

Le Grimoire

Quatrième Tome

Premier fanzine français dédié à Warhammer

20 francs* - Trimestriel - Encore, toujours et à jamais là



Warhammer R
le jeu de rôle fantastique

VOTRE ATTENTION S'IL VOUS PLAÎT !

Si vous voulez recevoir le prochain numéro de Grimoire, il vous suffit d'écrire à la rédaction une petite lettre gentille dans laquelle vous glissez votre chèque de 30 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 leurs auteurs auront une belle récompense supplémentaire... un numéro gratuit.

Notre adresse: 3, rue André Le Nôtre 49300 CHOLET

Sortie prévue du cinquième tome: Juin 1993 (numéro anniversaire)

Sébastien Boudaud.

l'oeuf cube

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

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

Arrivages réguliers d'imports U.S.

Vente par correspondance,

Le spécialiste parisien du jeu de simulation.



Géraud Fléchier
55 avenue de la marne
49300 Cholet

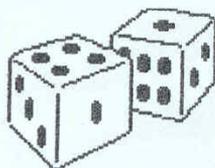


Tony Guinhut
4 rue Saint Simon
49300 Cholet



Poker d'As

Jeux de réflexion, JDR, Wargames, Jeux de plateaux,...



6, place de la Résistance 37000 TOURS

Tel: 47.66.60.36



Hervé Nicaise
7 rue de la Boetie
49000 Angers

Matériel de Publication:

- Ordinateur ATARI 1040 STe
- Logiciel (PAO) Calamus
- Imprimante Epson LX 800
- et une photocopieuse pourrie
- mais un technicien improvisé capable de faire des miracles.

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

Editorial

Nous remercions tous les lecteurs qui ont bien voulu nous faire parvenir leurs articles. Vous êtes vraiment formidables! Nous avons retenu quelques articles de Guillaume Nonain (Rueil Malmaison) et de François Chénélit (Nîmes encore!) et le superbe dessin d'Isabelle Semelin (Cf: page 23). Enfin, ne vous découragez pas, nous garderons vos oeuvres un petit moment. Qui sait si elles ne paraîtront pas la prochaine fois...

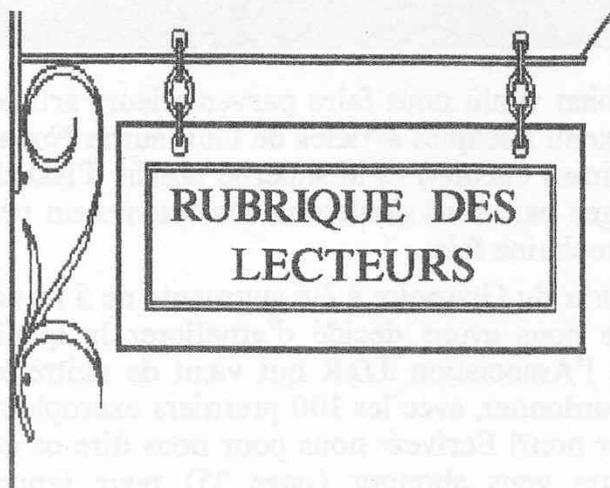
Enfin, vous l'avez sans doute remarqué, le prix du Grimoire à été augmenté de 5 francs. C'est avec le conseil de certains lecteurs que nous avons décidé d'améliorer la qualité d'édition du Grimoire (couverture...). De plus, l'Association JDR qui vient de naître sur Cholet avait besoin de fonds! Pour nous faire pardonner, avec les 100 premiers exemplaires édités, l'affiche de l'association est jointe, super non?! Ecrivez- nous pour nous dire ce que vous en pensez. Sinon, vous pourrez toujours vous abonner (page 35) pour ignorer l'augmentation.

Nous vous demandons, chers lecteurs, de bien vouloir nous pardonner pour le retard insupportable dans la parution de ce Tome. Vous avez été nombreux à m'écrire ou à me téléphoner (si vous le faites, s'il vous plaît, faites le avant 10h! Vous ne dormez jamais vous?). Le fait est qu'une partie de la rédaction a fait secession (pas de rubrique "Sortilèges et Maléfices" ni de "Nouvelles Armes") pour éditer un hors série spécial magie dont le nom ne nous a pas été communiqué. Alors forcément, il faut plus de temps...

Nous avons suivi la mode avec une nouvelle rubrique, "Une nouvelle Race de PJ", dans laquelle on aborde le Vampire en tant que PJ. Alors, inutile de vous précipiter sur le nouveau jeu de rôle, et jouez un vampire dans le monde multi-genres de Warhammer! Ah, on me dit qu'un nouveau jeu de rôle permettant d'incarner un loup-garou...Vous n'avez pas envie d'incarner une créature-garou? Et allez, c'est parti pour le prochain Tome...

Sommaire

Pages 4 & 5	Rubrique des lecteurs.....	Nous?
Pages 6 & 7	La Gazette Impériale.....	Erick Jölent
Pages 8	Poèmes.....	Hervé Nicaise
Pages 9 à 11	Les Plages d'Arabie.....	Guillaume Nonain
Page 12	Nos amis les bêtes.....	Sébastien Boudaud
Pages 13 à 17	Scénario	Géraud Fléchier
Page 18	Un PNJ clef en main pour le MJ.....	Sébastien Boudaud
Page 19	Contes et Légendes.....	Sébastien Boudaud & Bruno Boisdron
Page 20	Inventions & Découvertes.....	Sébastien Boudaud
Pages 21 à 23	La Véritable Histoire des Elfes.....	Tony Guinhut
Pages 24 & 25	Une Nouvelle Race de PJ.....	Sébastien Boudaud,
Pages 26 & 27	Nouvelles Compétences (13).....	Sébastien Boudaud, François Chénélit & Bertrand Boudaud
Page 28	A l'Auberge de Karl Glücklich.....	Bertrand Boudaud
Pages 29 et 35	Nouvelles Carrières (13).....	Sébastien Boudaud, Wilfrid Le Brun, Bertrand Boudaud & Guillaume Nonain.
Couverture.....		"Pasta" alias Pascal Genty
Dessins Intérieurs		Florent Bartaud & Isabelle Semelin



Napoleon Bonaparte:
"L'Imagination gouverne
le monde!"

Vous êtes nombreux à nous envoyer des aides de jeu et des scénarios qui sont, c'est vrai, très intéressants mais qui abordent des thèmes que nous n'avons pas pour l'instant abordés. Aussi allons nous vous proposer des sujets, à vous ensuite de les développer:

- La Lustranie et tout ce qui lui est lié
- Les Nouvelles Races de PJ (nous avons déjà reçu de nombreux profils...)
- Et toujours, l'Arabie.

Consultez les anciens Tomes du *Grimoire*!

Vous pouvez économiser 20 francs de port en nous commandant plusieurs exemplaires. Une commande groupée de:

- 2 exemplaires revient à 40 Frs
- 3 exemplaires revient à 60 Frs
- 4 exemplaires revient à 80 Frs.

Ces tarifs ne sont valables que sur le territoire Français. *

* Pour les Tomes I, II & III uniquement

Jean de La Fontaine:
"Tout faiseur de journaux
doit tribut au Malin."

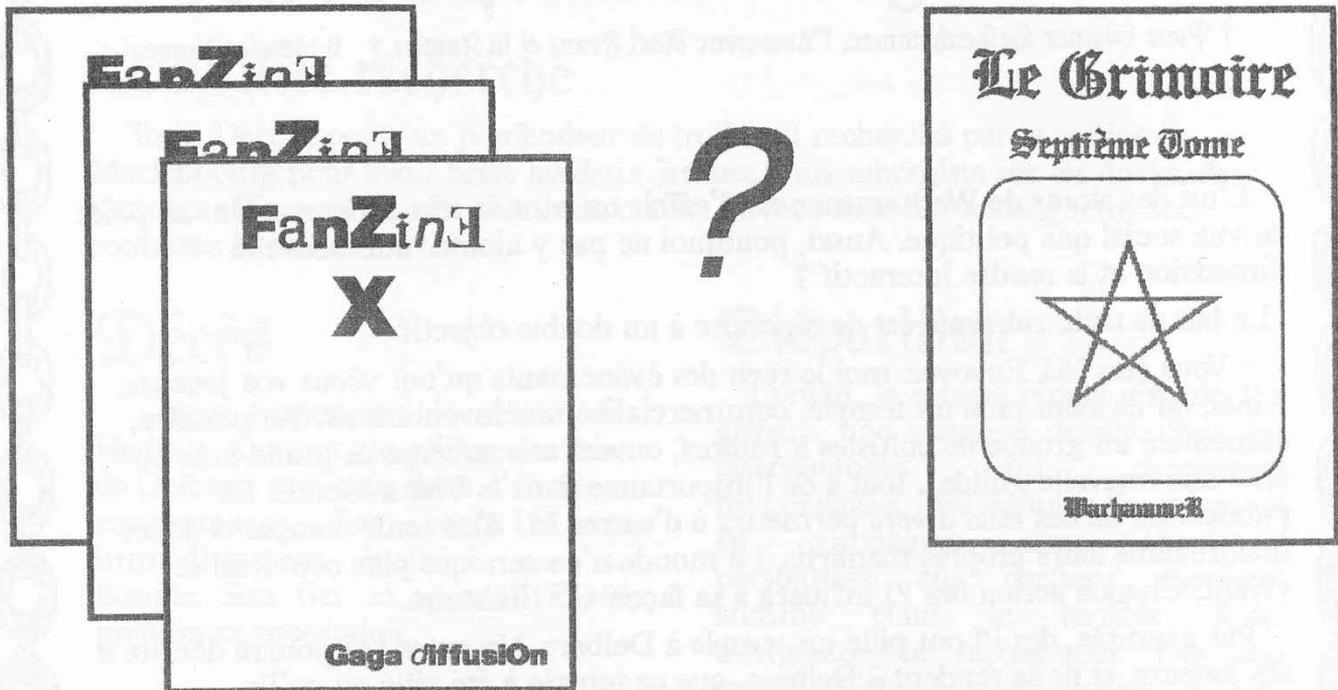
Voilà ce qu'on pouvait lire dans le dernier *Chronique Du Dragon Belli*:

Le Trophée Diane de Poitiers qui se déroulait les 13 & 14 mars a été le théâtre d'exploits extraordinaires de la part d'une équipe choletaise, représentant une partie de la rédaction du "Grimoire", fanzine présent au stand d'exposition. Etant inscrits à plusieurs tournois sur les deux jours, les Choletais auraient sans doute remporté tous les prix s'il n'y avait eu des choix à faire. Ainsi, W.Le Brun (dessinateur) et B.Boisdron (rédacteur adjoint) aillant terminé second et sixième aux éliminatoires du jeu "Zargos" ne participèrent pas à la finale à laquelle ils étaient pourtant qualifiés. Les autres: B.Boudaud (rédacteur adjoint), G.Fléchier (rédacteur adjoint) et bien sûr, S.Boudaud (rédacteur en chef) sans remort, se rabattent sur Warhammer. W.Le Brun: "On va les massacrer demain à Warhammer, Zargos c'était la première fois que j'y jouais!". Après un repas frugal, ils se sont remis dans la partie avec cette fois, le jeu "Civilisation". S.Boudaud envahi l'Italie avec ses Eléphants, B.Boudaud fait prospérer l'Egypte, B.Boisdron étend facilement son territoire avec les Babyloniens, G.Fléchier se débrouille bien a une autre table et pour W.Le Brun ça roule à Cyberpunk. A cinq heure du matin, les faits sont là, les Romains ont massacré les Africains, les Egyptiens ont abandonné, à Cyberpunk le dessinateur est mort dans un accident de voiture. On apprendra seulement le lendemain au soir que G.Fléchier et B.Boisdron ont gagné le 3° et 4° prix à Civilisation. S.Boudaud: "Et encore, nous n'avions fait que 3 ou 4 parties au club!". B.Boisdron: "Demain, à Warhammer, on va bien s'amuser!". Résultat des courses: 0/5 à WRF! A l'avenir, un peu moins de bla bla messieurs...

RÉSULTAT DU SONDAGE OFFICIEL DE L'O.M.S.*

Sondage effectué sous le contrôle de maître Dupont auprès d'un nombre certain de lecteurs en quelque sorte représentatifs.

* Organisation pour la Manipulation des Sondages.



A la question: "Si on vous échangeait 3 fanzines X avec des micro- idées, une présentation méga-beurk contre votre fanzine avec ses méga- idées et une présentation qualité micro-ordinateur, l'accepteriez vous?" Nos lecteurs ont répondu:

Oui	1%
Non	95%
Sans opinion	4%

Vous pouvez d'ors et déjà vous procurer **Le Grimoire** dans 5 boutiques:

- *L'Oeuf Cube* - rue Linné - 75005 Paris
- *Temps Libre* - rue de Sévigné - 75004 Paris
- *Jeux Descartes* - rue des Ecoles - 75005 Paris
- *Sortilèges* - rue Baudrière - 49000 Angers
- *Poker d'As* - place de la résistance - 37000 Tours

Nous recherchons à établir des points de vente dans toute la France. Si vous aimez **Le Grimoire**, et que vous êtes près à vous occuper d'un ou de plusieurs dépôt-vente, écrivez-nous ou téléphonez au 41/62/52/69...

La Gazette Impériale®

† Pour Sigmar Helldamner, 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 vécus 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, si 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 véridique que vos PJ ont réellement vécu, avec éventuellement leurs pseudos, description physique (1), leur niveau approximatif, si 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 doppleganger etc...).

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

Eric Jolent
1 rue Paul Fort
95460 Ezanville

(1) Désormais, veuillez joindre le profil... de tout personnage concerné directement par un événement ou une petite annonce que vous envoyez à la Gazette. Merci.

La Gazette, pour sa nouvelle édition, remercie particulièrement Guillaume N., Yannick P., Nicolas M. pour leur précieuse collaboration.

La Milice recherche

Torin Dernierpont, un poufendeur de trolls, est recherché par la milice de Marienbourg pour avoir brisé les deux jambes d'un aubergiste sur les docks. des témoins affirment l'avoir vu très en colère. Si vous avez des renseignements, contactez la milice.

Décès

Nous apprenons le décès de Herbert Krumpt, le célèbre joaillier de Delberz, survenue dans d'étranges circonstances. Son corps a été immédiatement incinéré par sa famille. Son fils et apprenti Zloff prendra sa succession.

Disparition

Colwin, le sorcier réputé d'Altdorf, a disparu une semaine durant dans des circonstances qui demeurent mystérieuses. Des témoins l'auraient vu en compagnie d'un inquiétant personnage que certains décrivent comme étant le terrible Ridel d'Argentor, le répurgateur. Dès son retour, Colwin s'est refusé à tout commentaire. Pourquoi?

Le Chaos frappe encore

Le splendide temple de Véréna, situé sur la route de Middenheim à Marienbourg, sera attaqué par une troupe de mutants menés par un nécromant sénil, Valkaz Stipulanor au moment même où les PJ voyageront à proximité. Le temple, qui abrite une bibliothèque comportant des ouvrages interdits, sera efficacement défendu par une magicienne Elfe très compétente, Anoor Galahel. L'attaque devrait être finalement repoussée grâce à l'intervention des PJ.

Petites Annonces

3/1 - Achète arme magique à bas prix. Conrad A. à Altdorf.

3/2 - Réponse à l'annonce 1/4. Au vu de ses résultats au grand tournoi, Myrhin Filaviel, Baron de Mordaunt, engage Klaus Länger pour 6 semaines à 50 CO la semaine.

3/3 - Réponse à l'annonce 2/6. Je souhaite rencontrer Cornélia pour avoir des précisions sur son travail. Myrhin Filaviel, Baron de Mordaunt, à l'auberge du "Lion Rouge", Altdorf.

3/4 - Urgent, Gorum Bloodyaxe recherche un apothicaire, un chirurgien ou un herboriste hautement qualifié et discret pour soins immédiats et très bien payés. Gorum Bloodyaxe à Delberz.

3/5 - Recherche grands guerriers fidèles à Ulric ou Sigmar pour rejoindre un nouvel ordre de chevalerie. Ordre des Chevaliers Phénix à Talabheim.

3/6 - Si vous êtes prêts à financer mon expédition vers l'Arabie, vous recevrez une part du butin. Marcus Polus à Marienbourg.

POÈMES

Voici pour vous mes tous derniers poèmes, concoctés en faisant attention aux remarques suggérées dans vos lettres destinés à la rédaction (en oubliant certaines venant de barbares mal léchés que j'ai calmés avec quelques sorts). Mais si ceux-là vous plaisent, n'hésitez pas à m'écrire.

TERGALDEL Thomas, l'elfe Guerrier

LA GRANDE FORET

Me promenant longuement parmi vous
Un immense plaisir j'éprouve
Car personne, dans vos branche, nous trouve
Ce qui vaut mieux qu'un trou

Mais fous et stupides sont les humains
Car avec leurs haches ils vous blessent
Vous abattant sans cesse
Pour vivre en terre comme les nains

Et c'est pour défendre les droits de la forêt
Que nous avons du mal à être en paix
C'est pour nous une passion
Puisque vous êtes notre maison.

GUERRIER

Ne vivant que d'aventures
Dans un corps couvert d'égratignures

Ne vivant qu'en pourfendant
Tel la brise et le grand vent

Je deferle dans la bataille
Ne faisant point de détaille

Debordant de fougue et de courage
Sur mon destrier grondant comme l'orage.

ODE A LA BEAUTE

Il était une fois
Je revenais en mes bois

Sous les acclamations
De mon village, criant mon nom

Je fus éblouis,
Entouré de mille cris

Par ta beauté enchanteresse
La plus brillante des dames chasseresse

Et je fus grandement étonné
Lorsque nous avons été présenté

Vantant que j'étais un grand guerrier
Que par mille periples j'étais passé

Dés lors, nous avons été heureux
Amoureux, sous les étoiles dans les cieux

Et même si j'ai dû partir
En moi je garde ton souvenir.

Les Plages d'Arabie

Description rapide (suite)

La Ville de Wargla:

Située dans une vallée fertile, Wargla est entourée par de nombreuses vignes et d'importants champs de blé. Le roi Mohamed Ben-Khaled règne avec autorité mais justesse et les habitants ne s'en sont jamais plaint. Wargla est une ville arabe typique dont les remparts abritent moult bâzârs, khânes et hammams. Ses quartiers n'offrent pas de délimitations subjective et la population est très homogène.

Un endroit particulier permet cependant de distinguer Wargla d'autres villes arabes: il s'agit de son parc zoologique. Celui-ci se trouve à l'Est. Il couvre une superficie de quelques cinquante kilomètres carrés, ce qui en fait le plus grand parc zoologique d'Arabie.

A l'origine, c'était une réserve de chasse aménagée par le roi Ibrahim Ben-Khaled mais son fils peu porté sur la chasse en fit une réserve d'animaux rares capturés dans la savane ou offerts par les visiteurs étrangers.

Ce parc immense est traversé en tout sens par des canaux acheminant l'eau d'oasis toutes proches et renferme les animaux les plus beaux et les plus rares. Chaque espèce se trouve dans un espace délimité par les canaux. Les gardiens laissent les animaux "inoffensifs" se promener en toute liberté. Les éléphants et les lions des cortèges officiels du roi d'Agadir proviennent tous de ce parc qui peut se visiter certains jours avec un gardien, moyennant quelques Dinars. La nuit, l'accès au parc est interdit mais beaucoup disent que les animaux en sont les meilleurs surveillants.

D'ailleurs, depuis quelques temps, des

rumeurs circulent dans Wargla selon lesquelles, le roi Ben-Khaled abriterait quelque part dans son fameux parc, quelques spécimens étranges capturés dans les Badlands. C'est du moins ce que rapportent les nombreux voyageurs qui ont traversé la ville.

La Cité de Marraketch:

Elle fut fondée par les colons à la même époque qu'Alexandrie, mais sa plus grande proximité du Vieux Monde lui permit de dépasser "la Perle de la Mer du Sud" pour devenir la plus importante cité arabe.

Cette très riche cité couvre une étendue de plus de 3000 hectares et n'est reliée à la terre ferme que par un isthme de cent vingt mètres de large déjà encombré de commerçants de toutes sortes.

Marraketch compte beaucoup de beaux palais (ceux du Sultan Hacene El Qabir et de l'Imam Ibn Al Huwa sont magnifiques) et ses bâzârs offrent un luxe inégalé dans toute l'Arabie. Ses maisons, massées les unes contre les autres ont jusqu'à cinq ou six étages et certains riches propriétaires dépensent des fortunes en Dinars pour enjoliver leur façade.

Les fortifications de Marraketch représentent un ouvrage magnifique. Elles consistent en une muraille percée de deux portes de fer (l'une ouvre vers la terre et l'autre sur la mer qui enserré la ville). La porte qui donne sur le port est flanquée de deux tours reliées par une énorme chaîne qui commande les entrées et les sorties des bateaux. Ces tours contiennent les bureaux de l'administration des douanes maritimes.

Les pierres des fortifications sont scellées avec du goudron afin de les rendre étanches.

Le Sultan Hacene El Qabir règne sur Marraketch comme un marchand sur son échoppe et les mauvaises langues affirment que c'est grâce aux concessions qu'il a faites aux commerçants qu'il est encore en place. Prendre cela comme argent comptant serait méconnaître son côté de fin stratège.

Les autorités de Marraketch sont assez tolérantes et la présence continue de nombreux occidentaux dans ses murs en a fait une cité aussi cosmopolite que Marienbourg. On murmure d'ailleurs que les autorités religieuses ne voient pas cela d'un très bon oeil.

La Cité d'Agadir:

Trésor du roi Fayçal Ibn Selim, la cité est bâtie en amphithéâtre au milieu des palmeraies, au fond d'une baie abritée par deux jetées qui s'avancent dans la mer et au bout desquelles se trouvent deux énormes tours qui défendent la passe. Un rempart percé de deux portes entoure la cité sur trois côtés.

La situation géographique d'Agadir et la personnalité de son roi en ont fait une cité à part en Arabie. En effet, tous les navigateurs, explorateurs et aventuriers du Vieux Monde qui partent sur les mers vers les terres du Sud ou la Lustrianie font une étape obligée à Agadir. La cité a su s'adapter à cette situation pour en faire sa principale source de profit. De plus, le roi possède un goût certain pour les divertissements les plus divers et il se plaît à entendre dire qu'il possède le plus vaste harem qui soit (près de 100 épouses) et un nombre d'héritiers potentiels impressionnant. "Chaque créature a son prix: 5 chameaux, 20 chameaux, 50 chameaux". Fait étrange: il aurait la curieuse habitude de se déguiser en mendiant pour se déplacer discrètement dans la cité.

Les rues d'Agadir sont pleines d'établissements réservés aux visiteurs occidentaux, où l'on peut boire de l'alcool et s'adonner à divers jeux de hasard. Ces établissements sont bien sûr rigoureusement interdits aux arabes et des initiés de Sangrif

rodent aux alentours pour s'en assurer.

Mais la majorité des divertissements offerts par la cité sont accessibles aux arabes. Chaque coin de rue a son raconteur tandis que camelots, montreurs d'animaux et acrobates se disputent les places publiques (Agadir compte quelques bâzars mais les khânes, qui sont de vastes magasins de commerce en gros, sont préférés par les occidentaux). Le roi a d'ailleurs quelques raconteurs attirés.

La population est d'un abord plutôt agréable et ceux qui ne sont pas des amuseurs restent de bons-vivants.

L'habileté du roi à prévenir tout débordement et ses dons généreux aux mosquées lui ont permis de ne jamais voir les Immams de Sangrif se brouiller de ses extravagances.

L'Oasis de Ghadames:

Seul oasis située à l'Est du grand fleuve Vil, Ghadames se trouve au coeur du désert de Marg-Beh-Mard qui sépare l'Arabie des Badlands (voir WJRF page 271). Le Cheikh Brahim El Kedir a organisé sa communauté autour d'un îlot de verdure constitué de palmiers, dattiers qui ont poussés autour d'une source intarissable. La situation de l'oasis en a fait un point de refuge pour les hommes et les femmes qui ont fuit les grandes villes. Le Cheikh ne pose jamais de questions mais exige de tous travail et dévouement. La solidarité et l'homogénéité de la communauté font sa force.

Le Cheikh El Kedir est un homme mystérieux. Certains affirment que sa famille compterait des membres très haut placés dans les autorités de Constantine ou d'Alexandrie, mais rien ne le montre.

La communauté vit de quelques activités commerciales comme la production de figues ou de tapis (voir le deuxième tome) et s'adonne de temps en temps au brigandage sur les caravanes qui n'ont pas payées de "droit de passage".

On dit que le Calife d'Alexandrie tolère ces activités car l'oasis de Ghadames forme un parfait poste de surveillance avancé sur les Badlands. La communauté du Cheikh

serait en effet la première à repérer le déplacement des belliqueux voisins gobelinoïdes.

L'Oasis de Koufra :

Cette oasis s'est constituée autour d'une nappe d'eau souterraine qui maintient dans le sol une certaine humidité suffisante pour la petite communauté du jeune Cheikh Ahm Ibn Taleb qui se distingue d'innombrables oasis d'Arabie que par l'intérêt anormal que lui prêtent les Immams de Sangrif.

La communauté sans cesse croissante abriterait en effet un culte rebelle qui vénèrerait le dieu Hâllâhâ comme étant la véritable divinité d'Arabie. Ainsi, le culte d'Hâllâhâ ne critique pas celui de Sangrif dans la forme même (mosquées, préceptes religieux, pèlerinages) mais dans le fond: le dieu adoré par les arabes serait un usurpateur ambitieux. Ce dieu n'aurait pas le côté dévastateur de Sangrif et serait plus attaché à l'épanouissement du monde arabe. Ce qui porte les Immams des cités à s'inquiéter de ce nouveau culte, c'est l'opinion des marchands arabes qui, après tout, financent leur pays. Sans se déclarer favorables à Hâllâhâ (beaucoup n'en n'ont pas entendu parler), ceux-ci commencent à dire en secret que Sangrif est un dieu inapproprié pour l'Arabie, trop effrayant et enfin, qu'il est un frein important dans l'établissement de relations commerciales durables avec le Vieux Monde.

Les Immams extrémistes estiment d'ailleurs qu'une intervention militaire de purification serait la bienvenue, ne serait-ce que pour se débarrasser du Cheikh Ibn Taleb, trop charismatique. Cependant, des preuves solides sont requises pour envoyer un corps d'armée franchir plus de 1800 kilomètres de désert.

La Cité de Wahran :

Port le plus important de la Mer du Sud en ce qui concerne l'esclavage, Wahran est une grande cité de bâtiments blancs entourée d'immenses champs de blé. Homme très religieux, le Calife Mulley El Fasi a toujours veillé à ce que les mosquées de Sangrif soient belles et nombreuses. C'est ainsi que des

dizaines de minarets retentissent, cinq fois par jour, des appels à la prière des muezzins.

La grande mosquée de Wahran est un ouvrage splendide. Elle est bâtie autour d'une source réputée miraculeuse. Celle-ci jaillit par intermittence, selon dit-on, l'importance du nombre des infidèles dans la cité. La source ne s'est jamais encore tarie.

Au Sud-Ouest, dans les montagnes Koh-I-Hisar (à environ 200 kilomètres de la cité) se trouvent les ruines de la ville d'Agdaba, incendiée selon la légende par Sangrif dans un excès de colère, voilà quelques siècles. L'aspect effrayant de ces ruines est ce qui les protège des pillards car l'on dit qu'elles renferment encore les richesses des malheureux habitants.

La Cité de Darnah :

"La Grande Ville" ou "La Petite Cité", Darnah est bâtie sur un rocher. Une énorme muraille, faite de blocs de pierre noire juxtaposés, l'entoure et forme une double enceinte. Une tour de guet s'élève tous les cent cinquante mètres et on accède à la cité par quatre portails massifs. Darnah passe pour imprenable car ses fortifications de basalte peuvent résister au feu comme au fer ou à l'acide le plus puissant.

Darnah est réputée dans toute l'Arabie pour son artisanat. La production agricole de la cité provient des nombreux villages qui l'entourent. C'est également dans les marchés d'esclaves de Darnah que l'on trouve le plus de Southrons (ou Sudrons).

Les rues de la cité du Calife Allal Abu Dhabi sont toutes étroites et entrecroisées et donc perpétuellement encombrées. Le manque de place a entraîné une augmentation en hauteur des habitations ce qui a fortement réduit l'accès de la lumière aux rues de la cité. Pour remédier à cela, le Calife a autorisé qu'on multiplie le nombre de lampes à huile dans Darnah, certaines devant brûler la journée entière. Le jardin du palais est l'un des rares endroits où on peut trouver à la fois de la lumière naturelle et des plantes. Véritable ruche dont chaque alvéole serait un marché, Darnah serait devenue la plaque tournante de nombreux trafics inter-arabes (dont certains d'alcool).

Nos amis les bêtes

Des Animaux Exotiques

Le Lion

C'est un fauve typique que l'on rencontre en Savane. Le mâle se différencie de la femelle par sa puissante crinière. Surnommé le "Roi des animaux" par les Arabes a cause de son courage et de sa force légendaire, il est en fait perçu comme un animal doux et affectueux lorsqu'il a le ventre plein. C'est la Lionne qui est chargée, bien souvent, de le pourvoir en nourriture. Plus rapide que le Lion (M:7, CC:57, E:3) et plus redoutable, elle s'attaque surtout aux mammifères herbivores tels que Zèbres, Antilopes, Girafes... Une Lionne a entre 2 et 4 lionceaux par portée. Les Lions ont une attaque par morsure et deux par coups de pattes.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	41	0	5	4	11	40	3	-	43	10	66	43	-

La Panthère

Il s'agit d'un fauve à fourrure jaune tachetée de noire qui est également Léopard. Elle vit dans la Jungle de Terres du Sud où elle attend souvent perchée dans un arbre, le passage d'une proie. Ce système lui permet en plus de l'avantage de la surprise, de faire passer son nombre d'attaques, de trois à cinq pour le premier round seulement. Sa cousine, la panthère noire vie en Cathay.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
8	57	0	4	3	11	50	3/5	-	24	14	43	43	-

Le Rhinocéros

Les Rhinocéros sont, après les Eléphants, les plus grands animaux terrestres. Ils possèdent une peau très épaisse qui ressemble à une cuirasse et portent une ou deux cornes à l'extrémité du museau. Chassés pour leur corne, qui est vendue 2D6 X 10 Dinars pièce, ils sont devenu plus rares aujourd'hui. Le Rhinocéros gris étant le plus courant, il existe aussi des noirs et des blancs bicornes qui eux atteignent plus de 4 mètres de long et font 3 tonnes. Ils disposent d'une attaque par coup de pattes/écrasement et une autre par empallement. Ils sont sujet à la frénésie en cas de blessure et ont tendance à charger toute créature étrangère osant traverser leur territoire.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	33	0	7	7	35	20	2	-	43	6	14	18	-

Une étrange disparition



L'Intrigue



Emmaretta Zauberine, une vampiressa qui est au rang de Gente Dame, veut se trouver un compagnon pour l'éternité. Comprenez par là qu'elle va tenter de vampiriser un PJ humain, beau de préférence pour que ce dernier débute une nouvelle vie (mort?) avec elle.

L'histoire d'Emmaretta est simple. Il y a deux ans, le Baron Helmut Von Zauberine mourrait dans un étrange accident sur la route forestière menant à son château. Son carrosse renversé avait été trouvé complètement carbonisé. C'est à cette époque, alors qu'une tempête terrible s'abattit sur Wurstheim, qu'Emmaretta eut la visite d'un étranger qui demanda à être invité à entrer au château. Il resta cinq jours pendant lesquels Emmaretta souffrit d'une forte fièvre, et repartit avec le beau temps en laissant un pendentif en métal noir. Maria, sa soeur, garda ce secret précieusement. Ainsi sans explication aucune, de jeunes enfants disparurent du village, puis des étrangers...



Wurstheim



Ce village situé à 20 kilomètres au Nord de Nuln pourrait très bien constituer la première étape d'un long voyage dans le cadre d'une campagne. Une fête est organisée à Wurstheim où on peut participer à un bras de fer, un concours de tir à l'arc, il y a même un ring sur lequel s'affrontent des lutteurs professionnels. En questionnant les habitants décidément très occupés, les PJ apprendront que cette fête a un rapport avec les soeurs jumelles Zauberine.

Emmaretta sera mariée à la fin des festivités, avec le vainqueur des tournois. Tout PJ d'un rang social suffisamment élevé (RS:1 ou +) pourra participer. Le MJ pourra motiver ses joueurs en leur expliquant que c'est une occasion unique d'accéder au rang de Noble. De grandes estrades sont aménagées pour les officiels, et des hommes d'armes de tous horizons quadrillent la place. Les deux soeurs y sont installées. A leur côté sont assis des nobles qui espèrent tous devenir Baron. Un PJ qui dit regarder Emmaretta remarquera, avec un test sous son I réussi, qu'elle porte autour du cou un pendentif représentant un corbeau (symbole religieux de Mórr). De toute manière, Emmaretta a déjà remarqué leur présence. Au besoin elle fera un clin d'oeil à l'un de vos PJ (celui aillant un score en Soc>50, pas un prêtre!) mais ne lui adressera pas la parole en public (que diraient tous ces jeunes nobles en apprenant qu'elle a déjà choisi son amant?). Les nuages grisâtres qui cachent le soleil persisteront tout au long de la fête.

Les PJ pourront s'installer à l'auberge "Blutfehlend" ("Manque de Sang") avant le début des épreuves. Curieusement, l'auberge est vide mais presque toutes les chambres sont prises. Les chambres restantes sont peu confortables et chères (3 CO par jour). L'aubergiste (Cf: tome 3 pour le profil) possède lui aussi un pendentif avec à son extrémité, une dent de loup (symbole religieux d'Ulric). Il ne le cédera pour rien au monde. L'aubergiste peut être une source de renseignements très importante. A vous, en tant que MJ, de savoir soutenir un certains mystère ou de remettre vos joueurs sur les rails grâce à lui.

Ragots: Le château qui appartient à la famille Zauberine depuis des générations reviendrait en entier à Emmaretta si cette dernière se mariait. Ce château est une ruine, plus personne n'y habite.

Scenario "Vous avez dit Vampire?"

Les participants

Il faut payer 75 CO pour participer. Les PJ pourraient s'acquitter de cette dette en présentant qu'un seul prétendant et en y mettant chacun de leur poche. Mais cela, dépend de la richesse du groupe. De toute manière, tous ne pourront pas prétendre au titre alors autant se rendre service! L'un des prétendants sait toute l'histoire, ce qui va obliger Emmaretta à précipiter les choses.

Le Premier: Hultz Vecker représente le noble Helmut Oslor. Ce dernier l'a employé pour l'occasion.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	49	51	4	4	9	49	2	29	39	29	29	29	29

Compétences: Coups puissants, Lutte Adresse au tir, Chance, Esquive.

Le Second: Gustav Fandleburger représente le noble Joseph Elger. Ils viennent tout deux d'Altdorf.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	59	47	7	4	10	40	2	29	39	29	29	29	29

Compétences: Coups Puissants, Lutte, Esquive, Spécialisation - Armes de poing.

Le Troisième: Gunnar Hartz représente le noble Adolphus Braugen (64 ans).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	51	61	4	4	8	65	2	29	39	29	29	29	29

Compétences: Coups puissants, Coups assommants, Lutte, Adresse au tir, Chance, Esquive, Bagarre, Spécialisation - Pistolet

Le Quatrième: Gottri Gurnisson, un nain engagé par Philippe Delamotte qui est un Bretonnien de passage dans la région. Mais c'est également un proche de la famille Zauberine. Il sait la vérité et dira tout à qui voudra l'entendre, si Emmaretta ne le choisit pas.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	72	36	5	6	11	32	3	24	56	29	56	56	24

Compétences: Coups puissants, Force accrue, Résistance accrue, Musculation, Esquive.

Le Cinquième: Ernst Weidler représente le noble Franz Schütz. Qui lui, contrairement à Philippe ne connaît rien de la famille Zauberine. Tout le monde ne veut pas finir vampire... Par contre, Franz, comme tout Nulnois qui se respecte ne peut s'empêcher de truquer les jeux auxquels il participe. Ainsi a-t-il déjà corrompu Hultz (premier participant) et Gunnar Harz. Il s'apprête à en faire autant avec le/les PJ qui participent (150 CO devraient être suffisantes).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	57	56	4	8	11	52	2	29	49	29	39	29	29

Compétences: Coups puissants, Force accrue, Spécialisation - Arbalète lourde.

Les épreuves

La Lutte: C'est l'épreuve reine. Pour les règles, se reporter au chapitre "les immobilisations" dans la section Combat de WJRE C'est simple, le but est d'immobiliser l'adversaire (pas de l'assommer). Sur deux round, voir trois (la belle), les lutteurs s'affrontent.

Le Bras de Fer: Regardez dans ce Tome! Là aussi, le duel est résolu en deux manches gagnantes.

Le Tir à l'arc: N'oubliez pas que les archers ont la possibilité de "viser" (CT:+10%) car la cible est immobile. Deux flèches par cible sont distribuées, trois épreuves successives seront effectuées à portée courte, portée longue (CT-10%) puis extrême (CT-20%). Le but étant de toucher le centre à chaque fois. En cas d'égalité, une nouvelle cible à portée extrême est mise en place... Le dernier archer restant en concours gagne (tous participent en même temps).

Celui aillant remporté les 3 épreuves sera déclaré vainqueur. Sinon, les différents vainqueurs devront s'affronter sur le ring.

Scenario "Vous avez dit Vampire?"

La disparition

Pendant le troisième acte de la rencontre (Cf: Les épreuves), Emmaretta s'éclipse en prétextant qu'elle a besoin de repos car elle se sent las (c'est peut être ce qu'elle a bu et toute cette agitation...). Elle va directement à l'auberge (un soldat de Philippe l'escorte). Là, elle s'enferme seule dans sa chambre, défait son lit, renverse une lampe et casse un carreau. Elle répand ensuite du sang animal (pas de trop) sur l'oreillé, les morceaux de verre tombés sur le plancher... Personne ne doit la déranger pendant ce simulacre d'enlèvement (les soldats postés dans l'escalier et l'aubergiste seront là pour en persuader d'éventuels curieux).

Quand la nuit commence à tomber, une chauve souris s'envole par la fenêtre de la chambre d'Emmaretta, direction la forêt. Le vainqueur doit à ce moment là, fêter sa victoire comme il convient et l'auberge est pleine. On commence à trouver l'absence d'Emmaretta bien longue...Un cri de terreur retenti soudain à l'étage. C'est Maria qui vient de découvrir le carnage dans la chambre de sa soeur. A l'arrivée des PJ, elle improvise un évanouissement (de préférence dans les bras du PJ choisi par Emmaretta) et demande à être transportée dans sa chambre. Elle lui avouera alors que sa soeur semblait vouloir le prendre pour époux qu'il gagne ou non. Malheureusement, le destin en a voulu autrement. Bref, elle charge les PJ de la retrouver. Tout personnage qui s'est intéressé de trop près à la victime, ou ayant un comportement inhabituel est soupçonné d'enlèvement et subit un interrogatoire serré, mené par Adolphus Braugen (également ancien officier de la garde Nulnoise).

Une enquête rapide montrera l'évidence: celui qui a enlevé Emmaretta

s'est réfugié dans la forêt que l'on aperçoit par la fenêtre. Sinon, on l'aurait vu traversant la place! N'importe quel villageois ou même Maria, si elle est interrogée, dira qu'il y a un herboriste qui vit dans cette forêt. Peut-être sait-il quelque chose? En attendant, les différents nobles s'apprentent à quitter Wurstheim (excepté le vainqueur du tournoi et Philippe Delamotte si ce n'est pas lui). Aucun ne songe à organiser une battue, prétextant le peu d'hommes disponibles ou des occupations diverses (en fait, cette forêt leur fait peur).

Un long trajet

Les PJ pourront trouver comme guide, le soir même, un jeune villageois de 14 ans, Klaus. Ce dernier a une histoire à leur raconter en chemin. C'est celle de son frère disparu dont il trouva le corps un beau jour dans ce lieu. Pâle, les yeux exorbités, il avait les traces d'une morsure profonde à la gorge. Vous pouvez réduire de 10% le CI de chacun des PJ lors de leur entrée dans ces bois.

Un PJ précisant qu'il observe les mouvements éventuels parmi les arbres verra, sur un test d'observation réussi (n'oubliez pas qu'il doivent emmener des lanternes ou des torches avec eux) deux yeux jaunes et brillants les espionner (Emmaretta). Cette chose s'envolera rapidement.

Plus tard, un PJ aillant la compétence acuité visuelle par exemple ou un score en D60, observera des déplacements très rapides parmi les arbres, autour du groupe. Il s'agit d'un apprivoiseur (Cf: Le Premier Compagnon). Il s'arrêtera devant eux: "Que faites-vous ici? Savez-vous qu'il est très imprudent de franchir la lisière de ces bois?". S'il répondent aimablement à ses questions, il leur viendra en aide: "Un démon habite là, dans un château. Il est puissant, faites

Scenario "Vous avez dit Vampire?"

très attention!". Si les PJ parlent d'une chauve souris, il dira: "C'est lui, il vous suis sans doute pour vous attaquer au moment opportun! Bon maintenant, je dois vous quitter, bonne chance..."

Deux heures passent, les PJ aperçoivent un grand feu de camp au loin. En s'approchant un peu de la clairière, les PJ entendent distinctement des cris et des appels désespérés de deux personnes ou plus. De près, les PJ se rendent compte avec horreur que des Skavens sacrifient deux humains (dont une femme) à leur dieu "le Rat Cornu". Les victimes ligottées, sont la proie des flammes. Un PJ possédant la compétence 6° sens

sentira une présence qui les observe. Les PJ ont un nouveau malus de 10% à leur Cl. Décidément, il est temps de quitter ce coin! Les Skavens ne sont que 5 ou 6 vraisemblablement et ils sont occupés à déguster les chevaux. A la périphérie de la clairière, on peut distinguer l'entrée d'un tunnel Skaven (une douzaine de ses hommes-rats dont un Devin gris de niveau 4 y sont dissimulés). De toute façon, les PJ ne pourront pas s'en aller comme ça, ils ont été repérés! Vous pouvez considérer les Skavens comme des champions accompagnés de quelques héros mineurs à votre convenance. L'embuscade devra tourner au grand désavantage des PJ, surpris. Heureusement pour eux, Emmaretta bondira à leur secours sous la forme d'un loup de la nuit (Cf profil spécial en page 24) et protégera farouchement son prétendant avant de disparaître. Les Skavens en fuite, les PJ pourront reprendre leur route.

Au petit matin, ils sont en vue d'une cabane isolée dans une clairière semi-déboisée.



Chez l'herboriste

C'est une vieille cabane. Les planches pourries et gondolées laissent passer des raies de lumière. L'herboriste est un personnage étrange aux cheveux blancs. A son sourire, il manque une dent sur deux. Questionné, il affirmera avoir vu de nombreuses fois une chauve souris de grande taille voler autour du château. Elle aurait déjà emportée plusieurs de ses poules. Mais il ne semble rien avoir remarqué au sujet d'une femme. "Si vous voulez vous rendre au château, il suffit de prendre vers le Nord puis de longer la rivière. Vous trouverez la route abandonnée qui y mène" leur dira t-il. "En partant maintenant, vous serez en vu de la bâtisse avant la nuit" (de toute façon il est hors de question qu'ils se reposent ici). Si les PJ veulent acheter quelque chose, l'herboriste a à leur disposition toutes les plantes séchées se trouvant dans la Campagne Impériale et même de l'ail... Klaus lui, décidera de rester à la cabane en attendant le retour des PJ, surtout s'il a été blessé dans

Scenario "Vous avez dit Vampire?"

l'embuscade. dès que les PJ se mettent en marche, une pluie torrentielle s'abat sur la forêt. Bientôt, le sol devient boueux et le déplacement des PJ est gravement ralenti (on ne peut continuer dans ces conditions à dos de cheval).

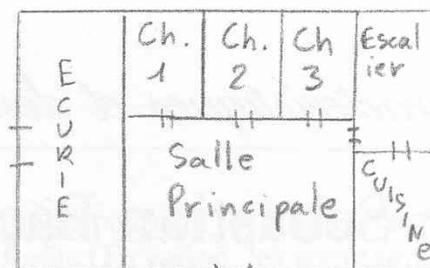
Le dernier virage

Le sol est tellement détrempé qu'il paraît se dérober sous les pas des PJ.. La rivière qui est maintenant toute proche a débordé.

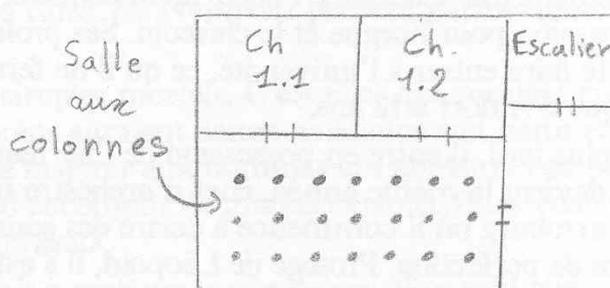
Soudain, la boue se soulève devant eux, et un vers blanc énorme s'extraît du sol pour attaquer les PJ (la proie la plus grosse). Reportez-vous à la page 247 de WJRF Le reste du voyage se déroule sans accroc (mais soutenez quand même la pression avec quelques artifices de votre choix). Vous pouvez considérer qu'avec toute cette boue, vos PJ aient un malus de 20% en Soc (il faut savoir les mettre mal à l'aise).

Le Château

En fait de château, il s'agit d'une habitation bretonienne, un manoir à l'allure sinistre. Un PJ possédant la compétence sixième sens sentira un danger imminent (sur un test d'Int réussi, il aura comme premier réflexe de se jeter à terre). Soudain, les PJ entendent un appel à l'aide, c'est la voix d'Emmaretta! Une voix masculine au ton démoniaque crie "Quoi, vous avez osé?" une silhouette informe à l'étage lance deux boules de feu sur les PJ (belle imitation d'Emmaretta non?). Faites qu'un ou deux PJ échappent aux projectiles magiques et que l'un d'eux soit le préféré d'Emmaretta (elle ne va pas le tuer après tout ce qu'elle a fait!). La silhouette disparaît (Emmaretta jette sur elle le sort Aura d'absorption).



Rez de chaussée



Etage

Le combat final

Emmaretta est une Gente Dame (Cf:tome2), sorcière niveau 4 et necromancienne niveau 2. Vous devez créer son profil à partir des éléments donnés en pages 24 et 25.

Son plan est simple: elle attire les PJ à l'intérieur en appelant au secours puis, une fois qu'ils l'auront délivrée de la chambre 1, dans laquelle elle s'est elle-même emprisonnée, elle enverra les PJ sauf son bien aimé, à la poursuite d'un soi-disant vampire. Elle l'hypnotise et le mord à la gorge le faisant saigner abondamment (elle utilisera tous les points de magie nécessaires pour faire échouer son test en FM). N'oubliez pas qu'elle devra renouveler l'opération pour que la transformation s'effectue. Il lui faut donc du temps. Puis, en abandonnant sa victime, elle attaquera tout PJ isolé, en prenant la forme d'une chauve-souris, pour tous les tuer.

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

(Un compositeur de musique hors du commun)

Caractéristiques et descriptions

Johann Sebastian Bach

Né à Delberz, Johann a vécu dans une famille de musiciens jusqu'à l'âge de 10 ans. Lorsque alors, son père puis sa mère moururent, il fut recueilli par son frère, pauvre. Plus tard, il est pris dans une Chorale à l'école de musique et de chant de Schoppendorf où il découvrit sa passion pour l'orgue et le clavecin. Ses professeurs le surprennent un jour à en jouer veulent le faire entrer à l'université, ce qu'il ne fera jamais. Il entre dans l'Orchestre Philharmonique d'Aldorf à 18 ans.

Deux ans plus tard, il entre en possession de l'héritage qui lui vient de son oncle, établi à Carroburg. Il devient la même année, chef d'orchestre mais abandonne sa place pour s'installer à Carroburg où il commence à écrire des sonates et concertos qui atteignent un très haut degré de perfection. Protégé de Léopold, il s'est marié avec Maria Barbara et à 32 ans attend la naissance de son premier enfant. Pourtant, Johann n'est pas encore satisfait de sa situation. Il se sent incompris par ses contemporains qui ne le traitent pas comme le mériterait ce qu'il est, un génie.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	28	29	3	4	9	37	1	49	52	64	40	65	39
				+1									

Compétences:

Acuité auditive, Alphabétisation, Chant, Charisme, Composition, Etiquette, Héraldique, Langage secret-classique, Langue étrangère-Bretonnien, Législations, Musique-Clavecin; Instruments à vent; Instruments à corde; Instruments à percussion, Résistance accrue, Sens de la répartition.

Traits Psychologiques: Aucun spécifique sinon, il est sujet à la philanthropie et bien sûr, à la mélomanie.

Rang Social: +1

Alignement: Bon

Points de Destin: 1

Cheminement professionnel: Autodidacte.

Dotations: Une résidence citadine à Altdorf, une maison cossue à Carroburg et une autre à Schoppendorf, la maison de ses parents à Delberz. Un carosse, son cocher et des chevaux. Cinq clavecins, des instruments divers (flûte à bec, luth, Viole...). Il a 100 couronnes en permanence sur lui. Des partitions. Des vêtements coûteux. Une montre à gousset en or (val:15 CO). Du matériel d'écriture.

Contes et légendes

Les Nymphes

Description

Les Nymphes sont les divinités féminines de la nature qui peuplent les mers (Néréides), les eaux, les bois (Méliades), les arbres (Hamadryades), les forêts (Dryades), les montagnes (Oréades), les vallées fertiles (Napées), les sources (Naïades), les bosquets (Abséides), les rochers et les grottes. Toutes filles de Rhya, elles sont considérées comme des divinités secondaires. Nourrices des dieux, protectrices des jeunes filles, les Nymphes peuvent parfois rendre fous ceux qui les approchent.

Elles sont amoureuses des Dieux et des simples mortels. C'est elles qui auraient engendré les premières races humaines ou tout au moins auraient donné naissance aux héros et autres demi-dieux (Sigmar?). Elles sont capables d'inspirer aux hommes qui goûtent l'eau sacrée de leurs sources, de nobles pensées et le désir d'accomplir de grands exploits. Elles vont jusqu'à les guérir de leurs maux par l'action de leurs eaux.

La tâche qui leur incombe consiste en fait à protéger le cite auquel elles sont chacune attachées, contre les vandales et les sacrilèges. Elle peuvent dans ce cadre, venir en aide à un druide (les druides, étant représentant de la foi antique, sont immunisés à leur charme).

Physique

Elles sont représentées sous les traits délicats de jeunes femmes, nues et d'une rare beauté, portant une couronne de fleurs. Certaines sont mi-femme, mi-poisson (Néréides ou "Sirènes") et ont suivi leur puissant frère Manann au fond des océans. Les Dryades et les Hamadriades peuvent par mimétisme, prendre la forme d'un tronc et de ses racines...

Alignement

Elles sont d'alignement Bon ou Neutre mais sont toutes amoureuses des êtres de taille humaine, jeune, de sexe masculin (Humains, Elfes, Nains, Halfelings) et de même alignement que le leur. Seules les Oréades qui fréquentent les montagnes, dont elles apprécient les pentes escarpées, n'ont pas le caractère doux et un peu langoureux de leurs soeurs et possèdent un arc (CT: 93).

Langage

Les Nymphes parlent l'Eltharin et le Druidique couramment. Certaines parlent l'Occidental (15%), les Hamadriades connaissent le langage des Hommes-arbres, le Malla-Room-Ba-Larin. Les Oréades, elles, connaissent le Khazalide.

Règle Spéciale

La vue d'une Nymphé requière la réussite d'un test sous la volonté du PJ ou ce dernier est perdu pour ses camarades. Les Néréides possèdent un chant qui provoque le même phénomène. On a très souvent plus aucune nouvelle d'un personnage qui tombe sous le charme d'une Nymphé. Mais il est arrivé qu'on retrouve quelques années plus tard un vieil hermite fatigué aillant une vague ressemblance avec l'ami perdu.

Les Nymphes sont immunisées aux attaques non-magiques. De plus, elles ne se feront jamais surprendre: si l'une d'elles se trouve sur le chemin des PJ, s'est qu'elle le désirait réellement.

Profil Type: M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc
5 25 25* 3 3 17 99 1 89 89 89 89 89 100

Inventions & Découvertes

Un PJ effectuant une carrière d'Inventeur (Cf: "Les Nouvelles Carrières" page 35) peut créer ses propres inventions. Les plans et des dessins précis du projet devront être remis au MJ qui décidera, si l'invention est réalisable, des tests à effectuer et des caractéristiques à donner à l'invention ainsi que la durée des recherches ou du nombre des tentatives à effectuer. Le MJ pourra exiger que le personnage ait une intelligence hors du commun pour les inventions les plus complexes. Aucune des inventions sont en vente libre. Il faudra un concours de circonstances ou une chance exceptionnelle pour rencontrer un inventeur prêt à céder une de ses inventions à des étrangers. Le MJ, s'il autorise ses joueurs à créer, il ne doit pas leur permettre d'en créer en quantité industrielle!

Des Inventions Etranges

Quelques options pour le Chevalier Mécanique*

Par souci de confort, l'inventeur du "Chevalier Mécanique", Tingrim Tisher a passé un accord avec le tanneur Karl Weiber, pour équiper d'un fauteuil les prochains exemplaires qui sortiront de son atelier. Un large fauteuil en cuir rembourré remplacera désormais la simple chaise en bois, ce qui devrait mettre le pilote à son aise. Cela ne coûtera d'ailleurs seulement 80 CO supplémentaires.

Il existe maintenant, adaptable à n'importe quel modèle du "Chevalier Mécanique", un système étonnant permettant de propulser de l'acide à une portée maximum de 3 mètres. La réserve de ce produit qui se trouve à l'intérieur de tête de la machine est suffisante pour une utilisation par combat. Un tube en

caoutchouc relie la réserve à une poire en peau qui est à la portée du pilote. Lorsque ce dernier presse la poire (pas de perte d'attaque), l'acide est propulsée par un orifice situé à l'avant de la tête du chevalier. Si la cible est mouvante, un test de CT est nécessaire (CT:50%). Les armures et les protections éventuelles sur la partie touchée sont détruites et ne sont pas prises en compte pour le décompte des points de blessures. Les points d'impact sont déterminés avec 1D6+7. Valeur: 150 CO.

Une autre option consiste à équiper le Chevalier d'une main semi articulée (Dex:10%) pouvant s'ouvrir et se refermer à volonté (saisir et relâcher un objet). Cette option remplace facilement le simple moignon sur lequel on fixait les armes. Valeur d'une main: 240 CO.

* Cf: Tome 2

La Lunette de Visée

La "Lunette de Visée" a été inventée par un verrier de Middenheim amateur de chasse. Fixée sur le canon d'une tromblon, elle permet de grossir la cible qui, si elle se trouve à portée extrême ou longue de l'arme, est considérée comme étant à longue et courte portée de l'arme. Pour une cible se trouvant à courte portée, rien n'est modifié... Une "Lunette de Visée" vaut entre 20 et 30 CO. Encombrement: 15.

L'Histoire des Elfes

Traduit de l'eltharin par Tobias Vergalion Von Hochloff

Avant tout, pour pouvoir vous conter l'Histoire des elfes, il faut déjà oublier les préjugés qu'on attribue à cette race. L'un d'eux repose sur les caractéristiques de leurs oreilles. Celles-ci ne sont pas grandes mais fines et effilées. Un des autres préjugés porterait sur le dédain qu'aurait cette race envers les autres. Il s'agit là sans doute d'un complexe d'infériorité des races batardes. Je ne citerai que ces deux là sinon, les pages du *Grimoire* seraient remplies de faux jugements physiques ou moraux associés aux elfes.

Non, vous ne devez pas percevoir cette race d'élite avec autant d'ambiguïté. Car combien de fois, ils ont aidés les autres peuplades dans leur développement. Ils firent découvrir aux nains, l'art de tailler les pierres ainsi que tous les autres savoirs concernant la magie naine d'aujourd'hui et d'hier. Les humains et les nains ne connurent la magie que sous Magnus Le Pieux par l'intermédiaire du Haut-Mage elfique Teclis qui partit aider les humains au prise avec les hordes du Chaos. Il resta vingt ans dans le Vieux Monde et y créa les premiers collèves de magies.

En quelques lignes, je vais essayer de vous faire connaître votre propre histoire, à vous les elfes du Vieux Monde qui ne retournerez jamais dans vos îles, et à vous les non-elfes pour que vous compreniez maintenant la destinée fantastique des elfes. D'abord, il faut bien comprendre que cette

race est supérieur aux autres, car il se trouve qu'ils ont été les seuls bénéficiaires de l'enseignement des Slanns dès leur jeunesse. Les Anciens Slanns choisirent les elfes car c'était la peuplade la plus avancée (je ne dis pas très avancée, je dis un peu plus avancée...). Les elfes furent si bien instruits que dès lors, ils répoussèrent toute forme de travail. Mais ce fut surtout le cas pour les elfes hauts qui avaient choisi de rester sur l'archipel de Malienda. Les elfes des mers, bien qu'ayant aujourd'hui installés des comptoirs sur les rivages de l'Empire et de la Bretagne ont également gardé une certaine distance avec les humains. Enfin, les elfes sylvain se trouve être les plus représentés sur le continent. Ils sont aussi appelés "les rustres" par leurs congénères du fait qu'ils exercent une forme de travail. Leurs ancêtres quittèrent les royaumes elfiques après la victoire des elfes sur les elfes noirs. Ces elfes noirs ont la même origine elfique que les autres. Simplement, se sont des elfes qui furent sévèrement touchés par le Chaos et vénèrent les Dieux chaotiques. Ils sont les plus dangereux serviteurs du mal. Nous aborderons ce sujet plus tard. Pour en revenir aux "rustres", le véritable nom de la capitale des elfes sylvain est Caras-Loramalnir, en forêt de Loren (Bretagne). Pour finir, ayez toujours un elfe à portée de la main car un archer ou un sorcier elfe peut vous sortir d'une situation fâcheuse, lors d'une de vos aventures.

Maintenant, place à l'Histoire...

La Chronologie des Elfes débuta lors de l'arrivée des Slanns sur la vaste surface de la planète. Car, même si les Elfes existaient bien avant, ils ne connurent aucun autre véritable tournant dans leur Histoire. Les Slanns voulurent enseigner aux peuples qu'ils venaient de découvrir, tous les savoirs de leur race, si ancienne. Ils transportèrent les Elfes dans un archipel coupé du reste du monde que j'ai déjà cité précédemment. Là, ils leur apprirent l'art de l'écriture, de l'astronomie pour les voyages et surtout, celui de la magie, Domaine dans lequel les mages elfes excellent. Leur éducation dura des années et des années, si bien qu'il fallut plusieurs générations.

De cet enseignement, se dégagèrent trois sortes d'Elfes qui, bien que semblables pour des yeux non-expérimentés, car tous d'une beauté extrême, ils sont différents et se distinguent les uns des autres comme le Printemps, l'Été, et l'Hiver. Les Elfes Hauts, qui s'intéressèrent surtout aux arts Lyriques, à la Prose et aux discours Philosophiques qui sont sensés élever l'esprit. Leurs cousins, les Elfes de Mers avaient développé leur goût du voyage ainsi que les sciences s'y rapportant. Beaucoup de ces elfes devinrent des explorateurs émérites (découverte du Nouveau Monde...). Enfin, les derniers, les Elfes Sylvains, s'informèrent à un tel point sur les milieux naturels et notamment les forêts, qu'ils en firent leur demeure. Toutes ces sous-races ont pourtant gardé comme point commun le goût de la fête. La musique, la danse ou le chant sont des domaines où ils ont su dépasser leurs maîtres.

Dans le panthéon des elfes, la divinité la plus adorée est Liadriel. Ces fêtes somptueuses où le vin coule à flot dédiées à la divinité, n'étaient pas sensées tourner à l'orgie et pourtant bientôt...

Ces Elfes, bien que différents, choisirent tous d'obéir à deux personnages très importants, lorsque les Slanns les quittèrent. L'archipel, divisé en petits royaumes, tous rassemblés sous la tutelle du Roi Phénix et de la Reine Eternelle. Cette dernière, dit-on est douée d'immortalité à cause de ses origines. Elle serait l'enfant d'une elfe et d'un Slann. Le Roi, quant à lui, est remplacé lors de sa mort par le membre de sa lignée le plus méritant, et c'est ainsi qu'il renaît de ses cendres.

Les habitations des Elfes Haut et des Elfes des Mers bâties dans l'art et la tradition sont les mêmes aujourd'hui qu'il y a 20 siècles. Les deux suzerains possèdent chacun une tour. Celle du Roi Phénix est d'argent la nuit et d'or le jour et se situe au centre de l'île de Malienda, tandis que la tour de la Reine Eternelle est d'un bleu identique à celui d'une aigue-marine la nuit et verte comme l'émeraude en plein jour. Cette dernière se situerait près de "la Baie de la Lune Rousse". Près de cet tour poussent par milliers des fleurs rares aux multiples couleurs. Chacun de ces personnages a une garde de 100 chevaliers ayant une armure aux couleurs de la tour à laquelle ils appartiennent. Leurs coursiers sont si rapides que s'ils devaient faire une course avec le meilleur cheval du Vieux Monde, celui-ci devrait prendre une bonne longueur d'avance au départ pour avoir une chance. Les Chevaliers du Roi Phénix sont aussi nommés les Heaumes d'argent tandis que les Chevaliers de la Reine Eternelle sont de sexe féminin.

Pourtant, aucune guerre ne vint interrompre la grande tranquillité de l'archipel pendant des siècles jusqu'au jour où...

Sylvael Lornalim ▽

"Grande Magicienne des Feuilles auprès du Roi des elfes d'Athel-Loren".

Ինչպե՞ս է "Լուսնահայրենիք" թատերախումբը
ձևավորվելու համար Երևանում
բեմադրվել է "Մարտի" ամիսը



Une Nouvelle Race de PJ

Le Vampire

Comment devient-on un Vampire?

Pour la description et les caractéristiques particulières (rituels de procréation, faiblesses,...) reportez vous aux pages 251 et 252. Un Vampire ne peut être que de souche humaine. Un PJ qui se transforme en cette créature change de profil. Ce dernier est calculé à partir du profil de base de "la victime" auquel on ajoute les caractéristiques indiquées en page 252. Le personnage conserve ses compétences acquises précédemment sauf celles liées de près ou de loin aux animaux telles que Equitation, Arme de spécialisation-Lance de cavalerie, Emprise sur les animaux... car ces derniers le craignent.

L'Alignement

L'alignement du personnage passe Mauvais automatiquement et ne pourra plus changer. Son attitude vis à vis des mortels change lui, totalement.

Règles Spéciales

Un Vampire peut se battre au corps à corps sans arme et cela sans malus. Au fur et à mesure de la dépense de points de magie, son apparence devient celle d'un cadavre. Pour un point dépensé, sa Soc baisse de 1%.

Les Carrières du Vampire

A sa "création", un Vampire acquiert 5D8 points de magie. Il doit d'ailleurs entretenir ses points de magie comme décrit en page 251 de WJRE. Le personnage abandonne la carrière qu'il suivait en temps que mortel, accède à celle d'Apprenti sorcier, acquiert toutes les compétences de cette carrière et deux formules magiques. La sorcellerie est un don, le vampire n'a donc pas besoin de maître pour l'apprentissage. Mais il dépense les points d'expérience nécessaires comme n'importe quel mortel. Les caractéristiques du plan de carrière viennent se greffer au profil de base modifié comme suit: Un personnage aillant un score en B de 7 aura un profil modifié de +15 soit B=22 et en dépensant 100 points d'expérience, il prend la promotion de B+1 de son nouveau plan de carrière d'apprenti sorcier. Son score en B passe à 23!

Les seules les carrières Nobles sont au goût du Vampire. Et, c'est avec le temps qu'il accèdera aux échellons les plus hauts (il est immortel). Chaque Vampire créé appartient automatiquement à la famille du Comte Dracula et comme tel, accède à la carrière de Gentilhomme une fois les dotations réunies et la carrière d'Apprenti sorcier terminée.

Profil Type:	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
(revenant)	4	47	0	6	7	26	60	5	-	38	38	38	38	-

Profil Type:	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
(chauve souris vampire)	1	63	0	5	5	20	60	4	-	30	34	44	44	-

Profil Type:	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
(loup de la nuit)	9	80	0	7	7	32	70	5	-	86	49	49	49	-

Une fois la carrière de Gentilhomme ou de Gente Dame terminée, le Vampire atteint un haut niveau de puissance. Son cheminement professionnel obéit au système suivant: avant d'accéder à la carrière de Baron, il devra avoir achevé celle de Sorcier niv. 1, terminé celle de Sorcier niv. 2 et/ou Nécromant niv. 2 pour espérer devenir Comte et enfin avoir bouclé au moins celle de Sorcier niv. 3 et/ou Nécromant niv.3 pour peut-être accéder au Rang de Duc. Pour chaque sort acquis, quelque soit sa catégorie (Bataille ou Nécromantique) le Vampire doit seulement dépenser 100 points d'expérience par niveau de sort, ceci pour souligner sa facilité d'apprentissage. De plus, il gagne 1D8 points de magie supplémentaire par niveau. Les handicaps et les pénalités attribués habituellement à un tel Sorcier sont ignorés. Au MJ maintenant, de décider si tel sort ou telle compétence est accessible à un PJ Vampire. Le risque étant de dénaturer l'image qu'on en a!

Les Compétences Favorisées:

- | | | |
|-----------------------------------|--------------------------|-------------------|
| - Acuité Auditive | - Fuite | - Sixième sens |
| - Acuité Visuelle | - Histoire | - Vision nocturne |
| - Camouflage Urbain | - Imitation | |
| - Chiromancie | - Immunité aux maladies | |
| - Déplacement Silencieux (Urbain) | - Immunité aux poisons | |
| - Divination | - Lecture sur les lèvres | |
| - Esquive | - Orientation | |
| - Filature | - Reflexes éclairs | |
| - Force accrue | - Résistance accrue | |

Toutes ces compétences pourront être acquises contre 100 points d'Exp et cela, sans faire de test sous l'Int même si elles ne font pas partie du plan de carrière.

Le Comte DRACULA est l'un des derniers descendants d'une longue lignée. Il serait né, d'après les rumeurs, 10 siècles avant l'Empereur Karl-Franz. Il vit seul, depuis toujours, dans une forteresse imprenable, située sur les sommets des Montagnes Noires, dans la Passe du Noir Feu. Cette région hostile située entre les Principautés Frontalières et l'Averland est peu habitée et surtout beaucoup craint des caravanes des marchands qui remontent vers l'Empire.

Le Prince des Ténèbres a de nombreux héritiers qui ont chacun pour devoir de sillonner les pays pour s'établir dans les régions fertiles en "bétail". Les territoires du Sud sont d'ailleurs très propices à leurs exactions.



Profil de Dracula: M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc
 5 93 79 8 8 33 95 6 72 98 89 100 99 90

Nouvelles Compétences

Remarque: Un personnage désirant acquérir les deux compétences qui suivent doit déjà posséder les compétences "Alphabétisation" et "Calcul Mental".

Arithmétique: Tout personnage possédant cette compétence est capable d'établir les propriétés et les relations de termes abstraits en partant d'axiomes et en utilisant un raisonnement logique mais complexe. Les tests d'Int se font avec un bonus de +10%.

Géométrie: Cette compétence permet à un personnage de calculer des figures géométriques et des formes abstraites diverses qui peuvent être tracées dans le but de servir de plans qui pourront ensuite être utilisés par un personnage possédant la compétence "Technologie"... Cette compétence apporte un bonus de 10% aux tests concernés.

Rotzball: Grâce à cette compétence, le personnage connaît toutes les règles de ce sport, possède de nombreuses connaissances factiques, les personnalités et les grands noms de ce milieu et surtout, peut jouer au rotzball avec une bonne technique. Les tests s'y rattachant se font avec un bonus de 20%.

Arts Martiaux:

Art ancien du You fu "Le cri qui tue": Le personnage possédant cette compétence est capable de neutraliser à distance un individu par la simple force de son cri. La cible sur laquelle est dirigé ce cri devra se trouver à une distance de moins de 5 mètres et devra réussir un test sous sa FM ou subir les effets du cri. Ce cri qui peut être poussé au début d'un combat (perte de l'initiative) paralyse totalement l'adversaire un court instant (1 round). Un échec critique au test de FM (96-00) est mortel.

Bureaucratie: L'empereur de Cathay ne saurait gouverner son immense pays sans l'aide d'une énorme administration tentaculaire, calquée sur la bureaucratie céleste. Dans ce lointain pays, il existe un ministère pour tout, depuis celui de la guerre, à celui de l'entretien des rivières des hauts plateaux. Face à cela, le modeste citoyen est souvent perdu. L'usage de cette compétence lui évite bien des déboires. Dans le Vieux Monde (où toute autre contrée au gouvernement centralisé), cette compétence sert à trouver le bon fonctionnaire nécessaire à une tâche précise (obtenir un permis, faire sauter une amende, trouver un emploi...); à condition de réussir un jet d'Int. Elle accorde aussi un bonus de 10% en Soc quand son possesseur traite avec un fonctionnaire.

Langage du prophète: Cette compétence est originaire d'Arabie. Elle est un don du dieu Sangrif à ses plus fervents fidèles. Au début, elle servit à regrouper les hommes sous l'égide de prêtres guerriers et à les motiver dans les guerres. Aujourd'hui encore, ses prêtres l'utilisent pour soulever les foules et les rallier aux causes sacrées. Sur un jet de Cd réussi, le prophète gagne tous ceux qui l'écoutent à sa cause (jusqu'à concurrence de 10 fois son score en Cd). Désormais, les fidèles seront des combattants que rien ne fera reculer tant que le prophète sera présent et que la cause qu'ils doivent défendre ne l'a pas emporté. Ces personnes, atteintes de frénésie ignorent tous tests de peur ou de terreur. Les auditeurs ne peuvent être convaincus de suivre une cause qui leur serait directement nuisible ou trop lointaine de leurs préoccupations actuelles.

ET EN PLUS...

Astrologie: Un personnage possédant cette compétence est capable de deviner, en observant les astres, la destinée, à plus ou moins grande échéance d'un individu. Cette science étudie l'influence réelle ou supposée des astres sur le comportement des hommes, et c'est ce qui la différencie de la Divination.

Cosmologie: Cette science dérivée de l'astronomie traite des lois qui régissent l'univers afin de découvrir les principes du monde. Il ne s'agit plus seulement, comme l'astronomie le fait, d'observer les astres, mais plutôt de comprendre leur fonctionnement. Les individus étudiant cette science ont tendance à être athées.

Danse du ventre: Cette danse tout à fait spéciale, dansée uniquement par les femmes est originaire d'Arabie. Elle consiste en un roulement des hanches rythmé par de la musique Arabe (Tambourins, flûtes...) et accompagné par des claquements de mains. Cette danse a pour effet, d'ébahir puis de subjuguier tout personnage de sexe opposé se trouvant dans l'assistance. Le nombre de personnes pouvant être subjuguées est égale à la Soc de la danseuse. Tout personnage voulant reprendre ses esprits devra réussir un test sous sa Force Morale. La danseuse du ventre peut décider d'utiliser ses charmes sur un individu en particulier. Dans ce cas, le test de FM se fera avec un malus de 20%. Cette compétence ne peut être utilisée en situation de conflit mais seulement dans une situation et un lieu traditionnel, la danseuse portant "les vêtements" appropriés.

Influence: Un personnage possédant cette compétence possède un bonus de 10% à sa Soc lors d'un test dans un milieu aristocratique. Cela représente le fait que la personne en question connaît des personnages hauts placés au sein de la cour par exemple.

Intendance: Cette compétence représente la capacité qu'a un propriétaire terrien de s'occuper de tout ce qui concerne les grandes lignes de l'agriculture. Elle lui permet de superviser les travaux saisonniers. Deux fois par an, lors de périodes critiques, le personnage pourra faire un test de risque avec un bonus de 20%. Si c'est réussi, le personnage peut être certain d'avoir gagné X CO par acre que représente son domaine (déterminé par le MJ). Si le test est un échec, non seulement il ne gagne rien mais pour une marge d'échec de plus de 10%, les paysans vivant sur ses terres sont confrontés à la famine.

Intimidation: Seuls les nobles peuvent accéder à cette compétence. Elle représente la possibilité d'obtenir l'obéissance à l'instant, de tout personnage commun (d'un Rang Social inférieur) sur un simple test de Soc. Si le test est positif, ils obéiront à tout ordre ne mettant pas ses biens ou sa vie en jeu. Ils le suivront partout dans n'importe quelle situation risquée sur une réussite de 30% ou plus. En cas d'échec, ils se rebelleront dans des proportions laissées à la discrétion du MJ.

Mythologie: Un personnage possédant cette compétence connaît la plupart des mythes et des légendes concernant des êtres invisibles ou des lieux perdus s'y attachant qui n'existent pas officiellement mais qui sont abordés dans les contes (farfadets, fées, nymphes...).

A l'Auberge de Karl Glücklich

Quelques conseils pour s'amuser

Les auberges, vous les connaissez bien, j'en suis sûr. C'est pour certains un lieu privilégié pour se dessécher le gosier, pour d'autres, c'est l'endroit où on défonce les machoires et avoir la meilleure table. Certains personnages en font un lieu de travail, en particulier les joueurs professionnels.

De nombreux types de jeux sont organisés dans les auberges. Parfois ils sont improvisés, à d'autres il s'agit de véritables tournois impériaux. Les types de jeux sont très variés. Ils peuvent être violents (et illégaux) et dépendent des fréquentations, les races et les régions. Les paris sont autorisés mais doivent être plafonnés (pas plus de 5 CO). La magie est bien sûr interdite. Voici donc quelques jeux pratiqués dans l'Empire. D'autre suivront plus tard.

Le Bras de Fer: Ce jeu est le plus répandu dans l'Empire car il ne nécessite aucune organisation spéciale. Le tournoi de l'année se déroule à Nuln, à l'auberge "Au bras d'or", durant la semaine du Solstice d'Été. C'est un tournoi très populaire. De nombreux prix y sont remis, fortune et gloire sont assurés au vainqueur.

Règle du Jeu: Elle est très simple. Chaque participant fait un test sous sa force tour à tour. Si les deux réussissent ou ratent, le duel continu. Si l'un d'eux réussit seulement, il abat le poing de l'autre sur la table et gagne le duel.

Le Coupe Doigt: Surtout pratiqué dans les auberges douteuses (pas chez moi donc). En fait, ce jeu servirait bien souvent de test d'entrée dans les guildes de voleurs. On demande au participant de poser sa main à

plat sur la table en prenant soin de bien écarter les doigts. Ensuite, à l'aide d'un couteau ou d'un poignard, qu'il tient dans son autre main, il doit frapper la table de la lame de l'arme et cela, entre chacun de ses doigts, le plus vite possible. Cette tentative est répétée 2 ou 3 fois de suite. Une variante consiste à remettre le couteau dans la main d'une autre personne.

Règle du Jeu: Le personnage doit faire un test sous sa dextérité par tentative demandée. Les compétences Ambidextrie et Reflexe éclair apportent un bonus de 10% chacune. En cas de réussite de 30% ou plus, la tentative est à renouveler car vraisemblablement, c'était trop facile donc trop lent! Un échec de plus de 30% entraîne la perte d'un doigt et d'1D3 points de blessure (comme pour un test de risque). Tout échec signifie que le personnage doit recommencer.

Le Jeu Nain: Comme son nom l'indique, ce jeu est pratiqué dans les auberges naines et entre nains. Deux équipes de deux joueurs s'affrontent dans un jeu assez violent (ce n'est pas surprenant, venant de cette race) qui consiste à renverser son ennemi qui se tient debout sur les épaules de son coéquipier (on dit que c'est pour imiter les elfes). Ces parties de "Jeu Nain" entraînent parfois de bonnes bagarres entre supportaires.

Règle du Jeu: Le "porteur" doit avoir une force supérieure ou égale à celui qu'il porte. Celui aillant le score en I le plus élevé commence tandis que le porté peu tenter 1 test de CC. S'il réussit, le porteur adverse devra réussir un test de Force ou tomber à la renverse et perdre... Mais l'autre "porté" peu avoi été assommé par les coups du premier.

Nouvelles Carrières

Le Savant

Description

Personnage étrange, le Savant a une réputation qui le suit partout, celle disant qu'il est fou. Ses connaissances théoriques sur les sciences sont pratiquement illimitées et son intelligence très supérieure à la moyenne. Pourtant, ses connaissances gigantesques l'handicapent en quelque sorte car son savoir pratique est devenu inversement proportionnel. Combien de fois a-t-il tenté des opérations chirurgicales très délicates alors qu'une fois terminées, il se montrait incapable de suturer la plaie. Ou encore, cette histoire suivant laquelle, en observant le ciel, un célèbre Savant tomba dans un puit creusé devant lui.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
					+3	+10		+10	+10	+50		+30	+20

Compétences

- Alphabétisation
- Arithmétique
- Astronomie
- Calcul mental
- Cartographie
- Chimie
- Chirurgie
- Connaissance des plantes
- Cosmologie
- Cryptographie
- Géométrie
- Histoire
- Langage secret-Classique
- Langue étrangère
- Législations
- Mythologie
- Théologie
- Zoologie

Dotations

- 1D3 livres pour chacune des compétences qu'il compte acquérir (val:40 CO pièce).
- Des binocles
- Une plume et de l'encre
- Un cabinet d'étude
- Un riche mecène ou 350 couronnes

Débouchés:

- Alchimiste
- Avoué
- Explorateur
- Initié
- Marchand
- Médecin
- Navigateur
- Ovate
& Inventeur...

Filières:

- Erudit
- Avoué

Rang social: +2

Les Carrières de Base Arabes

Danseuse du ventre

Les danseuses du ventre exercent dans des lieux réservés aux hommes tels que la Kasba. Certains voient en elles le mal incarné, et d'autres simplement la beauté. Il est interdit de toucher ces femmes car alors, d'après le culte de Sangrif, on serait frappé d'impureté et installé sur un bûché dans l'heure. La protection d'un Prince ou du Calife en personne est nécessaire pour pouvoir exercer.

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

Compétences

- 25%/Chiromancie
- Contortionnisme
- Danse du Ventre
- Fabrication de drogues-Naturelles
- Escamotage
- Hypnotisme
- Jonglerie
- séduction

Dotations

- Sept Voiles
- Un rubis incrusté au nombril (Val:2D6 CO)
- Un garde du corps
- Un riche protecteur

Débouchés:

- Noble

Filières:

- Domestique

Rang social: +1

Astrologue

Le métier d'astrologue est assez répandu en Arabie, car c'est le pays où les sciences des astres se sont le plus développées. Il existe des astrologues mondains pour les riches et des astrologues ordinaires pour le peuple. Tout arabe considère l'astrologie comme étant la science des sciences et initiés étrangers ont souvent une grande admiration des tables de mouvements des planètes et aux constellations astrales.

On consulte l'astrologue avant de prendre d'importantes décisions. Certains se font établir des tables de prévisions (Al-manach) pour l'année à venir. L'astrologue devine, toujours après observation des astres, au moyen de traits tracés dans le sable, tarots, miroirs ou coupes d'eau.

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

Compétences

- 50%/Alphabétisation
- Astronomie ou Astrologie
- Baratin
- Chiromancie
- Cosmologie
- Divination
- 50%/Histoire

Dotations

- Robe d'astrologue
- Tables des mouvements astraux
- Accessoires de divination
- Matériel d'écriture (si Alphabétisation)

Débouchés:

- Charlantan -Navigateur

Filières:

- Apprenti sorcier -Magnétiseur
- Prédicateur -Scribe

Rang social: 0 ou +1

Les Carrières Halfelings

Goutteur (carrière de base)

Le Goutteur est bien naturellement une carrière destinée aux Halfelings. Il fait office de cobaye à chaque repas que prend son maître en étant chargé de déceler un hypothétique poison. Chaque noble se doit d'en avoir un à ses côtés, plus par tradition que par crainte bien entendu... Avoir un Goutteur halfeling est une marque de savoir-vivre. En effet, si autrefois avoir un Goutteur était vital à tous les grands du Vieux Monde, aujourd'hui la magie risque de faire disparaître cette carrière.

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

Compétences

- Chance
- Cuisine
- Etiquette
- Fermentation
- Immunité aux poisons
- 25%/Résistance accrue

Dotations

- Un score en Cl supérieur à 30 ou une amulette de cuivre trois-fois-bénie (Cf: WJRF ou le Tome 1 du Grimoire).
- Une paire de gants
- Une serviette

Débouchés:

- Restaurateur

Filières:

- Domestique
- Garde du corps

Rang social: 0

Restaurateur (carrière avancée)

Le Restaurateur est le profil type de l'halfeling qui a réussi dans la vie. C'est aussi un personnage qui n'a pas son oreille dans sa poche, qui entretient son petit trafic de vin ou de produits de contrebande, et qui est au courant de bien des choses (il reçoit des personnages de haut rang qui parlent beaucoup sous l'effet de l'alcool...)

Plan de Carrière														
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	
				+2	+4					+10	+20	+10	+20	+30

Compétences

- Acuité auditive
- Commerce
- Cuisine
- Etiquette
- Humour
- Identification des plantes
- Numismatique

Dotations

- Un restaurant
- Un tablier
- Une toque de cuisinier
- 200 Couronnes d'or

Débouchés:

- Marchand
- Contrebandier

Filières:

- Aubergiste (Cf: tome 3)
- Brasseur (Cf: Maître Artisan)
- Goutteur

Rang social: +1

Les Carrières Avancées de la Noblesse

Description

Il ne suffit pas, pour les carrières qui suivent, d'avoir réuni les diverses dotations pour y accéder. L'aval de l'Empereur ou du Roi est nécessaire. Ici, le fait d'être de sang noble arrange les choses, bien que des non-nobles peuvent accéder à ces carrières. Il ne faut pas considérer ces carrières comme des niveaux. Un personnage peut très bien devenir Comte sans avoir pour cela, été Baron. Le Marquis et le Vicomte existent seulement sous Charles III (Bretonnie). Dans l'Empire, seules 3 de ces carrières existent (Baron, Comte & Duc). Les noms de "Grand Duc" ou de "Grand Prince"... signifie que l'individu est un Electeur.

Baron (Rang Social:+3)

Le Baron possède un domaine appelé la Baronnie. Le Baron est la plupart du temps étranger à toutes les affaires qui préoccupent la Cour. C'est un petit noble provincial qui, souvent, fait allégeance à un Comte ou à un Duc puissant.

Plan de Carrière													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
+20	+10	+1		+3	+10	+1	+10	+30	+10	+10			+10

Compétences

- Armes de spécialisation-Armes d'Hasts; Armes articulées; Armes de parade.
- Chant
- Chasse
- Coups puissants
- Desarmement
- Intendance
- Intimidation
- Narration

Dotations

- Plus de 20 acres de terres
- Des vêtements et des bijoux (val:1000 CO); Une résidence sur ses terres (Val:25000); Des meubles et des biens (10000 CO); Des domestiques divers (cuisiniers, servantes...); Un sergent et sa section; Des chevaux; Des armes ...

Débouchés:

- Duelliste
 - Noble
- ### Filières:
- Gentilhomme
 - Commandant de Vaisseau
 - Haut fonctionnaire

Vicomte (Rang Social:+3)

Les terres rassemblées appartenant au Vicomte portent le nom de Vicomté. Comme son nom l'indique, le Vicomte est le titre de noblesse venant juste avant celui de Comte en Bretonnie

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

Compétences

- Dressage-chien ou faucon
- Evaluation
- Identification des plantes
- Intendance
- Intimidation
- Musique-Instruments à corde

Dotations

- Plus de 100 acres de terres
- Des vêtements et des bijoux (val:3000 CO); Un carrosse et des chevaux; Des domestiques divers; Une résidence fortifiée (Val:25000 CO); Des gardes; Un luth, Une lyre, Une mandoline; Des biens mobiliers (val:20000 CO)...

Débouchés:

- Noble
- ### Filières:
- Gentilhomme
 - Noble

Comte (Rang Social:+4)

Ses terres portent le nom de Comté. En plus de son rôle militaire, le Comte à aujourd'hui un rôle politique. Homme de pouvoir, c'est parmi les Comtes que sont choisis les conseillers.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
+30	+20	+1	+1	+5	+20	+2	+20	+40	+20	+20	+10	+30	

Compétences

- Arme de spécialisation-Armes à 2 mains; Lance de cavalerie.
- Influence
- Intendance
- Intimidation
- Législations
- Langue étrangère

Dotations

- Plus de 300 acres de terres
- Des vêtements et des bijoux (val:5000 CO); Un château (Val:50000 CO); Un Capitaine et une compagnie de soldats au moins; Des domestiques, un maître-chien, un goutteur un fauconnier..

Débouchés:

- Noble
- Chevalier errant

Filières:

- Gentilhomme
- Noble
- Commandant

Marquis (Rang Social:+5)

Les terres d'un Marquis partent le nom de Marche. Le Marquis possède des territoires voisins des frontières avec un pays mais il vit plus souvent à la Cour, près du Roi.

Plan de Carrière

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

Compétences

- Art-Peinture
- Comédie
- Danse
- Influence
- Intimidation
- Musique-Clavecin
- Numismatique
- Sens de la magie

Dotations

- Plus de 600 acres de terres
- 1D6 maisons opulentes (Val:4800 CO chaque); Une résidence (Val:25000 CO) sur les terres; Des vêtements et des bijoux (Val:7000 CO); Des biens divers (Val:40000)

Débouchés:

- Noble

Filières:

- Gentilhomme
- Amiral de Flottille
- Maréchal
- Noble

Duc (Rang Social:+5)

Ses territoires portent le nom de Duché. Plus haut titre, situé cependant en dessous du titre de Prince. Un Duc est capable de lever une armées impressionnante en un temps très court.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
+40	+30	+1	+1	+8	+30	+2	+20	+50	+30	+40	+20	+40	

Compétences

- Cryptographie
- Histoire
- Influence
- Intimidation
- Langage secret-Classique
- Langue étrangère

Dotations

- Plus de 900 acres de terres
- Un château (val:100000 CO); Des carosses, des péniches, des navires et des chevaux (Val:35000 CO); De nombreux domestiques, des artisans, des maitresses; des chiens; Un Commandant et son bataillon

Débouchés:

- Noble

Filières:

- Noble
- Gentilhomme
- Général

Le Joueur de Rotzball (carrière avancée)

Etre joueur de Rotzball (Cf: "Middenheim, La Cité du Loup Blanc") dans l'empire est considéré comme un grand privilège lorsqu'on est engagé par de grandes villes. Gloire et argent sont promis aux meilleurs joueurs professionnels qui sont souvent jalouxés par les petites équipes amateurs. On ne devient joueur de Rotzball professionnel que dans les grandes équipes. Certains joueurs de carrière (l'avantcentre Hans Herrlich) sont devenus de véritables stars et bénéficient d'une grande autorité auprès de leur public (rang social élevé).

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

Compétences

- Charisme
- Corruption (sauf pour les personnages d'alignement Loyal ou Bon)
- Course à pied
- Force Accrue
- Rotzball

Dotations

- Gilet épais en cuir et aux couleurs de l'équipe (1PA/tronc et bras).
- Pantalon en cuir avec des protections aux tibias (1PA/jambes)

Rang social: +3

Débouchés:

- Marchand
- Mendiant

Filières:

- Garde
- Manouvrier
- Matelot
- Milicien
- Soldat

Le Joueur de Bloodball (carrière avancée)

Comme le Rotzball, qui peut s'assimiler plus ou moins au Football tel qu'on le connaît, le Bloodball s'apparente lui au Football Américain, la violence en plus, ce qui en fait un sport moins populaire. Contrairement à ce qui a été dit, il n'existe aucune équipe officiellement constituée de Gobelinoïdes ou de quelqu'autre race mauvaise dans le championnat.

Plan de Carrière														
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	
+1	+20	+10	+2	+2	+4	+10	+1		+20		+20			

Compétences

- Arme de spécialisation-Armes de Poing
- Bagarre
- La compétence "Bloodball" n'existe pas car il n'existe aucune règle à ce jeu.
- Esquive
- Résistance accrue
- Violence Forcenée

Rang social: -1

Dotations

- Casque spécial (1PA/tête)
- Gilet de cuir aux couleurs de l'équipe (1PA/tronc & bras)
- Pantalon de cuir (1PA/jambes)
- 10 doses de stimulant
- Une paire de gantelets de cuir clouté

Débouchés:

- Garde du corps
- Guide racoleur
- Racketteur
- Receleur

Filières:

- Brigant
- Manouvrier
- Spadassin

Description

L'Inventeur est un personnage des plus excentrique. Il possède une imagination débordante qui le pousse à créer des machines et des objets étranges dont il est bien souvent le seul à leur trouver une utilité. Le grand défaut des inventeurs est qu'ils terminent très rarement les inventions qu'ils mettent en oeuvre.

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

Compétences

- Alphabétisation
- Arithmétique
- Arme de spécialisation-Explosifs; Pistolet; Tromblon
- Art
- Calcul mental
- Chimie
- Confection
- Géométrie
- Langage secret-Classique
- Metallurgie
- Technologie
- Travail du bois
- Travail du métal

Dotations

- Un sac d'outils (val;50 CO)
- Un hangar (loué ou acheté)
- Un tablier de cuir
- 1D4 inventions en cour de réalisation
- Un jeune apprenti artisan

Débouchés:

- Alchimiste
- Charlatan

Filières:

- Erudit
- Savant
- Engingnieur
- Maître artisan



Bulletin d'abonnement au Grimoire



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



Je m'abonne au Grimoire pour 9 mois. Je recevrai donc les Tomes 5, 6 & 7 à venir. Ci-joint un chèque de 75 Francs* à l'ordre de Mr Boudaud.

Prénom/NOM: _____

Adresse: _____

Code postal/VILLE: _____

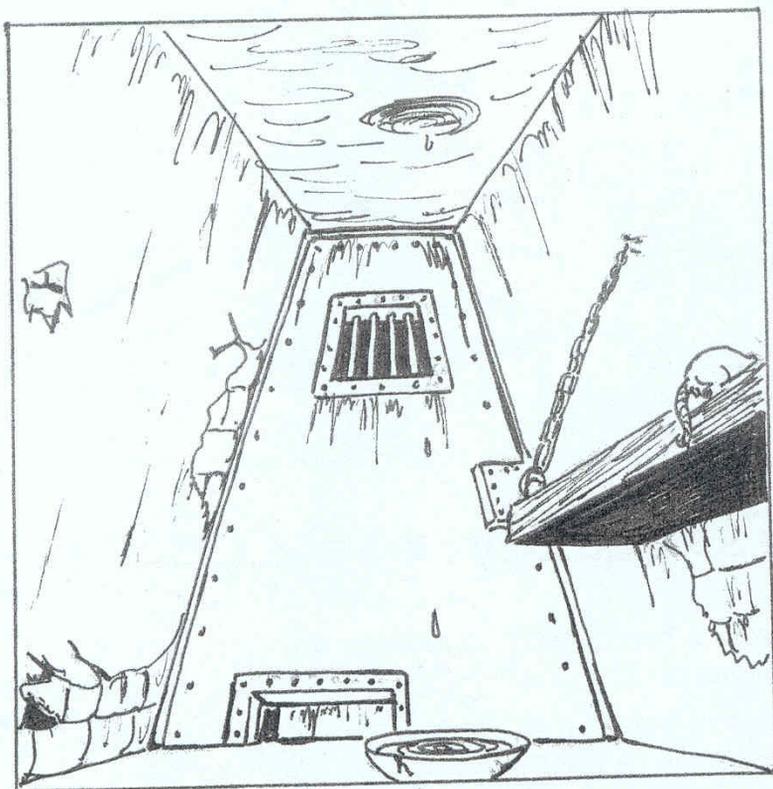
* Vous serez remboursés en cas de non respect de la périodicité du Grimoire.

Envoyer la photocopie ou l'original à Sébastien Boudaud (voir en page 2) avant le 15 mai.

Dans le prochain numéro qui paraîtra en Mai/Juin, vous trouverez toutes vos rubriques habituelles ainsi qu'une Grande Surprise. A noter que, grâce à la découverte d'un fabuleux trésor en or et en bijoux, la maquette devrait avoir un sérieux lifting. De plus, ce Tome, le cinquième de l'encyclopédie universalis Le Grimoire, sera dédié à la Coupe de France Warhammer qui se déroulera à la ville médiévale de Partenay, les 10 et 11 juillet. Vous pouvez téléphoner au 49.94.20.74 pour plus de renseignements et vous inscrire dès maintenant.

Adam se trouve toujours aux mains des autorités, je le remplace en attendant son hypothétique retour. Il manque encore 4600 couronnes pour sa libération, alors mettez-vous un peu à sa place, seul dans sa cellule humide...

Ellwen Tirpoil le Farfadet



* S'il est bien vendu par correspondance, son prix est de 30F port compris.

20frs*