur au contraire...

Les entrepôts peuvent eux, être loués ou achetés dans les grands ports (si vous comptez entreposer vos marchandises ailleurs, n'oubliez pas qu'il faudra prendre en compte le transport (à dos d'âne, en chariots, en péniches...). Vous pourrez étendre ensuite votre commerce à l'intérieur des terres grâce à ces moyens là. Les entrepôts sont en général gardés mais pour une marchandise précieuse, ou illégale, mieux vaut avoir engagé soi-même des gardes. Les entrepôts ont une contenance comprise entre 40000 et 100000 pts d'enc. Ils valent donc de 300 à 900 CO. Les louer à la saison revient entre 60 et 150 CO suivant la taille.

### Les taxes portuaires:

Elles se résument à un pourcentage de la cargaison à son arrivée dans un nouveau port. Le pourcentage varie selon la richesse de la ville. Les péagers d'une cité ou d'une ville portuaire possédant un score en richesse de 4 demanderont 15% de la cargaison à son arrivée (avant transactions et revente). Si le marchand ne peut pas s'acquitter de ce dû, une partie de la cargaison est saisie (Rich:1, tax:- / Rich:2, tax:5% / Rich:3, tax:10% / Rich:4, tax:15% / Rich:5, tax:20%).

Il existe des paradis fiscaux où les taxes n'existent pas (au grés du MJ et dans certaines autres, les taxes sont doublées, surtout en période de guerre (lorsque la cargaison n'est pas confisquée ou les prix fixés à un seuil boutoir). En Lustranie, tout navire marchand doit payer une taxe de 20%, destinée au roi Philippe III d'Estalie.

Ereograd: coef d'A/V= 10000/6 Rich=4

Marienburg: coef d'A/V= 18000/8.1 Rich=5



---

# Nos Amis les Bêtes

---

## Des Animaux Marins

---

### Le Requin

Redouté des marins, des pirates comme des corsaires, cet animal féroce vit près des côtes de Lustranie et autour des îles côtières (bien qu'on en trouve quelque fois en Mer du Sud). Le bagne de l'île des Tortues est réputé inviolable grâce en grande partie, à cet animal qui peut atteindre 8 mètres. Imaginez: il possède une machoire impressionnante capable de couper en deux une proie de taille humaine.

Son élément est l'eau et dans cette optique, la règle de combat en milieu aquatique ( Cf:Tome3) s'applique à tout personnage jeté à la mer. Le requin cause la peur à toute créature vivante de moins de 3 mètres (seul le Dauphin est immunisé) se trouvant précipitée dans l'eau. Il possède une attaque caudale et une attaque par morsure.

Le profil donné ci-dessous est celui d'un requin type de 4 mètres. Pour chaque mètre supplémentaire, ajouter 1 point en F et 1D6 points de Blessure.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	65	0	6	5	17	40	2	-	66	10	66	66	-

### Le Dauphin

Ce mammifère marin, contrairement au requin, vit en troupes et à une réputation beaucoup plus sympathique. Ainsi, alors que l'on considère que la majeure partie des animaux non fantastiques sont d'alignement Neutre, celui-ci est d'alignement Bon. Le mythe raconte qu'ils accompagnent les Nymphes ou Sirènes (Cf:Tome 4) dans leurs déplacements.

Très intelligents, ils mesurent entre 2 et 3 mètres de long. Ils possèdent une attaque caudale et une attaque par coups de tête. Enfin, ils ont la particularité de pouvoir esquiver une attaque par round.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
7	73	0	4	4	11	70	2	-	43	18	29	29	-

# Nouvelles Carrières

## Le Recruteur

Carrière de base

### Description

C'est un homme habile avec les mots qui aura pour but de recruter rapidement un bon équipage. Le recruteur connaît bien le monde de la mer (les matelots parfois violents) mais également toutes les auberges et tavernes dans lesquelles il est susceptible de recruter des hommes pour ceux avec qui il travaille (l'armée, une guilde, un particulier...). Bien souvent, son travail consiste à souler son "ami" puis à lui faire signer un contrat crapuleux. Mais lorsque la prime est plus sérieuse, il doit utiliser toute son habileté pour intéresser les meilleurs. Ils louent leurs services entre 2 et 5 couronnes par tête.

### Plan de Carrière

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

### Compétences

- Ahabétisation
- 50%/ Baratin
- Charisme
- Eloquence
- Résistance à l'alcool
- 25%/ Résistance accrue

### Filières:

- Chasseur de primes
- Combattant embarqué
- Matelot
- Mercenaire
- Soldat
- Spadassin
- Agitateur

### Dotations

- Un contrat d'embauche
- Matériel d'écriture
- 20 Couronnes
- Une arme simple

### Débouchés:

- Sergent mercenaire
- Officier en second
- Démagogue

Rang social: 0

≈ wanted ≈

Organisateurs de Grandeurs Nature,

Montrez vous !

Nous recherchons des fous de Grandeur Nature, pour une nouvelle rubrique. Envoyez vos scénarios, conseils d'organisation, de sécurité... ou un compte rendu de partie Médiévale fantastique, au 3 rue André Le Notre 49300 CHOLET avant le 1<sup>er</sup> Novembre 1993.



# Les Plages d'Arabie

## *Description rapide (suite et fin)*

Loin de nous l'idée d'avoir épuisé le sujet: l'Arabie que nous avons traité dans les Tomes 2, 3 & 4 mais nous abordons pour la dernière fois les villes et les cités de ce territoire (celles figurant dans le tableau de la page 11 du tome 2). A mon avis, il en a été dit suffisamment sur elles. A vous MJ, d'en développer certains aspects suivant votre campagne.

### L'Oasis de Tassili:

Comptant presque 600 âmes, la communauté de Tassili est importante et active: le commerce des épices est la principale source de revenus de l'oasis, qui traite fréquemment avec les commerçants du désert (Cf: tome 3).

L'oasis de Tassili ne serait en rien différente des autres s'il n'y n'avait son Cheikh. En effet, le Cheikh Mustapha Bacri n'est âgé que de 11 ans. Pourtant, c'est bien lui qui dirige avec fermeté et rigueur religieuse la petite communauté, et non quelque obscure parent.

Tous les voyageurs ayant eu loisir de converser avec le Cheikh, ont confirmés la justesse de sa pensée et l'intelligence de ses réflexions.

Les avis sont nombreux sur cette situation. Pour beaucoup (la plupart des habitants de l'oasis), l'esprit du Cheikh Saoud Bacri, le grand père de Mustapha, s'est réincarné dans son petit fils pour continuer à diriger cette communauté qu'il a créé. Pour d'autres, le jeune Mustapha a été touché par Sangrif, qui voit en lui un futur grand chef arabe. Certains occidentaux se sont bêtement demandé si le Cheikh n'était pas tout simplement un halfeling..

### La Ville de Baskra:

Célèbre dans toute l'Arabie pour la qualité de ses chevaux, la petite ville est construite au pied d'une haute falaise surplombant la Mer du Sud. Les maisons des plus riches dignitaires et celle du Calife Abdullah Saoud sont, elles, construites dans la paroi même de cette falaise, constellant ainsi de façades blanches la face rocailleuse.

On dit le Calife bon et généreux pour les habitants de Baskra. C'est exact, mais on oublie de préciser qu'il est impitoyable envers les étrangers, dont la moindre bévue est sévèrement condamnée (Tome 2: jamais d'impartialité d'humeur).

Le Calife se consume de jalousie à l'égard de sa lointaine voisine de Meknes, et rêve de montrer aux arabes que sa ville est le lieu où la volonté de Sangrif est la mieux respectée.

### L'Oasis de Timimoun:

Lorsque les guerres entre le Vieux Monde et l'Arabie se sont apaisées, de nombreux occidentaux sont partis pour le désert arabe en quête de richesses. Les pyramides jumelles de Timimoun, réputées abriter les tombes de 2 très anciens sultans sont devenues la cible des pilliers de tombes. Aussi, pour les protéger, des Imams de Sangrif accompagnés de chameliers de combat (Cf:tome 3) se sont installés dans un oasis tout proche.

La petite communauté fait un peu de commerce de fruits et d'animaux pour subsister (Cf: Tome 2), mais elle reste composée exclusivement d'hommes, qui représentent la garde perpétuelle des pyramides de Timimoun, prêts à sanctionner sans pitié tout pillier.

### La Cité de Rahbat:

Rahbat possède les plus importants chantiers de construction navale d'Arabie, surpassant même ceux de la grande Alexandrie (ce dont le Calife Al-Otman est d'ailleurs très fier) et tout navire arabe a 2 chances sur 3 d'y avoir été construit.

La cité est faite de pierre blanche et présente un cadre très accueillant, entourée de nombreux champs. Le Calife entretient de bonnes relations avec tous ses voisins (c'est le principal fournisseur d'huile de Damah), mais c'est pour mieux les frapper en secret.

Le Calife Al-Otman s'est en effet récemment allié au jeune Cheikh Ibn-Taleb de l'oasis de Koufra, et est bien décidé à faire triompher le culte d'Hâllâhâ sur celui de Sangrif. Al-Otman sait que la route va être longue, mais il est bien décidé (autant pour des raisons politiques que religieuses) à convaincre ses frères arabes.

### L'Oasis de Melrhir:

Situé à proximité du fleuve Vil, l'oasis de Melrhir est le repère d'une importante bande de brigands qui ne dispose pas du même soutien que sa voisine, l'oasis de Ghadames, ce qui conduit parfois à quelques escarmouches entre elles, car le Cheikh Khaled Hawatmeh (Cf: scénario du tome 2) aimerait bien déplacer les siens vers Ghadames.

L'oasis de Melrhir se trouve au centre d'une région collineuse, et la bande de brigands d'Hawatmeh trouve souvent refuge dans un réseau de grottes qui s'y trouve creusé. Cependant, les hommes y vont toujours à reculons car certaines rumeurs racontent que des rejetons de Nurgle, épargnés par le feu purificateur de Zuvassin, y sommeillent encore...

## *Les Hommes Politiques, Militaires et Religieux*

Vous trouverez ci dessous une liste de titres et de carrières arabes que vous pourrez développer si vos joueurs désirent jouer un PJ arabe ou du moins pour étendre votre palette de carrières pour vos PNJ. L'Arabie sera de retour dans un prochain hors-série qui lui sera dédié, alors continuez à nous faire parvenir vos aides de jeu surtout!

**Sayyed:** Ce rang est comparable à celui Noble dans le Vieux Monde. Le Sultan, le Calife, le Cheikh, l'Emir... sont des Sayyeds. La carrière la plus proche est celle de Gentilhomme ou de Gente Dame (avec pourtant quelques rectifications nécessaires). Rang social:+2

**Cheikh:** C'est le chef politique et militaire d'une tribu nomade ou non et son respecté comme tels même si leur pouvoir est limité. Il possède un grade équivalent à celui de Commandant (Cf:Tome 3) avec toutes les modifications de rigueur. Rang social:+3

**Pacha:** C'est le Vizir de la Guerre. Son titre est comparable à celui de Général (Cf:Tome 3). Ils administrent les provinces frontalières envahies par les peaux vertes à l'Est et à l'extrême Sud de l'Arabie, les Pachaliks. Rang social:+4.

**Vizir:** Hauts fonctionnaires civils et militaires, ou "ministres" d'un Calife ou du Sultan. Le Grand Vizir (Rang Social:+5) détient le Sceau Impérial et est le chef du conseil supérieur de l'Empire Arabe s'il est auprès du Sultan Hacene El Qabir. Les Vizirs ont un rang social de +3.

**Roi/Emir:** Titre d'honneur accordé à un prince ou commandeur des croyants, ce nom vient d'Emir-al-bhar qui signifie Amiral, car les premiers Emir étaient également Amiral de la flotte Impériale avant la Guerre Sainte. Ils gouvernent aujourd'hui leurs propres royaumes, les Emirats. Rang social:+5.

**Calife/Khalife:** Il règne sur un Califat. C'est le second rang après celui de Sultan. Il doit défendre la religion de Sangrif et punir les infidèles. A sa mort, son successeur sera désigné par les Ulémas. Rang social:+6.

**Sultan:** Détenteur de l'Etendart Vert, le Sandjak-Chérif. C'est un homme puissant, la plus haute autorité de l'Arabie (Rang Social:+7). Il réside dans la Cité de Marraketch, la capitale et cette région porte le nom de Sultana.

Comme vous le voyez, l'Arabie est un pays où les 3 catégories (militaire, religieux et politique) sont confondues...

**Derviche:** C'est un clerc de Sangrif ayant fait voeux de pauvreté. Cette carrière s'apparenterait pour moitié au Mendiant et pour l'autre au Prédicateur. Rang social:0.

**Mufti:** Religieux chargé dans une région, de répondre aux questions de discipline. Il sert de conseiller spirituel (RS:+1). Les Grands Mufti (RS:+2) sont connus pour leur sagesse.

**Imam:** Sont au nombre de 12, chargés de

conduire les prières. On considère qu'ils sont les seuls possesseurs du sens caché de la religion de Sangrif. Rang social:+4.

**Ayatollah:** Cet Imam a reçu l'autorisation d'enseigner la théologie. Il est arrivé qu'il y ait plusieurs Ayatollahs désignés la même année. Mais ces mêmes années ont été l'occasion de grands troubles parmi la population. Rang social:+6.

## Nouvelles Carrières

### Le Pahlawân (Lutteur)

Carrière de base arabe

#### Description

Le sport le plus populaire en Arabie est sans conteste la lutte, qui passionne véritablement une grande partie de la population. Les Pahlawâns ne sont pas considérés comme de vulgaires bateleurs, mais comme des êtres exceptionnels à qui déférence est due.

D'illustres traités arabes décrivent leurs techniques avec minutie. Les Pahlawâns, simplement vêtus d'un pagne court, luttent dans des arènes couvertes, spécialement construites (celles d'Agadir sont les plus grandes), devant un public d'admirateurs bruyants. Après s'être salués, les deux Pahlawâns s'affrontent devant des arbitres (d'anciens champions). Leurs corps sont enduits d'huile afin qu'ils n'aient pas de prise dangereuse sur l'autre. Tous les coups sont permis, même les morsures! Le combat prend fin quand l'un des lutteurs a les épaules qui touchent le sol.

Les grands champions se rencontrent dans des tournois nationaux très suivis, représentant ainsi l'honneur de leur califat ou sultanat. Ces hommes gagnent des sommes énormes et vivent très luxueusement, mais ils doivent observer la chasteté, afin de conserver leur force dite surnaturelle.

#### Pan de Carrière

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

#### Compétences

- Ambidextrie
- Bagarre
- Charisme
- Coups assomants
- Esquive
- Lutte
- 50%/Musclature

#### Dotations

- Pagne
- Huile
- Riches vêtements
- 5D10 Dinars
- Petite maison
- Serviteur

#### Débouchés:

- Sayyed
- Marchand

#### Filières:

- Tout arabe de constitution exceptionnelle

Rang social: +1

---

# Quelques Objets Magiques Arabes

---

Les marchands arabes ont de très grandes facultés pour vendre n'importe quoi à n'importe qui. Ainsi, un PJ voulant acquérir une simple dague (ou "Langue de Serpent") chez un de ces marchands repartira, s'il n'en prend pas garde, avec tout un arsenal encombrant et la bourse vide. Remarquez, cela ne part pas d'une mauvaise intention...

Mais certains souks offrent des objets étranges réellement magiques (si vous écoutez un de ces commerçants, tout ce qu'il vend est magique ou appartenait à un grand prince). Ces objets sont quelque fois habités par des génies et d'autres êtres étranges qui leur donne vie ou qui accomplicitent les souhaits de leurs possesseurs (Nous y reviendrons dans un prochain Tome si cela vous intéresse). Le plus étrange, c'est que seuls les initiés à ces objets peuvent les reconnaître et les différencier d'autres plus "normaux". En bref, il peut s'en trouver partout par hasard.



---

## Le Tapis Volant

Le tapis volant est fabriqué par les alchimistes arabes avec de la laine de mouton colorée, traitée et trempée dans une décoction à base de dattes magiques (voir plus loin), d'huile volatile bénie par un clerc de Sangrif et d'autres ingrédients connus d'eux seuls. Y est ensuite emprisonné un esprit de l'air nommé "Efrit". Pour utiliser un tapis, le personnage devra d'abord tenter un test de FM pour communiquer avec l'Efrit qui y est emprisonné. Une fois le test réussi, le pilote pourra donner des ordres télépathiques pour le faire voler dans la direction qu'il désire. Le tapis obéira à ce dernier un nombre d'heures égale à sa FM divisée par 10 (arrondie au chiffre inférieur). Passé ce délai, il devra faire un nouveau test (-10% cumulatif) pour contrôler à nouveau "l'Efrit". Si le test rate, le tapis ira "se poser" au sol sans encombre et immédiatement, ne pouvant plus être utilisé pendant 6 heures.

Le tapis vole comme un planeur avec un M de 8, il a une résistance de 4 et 8 points de structure. Il est généralement large de 4,5 mètres et long de 3 mètres (avec des variantes). Il peut porter jusqu'à 700 Kg.

---

## La Djellaba de Tièdeur

Cette Djellaba est une robe longue à capuchon commune en arabie, mais certaines de ces robes ont une vertu magique intéressante, en effet, celle-ci baisse la température autour du porteur de 10° le jour et lorsque Morrslieb est haute dans le ciel, la nuit, la température monte de 10°.

---

## Les Dattes de Pouvoir

Dans les jardin suspendus de Marraketch, là où le Sultan vit dans un immense palais, se trouvent les dattiers du pouvoir. Ces arbres magiques produisent des dattes très recherchées par les enchanteurs, car elles ont la propriété de redonner du pouvoir aux magiciens qui les mangent. Ingurgiter une de ces dattes, redonne 1D4 points de magie (dans la limite du pouvoir maximum).

# Les Bâtiments d'Arabie

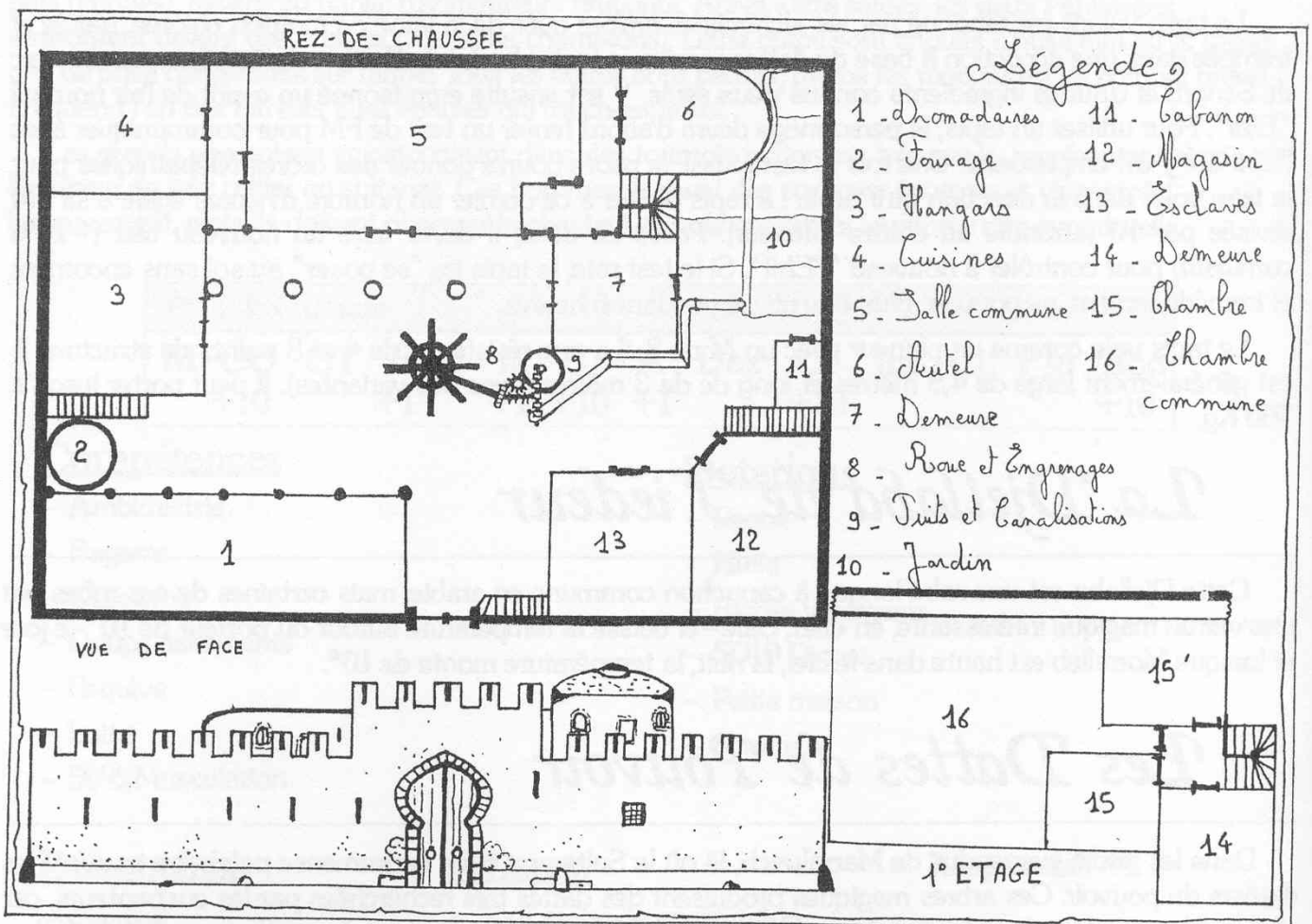
## Le Caravansérail

C'est ce que les Arabes appellent Edifice Public. Il est destiné à fournir un abri aux caravanes qui traversent le désert. Les caravansérails des villes riches (Cf: plan ci-contre) et peuplées sont parfois aussi des bazars et des marchés bien que situés loin de la zone urbaine. Les caravansérails isolés au contraire, sont la plus part du temps abandonnés.

Les murs extérieurs font plus de 5 mètres de haut en certains endroits. Ces défences sont nécessaires face aux hommes bleus du désert qui sans ça n'hésiteraient pas à les piller. La grande porte à double battant reste pourtant ouverte de

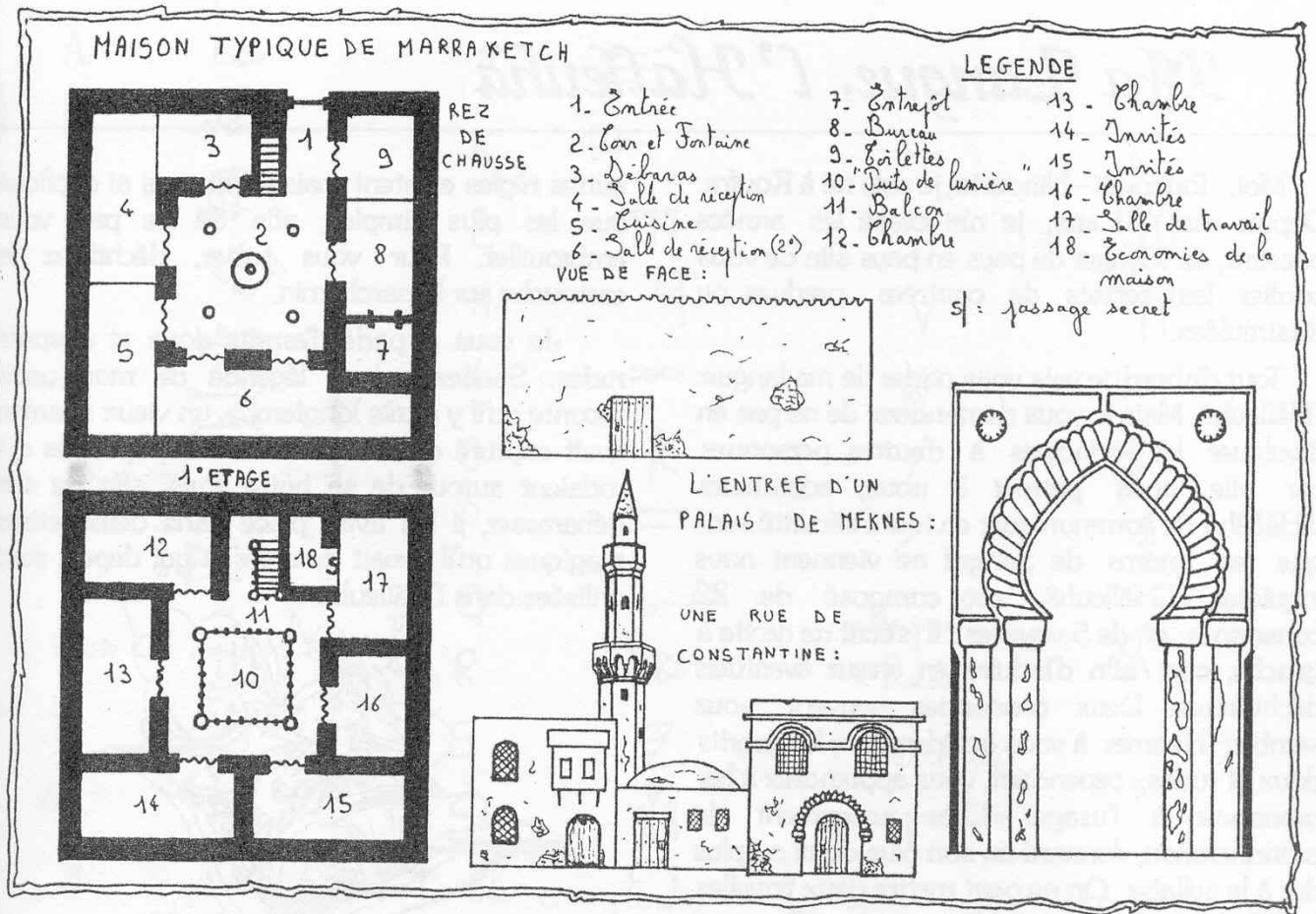
jour, encore une preuve de l'hospitalité arabe. Une famille entière (dans le sens étendu du terme) fait office de personnel et des serviteurs sont ajoutés en appoint ainsi que un ou plusieurs esclaves et des hommes d'arme.

Le caravansérail à beau être un édifice public, il n'en est pas moins payant. Une place dans la chambre commune revient à 4 Dirhams d'argent et une chambre avec un vrai lit (pour de deux à quatre personnes) coûte 5 Dinars (les porteurs ou les chameliers dorment dans la cours). On y dort beaucoup mieux que dans le désert, et un accent est mis sur la sécurité des bons payeurs...





# L'Habitation Citadine



Les habitations citadines arabes font souvent la fierté de leurs habitants. Ce n'est pas pour leur aspect extérieur, souvent négligé, qui donne l'image de murs blancs décrépits, de façades dépouillées. Leurs toits plats font office de cour et/ou de jardin selon leurs dimensions.

Tout le charme des habitations arabes se cache derrière ses épais murs de pierre, sans fenêtre (pour conserver la fraîcheur) et ayant une issue unique. L'aspect intérieur lui, est entretenu, richement décoré de tapisseries, de tapis et de mobiliers de bois précieux. Les pièces, nombreuses, ne possèdent pas de portes (un rideau fait office de séparation, ce qui fait que toute discussion peut être entendue dans la maison (Valeur standard: 1500 D).

Le plan ci-dessus est celui d'une habitation moyenne, appartenant à un commerçant ou à un jeune Sayyed possédant une demi-douzaine d'esclaves. Celles ayant plus d'un étage sont plus

rare que dans l'Empire. Mais les pièces y sont plus grandes et plus nombreuses (l'arabe moyen possède 2 ou 3 femmes et de 5 à 8 enfants).

La décoration stylisée représentée est typique des palais des princes et des nobles de hauts rangs. Les palais sont l'objet d'exploits artistiques et de démonstrations dans des arts aussi divers que la sculpture, la verrerie, la peinture, la poterie, la gravure sous toutes ses formes.

Chaque maison arabe, chaque quartier dépend d'une mosquée. A ce titre, les plus riches habitants doit verser une somme importante à ces lieux de culte locaux. Ces sommes sont ensuite redistribuées en partie aux plus pauvres, car c'est auprès des plus pauvres que Sangrif a le plus de "succès". L'appel à la prière qui se fait du haut des minarets, se fait entendre 3 fois dans la journée.



---

# Carnet de Voyage

---

## Ma Langue, l'Hâlleuhâ

---

Moi, Toukoulti-Ninourta, je suis né à Koufra. Depuis mes 20 ans, je n'ai cessé les années passant, de voyager de pays en pays afin de vous confier les secrets de contrées perdues ou dissimulées.

Tout d'abord, je vais vous parler de ma langue: l'Hâlleuhâ. Mais je vous demanderai de ne pas en divulguer les principes à d'autres personnes car elle nous permet à nous, adorateurs d'Hâllâhâ de communiquer en toute sécurité sans que les Imams de Sangrif ne viennent nous inquiéter. L'Hâlleuhâ est composé de 22 consonnes et de 5 voyelles. Il s'écrit de droite à gauche, ceci afin d'induire en erreur éventuels déchiffreurs. Deux consonnes peuvent vous sembler bizarres à vous occidentaux; les esprits doux et rudes, cependant, vous apprendrez à les prononcer à l'usage. Elles accentuent la prononciation, donnant un son plus doux ou plus dur à la syllabe. On ne peut mettre deux voyelles à la suite et il faut mettre une voyelle pour chaque consonne. Les voyelles s'écrivent sous les consonnes sauf les OU et les O rudes que l'on écrit comme des consonnes et le O doux qui se place sur les consonnes. Bien sûr, de nombreuses

autres règles existent mais je ne vous ai expliqué que les plus simples, afin de ne pas vous embrouiller. Pour vous tester, déchiffrez la cartouche sur le parchemin.

Je vous ai parlé d'esprits doux et d'esprits rudes. Sachez qu'une légende de mon oasis raconte qu'il y a très longtemps, un vieux shaman avait capturé deux esprits farceurs, spectres qui rodaient autour de sa hutte. Puis, afin de s'en débarrasser, il les avait placé dans deux lettres magiques qu'il venait de créer et qui depuis sont utilisées dans l'Hâlleuhâ.



---

## Le Chroniforme

---

C'est lors de mon deuxième voyage en Lustranie que j'ai découvert à Rasamara, cité en ruines des Ankous (NDLR: Le véritable nom de ces habitants est SLAANS), une tablette de cire qui m'a permis de comprendre un peu mieux le Chroniforme. Cette langue fut abandonnée il y a plus de 3000 ans par les Ankous alors qu'ils étaient au plus fort de leur civilisation, sans doute à cause d'envahisseurs. Le Chroniforme est composé de 30 lettres dont plusieurs qui se dédoublent avec une prononciation plus ou moins accentuée. Il s'écrit de gauche à droite et vous pouvez le transcrire comme en occidental (là aussi, beaucoup de règles régissent l'écriture

mais elles sont trop complexes pour que je puisse vous les présenter). Entre chacun des mots, les Ankous plaçaient une petite barre de séparation, ce qui leur permettait d'écrire leurs textes sans laisser d'espace.

Mais ce qui m'a le plus surpris dans le Chroniforme c'est de voir un esprit rude, création d'un de mes ancêtres, alors que je pensais que le chroniforme était une importation de Norsca. En effet, de nombreux indices me conduisent à penser que les nordiques ont très tôt débarqués en Lustranie mais ne sont pas restés longtemps. Aussi, je vais poursuivre mes voyages afin d'en savoir plus.

# Le Chroniforme

d'après Loukoulti, Ninonta, le plus grand des voyageurs

A		I		T	
B		K		T	
D		L		U	
D		M		V	
E		N		W	
F		O		Y	
G		P		Z	
H		Q		Espirit	
H		R		Rude	
H		S		barre de	
sh		S		séparation:	

Comment ils comptent:

ex: = 9

= 1    = 10

## Le Hällenhä

-

X	Espirit doux		K
1	V  B		L
2	G		M
T	D		N
	H		S
1	W		Espirit rude
Z	Z		ph = F  P
	ch impérial (r)		t
	T		Q
=	Y		R

/    /

### Les voyelles

douces	nudes
-	a
∴	é, ê
.	i
∴	ou
.	σ
	Le e :

# Un PNJ clés en main pour le MJ

## Caracteristiques et description

### Lorganz d'Arabie

#### Apparence/Histoire/Rôle playing:

En l'an 2509 du calendrier Impérial, les bédouins de la région de Rhabat et les habitants de la cité se soulevèrent et renversèrent le calife Hayendi, dictateur impitoyable, qui fut remplacé par son cousin Haroun Al-Otman, beaucoup plus sensé. Ce n'est pas un arabe qui se trouvait à la tête de ce soulèvement, mais un occidental, un citoyen de l'Empire de Karl Franz. Ancien officier de cavalerie à l'académie militaire de Nuln, Thomas Von Lorganz est plus connu des arabes sous le nom de Lorganz d'Arabie. Depuis maintenant plusieurs années, son nom est associé à l'esprit d'indépendance arabe, même s'il n'est pas bien vu du Vieux Monde.

Il y a une dizaine d'années, Thomas von Lorganz fut chargé d'accompagner une mission commerciale nulnoise jusqu'à Constantine. Là bas, on raconte qu'il aurait rencontré l'amour sous la forme d'une jeune danseuse arabe. Il renonça alors à son grade et resta en Arabie. On perd ensuite sa trace quelques années, jusqu'à ce qu'il resurgisse dans la région de Koufra, comme premier occidental à devenir chamelier de combat (Cf:Tome 3). Lorganz rassembla alors autour de lui une poignée d'arabes aventureux et forma une compagnie d'aventuriers mercenaires, toujours à la recherche de nobles causes.

La libération de la cité de Rhabat fut son coup d'éclat, lui permettant d'asseoir sa renommée auprès du peuple arabe. Juché sur la bosse de son dromadaire, sa haute silhouette drapée de blanc est devenu synonyme de courage et d'héroïsme, et malgré ses cheveux clairs et ses yeux bleus, beaucoup d'arabes le considèrent comme un des leurs. Les imams de Sangrif ne partagent pas tous cet enthousiasme général, avançant souvent que Lorganz est en réalité un agent de Karl Franz dont la mission était de parfaitement s'intégrer à l'Arabie afin de prévenir toute éventuelle tentative d'invasion du Vieux Monde et de libérer d'importants occidentaux vendus en tant qu'esclaves sur les marchés arabes. Qui sait, ils n'ont peut-être pas tout à fait tort?

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc  
4 71 73 4 5 12 53 2 49 79 65 60 55 82

#### Compétences:

Alphabétisation; Adresse au tir; Armes de spécialisation (Filet, Jézail, Lance de cavalerie, Armes à deux mains); Bagarre; Chance; Charisme; Connaissance du Désert\*; Connaissances Tactiques\*; Coups assomants; Coups puissants; Coups précis; Dressage (Dromadaire); Eloquence; Emprise sur les animaux; Equitation (Cheval, Dromadaire); Esquive; Etiquette; Héraldique; Histoire; Jargon des batailles; Jeu; Langue étrangère (Arabe); Langage secret (Classique); Orientation; Sens de la répartie; Soins des animaux. (\*: Voir Tome 3)

Cheminement professionnel: Gentilhomme; Etudiant (à l'académie militaire de Nuln); Officier de cavalerie (Cf: LCI); Chamelier de combat; Capitaine-mercenaire.

#### Traits Psychologiques:

Idéaliste mais pragmatique, va jusqu'au bout de ses convictions et de sa parole, même si cela doit lui coûter cher.

Rang Social: +3 (+5 à Rhabat; -1 avec les prêtres de Sangrif).

#### Alignement: Bon

Points de Destin: 2

Religion: Indéterminée, jure encore par Myrmidia, mais semble avoir rejoint le rang de ceux qui préfèrent Hállâhâ à Sangrif (Cf: Tome 4)

#### Dotations:

Dromadaire sellé et amaché; Jézail (munitions pour 30 coups); Yakatan; Kriss (poignard); Chemise de mailles; robes; turban; plus d'1 millier de dinars (coffres); plusieurs livres philosophiques; Une vingtaine de compagnons de route dévoués.

---

# Scénarios Express

---

## A Mort Les Infidèles!

---

Alors que les PJ se trouvent à Wahran, la fontaine de la Grande Mosquée cesse de couler (Cf: Tome 4). L'émoi est immense, c'est le signe qu'il y a trop d'infidèles dans la cité. Les PJ ne disposent que de quelques heures avant que la population toute entière ne se ligue pour mettre en pièce tous les occidentaux présents.

Une course contre la montre commence pouvant permettre aux PJ de découvrir qu'il s'agit d'un sabotage orchestré par l'Imam Ibn Aspahan, dont la haine pour le Vieux Monde n'a d'égale que sa soif de pouvoir (NDLR: On a la preuve ici, si cela était encore nécessaire, que les prêtres de Sangrif n'ont pas forcément bon fond, Tome 3).

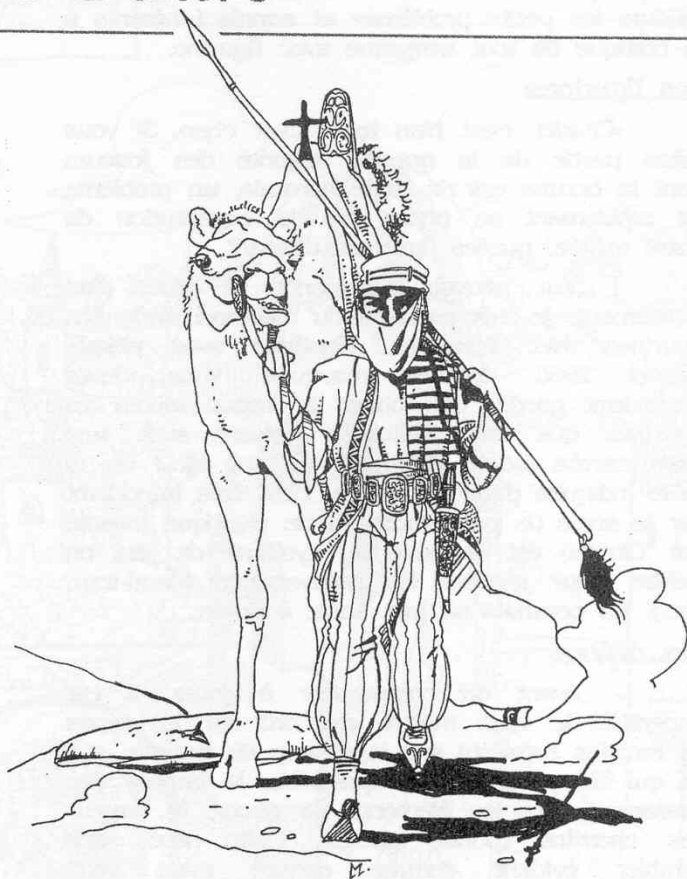
---

## Dites-Le Avec des Fleurs

---

A Wargla (Cf: Tome 4), où ils viennent d'escorter une caravane de Commerçants du désert (Cf:Tome 3), les PJ sont contactés par un homme mystérieux qui leur demande d'aller lui chercher une plante très rare dans le parc zoologique du roi, ce qui est bien évidemment totalement interdit, et dangereux, puisque les étranges animaux qui se cachent dans certains recoins, valent tous les gardiens. L'homme est en fait le jardinier (Cf:Tome 5) d'un grand seigneur tiléen fou de plantes, prêt à tout pour agrandir sa collection...

(NDLR: Comme vous pouvez le constater, il est possible de développer facilement, au moins un scénario par description de site (cité, oasis,...)).



---

## Inch Hâllâhâ

---

En pleine traversée du désert, les PJ sont pris dans une tempête de sable (naturelle) et se retrouvent dans un petit massif montagneux, repaire de nombreux Skorkpios. Pour les éviter, ils doivent emprunter une gorge désolée. Celle-ci abrite les mines d'une ville à 1/2 engloutie sous le sable. Une exploration approfondie révèle des fresques sans âge dépeignant les combats entre Sangrif et Hâllâhâ et la trahison du premier: une preuve terrible, mais ô combien fragile...

# WARHAMMER

## BATTLE



### Comment bien débiter

(Les conseils d'un grand joueur)

La récente parution (début 93) de l'édition française de Warhammer Battle sous le format d'une grosse boîte, est l'occasion de faire une liste de quelques conseils pour éviter aux nouveaux joueurs les petits problèmes et ennuis inhérents à la pratique de tout wargame avec figurine.

#### Les figurines:

«Citadel, c'est bien mais c'est cher». Si vous faites partie de la grande majorité des joueurs dont la bourse est de taille normale, un problème va rapidement se poser dès la constitution de votre armée, quelles figurines utiliser?

Pour pouvoir commencer à jouer plus rapidement, je suis partisan du mélange: anciennes figurines avec nouvelles, plastique avec plomb, Citadel avec d'autres marques. Vous devez cependant garder une chose à l'esprit: toutes les figurines que vous utiliserez doivent avoir une base carrée (socle plastique, carton, etc...) de la taille indiquée dans les règles. C'est très important car le socle (le petit morceau de plastique inventé par Citadel) est la base du système de jeu: on l'utilise pour réaliser les mouvements (demi-tour, etc...), les combats se font socle à socle.

#### Les décors

Avant de commencer à jouer, il est impératif de vous mettre d'accord sur les types de terrains présents sur le champ de bataille, sur ce qui est passable et impassable, la largeur des passages entre les éléments de décor, la largeur des chemins (ponts, gués...). Cela peut vous sembler évident comme conseil mais vous n'imaginez pas le nombre de batailles empoisonnées par ce genre de petits détails qui allongent considérablement les parties par d'interminables discussions où chacun défend son point de vue.

Enfin, le look d'un champ de bataille est pour moitié dans le plaisir de jouer Warhammer Battle: soignez donc les décors et votre partie n'en sera que plus réussie.

#### Les règles:

Dans la version française de Warhammer Battle, le jeu des batailles fantastiques a été considérablement simplifié (parfois même un peu trop) par rapport aux 3 versions anglaises précédentes. C'est la traduction de la 4<sup>e</sup> édition anglaise. L'objet de cet article n'étant pas une étude détaillée des règles (peut-être pour une prochaine fois), sachez simplement que le travail de simplification de l'édition française élimine un grand nombre de problèmes rencontrés en cours de partie avec les versions antérieures. Le jeu est donc beaucoup plus jouable, surtout pour ceux qui débutent dans le wargame avec figurines.

Plus jouable sûrement, mais certains vous retorqueront que le jeu a perdu de sa richesse, et ils auront raison. Le foisonnement des versions précédentes faisait de Warhammer Battle un jeu plein de surprises et de découvertes aussi agréables que désagréables. En fait, selon une politique commerciale bien rodée, il semble que Games Workshop ait choisi de disséminer l'information (Background) dans de multiples suppléments et revues (White Dwarf). Les suppléments 'Warhammer Armées', par ailleurs de très bonne qualité, deviennent alors indispensables pour monter vos armées. Proverbe Kislevite: 'L'argent restera toujours le nerf de la guerre'.

#### L'esprit:

Une des grandes qualités de Warhammer Battle, est son système de jeu ultra-rodé et testé par des centaines de joueurs. Sachez préserver l'équilibre inhérent à ce système: gardez en mémoire que chaque point de règle modifié doit l'être avec la plus grande précaution. Posez-vous la question de savoir si votre 'amendement' ne déséquilibre pas le système en avantageant certaines unités ou races. Par exemple, l'animosité entre les unités gobelines équilibre le faible coût de la figurine, qui sans cette petite faiblesse déferlerait sur vos tables en des masses invisibles.

Enfin, sachez respecter l'esprit du monde de Warhammer. Faites une chasse impitoyable aux minotaures montés sur griffon et autres alliances contre nature qui nuisent à l'équilibre du jeu. Limitez les objets magiques. Voilà, j'espère que cet article marquera le début d'une rubrique permanente dans le Grimoire pour notre hobby qui mérite d'être mieux connu.

# Le Grimoire

ALTDORF, SIÈGE DE KARL-FRANTZ I<sup>er</sup>, CITÉ MAGNIFIQUE PAR LA GRANDEUR DE SES MURS ET DE SES MONUMENTS, VÉRITABLE FOURMILIÈRE OÙ RIVERAINS ET ÉTRANGERS S'AFFAIENT. CEPENDANT, MÊME SI LES GENS SE CROISENT SANS VRAIMENT SE CONNAÎTRE, LES "BRUITS" SE REPANDENT BIEN VITES...





EN EFFET, ALTDORF EST LA PLUS GRANDE "VILLE" DE L'EMPIRE MAIS ELLE NE COMPTE QUE 15000 HABITANTS ET LE COUVRAGE EST CHOSE COURANTE.



DE RUEL EN RUEL... SI VOUS



TENDEZ L'OREILLE IL VOUS EST AISÉ

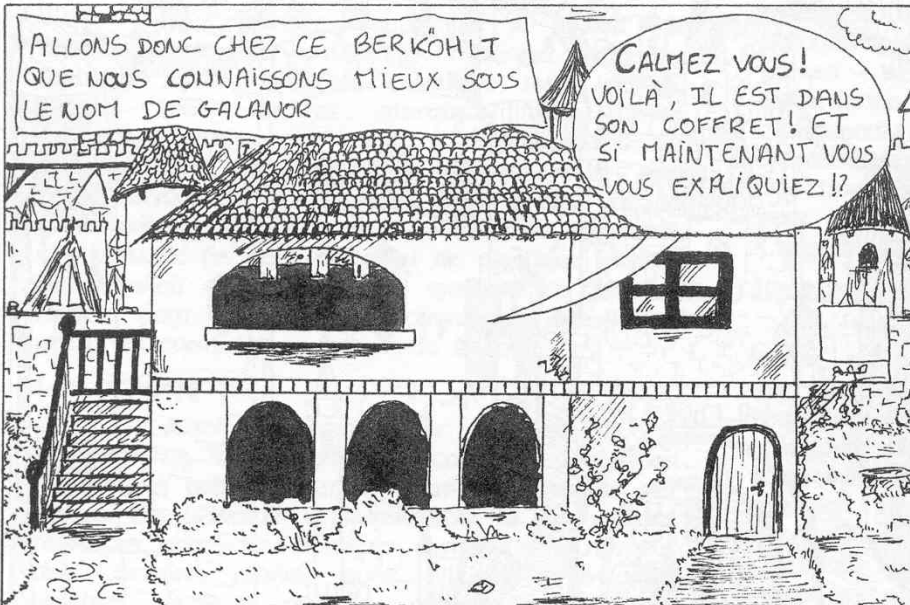
TU NE CONNAIS PAS LA DERNIÈRE? UN HOMME BLESSÉ M' A-T-ON DIT SE SERAIT RÉFUGIER CHEZ... HUM!! LE VIEUX GERD BERKÖHLT! OUIII! DE PLUS, IL PARAÎT QUE CE PAUVRE HOMME ÉTAIT PRESQUE NUE! Hi!Hi!



JE CONNAÎTRE LA DERNIÈRE NOUVELLE

BERKÖHLT! Mh! PARFAIT MERCI MESDAMES

CEPENDANT CERTAINES LANGUES SONT PARFOIS TROP PENDUES



ALLONS DONC CHEZ CE BERKÖHLT QUE NOUS CONNAISSONS MIEUX SOUS LE NOM DE GALANOR

CALMEZ VOUS! VOILÀ, IL EST DANS SON COFFRET! ET SI MAINTENANT VOUS VOUS EXPLIQUEZ!?



VOUS AVEZ RAISON! J'AI ÉTÉ STUPIDE. MAIS VOUS N'ÊTES...



... PAS CONCERNES PAR CETTE AFFAIRE JE NE SAIS PAS A QUI J'AI A FAIRE

JE VOUS COMPREND MAIS JE VOUS ASSURE QUE VOUS POUVEZ AVOIR CONFIANCE.

J'ESPÈRE NE PAS LE REGRETTER JE M'APPELLE AKHLIR ET S'APPARTIENS A LA "SOUS-RACE" DES DEMI-ELFES. JE NE CONNAIS QUE TRÈS PEU DE CHOSSES SUR CE LIVRE, MAIS VISIBLEMENT IL A UNE CERTAINE IMPORTANCE





L'ENJEU DOIT ÊTRE DE TAILLE CAR S'AI TOUT DE MÊME ÉTÉ CONVOQUÉ PAR LE CONSEIL ELFIQUE DE LA LAURELORN QUI M'AVAIT DONNÉ POUR MISSION D'ESCORTER...

..UN CERTAIN SILMARIUS JUSQU'A MARIENBURG CE DERNIER HABITANT AUX ALENTOURS DE MIDDENHEIM.



J'ACCEPTAI LA MISSION SANS POSER DE QUESTIONS ET ME MIS EN ROUTE SANS TARDER

MALGRÉ DES ENNUIS DE PARCOURS J'ARRIVAI



EN UN SEUL MORCEAU CHEZ CE SILMARIUS QUI POSSÉDAIT MA FOI UNE FORT SOLIDE MAISON EN BORDURE DE FORÊT

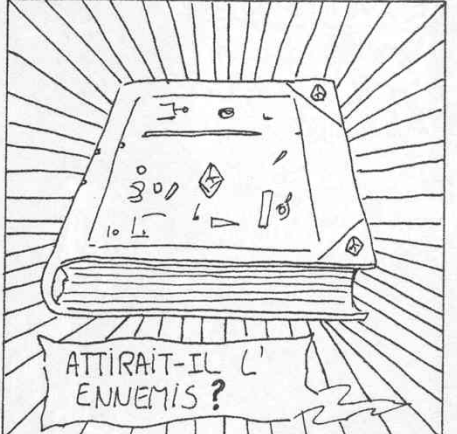


LÀ JE FIS CONNAISSANCE AVEC UN PERSONNAGE BIEN ÉTRANGE QUI MAINTENAIT CONTRE LUI UN COFFRET CONTENANT UN GRIMOIRE



IL ME MIT EN GARDE CONTRE CE QU'IL APPELAIT LE LIVRE AUX BLANCHES PAGES. JAMAIS IL NE DEVAIT SORTIR DU COFFRET SOUS PEINE D'ATTIRER LES FORCES OBSCURES

CECI ÉTAIT IMCOMPRÉHENSIBLE. POURQUOI LE MALIN COUVOITAIT-IL UN LIVRE VIDE D'INSCRIPTIONS? COMMENT LE GRIMOIRE, HORS DE SON COFFRET



ATTIRAIT-IL L'ENNEMIS?



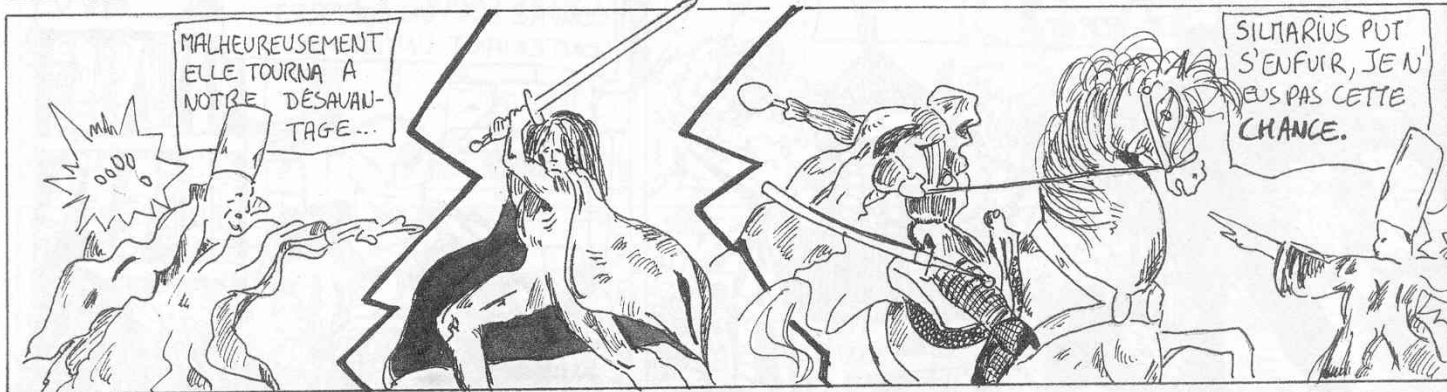
JE NE PUS LE SAVOIR CAR SENTANT UN PROCHE DANGER NOUS DÛMES NOUS NETTRE EN ROUTE POUR MARIENBURG.



HÉLAS CEUX A QUI NOUS AVIONS  
VOULU ÉCHAPPER QUELQUES  
HEURES PLUS TÔT, NOUS  
DÉFIERENT EN PLEIN  
CŒUR DE LA LAURELORN.  
UN BEAU COMBAT, CERTES  
INÉGALE, EN  
PERSPECTIVE.



LA LUTTE NE NOUS  
EFFRAYAIT POINT  
ET ELLE FUT TRÈS  
ACHARNÉE



MALHEUREUSEMENT  
ELLE TOURNA A  
NOTRE DÉSAVAN-  
TAGE...

SILTARIUS PUT  
S'ENFUIR, JE N'  
EUS PAS CETTE  
CHANCE.



DE PLUS, ILS AVAIENT  
RÉUSSI A S'EMPARER  
DU GRIMOIRE. MAIS  
PAR CHANCE JE  
BRISAI MES LIENS

ET RECUPERAI  
LE COFFRET,  
SANS ÊTRE  
REPÉRÉ.  
ALORS JE COURUS



COURUS.

COURUS, JUSQU'A N'  
EN PLUS POUVOIR.



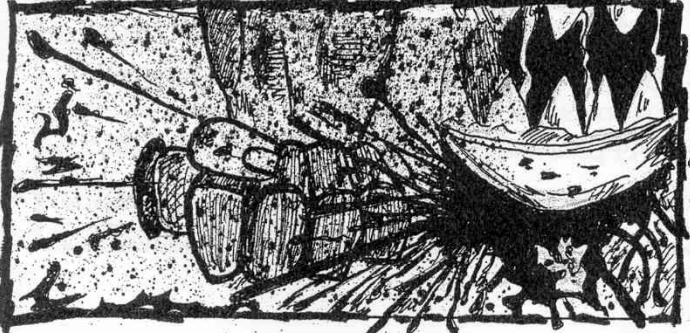
ENSUITE, PENDANT PLUSIEURS SEMAINES, J'ERRAI DANS LES PROFONDEURS DE LA FORÊT, CHASSANT TUANT, TELLE UNE BÊTE POUR MA SURVIE.



PUIS, UN JOUR J'ÉMERGEAI ENFIN DE CET ENFER ET RETROUVAI LA CIVILISATION. J'ENTRAI DANS LA CITÉ, PROFITANT DU...



CHANGEMENT DE GARDES. MAIS UNE FOIS À L'INTÉRIEUR TOUT CE BRUIT, CES GENS, MES BLESSURES; SE ME RÉFUGIAI DANS LA PRÉ-



MIÈRE MAISON VENU. LA SUITE VOUS LA CONNAISSEZ ET VOUS POUVEZ DÉSORMAIS COMPRENDRE MA RÉACTION

ILS SONT CERTAINEMENT À MES TROUSSES, DE PLUS MON ENTRÉE À ALDORF A DÛ ÊTRE REMARQUÉ! JE NE PEUT RESTER, VOUS ÊTES EN DANGER



PÈRE A RAISON. DE PLUS JE SUIS UN PEU RESPONSABLE

VOTRE PÉRIPLÉ M'INTERESSE, JE NE VOUS LAISSERAI PAS TOMBER

ET VOILA, C'EST VOI POUR CETTE FOIS LA SUITE DANS 3 MOIS, ÇA VA GICLER

# Les Poèmes...

## de Thomas Tergalviel

De retour avec le Chant du Fantassin (voilà enfin le rapport avec le choix de la couverture de ce Tome) d'un lecteur maintenant connu et une comptine que tout halfeling se doit de savoir par coeur. Cette rubrique est en vedette pour une fois, n'en déplaise à quelques uns (qui sentent des pieds). J'espère que vous redoublez de ferveur dans vos lettres de soutien, cette rubrique en a le plus grand besoin pour se maintenir. Quelques pages supplémentaires dédiées à la poésie seraient les bien venues... Alors, exigez les!

### Chant du Fantassin

Le jour, la nuit, de l'aube au crépuscule  
Sous les arbres des grands, les chevaliers  
Toujours ma vie en jeu, c'est mon métier  
Je lève une charge comme une mule  
L'or et le sang ont la même saveur  
Moult douces donzelles t'appartiendront  
Si tu suis les ordres de ton baron  
C'est ce que me disait le recruteur  
Rien à perdre sinon la vie  
Qu'est - ce comparé à l'ennuie  
D'une existence monotone  
Meurs jeune et meurs comme un héros  
Sous les coups d'un autre héros  
Ne crains jamais que le glas sonne.

Myrhin Filaviel, poète errant.

### Les Chevaliers Panthère

A vous, troupes légères  
Qui d'humeur passagère  
Par le monde volez  
Et d'un tonnant murmure  
D'ombrageuses verdure  
Fortement ébranlez  
  
A vous qui courageusement savez  
Défendre notre belle liberté  
Au prix de grands sacrifices  
Et d'une main ferme et résolue  
Vous vous jetez devant à corps perdu  
Pour satisfaire vos caprices.

T.T.

### Comptine Halfeling

Refrain:

Dormir, manger, dormir, j'aime l'odeur de la  
souponnière

Courir, chanter, courir, j'aime le son de la  
théière

Paroles:

Que tu sois gros ou mince, grand ou petit

Que tu vives le jour ou bien la nuit

Viens, chantons ensemble cette mélodie

Chaque jour est une fête pour nos amis

Nous ne voulons jamais connaître l'ennuie

# Le Nom de la Prose

## ✓ Le Cycle Conan Le Cimmérien, créé par R.E. Howard

"Sache, O Prince, qu'entre l'engloutissement par l'océan de l'Atlantide et l'ascension des fils d'Aryas, il fut un âge de rêve où des royaumes resplendissants s'étalaient de par le monde (...). Dans ces contrées vint Conan le cimmérien, cheveux noirs, oeil sombre, épée au poing, voleur, brigand, assassin, avec ses peines immenses et ses joies démesurées, qui piétina de ses sandales les trônes somptueux de la Terre".

Les Chroniques Némédiennes  
("Conan", J'ai lu 1754)



bandonnons les romans Warhammer un moment pour nous tourner vers le cycle de Conan, l'un des plus grands de l'héroïc fantasy, très riche en inspiration pour tout MJ.

Robert Ervin Howard (1906–1936), écrivain texan "multigenre", créa le personnage de Conan en 1930. D'abord publiés dans les magazines de science-fiction à bon marché (ou "pulp"), les exploits du barbare aventurier ne connurent vraiment la popularité que dans les années 50, avec leur réédition en livres de poche aux Etats Unis.

Depuis, plusieurs écrivains ont repris le flambeau pour faire vivre de nouvelles aventures au cimmérien, et deux films avec Arnold Schwarzenegger ont élevé Conan sur le grand écran: "Conan le barbare" en 1981, et "Conan le destructeur" en 1984 (le second étant plus proche de l'oeuvre de Howard que le premier). Douze volumes relatifs à Conan sont actuellement disponibles en français aux éditions J'ai lu: 8 couvrant l'oeuvre originelle de Howard, 2 d'auteurs postérieurs, et 2 relatant les films.

– Mais quid de Conan et de Warhammer me direz-vous?

A première vue, deux univers forts différents: le Vieux Monde est proche de la Renaissance et ses royaumes sont très civilisés; l'Age Hyborien de Conan (que Howard situe 12000 ans avant J.C.) ressemble à un Moyen Age teinté d'antiquité, où les cités ne parviennent pas à damner le pion à d'immenses territoires sauvages.

Un élément réunit pourtant ces deux mondes: l'aventure. Les idées de scénarios et de situations qu'un MJ de Warhammer peut puiser dans le cycle de Conan sont innombrables (mes joueurs peuvent en témoigner!), et ceci dans tous les styles: explorations des sites mystérieux, intrigues urbaines, rivalités pirates, luttes politiques pour le pouvoir, missions discrètes et dangereuses, voyages dans les contrées inconnues (NDLR: La Lustrianie, L'Arabie ...).

Voici précisément ce que vous pouvez tirer de chaque volume (250 à 300 pages) pour votre campagne Warhammer:

**Conan (J'ai lu 1754)**

Les tout début de Conan, en tant que voleur. Après l'exploration d'une crypte oubliée, plusieurs aventures types pour cette carrière, dans le genre larcin qui se révèle plus corsé que prévu (essayez de cambrioler la tour d'un sorcier et vous verrez).

En prime, une belle cité en ruine à explorer, dans n'importe quel coin isolé du Vieux Monde (mais attention aux gardiens...).

7 nouvelles

**Conan Le Cimmérien (J'ai lu 1825)**

Aventures au Nord puis au Sud, avec pélo mèle: un monolythe assez particulier réutilisable dans n'importe quel scénario; un temple oublié, perdu dans les montagnes, contenant de dangereuses richesses; deux idées d'aventures pour la Norsca (NDLR: Mais vous pouvez également attendre que nous l'ayons abordé dans ces pages!), l'une impliquant le mythique ver des glaces; et quatre histoires avec des pirates Sudrons (NDLR: Southrons est la version anglaise), des tribus primitives, une vallée cachée, une citadelle maudite perdue dans la jungle, et les luttes politiques dans une cité arabe.

8 nouvelles

**Conan Le Flibustier (J'ai lu 1891)**

Plusieurs aventures dépeignant des luttes perfides et sanglantes pour s'emparer de trônes dans le Sud-Est des terres hyboriennes. Bonne inspiration pour les conflits en Arabie et dans les Principautés Frontalières. Un bon aperçu de la vie de brigand dans ces deux pays et de celle de pirate, avec entre autre une île oubliée abritant un monstrueux primate.

5 nouvelles

**Conan le Vagabon (J'ai lu 1935)**

Deux aventures offrant des cités dont les habitants ont volontairement rompu tout contact avec le reste du monde, l'une perdue dans le désert, l'autre dans les montagnes et abritant un dangereux culte d'assassins. Également une ville aux rues hantées de cannibales la nuit, et une île mystérieuse abritant une ville qui ne s'éveille que la nuit...

4 nouvelles

**Conan l'Aventurier (J'ai lu 2036)**

A nouveau des aventures qui se déroulent dans un environnement chaud, avec les tribus des montagnes d'Arabie, terrifiées par une très ancienne secte de prophètes, puis pour les Terres du Sud ou la Lustranie, une cité oubliée dont les habitants vivent drogués sous la menace d'un démon ancestral, et une aventure pirate avec une île aux bien curieuses statues...

5 nouvelles

**Conan Le Guerrier (J'ai lu 2120)**

Un livre parfait pour les MJ qui envoient leurs joueurs en Lustranie ou au Sud de l'Arabie, avec trois grosses histoires mettant en scène une cité perdue dont les habitants, divisés en deux factions rivales, se déchirent depuis des dizaines d'années; une chasse aux joyaux dans un temple ancien caché dans une vallée en forme de bol; et une rébellion primitive (de Sudrons ou de Pygmées) contre des forts ou comptoirs civilisés. Mon favori.

3 nouvelles

**Conan L'Usurpateur (J'ai lu 2224)**

Un comptoir sert de décor à un règlement de compte pirate sur fond de chasse au trésor; une autre rébellion de primitifs, aidés par un traître occidental; deux tentatives pour renverser Conan devenu roi, l'une se soldant par une énorme bataille; et les caves de la citadelle d'un sorcier...

4 nouvelles

**Conan Le Conquérant (J'ai lu 2468)**

De l'utilisation de la nécromancie pour renverser un roi; une capitale sous l'emprise d'un roi fou; l'exploration effrayante d'une pyramide arabe dont les momies ne sont pas les pires occupants; et un bien bel objet magique: le cœur d'Ahriman.

Roman

## Par d'autres auteurs que R.E. Howard:

**Conan Le Boucanier (J'ai lu 3378)**

Sprague de Camp et Carter

Une grande aventure pour une bande de corsaires, qui devront sauver la fille d'un roi estalien au trône menacé, des griffes d'un sorcier arabe: poursuites navales, île perdue abritant un démon-crapaud, les tribus d'amazones, un arbre tropical mangeur d'hommes. Classique et efficace. Chronologiquement situé après Conan l'Aventurier.

Roman

**Conan Le Vengeur (J'ai lu 3289)**

Sprague de camp et Nyberg

La reine d'une nation du Vieux Monde est enlevée par un sorcier de Cathay: tout le voyage pour aller la délivrer. Bien que difficilement transposable car très "géographique", ce livre contient tout de même des idées intéressantes, avec une embuscade dans le désert, l'attaque d'un fort par les nomades, des poursuites pirates, et les jungles d'Extrême-Orient.

Roman

**Conan Le Barbare (J'ai lu 1449)**

Sprague de Camp et Carter

Le premier film, avec l'éducation de gladiateur, les temples du dieu-serpent et quelques larcins de voleurs.

Roman

**Conan Le Destructeur (J'ai lu 1689)**

Robert Jordan

L'aventure médiévale-fantastique type: une reine charge Conan de lui ramener une corne magique afin de réveiller un dieu-démon. En chemin: la citadelle perchée au dessus de l'eau, d'un sorcier, des hommes dégénérés, un temple plein de passages secrets, et finalement une invocation... mouvementée.

Roman

Il faut espérer que les éditions J'ai lu continuent à sortir des Conan en français car à l'heure actuelle, on en trouve plus d'une vingtaine en anglais, tous inédits (certains avaient été traduits par les éditions J'ai lu il y a une dizaine d'années, mais ils sont épuisés). Pour conclure, voilà tel que pourrait être le profil de Conan d'après les règles de Warhammer (époque Conan Le Guerrier):

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

**5 73 67 6 6 12 63 3 44 60 50 66 66 60**

+1

+3

+1

+4

+10

**Compétences:** Acrobatie; Alphabétisation; Armes de spécialisation (Arc long, Armes à 2 mains, armes de parade); Bagarre; Camouflage rural; Canotage; Chance; Chasse; Connaissance de la jungle et du désert; Coups assomants; Coups puissants; Course à pied; Déplacement silencieux (rural et urbain); Eloquence; Equitation; Escalade; Esquive; Force accrue; Immunité aux maladies et aux poisons; Manoeuvres nautiques; Musculation; Natation; Orientation; Pistage; Reconnaissance des pièges; Reflexes éclairs; Résistance à l'alcool; Résistance accrue; Sixième sens; Travail du métal; Traumatologie; Vision nocturne (10 mètres).

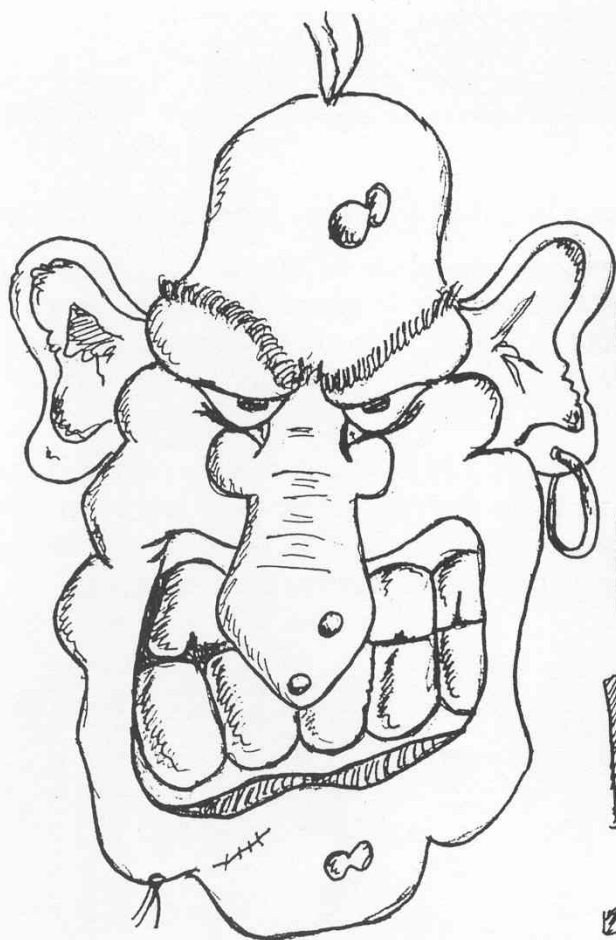
**Points de Destin:** une poignée par livre!

**Dernière minute:** Les éditions Fleuves Noire se sont lancées dans la traduction des Conans inédits en Français. Ils devraient donc être disponibles courant septembre.

Et pour ceux qui veulent tout savoir sur l'Age Hyborien: le supplément Conan édité par Siroz pour le jeu Gurps (Steve Jackson Games) est une mine d'informations.

Bonnes lectures à tous par Crom!





qui?  
N'AIME  
PAS

LEGRIMOIRE *with*



## Bulletin d'abonnement au Grimoire

- ◇ Je m'abonne au Grimoire pour 6 mois. Je recevrai donc les Tomes 7 & 8 à venir. Ci-joint un chèque de 60 Francs\* à l'ordre de Mr Boudaud.
- ◇ Je m'abonne au Grimoire pour 1 ans. Je recevrai les Tomes 7, 8, 9 & 10 à venir. Ci-joint un chèque de 120 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 décembre.

**D**epuis le cinquième Tome, Ellwen a la grosse tête, c'est le moins que l'on puisse dire. Non seulement il s'est permis de prendre ma place ici même durant ma terrible incarnation forcée... mais en plus il en ramasse toute la gloire. Avec sa photo un peu partout dans les journaux locaux, au côté de Krom, Klaus et en compagnie de quelques autres, il en profite et déjà la radio, la télévision frappe à sa porte. Non, s'en est trop! Et nous alors? Enfin bon, c'est comme ça...

**Important:** Est-ce que ce numéro vous a plu ? Si c'est oui, nous comptons faire aussi bien sinon mieux dans le prochain Tome. Mais alors, la valeur du Tome augmentera de cinq ou dix francs dès le prochain. Pourquoi? Parce qu'il n'est pas du tout raisonnable financièrement d'augmenter le nombre de pages et conserver une couverture couleur (très chère à l'édition) sans cela.

## Adam Les Grands Pieds

**NOUVEAU A CHOLET**

6, RUE DU COMMERCE 49400 TEL 41 58 31 25



# Gamma



Création

Rohan Club



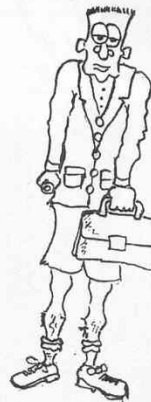
SPECIALISTE DU 15 mm

SUJETS HISTORIQUES, WARGAMES, MEDIEVAUX ET FANTASTIQUES  
JEUX DE STRATEGIE, ROLES, DONJONS ET DRAGONS  
CONSTRUCTEUR DE MAISONS ET DECORS MINIATURES 15mm/30 mm

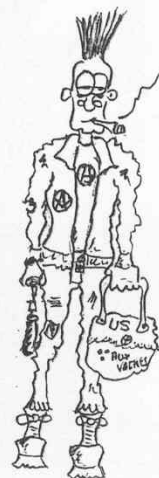
Création Visuelle D'univers de Jeux

- RELAIS DESCARTES -

AVANT LE GRIMOIRE



APRES LE GRIMOIRE



**Les envahisseurs:**

**Nos fans de Hard Rock vus par Wilfrid**

\* S'il est vendu par correspondance, son prix est de  
F frais de port compris.

**30 frs\***