

Le Grimoire

Septième Tome

30 francs - Trimestriel - Premier Fanzine français dédié à Warhammer



WARHAMMER

Le Jeu de Rôle Fantastique

CORRESPONDANCE DRAGON ROUGE (GROS BILL)

TAILLE COMPARÉE / **PONDANCE DE FEU COMPARÉE**

ŒIL À LUEUR RÉGLABLE PAR VARIATEUR (Blimblim: on non forme)

GROS BRAS REPIQUÉS SUR UN MALABAR QUI PASSE

METAPUIMON D'ACIER (BOÎTE À BEUGLER)

METACŒUR DE LION

METACŒUR DE LION DE SECOURS (GIBEL)

ESTOMAC À EAU

VENTRE À BÈRE (CAPACITÉ: 42 LITRES)

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

XP DE FAMILLE

MAIN BASSE

CUISSE DE JUPITER

JARRET DE JARNAC

BRACELET MAGIQUE (NIV. 52) CONTRE LES CHEVILLES QUI ENFLENT

SIÈGE RÉEL DE L'INTELLIGENCE DE LA CRÉATURE

METAGLANDE D'EMANATIONS ANTIROLL

GROSBILLIS HORRIBILIS

BÈTE PLUME DE LAINN

HACHE +30 (+TYA)

METAPÉE D'APPOINT +5

SUPERPÉE DE SECOURS +5

AUTRE ÉPÉE +5 (EN CAS DE BSSJH)

METACIL D'ACIER (regard métahfigurant)

CAPE DE RETRAITE STRATÉGIQUE

UNITÉ DE TÉLÉPORTATION AUTOMATIQUE (librizable)

BOUCLEUR -12

ARMURE -30

AMULETTE ROSE BONHEUR, PROTECTION CONTRE LES ENNEMIS, TUGAGNE AU TEXICE, TA FEMME REVOU RESULTAT GARANTI

AUTRES AMULETTES (voir liste p 273 à 365)

BRACELET DE LÉVITATION À SUSPENSION RÉGLABLE

ANNEAU D'INVISIBILITÉ

ANNEAU DE VISION DES ÊTRES INVISIBLES...

ANNEAU INVISIBLE DE VISION DES ANNEAUX INVISIBLES.

ANNEAU D'INTÉVISION ANNEAU CONTRE LA MIGRAINE

BAG OF HOLDING MODÈLE "OBJETS MAGIQUES UNLIMITED"

METAFORREAU CONTENANT:

- UNE METASHARPNESS
- UNE GIGAGANTSAYER
- UNE METAMEGADYNAMIC ULTRASAINTE ÉPÉE
- UNE FUCHING BASTARDE
- UNE ULTIMADRAGONSLAYER
- UN LOUPEAU SUISSE +3
- UN LURE DENT +2 (raléque)

BOTTES DE VITESSE "MACH 12" VERSION A TURBOPOMPE MEGA BOOSTES (modèle syndique)

LA CRÉATURE DANS SES DIFFÉRENTES PHASES...

REFLEXION

ACTION

MEDITATION

DIPLOMATIE

YUM! SERRIN!

OH, JE SAIS J'AI MANGÉ LES SIGNATURES. ON ME L'A DEMANDÉ NON!

COMMUNIQUÉS

ATTENTION: "Grimoire Games" est une petite maison d'édition totalement indépendante, de nationalité étrangère et qui édite des jeux sans rapport aucun avec le monde de Warhammer. Tenez-vous le en pour dit, chers lecteurs.

DEUX NOUVELLES RECRUES: Dimitri Jallade et Christophe Madura, tous deux de la région parisienne, font désormais partie de la rédaction du Grimoire. Ils se sont déjà fait remarquer dans le Tome 6, souvenez-vous... Bon courage à eux deux.

Y AURA-T-IL UN FLIP 94? Depuis Mai 1993, plusieurs membres du service FLIP ont quitté leur poste pour cause "d'incompatibilité d'humeur". Il semble que certaines personnes fassent fuir les gens de bonne volonté ...

EN DIRECT DE READING (GB): Guillaume Nonain, notre Envoyé Spécial en Angleterre, attend toutes vos questions sur Le Jeu de Rôle, Warhammer, les diverses manifestations, les nouveautés anglaises. Pour cela, écrivez à la rédaction qui transmettra.

COMMUNIQUÉS

La Rédaction

Rédacteur en chef:
Sébastien Boudaud

Responsable d'édition:
Sébastien Boudaud

Comptabilité:
Claude Guibert

Maquette, Publicité et
Distribution:
Sébastien Boudaud

Rédacteurs adjoints:

Kamel Ayeb,
Bruno Boisdrion,
Bertrand Boudaud,
Géraud Fléchier,
Wolvernich,
Tony Guinhut,
Hervé Nicaise
& Guillaume Nonain.

Responsable de la
rubrique Warha. Battle:
Dimitri Jallade

Dessinateurs:
Florent Bartaud,
Pascal Genty,
Wilfrid Le Brun,
& Christophe Madura.

Vous pouvez commander les prochains Tomes du Grimoire en écrivant à l'adresse ci-dessous et en joignant à votre lettre un chèque de 35 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 Nôtre 49300 Cholet

Sortie prévue du Huitième Tome: Mars 1993

Dépôt Légal: Janvier/Mars 1994

Numéro ISSN: 1248 - 0932

"Le Grimoire" Copyright 1994

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

Editorial

Bonne année 1994 à tous et à toutes!

Nos pensées vont aujourd'hui à Yann Joseau, le président sortant de la Fédération Parallèles, nous quitte pour aller s'installer dans la région parisienne. Beaucoup de choses ont été réalisées grâce à lui comme par exemple, la création de l'Association J.D.R. Cholet.

Un Numéro de Fax est mis à la disposition des distributeurs et relais qui souhaitent ouvrir un rayon Grimoire. Vous pouvez maintenant nous commander des exemplaires directement (10 ou plus à la fois). Il s'agit du: 41.71.05.55. Nous remercions la Société DBR pour son aide.

Le prochain Tome devrait traiter de nouveaux territoires: La Cathay et le Nippon, alors nous attendons vos articles!

Grâce au PC 486 DX 66 sur lequel je m'exerce, vous aurez droit à une nouvelle maquette un jour ou l'autre. Allez, un petit geste, messieurs les sponsors, il nous manque l'imprimante laser!



Sommaire

- Pages 4 à 6 LE DEFI DE LA PUCELLE.....Sébastien Boudaud avec l'aide de Richard Armouet et tous les inconnus pris en photo...
- Page 8 DELIRIUM TREMENSWolvernick, Morbidangel (dessin)
- Pages 10 & 11 LE NOM DE LA PROSE.....Guillaume Nonain.
- Pages 12 à 23 LE VIEUX MONDE.....Sébastien Boudaud (12, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 23) avec l'aide de Jocelyn Boisseau, Guillaume Nonain (20, 21), Tony Guinhut (19), Stéphane Hoorelbeke (18), Régis Beaudoin (18), Christophe Madura (dessins).
- Page 24 & 25 LES POEMES DE THOMAS TERGALIEL.....Yanick Porchet et Hervé Nicaise
- Pages 26 à 35 LA LUSTRIANIE.....Guillaume Nonain (26, 27, 30, 33, 34) avec l'aide de Dimitri et de David, Géraud Fléchier (28, 29), Sébastien Boudaud (30, 31, 34, 35), Wilfrid Le Brun (32), Pierre Noël (dessin), Christophe Madura (dessins), Alexandre Durieux (dessin).
- Pages 36 à 39 LES PLAGES D'ARABIEGuillaume Nonain (36, 37), Yanick Porchet (39), Stéphane Hoorelbecke (38, 39), Christophe Madura (dessins), Alexandre Durieux (dessin).
- Pages 41 à 50 SUPPLEMENT.....Olivier Blouin (41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50), Christophe Swal (dessins)
- Pages 51 à 54 WARHAMMER BATTLE.....Dimitri Jallade (51, 52, 53, 54), Christophe Madura (dessin), Bruno Boisdron (plan).
- Couverture....."Amazone" de Pierre Noël.
- Page 55 LE BULLETIN D'ABONNEMENT.....Wilfrid Le Brun (dessin).

Le Defi de la Pucelle

Les 30, 31 Octobre & 1^{er} Novembre 1993

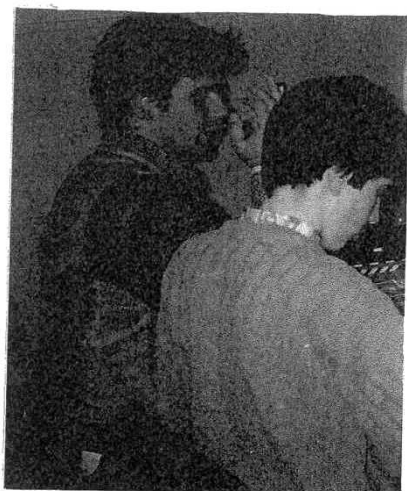
d'Orléans



Le stand. De gauche à droite: Deux joyeux lecteurs, et derrière le stand, Wolvernick et Richard (Brokk).

Nous sommes arrivés à midi dans cette belle ville d'Orléans pour cette convention qui portait le label de qualité de la fédération française des jeux de simulation, Parallèles.

Nous n'avons pas été déçu. Tout était prévu pour le bien-être des joueurs venus des quatre coins de la France. Les repas et l'hébergement, étaient compris dans le droit d'entrée qui pouvait sembler être, à priori, d'un prix élevé. Les rencontres des différents tournois se déroulaient à l'intérieur d'un lycée libéré pour les festivités et décoré pour l'occasion. Bref, le stand fut planté là, dans l'entrée, au deuxième étage du bâtiment principal.



La partie des as (Footmania) avec Yann Joseau et Bertrand.

La pose sandwich: Wilfrid et son petit jambon beurre.



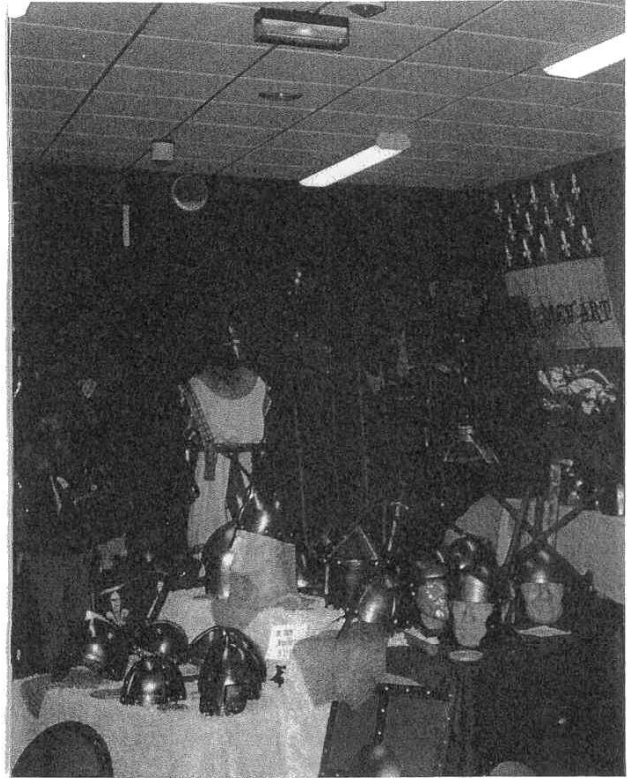
Un bar permettait, dans une des pièces annexes, de se rafraîchir de temps à autre, et les joueurs s'y rendaient lors des poses méritées à Footmania, Civilisation, ou Bloodball. Les parties de jeu de rôle se déroulaient, elles, chaque soir jusqu'au lendemain. Il s'agissait des jeux Star Wars, In Nomine Satanis, Shadowrun et Hawkmoon. Le nombre limité de MJ, à Shadowrun fut remarqué.

Paradoxe sans doute, le stand jeux vidéo remporta le plus vif succès. les joueurs agitaient leur joystick avec frénésie. Devant des scènes de combat de rue et de football, une longue file d'attente naissait dans l'après midi, et durait jusqu'au soir.

Les célébrités étaient également présentes: Tom, le créateur de Shadowrun, il y avait aussi le traducteur de Vampire en français qui animait une partie (ambiance sonore) et d'autres... Une grande rousse faisait des oreilles d'âne à votre serviteur pendant les pauses photo: "Very happy, hein? Yes, yes..." Ah, ces américains, ils aiment bien se faire remarquer! (Nous l'avions surprise quelques instants plus tôt en train de faire le clown avec un casque médiéval sur la tête).

Les joueurs pouvaient flâner au stand Descartes ou à celui de Warhammer Battle, tenu par les membres de l'Ordalie (Poitiers). Le stand romans fantastiques devait remplacer le stand fanzines le dimanche après-midi. A ce sujet, vous pouvez, si vous êtes créateur de fanzine, écrire à Emmanuel à la MCL de Poitiers, rue St Pierre le Puellier, 86000 Poitiers. Votre publicité sera assurée gratuitement!

Cette ambiance sympathique allait durer tout au long de la convention.



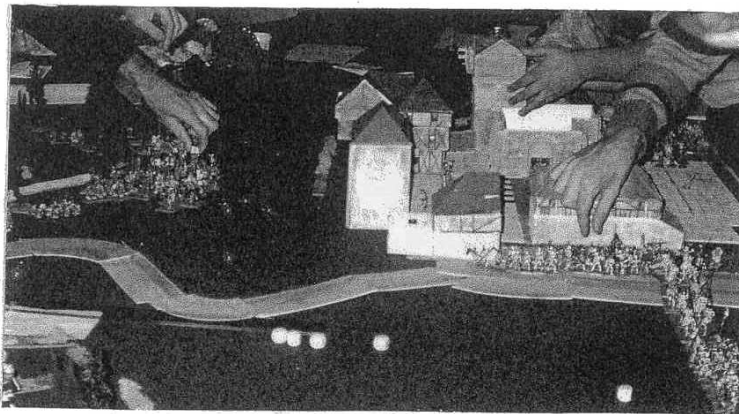
Le superbe stand Médiév'art, avec son exposition de vraies armes. Attention, il est interdit de toucher!

Le Métabaron, nous signale la sortie de son zine, Shadows dédié à Shadowrun. Pour le commander, écrivez à:

Shadows (appartement 7)

12, rue du surmelin

75020 PARIS



Le stand Warhammer Battle a remporté un certain succès. Il a vu s'affronter les skavens, les mort-vivants, les humains, les gobelins, les halfelings (?)..

Le lundi soir, un concert cloturait la remise des prix. Des prix, qui d'ailleurs, étaient à la hauteur de ce qu'on en attendait (fini les pâtes riches aux oeufs frais de chez E..!). Ca au moins, ça fait plaisir! Le club d'Orléans, Au Dé Strié, fort de cette expérience, nous préparera une nouvelle fois je l'espère, une convention digne de ce nom.

Je vous invite donc tous à prendre rendez-vous pour mars 1994 et le Trophée Diane de Poitiers (troisième édition) patronné lui aussi, par Parallèles.

Le Defi de la Pucelle

Les 30, 31 Octobre & 1 Novembre 1993

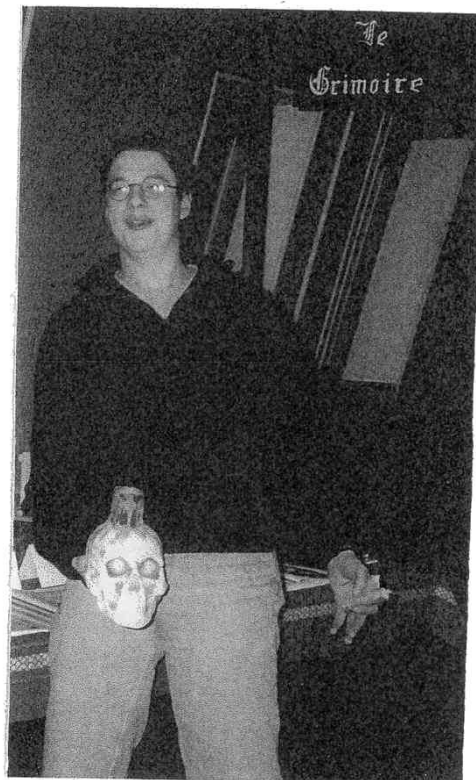
d'Orléans

En Vrac...

Wilfrid (encore!) nous montrant le crâne fétiche ➡



Trois V.I.P en vadrouille, un peu perdues peut-être mais toujours souriantes. Quoi, vous ne savez vraiment pas qui c'est?!

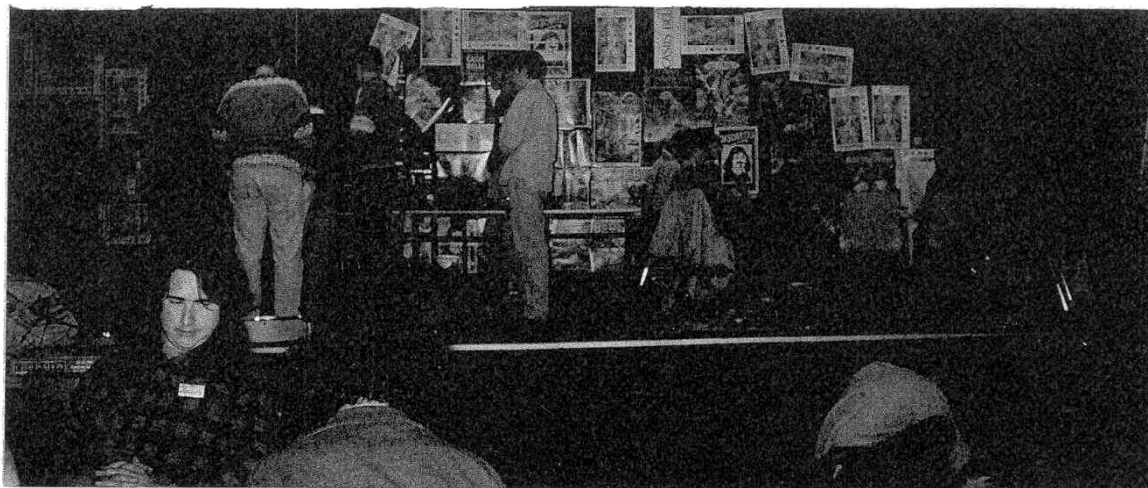


EN DIRECT de la rédaction:

Si vous avez des questions à poser sur des points de règles précis, de WJRF, ou si vous désirez entrer en contact avec un peintre sur figurine expérimenté, écrivez à Stéphane Hoorelbeke, 57 Boulevard de la Tour d'Auvergne, 35000 Rennes.

En ① une partie de Shadowrun avec une maquette grand format et Tom Dowd grandeur nature (derrière, au fond, là...). Sur la droite, en ② la partie de Vampire (l'après midi). Au premier plan, des joueurs s'installent sur le sol pour faire un jeu de plateau. Est-ce la fatigue, ou le manque de tables qui les oblige à jouer sur la moquette de la grande salle?

①



②



Jeux Descartes — Lyon

13 rue des Remparts d'Ainay 69002 LYON Tel: 78. 37.75. 94

Jeux Descartes:

WARHAMMER Livre de Base	189.00
P.E.R.S.O.N.N.A.G.E.	98.00
L'Ecran	40.00
La Campagne Impériale	159.00
Mort sur le Reik	159.00
Middenheim la Cité du Loup Blanc	119.00
Le Pouvoir Derrière le Trône	139.00
Il y a Quelque Chose de Pourri à Kislev	149.00
Repose sans Paix	129.00
L'Empire en Flammes	149.00
Le Seigneur des Liches	119.00
Le Premier Compagnon	119.00
Le Feu dans la Montagne	119.00
Le Sang dans les Ténèbres	109.00
La Mort sur son Rocher	109.00
La Guerre au Royaume des Nains	119.00
Sombre est l'Aile de la Mort	129.00
Le Château Drachenfels	129.00

Jeux Games Workshop:

Warhammer Battle	N.C.
Blood Bowl	319.00
Stars de Blood Bowl	159.00
Supplément aux Règles	159.00

Jeux MB:

Seigneur de Guerre	369.00
Lords Impériaux	119.00
Maraudeurs du Chaos	119.00
Héroquest	325.00
Les Sorciers de Morcar	119.00
Le Retour du Sorcier	119.00
Le Kit Forteresse	119.00
Karak Varn	119.00

Renvoyez ce bon de commande accompagné de son règlement en chèque bancaire ou postal à l'adresse ci-dessus. Les frais de ports indiqués sont de 30 francs pour une commande supérieure à 400 Francs.

Jeux

Frais de port

Total:

Prix

Le Grimoire — Tome 7 —

NOM/Prénom

N°/Rue

CPVILLE

DELIRIUM TREMENS

Salut bande de petits grassex, bande de petites grassexes (merci tonton zézé). Je ne sais pas si vous l'attendiez, mais nous on était carrément impatient: "Delirium Tremens", c'est cette nouvelle rubrique et "nous", c'est les envahisseurs du précédent numéro en quatrième page de couverture.

Je m'explique. Cette rubrique est en gestation depuis le Tome 5, Wolvernicks et Kamel avaient donné le ton dans le précédent courrier des lecteurs, maintenant c'est fait: Le Grimoire va compter une rubrique un tantinet insolante qui passera l'actualité (sous toutes ses formes) au peigne fin. Chaque rédacteur de la rubrique aura toute latitude pour parler de ce qu'il veut comme il l'entend. Delirium Tremens sera aussi "l'organe officiel" de communication avec la rédaction au grand complet. Bon maintenant, voici une présentation succincte des principaux rédacteurs:

WOLVERNICK (ou by himself):

Je le sais, vous me connaissez tous, vous avez tous encensé mon article "By Demons Be Driven" ce qui est bien normal d'ailleurs. Pour Delirium Tremens, je continuerai à m'occuper de votre courrier et rédigerai aussi la page sportive. En effet nous comptons lancer un championnat de Blood Bowl entre rédacteurs et nous en profitons pour créer un office de paris (NDLR: légal j'espère?). Des lots seront à gagner. Si vous croyez en votre talent de pronostiqueur et si vous voulez plus de renseignements, écrivez à Delirium Tremens. Le lecteur dont j'avais un peu titillé les aides de jeu qu'il nous avait envoyé, a eu le courage de me répondre, mais il n'a malheureusement fait qu'aggraver son cas. Peut-être publiera-t-on un jour sa lettre dans un numéro spécial "absurdité" (5 fautes d'orthographe par phrase courte...)

DEAD MUNGO (by himself, ou là là!):

Je n'ai qu'une chose à dire: Death to false metal! Pour la suite, vous verrez bien, mais je doute que ça va vous plaire! Que tous ceux qui aiment l'univers W 40K se manifestent. Il est temps que le Grimoire en parle enfin. On ne va pas rester éternellement dans cet univers de tapettes...!

NICOLAS FUSEAU (votre serviteur):

Même si mon nom traîne dans ces pages depuis deux tomes, je n'avais pas fait grand chose, mais le travail que j'effectue en ce moment est digne des travaux d'Hercule. Je dois éviter que les 2 énergumènes ci-dessus ne s'entretuent car ils ne peuvent pas se voir. C'est aussi chez moi que vous enverrez vos belles lettres. A propos des lettres, celles que nous recevons sont parfois constellées de fautes d'orthographe! Le Grimoire aurait-il si mauvaise influence? De jeunes confrères (NDLR: et lecteurs) nous ont envoyé le premier numéro de leur fanzine, "Sagesse Draconique". C'est loin d'être parfait, mais c'est encourageant. Contactez Sébastien Champalle, 32 lotissement Le Tourrier, 82120 Pertuis.

Si vous voulez réagir, nous répondre, n'hésitez pas à envoyer vos lettres à:

Nicolas Fuseau

1 Square Jean XXIII

85290 Mortagne Sur Sèvre



Ce Septième Tome du Grimoire est également offert à Régis Beaudoin, Stéphane Hoorelbeke, Olivier Blouin, Yanick Porchet, Alexandre Durieux, Christophe Swal & Esteban. La belle couverture de ce Tome est signée Pierre Noël (Cf: Tome 6).

Le T-Shirt du Tome 7

Un T-Shirt 100% cotton avec devant, la couverture "Amazone" de ce Tome, en couleur. C'est le premier d'une grande serie, nous l'espérons tous. Genial non? Alors achetez-le...

Pour vous le procurer, écrivez au Grimoire:

3 rue André Le Nôtre 49300 Cholet

Précisez la(les) taille(s) du(des) T-shirt(s) commandé(s).

En oubliant pas de joindre à votre lettre un chèque de 160 francs (consultez les "6 raisons pour se le procurer" ci-dessous, avant toute chose).



140.00^{Frs}
+20Frs de port.

6 Raisons pour se le procurer:

- **VOUS AVEZ LE CHOIX:** Vous pouvez choisir la taille de votre T-Shirt. Les tailles disponibles sont M (moyen), L (large), XL (très large) et XXL (extra large)
- **VOUS POUVEZ PAYER MOINS CHER:** Si vous vous abonnez aux quatre prochains Tomes (voir Bulletin d'Abonnement en fin de volume), vous pouvez en même temps économiser 20 francs sur le T-Shirt "Amazone".
- **UN CADEAU:** Deux personnes possédant le T-Shirt "Amazone" seront tirées au sort le 30 janvier 1994. La première remportera un lot d'une valeur de 150 Francs, "La Catapulte Naine" (+2 figurines) et le second se verra recevoir "La Bombarde Naine" (+3 figurines) d'une valeur de 50 Francs.
- **DES ENTRÉES A TARIF RÉDUIT:** Toute personne portant un T-Shirt du Grimoire qui se présente à une convention, à un salon ou à toute autre manifestation à laquelle participe Le Grimoire, bénéficiera de tarifs réduits (de 10, 20 ou 30 francs).
- **IL EST TRES BEAU:** Le dessin est au format A3 (grande taille) et résiste à plus de 60 lavages grâce à une nouvelle technique industrielle.
- **AU NOM DE VOTRE CLUB:** Sur de grandes quantités (10 et plus), des tarifs réduits bien sûr mais aussi la possibilité d'y ajouter le nom de votre club de Jeu de Rôle. Nous contacter pour cela.

Le Nom de la Prose

✓ Les Romans Warhammer (suite)

Ua y est, vous venez juste de finir la lecture intégrale du cycle de Conan décrit dans le Tome 6, nous pouvons donc revenir sur les romans Warhammer, publiés par Games Workshop.

La collection Warhammer compte actuellement 11 titres en anglais, et il est fort dommage qu'il n'y ait pas de traduction prévue pour l'instant, car en plus d'être très bien écrits (ce qui n'est pas toujours le cas de ce type de romans), ces ouvrages fournissent moult idées et informations sur le Vieux Monde. Games Workshop l'a d'ailleurs bien compris, puisque les derniers suppléments pour WJRF (Cf: Le Premier Compagnon) ne se privent pas d'utiliser des idées des romans, quand ce n'est pas le supplément entier qui se base dessus (Cf: Le Château Drachenfels).

Aucun nouveau titre n'est sorti depuis 1 an, mais cela s'explique par le fait qu'un procès a opposé Games Workshop à son imprimeur. L'affaire étant terminée, on peut espérer du nouveau pour 1994 (NDLR: C'est fait, un douzième roman vient de paraître!). En attendant, les rééditions effectuées ont un nouveau format plus abordable: le prix d'un livre passe de 90 à 60 francs environ.

Trois livres avaient réussi à m'échapper jusqu'ici, mais l'aide généreuse d'Ellwen Tirpoil m'a permis de les rattraper (NDLR: Sauf qu'il n'en manque toujours un maintenant). En voici le survol, pour compléter le panorama commencé dans le Tome 5:

Zaragoz de Brian Craig (245 pages)

Infos sur: Les pirates arabes, un royaume estalien, le travail de ménestrel, la philosophie du chaos, être prêtre de Solkan.

L'histoire: Capturé par un roi pirate arabe, un ménestrel est contraint de lui conter des histoires pour éviter la mort. Il choisit l'histoire du petit royaume estalien de Zaragoz, dont la capitale, juchée sur un pic rocheux, a été l'objet de nombreuses intrigues menées par des cultistes de Slaanesh.

Avis: Ce roman est le premier de la trilogie du ménestrel Orfeo. L'histoire de Zaragoz est compliquée à souhait, avec les alliances et trahisons de la noblesse qui se mêlent aux complots de cultistes pervers. Le livre est divertissant mais son intérêt pour un MJ est limité, car l'essentiel de l'action se déroule dans les murs du palais.

Plague Daemon de Brian Craig (235 pages)

Infos sur: Les Princip. Frontalières (carte détaillée de l'une d'elles), le culte de Nurgle, les démons majeurs.

L'histoire: Un soldat de la garde frontalière de la Principauté de Khypris se retrouve allié à deux apprentis sorciers pour contrecarrer les plans d'un démon de Nurgle et de ses hordes pour engloutir le pays dans la guerre et la maladie.

Avis: Deuxième (et meilleur) volume de la trilogie des histoires d'Orfeo, Plague Daemon est un livre plein de rebondissements et de suspens. Il offre une vue imprenable des Principautés Frontalières et de la psychologie de ses habitants, qui vivent à l'écart du reste du monde. L'atmosphère de course contre la montre dans un pays en guerre est bien rendue, plein d'idées.

☆ Pour les MJ en mal d'inspiration

Wolf Riders 8 nouvelles (236 pages)

Info sur: Les caravanes d'évadés de l'Empire qui partent pour les principautés frontalières, la passe du Fau Noir, le culte de Khaine à Marienbourg, La justice bretonienne, le château Drachenfels (encore!), une foire itinérante exhibant des monstres, les répurgateurs de Salkan.

Avis: Wolf Riders est le premier des trois recueils de nouvelles dans l'ordre de parution et bien que riche en informations, c'est celui contenant le moins d'idées directement exploitables dans les scénarios.

Grand plan: La nouvelle "Wolf Riders" (qui donne son titre au recueil), où apparaît pour la première fois, le duo héroïque de Gotrek et Felix (que l'on peut retrouver aussi dans Red Thirst et Ignorant Armies, Cf Tome 5) font partie des meilleures histoires des livres de Warhammer Games Workshop s'en est bien rendu compte: les figurines des deux héros existent depuis juin, et vous pouvez trouver leurs caractéristiques détaillées (pour Warhammer Battle) dans le White Dwarf numéro 162.

Pour les fans de Gotrek et Felix, sachez enfin qu'une nouvelle inédite intitulée "Skaven's Claw", où les deux compères travaillent dans le corps de ratsiers de Nuln, est parue en deux parties dans les White Dwarf numéro 152 et 153; un récit d'une page, tout aussi inédit, se trouve également à la page 56 du supplément "Realm of Chaos: The lost and the damned"; et les deux héros apparaissent aussi (anonymement) dans l'une des courtes histoires qui illustrent le supplément Magie de Warhammer Battle.

Et pour vous prouver que Gotrek Gurnisson et Felix Jaegar sont VRAIMENT partout, vous n'avez qu'à jeter un oeil sur cette couverture que vous connaissez tous par coeur: celle de WJRF. L'illustration de John Sibbick a en effet servi de base à la nouvelle "The Dark Beneath The World" (in Red First), où nos héros se joignent à d'autres aventuriers pour explorer les ruines maudites de Carag-Huit-Pics. C'est donc Gotrek que l'on voit ouvrir un orque à la hache! (NDLR: La description complète de ces "héros" se trouve pages 15 et 16 du supplément "La Mort sur son Rocher" où les PJ auront l'occasion de combattre à leur côté!)

Le troisième Tome de la trilogie de Brian Craig est Storm Warrior, dont je vous ai parlé dans le Tome 5; mais chacun des ouvrages contenant une histoire totalement différente, ils peuvent être lus dans n'importe quel ordre.

Vous savez à présent tout sur les romans Warhammer, n'hésitez pas à me communiquer des titres de livres que vous voudriez voir traiter dans LE NOM DE LA PROSE.

Have a good reading!

ORDALIE PRÉSENTE LE
TROPHEE DIANE DE POITIERS

3^{ème} édition
19 - 20 mars 1994

avec la COUPE DE FRANCE

CYBERPUNK

Programme
Cyberpunk
Star Wars
Appel de Cthulu
Gurps Conan
In Nomine Satanis
Civilisation
Formule Dé
Full Metal Planet



CONVENTION DE JEUX DE SIMULATION
Maison de la Culture et des Loisirs
16 rue Saint Pierre le Puellier ☎ 49.01.06.51

Le Vieux Monde

Partis en Présence

Ceci est un évènement "clés en mains" traitant de la rencontre du nouvel Empereur avec le Roi Charles III, pour une campagne succédant au scénario "L'Empire en Flammes". Car si tout s'est bien passé, vos PJ sont devenus des Héros de l'Empire, ce qui leur donne droit d'accès à une carrière prestigieuse (Noble, Chancelier, Marshall, Veneur, Ambassadeur, Commandant...). Ils devraient donc être aptes à participer aux négociations et aux intrigues politiques avec leurs homologues bretoniens. Sinon, (si vous n'avez pas encore joué ce supplément) il vous sera possible d'adapter cet évènement à des PJ Cadet - Mousquetaires au service du Roi de Bretonnie, par exemple (Cf: Nouvelles Carrières). Il va sans dire que rien de grave ne doit arriver aux personnalités mises en cause, et ceci pour le bien de vos campagnes qui se dérouleront dans les prochains suppléments à paraître...

L'Empereur Heinrich X

Heinrich Todbringer est le fils aîné du Graf Boris Todbringer de Middenheim (Cf: Middenheim, la Cité du Loup Blanc) qui a été assassiné il y a 1 an maintenant (Cf: L'Empire en Flammes). Sa mère, décédée d'une étrange maladie, ainsi que son frère Stephan mort lui, des suites d'une maladie mentale, l'ont laissés seul survivant avec sa soeur Katarina, aujourd'hui Gravin de Middenheim. La situation de l'Empereur est au fond comparable à celle de l'Empire dans son ensemble: nombreux sont ceux aillant perdu un parent, ou un ami lors de la guerre.

Sur le plan politique, Heinrich X a une tout autre vision des choses que son prédécesseur, Karl Franz. Il juge d'ailleurs avec une certaine dureté les politiques qui ont été menées jusqu'ici (multiplication des taxes et des projets insensés).

Pour mener à bien la réorganisation de l'Empire, il compte tout d'abord faire la paix avec son voisin le plus proche, Charles III de Bretonnie, dans le but avoué de pouvoir rediscuter de la position des Wastlands (Cf: WJRF à "Marienburg"). Car jusqu'à ce jour, les bourgmestres de Marienburg reçoivent

l'assistance de la Bretonnie, ce qui leur a permis d'obtenir l'indépendance des territoires du Wastland en 2425. L'Empereur voudrait avoir la main mise sur ces grandes quantités de richesses, produites par le commerce fructueux de Marienburg, qui seraient bien utiles en ces temps difficiles.

L'Empereur a appris dernièrement que Kislev, le dernier rempart entre le Vieux Monde et les hordes du Chaos, souffre d'une épidémie de peste. Et que seule celle qui se présente comme étant de la famille du Tsar Radii Bokha (dont le fils est mort lors des premiers affrontements de l'Empire en Flamme), surnommée "La Reine des Glaces", s'est portée au secours du royaume assiégé avec une armée de volontaires. Les territoires de l'Est représentant la dernière barrière du Vieux Monde face aux armées du Chaos, Heinrich X veut y envoyer une armée à la tête de laquelle se trouverait le grand Maréchal Maximillian Von Gensher (et peut-être quelques PJ). Mais pour cela, il doit faire la paix avec son voisin de l'Ouest.

L'Empereur a déjà choisi celle qui sera sa femme: la Comtesse de Nuln, Emmanuelle Liebewitz qu'il a rencontrée lors d'un de ses bals qui se poursuivent jusqu'au matin, à Nuln, bien avant la guerre civile.



Le Grand Théogone Gludred IV

Aucun Empereur n'a jamais pu conserver son trône sans l'appui du Grand Théogone qui est également membre du conseil d'Etat (Cf: La Campagne Impériale). Pourtant, le successeur de Yorri XV, le vieux Gludred IV, dénote complètement de ses prédécesseurs puisqu'il est incapable d'user d'autorité. On dit même que pendant son discours devant le conseil réuni, on lui soufflait ses paroles... Bref, de ce côté là, l'Empereur est tranquille.

Le Graf Alberich

Alberich Haupt-Anderssen a 17 ans maintenant, et ressent une plus profonde haine pour les alliés du Grand Duc du Talabecland, Gustav Von Krieglitz (décédé) depuis le combat pendant lequel il perdit son bras gauche. Il désire terriblement se venger... Des Espions le tiennent continuellement au courant de l'évolution des négociations (gardes, cuisinier,...).

Célibataire, il cherche à se faire remarquer de la Comtesse Emmanuelle qui a jusqu'à présent repoussé ses avances. Chaque réponse négative de sa part le met hors de lui.

Le Grand Prince Hals

Après l'avènement du nouveau Empereur (Il était dans le camp opposé durant la guerre civile) il s'est réconcilié avec la veuve (ou le Protecteur) du Grand Duc Gustav Von Krieglitz de Talabecland dont le Prince accusait d'avoir assassiné son fils.

Aillant appris qu'une armée se constituait près de Middenheim, il a envoyé un ambassadeur (PJ) et quelques espions pour se renseigner sur les intentions de son ennemi d'hier, Heinrich Todbringer. Peut-être veut-il régler ses comptes? Il se méfie. D'ailleurs, il a ordonné à ses envoyés d'intervenir si les intérêts de l'Ostland pouvaient être menacés (son vin...).

La Comtesse Emmanuelle

Elle est certaine des sentiments de l'Empereur et acceptera sans hésiter à devenir Impératrice, lui donner un héritier et gouverner à ses côtés. Mais elle sait qu'aucune Impératrice n'a vécu très longtemps à la tête de l'Empire... Ce qu'elle craint le plus, c'est la concurrence d'une autre femme, surtout si elle est plus jeune qu'elle (elle a 29 ans). De plus, elle sait que si la sécurité de l'Empire en dépend, Heinrich renoncera à l'épouser. Elle a donc tout intérêt à se tenir au courant du déroulement des négociations pour pouvoir agir, si nécessaire, en conséquence (un PJ Chancelier ou Ambassadeur de Nuln sera envoyé sur les lieux).

Le Roi Charles III

Fils d'Henri IV "Le Ravi", célèbre par son haras qui comportait plus de 150 chevaux de toutes races qui ne devaient être montés que par lui seul. Une fois par semaine, il s'adonnait au plaisir champêtre de la chasse à cours. Ses courtisanes s'amusaient à deviner de quelle couleur serait la robe de l'étalon que sa majesté prendrait, et chaque semaine il chevauchait "Tempête", un cheval d'un blanc immaculé..

Charles III dit "de la Tête d'Or" (chaque suzerain porte un surnom en Bretonnie) est un homme de grande taille et de forte corpulence, blond bien entendu.

Charles III est un souverain en droite ligne avec Guillaume Barbenoire et gouverne donc en temps que monarque absolu (sans conseil d'Etat). Mais malheureusement, il est comme la majorité des aristocrates bretonniens, indifférent au bien être de la population bretonienne. Ce roi, qui possède tous les pouvoirs, a laissé l'administration de son royaume à des gouverneurs bien souvent corrompus et du grand prêtre de Shallya, qui supervise l'ensemble.

Si l'a accepté l'invitation de l'Empereur à Altdorf, c'est pour pouvoir discuter de certains points. Poussé par son cousin, le gouverneur de Bordeleaux, il espère faire abroger la loi interdisant la vente de vin bretonien sur le

territoire Impérial. Les Wastlands sont pour lui une zone tampon entre la Bretagne et l'Empire jugé instable, d'Heinrich X. Mais Charles III n'est pas borné et s'il est convaincu de la bonne volonté de l'Empereur (ou les PJ), durant ces 3 jours que durent les négociations, il arrêtera d'appuyer Marienburg. Mais, le Roi demandera la formation d'un bataillon commun (les bretoniens ont d'étranges idées) qui serait constitué pour une partie de mousquetaires et pour l'autre, de chevaliers de l'Ordre de Grand Heaume (constitué par l'Empereur Karl Franz, et destiné à la protection rapprochée de l'Empereur, cet Ordre comprend aujourd'hui 86 chevaliers).

Le Roi compte également proposer sa fille, Audrey en mariage à l'Empereur lui-même en guise de paix. Heinrich risque d'être surpris. Comment pourrait-il refuser? Charles III lui proposera comme dotte (alors que les lois impériales ne la rend pas obligatoire dans ce cas précis), un territoire à la frontière entre l'Empire et la Bretagne: la forêt de Loren. Trois fois plus grand que le Comté du Wissenland mais sans valeur économique réelle et qui abrite, comme

peu de gens le savent, la colonie d'elfes sylvains la plus importante du Vieux Monde. L'esprit d'indépendance du peuple elfe l'ayant depuis toujours frustré, le Roi voit dans cette transaction, l'idée d'une vengeance déguisée. Heinrich X s'étant battu partout où l'unité de l'Empire était menacée (Norsca, Royaumes Kislévites...), il est connu comme un farouche opposant aux indépendantistes.

Le Cardinal Dumourieux

Le Cardinal est l'équivalent du Grand Théogone pour l'Empire mais joue en plus le rôle de premier ministre et possède tous les pouvoirs du roi en son "absence". On l'appelle également le "ministre rouge" à cause de la couleur de sa robe de clerc.

Le Cardinal Dumourieux était déjà au service d'Henri IV et s'est aguerri dans l'exercice des différents pouvoirs (militaire, judiciaire, et

politique). Il se sère souvent de ses fonctions de grand prêtre de Shallya pour couvrir des actions personnelles visant à son bien être matériel.

Il déteste l'Ordre des Mousquetaires, non pas parcequ'il est un prêtre de Shallya et donc contre la violence (car il possède une garde bien entraînée qui se frotte de temps à autres contre quelques mousquetaires), mais parcequ'ils sont pour lui synonymes de désordre. Une loi interdit les duels en Bretagne... Mais le Capitaine Mousquetaire se porte garant d'eux et le roi s'amuse de ces querelles alors que peut il faire? De plus, le Cardinal sait que la reine a un amant, et il compte sur ce voyage pour le prouver au roi incrédule...



Si l'Empereur répond positivement au mariage avec la princesse Audrey, il restera à conclure où et sous quelle divinité, la cérémonie sera faite. Le Cardinal voudra absolument en démêler dans les jours qui suivent, ce qui risque de repousser le mariage à 1 mois plus tard en cas de désaccord.

La Reine Anne de Bretagne

Elle a bientôt 40 ans mais reste une très jolie femme à la chevelure blonde et aux yeux verts. D'ailleurs, elle quitte souvent le grand palais de Oisillon pour retrouver son amant, le Marquis Jocelyn De La Boissière, en son château près de l'Anguille.

Elle est sans cesse sous la surveillance du Cardinal et de ses espions. Ce dernier n'attend qu'une occasion de la prendre en flagrant délit. Heureusement, par l'intermédiaire de sa confidente, des mousquetaires protègent son secret.

La Reine a tout le temps en tête les paroles d'un ambassadeur Tiléen, qui considérait la Bretagne en ces termes: " Il y a des pays plus fertiles et plus riches, il y en a de plus puissants, mais nul n'est aussi uni".

La Princesse Audrey

La princesse a 21 ans et a deux frères jumeaux, Louis et Bastien, âgés de 14 ans. Son aspect fragile et réservé qui lui donne un charme certain, cache une créature terriblement corrompue. Elle est très attirée par le sexe opposé, et plus particulièrement les hommes en uniformes, depuis son dernier voyage chez ses cousins de Guisoreux qui date de quelques mois. La plupart des jeunes recrues ou "cadets" en savent quelque chose..

Quelle seraient les réactions de l'Empereur ou du Roi si ces derniers venaient à en être informés? Sans doute le Cardinal dirait-il "Telle mère, telle fille" et ce serait la fin des négociations. La secte à laquelle appartient désormais Audrey verrait d'un très bon oeil

l'entrée de l'Empereur dans le cercle fermé des adorateurs de Slaanesh. Audrey préférera se tuer plutôt que d'aller dans un couvent.

Les Bourgmestres de Marienburg

Ils sont contre l'idée de rejoindre la tutelle de l'Empire et désirent conserver leur indépendance. Ils n'ont donc pas intérêt à ce que l'Empereur Heinrich et le Roi Charles aboutissent à un accord durant cette rencontre. Mais si lors d'une tentative pour faire échouer les traités, la responsabilité des Wastelands est reconnu, le Roi marchera sur Marienburg à la tête de son armée. Appuyé par le Cardinal Dumourieux, le Roi en profitera pour s'emparer des richesses de la cité.

Les Elfes de la Forêt de Loren

Le Roi et la Reine des elfes sylvain ne comprendront pas l'attitude de Charles III. Comment d'ailleurs, peut-il donner un territoire qui ne lui appartient pas en réalité? La race elfe ayant des représentants partout dans le Vieux Monde, des actions contre le traité sont à craindre. Quelle serait la réaction des ces elfes si leur Roi et leur Reine étaient menacés par l'armée Impériale? Peut-être une nouvelle guerre civile?

La Secte de Tzeentch

Décapitée lors de la guerre civile, la secte implantée à Altdorf est soucieuse de se refaire une santé... Ses membres joueront sur différents plans: Ils introduiront un des leurs dans le corps de garde des chevaliers de l'ordre des Grands Heaumes ou de celui des Mousquetaires pour provoquer une altercation meurtrière entre ces deux ordres. L'enlèvement d'Audrey est également au programme. Ils peuvent aussi intercepter les messages envoyés vers Nuln grâce aux sémaphores en s'emparant de l'un d'eux (Cf: LCI page 25) et transmettre de faux messages vers les relais suivants, jusqu'à Altdorf.

Nouvelles Carrières

Mousquetaire

Carrière avancée

Description

Les Mousquetaires tiennent leur nom d'une arme fabriquée dans la province de Couronne: le Mousquet (voir description plus loin). Ce corps de gardes royal est composé de soldats d'élite. Les mousquetaires forment deux compagnies (plus de 120 individus) que l'on distingue grâce à la robe de leurs montures. Les Mousquetaires du roi, ou Mousquetaires "noirs" sont par l'intermédiaire de leur capitaine, sous le commandement du roi Charles IV. Les Mousquetaires "gris" eux, sont sous l'autorité de la reine Anne de Bretagne.

Les Cadets (premier plan de carrière de base ci-dessous) sont de jeunes recrues de réserve. Leur rôle ne se limite pas simplement à celui de subalterne, car ils accompagnent souvent les Mousquetaires (et leur roi ou leur reine) lors des campagnes. Mais nombreux sont ceux qui tenteraient n'importe quoi pour se faire remarquer d'un des capitaines Mousquetaires. Seuls les humains peuvent devenir Mousquetaire.

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

Compétences

- Bagarre
- Coups assommants
- Coups puissants
- Equitation - Cheval
- Esquive
- Jeu
- Spécialisation - Escrime

Filières:

- Combattant embarqué
- Ecuyer
- Gentilhomme
- Soldat

Débouchés:

- Duelliste
- Mousquetaire

Dotations

- Veste en cuir
- Rapière ou fleuret
- Chapeau à larges bords surmonté d'une plume au choix.

Rang social: 0

Plan de Carrière (Mousquetaire)															
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc		
	+30	+20	+1	+2	+4	+30	+2	+20	+20	+20	+30	+20	+20		

Compétences

- Adresse au tir
- Botte secrète
- Coups précis
- Desarmement
- Etiquette
- Feinte
- Spécialisation - Armes de parade, Mousquet & Pistolet

Filières:

- Cadet Mousquetaire
- ### Débouchés:
- Bandit de grands chemins
 - Capitaine de navire
 - Capitaine Mousquetaire
 - Duelliste
 - Espion

Rang social: +1

Dotations

- Veste en cuir
- Rapière ou fleuret
- Chapeau à larges bords surmonté d'une plume blanche ou bleue.
- Mousquet + 5 charges
- Main gauche
- Deux Baudriers
- Pistolet de duel + 5 charges

Les Carrières Liées à la Noblesse (suite du Tome 5)

Rabatteur (carrière de base)

Le Rabatteur est employé à la chasse par les nobles. C'est une carrière difficile et ingrate consistant à rabattre le gibier vers ses maîtres en utilisant toutes ses ressources pour traquer les animaux et les prendre au "piège", ce qui est dangereux. En effet, un animal blessé peut se retourner vers le chasseur et le combattre. Ainsi, comme le rabatteur se trouve toujours sur les lieux avant le chasseur, il arrive que ce soit lui qui devienne le chassé..

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

Compétences

- Camouflage rural
- Chasse
- Course à pied
- Déplacement silencieux (rural)
- Fabrication de pièges
- Orientation
- Pictographie - Chasseur
- Pistage
- Reconnaissance des pièges
- Arme de spécialisation - Fronde

Dotations

- Fronde
- 1D3 pièges
- Gibecière
- Corde (10 mètres)

Débouchés:

- Chasseur
- Ecuyer
- Eclaireur
- Garde Chasse
- Maître Chien
- Trappeur

Filières:

- Domestique
- Bucheron
- Paysan (bien sûr, Cf: Tome 1)

Rang social: 0

Oiseleur (carrière de base)

L'Oiseleur a plusieurs fonctions. Il dresse, entretient les faucons pour la chasse qui est très prisée par les nobles. Il peut aussi s'occuper des pigeons voyageurs utilisés pour l'acheminement des messages urgents (pour le compte des guildes, des nobles ou de l'armée). Un Oiseleur peut cumuler les deux fonctions. On parle de certains Oiseleurs spécialisés dans le commerce et l'éducation de perroquets originaires de Lustranie et importés dans les royaumes estaliens.

Un article de C.Gabriel dans "Le Supplément" (Vol. 5), de Descartes, aborde un système de simulation de dressage très intéressant pour le réalisme de vos parties.

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

Compétences

- Dressage - Faucon
- Dressage - Pigeon Voyageur
- Equitation
- Héraldique
- Orientation
- Soins des animaux

Dotations

- Oeillères, gantelet de cuir, grelot (faucon)
- Cages, bagues diverses (pigeons)
- Vêtements de chasse

Rang social: 0

Filières:

- Chasseur
- Domestique
- Garde Chasse

Débouchés:

- Eclaireur

Un PNJ clefs en main pour le MJ

Caracteristiques et description

Hans Hofmann

Il est né dans la ville de Nuln, la fameuse cité des voleurs, ce qui ne pouvait tomber mieux pour le plus grand faussaire et faux monnayeur que l'Empire ait jamais connu. Mais dans ce métier, la célébrité, c'est dangereux...

Jusqu'à l'âge de 13 ans, il vécut à la charge de ses parents pauvres et ramenant de temps en temps de l'argent de la vente de ses sculptures. Un jour, il se découvrit un talent pour falsifier les signatures (celle du scribe officiel de la ville) et bien d'autres choses encore... Il entra en apprentissage, si on peut le dire ainsi, chez un faussaire Nulnois. Cet homme lui apprit les ficelles du métier. A l'âge de 17 ans, l'élève dépassait le maître dans l'art de la reproduction. Ses petites reproductions lui permirent de vivre quelques temps. A 26 ans, il rencontra un compère d'un niveau équivalent, Piedro della Vecchia, originaire de Tilée et spécialisé lui aussi dans la reproduction de tableaux.

Tous deux commencèrent à fabriquer de la fausse monnaie, spécialisation beaucoup plus lucrative mais au combien risquée! Arrêtés pour escroquerie, ils en furent quitte pour quelques jours de cachot en achetant le juge (évidemment avec de la fausse monnaie). Aujourd'hui, à 45 ans, il est recherché par toutes les autorités de l'Empire et on ne compte plus les mercenaires lancés à sa poursuite par des princes ou de riches marchands. Il avoue que sa plus grande réussite est une série de pièces à son effigie.



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

4 45 54 3 4 10 56 2 79 41 67 58 52 44

Compétences:

Acuité visuelle; Alphabétisation; Ambidextrie; Art (gravure); Calcul mental; Conduite d'attelage; Corruption; Escamotage; Evaluation; Force accrue; Héraldique; Législation; Métallurgie; Numismatique.

Cheminement professionnel: Apprenti artisan, Rogneur de monnaie, Faux monnayeur, Faussaire.

Traits Psychologiques:

Rang Social: -1

Indépendant. Il déteste qu'on lui donne des ordres ou des conseils, et n'en suivra aucun.

Alignement: Neutre

Points de Destin: 1

Dotations:

Arme simple, loupe, matériel d'écriture, matériel de gravure, matrices de monnaies diverses, outillages de ciseleur, 30 Couronnes d'or (vraies), 500 Couronnes d'or (fausses), 1250 Ecus d'or (faux), 370 Doublons d'or (faux).

Les Monnaies du Vieux Monde

L'Or, L'Argent et le Cuivre

Si tous les systèmes monétaires nationaux du Vieux Monde sont basés sur le trio Or/Argent/Cuivre (Cf:WJRF), ils sont tout de même emprunts de nombreuses disparités, ne serait – ce que dans leurs appellations. La monnaie impériale étant détaillée dans les règles de base, nous examinerons ici brièvement celles des autres nations.

Il est à noter que seule une personne possédant la compétence numismatique peut accéder aux renseignements qui suivent. Dans le tableau, si 1 Ducaton vaut 3,3 Sous Impériaux est précisée, c'est pour que le MJ puisse adapter les prix de tel ou tel produit en monnaie nationale (il est impossible d'échanger des Couronnes en monnaie étrangère sauf exception). A l'intérieur des frontières de ces nations, la Couronne Impériale n'a plus cours et inspire méfiance (est – ce de l'or?)...

Descriptions

LA BRETONNIE

Les trois pièces sont l'Ecu, le Denier (on les nomme "du culte" car Le Roi de Bretonnie verse 10000 de ces pièces chaque année au grand temple de Shallya) et le Sous. Une quatrième pièce existe également en Bretonnie: Le Grand Ecu qui vaut 4 Ecus. Cette pièce est surtout utilisée dans les grosses négociations commerciales, et sa présence dans les mains d'un roturier, bretonien ou non, sera toujours jugée très suspecte.

LES ROYAUMES ESTALIENS

Chaque royaume estalien frappe sa propre monnaie, mais celle de Magritta est la plus répandue, étant acceptée presque partout. Bilbali par contre, a su habilement profiter des richesses de Lustranie, pour frapper sa propre monnaie avec l'or et l'argent tirés des galions Magritains "détournés" a leur arrivée dans le Vieux Monde. La Piastre est devenue la monnaie d'échange privilégiée des pirates du fait que cette large pièce d'argent soit très difficilement passée en fausse monnaie (le test de Bluff de base –10%; Cf: WJRF).

KISLEV ET ROYAUMES RIVERAINS

D'une valeur moindre comparée à la Couronne Impériale, cette monnaie est réputée pour être constituée de métaux non-nobles tirés des anciennes mines naines des montagnes voisines.

LES CITÉS SOUVERAINES DE TILÉE

Les différentes cités souveraines ont adopté un système monétaire commun afin de faciliter leurs échanges commerciaux: le Ducat, le Florin, et le Ducaton. Il faut noter que la cité de Miragliano frappe une grosse pièce d'argent pour chaque nouvelle année. Cette pièce porte le nom de "Ani" et ne circule qu'en nombre très limité. Chaque "Ani" vaut deux Doublons.

Cas Particuliers:

Trois territoires n'ont pas de monnaie propre, et acceptent toutes celles des autres, pour faciliter le commerce ou les trafics en tout genre. Il s'agit des territoires suivants:

- Les Wastelands (argent impérial majoritaire)
- Les Principautés Frontalières
- L'île de Sartosa

REGION D'ORIGINE	PIECE D'OR	PIECE D'ARGENT	PIECE DE CUIVRE	ARGENT / CUIVRE PARITE
Brettonie	Ecu (Ecu) 1 Ecu= 1 CO	Denier (10) 1 Da= 2 Pis	Sous (120) 1 Sous= 2 Sous Imp.	1 Denier (Da)= 12 Sous
Les Rayaumes Estaliens (sf Bilbali)	Doublon (DO) 1 DO= 1 CO	Reale (20) 1 Ra= 1 Pis	Maradevis (200) 1 Marad.= 1,2 Sous	1 Reale (Ra)= 10 Marad.
Bilbali et Royau. Riverains	Cruzado (Cr) 1 Cr= 2 CO	Piastre (6) 1 Pa= 7 Pis	Sous (300) 1 Sous= 1,6 Sous Imp.	1 Piastre (Pa)= 50 Sous
Kislev et Royau. Riverains	Rouble (RO) 1 RO= 1/2 CO	Kev (10) 1 Kev= 1 Pis	Kopeck (60) 1 Kopeck= 2 Sous Imp.	1 Kev (Kev)= 6 Kopecks
Cités Souverraines de Tilée	Ducat (Dt) 1 Dt= 1 CO	Florin (18) 1 Fa= 1,1 Pis	Ducaton (72) 1 Ducaton= 3,3 Sous Imp.	1 Florin (Fa)= 4 Ducatons

Tableau récapitulatif de toutes les monnaies du Vieux Monde

- Pour la monnaie d'Arabie, consultez le Tome 2.
- Pour la Lustranie, considérez qu'il s'agit d'un cas particulier comme expliqué ci-dessus, avec une majorité d'argent Estalien.
- Pour la Norsca, sachez qu'il n'existe pas non plus de système propre à ce pays qui n'a aucune forme d'autorités centralisées. Les mercenaires y ramènent principalement des pièces de monnaie kislévites et impériales.
- Pour l'Albion: ces îles n'ayant pratiquement aucune relation avec le Vieux Monde, leurs monnaies sont inconnues. Idem pour la Cathay et le Nouveau Monde.

1. Disponibilité

Les achats et les ventes de marchandises seront bien sûr influencés par la monnaie du vendeur et de l'acheteur. En générales, les transactions se font dans la monnaie du pays où a lieu l'échange, ce qui demandera une petite gymnastique d'esprit de la part du MJ pour adapter la Table des Cargaisons (Cf: Mort sur le Reik). Rappel: La vente de biens ou un travail rémunéré sont les seuls moyens par lesquels il est possible de se procurer la monnaie nationale (il n'existe ni banque, ni de "guichet" de change).

2. Assurer vos biens

La Guilde des Marchands de Marienburg peuvent assurer la totalité de votre cargaison (pas le bateau ou les hommes) contre sa perte accidentelle (pas le piratage) quelque soit son itinéraire (le Vieux Monde, La Lustranie, L'Arabie...). Pour cela, la guilde demande de 10% à 33% de la valeur de votre cargaison en COURONNES D'OR.

Inutile de préciser, que cette proposition n'est pas présentée à n'importe quel armateur...

Nouvelles Armes

Le Mousquet

Description

Le Mousquet est une arme à feu comparable à celles décrites dans "Le Premier Compagnon". Elle est pour les mousquetaires en Bretagne ce qu'est le Jézail pour la garde princière Arabe. Le mousquet s'utilise avec une fourche fixée dans le sol ce qui annule la pénalité de touché de 20%. Cette arquebuse améliorée par les artisans Bretoniens, est chargée normalement (poudre + balle) mais possède un système de déclenchement du tir un peu différent, la mise à feu se faisant à l'aide d'une mèche. Ce système limite les problèmes d'ignitions (contrôlez les problèmes d'ignition uniquement lorsque le jet pour toucher est un nombre double pair (22, 44, 66, 88 & 00).

De plus, cette arme étant de fabrication plus soignée, un personnage possédant la compétence spécialisation – Mousquet (ou tromblon) acquiert un bonus de +10% à son jet de CT. Le problème reste que 2 rounds sont nécessaires pour tirer à cause du système de mise à feu de la poudre.

Les Fusées Incendiaires

Description

Cette arme qui craint l'humidité, est originaire de Cathay. Elle fait aujourd'hui partie de l'arsenal de l'armée de Bretagne, au même titre que les bombardes. Cette arme permet de faire régner le désordre parmi l'armée adverse avant la bataille réelle (toute créature craignant le feu devra réussir un test de CI). En plus de sa caractéristique incendiaire, une fusée produit à son impact, une épaisse fumée blanche persistante sur un rayon de 10 mètres. Rien n'est perceptible au delà de 2 mètres à l'intérieur de ces écrans de fumée. Enfin, le déplacement à travers cette fumée ne peut se faire qu'à vitesse prudente.

Note: La compétence Spécialisation – explosifs est nécessaire pour son utilisation.

Ces fusées sont projetées jusqu'à une distance de 800 mètres au moyen de tubes métalliques de plus de 2 mètres de haut employés par douzaines. Elles sont sujettes au même problème d'ignition que les armes à poudre courants.

Fait divers:

Tingrim Tisher a encore frappé (Cf Tomes 2 et 4): Non content d'avoir inventé le célèbre "Chevalier Mécanique", il a décidé hier au soir, d'équiper un de ses prototypes, de fusées incendiaires qui devaient lui permettre de survoler les obstacles. Son jeune apprenti halfeling ayant disparu dès lors, Tingrim cherche "un remplaçant dur à la tâche" (et solide).

ARME	COUT	ENC.	DISPONIBILITÉ	EC.	PL.	PE.	Armer/Tirer	EE.
Mousquet	250 CO	100	Rarissime	32	64	300	2 rds/2 rds	4
Fusée Incendiaire	18 CO	75	Rarissime	-	150	800	1 rd/1 rd	Feu

Nouvelles Compétences

Feinte: Un personnage qui annonce qu'il "feinte" avec un fleuret ou une rapière est soumis à un test de CC, avant de faire son attaque réelle. En cas de réussite, l'attaque qui suit, seulement, bénéficie d'un modificateur de +20%. La feinte n'est pas considérée comme une attaque, mais une seule feinte est possible par round.

Note: La feinte n'a pas pour but de blesser l'adversaire, mais de le tromper pour pouvoir plus facilement le frapper par la suite. Un échec à une feinte n'apporte aucun malus.

Botte secrète: Un personnage qui annonce qu'il "botte" avec son arme d'escrime, doit réussir un jet sous la moitié (arrondie au chiffre supérieur) de sa CC. Une Botte Secrète est considérée comme une attaque. Mais elle ne peut être ni esquivée, ni parée en règle générale car un personnage possédant cette compétence à 15% de chance de connaître la Botte de son adversaire, en réduisant du même coup les effets à ceux d'une attaque normale (parade et esquive possible). Cette compétence peut être acquise plus d'une fois, apportant un bonus de +10% au test de CC à chaque acquisition supplémentaire. Une seule tentative n'est possible par round.

Note: Une feinte peut précéder une botte, dans ce cas il faut prendre en compte le bonus de +20%. L'échec d'une botte n'apporte aucun malus. La comp. Coups précis est obligatoire.

Plongeon: Cette compétence ne peut être acquise que par un personnage possédant déjà la compétence Natation. Elle lui permet de sauter (pas de chuter) d'une grande hauteur, dans un élément liquide, en limitant les risques de blessure (Cf: Tome 6). Ainsi, lors du saut, il soustrait 2D6 de plus au nombre de mètres de la distance du saut. Cette compétence peut être acquise plusieurs fois, chaque acquisition supplém. lui permet de soustraire 1D6 de plus.

Acuité Olfactive: Cette compétence est plus répandue parmi certaines races, comme par exemple les Orques, Semi-Orques, mais aussi les Norsques, et réputée chez les Ogres. L'odorat exceptionnel des personnages possédant cette compétence agit comme une sorte de Sixième sens. L'odeur emparfumée d'un elfe, ou celle, musquée d'un ours seront reconnues sur un test d'Int réussi. Ils bénéficient d'un bonus de +10% lors de ces tests basés sur les odeurs (détecter un poison, un gaz...).

Note: Le Personnage n'a pas forcément un long nez...

L'Art: Contrairement à ce qu'on pourrait penser, l'art ne se résume pas seulement à la Sculpture ou à la Peinture (Cf page 47). Il en existe de nombreuses formes:

– **Gravure:** Cette compétence permet à un personnage de créer des motifs dans des matières telles que le métal, la terre cuite, le bois,... de toutes sortes et dans n'importe quel but. Cette compétence est souvent un complément important d'une autre.

– **Horlogerie:** Un personnage possédant cette spécialisation est capable de produire ou de réparer des machines telles que des montres et des horloges (mais pour cela, il faut qu'il ait le matériel nécessaire). Ces objets artisanaux, comportant des métaux précieux, sont vendus très cher, ce qui ne les met pas à la portée des plus modestes, qui doivent se contenter du soleil pour mesurer le temps. Une montre à gousset en argent vaut plus de 20 CO.

– **Poterie:** Posséder cette compétence permet de mouler des poteries en terre cuite de tout genres. Ces objets ont une valeur plus limitée mais peuvent s'avérer plus utiles qu'un tableau... Un pot moyen est vendu 2D10 pistoles.

Etc...(à suivre)

Les Poèmes...

de Thomas Tergalviel

Ballade pour Ysabel

Ermite n'ayant que son nom,
Accablé par le poids cruel
Du destin et de ses démons
Déversant sur moi tout leur fiel.
Làs, je n'avais pour seuls amis
Que de vieux souvenirs lointains
Perdus au milieu de mes soucis.
Qu'enfin quelqu'un prenne ma main.

Seul, je ne suis qu'un vagabond
Dont les yeux tournés vers le ciel
Cherchent au loin la solution
Au mal de mon âme immortelle
Possédée par un grand esprit
Qui n'avait vraiment rien d'humain.
Suis – donc à ce point maudit?
Qu'enfin quelqu'un prenne ma main.

C'est déjà la morte saison
Je sens un plaisir sensuel
Qui me fait perdre la raison
Coulant sur moi comme le miel,
C'est fait, encore il m'envahit.
Mais cette fois, je suis serein
Je le comprend et je souris
Qu'enfin quelqu'un prenne ma main.

Grâce à lui dans sa dimension
Je t'ai trouvé mon Ysabel.
Liés ensemble pour de bon,
L'Amour comme l'âme est éternel.
Je sais que dans toutes nos vies
Nous irons le même chemin,
Car l'esprit nous voulait unis
Quelqu'un enfin, a pris ma main.

C'est une fusion merveilleuse
Entre deux mondes qui s'enchaînent.
C'est une passion merveilleuse
Entre nos deux êtres qui s'aiment.

Myrthin Filaviel, poète sous le charme...



Ode à la Lune

Dans la nuit brune
Au dessus du clocher jauni
Comme le soleil de la nuit
Se dessinait la Lune

Car tu vins pâle et morne
Montrer tes cornes
Collée sur mes carreaux
a trouver les barreaux

Lune en noire mémoire,
Conte nous l'histoire de
De tes belles amours
Qui t'embelliraient toujours

Et toujours rajeunie
Tu seras bénie
Par la main du croissant,
Pleine lune ou bien croissant.

¶¶

Sang pour Sang Maléfique

Rageur, il me vient parfois l'envie dévorante
De combattre dans la mêlée tonitruante,
Et quel que soit mon ennemi
Même s'il sort de mon esprit.
Besoin de tuer, tout mettre à feu et à sang,
Mes sens sont ravagés, je tue les innocents.

Honnir, haïr et voir souffrir, la mort m'amuse.
Avec elle je joue, je rie, elle est ma muse
Le mal en moi souffle des mois
Qui me font devenir bourreau.
Depuis, je hais mes parents, mon frère et ma soeur.
Et je n'ai d'autre réconfort que leur douleur.

Pourquoi suis – je devenu mauvais, d'un mal pur?
N'ayant de délectation qu'avec la raclure
Kantant mon âme qui s'éteint
Mais qui ne sent pas le chagrin.
Qu'un prêtre m'exorcise, pour qu'enfin je revive.
Pour qu'enfin mon âme redevienne naïve.

Le Nain Voyageur

Il est né très loin sous la terre,
Son sang est noble, sa race est fière,
Creusant depuis les premiers âges.
Mais lui a choisi les voyages,
Critiqué sans fin par ses frères
Il devient peu à peu amer
Et fuit loin, très loin sans bagage.
Cherchant de nouveaux paysages,
Il ne craint pas la peur,
C'est un nain voyageur.



Rires dans les Arbres

Dans la forêt je vis
Je chante et je souris
Car sous ces doux feuillages,
Vous trouverez, j'en gage,
Les joies et les plaisirs
Qui toujours font sourire
Mon peuple dont les chants
Bercent tous les amants,
Cherchant un lieu discret
Pour cacher leur secret.
Les arbres vous accueillent
En vous tendant leurs feuilles
D'une couleur Espoir
Luisant dans la nuit noire.

Myrhhin Filaviel

La Lustrianie

Personnalités

Depuis les voyages de Colombus Caravelle, la terre de Lustrianie attire de nombreux aventuriers et colons. Voici la description de quelques uns, pour vous permettre de colorer les contacts des PJ ou de les utiliser comme des PNJ à part entière (les motivations étant plus importantes que les statistiques techniques, vous trouverez ci après que l'âge et la carrière actuelle de chaque PNJ; fixez vous même les caractéristiques pour leur donner la puissance de votre choix).

Ibrahim Al-Rhiyadii (51 ans – Explorateur)

Grand et bel homme originaire de Wahran en Arabie, le Capitaine Ibrahim Al-Rhiyadii parcourt les mers depuis longtemps. Même des contrées lointaines comme les Terres du Sud, ou la Cathay, ne lui sont pas inconnues. Son navire, la caravelle "La Colombe", est son foyer et ses marins le vénèrent comme un père.

Homme décidé et très organisé, Ibrahim n'est pas arrivé en Lustrianie pour explorer au hasard, mais pour partir en quête de la Source d'Eternelle Richesse. Il aurait en sa possession des pages des carnets de Colombus Caravelle révélant son emplacement.

Nombreux sont ceux qui lui ont proposé leurs services, mais Ibrahim met un point d'honneur à ne se faire entourer que des meilleurs, il en a les moyens.

Parfaitement éduqué et sociable, Ibrahim ne parle pourtant jamais de son passé, qu'il semble traîner comme un fardeau. Il simplement souvent de l'Estalie. On raconte qu'il aurait été lié aux pirates de Sartosa. De là à dire qu'il en a déjà été le chef, il n'y a qu'un pas, que certains sont prompts à effectuer.

Karl Von Storm (30 ans, Sergent – mercenaire)

Vêtu d'une chemise blanche bouffante et de pantalons de cuir noir, chaussé de hautes bottes, couronné d'une crinière noire se terminant en queue de cheval, décoré d'une longue moustache parfaitement taillée, Karl Von Storm est un ancien Ecuyer de l'ordre des Chevaliers Panthères. Fils d'une riche et noble famille de Middenheim, Karl a volontairement quitté la cité du loup blanc pour effacer la disgrâce sociale dont il faisait l'objet (on l'accusait de n'être entré dans l'ordre que grâce à l'influence de sa famille). Karl est décidé à se bâtir une réputation et une richesse de par lui-même pour prouver sa valeur.

Bien qu'il ait gardé les traits caractéristiques de son éducation (politesse, galanterie, ordre...), Karl s'est facilement adapté à son nouveau milieu, notamment grâce à son charisme naturel, qui en a fait un des recruteurs (Cf: Tome 6) mercenaires les plus demandés de Kleinstadt (Cf: Tome 5).

Karl n'a pour seule possession (si l'on excepte quelques couronnes) qu'une grande épée qu'il nomme "Mórrville", dont le pommeau est gravé du portail de Mórr. Il dit que ce n'est qu'un souvenir d'un ami clerc, mais nombreux sont ceux à avoir remarqué le soin qu'il prenait de cette lame.

Note de l'auteur: Merci à Dimitri pour Karl et à David pour Senwin

Senwin Crocs d'Argent (38 ans, Eclaireur)

Norse (ou Norsque) massif orné d'une barbe brune, Senwin a mis le pied sur le côtes Lustrianaises voilà une dizaine d'années. Il accompagnait l'équipage d'un drakkar de Vagnar en Norsca, décidé à se tailler une part dans le gâteau lustrianais, pour peut-être devenir l'objet d'une saga dont les norsques sont si friands.

Hélas, l'expédition tourna au désastre lorsque, après le pillage d'une pyramide slaan abandonnée, Senwin et ses compagnons tombèrent dans une embuscade pygmée. Ecrasés sous le nombre, ils furent tous capturés pour être plus tard dévorés.

Senwin fut le seul à pouvoir s'échapper. Les pygmées avaient tout de même eu le temps de lui arracher ses dents de devant pour en faire un collier. Après des jours d'erance dans la jungle, Senwin aboutit à la ville-comptoir de Savilla (qui n'existe plus aujourd'hui).

Il mit longtemps à se remettre de cette terrible expérience. Aujourd'hui, Senwin s'est établi non loin de Kayienne, dans une

cabane bâtie dans les hauteurs. C'est un chasseur expérimenté, l'un de ceux qui connaissent le mieux la jungle et ses habitants. Ses dents de devant ont été remplacées par des fausses en argent à Nueva Magritta.

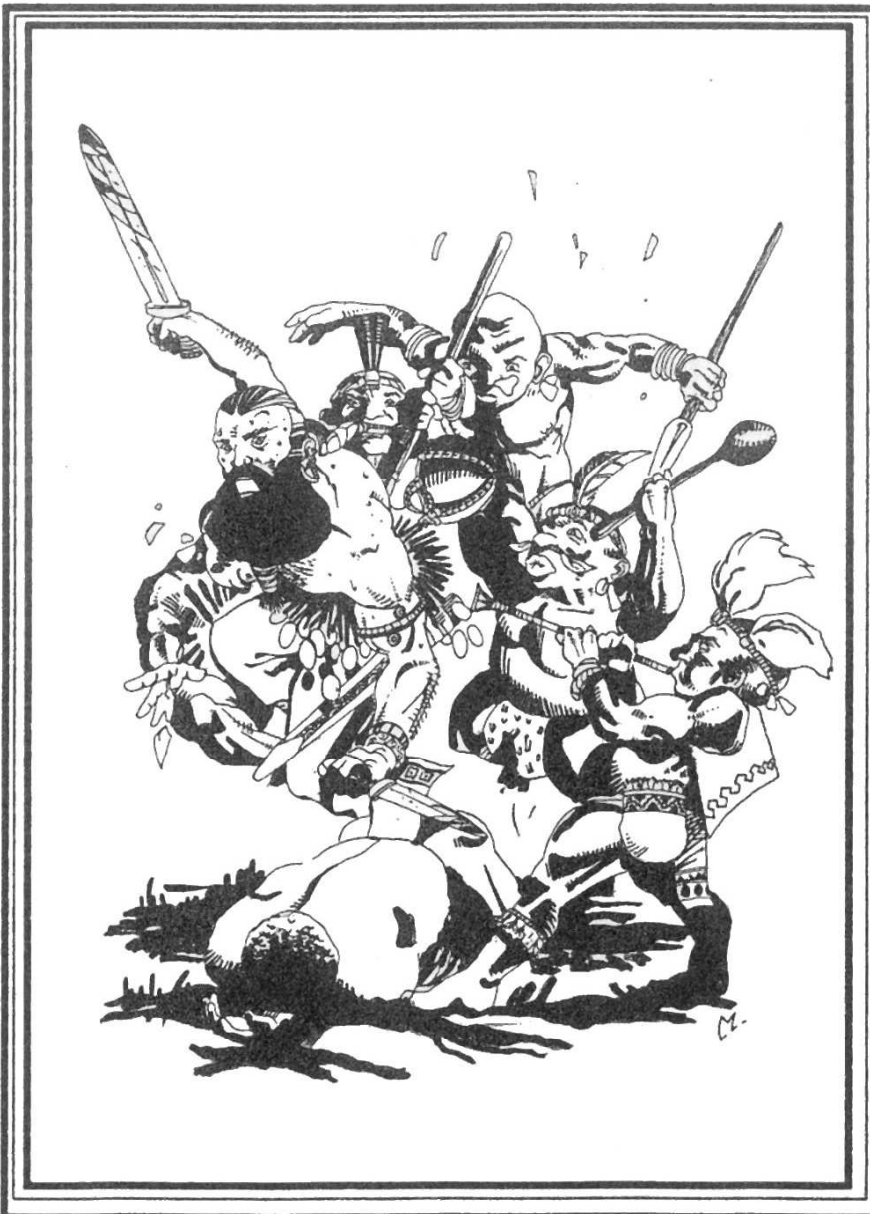
Senwin est un Sans-Retour par choix, décidé à faire payer les pygmées jusqu'à la fin de ses jours. Taciturne mais efficace, il sera le guide parfait des PJ, surtout si ceux-ci croisent le chemin des pygmées.

Alonso-Igual Murillo
(48 ans, Marchand)

S'il est un homme auquel les PJ peuvent s'adresser pour obtenir des marchandises un peu particulières, c'est bien Alonso-Igual Murillo. Négociant en perles installé à Nueva Magritta, voilà une dizaine d'années, Alonso-Igual a vite compris qu'il était nécessaire qu'il étende ses produits et circuits de distribution à la Lustrianie.

Petit homme mince qui se fait une joie de porter des lunettes à montures d'or, Alonso-Igual est l'un des marchands les plus puissants du continent vert, régnant en maître absolu sur ses réseaux de fournisseurs et d'informateurs. Il aurait même des contacts avec les chefs de Coupe-Gorge (Cf. Tome 5).

Il n'a pourtant jamais recours à la violence (ou presque) et préfère toujours discuter. De plus (mais c'est un secret très bien gardé), il verse chaque mois environ 10% du produit de son commerce à l'Asile de Fiugo qui abrite un enfant débile qu'il a eut avec une cousine décédée depuis. Alonso-Igual adore son fils et est prêt à tout pour lui.



De Nouvelles Races de PNJ

Les Amazones

Ces femmes guerrières au caractère "de cochon" vivent en presque parfaite indépendance de la race masculine pour laquelle elles vouent une haine terrible. Combien d'explorateurs ont été torturés sauvagement et mutilés par ces êtres (cette torture s'avère être plus douloureuse que celle pratiquée dans le Vieux Monde, aux grands regrets des cobails). En revanche, pour les survivants, une vie dure et sans fin les attend. Emmenés dans les tribus des amazones, on les enferme dans des cellules sous terraines.

La plupart des tribus Amazones assurent leur descendance lors de ces scéances de torture mais elles ont recours depuis peu (elles procèdent) à des enlèvements parmi la population fraîchement débarquée du Vieux Monde. C'est ainsi qu'on a noté la disparition de nouveaux-nés et de toutes jeunes filles à Nueva Magritta dernièrement. Ces enfants (tous de sexe féminin) sont entraînés à l'art de la guerre et reçoivent une éducation. L'enseignement se termine à 12 ans par une épreuve qui forgera leur haine et leur rancune pour les hommes (elles sont enfermées seules avec des hommes). Ce n'est qu'à l'âge de quinze ans qu'elles deviennent de véritables guerrières (certaines se brûlent le sein gauche à cette occasion, car gênant pour le maniement de l'arc)

D'autres tribus enfin, n'auraient recours qu'à des moyens magiques pour se reproduire. Mais c'est encore à prouver. Tout cela fait que certains les prennent pour des démons ou mieux, pour des serviteurs du dieu Slaanech.

Il existerait des Cités Amazones cachées au coeur de la jungle, dans les cratères des plus hauts volcans éteints.



Amazone de base - Profil

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	34	3	3	7	40	1	29	29	29	29	29	29

Elles sont sujet à la haine envers tous les êtres de sexe masculin. Elles sont d'alignement Neutre, bien que tous soient possibles et parlent un dialecte inconnu. Les amazones combattent souvent nues (sauf si on considère les tatouages comme des vêtements) ce qui, en plus de leur technique de combat déroutante peut troubler vos PJ masculins (CC et I: -10%).

Une tribu est dirigée par une reine qui décide des actions militaires (elles sont perpétuellement en guerre entre elles et contre les tribus pygmées) et d'une grande prêtresse qui veille au respect des traditions. Certaines ont le profil d'un héros majeur et sont traitées aussi bien que la reine car la valeur d'une combattante est très appréciée.

(Cf: Tome 5 pour plus de précisions).

Les Pygmées



Ce peuple, connu comme étant un farouche adversaire des Amazones, est en ce moment en céclin. Dûes en partie à la recrudescence du nombre d'insectes géants, mais aussi à la présence des colons du Vieux Monde, les maladies inconnues se propagent parmi les tribus.

Ainsi, pour la première fois de leur existence, les pygmées sont face à un fléau que la nature ne peut guérir. C'est à croire que c'est un de leurs dieux qui les punit. Même s'il ne détestent pas les fruits, ils attaquent les peuples voisins (Cf: Tome 5 pour plus de précisions) et emmènent leur proie à leur campement pour se livrer à leurs rites cannibales. Et il faut le reconnaître, ils sont de très bons cuisiniers.

Leur langage s'apparente curieusement au dialecte halfeling bien que certains parlent le Tar-Eltharin. Ils sont pour la plupart d'alignement Neutre. Ils sont sujet à la peur des Amazones, s'ils ne les surclassent pas au moins à deux contre une. Leur vision nocturne porte à 20 mètres.

Pygmée de base - Profil

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	25	43	2	2	7	50	1	43	29	24	24	43	24

Les sorciers pygmées leurs scores en Cd, Int et FM augmenté de 10%. Les magies auxquelles ils ont accès sont la magie élémentaliste et de bataille (les sorts sont au choix du MJ) mais peu nombreux sont ceux qui dépassent le niveau 2. Le chef de tribu comme les chefs de clans ont le profil de héros mineurs. Remarque: Les pygmées bien que ressemblant aux halfelings, n'ont pas de poil aux pieds!

Nos Amis les Bêtes

Des Dragons Monstrueux (suite et fin)

Le Pteranodon

C'est un reptile ailé volant comme un piqueur (Cf WJRF page 215). Il attaque habituellement des proies aquatiques, mais s'en prendra à toute créature leur semblant vulnérable. Le mouvement indiqué s'applique à son déplacement au sol. Il dispose d'une attaque par morsure et de 2 attaques par coups de pattes. Sa peau épaisse lui confère 1 point d'armure sur tout le corps. Un Pteranodon ne pèse que quelques dizaines de kilos mais peut porter jusqu'à quatre fois son poids.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	33	0	5	4	11	40	3	-	66	10	14	24	-

Le Ceratosaure

Avec une taille d'environ 4 mètres, le cératosaure est une créature très lourde et pourtant très rapide. Il se distingue des autres dinosaures bipèdes par la corne arrondie qui orne sa gueule (il ne l'utilise pas pour attaquer, se contentant pour cela de ses pattes avant et de sa gueule).

On raconte parfois que certains dans Slanns auraient dressé des cératosaures comme terribles bêtes de combat (Cf: Tome 6). Leur peau épaisse leur confère 1 point d'armure sur tout le corps.

Le Ceratosaure comme le Pteranodon n'ayant pas une force de 10, ils n'obéissent pas à la règle des dégâts indiquée dans le Tome 6 et ne sont pas eux, immunisés aux attaques psychologiques. Par contre, ils causent la peur chez toute créature vivante (de moins de 3 mètres), sont d'alignement Neutre.

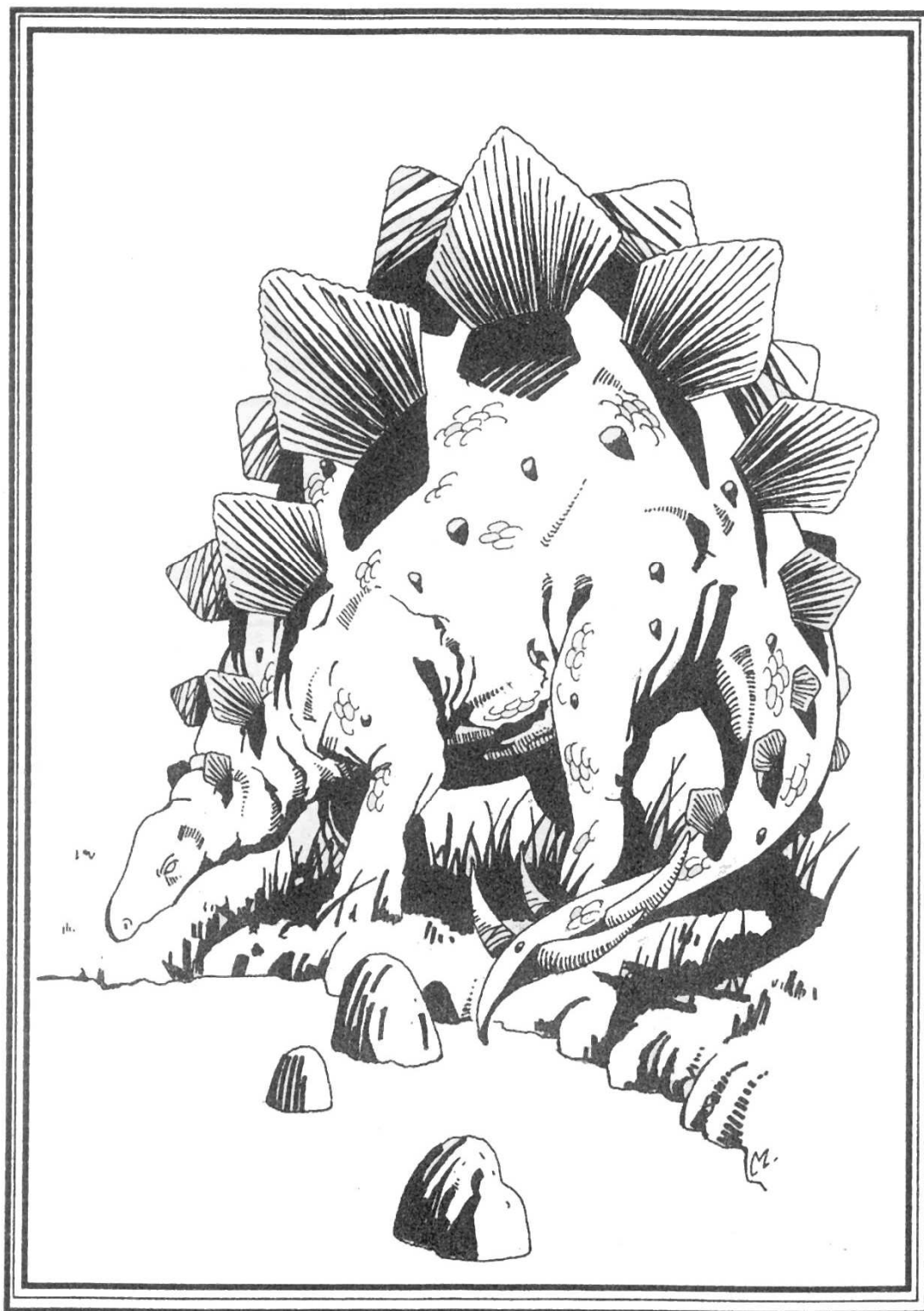


M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	41	0	8	5	23	30	3	-	66	10	24	14	-

Le Stegosaure

Ce monstre herbivore mesure plus de 6 mètres de long et pèse près de 10 tonnes. Sa toute petite tête contient un cerveau pas plus gros que celui d'un rat. Il possède une peau épaisse qui lui confère ainsi une protection d'1 point d'armure sur tout le corps. Ses grandes écailles dorsales (voir dessin) lui donnent 2 points d'armure en plus au "tronc". Il dispose d'une attaque par coups de pattes et d'une autre caudale (sa queue est munie de cornes)

Ils vivent comme la plupart de ces bêtes monstrueuses, au pied des grandes montagnes de la Lustranie, dans des zones marécageuses de la Terra Incognita et n'ont été que rarement dérangés, même par les Slanns du temps où ils régnaient sur le monde. Eux, étaient là bien avant...



M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	0	10	10	53	20	2	-	89	2	14	10	-

Remarques: Les attaques de piétinement ne peuvent être dirigées que contre une proie ou un ennemi de taille égale ou inférieure. Ces créatures ne sont normalement pas sujettes à la peur du feu, mais il est possible qu'elles hésitent à s'en prendre à un PJ aussi petit soit-il, qui est équipé d'une torche par exemple et si ce dernier n'est pas agressif. Toute tentative de pistage de ces créatures se fait avec un bonus de 20% au test (le risque est de chuter dans une de leurs empreintes de pas!)

La Faune Mutante

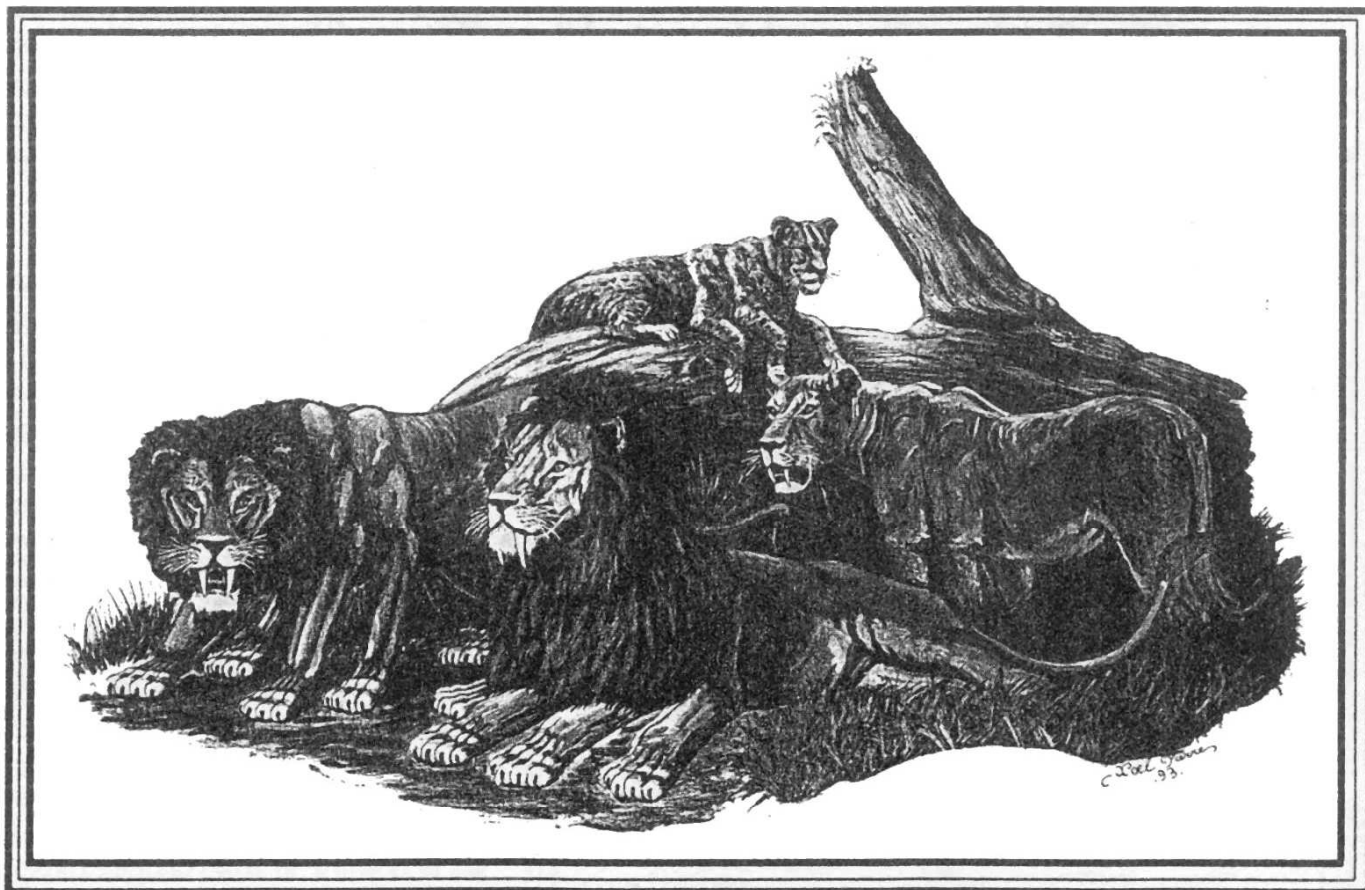
Le Leonazul

Le Leonazul est une sorte de grand lion de 3 mètres de long et de près d'1,5 mètre de hauteur. Son nom lui a été donné par les colons estaliens qui les ont vu, et vient de son pelage bleuâtre assez inhabituel. Mais ce n'est pas la seule chose inhabituelle chez cet animal. Le mâle possède une crinière rousse et des canines impressionnantes. Mais la particularité la plus surprenante de ce "lion", c'est ses 6 pattes qui couvrent toute la longueur de son corps.

Inutile de dire que beaucoup ne croient pas en son existence. Mais la légende raconte que les amazones dressent des Leonazuls et les utilisent comme chat de bataille.

Ils sont d'alignement Neutre et causent la peur chez toute créature de moins de 3 mètres. Ils possèdent une attaque par morsure et quatre attaques par coups de griffes.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
8	41	0	7	5	17	30	5	-	43	14	66	43	-



Les Créations des Slanns: Les Slanns, du temps de leur domination, n'ont pas fait d'expériences uniquement sur les êtres doués d'intelligence tels que les halfelings. Ils firent également plusieurs tentatives génétiques dans le domaine animal, ce qui nous vaut l'existence des leonazuls. Issus d'une erreur de laboratoire? Ou volontairement créés? Nous ne le saurons jamais.

Mais MJ, sachez que ces créatures créées artificiellement, sont bien de chair et de sang (rouge vif). Elles sont de plus immunisées aux maladies, aux poisons, aux effets psychologiques et aux effets néfastes du Chaos. Ils peuvent être dressés jeunes à condition que le dresseur soit du même alignement que le sien.

Promenons-nous dans la Jungle...

Voici une table de rencontres et d'évènements que vous pouvez utiliser lorsque les PJ se déplacent dans la Jungle Lustrianaise ou abordent une portion de côte sauvage.

01-08 (1D4+1) chasseurs de primes de Nueva Magritta battent la jungle. Ils sont à la recherche d'un pirate qui a réussi à s'évader lors de son transfert de leur ville à l'Île des Tortues et sont peu enclins à discuter (à moins qu'il n'y ait des femmes parmi les PJ).

09-15 (2D6) guerriers norscs taciturnes qui pistent la trace d'un de leurs éclaireurs (fils du chef) disparu.

16-21 Zone de marécages pleine de sangsues géantes bien difficiles à éviter.

22-28 Les PJ aboutissent à une grotte couverte par la végétation. Elle sert de foyer à une colonie de chauves-souris géantes. Au fond de la grotte: un squelette qui a dans la main une bien mystérieuse carte...

29-35 Piège installé il y a longtemps par des pygmées pour capturer un chat sauvage. Jamais utilisé et oublié, ce piège est une fosse couverte de branches (Cf: WJRF page 80).

36-41 Zone de marécages



abritant un ver des marais d'une dizaine de mètres. Les restes d'un équipement norsc peuvent être découverts dans la boue.

42-47 Un explorateur de Kleinstadt et ses (3D4) mercenaires coupent à travers la

jungle pour prendre de vitesse une troupe estalienne tentant de retrouver une expédition perdue.

48-54 Après quelques collines, les PJ parviennent au dessus d'une gorge au fond de laquelle coule un grand fleuve. Un pont

de liane rejoint l'autre côté: il semble peu fiable, mais des bruits menaçant parviennent de derrière les PJ...

55-61 Dans une clairière, autour d'un feu éteint depuis longtemps, (3D4) cadavres d'explorateurs (norscs?) massacrés. Par qui? Pourquoi? (adversaires, animaux,...).

62-68 Les PJ tombent sur une bataille opposant deux clans pygmées. S'ils se font trop remarquer, les pygmées s'allient temporairement pour faire un festin.

69-73 Un martèlement parvient aux oreilles des PJ, puis une dizaine de pygmées passent devant eux sans s'arrêter, en courant comme des damnés. Derrière eux: un tyrannosaure furieux d'avoir reçu une fléchette dans le nez!

74-79 Un homme pâle et bedonnant trébuche devant les PJ. D'étranges peintures ornent son corps et son crâne chauve présente de nombreuses cicatrices. Il semble complètement débile et terrorisé. Il s'agit de l'un des esclaves lobotomisés créé par les slanns à partir de leurs humains captifs. C'est un poids pour les PJ, mais il n'est pas méchant... (attention aux alignements de vos PJ!).

80-86 Les PJ parviennent dans une clairière où des squelettes sont suspendus aux arbres par une matière filandreuse, au milieu d'énormes boules de soie. (1D4) araignées géantes vivent ici et tentent de piéger les PJ.

87-91 Passant le long d'un fleuve, les PJ se retrouvent soudain face à face avec un

brontosauve effrayé par leur bruit. Il ne sera agressif qu' (1D4) rounds puis s'en ira.

92-95 La jungle s'anime soudain autour des PJ: un commando de (3D6) guerriers slanns (du clan jaguar) surgit, sur la piste de survivants norscs d'une expédition qu'ils viennent de décimer. Si vous voulez laisser une chance aux PJ, comptez cette rencontre avec celle du pont de lianes!

96-00 Alors qu'ils progressent péniblement au travers de la végétation, le PJ tombent sur une route dallée large de quinze mètres, parfaitement entretenue, dont le tracé est perpendiculaire à leur chemin. Il s'agit de l'une des nombreuses routes qui traversent l'Empire Slann. Qui sait, la suivre mènerait peut-être à la légendaire cité divine slann du fleuve Cuzco?

Pourquoi Aller en Lustrianie?

Les hommes ont toujours été attirés par l'aventure et la richesse. En Lustrianie, on trouve des deux! Mais c'est les estaliens qui dominent le territoire grâce à une puissante flotte de guerre basée à Nueva Magritta et des navires marchands de charge appartenant à Philippe III d'Estalie. Mais les compagnies familiales ou de corporation Bretoniennes, Norsques, de Bilbali, les elfes des mers... ne sont pas en reste. Les minerais et les métaux abondants assurent à n'importe quel explorateur ou marchand une richesse immense à condition que la cargaison parvienne dans un port du Vieux Monde. Pour illustrer ce fait, la colonne "modificateur de volume" de ces cargaisons (Cf: page 103 de

de MSLR) est inversée. L'argent aillant alors un modificateur de 1 et le Fer de 0,10. L'or est considéré comme l'argent mais avec un prix de 5 (minerais) et 640 (métal). Il n'y a pas encore de laine produite en Lustrianie, le vin y est remplacé par du rhum qui obéit aux mêmes termes de qualité. Vous remarquerez dans le tableau ci-joint, le coefficient de vente plus élevé que la moyenne (X4 par rapport au Vieux Monde).

Pour le choix de vos navires, consultez les tomes 2 et 3. En voici un "nouveau"; le Dräkkar:
M:7 R:4 B:40 Enc:15000 Val:3500 CO
Equipage:30 rameurs Nbre de mâts:1 Long.:15 m
Nombre de ponts:1 Enc/pont: 10000/5000

Sue / Importance Suzerain	Popul.	Rich.	Sources de Rich.	Coef. de com. (Achats/Ventes)	Garnison
Nueva Magritta / V. comp. Le Gouverneur Francisco De La Sierra	2500	5	Commerce, Bois Agriculture, Minerais	2500/5	20a/450b
Riquezas / Ville pirate Le Capitaine Jean Barre	7	5	Piraterie	7/7	7a/7b/7c
Erikstrom / V. comptoir Le Chef Thor	400	4	Commerce, Pêche, Minerais, Construction navale	350/0,7	60a/100c
Vegstrom / Ville comptoir Le Chef Vlorb le Fou	300	4	Transport, Commerce, Minerais, Bois, Chevaux	230/0,6	20a/80c
Skollstrom / V. comptoir Le Chef Oleg	100	3	Transport, Bois	100/0,2	10a/30c
Talina / Ville comptoir	0	0	-	-	-
Findemer / V. comptoir Le Gouverneur Charles Edouard De Triac	1850	4	Commerce, Transport Canne à sucre, Rhum	1800/3,6	280b/50c
Kayiene/ Ville comptoir Le Gouverneur François De La Motte	1200	4	Commerce, Bois, Construction Navale, Liquent, Peaux	1200/2,4	60b/250c
Coupe Gorge / V. comptoir Aucun	2000	2	Brigandage	150/0,3	100b/900c
KleinStadt / V. Comptoir Le Graf Wolfgang Von Lindenberg	1100	4	Commerce, Transport Peaux, Ferronnerie.	1000/2	35a/250b/90c
Mannshause / V. comptoir	1	0	-	-	-
Yezudo / Ville comptoir Le Grand Pretre	2000	3	Transport, Commerce, Animaux exotiques	1500/3	100b/300c
Radiigrad / V. comptoir L'Amiral Nicolai Bonstrodonof	560	3	Or (de Kislev), Bois, Agriculture	500/1	20a/110b/50c
Rasillian / Ville comptoir Un Conseil	1750	5	Commerce, Transport, Peaux, Plantes exotiques, Construction navale	1750/3,5	15a/60b
L'Ile des Tortues / Bagne Le Gouverneur Emilio Soragassi	50(400)	3	Pierres	50/0,1	50b

Les Plages d'Arabie

L'Arabie est un territoire qui a subi les ravages de la magie et des Dieux. Les humains ne sont pas les seuls habitants et des créatures mystérieuses voire même maléfiques rodent dans les endroits reculés du pays. Ces êtres sont adaptés au climat sec et chaud.

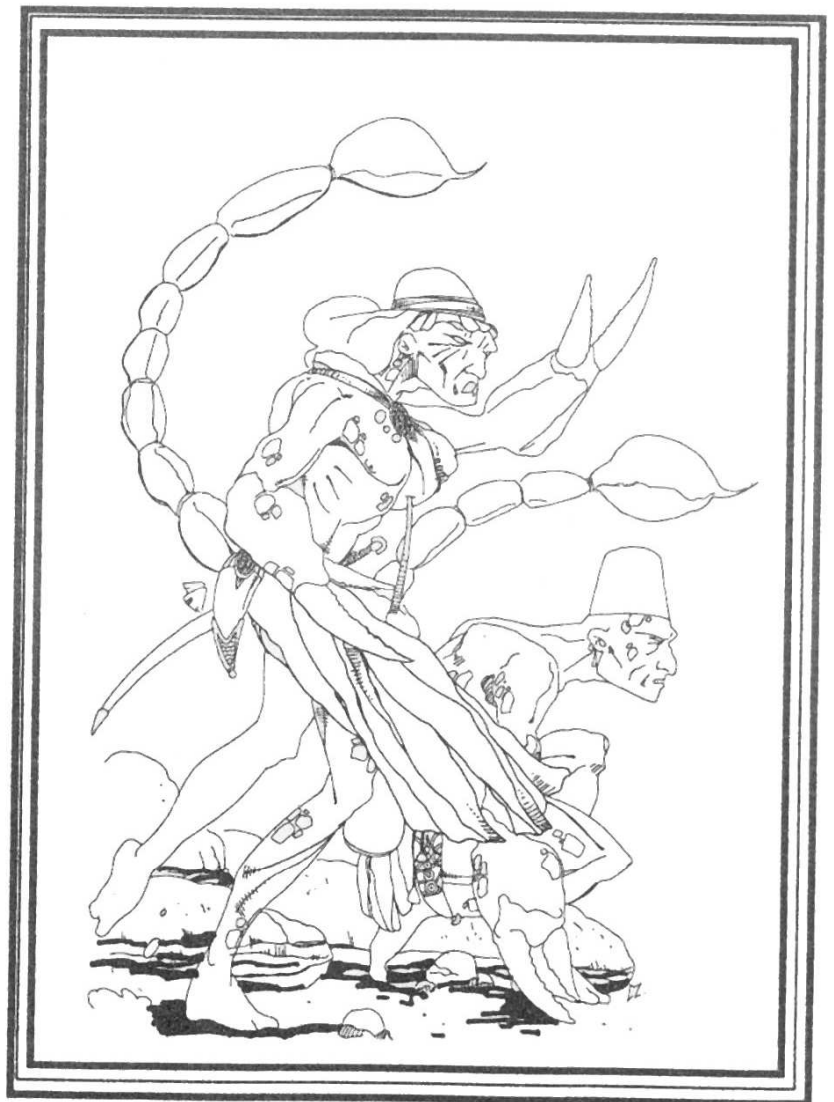
Les Skorkpios (Une Nouvelle Race de PNJ)

Monstruosité "naturelle", le peuple Skorkpio est constitué d'hommes-scorpions. Ceux-ci seraient le résultat d'expériences magiques ratées du Calife fou, Bayhaqui qui régna sur Wargla voilà plus de 200 années et se seraient développés dans les zones montagneuses de l'Arabie Occidentale.

Peu intelligent et assez primitif, le Skorkpio ressemble à un humanoïde couvert d'écaillés marrons et doté d'une longue queue incurvée, de pinces à la place des bras. Le Skorkpio n'est pas agressif de nature, mais la moindre SENSATION de danger le rend très dangereux.

Les Skorkpios vivent en général en groupe de 20-10 individus dans les montagnes et ne sont rencontrés que TRES rarement. Les mêmes règles que pour le scorpion géant (Cf: WJRF page 246) s'appliquent quant à l'alignement, la psychologie et les attaques. Les écaillés des Skorkpios leur fournissent 1 PA sur tout le corps.

Les chefs de groupes sont considérés comme des champions (Cf: Bestiaire de WJRF).



Skorkpio de base - Profil

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	9	3	4	7	30	3	6	18	14	24	29	6

Contes et Légendes

Le Marchand de Sable

Description

Objet de conte que l'on raconte chaque soir aux enfants du Vieux Monde, le Marchand de Sable est en fait l'un des plus terribles dangers surnaturels que renferment les étendues désertiques d'Arabie. Son nom arabe qui n'est jamais prononcé trop fort, est "Al-Fir": "celui qui endort".

Le Marchand de Sable est une entité immatérielle constituée par les esprits frustrés de ceux morts dans le désert. Grâce à ses terribles pouvoirs psychologiques, il peut augmenter sa propre force. On raconte qu'un Imam de l'oasis de Tassili produit des Talismans repoussant le Marchand de Sable, mais le prix à fournir est paraît-il prohibitif...

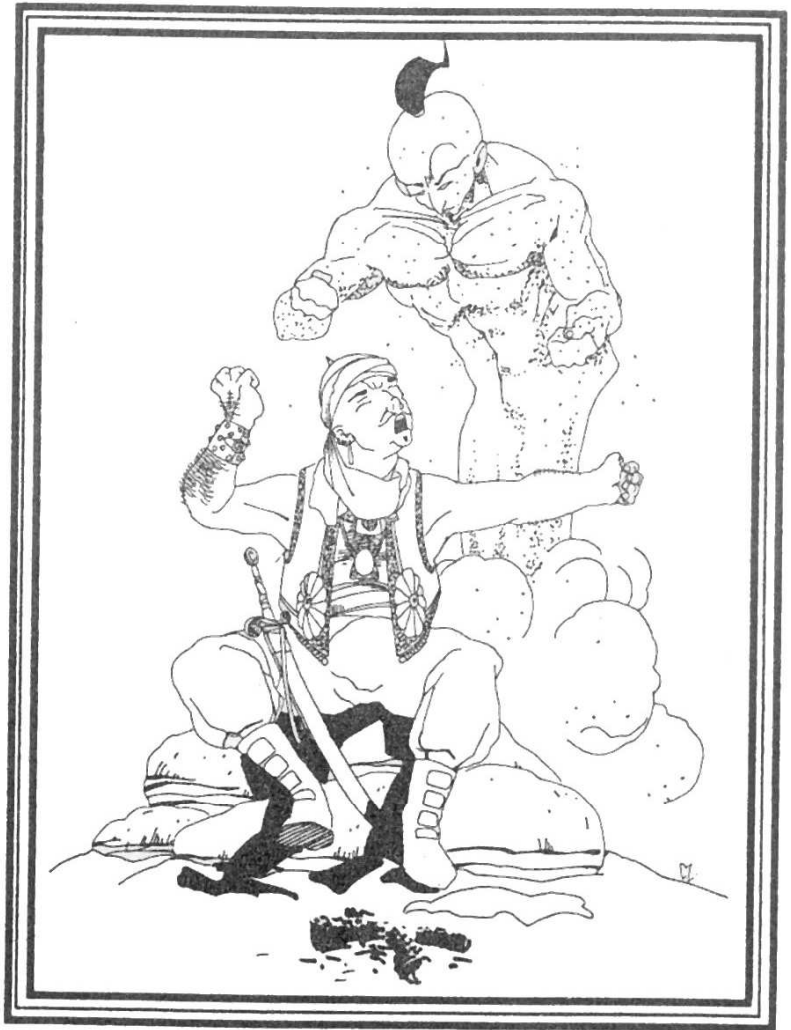
Physique/Alignement

Le Marchand de Sable prend l'apparence d'un grand lutteur arabe fait de sable. Il est d'alignement Mauvais.

Règles Spéciales

Pour chaque nuit passée dans le désert, les PJ ont 5% de chance de se trouver sur le chemin du Marchand de Sable. Chaque PJ endormi doit alors réussir un test de FM ou l'affronter en combat au corps à corps "dans ses rêves". S'il le bat, celui-ci ne le revisitera plus jamais. Dans le cas contraire, le PJ se réveille fatigué (-10% aux tests pour toute la journée) et le Marchand de Sable revient automatiquement la nuit d'après et la combat à nouveau, plus fort cette fois (2° ligne).

Si le PJ gagne, il en est débarrassé. Sinon, il est de plus en plus fatigué et devra le combattre lors d'une troisième nuit (même hors du désert). Le Marchand de Sable est alors encore plus en forme (3° ligne). Si le PJ perd cet ultime combat, on le retrouve le



lendemain matin,
mort, et le corps
gonflé de sable...

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	0	3	3	8	30	1	15	66	29	89	66	43
	40		4	4	10								
	50		5	5	12								

Note: Plus habitué à l'inconscient des arabes, il subit un malus de 5% en CC lorsqu'il combat d'autres peuples.

Sortilèges & Malefices

Les Nouveaux Sortilèges de la Magicopoeia Imperialis

MUR D'EAU (Magie Elementaire)

Niveau de sort: 3

Points de Magie: 8 + 2 pour chaque tour supplémentaire

Portée: 12 mètres

Durée: 1 Tour ou plus

Composants: Une goutte d'eau prélevée sur un élémental de taille 5 ou plus.

Création des frères Burtzeinechers, qui sont respectivement Adolphus et Hanz, et qui ont étudiés des sorts basés sur l'eau et la glace.

Ce sort crée un mur d'eau à une distance maximale de 12 mètres de l'enchanteur. Celui-ci peut le modeler de façon à obtenir la forme désirée avec une longueur maximum de 6 mètres et une hauteur de 4 mètres. L'avantage de ce mur est qu'il peut arrêter les Boules de Feu et les effets magiques ou non basés sur le feu ainsi que de ralentir et dévier les projectiles de taille inférieure ou égale à une flèche. Un projectile est dévié dans 80% des cas, sa force est divisée par deux. Le mur d'eau peut être franchi par n'importe quel personne, un malus de 10% est appliqué au combat au CC.

Le mur, une fois formé, ne peut être déplacé et l'enchanteur ne peut plus bouger ni incanter d'autres sorts tant que le mur est en place.



LATENCE MAGIQUE (Magie de Bataille)

Niveau de sort: 1

Points de Magie: 1 point par niveau de sort

Portée: Personnel

Durée: 3 heures par niveau de l'invocateur

Composants: Un anneau d'airain représentant le temps (serpent qui se mord la queue par exemple).

Ce sort a été mis au point par deux elfes (Myrhin et Farael pour ne pas les citer) pour remédier au problème que pose le lancement d'un sort en cas de surprise. Ce sort permet au sorcier d'en "enregistrer" autant que son niveau le permet (deux pour un sorcier de niveau 2...). Il choisit les sorts qu'il veut "enregistrer", puis lance une fois le sort de latence pour chacun d'eux. Par la suite, le sorcier peut lancer celui désiré, en dépensant les points habituels mais, sans avoir à incanter un round entier, ce qui lui permet de ne pas prendre le risque d'être déconcentré. Le sorcier ne doit pas dormir, ni être sujet à une attaque psychologique magique (débilité, panique, frénésie...) ou non (peur, terreur...) s'il ne veut pas que ces sorts s'effacent de sa mémoire.

SOMMEIL ETERNEL (Magie Illusoire)

Niveau de sort: 3

Points de Magie: 12 points

Portée: 24 mètres

Durée: 1000 ans

Composants: Un petit coussin de soie brodé d'or

Ce sort n'a été utilisé qu'une fois dans le Vieux Monde, mais personne ne sait qui l'a inventé et qui s'en est servi. Pourtant, des sorciers arabes l'ont dit-on, beaucoup utilisée autrefois. Grâce à ce sort, qui est une version extrêmement puissante du sort de magie mineure "sommeil", l'enchanteur peut endormir une cible de son choix à condition qu'elle soit visible. La victime doit réussir un test de FM ou bien, elle s'endort pour une durée de mille ans (NDLR: Vous avez lu "la Belle au Bois Dormant"?). Le seul ennui, est que le temps et la faim continuent à faire leur effet et que la victime risque de mourir à peine son sommeil commencé (après deux mois environ). Le seul moyen de la réveiller est de la blesser ou de lui donner un baiser (NDLR: l'auteur précise qu'il ne pouvait pas y couper...).

Création d'eau (Magie Elementaire)

Niveau de sort: 1

Points de Magie: 4 points

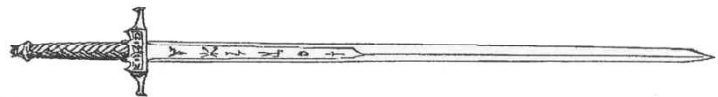
Portée: Personnel

Durée: jusqu'à dissipation

Composants: Une baguette de sourcier qui devra être posée sur le sol, face à l'enchanteur qui devra joindre ses deux mains au dessus ou une gourde vide.

Très répandu parmi les sorciers arabes, ce sort est d'ailleurs très utile. "C'est de tes mains que jaillira la source" dit un jour le prophète Ramirassam. Ce sort crée un mince filet d'eau dans les mains de l'enchanteur, ce qui lui permet de s'abreuver ainsi que les personnes l'accompagnant.

DRAGON 'S HORDE



Devenez un grand ROI Magicien
et forgez vous un Empire
à la force des armes.

- * Combattez des monstres terrifiants pour gagner de l'expérience.
- * Pénétrez dans des ruines, des donjons, des cavernes à la recherche des connaissances oubliées dans ces lieux.
- * Envoyez vos armées conquérir les citadelle et les villes de l'infâme Gorzhul, maître des forces du chaos.
- * Ordonnez à vos généraux de partir à la découverte du vaste, mais dangereux territoire de Dragon's Horde.
- * Et surtout, n'oubliez pas que vous n'êtes pas seul sur ce monde fabuleux, d'autres Rois (joueurs) veulent prendre votre place...

* Créez votre Roi Magicien,

En distribuant des points en Intelligence, Force, Dextérité, Constitution.

Choisissez son élément, Glace, Terre, Feu. Ce choix aura un effet sur le type de sorts que vous pourrez lancer et dans les types de races qui seront enrôlées dans vos armées.

A chaque tour vous aurez le récit détaillé (en clair et en français) de ses aventures et de ses découvertes.

Petit à petit vous gagnerez de l'expérience ce qui vous permettra l'utilisation de sortilèges de plus en plus puissants. Vous apprendrez aussi à faire éclore un oeuf de Dragon sur un volcan !

Pour finir, vous affronterez dans un ultime combat, Gorzhul, le sorcier maudit maître des forces du chaos. Les forces du bien vaincront elles celles du mal ?

* Sous vos ordres des généraux :

Seuls, ils partiront à l'aventure dans des contrées inconnues, ou à la tête de vos armées ils seront le fer de lance de votre puissance.

Chaque général a des caractéristiques et des qualités qui lui sont propres. Vous pourrez leur choisir un style de combat particulier. Ils trouveront, après de rudes combats, des dizaines d'objets magiques, Anneaux, Potions, Armes, ... En lisant les feuilles de résultats, vous connaîtrez, par le détail, toutes leurs actions et découvertes.

* Créez et dirigez des armées constituées de plusieurs races dans de titanesque combats.

Choisissez la disposition de vos régiments dans les batailles pour la conquête de territoires.

Nombre de Joueurs par partie : de 10 à 16
Univers : Médiéval Fantastique
Prix d'un tour de 28 frs à 31 frs
Condition de victoire: Oui.

- * Un monde de plus de 1250 cases
- * 15 types de cases différentes, plaine, désert, ...
- * 63 Sortilèges à votre disposition.
- * 60 objets et armes magiques, mais aussi des Potions, Armures, Talismans, Grimoires, ...
- * Des Donjons, des Cavernes, des Ruines.
- * Faites naître un Dragon sur un volcan !
- * Plus de 43 monstres et adversaires différents
- * 10 Races vivent dans le monde de Dragon's Horde.



Un guerrier Lézard



Rogue Skeleton

Deux adversaires

-----à découper-----

BON DE GARANTIE. A CONSERVER

Je m'engage à vous rembourser le prix de la règle (25 frs) si dans un délai de

Alain

BON POUR LA REGLE DE DRAGON'S HORDE avec GARANTIE DE REMBOURSEMENT

- Oui envoyez moi la règle du Jeu **Dragon's Horde**, ci-joint 25 frs en chèque ou timbres. J'ai bien compris que cette somme donne droit à un tour gratuit lors de l'inscription à une partie. Si le jeu ne me convient pas je pourrai dans un délai de 15 jours vous renvoyer la règle et je serai remboursé (25 fr)
- Je ne suis pas intéressé. Par contre tenez moi régulièrement informé de vos nouveautés

A l'adresse suivante: JPC Plus BP 21 - 35190 QUEBRIAC / Si nous avons fait une erreur dans votre adresse prière de la rectifier.

L'Histoire du clan de la Hache Hurlante*

Notes retranscrites du livre de Herbert Mavenberg: "Mon séjour chez les nains".

La position géographique de la cité du C.H.H. est assez vague. Elle serait placée sur la chaîne de montagnes du Bout du Monde, entre Karak Kadrin au Sud et Karak Ungen au Nord (Cf: page 282). La cité s'appelle Karak Varen "la Cité des Vents".

Il n'y a plus qu'une faible population de nains dans la cité, entre deux et trois cent individus, qui passent leur temps à se battre contre les gobelins de plus en plus envahissants; les nains ont perdu le contrôle sur plus de la moitié de leur cité et comme ils ont un faible taux de natalité, leur population est en constante régression.

Les nains du clan sont les plus vindicatifs et les plus anti-sociaux de tous les hauts-nains des montagnes du Bout du Monde. Ils ne font que le minimum de commerce avec les hommes (de la nourriture en échange du fameux acier nain et de métaux précieux). Leur animosité envers les elfes est exceptionnelle...

Historique du Clan:

En l'an mille du calendrier nain, des nains commandés par Madrin "Crâne d'Acier" créèrent la cité de Karak Varen, ils prospérèrent et il y eut un afflux de colons, mais la guerre elfique limita assez rapidement l'expansion du clan qui à l'époque s'appellait seulement le clan Madrin.

Cinq cent ans après la création du clan, deux autres "rois" nains s'étaient succédés aux commandes du clan. Le roi de l'époque était Urgen "Mains lourdes" et quand la cité subit une grande invasion gobeline, Urgen travaillait sur une hache. Surpris par une bande de gobelins, il attaqua avec sa hache encore chaude et tua le sorcier goblin. Il entendit une grande clameur et croyant à l'arrivée de renforts, il redoubla d'effort et tua une trentaine de peaux vertes avant de se rendre compte qu'il était seul. Il s'aperçut alors que seule sa hache avait pu pousser ce cri.

Création de la Hache Hurlante (véritable histoire):

Alors qu'Urgen venait de finir sa hache (chaque nain fabrique sa hache), il saisit sa hache et le premier goblin qu'il abattit fut un shaman goblin. Par son coup, il brisa l'objet magique que ce dernier brandissait et plusieurs potions magiques qui arrosèrent la lame de la hache (ornée d'un joyau) qui poussa un cri. Galvanisé, Urgen redoubla ses assauts. Depuis, la hache a pris une teinte bleue.

Après cette action qui eut lieu en mille cinq cent, Urgen prit le nom d'Urgen "Le Forgeur" et le clan devint celui de la "Hache Hurlante". Pendant mille cinq cent ans encore, la hache accompagna le clan dans toutes les batailles où elle poussait son cri rageur. Mais aux environs de l'an trois mille, pendant l'alliance Empire-Nains contre les gobelins, alors qu'avait lieu l'une des dernières batailles de cette guerre, le possesseur de la hache (Medrin) fut tué et quand les nains retrouvèrent le corps du roi, le joyau avait

Supplément

disparu et la hache ne hurlait plus.

Les nains accusèrent les éclaireurs elfes des troupes impériales d'avoir volé le joyau, le cadavre d'un elfe ayant été découvert près du cadavre. Ils décidèrent, pour ne pas oublier l'offense, de créer le Livre des Rancunes où ils inscrivirent toutes les insultes faites à leur clan. On dit ce livre est le plus épais des livres de rancunes ayant jamais existé... Les nains prirent aussi la décision d'envoyer, tous les dix ans, cinq jeunes nains à la quête du joyau.

Nous sommes maintenant en l'an cinq mille cinq cent du calendrier nain et depuis deux mille ans, le C.H.H. envoie toujours de jeunes nains pour retrouver le joyau de la hache hurlante sans succès et Doglin "Le Coléreux" est le Roi du clan.

La Perte du Joyau

Cette véritable histoire est inconnue du clan nain. Alors que le roi et sa garde venaient d'être tués par des gobelins, l'un d'eux vit le joyau sur la hache et réussit à le désertir. On ne sait pas trop comment, le joyau finit entre les mains d'un Chef Rebelle mais avant qu'il ait pu le revendre, la bande a été pendue pour brigandage à Talabheim. Les biens de la bande furent saisis et le joyau arriva en possession de la noble famille Krieglitz qui le conserva quelques siècles avant de disparaître. Aujourd'hui, le joyau serait entre les mains d'un noble de Mousillon...

La Hache Hurlante:

Elle a le pouvoir de lancer un cri trois fois par jour (une rune de parole est inscrite sur la lame). Ce cri provoque la peur chez toutes les créatures de moins de 3 mètres de haut, ennemis du porteur. Elle donne un bonus de +10% à l'initiative au porteur et aux dix personnes alliées les plus proches du porteur. Qui lui, double ses dégâts sur les gobelinoïdes uniquement.

Le joyau est un diamant d'une taille énorme, c'est Urgen qui a serti le joyau sur la hache. Depuis qu'il a été aspergé par les potions, le joyau a pris une teinte légèrement bleutée. Sa valeur réelle est pratiquement impossible à évaluer alors sa valeur pour les nains est encore plus difficile à évaluer... Un magicien ou une personne ayant la compétence Sens de la Magie peut sentir une puissance magique moyenne.

Seul un descendant direct d'Urgen "Le Forgeur" peut utiliser la hache avec ses pouvoirs.

Le Livre des Rancunes

En Khazalide, "Livre des Rancunes" se dit Dammaz-Kron. Ce livre mesure 60/40 cm et pèse une dizaine de kilo, sa couverture est en cuir noir où est gravée la rune de vengeance en lettres d'or. Il est fermé par des ferrures d'acier.

Le livre est protégé en permanence par une dizaine de gardes nains.

Supplément

L'Étendart de Guerre:

L'Étendart du clan est aussi vieux que la hache elle-même, il est conservé au centre du temple de Madgar où il est entouré des étendarts pris à l'ennemi. Jamais il n'a été perdu et à la bataille il est porté par le grand prêtre de Madgar.

Le Clan de la Hache Hurlante ne part jamais en guerre sans son étendart de guerre. Tous les nains qui voient l'étendart ont un bonus de +10% à leur initiative. L'étendart est le seul objet du clan qui porte encore la rune de la parole.

Description:

La hampe est en bronze, le fond est bleu, les torsades et l'encadrage sont en fil d'argent, le rond à un fond blanc et le symbole de Madgar est noir. La rune de la parole est en fil d'or, les triangles de la frange sont en rouge. Des runes de protection contre le feu ont été peintes en blanc sur le haut de l'étendart. Sa hauteur totale est de 2,3 mètres et sa largeur est de 1,1 mètres.

Le Cor de Niglan

La grande prêtresse du temple de Noroma fait sonner ce cor à chaque fois qu'il y a une naissance et de grandes réjouissances ont lieu dans la cité car c'est devenu un événement plutôt rare de nos jours.

Description:

Le cor en lui-même est une corne d'un monstre du chaos, le bec est en argent sculpté d'arabesques, deux disques d'argent gravés de runes de la chance et de la fécondité sont placés à l'autre extrémité du cor.



Origine du Cor de Niglan

Niglan était un nain du Clan, qui a vécu à Karak Varen, il y a 800 ans. C'est un nain qui a eu beaucoup d'enfants, 17 au total (dont 11 garçons). A chaque fois qu'un de ses enfants venait au monde, Niglan faisait sonner son cor, une fois pour un fils et deux fois pour une fille. Puis, il mettait en perce des tonneaux de sa meilleure bière et en donnait à tous ceux qui passaient devant sa demeure. Lorsque Niglan mourut, son fils aîné fit don du cor au temple de Noroma, la déesse du Feu et du Foyer.

DOGLIN "LE COLEREUX" (Roi du clan)

Doglin est le 25^e descendant d'Urgen Le Forgeur. C'est un nain très fort, il a les cheveux et une barbe rousse fournie, qu'il porte naturellement. Il a les yeux noirs, des sourcils broussailleux. Il mesure 1,45 mètres. C'est un traditionaliste, il respecte tous les préceptes qui font la force des nains et pense que la grandeur des nains peut revenir. Mais il se met facilement dans des colères noires. Très bon chef, Doglin n'a perdu aucune de ses batailles. Agé de 250 ans, il reste en pleine possession de ses moyens et ne regrette qu'une chose, c'est que le joyau ne soit toujours pas revenu au clan.

Paroles de Doglin:

"Je suis le Roi du clan de la Hache Hurlante, nous sommes de fiers guerriers. Certains disent que le temps des nains est fini, mais moi je sais que seuls les nains peuvent vaincre le Chaos. Les hommes oublient trop vite, les halfelings sont plein de bonnes volontés mais trop faibles et les elfes, ces charognards-voleurs n'ont pas assez de cervelles pour prévoir le retour du Chaos".



M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	80	35	6	6	18	35	3	40	70	60	42	65	39

Compétences:

Alphabétisation; Armes de spécialisation (Armes à deux mains); Bagarre; Coups puissants; Coups précis; Esquive; Exploitation minière; Jargon des batailles; Metallurgie; Orientation (sous terre uniquement).

Dotations:

Doglin est le possesseur de la Hache Hurlante et d'une des clés qui permet d'ouvrir l'un des fermoirs du livre des rancunes. Devinez un peu ce que peut posséder un roi nain.



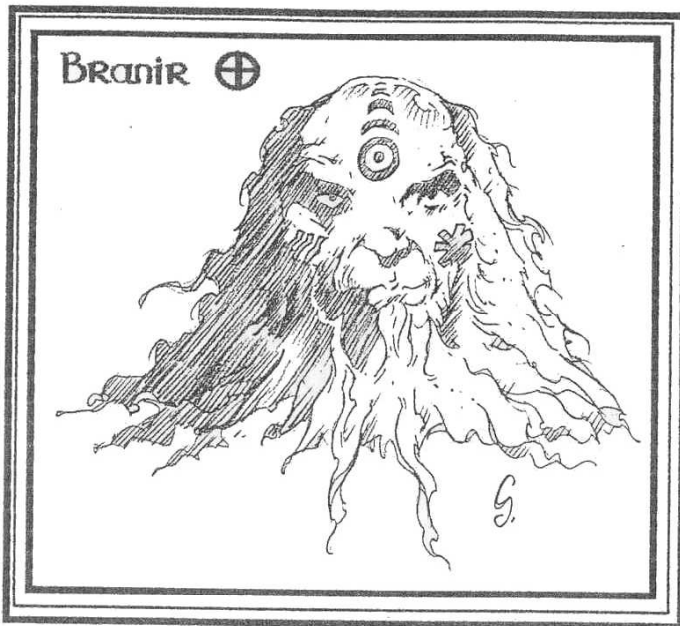
BRANIR (Grand Chancelier du Livre des Rancunes)

Branir est le plus vieux nain du Clan de la Hache Hurlante, il a quatre cent soixante quinze ans, des mèches blanches parsèment sa barbe brune, le sommet de son crâne est dégarni, ses yeux sont noisettes, il est plutôt de petite taille (1,30 mètres). Grâce à son intelligence, Branir a pu obtenir ce poste de grand prestige et de plus, par sa sagesse, il fait un bon contre-poids aux colères de Doglin. Son poste consiste à tenir à jour le Livre des Rancunes de Clan. Il est le gardien de la deuxième clef et il ne peut donc écrire une rancune ou en effacer une qu'en présence de Doglin. Branir est celui qui organise aussi les transactions commerciales avec les hommes de l'Empire. Depuis quelques années, sans en parler à personne, il engage des non-nains pour retrouver le joyau, et est persuadé que les elfes n'y sont pour rien dans sa disparition. Il n'a pas encore décidé d'en parler à Doglin, n'ayant pas assez de preuves pour cela.

Paroles de Branir:

"Je suis Branir, je connais l'histoire du clan dans ses moindres détails grâce au Livre des Rancunes. Je suis presque sûr que les elfes, ces idiots desinvoltes, n'ont pas volés le joyau. J'espère vivre assez longtemps pour voir le joyau revenir chez nous."

Supplément



M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	55	30	3	4	14	50	1	35	54	70	87	83	55

Compétences:

Alphabétisation; Astronomie; Cartographie; Connaissance des Runes; Histoire; Identification des parchemins; Langage secret (classique); Exploitation minière; Langue étrangère (toutes ou presque); Langue hermétique (Magikane, Arcane naine); Linguistique; Numismatique; Sens de la Magie.

Dotations:

Une clef du Livre. Les nains ayant une vie communautaire très soudée, personne ne manque de quoi que ce soit.

Kradon (Grand Prêtre de Grungni)

Kradon a les cheveux noirs ainsi que sa barbe qu'il laisse pendre naturellement, ses yeux sont verts. Il mesure 1,50 mètres et est âgé de 275 ans. C'est le grand prêtre depuis seulement 5 ans. L'ancien grand prêtre est mort au combat et Kradon étant son second, il a été nommé ç sa succession. Kradon fait parti du conseil nain de Clan de la Hache Hurlante et il essaye de remettre Grungni à la place qu'il n'aurait jamais dû quitter, la première dans le coeur des nains. C'est un bon combattant, il s'est battu dans les tunnels et il ne céderait jamais sa place à la bataille. Il s'entend très bien avec la grande prêtresse de Noroma, Irikna.

Paroles de Kradon:

"Madgar est celui qui nous a appris à combattre, mais Grungni est notre père et pour cela nous devons le prier plus que tous autres Dieux. Noroma sa femme, est aussi une grande déesse, Doglin est un grand Roi, mais Borlin et Branir le détournement de la vrai voie. Que Grungni fasse hurler la Hache de nouveau!"

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	63	22	4	5	13	54	1	44	83	65	83	90	58

Compétences:

Alphabétisation; Connaissance des Parchemins; Conscience de la magie; Coups assommants; Coups Puissants; Eloquence; Escalade; Esquive; Exploitation minière (+20%); Fabrication des parchemins; Incantation – magie cléricale (niveau 1, 2, 3); Langage secret (Classique); Langue hermétique (Magikane, Arcane naine); Méditation; Orientation (sous terre seulement); Sens de la magie; Théologie.

Supplément

Grâce Divine: Travail de la pierre

Points de magie: 33 points (Kradon est clerc de niveau 3)

Sorts de magie de bataille:

Animosité magique; Boule de feu; Force de combat; Guérison des blessures légères (niveau 1); Démolition; Eclair; Haine magique; Ralliement magique (niveau 2); Dissipation d'aura; Epée animée; Instabilité magique; Malédiction d'attraction des projectiles; Pont magique (niveau 3).

Sorts de magie Elementaire:

Assault de pierres (niveau 1); Conjuraton d'élémentaux (de terre seulement); Effondrement (niveau 3)

Dotations:

Kradon possède une arme magique, une épée qu'il appelle Belak Sroud (Tueuse de Trolls). Son épée double ses dégâts sur les ogres et les Trolls. elle aurait été donné au père de Kradon par un mage humain pour un immense service que son père aurait rendu à cet homme.

BORLIN (Grand Prêtre de Krignar)

Borlin est âgé de 255 ans, sa barbe blonde est nattée en trois tresses, ses cheveux sont tressés en 2 mèches. Il est assez fort, son thorax, ses bras et son visage sont couverts de cicatrices, ses yeux sont bleus et il mesure 1,50 mètres. C'est le porteur de l'étendard du clan de la Hache Hurlante. Il est le grand prêtre de Krignar (Cf: Il y a quelque chose de pourri à Kislev) et le porteur de l'Etendard depuis 25 ans. Il est dans la vie comme à la guerre, il pense que Branir mijote quelque chose et il essaie de trouver quoi.

Paroles de Borlin:

"Je suis le grand prêtre de Krignar, je suis l'un des protecteurs du clan, je préférerais mourir plutôt que fuir au combat. Seuls les lâches et les elfes évitent le combat et fuient le Chaos".

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	65	23	6	5	9	32	2	29	85	65	73	97	45

Compétences:

Alphabétisation; Connaissance des Parchemins; Conscience de la magie; Coups précis; Coups Puissants; Eloquence; Escalade; Esquive; Exploitation minière; Fabrication des parchemins; Fabrication des potions; Identification des morts vivants; Incantation – magie cléricale (niveau 1, 2, 3 & 4); Langage secret (Classique); Langue hermétique (Magikane, Arcane naine); Méditation; Orientation (sous terre seulement); Sens de la magie; Spécialisation – Catapulte & Explosifs; Technologie; Théologie; Travail du bois; Travail du métal.

Dotations:

Sa seule et unique possession personnelle est sa hache à double tranchant (F+1).

Sorts de magie de Borlin:

Animosité magique; Boule de feu; Force de combat; Main de fer (niveau 1)Eclair; Ralliement magique (niveau 2); Invulnérabilité aux projectiles; Pont magique (niveau 3); Arme enchantée; Aura d'invulnérabilité; Explosion; Guérison des blessures graves (niveau 4).

Points de magie: 50

Tempête de Haches: Ce sort a été donné à Borlin par son Dieu Krignar "Le borgne".

Niveau du sort: 4

Points de magie: 6 + 2 par round de maintenance

Portée: A vue

Supplément

Durée: 1 round ou plus

Composants: 3 haches et autant de plumes de pégase.

L'enchanteur est capable d'animer jusqu'à 3 haches et de les faire combattre à distance. Volant dans les airs, les haches agissent indépendamment de l'enchanteur. Elles ne peuvent cependant combattre que des gobelinoïdes. Quand une hache perd tous ses poids de blessure ou disparaît de la vue de l'enchanteur, elle tombe au sol. L'enchanteur pourra lancer d'autres sorts pendant ce temps...

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	60	0	4	5	7	60	2	0	0	0	0	0	0

LADKIN (Maître des Forges)

Ladkin a le teint rougi par le feu de la forge, il porte sa barbe brune en deux tresses nouées derrière la nuque, ses yeux sont noirs et il est toujours en train de pester contre quelque chose. Il est âgé de 215 ans (seulement). Ladkin est le plus jeune nain jamais nommé à ce poste, d'une grande intelligence et d'un esprit vif, il est à la limite de la responsabilité pour la guilde des ingénieurs nains, mais il a été élu par les nains forgerons du clan. Doglin a été le plus fâché par cette élection mais maintenant, il s'aperçoit que la jeunesse a du bon parfois...

Il a vécu quelques temps en dehors du clan, parmi les humains et il a depuis, une plus grande ouverture d'esprit que la majorité des autres nains. Il sait que Branir croit que les elfes n'ont pas volé le diamant et essaie de l'aider de son mieux pour le prouver. Ladkin est aussi le chef de la puissante artillerie naine du clan, ce qui en fait quelqu'un de plus important encore.



Paroles de Ladkin:

"Il n'y a pas de problème, il n'y a que des solutions et je suis là pour les trouver. La grandeur des nains passera par l'essor de nouvelles technologies, même les anciens finiront par le comprendre, nous sommes la dernière vieille race, car les elfes se retirent et l'expansion des hommes est rapide. Le Chaos revient, vivement que la hache hurle de nouveau!".

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	55	48	4	4	11	43	2	47	60	54	52	49	35

Compétences:

Adresse au tir; Alphabétisation; Armes de spécialisation (Pistolet, Bombarde, Explosif, Tromblon); Bagarre; Conduite d'attelages; Coups Assommants; Coups puissants; Endurance à l'alcool; Exploitation minière (+20%); Jargon des batailles; Jeu; Metallurgie; Pictographie (guilde des ingénieurs); Piégeage; Reconnaissance des pièges; Technologie; Travail du bois; Travail du métal.

Dotations:

Les objets insolites que possède Ladkin sont 2 pistolets à double canons. Les deux canons peuvent tirer séparément ou ensemble au choix de l'utilisateur. Ces armes sont de la fabrication de Ladkin.

RODOGIN "Le Rouge" (Commandant de l'Infanterie)

Son surnom vient de sa chevelure et de sa barbe d'un roux flamboyant. Ses yeux sont bleus et il mesure 1,50 mètres, ses deux bras sont marqués par d'anciennes brûlures du temps où il avait été blessé par le suc digestif d'un troll. Il en est fier et laisse souvent ses avant bras nus. Il est âgé de 315 ans.

Rodogin est d'un caractère taciturne sauf à la bataille où là, on l'entend rugir des ordres, encourager ses troupes et insulter ses ennemis. Il a vécu quelques temps parmi les hommes et a été fortement déçu par ce qu'il a vécu. Depuis son retour à Karak Varen, il refuse d'employer le langage Occidental et fait comme s'il ne l'avait jamais connu. Rodogin parle souvent avec Borlin et Branir, car il est inquiet pour le clan. Les gobelins sont extrêmement actifs en ce moment et ils sont nombreux.



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

3 83 45 4 6 15 55 4 34 83 46 54 61 28

Paroles de Rodogin:

"Je suis un soldat, on me donne un objectif, des nains courageux et la bataille est gagnée. Je sais que nous sommes seuls à combattre les hordes du Chaos. Les elfes, ces erzats, ont quitté le combat depuis longtemps et les hommes sont déjà tellement pervertis qu'ils ont perdu cette guerre sans s'en rendre compte".

Compétences:

Armes de spécialisation (Armes à deux mains, Armes articulées, Armes de parade, Armes de poing, Escrime, Filet, Lasso, Catapulte, Explosif); Bagarre; Conduite d'attelages; Coups Assommants; Coups précis; Coups puissants; Desarmement; Endurance à l'alcool; Equitation; Escalade; Esquive; Exploitation minière; Héraldique; Jargon des batailles; Jeu; Metallurgie; Orientation (sous terre uniquement); Soins des animaux; Technologie; Travail du bois.

Dotations:

Sa possession la plus particulière est sa hache à deux mains "Magtak" (Trancheuse). Il n'utilise que cette arme au combat, elle lui donne un bonus de +1 aux dégâts normaux car elle est faite d'un métal nain, le Cosik.

IRIKNA (Grande Prêtresse de Noroma)

Irikna est la plus belle naine qui soit, elle a de longs cheveux blonds qu'elle porte en deux nattes, ses yeux sont bleus, elle mesure 1,35 mètres. Agée de 350 ans, elle est prêtresse de Noroma depuis deux siècles et elle est la naine la plus aimée et la plus respectée de Karak - Varen. Grâce à son calme et à son intelligence, elle calme souvent les hardeurs guerrières de Doglin et de Borlin. Elle pense que les nains retrouveront leur grandeur dans la paix et non dans des guerres incessantes. Elle a vu beaucoup de nains mourir et pleure toujours quand elle prie Noroma de leur pardonner leurs vies guerrières.

Paroles d'Irikna:

"Je suis la grande prêtresse de Noroma, nous devrions essayer de vivre en paix, mais les gobelins envahissent notre cité. Même nous avons oublié d'où vient notre haine pour eux. Doglin est un bon roi, même si la colère l'emporte souvent sur sa raison. Est-ce que d'entendre de nouveau la hache hurler permettrait un nouvel essort pour le clan?"

Supplément

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	23	3	4	12	59	1	53	80	55	80	90	63

Compétences:

Alphabétisation; Chirurgie; Connaissance des plantes; Connaissance des parchemins; Conscience de la magie; Eloquence; Fabrication des parchemins; Fabrication des potions; Identification des morts – vivants; Identification des plantes; Incantation cléricale (niveaux 1, 2, 3 & 4); Langage secret – Classique; LANGE hermétique – Magikane, Arcane naine; Méditation; Sens de la magie; Traumatologie.

Sorts de magie mineure:

Alarme magique; Apparition de petits animaux; Don de langues; Exorcisme; Feux Follets; Flammerole; Luminescence; Ouverture; Renfort de porte; Sommeil; Verrou magique; Zone de chaleur.

Sorts de magie de Bataille:

Boule de feu; Débilité; Guérison des blessures légères (niveau 1); Panique magique; Ralliement magique (niveau 2); Guérison des blessures graves (niveau 4).

Magie Élémentaire:

Lumière magique, Main de feu (niveau 1); Incendie; Extinction; Résistance au feu (niveau 2); Conjuración d'un élémental (de feu), Ecran de flammes; Souffle de feu (niveau 3); Conjuración d'un élémental (majeur, du feu); Evocation d'un élémental (du feu); Evocation d'une horde d'élémentaux (niveau 4).

Points de magie d'Irikna: 51



Quand on fait des études sur le Nanus Nanus Superioris ou Haut Nain, on est amené à étudier aussi la Nanus Nanis Superioris ou Haute Naine. Mes recherches sur les naines du C.H.H. ont été très difficiles, car les nains protègent jalousement leurs femmes et leurs enfants. Je n'ai pu rencontrer des naines que 5 ou 6 fois. Je me suis particulièrement intéressé aux naines qui vivent dans la cité et qui s'occupent de leurs maris et de leurs enfants. Je n'ai jamais pu connaître le nombre exact de naines dans la cité, mais en me basant sur le rapport nains/naines naissant dans la cité (une naine pour dix nains), je pense qu'il n'existe pas plus d'une trentaine de naines...

Physiquement, les naines sont assez différentes des nains, leur taille est en moyenne moins élevée, leur visage est plus avenant et plus gracieux que celui des nains. Bien sûr, malgré la croyance populaire (humaine), elles n'ont pas de barbe, et elles portent leurs cheveux longs. Les naines passent leur temps à s'occuper de leur demeure et de leurs enfants. Situés au cœur de la cité, les quartiers sont protégés des intrusions par des gardes et des pièges (j'ai perdu 3 doigts de la main gauche en tentant d'y pénétrer). Les enfants sont élevés en communauté par toutes les naines du clan, sous l'égide des prêtresses de Noroma. A l'âge de 10 ans, les jeunes nains sont séparés des jeunes naines et leur éducation est confiée alors aux différents corps de métiers choisis. Les naines restent près de leur mère.

La différence de natalité entre les nains et les naines ne semble pas gêner les nains qui restent pour la plupart célibataires. Ceux là, qui ne sont pas mariés, travaillent beaucoup et fournissent l'ossature guerrière du clan. Les rares fois où j'ai pu parler avec une naine, j'ai pu constater qu'elles étaient versées dans la connaissance des contes et des légendes de la race naine et qu'elles savaient beaucoup de choses sur la médecine. Un naine ne se marie qu'une fois et quand elle perd son époux, elle en porte le deuil jusqu'à sa mort.



Les nains se montrent, chose étrange, assez libéral dans l'éducation des jeunes nains et naines, leur laissant une grande liberté dans leurs actions. Un dicton nain dit "On apprend par ses erreurs". Mais à l'âge de 15 ans, les nains sont considérés comme adultes et leurs erreurs ou fautes sont très sévèrement jugées. Bienvenue dans le monde des pourfendeurs de trolls!

Les nains n'ont jamais voulu m'apprendre le Khazalide, mais ils me traduisaient beaucoup de leurs discussions et je me suis intéressé à une partie imagée de leur langage, les insultes dont voici quelques exemples: Tête de goblin ou de gob' (cette insulte est très utilisée par les jeunes nains, c'est une insulte fourre-tout. Seuls les nains les plus vieux s'offusquent de cette insulte); Il travaille comme un elfe (C'est un fainéant ou, il fait mal son travail); Honnête comme un elfe (en s'adressant à un voleur); Cervelle d'elfe (personne insouciant ou j'en foutiste); Il réfléchit comme un halfeling (Il ne pense qu'à manger); Aussi intelligent qu'un troll (besoin d'explication?); Vomissure de Nurgle (personne moche ou bien pour insulter quelqu'un gravement ou encore en parlant d'un elfe); Il se bat comme un elfe (pour un lâche fuyant le combat); Aussi propre qu'un morveux ou Il pue comme un morveux (encore besoin d'explications?); Intelligent comme un goblin (si vous ne comprenez pas celle-là, elle est pour vous); Il dépense son argent comme un marchand (c'est un radin de première); Franc comme un nain du Chaos (essayez de passer un marcher avec un nain du Chaos...); Il parle comme un elfe (personne mentant sans arrêt).

WARHAMMER

BATTLE



analyse des Règles

(Les conseils d'un grand joueur)

Intéressons-nous au livret de règles dont je vais m'efforcer de décortiquer les points importants. Par la même occasion, je glisserai dans cette analyse quelques petites règles supplémentaires et quelques conseils tactiques pour éviter de faire de grosses bourdes sur le champ de bataille.

Le Tour de Jeu (page 17)

Warhammer Battle est bâti sur un système de jeu qui l'approche plus d'un jeu de plateau que d'une simulation de la réalité. L'aspect ludique prend le pas sur l'aspect simulation du jeu, d'où le découpage de l'action en tours pendant lequel chaque joueur va bouger, tirer et combattre. Notez que les phases 3 et 4 de la séquence de jeu sont des exceptions. Cependant, même si les mouvements des unités ne sont pas simultanés, les 2 joueurs peuvent se mettre d'accord pour bouger leur année ensemble en début de bataille pour accélérer la phase d'approche. Dès que les deux armées se trouvent à distance de tir, reprenez la séquence de jeu normale.

Le Mouvement (pages 18 à 23)

Les pénalités dues au port d'armures trop lourdes sont beaucoup moins sévères que dans les éditions précédentes de Warhammer Battle. Profitez-en donc pour équiper correctement vos unités. Cependant, gardez à l'esprit qu'une pénalité de 2,5 cm par tour (ça fait 5 cm/tour en marche forcée) peut retarder considérablement l'arrivée de vos unités lourdes dans la mêlée.

En règle générale, ne mélangez pas de troupes se déplaçant à des vitesses trop différentes car sinon, vous risquez d'envoyer vos unités l'une après l'autre à l'abattoir. Enfin, sachez que plus le terrain est difficile, plus les pénalités de mouvement se font ressentir. Un exemple: une unité d'humains avec armure lourde et bouclier ($M = 10 - 2,5 = 7,5$) mettra près de 5 tours (une éternité) pour traverser 20 cm de bois, la marche

forcée y étant interdite. Ils risquent d'arriver au combat quand tout sera fini.

Pour faire de la marche forcée, une unité ne doit pas faire de manœuvres (1/2 tour, changement de formation) même avant le début de sa phase de mouvement.

Pour attaquer un ennemi, il faut déclarer une charge. Il n'y a pas de distance minimum. On peut charger à travers un terrain difficile mais n'oubliez pas les coûts supplémentaires.

Le Tir (pages 24 à 29)

La portée maximum d'une arme de tir simple est de 75 cm pour l'arc long et l'arbalète: c'est très long. Cette distance couvre souvent près de la moitié d'un champ de bataille, gardez donc un oeil sur les unités de tireurs de l'adversaire et faites attention au déploiement initial de vos unités.

Une règle d'or pour la phase de tir dans WB, est que seul le premier rang d'une unité peut tirer. Si cela semble illogique à certains joueurs ('Hé, mais mes archers elfes tirent en cloche!) il ne faut absolument pas toucher à ce point de règle. D'une part, parce qu'à des distances courtes, le tir 'ballistique' est inefficace voire impossible, et d'autre part, il existe également certaines races qui ont une tradition du tir à l'arc (gobelins et surtout elfes) qui rendrait leurs armées quasi invincibles sur un champ de bataille. Une conséquence directe de cette règle du premier rang: ne constituez pas d'unités de tireurs trop nombreuses (moins de 15 fig) sinon, vous aurez du mal à les déplacer.

Lorsqu'une unité de tireurs se situe à l'intérieur d'un bois, le malus au toucher est valable à la fois pour tirer vers l'extérieur du bois et tirer à l'intérieur.

Enfin, pour ceux qui utiliseraient la troisième édition de WB, seule l'arbalète et le mousquet ont une force de 4. L'arc long ne concerne que la portée de 75 cm.

Dernière chose, ne comptez pas trop sur vos unités de tireurs pour faire fuir l'armée adverse sous un déluge de flèches. Elles permettent surtout d'éclaircir les rangs ennemis avant le choc.

Le corps à corps

Le combat corps à corps dans WB est quelque chose de féroce et de sanglant. C'est le meilleur moyen d'éradiquer une unité ennemie: sachez cependant que c'est plus le résultat (fuite d'une unité démoralisée) des tests en commandement que la perte effective de quelques figurines qui viendra à bout de votre adversaire. Cette nouveauté de la quatrième édition (le mod. au jet en Cd) rend les combats beaucoup plus rapides et meurtriers. D'É là, vient l'importance des bonus qui s'appliquent à ce fameux test de moral. Lisez et relisez le tableau page 34 du livret de règles. C'est une clé de votre victoire.

L'analyse détaillée de ce tableau dicte certains principes à respecter au cours d'une bataille:

- se déplacer autant que possible avec une formation de quatre figurines de front. Si vous devez vos déplacer en colonnes moins large, faites le loin des unités adverses. Il n'y a rien de pire que d'être chargé alors que vous avancez en colonnes. Même si vous ne prenez pas de pertes, votre unité peut être bousculée par le simple effet de la poussée adverse. Formez donc des unités suffisamment nombreuses (>10 figurines) pour profiter de l'effet de choc. Ainsi, je vous propose une petite règle supplémentaire (elle existait dans les versions précédentes). Plus 1 bonus pour une unité qui charge au-delà de la moitié de sa distance de charge (à intégrer dans les bonus page 34).

- un porte étendard est indispensable pour toutes vos unités qui front chercher le contact en mêlée.

- la prise de flanc n'est valable que si l'unité chargée est déjà en corps à corps avec une autre unité. N'oubliez pas le test de Cd dû à la panique. Une petite modification: considérez que le bonus pour l'attaque de flanc s'applique à partir de quatre figurines et non plus de cinq. Même chose pour les attaques dans le dos.

Psychologie (page 38 à 41)

Fuite:

Réfléchissez avant de poursuivre un ennemi en fuite. Si le Cd de l'unité de son champion en fuite est inférieur ou égal à 8, vous pourriez laisser fuir cette unité au milieu de l'armée ennemie pour que la fuite soit contagieuse. C'est risqué!

Stupidité:

La stupidité est un des handicaps les plus lourds du jeu. Ne reposez pas vos schémas tactiques sur les créatures qui en souffrent.

Peur et terreur:

C'est une arme à part entière. Il suffit d'une seule créature qui provoque la peur pour mettre à mal tout un flanc d'une armée.

Les armes (pages 42 à 45)

Armes à deux mains: il ne faut pas en équiper une unité ou créature qui a moins de 4 en endurance et moins de 2 points de blessures. Vu que ces armes lourdes font que l'on frappe toujours en second, il faut que l'unité tienne le premier choc. Si ça passe ça fait généralement très mal. Une force de 3+2=5 entraîne une sauvegarde de -2. Ça tue presque à tous les coups.

Lances: la lance est une arme de défense. Les lanciers sont les seules unités que l'on peut placer en file vu que les deux premiers rangs peuvent toucher s'ils reçoivent une charge.

Héros et sorciers (pages 46 à 66)

Deux règles à retenir: celles (page 65) sur le tir, sur les personnages et celles page 66 sur des défis. Cette dernière règle des défis ne présente pas un grand intérêt. Si vous ne la prenez pas en compte, mettez vous d'accord. Sinon vous pouvez considérer qu'il y a défis si les deux personnages sont socle à socle.

Monstres (pages 68 et 69)

N'oubliez pas qu'il vous est possible de prendre pour cible le cavalier si vous êtes en corps à corps. Il est en général plus vulnérable.

Magie (pages 88 et 89)

Dans cette version de WB, le système de magie avec les cartes simplifie beaucoup cette phase du jeu. Certains pourraient regretter l'ancien système plus proche du jeu de rôle, mais cela évite (pour les grandes batailles supérieures à 5000 PTS par armée) de dégénérer en duels magiques entre les sorciers des deux bords.

Voilà, ce sera tout pour cette fois. Si vous appliquez ces quelques conseils de jeu pour 'La Malédiction du Monolithe', vous devriez éviter de vous faire 'oblitérer'.



La Malédiction du Monolithe (scénario)

Un petit scénario à jouer avec les figurines de la boîte de base.

Il y a bien longtemps, alors que le Vieux Monde était encore peuplé de Hauts Elfes et que Signar Heldenhammer n'avait pas encore jeté les bases de l'Empire, furent écrites certaines des pages les plus tragiques de l'histoire gobeline.



C'est dans un lieu reculé de la forêt de Laurelorn à l'Est des Montagnes Centrales que débute la légende du Monolithe Noir. Plus personne ne se souvient comment tout cela débuta: certains prétendent que le monolithe a toujours été là, d'autres affirment que c'est un éclat de Mörsliebe qui est un jour tombé du ciel. Les premiers elfes qui le découvrirent ne sont plus là pour en parler: tous périrent au cours d'un terrible combat contre une tribu gobeline 'égérée' dans la clairière du monolithe.

Les rares survivants gobelins colportèrent les exploits guerriers de leur chef, Ariach 'Tue-elfes' qui se battit à 1 contre 10 au pied de la colonne de pierre noire. Personne ne connaît exactement les effets du monolithe sur ceux de la race gobelinoïde: une chose est sûre, c'est qu'en sa présence, le guerrier gobelin oublie sa peur de l'elfe et se sent comme galvanisé.

Depuis, presque tous les ans, pendant les derniers jours du mois d'Ulriczeit, un raid gobelin essaie d'atteindre ce sanctuaire. La clairière du monolithe est devenue en quelque sorte un lieu de pèlerinage pour les gobelins.

1/ Déploiement initial (voir plan):

Ce sont à peu près les dimensions de la 1/2 d'une table de ping-pong. En tant que défenseurs, les elfes se déploient en premier.

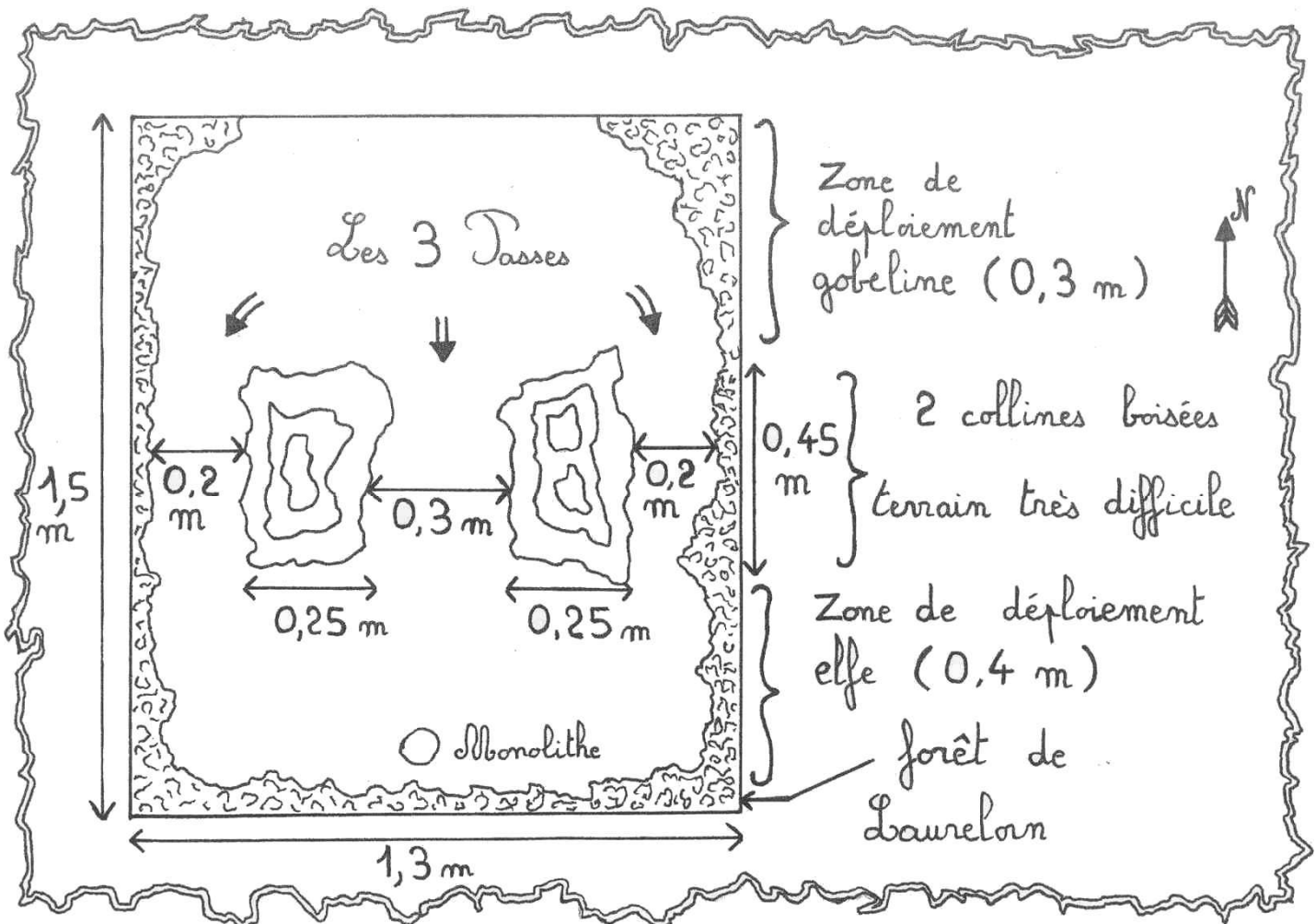
2/ Le monolithe:

Ce dernier joue le rôle de grande bannière pour l'armée gobeline (jet de Cd retiré à 30 cm). En plus, dans les 10 cm, tout test de Cd du joueur gobelin se fait à +1 (bonus en commandement).

3/ Conditions de victoire:

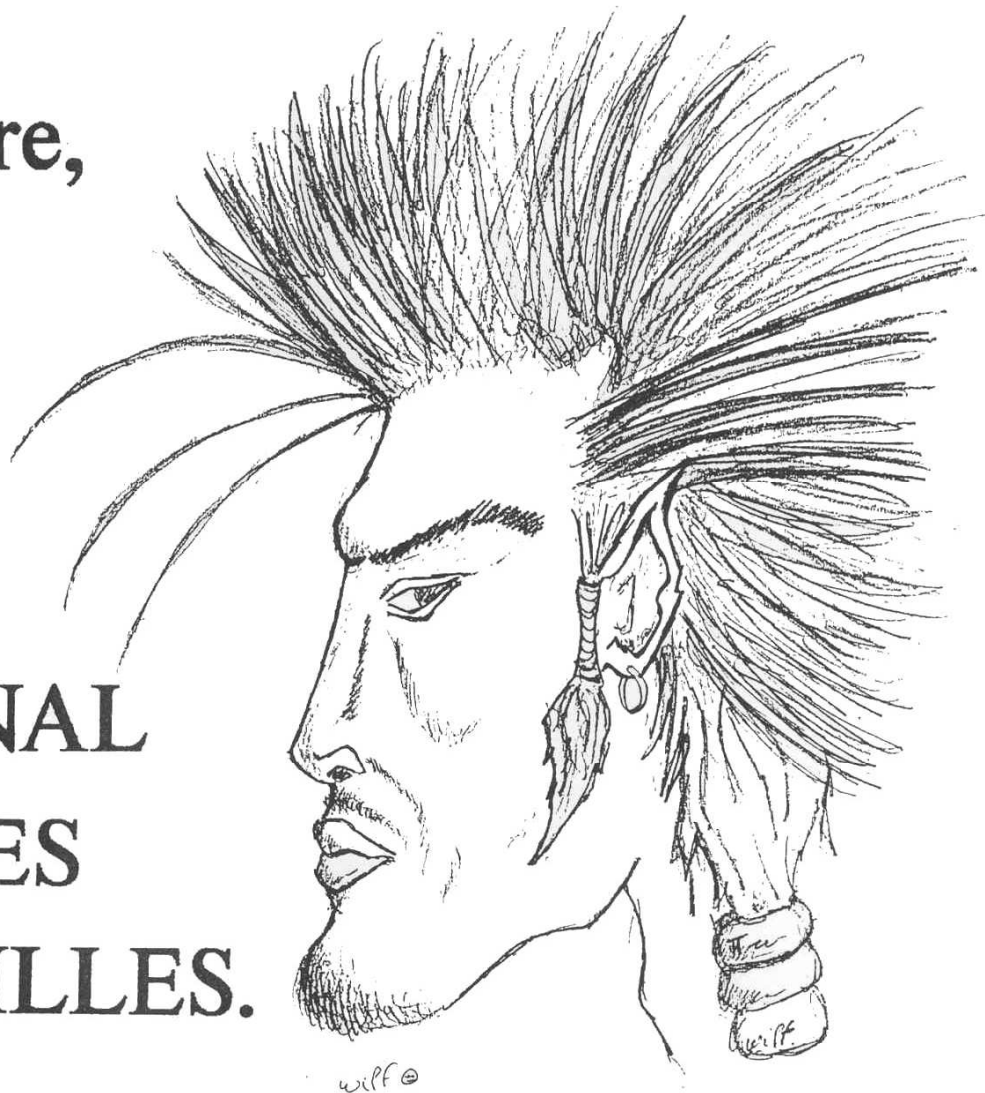
Le joueur gobelin doit avoir une unité au contact avec le monolithe sans être engagé au corps à corps avec une unité ennemie. A ce moment, c'est la fin des haricots pour les elfes qui fuient la clairière automatiquement en criant comme des déments. Pour le joueur elfe, il s'agit d'empêcher qu'une unité gobeline ne touche le monolithe sinon ils affronteront le courroux d'Ariach 'Tue-elfes'.

Voilà, à vous de jouer. n'hésitez pas à écrire au Grimoire pour donner votre avis sur les articles parus dans ce tome, et écrivez pour nous dire quel genre d'articles vous voulez pour la suite de la rubrique Warhammer Battle.



Le Grimoire,

LE JOURNAL DE TOUTES LES BATAILLES.



Bulletin d'abonnement au Grimoire

- ◇ Je m'abonne au Grimoire pour 6 mois. Je recevrai donc les Tomes 8 & 9 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 8, 9, 10 & 11 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 février.

Signature du vendeur (le cas échéant):

Vous avez été nombreux à nous répondre au sujet de l'augmentation du tarif du Grimoire. Nous vous en remercions. Voilà les résultats:

- La participation était de 24% et la question était: faut-il conserver une couverture couleur, et augmenter d'entre 5 et 10 francs le prix du Tome? A 87%, vous avez répondu favorablement au projet.

Pour la fresque en poster, les réponses n'ayant pas été suffisantes et aucune aide nous ayant permis d'accéder à un système de reprographie au coût de revient raisonnable, le projet est abandonné (désolé pour certains).

Vous pouvez par contre commander dès maintenant, le T-Shirt signé Pierre Noël, "Amazone".

Adam Les Grands Pieds

COMMUNIQUÉ

Le Grimoire va participer au troisième Trophée de Paris des jeux de simulation. Fourbissez vos armes, la convention aura lieu dans les locaux de l'ESCP (Ecole Supérieure de Commerce de Paris) au 79 avenue de la République dans le onzième arrondissement.

Date prévue: fin Mai/début Juin 1994.

Cela se déroulera un samedi de 10 heures à 20 heures. Au programme: du jeu de rôle et Warhammer bien sûr. Des précisions (sur le scénario, les PJ...) dans votre prochain Grimoire.

COMMUNIQUÉ

* S'il est vendu par correspondance, son prix est de 40 F frais de port compris et de 40F hors de la France métropolitaine.

30 frs*