

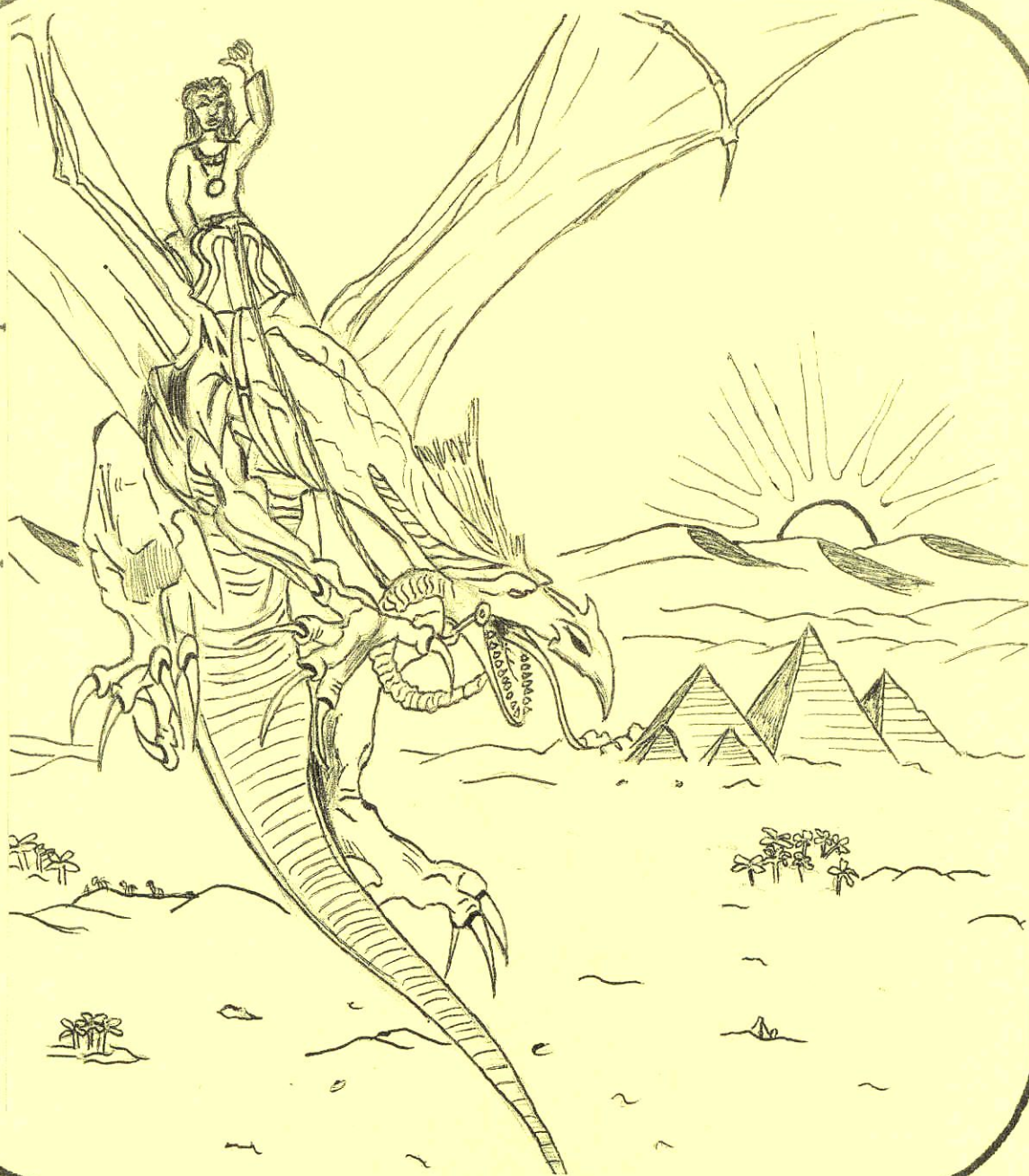
Le Grimoire

Deuxieme Tome

DOSSIER
SPECIAL ARABIE

Premier fanzine français dédié à Warhammer

25 francs - Trimestriel et sans plus aucun complexe du tout



Warhammer R
le jeu de role fantastique

VOTRE ATTENTION S'IL VOUS PLAÎT !

Si vous voulez recevoir le prochain numéro de Grimoire, il vous suffit d'écrire à la rédaction une petite lettre gentille dans laquelle vous glissez votre chèque de 25 Francs à l'ordre de Sébastien Boudaud. Évitez de remplir votre lettre de pièces de monnaies, ou alors ajoutez des timbres sur l'enveloppe. Préférez les billets aux pièces, au besoin nous vous enverrons la monnaie. Par ailleurs, nous acceptons tout dons d'argent comme une manne, alors n'hésitez pas! N'oubliez pas d'indiquer votre adresse! Vous pouvez également envoyer vos scénarios et vos aides de jeu à l'adresse qui suit. Les meilleurs seront publiés et auront une belle récompense supplémentaire... un numéro gratuit.

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

Sortie prévue du troisième tome: Novembre 1992



Wilfrid Le Brun
3 rue Saint Simon
49300 Cholet



Bruno Boisdron
65 rue Cesbron Lavau
49300 Cholet



Emmanuel Maudet
Les Lauriers
Route de Moulin
49280 La Tessoualle



Tony Guinhut
4 rue Saint Simon
49300 Cholet



Géraud Fléchier
55 avenue de la marne
49300 Cholet



Hervé Nicaise
7 rue de la Boetie
49000 Angers



Boudaud Sébastien & Bertrand
3 rue André Le Notre
49300 Cholet



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

WARHAMMER

LE GRIMOIRE

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

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

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

OUVRAGES DEDIES A WARHAMMER

Ces prix s'entendent frais de port compris !

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

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

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

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

⁽¹⁾ Notre adresse : commande@legrimoire.net

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

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

WWW.LEGRIMOIRE.NET

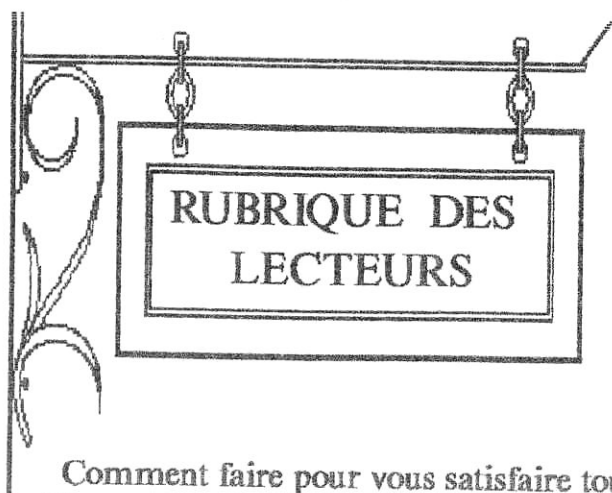
Site secondaire : www.warhammer.net

Vous avez entre les mains le deuxième Tome tant attendu du Grimoire, c'est un spécial Arabie de 36 pages qui contient plus de rubrique pour le MJ. La plupart d'entre-vous étant des Maîtres de Jeu plutôt que des Joueurs, nous avons voulu satisfaire la majorité (logique). Nous remercions tous ceux qui nous ont écrit pour nous encourager et particulièrement une poignée d'entre-eux qui nous ont envoyé des aides de jeu. Tous n'ont pas été publiés faute de place essentiellement. De la Même manière, nous n'avons pas pu mettre le scénario et les aides de jeu promis sur la Citadelle Karak Uzbak. J'espère que nous ne mettons pas certains MJ dans une situation Impossible... De toute façon, vous avez nos adresses en page 2. La Citadelle sera de retour dans le troisième Tome et une partie de celui-ci est d'ores et déjà réservée aux campagnes d'Arabie. A ce sujet, le MJ trouvera dans ce numéro, un scénario d'introduction à partir duquel 2 ou 3 nouveaux scénarios peuvent être facilement développés. Rendez-vous en Novembre pour un numéro plein de surprises.

A noter dans ce numéro, l'apparition de "La Gazette Impériale" qui permet des échanges entre joueurs et les articles qui peuvent se transformer en aides de jeu pratiques pour le MJ (allez voir en pages 6 et 7).

Sommaire

Page 4	Rubrique des lecteurs.....	Vous
Page 5	Nos Chers Confrères.....	Sébastien Boudaud
Pages 6 & 7	La Gazette Impériale.....	Eric Jolent
Pages 8 à 13	Les Plages d'Arabie.....	Sébastien Boudaud et Emmanuel Maudet
Pages 14 à 16	La Navigation en Mer du Sud....	Sébastien Boudaud et Kamel Ayeb
Page 17	Le Tournoi	Bruno Boisdron
Pages 18 & 19	Les Recettes d'Adam Les Grands Pieds.....	Bertrand Boudaud, Emmanuel Maudet, Grégoire Laakmann
Pages 20 & 21	Sortilèges et Maléfices.....	Emmanuel Maudet et Géraud Fléchier
Page 22	Un PJ clé en main pour le MJ.....	Sébastien Boudaud
Pages 23 à 27	Scénario pour MJ débutant	Sébastien Boudaud
Pages 28 & 29	Nos Amis les Bêtes.....	Sébastien Boudaud, Emmanuel Maudet, Géraud Fléchier
Pages 30 & 31	Nouvelles Carrières (trois)....	Sébastien Boudaud et Grégoire Laakmann
Page 32	Inventions et Découvertes.....	Sébastien Boudaud sur une idée de Bertrand Boudaud
Pages 33 et 34	Nouvelles Armes.....	Sébastien Boudaud et Hervé Nicaise
Page 35	Nouvelle Table des Coups critiques.....	Bertrand Boudaud
Couverture.....		Valéry Libaud
Dessins Intérieurs		Wilfrid Le Brun et Valéry Libaud



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

Comment faire pour vous satisfaire tous? Vous comprendrez notre situation, un vrai dilemme, en lisant les critiques que nous recevons quotidiennement:

" J'ai beaucoup aimé le numéro 1 excepté la règle des cibles inertes que j'avoue ne pas avoir compris" (Stéphane Leynadier d'"Elancourt").

" J'ai beaucoup aimé la réforme de la cible inerte, par contre pas du tout celle du bouclier" (David Petit de "Saint Jean d'Y").

" Les nouvelles armes sont quelconques. Que fait le Boomerang dans le Vieux Monde?... Le Paysan est une bonne idée mais je verrai plutôt les promotions suivantes: CC+10, E+1, B+2, I+10, Dex+10. Je regrette qu'un PJ prenant Paysan comme première carrière, puisse avoir autant de dotations et jusqu'à 21 compétences, c'est trop!" (William Attia de "Marssac").

"...Mon sept d'or revient à la carrière de Paysan et aux nouvelles armes" (David Petit).

" Le scénario est à mon goût trop classique mais bon" (William Attia)

" Une bonne idée de scénario... mais il manque le plan du château" (David Petit).

Vous avez tous été d'accord pour dire que la rubrique 'Contes & Légendes' était bien réussie et que la rubrique 'Chez Anders Kaufmann' était loin d'être inutile. Warlock est d'après vous trop puissant, ce qui montre que vous n'êtes pas attiré par le Gros-Billisme et c'est bien!



LAURENT GARNIER de "La Salle Aubry" a quelques problèmes avec ses joueurs. Nous sommes tous, bien évidemment, avec lui. Courage!

Nos Chers Confrères

Ce qui se fait, se vend, s'achète dans le monde pour Warhammer.

La Septième Prophétie n°1 / 5 Francs

C'est le fanzine de la guilde du Masque du Démon (mais ils ne sont que deux à le faire). Dans ce numéro, on a des aides de jeu et des scénarios pour AD&D, Amiralauté, Ave Tenebra sur 20 pages. L'aide de jeu WARHAMMER concerne les dégâts des armes, je n'en dévoilerai rien ici mais sachez que si vous l'adoptez c'est parceque les modificateurs d'arme CC, I, D et PRD ne vous suffisent pas. Ils nous promettent bientôt un hors-série spécial WARHAMMER. Sur le plan de la mise en page, j'ai constaté que quelques fois l'impression était peu claire rendant mal aisée la lecture. Je dénombre également une page blanche au milieu du zine (ici aussi! Les rôlistes n'auraient-ils plus d'imagination?). Pourtant, il est clair que ses deux auteurs, Frédéric B. et Frédéric L. veulent bien faire...



La Guilde du Masque du Démon
111 route de Volkrange
Hayange Marspich



La Division n°1 / 20 Francs.

Ça y est, il est arrivé! Mais personne ne l'attendait... Lorsque je l'ai vu arriver, comme ça avec ses 40 pages, je l'ai tout de suite adopté. A commencer par le nouveau monde qu'a créé Frédéric Ius, pour Simulacre (Les sorts sont rigolos mais pas très utiles). Il y a également deux nouvelles, de vraie-fausse petites annonces... Deux scénarios WARHAMMER complètent le tout. Ils sont clairs et détaillés, et ont des titres en Latin que j'ai renoncé à traduire. Au niveau de l'ensemble, je n'ai toujours pas compris pourquoi une page sur deux seulement est imprimée (car en fait, le zine à 80 pages!). Si vous le commandez, vous le recevrez en pièces détachées puisqu'il n'y a pas de reliure (sans doute à cause de l'épaisseur du numéro). De plus, plusieurs bas de pages n'ont pas passés à la photocopieuse, ce qui nous prive d'une partie des textes. Enfin, j'ai bien aimé les plans des habitations qui sont eux, bien réussis. Oh, j'allai oublier de vous dire qu'il est manuscrit et qu'il n'a qu'un seul auteur... Encore bravo à lui!



Frédéric Ius
Les Mélets Est
82100 Castelsarrasin



Héphaïstos n°3/10 Francs

Prévu fin juin, il sortira finalement dans les deux premières semaines de septembre. Nous n'avons pas eu d'exemplaire à temps, nos lecteurs réclament ce Tome le plus vite possible. A l'intérieur, un scénario WARHAMMER et des aides de jeux pour divers jeux de rôle (Hawkmoon, James Bond, L'Appel de Chtulhu, ADD...). Ketcha Lawn m'a promis une maquette meilleure sur 40 pages. Nous vous en parlerons plus longuement dans le prochain Tome du Grimoire.



Jean François Pineau
15 avenue des pétales
44300 Nantes



Attention, Chef d'Oeuvre!



Bonne prestation



Pas mal.



Nul à ...jeter!

La Gazette Impériale®

† Pour Sigmar Heldenhammer, l'Empereur Karl Franz et la Justice † 6 pistoles d'argent

L'un des atouts de Warhammer est d'offrir un monde très cohérent, tant au point de vue social que politique. Aussi, pourquoi ne pas y ajouter une nouvelle dimension et le rendre Interactif ?

Le but de cette rubrique est de répondre à un double objectif :

— Vous êtes MJ. Envoyez — moi le récit des événements qu'ont vécu vos joueurs. Ainsi, qu'ils aient pillé un temple, commercialisé une invention révolutionnaire, démantelé un groupe de cultistes à Altdorf, ouvert une auberge de grand luxe ou créé une nouvelle guilde... tout a de l'importance dans le vieux monde. La publication de ces faits divers permettra à d'autres MJ d'en tenir compte et de les inclure dans leurs propres scénarios. Le monde n'en sera que plus convivial et vivant. Chaque action des PJ influera à sa façon sur l'Histoire.

Par exemple, des PJ ont pillé un temple à Delberz. Un autre MJ pourra décrire à ses joueurs, s'ils se rendent à Delberz, que ce temple a été pillé ou qu'ils aperçoivent des personnes en train de le cambrioler... Libre à eux d'intervenir ou non dans cette intrigue secondaire.

Pour cela, n'envoyez que la description d'événements véridiques que vos PJ ont réellement vécu, avec éventuellement leurs pseudos, description physique, leur niveau approximatif, s'il y a eu des témoins... Bref, tout ce qui peut être utile. Toutefois, ces événements ne devront pas bouleverser l'ordre hiérarchique de l'Empire ni découler du résultat des aventures des "Suppléments Officiels" passés ou à venir.

— Vous êtes joueur. Vous pourrez en tant que PJ, envoyer des petites annonces gratuites. Les autres PJ intéressés répondront par une autre annonce. La plus avantageuse au profit du PJ demandeur sera retenue (ou alors toutes seront publiées, rien n'est encore fixé). La publication de la réponse, en accord avec les MJ respectifs, officialisera la transaction. Vous pourrez aussi laisser des messages à d'autres PJ (toujours dans le cadre du jeu), des conseils (ex: comment repérer un doppelganger etc...).

Vous avez compris, cette rubrique est la votre. A vous de la faire vivre. Alors, jouez le jeu... et écrivez à :

Eric Solent
1 rue Paul Fort
95460 Ezanville

Meurtre Sanglant à Biberdorf

Dans ce village de la région de Nuln, on a retrouvé le cadavre éventré du jeune fils du tonnelier Gustav Shreikeir. Cet assassinat a eu lieu en plein jour alors que Johan, âgé de 10 ans, jouait dans la rue. Des témoins affirment qu'il s'agissait d'un Elfe Noir et le décrivent comme aillant des dents très blanches et de nombreuses cicatrices. Une chasse à l'homme est lancée dans la région.

Complot au sein de la famille Altenburg

Le village Kleinstadt dépendant du château de Altenburg fut le centre d'une intrigue qui visait la femme du châtelain. Celle-ci attendant un enfant, était jalousée par sa soeur jumelle. Elle tenta, avec l'aide de complices de remplacer le véritable bébé à sa naissance par un enfant mutant. Grâce à l'intervention incroyable de Tobias Dolafion Von Bergsburg connu dans tout Middenheim et son ami Mathias Matröse le complot a été déjoué.

Petites Annonces

1/1 — Achète frégate en bon état, à but commercial, armée si possible, 3000 ES maximum. Mathias Mathröse à Altdorf.

1/2 — Vend lot de 16 pierres de collection (100 grammes le tout), noires et brillantes, avec son coffret de plomb contre 10000 ES ou en échange contre deux objets magiques. Klaus Länger à Altdorf.

1/3 — Magicien loue ses services 400 ES : Débilité, Boule de Feu, Main de Fer, et 700 ES : Aura de Protection. Prix à débattre, un seul apprenti accepté. Hans Kénal à Altdorf.

1/4 — Cherche noble en quête d'un Champion de Justice. Esprit combattif et volontaire acceptant un salaire de 30 ES par semaine. Klaus Länger à Altdorf.

1/5 — Cherche à Monter une Guilde de magiciens à Averbheim. Contribution: 200 ES (locaux, Composants...). Colwin à Altdorf.

1/6 — Achète ou échange ingrédients suivant: la corne d'une Licorne réduite en poudre, une pinte de sang de Dragon et trois écailles de ce reptile. Faussaires s'abstenir. Possibilité d'acheter séparément ces composants, 1500 ES chaque ou parchemins magiques (Invulnérabilité aux projectiles, Stupidité magique). Thomas Tergaliel à Altdorf.

1/7 — Recherche magiciens confirmés pour échange d'objets magiques. Désire trouver Baguette Noir, Corne de Conjuraton, Flèches d'Evocation Maléfique et de Conjuraton Légitime. Dispose de documents sur les grands saniemx. Offre contre toutes information intéressante sur les Seigneurs de l'Intervention et les Horreurs Roses, des flèches de Pestilence (3). Enorme récompense de 2000 ES pour Amulette de Protection Démonique et/ou renseignements sur les effets de la Peste de Nurgle. Colwin à Altdorf.

Les Plages d'Arabie

Historique et Chronologie

Les instructions qui vont suivre sont exclusivement réservées aux MJ. Toute personne contrevenant à cet avertissement s'expose à des poursuites ludiques!

L'Arabie est le seul endroit où le Chaos a été vaincu durablement et la victoire de l'Ordre, lorsque les 13 clefs seront retrouvées, sera totale. Immense désert, seuls quelques Oasis et les territoires littoraux sont cultivés. Elle est aujourd'hui en tout points égale (ou presque) aux pays Arabes de la côte méditerranéenne du XVI siècle de notre monde. Le MJ pourra donc trouver toutes sortes de renseignements pour les références dans des ouvrages spécialisés.

Rappels intéressants concernant l'encombrement:

-On estime qu'un individu moyen et son équipement ont un encombrement global de 1000.

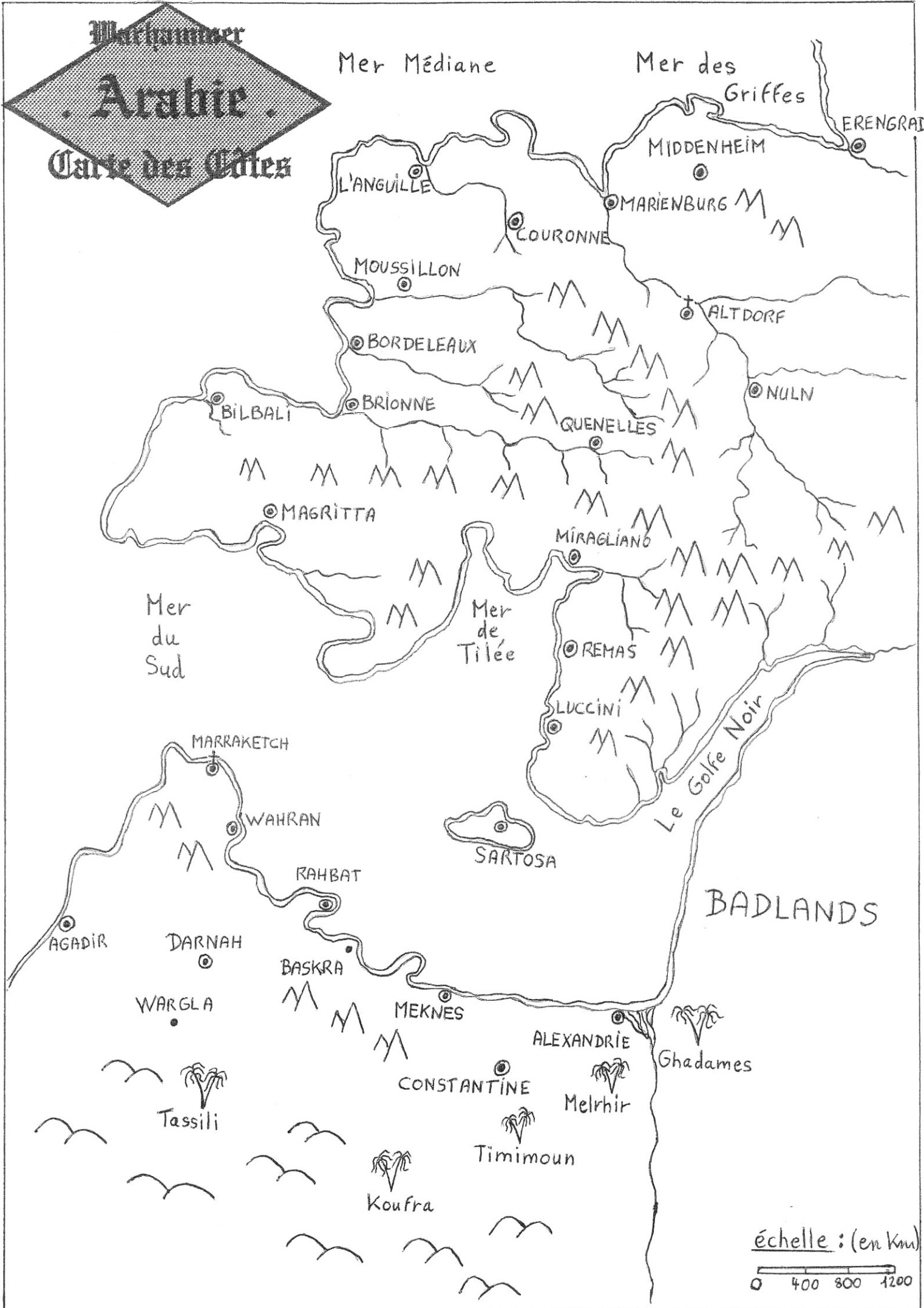
-Un Chameau (comme un Dromadaire) peut porter, sans malus à son score en M, jusqu'à 400 fois sa force. Mais son Mouvement est réduit de 1 pour chaque tranche de 100 points au dessus de son maximum transportable

Calendrier Impérial	Calendrier Arabe	Evènements
-6500	-6000	Fin de l'ère glaciaire, quand les Anciens Slaans altèrent l'orbite de la planète. L'Arabie bénéficie d'un climat tropical humide.
-4500	-4000	Les portails interdimensionnels installés aux pôles explosent. Hyper- activité de la porte interdimensionnelle d'Arabie. Bataille entre démons de Nurgle et Slaans. Chute des Anciens Slaans.
-1500	-1000	La pourriture s'étend à travers la forêt tropicale. Les Humains passent un pacte avec Arianka pour repousser les adeptes de Nurgle le pestiféré.
-1500 à -1250	-1000 à -750	Guerres Démoniques: Arianka est capturée et la peste décime les colonies humaines. Le Chaos a envahi les forêts tropicales.
-1250 à -1100	-750 à -600	Construction du tombeau d'Arianka et dispersion des 13 clefs.
-1000	-500	Zuvassin le défaiseur intervient et lance une attaque contre Nurgle après avoir rallié à lui des démons de Tzeentch
-850	-350	Destruction de la porte interdimensionnelle par le Feu Purificateur de Zuvassin, seul moyen d'arrêter le fléau. L'Arabie est transformé en un immense désert.
-800	-300	Les tribues Humaines survivantes (les Southrons) émigrent vers le Sud, plus accueillant. Leur peau aillant été durablement noircie par le Feu Purificateur.
-500	0	Repeuplement des côtes par des colons Humains.

Markhammer

Arabie

Carte des Côtes



Les Grandes Villes et Les Cités

Explications du tableau: Le tableau de la page suivante est destiné au MJ et apporte de nombreux renseignements utilisables par les PJ marchands (Cf: Mort sur le Reik). On obtient le coefficient de commerce (vente) en multipliant le nombre d'habitants par la catégorie de richesse comme suit: X1 (pour Rich:5), X0.8 (pour Rich:4), X0.6 (pour Rich:3), X0.4 (pour Rich:2), X0.2 (pour Rich:1). Le coefficient de commerce (achat) s'obtient lui, en divisant le nombre d'habitants par 2000.

Il ne m'est pas possible de développer chacune des Cités dans ce Tome. Envoyez moi la description complète d'une ou de plusieurs d'entre-elles que vous avez faites à partir des renseignements du tableau. Voici en tout cas, la description sommaire de Constantine:

CONSTANTINE est une Cité illustre. Entourée presque de toute part d'une gorge profonde atteignant par endroits 900 mètres de profondeur. On dit qu'autrefois y coulait un fleuve turbulent. Mais aujourd'hui, il n'en reste que quelques lacs souterrains au fond de grottes humides. Sept ponts ont été construits pour enjamber le vide. Ils sont utilisés par des caravanes et des marchands très nombreux, qui assurent la prospérité de la Cité.

La Religion

Les arabes sont tous fidèles à un Dieu unique (Cf page 261 de WJRF), De toute manière toute pratique d'un culte étranger est punie par la loi (voir page suivante). Ce Dieu au nom imprononçable est aussi dénommé Sangrif. On associe Sangrif au feux magiques dévastateurs. Il est la force qui consume de l'intérieur les autres Dieu du Chaos. Sangrif est redouté des humains: il est en même temps le suicide et la passion amoureuse. Il insuffle la haine aux mortels, qui les embrase et les ronge (les guerres inter-arabes en sont la conséquence). Enfin, il représente le remède aussi bien que le mal: C'est lui qui poussa le roi Zoltan à brûler la ville de Praag. On dit aussi que c'est lui qui inspira au Sultan Qabir d'entreprendre une guerre de religion contre l'Empire.

En général, il est dépeint sous une forme vaguement humaine prise dans les flammes, le visage déformé par la douleur. Plus rarement, Il est également décrit comme un humanoïde puissamment musclé, ailé et dont la queue qui ressemble à un serpent n'aurait rien à envier à sa tête cornue et monstrueuse. Sous cette forme, il manierait le fouet et le fléau d'arme.

Les symboles utilisés sont souvent les buchers miniatures en souvenir de l'époque où Nurgle et ses Grands Sanieux déferlaient sur l'Arabie (Suite Tome 3).

Vous avez la gorge sèche ?

Voici une règle qu'il m'est apparue nécessaire dans un pays où le désert représente plus de 80% de sa surface:

- Un individu ne consommant pas une quantité minimum d'eau (ici, 1 litre par jour) perd progressivement ses forces ainsi que ses facultés à raisonner et peut être sujet à certains troubles de la vision.
- Ainsi, par jour d'abstinence, les Caractéristiques en pourcentage sont baissées de 10% et la Force, l'Endurance et le Mouvement sont baissés d'1.
- De plus, le personnage perd 1 point de Blessure à la fin de la première journée, 1D4 points de B après la deuxième journée, 1D6 après la troisième, 1D8 après la quatrième, 1D10 après la cinquième et 1D12 après la sixième journée.
- Si l'une des caractéristiques tombe à 0 ou au dessous, le personnage meurt. Boire un jour sur deux ne ralentit pas la perte de caractéristiques. Le repos et de l'eau abondante restaurent les points de B perdus.

Site / Importance Suzerain	Popul.	Rich.	Sources de Rich.	Coef. de com. (Achats/Ventes)	Garnison
Agadir / Cité Roi Fayçal Ibn-Selim	9830	4	Commerce, Tapis, Perles, Pêche, Pierres Précieuses	7864/4,9	100a/4750c
Rahbat / Cité Calife Haroun Al Otman	5200	5	Commerce, Construction Navale, Chèvres, Volailles, Oranges, Bois	5200/2,6	150a/2500c
Alexandrie / Cité Calife Abdal-Aziz	12180	5	Commerce, Construction Navale, Textiles, Chapardages, Pêche, Epices	12180/6,1	500a/7500c
Ghadames / Oasis Cheikh Brahim El Kedir	420	4	Transport, Commerce, Brigandage, Chèvres, Figs, Moutons, Tapis	336/0,2	20b/180c
Melrhir / Oasis Cheikh Khaled Hawatmeh	260	3	Transport, Brigandage, Chameaux, Chevaux, Raisins, Blé, Bois	156/0,1	80c
Constantine / Cité Roi Fahd Abdelrahmane	8750	4	Commerce, Marché d'Esclaves, Transport, Chameaux, Anes, Dattes	7000/4,4	100a/250b/ 3900c
Timimoun / Oasis Cheikh Rhaba Ben Busnach	200	4	Transport, Chameaux, Anes, Chèvres, Moutons, Figs, Epices	160 /0,1	15a/50b
Koufra / Oasis Cheikh Ahmed Ibn-Taleb	120	3	Transport, Poteries, Dattes, Figs, Brigandage	72/0,1	10b/25c
Marraketch / Cité Sultan Hacene El Qabir	19570	4	Commerce, Tapis, Or, Argent, Pierres Précieuses, Pêche, Epices, Citrons, Figs	15656/5,8	250a/1000b/ 12000c
Meknes / Cité Calife Ali Moussaed	11560	4	Commerce, Transport, Or, Argent, Cuivre, Fer, Figs, Dattes	9248/5,8	400a/2500b/ 6000c
Darnah / Cité Calife Allal Abu Dhabi	4280	4	Commerce, Chèvres, Poteries, Transport, Dattes, Figs	3424/2,1	200b/1300c
Baskra / Ville Calife Abdullah Saoud	2580	5	Commerce, Chevaux, Or Argent, Dattes, Pêche, Herbes (Thé, Tabac...)	2580/1,3	100b/1100c
Wargla / Ville Roi Mohamed Ben-Khaled	3840	4	Commerce, Transport, Blé, Or, Textiles, Raisins	3072/1,9	60a/200b/ 1000c
Tassili / Oasis Cheikh Mustapha Bacri	590	5	Commerce, Transport, Epices, Or, Citrons	590/0,3	15a/60b/200c
Wahran / Cité Calife Mulley El Fasi	10900	4	Commerce, Marché d'Esclaves, Blé, Or, Transport	8720/5,5	80a/300b/ 3700c

La Monnaie

La Monnaie est principalement faite d'or et de métaux précieux comme dans le Vieux Monde, ce qui la rend assez aisément convertible. Le système est celui-ci:

1 Dinar = 10 Dirhams = 100 Rials

1 Dirham = 10 Rials

1 Couronne = 3 Dinars

1 Dinar = 6 Pis & 8 sous

Les Dinars sont des pièces d'or frappées du portrait du Sultan Darius El Qabir (voir WJRF page 261). Les Dirhams eux, apparaissent sous la forme de larges pièces d'argent, le Rial est fait d'un alliage de différents métaux (cuivre, argent, métaux ferreux).

Il arrive pourtant que des sommes élevées soient payées à l'aide de minéraux de valeur, bruts ou taillés (Diamants, Rubis, Emeraudes, Aigues Marines, Perles...) beaucoup plus facilement transportables sous cette forme.

L'Esclavage

L'Esclavage est autorisé en Arabie, contrairement à ce qui se passe dans le Vieux Monde. Même les plus pauvres ont un esclave à leur disposition. C'est en Arabie que sont envoyés les criminels du Vieux Monde, pour une durée plus ou moins longue. Dans chacune des Cités, il existe un marché aux esclaves. Les plus grands sont ceux de Constantine et de Wahran. Un esclave se vend généralement au prix de base de (Force X Endurance) X 10 Dinars, mais les enchères peuvent monter très haut pour certains individus. Pour simuler cela, je vous propose le système suivant:

- Jetez 1D6, cela représente la quantité d'acheteurs intéressés au premier abord (sur un 6, relancer le dé et ajouter le résultat obtenu au précédent...)
- Pour chaque acheteur, ajouter 10% de la valeur de base de l'esclave à la nouvelle enchère. Ainsi, pour 10 surenchères, le prix de l'esclave à doublé.
- Le jet du dé se fait autant de fois que possible, c'est à dire jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'acheteur. Car, à chaque lancé de dé à partir du second, on soustrait 1 point, puis 2 points au troisième...

Les Lois

TABLEAU DES HUMEURS:

Il est sensé représenter les différents stades d'humeur par lesquels peut passer un individu (ici le représentant de la loi). Au début de la rencontre, le MJ lance 1D10 (relancer en cas de 0) pour savoir l'humeur de base de ce dernier vis à vis des suspects. Au cours du plaidoyer, ces derniers auront l'occasion de lui faire changer d'humeur par un test de Sociabilité (la manière dont ils s'y prennent est pourtant à prendre en compte). Deux humeurs, extrêmes, ne devront être possibles que si le représentant de la loi a un lien affectif avec le suspect de sexe opposé (Amour) ou s'il s'agit d'un ennemi de longue date, d'un acte qui visait le représentant de la loi lui même ou bien ses proches (haine). Dans certains cas où l'attitude du représentant de la loi est flagrante, le MJ peut déterminer arbitrairement l'humeur de base sans avoir à lancer un dé. Dans la liste des peines encourues, il faut considérer Haine comme Animosité et Amour comme Affection.

HAINE (1)

ANIMOSITÉ (2)

RÉPUGNANCE (3)

LASSITUDE (4)

IMPARTIALITÉ (5)

AMOUR (9)

AFFECTION (8)

INDULGENCE (7)

COMPLAISANCE (6)

PEINES ENCOURUES: C'est au Calife (ou au roi) lui même que revient le droit de juger les délits et de choisir la peine. Généralement, les suspects doivent patienter 3D6" jours dans une prison humide avant de passer en jugement. Le verdict est souvent vite donné, le suspect rapidement décapité. Mais des individus riches et respectés ou simplement étrangers, l'intéresseront probablement et c'est ce qui risque de les sauver! L'humeur de ce "juge" est déterminante puisque c'est elle qui fixe réellement la peine. Pour pouvoir s'en sortir, un PJ doit réussir à capter son attention par un test de Soc...

Vol sans violence - Empalement (Animosité), Esclavage (Répugnance), Emputation (Lassitude, Impartialité, Complaisance), Flagellation (Indulgence), Gracié (Affection)

Meurtre & tentative - Ecartellement (Animosité, Répugnance), Décapitation (Lassitude, Impartialité), Esclavage (Complaisance, Indulgence), Gracié (Affection)

Adultère - Décapitation (Animosité), Lapidation (Répugnance, Lassitude), Flagellation (Impartialité, Complaisance), Gracié (Indulgence, Affection)

Profanation - Décapitation (Animosité, Répugnance), Perte des yeux (Lassitude, Impartialité), Flagellation (Complaisance, Indulgence), Gracié (Affection)

Hérésie & pratique de cultes étrangers - Torture* (Animosité, Répugnance, Lassitude, Impartialité), Esclavage (Complaisance, Indulgence), Gracié (Affection)

Blasphème & mensonge - Empalement (Animosité), Perte de la langue (Répugnance, Lassitude, Impartialité), Flagellation (Complaisance), Gracié (Indulgence, Affection)

Désertion - Ecartellement (Animosité, Répugnance), Décapitation (Lassitude, Impartialité), Esclavage (Complaisance), Flagellation (Indulgence), Gracié (Affection)

Mutinerie - Décapitation (Animosité, Répugnance, Lassitude), Flagellation (Impartialité, Complaisance, Indulgence), Gracié (Affection)

Traîtrise & espionnage - Empalement (Animosité, Répugnance, Lassitude, Impartialité)

Brigandage - Empalement (Animosité, Répugnance, Lassitude), Décapitation (Impartialité, complaisance), Esclavage (Indulgence), Gracié (Affection)

Enlèvement - Décapitation (Animosité), Emprisonnement à vie (Répugnance, Lassitude, Impartialité), Esclavage (complaisance), Flagellation (Indulgence), Gracié (Affection)

Pratique de jeux de hasard - Ecartellement (Animosité), Flagellation (Répugnance, Lassitude, Impartialité, complaisance), Gracié (Indulgence, Affection)

Consommation d'alcool & de stupéfiants - Ecartellement (Animosité), Flagellation (Répugnance, Lassitude, Impartialité), Gracié (Complaisance, Indulgence, Affection)

* Si l'accusé fini par renier sa foi, il échappe à la crucifixion et est envoyé dans un convoi d'esclave à vie.

MODIFICATEURS:

Ce n'est pas le premier délit: Soc. - 20% A tenté de s'échapper: Soc. - 20%

Et tout modificateurs que le MJ trouvera nécessaires (il ne faut pas oublier de prendre en compte le Rang Social du "juge" qui peut être de 5, 6 ou 7).

RÉSULTAT DU TEST DE Soc.:

Réussite de 31% et plus => Déplacement de 1D3 rangs vers la droite.

Réussite entre 11% et 30% => Déplacement d'1 rang vers la droite.

Réussite jusqu'à 10% => Aucun effet.

Echec jusqu'à 10% => Aucun effet.

Echec entre 11% et 30% => Déplacement d'1 rang vers la gauche.

Echec de 31% et plus => Déplacement de 1D4 rangs vers la gauche.

La Navigation en Mer du Sud

Les Conseils du Capitaine Hans Matrose

- Pour devenir Capitaine de Navire, passez d'abord par matelot puis par navigateur. Cela vous évitera plus tard, de payer un Navigateur lorsque vous serez enfin Capitaine (Merci brave Hans et 30 CO de gagnées) et enfin vous éviterez une carrière d'Officier en Second.

- Au sommet de votre carrière, vous devrez posséder un navire. Vous aurez probablement du mal à acheter le navire de vos rêves, rappelez vous que vous pouvez ne posséder que 25% de ce dernier. Pour cela, encore un truc du Capitaine Hans: PASSEZ UN CONTRAT avec un riche Marchand (un PJ de préférence) qui achètera les 75% restant. Veillez à établir un contrat écrit visé par deux témoins joueurs et le MJ. Le Capitaine se portera garant de la sécurité des marchandises transportées, c'est à lui de payer ses hommes et de les pourvoir en nourriture. En pleine mer, le Capitaine est le seul maître à bord. En échange, il aura le droit de réclamer 25% des bénéfices que fera le marchand.

- Un problème délicat à aborder: le choix de l'équipage. Il y a quelques règles à suivre scrupuleusement... Premièrement, ne prenez pas de Nain à bord, ils n'ont pas en général le pied marin! Deuxièmement, il vaut mieux un équipage homogène (de la même race) à par une ou deux exceptions (le cuisinier est Halfeling...). Veuillez au bon état de santé de vos hommes (il faut un Médecin de bord, un PJ de préférence ET un bon cuisinier). Choisissez un Officier en Second avec lequel vous avez de très bons contacts. Une confiance réciproque est nécessaire entre un Capitaine et un Officier en Second car comme vous le savez, lors d'une mutinerie, l'Officier en Second est le second à passer sur la planche, après le Capitaine. Vous pourrez également employer vos coéquipiers joueurs aux lieux et places des officiers (Officier en Second, Chef Canonier, Navigateur...). Ne soyez pas trop dur avec eux mais une discipline de fer est nécessaire (je sais, c'est contradictoire). Pour cela, choisissez bien le Bosco (ou Maître de manoeuvre) parmi l'équipage. Veillez aussi aux permissions à terre, elles doivent être suffisamment raisonnables pour détendre les hommes après plusieurs semaines en mer. La paye doit être de 20 CO par mois minimum par Matelot. Le Bosco peut espérer plus mais les officiers ne doivent pas gagner moins de 30 CO par mois (45 CO, 70 CO, 100 CO ou 150 CO...). Bien sûr, pour une si petite somme, ils ne participeront pas à vos aventures à terre mais ne feront que défendre leur vie. Si vous travaillez dans l'illégalité, cette paye pourra être remplacée par une part ou plusieurs sur le prochain butin.

Les Règles de Combat sur l'eau

Les Combats entre navires peuvent être résolus comme suit:

Le combat débute dès que l'un des navire est à portée de tir . Le Capitaine doit faire des tests sous son Initiative, sa Dextérité, et son Commandement. En cas de réussite (c'est celui qui possède le score en I le plus élevé qui commence) on considère sa manoeuvre réussie (les tests d' I et de Dex peuvent être fait par un Barreur n'étant pas forcément le Capitaine, mais le Test de Cd est obligatoirement tenté par ce dernier). Si l'un ou plusieurs des tests est négatif, la manoeuvre est un échec qui met le navire en facheuse posture.

Un échec à l'un des tests annule les précédents. Ainsi, un échec au test d'I signifie que le barreur n'a pas su réagir à temps (la CT de ses Chefs Canoniers est réduite de 30%), un échec au test suivant, celui de la Dex, signifie qu'il a réagi à temps mais que la manoeuvre est moins bonne (malus de 10% à la CT de ses Chef Canoniers) et enfin, un échec au niveau du test de Cd entraîne un malus de 10% au CT du/des Chef(s) Canonier(s) adverse(s). Mais dans ce cas, les ordres ont mal été compris ou ont mal été exécutés (à noter ici que certains équipages, militaires notamment, particulièrement disciplinés apportent un bonus de +10% au Cd du Capitaine). Si les trois tests sont positifs, les tirs adverses ont un malus de 30% ce/ces round(s)-ci (une manoeuvre dure 1D4 rounds). A la fin de cette manoeuvre, le Capitaine peut décider de faire feu ou non avec une bordée de canons (les canons du côté babord ou tribord). Puis, c'est au tour du Capitaine de Navire ennemi de faire les tests. Dans cette règle, les distances des tirs n'ont pas été prises en compte (la taille d'un navire fait qu'il est difficile d'imposer un malus dû à la distance... mais une barque sera plus difficile à atteindre, ce qui justifie un malus de 10% ou de 20% à la CT suivant la distance). A noter que le MJ peut considérer que le navire le plus rapide confère un bonus en I à son barreur (M+1 => I+10%...).

1D100	EFFETS DU TEMPS SUR LA NAV.
01 - 10	Vent nul, mer plate Toute embarcation à voile voit son mouvement réduit à 0 pendant une durée de 1D6 jours*
11 - 30	Peu de vent, mer calme Toute embarcation à voile voit son mouvement réduit à 2 pendant 1D6 jours*
31 - 65	Vent favorable, mer calme Toute embarcation se déplace normalement pendant 2D6 jours*
66 - 85	Vent violent, mer calme Toute embarcation à voile se déplace avec un mouvement de +1 pendant 1D6 jours*
86 - 95	Vent violent, mer agitée Le navire est pris dans une tempête pendant 1D4 jours. Chaque jour, le Capitaine devra faire des épreuves sous Cd, Dex et Cl. Si l'une d'entre elles échoue, le navire reçoit 1D6 coups de force 3.
96 - 00	Vent violent, mer très agitée Le navire est pris dans une tempête exceptionnelle qui dure 3D6 heures pendant lesquelles, le Capitaine (ou le second) devra réussir successivement un test d'I, de Cd et de Cl. En cas d'échec d'un des tests, le navire sombre. Sinon, le navire à bel et bien perdu 1 jour.

* Sur un 6, ajouter 1D6, dans 50% des cas au nombre de jours ou aux points d'impact comme pour un combat.

Rmq: N'acceptez pas qu'un PJ utilise la compétence Chance, au besoin lancez les dés en cachette ou gardez le tableau pour vous.

Quelques Caracteristiques Utiles au MJ

Explications: Un Navire coule dès qu'il a perdu 80% de ses points de B. Pour chaque tranche de 10% de charge supplémentaire (au dessus du maximum indiqué), le navire perd 1 point de mouvement. Le MJ peut décider de personnaliser un navire en changeant légèrement les caractéristiques type. Le dernier chiffre donné (dans Enc/pont) correspond à la cale (pas de canons ici!).

QUELQUES NAVIRES DU VIEUX MONDE ET D'ARABIE :

-Le Vaisseau de première ligne (dit de haut bord)

M:5 R:8 B:200 Enc: 500000 Pts Val: 20000 CO ou 60000 D

Equipage: 8D6+48 (min.) Nombre de mâts: 3 Long: 60m

Nombre de ponts: 3 Enc/pont: 100000/150000/200000/50000

-Le Vaisseau de deuxième ligne (dit de haut bord)

M:5 R:7 B:150 Enc: 250000 Pts Val: 10000 CO ou 30000 D

Equipage: 4D6+24 (min.) Nombre de mâts: 3 Long: 50m

Nombre de ponts: 3 Enc/pont: 50000/70000/90000/40000

-La Frégate

M:6 R:7 B:125 Enc: 150000 Pts Val: 6000 CO ou 18000 D

Equipage: 3D6+12 (min.) Nombre de mâts: 3 Long: 40m

Nombre de ponts: 2 Enc/pont: 75000/50000/25000

-La Corvette

M:6 R:7 B:100 Enc: 100000 Pts Val: 4000 CO ou 12000 D

Equipage: 2D6+10 (min.) Nombre de mâts: 3 Long: 30m

Nombre de ponts: 2 Enc/pont: 50000/30000/20000

-La Goëlette

M:6 R:6 B:75 Enc: 70000 Pts Val: 2000 CO ou 6000 D

Equipage: 1D6+9 (min.) Nombre de mâts: 2 Long: 20m

Nombre de pont: 1 Enc/pont: 60000/10000

-La Galère

M:3 R:6 B:50 Enc: 100000 Pts Val: 1500 CO ou 4500 D

Equipage: 60 rameurs Nombre de mâts: 1 Long: 20m

Nombre de pont: 1 Enc/pont: 0/10000

-La Galère (grande)

M:4 R:6 B:75 Enc: 250000 Pts Val: 4500 CO ou 13500 D

Equipage: 180 rameurs Nombre de mâts: 1 Long: 40m

Nombre de pont: 2 Enc/pont: 0/0/25000

-La Chaloupe (15 places max)

M:3 R:4 B:10 Enc: 5000 Pts Val: 200 CO ou 600 D

Equipage: 6 rameurs + 4 passagers Nombre de mâts: 1/0 Long: 6m

Grand Tournoi à Altdorf le 15 du mois

Le Chevalier Grunswitch, mort il y a deux semaines, souhaitait remettre d'après son testament, ses armes (Armure, Épée, Arc) aux plus vaillants guerriers de tout l'Empire. Afin qu'elles ne tombent pas dans des mains inexpérimentées et qu'elles continuent à servir l'Empereur Karl Franz, il a demandé que les meilleurs combattants s'affrontent en tournoi, les vainqueurs remportant ses armes.

Le tournoi sera composé de trois épreuves reines: Une Joute à laquelle ne pourront participer que les Chevaliers et Templiers faisant parti d'un ordre officiel. Un combat de piétaille sans restriction d'arme ni de rang. Un concours de Tir à l'arc. La participation aux trois épreuves est autorisée. Mais toute magie sera proscrite.

D'autres épreuves de jet et de tir sont également prévues, les frais d'inscription au tournoi sont de 65  pour chaque épreuve reine.

Si vous estimez votre personnage prêt et entraîné, envoyez nous ses caractéristiques et ses compétences, peut-être pourra-t-il remporter le tournoi. Nous organiserons nous-même les combats, les concours de tir et publierons les résultats détaillés dans le prochain numéro. Ces combats ne sont pas à mort, vos personnages ne craignent rien en théorie (le moral peut en prendre un coup). Les autres concours nécessitent seulement des compétences telles que spécialisation- Arme de jet... Nous ferons concourir tout individu aillant l'arme et la compétence nécessaire. C'est une occasion inespérée pour votre personnage de se mesurer aux plus grands, alors n'hésitez pas! De plus, les armes du Chevalier sont magiques...

Noms des participants:

Joute Duels Tir à l'arc coût total

A envoyer à Bruno Boisdron (voir page 2) avant le 15 Octobre. Photocopies admises.

Les recettes d'Adam les grands pieds

(Maître de la cuisine occulte)

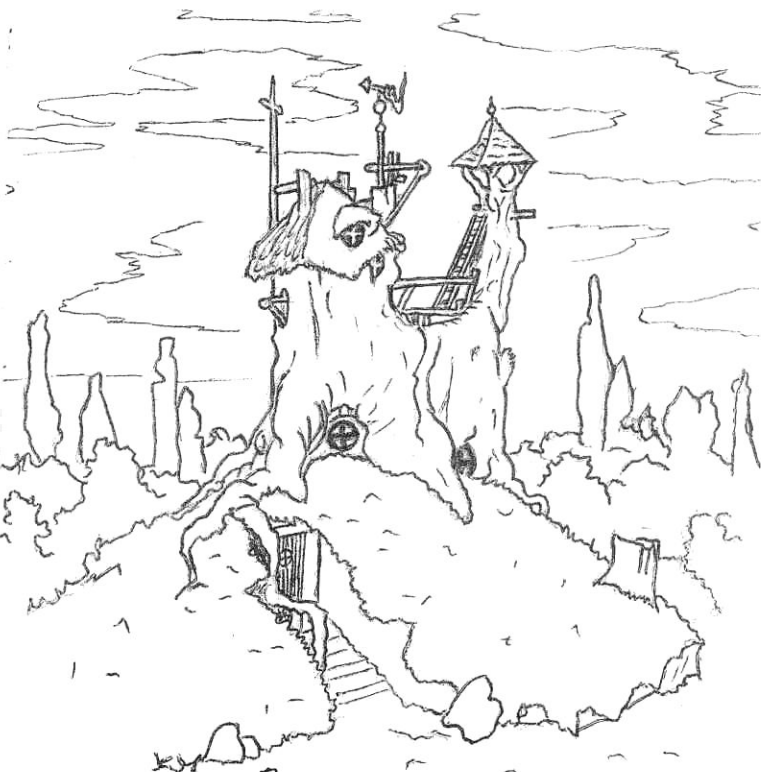
Bonjour à tous! je vais encore vous dévoiler mes recettes secrètes, issues de nombreuses heures de recherche , de surprises, pour des résultats parfois explosifs. Bon courage, et bonne chance... Vous découvrirez plus bas ma maison de campagne dans les Montagnes Centrales.

Droque puissante

La Mort Errante

Cette Droque est fabriquée à partir de plantes naturelles connues pour leurs vertues revivifiantes que sont la Racine de Terre et la Rouille Tâchetée. Bien sur seules, ces plantes ne raniment pas un mort, car c'est le but de l'expérience. Mélangées dans certaines proportions, variant selon la corpulence du malade, avec une petite quantité de poudre de pierre distordante d'une quantité de 5 à 15 grammes (jetez 1D10), et le fluide recueilli au fond des tiges tubulaires de la Tubolara

(Cf: Il y a Quelque Chose de Pourri à Kislev, page 103). Sa fabrication nécessite la compétence Fabrication de Drogues et la réussite d'un test d'Intelligence. Un cadavre frais de moins d'une semaine devra être utilisé pour l'expérience. La drogue sera administrée à l'aide d'une seringue. Chaque essais a en fait seulement 45% de chance de réussite (dans le cas d'un test d'Int positif). Le cadavre ainsi animé aura le profil type d'un Zombi et d'alignement Chaotique. Un individu voulant le contrôler devra d'abord réussir un test sous son Cd. En cas d'échec, il l'attaquera à l'instant. Durée: jusqu'au leverdu soleil.



Potions

Fiole de Luminescence

Cette potion n'est pas consommable, d'ailleurs je pense qu'elle aurait de curieux effets. C'est le mélange de 2 produits: l'Alcali (rare et assez cher) et le plomb (un petit morceau suffit). Le sort "Luminescence" doit être lancé sur l'alcali avant le mélange qui se fera dans un récipient en verre, de préférence qui sera rempli au 2/3 et bouché. Il est arrivé que le mélange explose au moment ou le liquide était versé sur le plomb, alors attention! Cette potion éclaire une zone de 5 à 10 mètres de rayon suivant la quantité et dure 1D10 heures + 1 par point de magie dépensés lors du lancé du sort. Elles remplacent avantageusement en Arabie, les lampes à huiles dans les riches palais.

Mortifera

C'est un poison enductif puissant (voir page 81 de WJRF) qui provoque un trouble psychique violent puis la mort en 1D4 tours de jeu. Ce poison Arabe est souvent appliquée sur l'aiguille du mécanisme de coffrets ou de cassettes. Mécanisme qui se déclenche lorsque la serrure est forcée ou si la bonne clef n'est pas utilisée. Une dose suffit. Il agit 1D3 rounds après être entré dans l'organisme. Un test D'Endurance à -20% est alors demandé à la victime. En cas d'échec, elle est prise de crampes sur toutes les parties de son corps (son visage est complètement transformé par la contraction de ses muscles faciaux) et il semble rempli d'une force surhumaine (Force +2). Il pousse ensuite des rires déments avant de se jeter sur l'individu le plus proche. Il entre alors dans un état de Folie Meurtrière et tentera de tuer toute personne se trouvant à sa portée. Il ne s'arrêtera qu'une fois mort ou si on lui administre un antidote.

Drogues

Rêve d'or

Type: Hallucinogène Prix/Dose: 20 CO
Dépendance: 45 Intoxication: 30
Overdose: 10 Durée: 3 heures max.
Nbre de doses pour Effets secondaires: 3D10 + 10
Effets secondaires: Tremblements
(WJRF page 139: Paralyse, phase 1)
Administration: Liquide huileux doré (ingestion)
Disponibilité: Très rare

La plupart de ses composants restent secrets aujourd'hui. Mais il semblerait que le composant principal est une sève. Certains disent même qu'on n'y a ajouté de la poudre à canon pour renforcer ses effets... Pour plus de détails sur les drogues, Cf Middenheim, La Cité du Loup Blanc.

Songe d'Azur

Type: Tranquillisant Prix/Dose: 2 CO
Dépendance: 30 Intoxication: 20
Overdose: 40 Durée: 8 heures max.
Nbre de doses pour Effets secondaires: 5 + 1D10
Effets secondaires: Difficultés d'élocution, idées confuses, prurits sur le visage
Administration: Inhalation de poudre bleue
Disponibilité: Inhabituel

C'est un composé entièrement synthétique utilisé dans les hôpitaux mais aussi par divers apothicaire qui en fabriquent dans leur arrière salle. Tout personnage possédant la compétence fabrication de drogues (chimiques) et des composants nécessaires est capable d'en fabriquer autant qu'il le désire.

Le Khat

Type: Drogue Douce/ Stimulant Prix/Dose: Var
Dépendance: 5 Intoxication: 10
Overdose: 1 Durée: 1D3 heures
Nbre de doses pour Effets secondaires: 2D10
Effets secondaires: Anorexie passagère
Administration: feuilles vertes que l'on mâche
Disponibilité: Banal (en Arabie)
Bonus dûs au Khat: I+10 Int+10 Cl+10 FM+10

Le Khat est aussi appelé Thé d'Arabie à cause de la similitude de ses feuilles avec le Thé. Elles sont utilisées non séchées et doivent être mastiquées mais pas avalées. On la consomme un peu partout en Arabie pendant des réunions auxquelles seuls les hommes peuvent participer.

Sortilèges & Maléfices

Nouveaux sortilèges de la Magicopoeia Imperialis

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

INFRAVISION (Magie de Bataille niveau 1)

Niveau de sort: 1

Points de Magic: 3

Portée: Personnel

Durée: 2D6 rounds

Composants: Deux yeux d'aigle et une fiole d'acide corrosif

Pour éviter les rencontres désagréables qui peuvent vous attendre derrière une porte, un mur... et qui n'attendent que vous fassiez un pas en avant pour vous sauter à la gorge.

Une fois ce sort incanté, l'enchanteur acquiert la faculté extraordinaire de voir à travers les murs. Ces derniers n'auront plus désormais seulement des oreilles... Pour cela, il faudra que son front entre en contact avec la matière à travers laquelle il désire regarder. La durée du sort est tenue secrète par le M.I. Il est sans effet si l'épaisseur du mur dépasse 50 cm ou si il est constitué de métaux tels que le plomb, le fer... Pendant toute la durée de ce sort, l'enchanteur ne peut lancer de nouveaux sortilèges.

RETOUR DE FLAMME (Magie de Bataille niveau 2)

Niveau de sort: 2

Points de Magic: 4

Portée: Personnel

Durée: Instantanée

Composants: Un petit miroir et de l'esprit d'Acali

Pour réaliser ce sortilège, j'ai collaboré avec Johannes Flammenwerfer, un élémentaliste de Nuln. Je l'ai utilisé pour calmer l'esprit joueur d'Adam Les Grands Pieds qui trouvait spirituel de m'immoler avec ses fioles.

Ce sortilège est une version combinée des sorts Résistance au Feu et Retour de Sort qui permet à l'enchanteur de renvoyer sur la cible de son choix les projectiles magiques qui lui étaient destinés (Boule de Feu, Eclair...Explosion). Pour cela il doit réussir un test de Force Morale par projectile, modifié de -5% par niveau du sort adverse. Si l'enchanteur échoue à un ou plusieurs de ses tests, les projectiles occasionneront les dégâts normaux, sans qu'il ne puisse esquiver. Les victimes de ce sort peuvent faire un test d'initiative pour éviter les éventuels projectiles avec un malus de 20% pour ceux qui ne possèdent pas "Retour de Flamme". Ce sortilège entre toujours en action à temps si il est lancé dans le même round que celui de l'adversaire.

Voici deux sorts destinés aux sorciers arabes mais qui peuvent très bien être appris par ces derniers aux PJ magiciens.

MIRAGE (Magie Illusoire niveau 2)

Niveau de sort: 2

Points de Magie: 4 par section de 24 mètres carré

Portée: 2400 mètres

Durée: Jusqu'à ce qu'il se déplace

Composants: Un site désertique et un petit miroir

Ce sort permet à l'illusionniste de créer l'apparence d'une Oasis et une étendue d'eau à une distance maximale de 2400 mètres. Il n'a pas besoin, pour cela, de la maquette dont il veut reproduire l'image comme dans les sorts "Construction Illusoire" ou "Forêt Illusoire" mais devra avoir un modèle de cette Oasis en mémoire. Les créatures couvertes par l'illusion seront cachées à la vue d'autrui mais pourront voir normalement à travers. Les personnages qui regardent l'illusion à moins de 48 mètres pourront effectuer un test d'intelligence pour la percer à jour. Ceux connaissant l'Oasis que le sorcier a pris comme modèle ont un bonus de 20% à leur test d'intelligence.

TEMPETE DE SABLE (magie de Bataille niveau 3)

Niveau de sort: 3

Points de Magie: 7

Portée: 100 mètres

Durée: tout pendant que le sorcier se concentre et ne bouge pas

Composants: une poignée de sable

Ce sort permet à l'enchanteur de créer une tempête de sable de 100 mètres de rayon, centrée sur ce dernier. Toutes les créatures prises dans la zone seront affectées et seront incapable de combattre ou de tirer des projectiles. La tempête ne causera pas de dommage pendant le round où elle a été créée mais les rounds suivant, les créatures affectées recevront 1D6 points de dommages avec une force de 1 (par round).

Les personnes situées dans une construction, derrière un mur, une haie ou abritées de quelque façon ne sont pas affectées. Les personnages ou les créatures pris dans une tempête de sable peuvent se mouvoir à la moitié de leur mouvement (arrondi au chiffre supérieur), en réussissant un test sous la force X 5.

≈ wanted ≈

Wargameurs, montrez vous !

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

An **PNJ** clef en main pour le **MJ**

(De retour de sa dernière croisade...)

Caracteristiques et descriptions

Indiana Johan - dit `Indi`

Cheminement Professionnel:

Estudiant, Erudit, Explorateur,
Pilleur de Tombes.

Apparence/Rôle playing:

Il mesure 1m80, il a des cheveux châtain et des yeux bleus. De corpulence moyenne, il porte des vêtements de cuir usé, un chapeau à large bord, un ceinturon dans lequel sont passés deux pistolets et un fouet, des bottes de cavalier. Johan est originaire d'Aldorf. IL enseigne l'Histoire à l'Université d'où il s'absente lorsqu'il entreprend ses recherches scientifiques ou mène des explorations en pays étrangers. C'est l'université, qui finance ses excursions. De plus, il est l'un des rares individus à avoir accès à certains livres anciens que cachent de grandes bibliothèques d'Altdorf et de Nuln. `Indi` sait beaucoup plus de choses que n'importe qui sur l'Histoire du Vieux Monde et pourrait surprendre plus d'un lettré par son savoir. Dans ses voyages, il est souvent seul, mais il pourrait rechercher la compagnie de PJ pour ses croisades. Ces derniers pourraient le rencontrer en Arabie, un pays connu pour ses tombeaux immenses recelant des trésors fabuleux, que sont les pyramides.

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

4 55 56 5 5 13 63 2 51 52 68 49 67 50

Compétences:

Acuité auditive, Adresse au tir, Alphabétisation, Armes de spécialisation - Armes Articulées; Pistolet; Bombes Incendiaire, Astronomie, Bagarre, Camouflage rural, Camouflage Urbain, Chance, Cartographie, Conduite d'attelages, Connaissance des Runes, Crochetage des serrures, Cryptographie, Déplacement silencieux (rural, urbain), Endurance à l'alcool, Equitation - Cheval; Charneau, Escalade, Esquive, Evaluation, Histoire, Identification des plantes, Langue étrangère - Arabe; Nippon, Langue Hermétique - Magikane; Slann Ancien; Démonique; Druidique, Langage secret - Classique; Jargon des Voleurs, Législation, Linguistique, Natation, Numismatique, Orientation, Pictographie - Voleur, Pistage, Reconnaissance des pièges, Sens de la Magie, Théologie, Traumatologie.

Traits Psychologiques:

Il est sujet à la peur des serpents.

Alignement: Neutre

Rang Social: +2

Points de Destin: 5

Dotations:

Sac à dos en cuir, Matériel d'écriture, Veste de cuir, Corde de 10m, Matériel d'escalade, Pied de Biche, Pince Monseigneur, Matériel de voleur, 4 grands sacs, Lanterne, 2 Couvertures, Provisions, Couverts, Sacoche contenant des manuscrits anciens et 1D3 Grimoires, 2 Pistolets & munitions pour 20 coups, Epée, Yatagan (cimeterre). Trésor personnel contenant des pièces anciennes (Val. globale:80 CO), un poignard ciselé (Val:25 CO), une longue cape pourpre brodée d'un dragon en fils d'or (Val:35 CO), une arme des anciens Slanns (pistolet laser contenant 5 charges: dégâts déterminés avec 1D10 et une Force de 10). Bourse contenant: 250 CO.

Scenario d'introduction

LIBEREZ LES CHIENS !

Cette aventure est destinée à un groupe de 3 à 6 joueurs expérimentés avec de préférence de faibles pouvoirs magiques. Elle va permettre au MJ de savoir à quel point ses joueurs sont crédules. Attention aux réactions violentes!

Le Commandant Ludwig Von Brauenwurt cherche des hommes pour une mission spéciale. Mais au lieu de s'adresser à la population, il va chercher dans les prisons d'Altdorf. Là où l'on rencontre les pires criminels. Or, c'est les PJ qu'il y rencontrera, emprisonnés pour un délit mineur, une bagarre. Leur mission consistera à surveiller les appartements d'un Prince Arabe. Malheureusement pour eux, ce dernier se fera assassiner sans qu'ils puissent rien faire, et les PJ se feront arrêter de nouveau mais cette fois-ci pour assassinat, le Commandant refusant de reconnaître qu'il les a engagés...

1- La Bagarre

Elle a lieu dans une taverne peu réputée pour son bon goût et au nom prometteur où les PJ ont été attiré à la fin d'une enquête précédente par une note qu'ils ont découverte sur un cadavre:

Hultz Mücke

"Au Coupe Gorge"

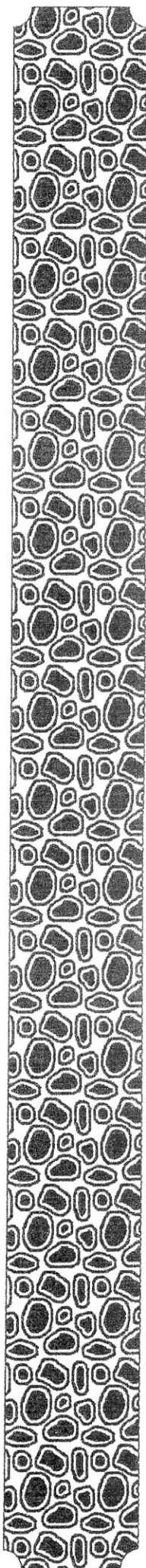
Dunkelstrass

17/18 Sigmarzeit

Cette auberge est fréquentée exclusivement par des Hors la Loi et les Brigands qui ont leur portrait placardé un peu partout dans la ville. Ils s'y réunissent entre chaque "gros coup" pour se reposer et discuter affaires. Ces Brigands et autres Bandits de Grands Chemins possèdent un sens très aiguë qui leur permet de flairer tout individu non-filou. C'est pourquoi, dès l'entrée des PJ dans l'auberge, tous seront déjà au courant (par des cliquetis d'armes, des grattements d'oreilles, ou des claquements de doigts) que ces derniers ne sont pas des leurs. Les PJ se sentiront eux-même mal à l'aise. Lorsque l'un d'eux se penchera vers l'aubergiste pour lui demander, à voix basse, des nouvelles d'Hultz Mücke, ce dernier s'écritra: "Chers clients, nous avons la visite de Chasseurs de Primes qui sont à la recherche de Hultz...". A ces mots, plusieurs se lèvent de leur chaise et s'avancent près des PJ, bloquant en même temps la sortie. Lorsqu'ils commencent à les serrer de près, détaillez la scène en décrivant les brutes de l'auberge (balafres, dents en moins...). Leurs visages pourraient revenir à l'esprit des joueurs à ce moment là. Il y a en tout une trentaine de clients, tous expérimentés au combat. Il serait idiot de sortir une arme. Par contre ils sont tous partant pour grosse bagarre, histoire de s'amuser un peu... Les combats tourneront rapidement à l'avantage des clients qui assomment les PJ les uns après les autres (utilisez les règles pages 125 et 119 sur les coups assommants et l'immobilisation). Organisez un duel, si nécessaire, entre un Chef de Rebelles et un PJ. Si le combat tourne au désavantage du rebelle, le PJ sera traîtreusement assommé (les PJ doivent avoir l'impression de s'être défendu).

2- Un Mauvais Rêve

Au réveil, les PJ se retrouvent dans les cellules de la garde d'Altdorf. Ils apprennent qu'ils sont accusés d'avoir troublé l'ordre des bas quartiers d'Altdorf. Leurs biens ont été confisqués, leur or a été volé. Ils seront jugés dans une semaine.



Scenario d'introduction

Dans la journée du lendemain, ils auront la visite du Commandant Ludwig Von Brauenwurt qui leur donne une "chance": "Je manque d'hommes solides et je dois assurer la protection d'un Riche Arabe, pas un Derviche, un Prince, vous comprenez? Votre travail consistera à le protéger tout pendant qu'il séjournera à Altdorf. Bien sûr, vous serez équipés et nourrit."

3- L'Assassinat

Le Prince Ismaïl Abdelrrahmane est le fils aîné du Roi Fahd Abdelrrahmane, souverain de Constantine. Il serait à Altdorf en mission officiel pour rencontrer l'Empereur Karl-Franz. Les PJ n'auront pas l'occasion de le voir avant son assassinat (il reste enfermé dans ses appartements et ne reçoit qu'une visite, celle d'un vieil homme qui ne restera que quelques minutes) qui aura lieu dans ses appartements même, à une heure de la nuit à laquelle les PJ doivent lutter contre le sommeil... Soudain, un coup de feu retentit, un corps pesant s'écroule dans la chambre puis, c'est le silence. A ce moment là, les PJ qui écoutent derrière la porte doivent commencer à s'inquiéter (s'ils collent leur oreille à la porte, ils peuvent entendre distinctement des gémissements). Les PJ se sentiront alors bien seul, aucun des gardes se trouvant dans les autres sections du bâtiment ne semble avoir rien entendu (et pour cause, ils ont tous une journée de repos). La porte est fermée de l'intérieur mais n'offrira aucune résistance aux assauts des PJ (R:4;B:7). Une fois la porte défoncée, ils entreront dans une pièce décorée de tapis Arabes, d'objets précieux divers (sur le mur: un cimetière ou "yatagan" à la lame d'argent...) qu'ils pourraient bien avoir envie de prendre. Du seuil de la porte, le cadavre n'est pas visible mais un pistolet oriental richement décoré de pierres précieuses et d'or est posé sur le lit. Le Prince est étendu derrière le lit, en face de la fenêtre. Un projectile l'a atteint au front et a traversé sa tête de part en part, une mare de sang est répandue sur le tapis en même temps qu'une bouillie blanchâtre. Pourtant, Il est encore vivant: "Prévenez mon père de ce qui s'est passé...vite...un complot se prépare contre lui..." Il retire alors avec peine une des bagues de sa main droite, un splendide émeraude (Val: 45 CO) et le tend à un des PJ (de préférence à celui aillant le plus haut score en Cd) avant d'expirer définitivement. Ismaïl était également le Général en Chef des armées de son père et la bague qu'il vient de remettre aux joueurs est un symbole de ce commandement. Une recherche rapide de la pièce révélera qu'un carreau de la fenêtre a été brisé (des débris sont répandus au sol). En fait, le meurtrier (car ce n'est pas un suicide) ne s'est pas introduit dans la chambre du Prince par la fenêtre pour le tuer (ce qui est impossible, vu la rapidité présumée des PJ). L'Assassin s'est posté à plus de 300 mètres de là, dans le bâtiment le plus proche: une auberge.

4- Arrêtés à nouveau!

Au moment fatidique, après que les PJ aient entendu le Prince, le Commandant Ludwig entre avec fracas dans la pièce, il est précédé par un Capitaine et des soldats en armes. Il pointe son doigt vers les PJ et s'écrit: "Vous allez payer ce crime messieurs! Emparez vous d'eux". A ce moment là, les femmes du Prince se précipitent dans la pièce et s'effondrent en larmes sur son cadavre (les joueurs pourraient en profiter pour tenter de s'échapper). Les PJ auront beau dire qu'ils n'ont rien fait, et qu'ils étaient chargé de la surveillance, ils seront emmenés dans leurs cellules. Un des domestiques, un vieil homme au service du Prince depuis plusieurs années, remarquera la disparition de la bague du Prince (elle est habituellement remise à un messenger lorsque ce dernier à besoin d'un passe-droit pour parler à son Roi). Il fera vite le lien avec les PJ et décidera de leur venir en aide.

Scenario d'introduction

5- Ça Recommence!

Bref, pour eux, c'est un retour en prison. Mais accusés de meurtre maintenant, les PJ risquent la pendaison (Laissez-les se lamenter sur leur sort un petit moment, ils faut qu'ils se posent des questions). Dans la nuit du lendemain (attention, ils pourraient avoir mis sur pied une tentative d'évasion), le Commandant vient les voir dans leur cellule, et renvoie les gardes. Il leur expliquera sa situation comme suit (tâchez d'être persuasif): "Je suis désolé pour vous, mais je n'ai pas pu faire autrement. Je ne pouvais pas avouer que je vous avais engagé, je sais pourtant que vous n'avez pas fait cela... Nous risquons tous la corde ici." Si l'un des PJ se jette sur lui, les gardes interviendront et la discussion s'arrêtera là (il reviendra le lendemain pour leur donner une nouvelle chance). Sinon, il continuera: "Il faut vous échapper avant le procès ou vous êtes perdu. Cette nuit, une charrette bâchée vous attend au croisement de la Fallestrass et de la Rauberstrass (Pour le MJ: ce qui, traduit en Français signifie "la rue du piège" et "la rue des Brigands"). Le Cocher vous conduira en lieu sûr et je vous y rejoindrai le plus tôt possible". Il ne voudra leur donner aucun renseignement supplémentaire. Avant de partir, il leur remet la clef de la grille principale et leur demande d'attendre quelques minutes, le temps qu'il rejoigne ses quartiers. Ils auront la participation d'un sergent de la garde pour cela qui fera comme si il les conduisait à une autre cellule (soignez la mise en scène).

6- Enfin libres! Mais pour combien de temps?

Une fois dehors, rien n'oblige les PJ à suivre les ordres du Commandant. Ils pourraient par exemple faire leur enquête sur le vrai meurtrier du Prince et ainsi se disculper aux yeux de la justice. Ils devront découvrir par eux-même où est le Roi, pour pouvoir accomplir leur mission. Malheureusement, ils n'ont plus d'argent sur eux. Bien sûr, si ils veulent vraiment aller à la Fallenstrass ne les empêchez pas de le faire. Sur place, les PJ trouveront la charrette comme convenue. Si ils se dirigent vers elle avec prudence ou en se cachant, faites leur faire des tests, il distingueront sûrement alors des formes humaines dans la pénombre (Vision Nocturne) ou entendront de faibles bruits (Acuité auditive seulement) ou encore ressentiront simplement quelque chose (sixième sens). Sinon, ils seront surpris par une bande d'hommes armés (profils de Mercenaire) qui leur sauteront dessus (rappelez- vous que les PJ sont désarmés). Assommés, ils seront enchaînés et transportés sous la bâche pour un long voyage vers Marienbourg.

7-L'Enquête

Les appartements du prince, situés à l'écart du palais de L'Empereur est entouré d'un jardin lequel est habituellement surveillé et de toute manière entouré d'une grille solide de 3 mètres de haut. La distance qui le sépare des premières habitations rend quasiment impossible les tirs à cette distance (rappeler aux joueurs qu'en plus le prince se trouvait dans sa chambre et non à l'air libre). Les PJ doivent en conclure que le tireur au moins autant que son arme, est spécial. L'habitation la plus proche et en face du bâtiment est l'auberge "chez le Régent". C'est du second étage qu'a tiré l'assassin. Interrogé, l'aubergiste parlera d'un client au teint mat, l'oreille percée d'un anneau d'or, qui a payé avec de curieuses pièces qu'il montrera aux joueurs (Un individu ayant la compétence Numismatique reconnaitra des Dinars). Interrogé sur le bruit, il dira n'avoir rien entendu (les ordres du commandant). D'après lui, l'individu serait parti le matin du lendemain. Un Armurier pourra leur dire quel arme a été utilisé, à condition que les PJ soient précis (donnez leur l'idée si nécessaire). L'arme est un Jézail Arabe (FE:3;Portée:400m). Les PJ devraient en conclure qu'ils auront le fin mot de l'histoire en allant en Arabie...

Scenario d'introduction

8- Le Voyage

Prisonniers, ils sont embarqués au matin, à Marienburg, dans les cales d'un navire marchand après un périple de 3 semaines environs dans la charette (ils sont baillonné si ils s'avèrent être bruyants) avec un arrêt de trois jours dans les bas quartiers de Carroburg. C'est un long voyage qui débute avec comme escale, de grandes villes et Cités du Vieux Monde (ici, d'une certaine façon, le fait que les PJ ne puissent pas descendre du navire facilite le travail du MJ). A chaque escale, (qui dure 1 à 2 jours) de nouveaux compagnons enchaînés viennent rejoindre les PJ. Ce sont pour la plupart des criminels ou des personnes considérées comme telles (profitez-en pour les faire parler au PJ et pour leur donner des renseignements sur la destination du navire ou sur la Cité qu'il viennent de quitter). Vous trouverez tous les renseignements nécessaires sur l'Anguille en page 275 de WJRE, Bordeleaux et Bilbali ainsi que Magritta en page 278. La destination finale est le marché aux esclaves de Wahran. La traversée se fera en 2 mois, et le navire sera pris dans une violente tempête dans la Mer du Sud, heureusement sans conséquence. Maintenant, les PJ ne doivent plus avoir aucun doute, ils se sont fait rouler!

Dans le cas où les PJ seraient libre, donnez leur l'idée de prendre le bateau à Marienburg jusqu'en Arabie. Chaque passager doit payer sa place: 150 CO! Où vont-ils trouver l'argent? C'est là qu'intervient le vieux domestique qui ira trouver les PJ et qui les invitera à bord d'une des grandes galères du prince Abdelrrahmane (demandez à vos joueurs de prononcer ce nom pour voir...) se trouvant dans le port d'Altdorf. La destination sera Alexandrie puis Constantine à dos de dromadaire (une initiation à la compétence équitation-Chameau ou Dromadaire ne leur fera pas de mal) après les différentes escales du Vieux Monde.

9- Le Marché aux esclaves

On les deshabillera (les acheteurs aiment bien voir ce qu'ils achètent) et on leur donnera un simple pagne en échange de leurs habits. Si un PJ doit cacher la bague sur lui, la compétence Escamotage n'est pas inutile, rappelez leur qu'ils doivent conserver la bague ou ils sont dans la m... jusqu'au coup. Mais, si leur crédulité les a poussé à la donner au commandant et à tout lui raconter, vous ne pouvez plus rien pour eux (vos joueurs sont idiots ou vous êtes très persuasif). Une fois montés sur l'estrade, les PJ font l'objet de l'estimation des acheteurs, qui lancent des offres incompréhensibles (PJ ne possédant pas la compétence Langue étrangère-Arabe). Pour la vente, suivez la règle donnée plus avant et divulguez aux joueurs la valeur finale de leur personnages qui n'ont sans doute jamais rêvés d'avoir une valeur...

10- Vendus!

Les PJ viennent d'être vendu au Cheikh Khaled Hawatmeh qui acquière encore 6 esclaves (4 hommes et 2 femmes). Un homme de main les inspecte, tâtant un biceps, ouvrant une machoire pour jeter un coup d'oeil sur la dentition (un PJ qui en profiterait pour mordre sera aussitôt fouetté). Les PJ pourront discuter entre eux pendant le voyage qui les conduira loins en Arabie, à l'Oasis de Melrhir. Le MJ peut développer le parcours comme bon lui semble (Un Vers des Sables pourrait attaquer la caravane et ainsi donner une chance aux PJ aillant perdu la bague, de s'échapper). La caravane, qui compte près de 50 Dromadaires est escortée par une trentaine "d'Hommes Bleus". Les PJ doivent marcher mais sont bien traités.

11- Le Complot

C'est Abdul Hamid, le Grand Vizir du Sultan El Qadir, qui a fait assassiner le Prince Ismail Abdelrrahmane. Et le seul moyen de prouver cela est de trouver l'assassin lui-même qui est de retour en Arabie après sa mission (idée de scénario).

Scénario d'introduction

Le Grand Vizir compte s'emparer du trône du Roi de Constantine et de constituer la Cité en Califat. Pour cela il va recevoir l'aide du Cheikh Khaled Hawatmeh de Melhrir qui a armé des Tribus Nomades Bedouines. Ces dernières attaquent les caravanes sur les pistes reliant Constantine à Alexandrie et ainsi compromettent le commerce de la Cité. La révolte gronde. Et alors que le roi n'entrevoit aucune solution, (le désert est immense et les brigands semblent s'y dissoudre après chaque attaque) des officiers complotent sa chute. L'intervention des PJ consistera essentiellement à faire cesser les activités du Cheikh, en arrêtant l'emprise de ce dernier sur les Bedouins (tâche phénoménale, il faut l'avouer). Et le Commandant Von Brauenwurt dans tout cela? C'est un intermédiaire chargé du bon déroulement de l'assassinat, les PJ n'en entendront plus parler. Il a même été jusqu'à les vendre à un Marchand d'Esclaves, pour ne prendre aucun risque et également gagner un peu plus d'argent (les PJ devaient être éliminés). Mais, c'était sans compter sur La Bague du Prince... et c'est justement le Cheikh Hawatmeh qui les rachète.

12- S'échapper à tous prix!

Arrivés à l'Oasis, les PJ se reposeront 2 jours avant qu'on leur montre le travail qu'ils devront accomplir avec les autres esclaves (près d'une cinquantaine). Toute tentative d'évasion sera punie par flagellation et emputation pour les tentatives suivantes (un pied, une jambe au choix). Ils devront récolter les feuilles vertes d'un arbuste (sous la surveillance des gardes) qui ne sont rien d'autre qu'une drogue, dite douce, le Khat que l'on mastique sans avaler (laissez passer les jours, il faut que les PJ sentent que personne ne les sortira de là, ils doivent se débrouiller seul). Un jour, ils ont la visite d'une des filles du Cheikh qui reviendra les jours suivants pendant laquelle elle observe les PJ et le plus jeune d'entre-eux en particulier (un humain de préférence). Faites remarquer cela au PJ et mettez l'accent sur le fait qu'à par les PJ, il n'y a que des esclaves Arabes ou Southrons.

13- la dernière chance

Deux semaines passent et c'est l'incident: Alors que Laïla s'est enfoncée entre les feuillages, les PJ entendent un cri. Un grand tigre se prépare à bondir sur elle (les PJ ont 2 rounds pour réagir). Si ils décident d'intervenir, n'oubliez pas de leur faire faire un test de CI (Un personnage ayant la compétence Emprise sur les animaux n'arrivera pas à lui faire rebrousser chemin). Les gardes arriveront 4 rounds après, mettant en fuite le félin. Les PJ qui seront venus en aide à Laïla seront amenés à la table du Cheikh (ils ne seront pas pour autant invités à manger). Il fera fouetter le plus jeune PJ jusqu'au sang (B=0). Enfin il s'adressera à eux: "Vous avez sauvé ma fille et pour cela je vous en serai gré. Mais je ne me sent pas pour autant l'âme généreuse (rappelez au joueurs combien ils lui ont coûté). Ma fille tient pourtant à vous remercier, vous avez de la chance aujourd'hui. Si vous répondez correctement à mon énigme, vous êtes libres." L'Enigme: Un marchand Arabe lègue à sa mort ses 17 chameaux à ses fils, à raison de la moitié pour l'un, du tiers pour l'autre et du neuvième pour le dernier. Les héritiers n'ayant pas su diviser le nombre par 2,3 ou 9, font venir le Mufti, lequel trouve aussitôt la solution. Laquelle? => Le Mufti vient à dos de chameau met sa monture avec les 17 premiers chameaux. Il donne la moitié des 18 chameaux au premier fils, le tiers au deuxième fils (6), le neuvième au troisième fils (2). Il reste un chameau, avec lequel le Mufti rentre chez lui. Si les PJ répondent correctement, ils seront libérés le lendemain à l'aube. On leur donnera un Dromadaire et deux outres d'eau contenant 4 litres d'eau chacune. Utilisez la règle "Vous avez la gorge sèche?" (remarquez qu'ils n'ont pas assez d'eau pour tout le monde). Constantine est à 9 jours de chameau.

Nos amis les bêtes

Animaux Exotiques

Le Tigre

Le Tigre est un grand félin au pelage jaune rayé de noir mais il en existe aussi des blancs (albinos) qu'on dit très dangereux. C'est le plus puissant des félins du monde connu qui ne fuit que devant l'éléphant. D'un poids moyen de 300 Kg, il mesure près de 4 mètres de long (queue comprise). Il supporte la grande chaleur et le froid. De plus, c'est un excellent nageur. Son habitat privilégié est la forêt humide et ses sous-bois montagneux. On le trouve essentiellement en Arabie et en Cathay où il est chassé à dos d'éléphant. Carnivore invétéré, il lui arrive souvent de s'attaquer à l'Homme qui s'est avéré être une proie plus facile à attraper.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	65	0	6	6	29	40	3	-	43	14	66	66	-

Règles spéciales: Le tigre a une attaque par morsure et deux par griffes. L'attaque par morsure à 15% de chances de causer des plaies infectées et ses dégâts se déterminent avec une force de 8. Les attaques par griffes ont 35% de chance de causer des plaies infectées. Il crée la peur chez toutes les créatures vivantes de moins de 3 mètres. S'il se sent menacé, le Tigre est sujet à la frénésie.

Le Dromadaire

Le Dromadaire est un mammifère très utilisé en Arabie comme moyen de transport (caravanes) des marchandises et des gens. Ils peuvent, lorsqu'ils sont en bonne santé, supporter de très longues périodes de jeûne (1 mois), sans boire, sous des climats très chauds. Son cousin, le Chameau a deux bosses.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
8	33	0	3	3	7	30	1	-	10	10	10	10	-

Le Crocodile

Le Crocodile d'Arabie est un reptile géant dépassant 8 mètres de long, possédant une longue mâchoire puissante. Cet animal est surtout habile en milieu aquatique (embouchures des fleuves, marais...) où ses caractéristiques M et I sont respectivement de 5 et de 50. Sa peau très recherchée pour sa résistance (val: jusqu'à 100D si elle n'est pas endommagée) lui confère 2 points de protection supplémentaires sur tout le corps. Sa morsure à 15% de chance de causer des plaies infectées.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	0	6	4	17	20	1	-	14	14	14	14	-

Le Scorpion

Les Scorpions, symboles du dieu Khaine, sont très fréquents en Arabie. Leur taille excède rarement 25 centimètres (ils n'ont rien à voir en cela avec le scorpion décrit en page 246). Il aime se réfugier dans des endroits frais et obscurs (il se contentera d'un sac, d'une botte...). Gare à celui qui le dérangera, sa pique est mortelle en 1D6 rounds. Il n'est pas nécessaire pour cela que son attaque provoque des dégâts.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	0	1	2	3	70	1	-	24	6	14	2	-

Règles Spéciales: Les Scorpions ont peur du feu, à part cela, ils sont immunisés à toutes les règles de psychologie. Leur carapace leur confère 1 point d'armure supplémentaires. Ils ont une vision nocturne de 10 mètres.

Un Monstre Terrible

Le Vers des Sables

Vous connaissiez le vers des marais, son cousin, les vers dorés et les vers fouetteurs... Voici en avant première le Vers des Sables, le plus terrible de tous! Mesurant entre 7 et 15 mètres de long, il voyage dans les profondeurs du désert d'Arabie. Il chasse grâce à son ouïe très fine les sons qu'il entend à la surface (Portée:200m). Sa mâchoire lui permet de capturer des proies de la taille d'un Chameau puis de l'entraîner sous le sable pour l'asphyxier (perte d'un point de B par round). Les proies plus petites sont automatiquement avalées sur une attaque réussie. Le MJ peut créer des Vers de toutes tailles en ajoutant 6 points de Blessure au profil qui suit, pour chaque tranche de 2 mètres supplémentaires. Le profil donné est celui d'un Vers de 10 mètres.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	57	0	8	8	35	30	1	-	24	10	24	24	-

Règles spéciales: Le Vers des Sables cause la peur chez toutes les créatures vivantes, il est immunisé aux attaques psychologiques et au feu non-magique. De plus, il a toujours l'avantage de la surprise (mais un personnage possédant la compétence sixième sens pourra être prévenu à temps sur un test d'Int réussi). Un Vers des Sables blessé est sujet à la frénésie.

LE GRIMOIRE SE MET A L'HEURE DE L'EUROPE

Le premier Tome est disponible dès maintenant pour nos amis Belges et Luxembourgeois mais nous pensons également à nos voisins Hispaniques et Germanophones qui pourront le recevoir très prochainement. Malheureusement, Le Grimoire ne traversera pas la Manche, aucune version n'est prévue ni pour les Anglais ni pour les Danois du fait de l'insécurité qui règne sur leur participation à l'Europe. Nous le regrettons tous profondément.

Nouvelles Carrières

Le Tueur de Dragons

Description

Cette carrière est destinée exclusivement aux nains, comme débouché à la carrière de Massacreur de Géants qui n'en avait pas jusque là. Elle est la seule alternative à la mort du Massacreur. C'est une carrière avancée à part entière même si elle peut apparaître nettement supérieure aux autres. On reconnaît un Tueur de Dragons à son crâne nu couvert de tatouages et à leur visage imberbe. Dans la pratique, si leur visage est dénué de tout poil, c'est pour éviter que leur barbe et la coiffure qu'ils avaient en tant que Massacreur de Géants ne prenne feu. Ils gagnent facilement leur vie pour la plupart au service de guildes et de sorciers avides de composants pour leurs sorts. Pratiquement toutes les parties de la dépouille d'un dragon sont vendables. Un dragon abattu représente 5000 Couronnes sinon LE DOUBLE.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
+40	+20	+3	+3	+8	+30	+3	+20	+20	+10	+40	+10		

Compétences

- Adresse au tir
- Armes de specialisation -Armes à deux mains, Armes articulées, Arbalète lourde.
- Bagarre
- camouflage rural
- Coups précis
- Coups puissants
- Déplacement silencieux (rural)
- Désarmement
- Escalade
- Esquive
- Force accrue
- Langage secret - Jargon des batailles
- Musculature
- Orientation
- Pistage
- Réflexes éclairs
- Résistance accrue
- Résistance à l'alcool
- Sixieme sens
- Violence forcenée

Dotations

- Fléau à deux mains
- Hache de bataille
- Arbalète lourde
- Matériel d'escalade

Psychologie

Pour accéder à la carrière de Tueur de Dragons, non seulement le personnage doit avoir abattu seul et de ses propres mains (armées) mais il doit être sujet aux maladies mentales et aux troubles suivants: Alcoolisme, Témérité Pathologique, Toxicomanie (Cf : Middenheim la Cité du Loup Blanc), et une quatrième "au choix" ou 5 points de folie supplémentaires au moins.

Rang social: +3

Débouchés:

Aucun (cette fois-ci)

La Courtisane

Description

La carrière de Courtisane est une sous-classe du Charlatan. Les courtisanes se réunissent le plus souvent en guildes bien que certaines, à l'esprit aventureux plus poussé, préfèrent agir indépendamment et voyager de ville en ville. Les guildes de courtisanes demandent souvent l'assistance et la protection de la guilde de voleurs locale. Le métier de courtisane est parfois ingrat, mais certaines trouvent là l'occasion d'accéder à la noblesse à travers les relations qu'elles entretiennent avec des nobles (mariés ou non).

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

Compétences

- Arme de spécialisation: Fouet, sarbacane.
- Art
- Baratin
- Chance
- chant
- Charisme
- Chiromancie
- Crochetage des serrures
- Déguisement
- Eloquence
- Escamotage
- Eloquence
- Evaluation
- Hypnotisme
- Lecture sur les lèvres
- Musique
- Séduction
- Vol à la tire

Dotations

- Vêtements de qualité
- 3D6 Couronnes d'or
- Quelques drogues et composants Aphrodisiaques

Filières:

- Agitateur
- Gente Dame
- Magnétiseur
- Voleur

Débouchés:

- Démagogue
- Espion

Rang social: +1

La Gente Dame

Rang social: +2

Description

Cette carrière là, est l'homologue de la carrière Gentilhomme, mais est destinée aux personnages féminins. Il nous est apparu nécessaire de la créer car la Gente Dame de la noblesse n'a pas la même attitude que ce dernier, plus soucieux lui, de boire et de combattre.

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

Compétences

- Alphabétisation
- Chance
- Charisme
- Equitation: Cheval
- Etiquette
- 75%/Eloquence
- 50%/Confection
- 25%/Jeu
- 25%/Danse
- 25%/Musique

Dotations

- Vêtements couteux
- 2D6 Couronnes d'or
- Bijoux pour une valeur de 10D6 couronnes
- 1D4 Domestiques

Débouchés:

- Courtisane
- Duelliste
- Etudiant
- Joueur Professionnel

Inventions & Découvertes

Le Vieux Monde regorge d'inventeurs de tous poils. Ainsi, loin de stagner, la science évolue, révolutionnant du même coup son environnement (armes à feu, appareils volants...)

Une Invention singulière

Le Chevalier Mécanique

Il s'agit ni plus ni moins, d'une gigantesque armure renforcée mesurant 2,5 mètres que rien ne pourrait faire prendre comme étant un simple pantin. Mais c'est pourtant une redoutable machine de guerre.

Il a été créé par un ingénieur Nain du nom de Tingrim Tischer. Plusieurs exemplaires différents ont été fabriqués mais ils sont encore rares (une vingtaine, répartis dans l'Empire). Cet automate est piloté de l'intérieur, au niveau du tronc par un individu de petite taille (<1m30). On accède au poste de pilotage par une petite ouverture placée dans le dos. Le système peu paraître complexe (cordes, poulies, leviers...), mais après une courte période d'entraînement de quelques heures (test d'Int) la machine montre toute son efficacité. Le profil donné ci-après est celui, modifié, du pilote. Seules les caractéristiques Cd, Int, Cl, FM, Soc comme les points de Blessure ne changent pas. L'automate ainsi contrôlé peut frapper deux fois par round si il dispose de deux armes simples (une par main), il ne peut pas esquiver les coups et cela même si le pilote possède la compétence Esquive. Mais il peut parer les attaques adverses avec une arme comme à l'accoutumé ou avec ses avant bras. Les coups portés aux bras, aux jambes et à la tête ne sont pas pris en compte. De plus, une attaque portée au tronc n'a que 50% de chance (malchance) de toucher le pilote qui peut également porter des protections (mais le bouclier est à proscrire). Si ce dernier subit un coup critique, le pantin s'écroule lui causant 1D6+3 points de Blessure supplémentaires et il ne pourra être relevé qu'avec une aide extérieure (épreuve de force).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex
3	Dex+(I/2)	0	X3*	+2	-	20	2	**

* Sa force ne peut dépasser 10

** Il ne peut être désarmé.

Idee de scénario

Tingrim Tischer recherche de bons combattants pour une expérience. La récompense offerte est assez alléchante pour qu'un PJ ou plusieurs veuillent y participer. Malheureusement ils ne sont pas les seuls à vouloir la récompense... et ils ne savent pas ce qui les attend. On dit que l'expérience est très dangereuse. Les PJ voudront sans doute savoir en quoi elle consiste avant de s'engager, mais la maison est bien gardée. Tischer veut effectuer "les derniers réglages" d'un exemplaire de son Chevalier Mécanique avant de l'expédier à l'acheteur et pour cela il a besoin d'un adversaire à l'armure, pilotée par son apprenti Halfeling.

Nouvelles armes

La Catapulte et ses dérivés

FICHE TECHNIQUE: La Catapulte possède une poutre sur laquelle viendra se positionner le cuilleron (réceptacle) et qui pivotera sur un axe horizontal. Cette poutre aussi appelée Stylé, viendra frapper le boutoir, poutre très solide fixée sur deux colonnes qui peuvent bouger sur des rails aménagés avec freins pour pouvoir donner plus ou moins d'angle lorsque le stylé viendra frapper sur le boutoir. Les projectiles sont divers mais la plupart du temps il s'agit de gros blocs de pierre. Le boutoir a une très grosse épaisseur et est protégé par des peaux de cuir à l'endroit de l'impact. La corde est généralement créée avec des cheveux humains entrelassés ou des nerfs de boeufs (dans le Mongonneau, baliste d'une portée élevée). La Bricole, elle, a été réalisée pour utiliser des barils de poudre comme projectile (après le tir, le boutoir se retrouve couché sur le support de la machine). Une autre variante, l'Arbalète Géante est constituée d'un arc géant tendu à l'aide d'un treuil. Les flèches sont construites à partir de troncs d'arbres certaines ont l'extrémité aspergée de goudron et sont enflammées au moment du lancement.

	PC	PL	PE	FE	A/T
Catapulte	-	300	-	10	9/1
Arbalète Géante	-	200	-	8	6/1

La Bombarde

Il s'agit d'une arme encore peu répandue dans le vieux monde car nouvelle. Il en existe de faites dans de différents métaux et de toutes tailles (voir WJRF page 128). De plus, les individus sachant s'en servir sont rares et s'échangent à prix d'or (la plupart d'entre eux ont fait l'école de Nuln. Il y a quelques années, on a vu l'apparition de Bombardes, au plus faible calibre, être embarquées sur des navires marchand de grandes capacités, les transformant en de grands vaisseaux de guerre (certains possèderaient plus de 100 "bouches à feu"). Pour un meilleur équilibre du navire, les Bombardes sont également réparties à babord comme à tribord en plaçant les plus imposantes sur les ponts inférieurs. Alors que le fonctionnement d'une Baliste nécessite le travail d'une dizaine d'hommes et d'une personne compétente, la Bombarde ne demande que 2, 3 voir 4 hommes commandés par un Chef Canonier.

	PC	PL	PE	FE	A/T	Nbre de Pers.	Nbre de charges
Bombarde Ø60	48	250	1000	12	8/1	4 au moins	Vingt (100 CO)
Bombarde Ø40	48	200	800	10	6/1	2 au moins	Dix (50 CO)
Bombarde Ø30	48	96	500	8	5/1	2 au moins	Six (30 CO)
Bombarde Ø20	24	48	250	6	3/1	2 au moins	Quatre (20 CO)

Arme	coût	enc.	disponibilité
Arbalète Géante	500 CO	6000	rare
Catapulte	900 CO	10000	rare
Bombarde 60 cm de Ø et +	3500 CO	8000 et +	rarissime
Bombarde 40 cm de Ø	2700 CO	5000	rare
Bombarde 30 cm de Ø	1500 CO	3000	rare
Bombarde 20 cm de Ø	1000 CO	2000	rare
Boulet (l'unité)	de 3 à 20 CO	de 25 à 250	inhabituel
Projectiles en pierre (l'unité)	Var.	de 150 à 800	Banal

Voici un poème de Thomas Tergalier au ton guerrier et légèrement fanatique que je tenais à mettre dans ce Tome:

Quand vient l'heure du combat,
 Se gonflent les muscles de leurs bras.
 Dans la lutte acharnée,
 Seul s'en sortiront les grands guerriers.
 Leurs ennemis les blesseront,
 Mais de toutes les façons ils vaincront.
 Sur les traces de leurs dieux,
 Ils feront de mieux en mieux
 Jusqu'à être leurs égaux
 Et d'être cité dans les fabliaux.

CONCOURS AVEC PRIME

Dans chacun de vous vit un artiste. Si vous êtes imaginatif, Habile de vos dix doigts, tous à vos crayons et à vos marqueurs! Envoyez votre dessin à l'adresse qui suit avant la fin octobre. Le thème est libre (Médiéval - Fantastique). Le prix, un numéro gratuit du Grimoire, sera remis au meilleur et publié dans le prochain numéro,

Wilfrid Le Brun
 (voir page deux)



Table des coups critiques dûs au feu

Ce tableau est destiné à toutes les têtes brûlées ayant défié un petit magicien possédant la formule Boule de feu ou Eclair et qui en a fait usage, ou tout simplement celui qui a joué avec des allumettes, ou encore à celui qui est rôti en brochette par des ogres. Cependant, ce tableau est également applicable aux explosions, les coups des élémentaux de feu etc...

Certains coups critiques entraînent des marques à vie mais ceux en rapport avec la sociabilité peuvent être ignorés si on dissimule ces brûlures (gants, casques, masques...). Mais rappelez vous que la chirurgie esthétique n'existe pas...

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

1. Le personnage se brûle la main. Il perd ce qu'il tenait en main s'il rate un test de FM. Sa Dex sera réduite de 2D10 pour une durée de 1D3 semaines après qu'il ait été soigné.

2. Le personnage se jette à terre, pour éteindre les flammes il ne peut rien faire, excepté parer le prochain round.

3. Le personnage se roule par terre pour éteindre les flammes. Il ne peut rien faire, excepter parer, durant 1D6 rounds.

4. Les jambes du personnage sont en flammes. son déplacement et son initiative sont divisés par deux pour 1D6 rounds.

5. Le personnage est brûlé au bras. il ne peut plus combattre pour 1D10 rounds (fuite ou esquive sont les seuls actes possibles).

6. Les jambes de la victime s'enflamment. Il ne peut plus se déplacer pendant 1D4 tours et son M sera divisé par deux pour 1D3 semaines et ne pourra pas utiliser de compétences liées au M durant cette période.

7. Un bras (à déterminer au hasard) est en flammes. Il sera inutilisable pendant 1D3 semaines.

8. Le feu a pris dans la chevelure de la victime qui est projetée à terre pour perdre finalement connaissance. Elle voit sa Soc diminuée de 2D10 pour une durée de 1 mois

9. La victime est maintenant devenue une véritable torche. Quand le feu sera éteint, elle ne pourra plus bouger pendant 1 mois.

10. Le personnage a viré au noir. après quelques secondes d'hésitation, il s'effondre. Après avoir été soigné, il devra faire un test d'endurance ou perdre un point d'Endurance et 2D10 points de Soc définitivement.

11. Dans le feu de l'action, la victime n'avait pas remarqué que son bras s'était enflammé. La douleur se fait ressentir lorsque les flammes lèchent sa main. Une fois soigné, il perdra 2D10 points de Dex définitivement.

12. La victime éclaire une zone de 10 mètres de rayon, et est gravement atteinte au visage. Une fois soigné, elle perdra 2D10 points de Soc. De plus, il y a 30% de chance qu'elle perde un oeil (à tester sur les deux yeux).

13. Le feu a pris la jambe de la victime. Un médecin devra rapidement l'amputer ou elle mourra dans les 24 heures.

14. Le feu a pris dans le dos du personnage qui doit se rouler à terre pour l'éteindre. Le round suivant, il perdra 1D4 points de Blessure dûs au feu, qui s'éteindra sur un 1.

15. Lorsque le feu s'éteint enfin (1 heure plus tard), on peut retrouver les cendres de la victime sur une épreuve d'Intelligence réussie.

16. Un cadavre au teint très noir sort des flammes et s'effondre dans une fumée noirâtre. la mort n'est pas instantanée, et la victime a eu le temps de souffrir, au grand plaisir de son adversaire. Fumer provoque des maladies graves.

Voilà, c'est la dernière page...Snif... On espère comme d'habitude que ça vous a plu. Le prochain numéro paraîtra fin Novembre (normalement). Cela vous donne tout le temps d'ici là, d'envoyer vos articles et vos petites annonces (achat, vente, échange) à "la Gazette Impériale", avec l'accord de votre Maître de Jeu. Vous pouvez également envoyer votre participation au Grand Tournoi d'Altdorf et vos dessins au Concours Primé (les MJ doivent absolument communiquer cela à leurs joueurs). Si malgré tout, vous trouvez le temps long, je vous conseil le fanzine Héphaïstos. Enfin, ne pleurez pas, on reviendra vite!

שדצ פ שדנארג שצל מאדא "Adam les Grands pieds"



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

25frs