

Le Grimoire

1 AN

Cinquième Tome

SPECIAL
COUPE DE
FRANCE

Le Premier fanzine français dédié à Warhammer

20 francs* - Trimestriel - Eh oui, chers lecteurs, un an déjà!



Warhammer R
le jeu de rôle fantastique

VOTRE ATTENTION S'IL VOUS PLAÎT !

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

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

Sortie prévue du Sixième Tome: Septembre 1993

Sébastien Boudaud Rédacteur en Chef du Grimoire

La couverture: Vous ne lui trouvez pas une ressemblance avec notre Barberousse (Cf: Tome3)? Mais quel curieux perroquet...



Wilfrid Le Brun
3 rue Saint Simon
49300 Cholet

Tony Guinhut
4 rue Saint Simon
49300 Cholet

Géraud Fléchier
55 avenue de la Marne
49300 Cholet

Emmanuel Maudet
Les Lauriers
Route de Moulin
49280 La Tessoualle

Bertrand Boudaud
3 rue André Le Nôtre
49300 Cholet

Hervé Nicaise
7 rue de la Boétie
49000 Angers

Guillaume Nonain
28 avenue Mary
92500 Rueil-Malmaison

Bruno Boisdrion
65 rue Cesbron Lavau
49300 Cholet

Matériel de Publication:

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

Marhammer est un jeu Games Workshop
édité en français par *Jeu Descartes*.

Editorial

Nous avons commencé très fort avec le Premier Tome du Grimoire, en Juin de l'année dernière. Il était difficile de faire mieux et pourtant, nous l'avons fait. Nous n'avons pas fait de véritable lifting, à cause de retards administratifs. Mais je pense que les lecteurs qui nous lisent depuis le Premier Tome, seront quand même agréablement surpris. Sachez également que les 100 premiers exemplaires de ce Tome ont le Poster (50X70cm) de Warhammer en prime!

Un évènement qu'aucun rôliste ne doit rater, c'est la Première Coupe de France de Warhammer (voir les pages qui y sont consacrées). Les inscriptions restent officiellement ouvertes jusqu'au 15 juin, alors dépêchez-vous! Mais ne vous laissez surtout pas abattre si la date butoir est déjà dépassée au moment où vous lisez ces lignes, il n'est jamais trop tard! Vous aurez même la possibilité de vous inscrire sur place (les organisateurs ont prévu grand).

La rédaction se déplacera au complet (nous porterons des badges), en même temps que les membres de l'association J.D.R. pour jouer bien sûr. Nous serons à votre disposition.

Vous avez sans doute remarqué que la couverture de ce Tome anniversaire, est signée Rolland BARTHELEMY, créateur d'Annabella Belli et de Jo Casus et auteur de la série "Le Voleur de Proxima" avec les BD L'Equilibre Sacré et Vulcania (en vente au prix de 56 francs). Dans cette deuxième BD, Gabriel, le héros, est au prise avec une créature mi-humaine mi-marmite bouillante (lisez la, vous comprendrez alors ce que je veux dire). Vous êtes gâtés chers lecteurs, car CRISSE (Dragon Magazine, L'Épée de Cristal) de passage à Cholet, vous fait un dessin-dédicace en avant dernière page!

Nous remercions tous ceux qui ont fait parvenir à chacun de nous, de gentilles lettres parfois accompagnées d'aides de jeux et de dessins, continuez ainsi! Nous faisons également un petit signe à ceux qui nous ont rencontré au Salon des Jeux de Paris. Ce Tome est offert à Yannick Porchet (Paris), à William Attia, et à François Pineau (Nantes) pour leur participation active ainsi qu'à Florent Bartaud (Cholet), Guillaume Nonain (Rueil Malmaison), Nicolas Fuzeau (Mortagne) et Pascal Gentil (Cholet) qui feront officiellement partie tous les 4 de la rédaction.

Sommaire

Pages 4 à 7	La Coupe de France de Warhammer.....	Parallèles..
Pages 8 & 9	La Rubrique des lecteurs.....	Vous
Pages 10 à 17	By Demons Be Driven.....	Wolvernick, Morbid Angel (dessins) nos fans de Hard Rock.
Pages 18 & 19	Bande dessinée, "LE GRIMOIRE"	Pascal Gentil
Page 20	Parthenay 93.....	Parallèles
Pages 21 à 28	Scénario.....	Bruno Boisdrion et Morbid Angel (dessin)
Pages 29 à 33	La Lustranie.....	Guillaume Nonain, Morbid Angel (dessins)
Page 34	Un PNJ clés en mains pour le MJ.....	Guillaume Nonain, Morbid Angel (dessin)
Page 35	Sortilèges et Maléfices.....	William Attia et Géraud Fléchier
Page 36	Contes et Légendes.....	Guillaume Nonain
Page 37	A l'auberge de Karl Glücklich.....	Bertrand Boudaud
Page 38	L'Histoire des Elfes.....	Tony Guinhut
Page 39	Poèmes de Thomas Tergaliel.....	Hervé Nicaise et Yannick Porchet
Pages 40 & 41	Le Nom de la Prose.....	Guillaume Nonain, Jean François Pineau (dessin)
Page 42	Nouvelles compétences.....	Sébastien Boudaud, Guillaume Nonain et Tony Guinhut
Pages 43 à 46	Nouvelles carrières.....	Sébastien Boudaud, Guillaume Nonain et Tony Guinhut
Page 47	Bulletin d'abonnement.....	Très intéressant

*** LE JOUR J (le 10 juillet 1993) ***

Parthenay a été la ville choisie pour la rencontre qui se déroulera donc pendant le FLIP (Festival Ludique International de Parthenay). Située à 60 Km à l'Ouest de Poitiers, à 120 Km au Nord-Est de la Rochelle, elle se trouve également à 130 Km au Sud-Est de Nantes et seulement à 75 Km de Cholet.

Cette Première Coupe de France organisée par l'Ordalie avec la collaboration de Descartes Editeur réunira des joueurs de tous horizons. Les grands vétérans du jeu comme les débutants y trouveront leur compte.

Organisation:

- A 21 heure au plus tard, les scénarios auront été remis aux MJ qui s'isoleront pendant 1 heure, le temps nécessaire pour la préparation.
- A chaque table, seront installés un MJ et cinq voire six joueurs (moins il y a de MJ, plus ces derniers ont de boulot).
- Vous l'avez compris, le scénario ainsi que les personnages sont créés pour l'occasion (inutile donc d'emmener votre nain favori).
- Des arbitres circuleront discrètement entre les tables et noteront vos prestations suivant plusieurs critères (connaissance des règles, qualité de l'interprétation du ROLE). C'est cette notation qui déterminera votre classement en sachant qu'il existe un classement séparé entre MJ et PJ.
- La Coupe (mais en fait il y en aura deux, vous l'avez compris) sera remise au vainqueur le soir du 11 (suspens!) par une personnalité du jeu de rôle.
- Des lots de "consolation" reviendront aux X premiers MJ et PJ.

Les Personnages / Où le scénario débute:

Là encore, "Le Grimoire" vient à votre aide en dévoilant (juste un peu) les personnages parmi lesquels vous devrez désigner le vôtre. Il y aura 3 humains dont 2 Occidentaux et 1 Tiléen. Il s'agira d'une Occidentale lettrée et d'un filou, le Tiléen serait honnête (?). Vous découvrirez également 2 Elfes de sexe différent dont une sorcière et un forestier. Enfin, pour la bagarre, un guerrier nain typé. N'en déplaise à Adam les Grands Pieds, il n'y aura pas de PJ Halfeling...

Le scénario débute dans le Sud de Nuln, les PJ ne se connaissent pas. Quelques conseils pour tous: Potassez la région (dirigeants, commerce...), l'italien si vous comptez jouer le Tiléen, la psychologie des Elfes ou des nains...



LE FESTIVAL INTERNATIONAL LUDIQUE DE PARTHENAY 1993

présente



La Première Coupe De France De

WARHAMMER®

Le Jeu de Rôle Fantastique

à Parthenay (79) - 10 & 11 juillet 1993

organisé par **JEUX DESCARTES**, **PARALLELES** et le **FLIP**

Avec la participation de **CASUS BELLI**
Premier Magazine des Jeux de Simulation.

Au programme du FLIP 93 :

- du 3 au 18 juillet, une ville transformée en un immense plateau de jeu
- des Trophées FLIP de jeux de plateau
- des tournois de wargame
- une exposition CASUS BELLI
- des initiations et démonstrations
- 10 jeux de rôle en Grandeur Nature
- stages vacances des Semaines de l'Hexagone
- Casin'Hall
- plus de 10 000 F. en lots



INSCRIPTION À LA PREMIERE COUPE DE FRANCE DE WARHAMMER

Maître de Jeu

Joueur

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Club : Téléphone : Age :

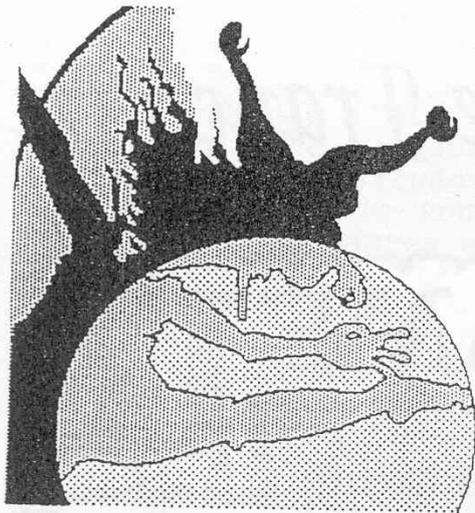
Inscription possible sur le lieu du tournoi (en fonction des places disponibles). - Inscription : 30 F. (par chèque bancaire libellé à l'ordre de : ADPR FLIP) - (Pour les mineurs, fournir une autorisation parentale ainsi qu'une photocopie d'assurance).

Le présent bulletin ainsi que le chèque de votre inscription sont à retourner à : Service FLIP - Dominik GUITTARD - Hôtel de Ville - 79200 PARTHENAY - Renseignements : Dominik GUITTARD - Tél. 49 94 03 77 poste 468 ou 49 94 20 74

DATE LIMITE DES INSCRIPTIONS PAR CORRESPONDANCE : 15 JUIN 1993.

© 1986 GAMES WORKSHOP LTD. WARHAMMER, LE JEU DE RÔLE FANTASTIQUE EST EDITE EN FRANCAIS PAR JEUX DESCARTES SOUS LICENCE DE GAMES WORKSHOP LTD.

FLIP 93 FLIP 93 FLIP 93 FLIP 93



Ordalie



FLIP 93 du 3 au 18 Juillet

PROGRAMME TOURNOIS

Jeux de Rôle - Jeux de Plateau - Jeux de Figurines

SAMEDI 3	14 H à 20H	ZARGOS (qualifications)	CIVILISATION (qualifications)	WARHAMMER BATTLE
	21 H à l'aube	VAMPIRES		
DIMANCHE 4	14 H à 20H	ZARGOS (finale)	CIVILISATION (finale)	IN NOMINE SATANIS
	SAMEDI 10			
	14 H à 20H	JAMES BOND	BLOOD BOWL (qualifications)	

21 H à l'aube **WARHAMMER
COUPE DE FRANCE**

DIMANCHE 11	14 H à 20H	PENDRAGON	BLOOD BOWL (finale)	
MERCREDI 14	14 H à 20H	WARHAMMER BATTLE / ROLE HORREUR A ARKHAM		FIEF 2
SAMEDI 17	14 H à 20H	BLOODLUST	JUNTA (qualifications)	ARMADA (qualifications)
	21 H à l'aube	L'APPEL DE CTHULHU		
DIMANCHE 18	14 H à 20H	STAR WARS	JUNTA (finale)	ARMADA (finale)

Du LUNDI au VENDREDI (5 au 9 et 12 au 16), seront proposés diverses animations sur de multiples jeux de rôle et de plateau de 14 H à 20H
 Plateau James Bond, Illuminati, Rencontre cosmique, Guerrier des Etoiles, Battle Tech, Respublica Romana, Dune.....
 Rôle Shadowrun, Méga III.....

PARALLELES FEDERATION

Le contact et le jeu avant tout!

Née voici un an, du désir de sept associations qui se connaissent et s'apprécient, Parallèles Fédération apporte un plus non négligeable au mouvement ludique, de par ses objectifs et ce qui en a été réalisé jusqu'à maintenant. Présentons tout d'abord les clubs actuellement membres:

LE DE STRIE (Orléans)

Fondateur de la Fédération Française de Blood Bowl en 1990, avec Jeux Descartes.

KHEOPS (La Rochelle)

Organisateur de la première convention nationale Parallèles en Octobre 1992, où se sont déroulés les premiers Championnats de France d'In Nomine Satanis, d'Hawkmoon et de Capitaine Vaudou.

ORDALIE (Poitiers)

Organisateur du Trophée Diane de Poitiers, avec la Coupe de France Cyberpunk.

VIRTUEL (Niort)

Spécialiste du Paint-ball organisateur 1994 de la troisième convention Parallèles.

LE MONK INSOLITE (Fontenay-le-Comte)

Polyvalent, mais très bon spécialiste de Murder-Parties

SEPT DEMIS (Bordeaux)

Spécialiste de Grandeurs Nature médiévaux.

CONTREES LUDIQUES (Parthenay)

Spécialiste de Grandeurs Nature médiévaux.

Chacun est spécialiste d'un ou plusieurs aspects du jeu, ce qui offre une excellente complémentarité de compétences. De plus, des contacts sérieux existent avec les clubs de: **CHOLET, CAEN, ANGOULEME, COGNAC, LYON.**

Tous ces clubs se connaissent et se rendent visites régulièrement, à l'occasion ou non d'événements. Se connaître 'est une condition nécessaire pour faire partie de la Fédération, où nous estimons que de simples relations "administratives" ne suffisent pas.

PARALLELES sera au FLIP 93 à Parthenay, où elle prendra en charge 70 % des jeux de simulations dont le première Coupe de France Warhammer (voir le programme détaillée et Casus Belli 75).

Mais Parallèles n'est pas que cela. Après presque un an d'existence, la fédération a déjà a son actif une première convention nationale (voir plus haut), un championnat interclubs de jeux de plateau dont la finale se déroule en mai à Orléans, un stand d'exposition de fanzines tournant sur plusieurs conventions dans l'année, afin de les faire connaître, une scénaristique de création originale qui commence à se mettre en place, un bulletin d'information interne, le Paraphrénique. Parallèles a aussi contribué à aider à la création officielle de deux associations (Cholet et Cognac).

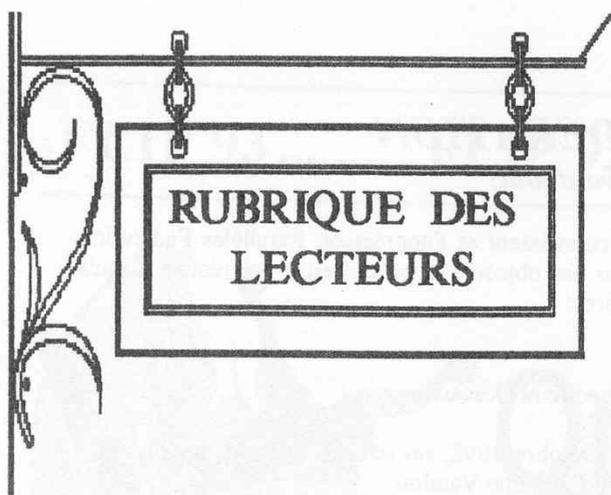
La deuxième convention nationale, LE DEFI DE LA PUCELLE, qui va se passer à Orléans les 30, 31 Octobre et 1er Novembre 1993, est en cours de préparation, et contiendra entre autres les deuxièmes Championnats de France d'In Nomine Satanis et d'Hawkmoon et les premiers Championnats de France de Star Wars et Shadowrun. Avec la présence très probable de Siudmak, Michael Moorcock et Norman Spinrad, Le Défi de la Pucelle risque d'être un événement majeur dans le milieu ludique français.

Parallèles souhaite développer le milieu associatif en l'aidant à se structurer. C'est pourquoi une coordination des conventions est mise en place un an à l'avance (quoique des imprévus sont toujours possibles), car vous savez combien il est désagréable d'avoir deux manifestations proches et aux mêmes dates. Et pour ceux qui souhaitent organiser une convention, un "kit organisation" va bientôt être mis en place, recensant expériences et conseils en la matière.

Parallèles souhaite promouvoir le jeu et les associations ludiques. La fédération est encore très jeune, et aura bien des épreuves à affronter. Mais elle séduit de nombreux clubs, les Editeurs de jeux (qui y voient la possibilité d'un partenariat plus professionnel), et de nombreux autres organismes (d'ailleurs il est plus facile de décrocher une subvention quand l'on fait partie d'un plus grand ensemble (les clubs de Parallèles l'ont vécu). Quant à ceux qui croient que faire partie d'une fédération risque de leur faire perdre leur identité, qu'ils demandent aux clubs de Parallèles: jamais leur identité n'a justement été aussi forte, et aucun d'entre eux ne se ressemble.

Parallèles ne souhaite pas réunir tous les clubs de France. Ce serait d'ailleurs extrêmement lourd à gérer. Mais sans forcément entrer dans la fédération (chacun est libre de son choix), établir des contacts, ne serait-ce que pour ne plus être isolé et profiter mutuellement de nos services, est déjà un plus considérable.

Rendez-vous donc au FLIP 93, pour une méga quinzaine de jeux, puis à Orléans au mois d'Octobre!



Communiqué

Eric Jolent quitte notre rédaction à partir de ce numéro. Il est inutile donc de lui faire parvenir vos articles car "La Gazette Impériale" disparaît du Grimoire avec son créateur. Par contre, nous pouvons fêter l'arrivée de Guillaume Nonain, qui s'est déjà fait remarquer dans le Quatrième Tome. Il anime sa rubrique *Le Nom de la Prose* dans ce Tome anniversaire.

Sur la demande générale, voici cette rubrique de nouveau ouverte à vos suggestions. Toutes vos lettres et critiques ne pouvant être reproduites ici, nous avons repris les remarques qui revenaient le plus souvent.

"Je voudrai te féliciter pour ton fanzine qui est génial!!! (...) Un seul regret peut-être, le manque d'illustrations évident"... Christophe Swal (Villeurbanne).

Réponse: Nous ne pouvons pas être en même temps au four et au moulin, comme on dit chez nous. Mais certains nous font parvenir des dessins superbes...

"Je tenais à vous féliciter pour les numéros 1 et 2 qui sont excellents (...) Je ne sais pas si vous avez publié une règle pour la répartition des attaques dans le round"... Jérôme Mirek (Bellegarde)

Réponse: La règle de répartition des attaques se trouve en bas de la page 22 du Premier Tome. Elle est simple et ne nécessite aucun calcul. Il est inutile de nous faire parvenir de nouvelles règles là dessus.

"Tout d'abord, bravo pour la qualité du Grimoire, il est bourré d'éléments et de détails intéressants. Je m'y réfère pratiquement à chaque partie de Warhammer et j'y ai retrouvé mes idées, mais là transcrites noir sur blanc, avec de plus grandes précisions: que c'est agréable de savourer le travail d'autrui!... Hugues Lecomte (St Amand)

Réponse: En effet, vous semblez tous avoir une grande imagination, maintenant nous attendons vos aides de jeu. Pourquoi êtes vous si peu nombreux à nous en faire parvenir?

..."mais je me permet (humblement bien sûr) de vous suggérer quelques idées:

– La Loi, méconnue est pourtant l'une des 3 puissances et malheur à qui croise la route des adeptes de Solkan! Et sa prêtrise...

– Les démons de la Loi: de quoi libérer quelque imagination débridée! (...)

Excellente idée d'avoir proposé plusieurs descriptions (les prix indicatifs sont très appréciés) de chiens, chevaux! Mais est-il possible de posséder un guépard (question de sous ou de CO). (...) Comme il faut bien critiquer un peu, (...) j'ai noté que dans votre tableau des villes arabes, les armées sont surestimées par rapport à celles de l'Empire (ou alors la qualité est-elle plus faible?)"... Olivier Bayada (Tassin)

Réponse: Vous pouvez aussi nous donner des thèmes qu'il vous plairait que nous abordions, mais vous ne gagnez rien. Nous ne surestimons rien, c'est seulement après avoir bien pesé nos chiffres que nous nous décidons à les publier. Il n'est pas possible de tout se procurer sur les marchés (nous sommes loin de notre société de consommation).

"J'ai bien reçu les Grimoires 1 et 3 (...) En ce moment, je suis normalement en train de travailler, et lorsque je les ai feuilletés, je me suis dit "Tu regardes ce qu'il y a dedans, puis tu les reposes". En vérité, j'ai passé une bonne partie de la nuit à les dévorer, au lieu de faire des révisions (...) Globalement, j'ai trouvé le Grimoire très intéressants mais – hélas – trop court (...)

- Les pages ont trop de signes (lettres)
- Les nouvelles carrières. Certes, un MJ inventif peut en développer des dizaines, mais celles du Grimoire sont vraiment bien.
- Les nouveaux sorts. Ils s'inscrivent tout à fait dans la lignée de ceux du livre de base, des Arcanes dévoilées de RSP et du Magicopoeia Imperialis du Premier Compagnon.

Les PNJ "clé en main" sont très complets, bien que trop puissants à mon goût"... Pascal Ferrand de la Compagnie des douze Maraudeurs (Toulouse)

Réponse: Après ça, on nous dira que Le Grimoire a empêché ses lecteurs de réussir dans leur vie! Un peu de volonté voyons. Pour résister à l'appel d'un Grimoire, une FM de 50 au moins est nécessaire.. Ensuite, lorsque vous me dites à moi, Ellwen Tirpoil de réduire le nombre de caractères par page et en même temps d'écrire plus d'articles par numéro, je perd la tête! Vous ne pouvez pas à la fois avoir un roman et une BD! Au sujet des PNJ clés en main, 2 ou 3 lecteurs (il se reconnaîtront) m'ont fait la remarque suivante: les emprunter à l'Histoire de notre monde pour les adapter à celui de Warhammer, est une mauvaise initiative. Par contre, Warlock (tome 1) et Barberousse (tome 3) seraient parfaits. Vous apprendrez messieurs que Barberousse pirate de la Méditerranée, a réellement existé et sa description est calquée sur ce qu'on savait de lui...

Les autres thèmes abordés concernent l'orthographe. Il semble que cela mette certains dans d'étranges transes folles et furieuses. De ce côté là, nous essayons de faire mieux (nous ne pouvons pas installer notre correcteur orthographique sur notre ordinateur pour le moment), Mais cela ne vous empêche pas de tous nous lire encore. Sinon, vous êtes très peu à avoir réagi violemment à l'augmentation du prix du Grimoire. En attendant, voici une énigme qui vous laissera pensif:

Pourquoi la mort est-elle ta cousine? Gilles Déverlange (Genas)

Réponse: La vie est amère, et la vie est l'attente de la mort donc...

Nous remercions Jeux Descartes et particulièrement Valérie Lahanque pour son soutien. Nous gardons également une petite pensée pour Kamel, qui est maintenant bien loin de nous.

Et pour ceux qui passent le Bac...

Nietzsche, philosophe allemand:

Le caractère de l'ensemble du monde est de toute éternité celui du chaos, en raison de l'absence d'ordre, d'articulation, de forme, de beauté, de sagesse.

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

BY DEMONS BE DRIVEN*

En attendant une hypothétique traduction de "Realms of Chaos" (NDLR: officiellement, il ne sera jamais traduit), voici le premier article d'une série visant à éclairer vos lanternes sur la magie démonique, les démons et bien sûr les cultes du chaos (NDLR: tu nous proposes donc, Wolvernick, des règles inédites et personnelles). Mais avant, reprenons ensemble notre livre des règles de la page 160 à 166 et là un constat s'impose, il n'y a pratiquement rien sur la magie démonique et encore moins sur les démons (Cf:bestiaire). Voyant ceci, je fus outré par ce vide et décidai d'y remédier. Alors, au seuil de ma vie j'ouvrais un portail démonique et pénétrais dans les demi-plans où règnent les dieux du chaos et les démons majeurs. Voilà le fruit de mes recherches.

Mark
Angel

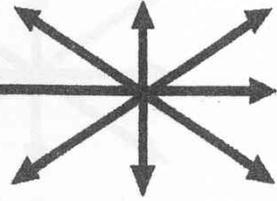


Ecologie du Démon

Qu'il soit servant mineur ou majeur, le démon est la seule créature qui possède tous les défauts et les vices du monde: paresse, gourmandise (de préférence des humains), cruauté, sadisme... mais aussi l'orgueil. Même s'il est le plus bas des démons servants, jamais il ne se laissera marcher sur les pieds par un démoniste (quelque soit son niveau). Les négociations ou pactes devront donc toujours être hardus, c'est même le plus important de l'évocation. Là, le joueur ne joue pas avec les caractéristiques de son personnage (lancés de dés...) mais doit effectuer un rôle playing intense (comme le MJ) sinon le démon s'en va ou encore, le pacte va vite devenir insoutenable (bon d'accord pour 5 vierges par semaine, et je vous sers 2 heures par jour!?) et irréalisables. Certains démons moins paresseux ou plus vindicatifs, plutôt que de repartir, attaqueront l'évocateur maladroit pour se repaître de sa dépouille. On ne dérange pas impunément un démon, si faible soit-il.

Tout ce qui est dit sur les pages 160 - 161 de WJRF est très important (mais la procédure aléatoire est une horreur!). Se lancer dans l'évocation d'un démon sans connaître son nom relève de la folie, car on peut contacter par mégarde le pire des démons (un Baalrueck). Une fois le pacte conclu, le démon essaiera toujours de se "libérer" de ses obligations le plus rapidement possible et en faisant le minimum d'effort. Et cela, en jouant sur les mots, les ordres, en les interprétant au pied de la lettre ("vous m'avez ordonné de surveiller la porte, je l'ai fait, mais il n'a jamais été question d'arrêter les 5 voleurs qui s'enfuyaient poursuivis par vos serviteurs. Ma tâche est remplie, maintenant je m'en vais"). Evidemment, si le démoniste proteste, le démon lui jouera un autre mauvais tour (s'il est taquin) ou le bouffera (s'il a faim).

* Refrain de guerre chanté par la terrible bande de damnés "Pantera" conduite par Filansembo le hurleur.



Quelques Conseils

Vous l'avez compris, invoquer des démons est une véritable folie, mais cela réserve des moments intenses de jeu de rôle. Quand vous créez vos démons, pensez à définir ses motivations, son caractère (capricieux, violent, luxurieux...) et la nature du pacte qui le lie au démoniste en question (à cet effet, relisez le portrait de Cidéon dans la Campagne Impériale). Un démon ne doit jamais servir de défouloir pour vos joueurs, pensez bien qu'avant tout, c'est un être terriblement machiavélique et subtile: il cherchera à accomplir son but quelque soit les moyens employés (meurtres, mensonges...). Un démon est capable des pires fourberies et atrocités, rien ne peut le gêner. Il est évident que toutes les difficultés que rencontrent vos PJ pour conclure un pacte sont aussi valables pour les PNJ (la disparition de plusieurs jeunes femmes peut fournir une base d'enquête pour des PJ en mal d'indices et à la recherche d'un démoniste).

En conclusion, le démon quelque soit son rang, doit toujours être un adversaire redouté par vos PJ à moins que vous ne préfériez créer des démons crétins – domestiqués, juste bon à se faire taper dessus. Mais à ce moment là, une fois rendu à un certain niveau d'expérience, vos PJ rigoleront devant chacun des démons que vous leur balancerez, rien ne leur fera plus peur alors que les démons sont les créatures effrayantes par excellence. C'est ce qui nous amène à la dernière partie de cet article (diable quel enchaînement!).

Les Demons et leur Pouvoirs

Vos PJ sont d'horribles Gros Bills (NDLR: Cela n'arrive jamais avec certains MJ), honte à vous d'en être arrivé là! Ils tuent démons après démons, même Warlock (Cf: Tome 1) les fait pouffer de rire (NDLR: Non mais tu l'as vu Warlock?!), il est temps de leur redonner le sens des valeurs. Si vos PJ ne sont pas comme ceux décrits précédemment, tant mieux pour vous. Mais, voici quelques règles pour personnaliser vos démons et effrayer vos PJ. Une rencontre avec un démon ne doit pas pouvoir s'oublier.

Tout d'abord, fini les points de magie, vos démons peuvent jeter des sorts si vous le voulez, mais ce n'est pas obligatoire! En effet, "apprendre" la magie est long et fastidieux et les démons sont paresseux. Pour se battre, ou se défendre, les démons font plutôt appel à des caractéristiques qui leur sont inhérentes, les pouvoirs. Et pour les utiliser, cela nécessite une énergie sensiblement identique aux points de magie, qui sont propres aux démons, cette énergie est l'énergie démoniaque (qu'on notera Points d'Énergie Démoniaque).

Creation d'un Demon

1 – Déterminez son rang (majeur, mineur, servant) et ses motivations (pour le profil, gardez ceux du bestiaire, son alignement est Chaotique), ses supérieurs...

2 – Déterminez son nombre de pouvoirs

Servant: 1D3 + 1 (3)

Mineur: 1D3 + 5 (7)

Majeur: 1D4 + 8 (10)

3 – Déterminer son nombre de P.F.D.

Servant: 10 + 1D6

Mineur: 20 + 2D4

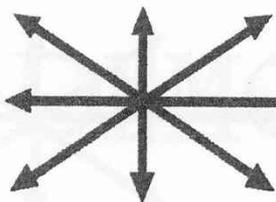
Majeur: 30 + 2D6

Ajoutez 1 P.F.D au total par pouvoir qu'il possède.

4 – Choisissez ses pouvoirs dans la liste qui suit ou tirez les au hasard.

5 – Déterminez son apparence en fonction de ses pouvoirs et autres... Donnez lui les compétences de votre choix: Coups puissants, Vision nocturne (30 mètres)... Pour les compétences d'incantations, vous pouvez choisir parmi les magies mineures, de Bataille, Démonique, et Illusionniste. Les points de magie sont répartis suivant son niveau, et ses sorts d'après le dieu auquel il est fidèle...

6 – N'oubliez pas de lui attribuer un ou plusieurs objets magiques (talisman, arme...).



Efficacité des Pouvoirs et Instabilité

L'efficacité des pouvoirs et la puissance des démons dépendent énormément du lieu où ils se trouvent. On peut classer ces lieux en 4 types.

Type 1: Le plan d'origine du démon. Ses P.E.D. sont multipliés par 5, les tests (si nécessaire) sont toujours réussis et les pouvoirs sont amplifiés, leurs effets spectaculaires (laissez délirer votre imagination). Le démon n'est pas sujet à l'instabilité.

Type 2: Les lieux de culte chaotique, ou les lieux auxquels les démons sont liés (comme le cercle de métal dans "Ombre sur Bögenhaffen"). Le démon utilise facilement ses pouvoirs (tests avec bonus, effets légèrement amplifiés). Le démon est sujet à l'instabilité sauf s'il possède le pouvoir Contrôle d'Instabilité (niveau 1), un objet magique de votre cru...

Type 3: Le monde en général, où il n'y a aucune influence particulière des Dieux. L'utilisation des pouvoirs n'est pas soumise à des modificateurs particuliers. Le démon est sujet à l'instabilité à moins qu'il ne possède le pouvoir Contrôle d'Instabilité (niveau 2)...

Type 4: Les lieux où une influence Bonne ou de l'Ordre existe (temples de Shallya, clairières druidiques...) affaiblissent le démon, le coût des pouvoirs est doublé et voient leur effet limité. Les démons y sont sujet à l'instabilité à moins qu'ils ne possèdent le pouvoir Contrôle d'Instabilité (niveau 3). Les démons ne vont dans ce genre d'endroit que rarement et ils n'y resteront jamais très longtemps, car c'est épuisant pour eux (exemple: perte d'1 P.E.D. par tour).

Fluctuation des Points d'Énergie Démoniaque

Suivant le lieu où se trouve le démon, il possède un nombre de P.E.D. déterminés. Quand il quitte cette zone (favorable ou défavorable) il doit déterminer ses points actuels en fonction de ses points restant. Les démons servants et mineurs regagnent:

- 5 P.E.D. par jour (ou assimilé) dans leur plan d'origine.
- 2 P.E.D. par jour dans les zones de Type 2
- 1 P.E.D. par jour dans les zones de Type 3

Les démons majeurs regagnent le double des points indiqués par jour.

Description des Pouvoirs

Pouvoirs niveau 1

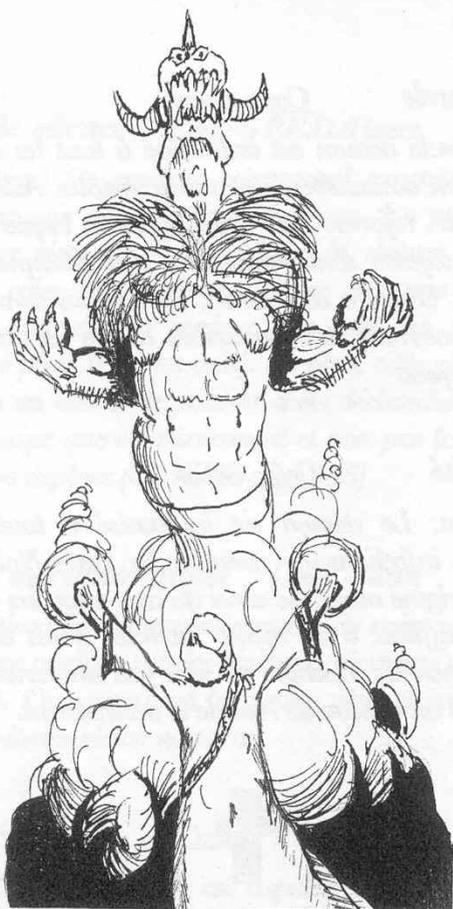
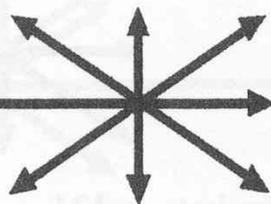
Sang acide Coût: aucun

Description: A la manière des Trolls avec leur suc gastrique si particulier, le démon possède un "sang acide". Si un coup critique est porté, la peau du démon est percée et un jet d'acide jaillit, arrosant une aire de 3 mètres autour de la plaie. Tout personnage touché (le porteur du coup l'est automatiquement, les autres combattants devront faire un test sous leur I) recevra une attaque de force 10. De plus, les armures et les objets non magiques sont détruits.

Vitesse Supranormale Coût: aucun

Description: le démon est une bête de vitesse, il se déplace presque aussi vite que le son ($M=60$). il est intouchable avec les armes de contact quant il court seuls les armes de tir peuvent l'atteindre. Les jet se font alors sous le CT divisé par 10. dans sa course, il peut porter une attaque et une seule par round qui ne peut bien sûr ni être parée ni esquivée par sa cible. Il va de soit que le démon ne peut atteindre cette vitesse qu'en prenant son élan, s'il est surpris ou s'il se trouve dans une position défensive, il ne pourra utiliser ce pouvoir.

Une Adaptation d'Ellwen



Brouillard Coût: 2 P.F.D./Jour

Description: le démon est capable de créer une brume d'origine magique à la façon des Dirachs Fimirs (Cf:WJRF) et de la faire se déplacer n'importe où. Cette brume peut ainsi s'étendre sur 150 m² et tous les jets mettant en jeu la vue (les combats) sont à faire sous la moitié des scores des caractéristiques. Seul le démon n'est pas affecté. Les compétences Acuité visuelle et Vision nocturne sont inutiles.

Infection des plaies Coût: aucun

Description: Le démon est tellement sale ou alors ses armes sont empoisonnées, mais chaque coup infligé occasionnant la perte d'1 point de B ou plus entraîne une infection automatique de la plaie.

Membre non humanoïde Coût: aucun

Description: le démon possède un membre un peu particulier tel qu'un bras tentaculaire ou des pinces, ou encore une queue munie d'un dard (à vous de voir). Bien sûr, si ce démon a la forme d'un animal, il possède les attributs correspondant (les ailes de rapaces ou de chauve-souris sont très répandus). Ajustez le profil en conséquence...

Souffle soporifique Coût: 3 P.F.D./souffle

Description: Le démon possède une haleine très particulière puisqu'en soufflant il peut projeter un gaz soporifique (de portée relativement limitée à 1D3 personnes) qui aura pour vocation d'endormir ses adversaires ou de les laisser dans un état de somnolence (M: -1; CC, CT, F, Dex, Cd, Cl et FM: -20%) s'ils réussissent leur jet de FM-10%. Considérez ce souffle comme une attaque supplémentaire.

Contrôle d'instabilité Coût: 1 P.F.D./Jour

Description: Le démon, grâce à ce pouvoir n'est plus sujet à l'instabilité dans les zones de type 2 (Cf: Efficacité de Pouvoirs et instabilité).

Aura Coût: 2 P.F.D./Jour

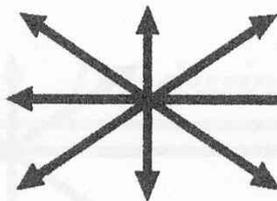
Description: Le démon possède une aura qu'il ne peut cacher. Le coût donné précédemment est le coût du maintien "hors service" cette aura. Il existe 5 types d'aura. Si vous le souhaitez, vous pouvez la déterminer à l'aide d'1D5.

1/Somnolence: Dans un cercle de 20 mètres de diamètre autour du démon, toutes les créatures vivantes ressentent une étrange envie de dormir. Un test de FM-10% est exigé. Vous devez traiter ce cas comme un souffle soporifique en cas de réussite (la créature ou PJ devient somnolent).

2/Faiblesse: Dans le même rayon d'action, tout personnage se sent faible, fatigué. Sa force le quitte et tout objet est lourd à porter (M, E et A: -1; CC, CT, Dex, Cd, Cl et FM: -20%; F: -2).

3/Froid: La température baisse brusquement dans la zone, jusqu'aux alentours de 0°C, tout personnage commence à claquer des dents,... Prévoyez des malus en fonction de la saison, de ce que portent les victimes (une petite angine pour un héros, voilà quelque chose qui n'arrive pas souvent!).

4/Chaleur: Tout au contraire du précédent, la température monte brusquement de 30°C, voilà de quoi attraper un petit chaud et froid en hiver. Pas de malus à proprement parler mais il est certain que tout le monde transpirera et s'épuisera plus vite que d'habitude.



5/Pestilence: Une odeur forte et asphyxiante envahit le périmètre. Les fleurs se fanent, les animaux gémissent... Si les Créatures vivantes ne réussissent pas un jet contre le poison, ils pâlissent (ou virent au vert, au jaune,...) et se mettent à vomir leur dernier repas et sont considérés cibles inertes tout pendant qu'ils sont dans la zone. En cas de réussite, s'ils sont enrhumés, ils ne peuvent empêcher larmes aux yeux, toux... ce qui se traduit par M et F: -1; CC, CT, Dex, Cd, Cl, Int et FM: -10%.

Les possesseurs d'aura sont immunisés à leur effet. Les autres démons devront posséder le pouvoir Immunité.

Saut Coût: 1 P.F.D./saut - bond - chute

Description: Le démon détenteur de ce pouvoir peut effectuer des sauts de 5 mètres de haut et des bonds de 15 mètres sans avoir à jeter les dés. De plus, chaque chute est considérée comme étant un saut. Il retombe donc toujours sur ses pieds ou pattes.

Ce pouvoir est rendu inutile si le démon possède "membre non humanoïde: ailes".

Peau résistante Coût: aucun

Description: La peau du démon est tellement dure que c'est une véritable armure naturelle (son E est augmentée de +1, +2 ou +3). vous pouvez lancer 1D6 pour le déterminer:

1 - 2 - 3: 1Pt d'armure

4 - 5: 2 Pts d'armure

6: 3 Pts d'armure

Attaque empoisonnée Coût: aucun

Description: Les armes du démon, qu'elles soient "naturelles" ou non, sont enduites d'un poison qu'il secrète lui-même qui agit comme 4 doses du poison le plus approprié, pour chaque attaque faisant perdre des points de B.

Sens développé Coût: aucun

Description: Le démon possède un ou plusieurs sens hyper développés (à choisir parmi: ouïe, vue, goût, touché, odorat). Il bénéficie donc de bonus importants lors de tests mettant en jeu le sens en question.

Sauvegarde Coût: aucun

Description: le démon est immunisé à tout les dégâts que peuvent occasionner des armes simples. Attention, ce pouvoir réforme la règle suivant laquelle les démons majeurs sont immunisés aux attaques non magiques. Grâce à ce pouvoir, les démons servant et mineurs pourront être immunisés contre les attaques non magiques.

Immunité Coût: aucun

Description: Le démon est immunisé à toutes les maladies, infections (y compris la Peste Noire) et même d'origine magique ainsi qu'aux pouvoirs de ses collègues affiliés à la même divinité. Il est évident qu'un démon de Tzeentch ne sera pas immunisé aux pouvoirs d'un démon de Nurgle et inversement.



Pouvoir niveau 2

Eblouissement Coût: 2 P.F.D./attaque

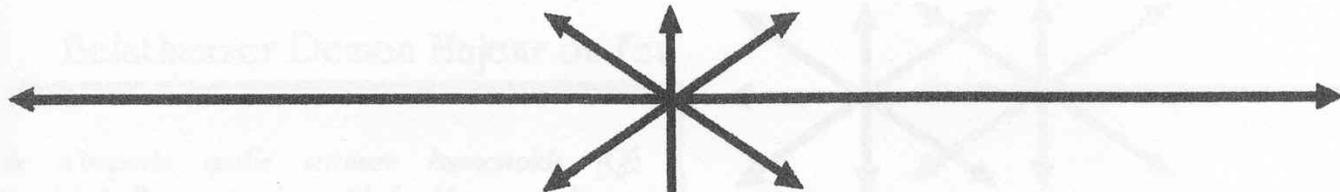
Description: Le démon, d'un seul coup, peut faire apparaître un flash qui éblouira toute l'assistance. Les victimes de ce flash seront éblouies pendant ce round où elles ne pourront rien faire. Elles seront, durant ce round, considérées comme des cibles inertes. Un personnage possédant un score en I supérieur au démon pourra éviter ces effets en réussissant un test d'I. Un personnage qui décide de se battre les yeux fermés obéit à la règle indiquée à la page 233 de WJRF.

Sauvegarde Coût: aucun

Description: Le démon est immunisé à toutes les attaques provenant d'armes à distance et d'armes simples.

Contrôle de nuées Coût: 10 P.F.D./Heure

Description: Le démon peut contrôler une nuée de races mineures (Cf: WJRF page 242) avec une préférence pour les rats, araignées, chauves souris. Bien sûr, cet appel ne peut s'effectuer que si le démon est dans un lieu adéquat.



Zone de silence *Coût: 5 P.F.D./Heure*

Description: Ce pouvoir correspond exactement au sort de magie mineure de même nom. La principale différence vient de l'air d'effet. Un démon mineur pourra créer une zone de silence sur une grande maison, un démon majeur sur tout un quartier (toujours pour le même coût). De plus, cette zone reste attachée au lieu où le pouvoir a été déclenché et donc ne se dissipe que volontairement et non pas lorsque le démon se déplace (Cf: WJRF page 155).

Vision infraluminique *Coût: aucun*

Description: Le démon est capable de voir comme en plein jour quelque soit les ténèbres (d'origine magique ou non). Ce pouvoir est beaucoup plus puissant que la compétence vision nocturne.

Magnétisme *Coût: 2 P.F.D./Round*

Description: Le démon est capable de manipuler à distance des petits objets constitués de métal (les armes en l'occurrence). Pour réussir ce qu'il veut, le démon doit effectuer un test de FM (manipuler ces objets se fait par l'esprit). Si le démon veut arracher l'arme des mains d'un personnage, celui-ci doit réussir un jet sous 10 fois sa force. De même, si le démon projette des objets (10 maximum), la cible peut tenter d'esquiver.

Projectiles naturels *Coût: 2 P.F.D./Tir*

Description: Le démon possède certaines armes à distance naturelles, des fléchettes ou des crachats acides.

Les Fléchettes: Le démon possède des aiguilles naturelles qui poussent sur ses avant bras. A tout moment, il peut en projeter une vingtaine de fléchettes et sur un jet de CT réussi, on considère que 2D10 d'entres-elles touchent la cible (PC:12; PI:24; PE:50). Déterminez la localisation pour chaque fléchette qui occasionnent chacune la perte de 2 points de B. Seul les protections en métal peuvent les arrêter (une protection de 2 à la tête y annule toute perte de points de B, une protection de 1 aux jambes réduit à 1 les dégâts causés par un projectile). Le bouclier protège le bras qui en est porteur (gauche ou droit) de toute blessure. Ce pouvoir peut être complété par le pouvoir "Attaques empoisonnées".

Crachats acides: Le démon peut projeter un crachat acide verdâtre qui occasionne les mêmes dégâts que le "Sang acide" (soit 1D3 + 10). Le démon doit réussir un jet de CT. De plus, le projectile suivant une course en arc de cercle, il est possible de le parer avec un bouclier improvisé ou non (Cf: Tome 1). Tout objet non magique touché par l'acide est automatiquement détruit (PC:2; PI:6; PE:10).

Nouvelle forme *Coût: 2 P.F.D./round*

Description: Le démon peut prendre une nouvelle forme parmi les 4 suivantes (à tirer sur 1D4 pour ceux qui y tiennent). Chaque fois que le démon utilise une de ces formes, il ne peut utiliser d'autres pouvoirs.

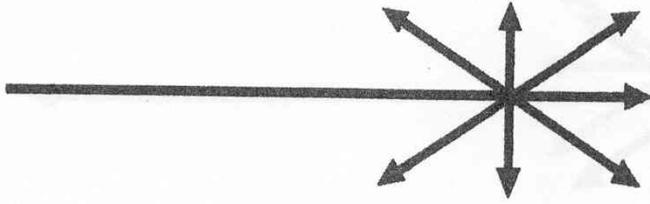
1/Forme éthérée: Ce pouvoir est identique au sort de magie élémentaire niveau 3, éthéralité (Cf: page 169 de WJRF).

2/Forme gazeuse: Le démon se transforme en brème. Il ne peut traverser les murs mais peut passer par n'importe quel interstice. Un démon peut attaquer sous cette forme en s'infiltrant par les voies respiratoires de sa victime. Dans ce cas, la victime perd 1D4 points de B par round non amortis par l'endurance. Si la victime habitée par le démon ne réussit pas un test de FM - 20%, elle mourra par étouffement (sniff).

3/Forme liquide: Le démon peut prendre la consistance et la couleur de n'importe quel liquide. Comme pour la forme gazeuse, il peut se glisser par n'importe quel interstice (M:6). Sous cette forme, comme toute autre, il ne peut se diviser. La blague en vogue chez les démons est de se faire passer pour un vin de qualité et une fois ingurgité, dans l'estomac de la victime, de reprendre sa forme normale (cette dernière meurt dans d'horribles souffrances).

Note: On peut reconnaître les démons sous leur forme d'emprunt grâce à la compétence Connaissance des démons. Seul une arme magique pourra atteindre un démon quelque soit l'une de ces trois formes adoptée.

4/Forme électrique: Cette forme a deux buts principaux. Premièrement, voyager rapidement (à la vitesse de la lumière) et deuxièmement, un but offensif. En effet, comparable à un éclair, le démon peut se jeter sur sa victime qui ne peut rien faire et causant un coup d'1D10 de force 6 (ceux brandissant une arme métallique ou portant une armure de métal voient leurs dégâts doublés).



Contrôle d'instabilité Coût: 4 P.F.D./Jour

Description: Le démon n'est pas sujet à l'instabilité dans les zones de type 2 et 3 (le coût indiqué est destiné aux zones de type 3).

Attaque de vermine Coût: 5 P.F.D./Attaque

Description: Où qu'il soit, et quelque soit la distance qui le sépare de sa cible, le démon peut faire surgir du sol une quantité énorme d'insectes en tous genres (puçerons, tiques, cloportes, cafards, mormions, fourmis, scarabées...). Ceux-ci sont particulièrement voraces et dévorent très rapidement tout le précieux équipement de la victime (test de CI ou gain d'1 point de folie) après l'avoir totalement recouverte (Score en enc /100 + 1 round). Et à chaque round, la vermine occasionne la perte d'1 point de B. Quand tout est dévoré (les objets en métal, non magiques sont rongés et inutilisables) la vermine disparaît laissant là, la victime nue et meurtrie sur le sol. Pendant l'attaque,

elle pouvait seulement se déplacer à vitesse lente dans une direction déterminée aléatoirement (peut-être vers son salut, une rivière...).

Invisibilité Coût: 1 P.F.D./Round

Description: Le démon devient invisible et seul quelqu'un possédant la compétence Connaissance des démons connaît sa présence et avec Conscience de la magie pour distinguer le contour de sa silhouette. Attention, le démon est invisible mais pas immatériel, on peut le toucher, l'attaquer (CC - 20%) et il peut attaquer (pas d'esquive ni de parade possible). Une attaque par surprise du démon est considérée comme une attaque contre une cible inerte, la victime.

Résistance magique Coût: 1 P.F.D./Défense

Description: s'il a ce pouvoir, et à chaque fois qu'il dépense 1 point, le démon est immunisé à une attaque magique quelqu'elle soit (arme ou sort) et n'a pas de test à faire.

Torture mentale Coût: 4 P.F.D./Intervention

Description: Le démon en effectuant un jet de FM, peut pénétrer dans l'esprit de sa victime pendant que celle-ci dort. Le démon ne doit pas forcément être à côté d'elle, mais il est absolument nécessaire qu'il le connaisse et qu'il sache où il est. Maintenant MJ, c'est à vous de jouer, pondrez à votre victime PJ, un "beau cauchemar" angoissant à souhait (isolez-le à cette occasion, il doit vivre son cauchemar seul!). Il peut s'agir d'une vision de la scène qui l'opposera plus loin au démon. Le but étant que le malheureux vous couve ensuite une petite crainte pendant toute la partie. Couronnez le tout par le gain d'1 point de folie supplémentaire sauf s'il réussit un test sous son CI - 20% à son brusque réveil.



Paralyse Coût: 3 P.F.D./Attaque

Description: En réussissant un jet sa FM moins la FM de la victime, le démon la paralyse pour 1D6 + 4 Tours. Elle ne peut rien faire si ce n'est tenter un jet de FM - 20% pour se libérer à chaque Tour. Pendant la paralysie, cette dernière est considérée, bien sûr, comme cible inerte.

Note: Les P.F.D. peuvent être utilisés pour baisser momentanément la FM de l'adversaire au rythme d'1 P.F.D. pour - 5%.

Polymorphie Coût: 2 P.F.D./Jour

Description: Le démon peut prendre l'apparence de

Belathauzer Demon Majeur du Feu

de n'importe quelle créature humanoïde (Cf: Bestiaire). Par contre, le profil du démon ne change pas et il n'acquière pas plus la spécialité des races (stupidité des géants, peur des elfes des gobelins...).

Empathie Coût: aucun

Description: Le démon est capable de lire et de reconnaître les pulsions qui animent toute personne (jalousie, haine, amour...). Il pourra donc agir en conséquence (dresser les gens les uns contre les autres, les provoquer...).

Note: Ce pouvoir est destiné aux démons qui agissent en finesse (comme Cidéon). Les réactions du démon sont laissés à l'entière appréciation du MJ.

Fonte Coût: 3 P.F.D./Objet fondu

Description: En réussissant un test de FM avec un malus évoluant suivant la taille de l'objet, le démon peut liquéfier tout objet en métal en l'amenant à sa température de fusion. Toute personne tenant, ou portant cet objet, perd 1D6 points de B (c'est à dire non amortis par l'E) jusqu'à ce qu'elle s'en sépare.

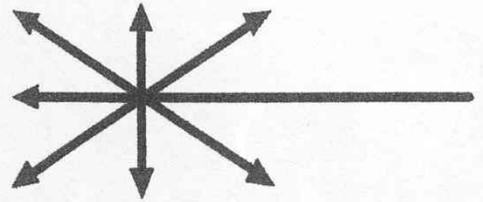
Peau adhésive Coût: aucun

Description: La peau du démon est un peu spécial, qu'elle soit verte et gluante ou qu'elle ressemble à une bande de velcro, tous ce qui la touche y reste accroché à moins que le démon ne le retire. Et c'est aussi vrai pour les armes et particulièrement en combat. Quand un adversaire du démon le touche avec une arme de contact ou même une partie de son corps, celui-ci doit effectuer un jet de F multiplié par 5 pour réussir à retirer son arme, ou son corps. Sinon, l'arme reste accrochée. Si c'est le personnage qui reste accroché, il ne peut plus rien faire si ce n'est servir de bouclier vivant au démon.

Note: Ce pouvoir n'est pas une armure corporelle, la peau n'absorbe pas les coups, les dommages sont calculés normalement.



C'est fini pour le niveau 2, le cauchemar (des PJ) continue avec les pouvoirs de niveau 3: ils sont infernaux (je sais, elle est facile mais je n'ai pas pu m'empêcher!).



Pouvoirs niveau 3

Sauvegarde Coût: aucun

Description: Le démon est immunisé à toutes les attaques provenant d'armes non magiques.

Contrôle d'instabilité Coût: 2 P.F.D./Round

Description: Le démon n'est pas sujet à l'instabilité dans les zones de type 2, 3 et 4 (le coût indiqué est pour les zones de type 4).

Magnétisme Coût: 2 P.F.D./Round

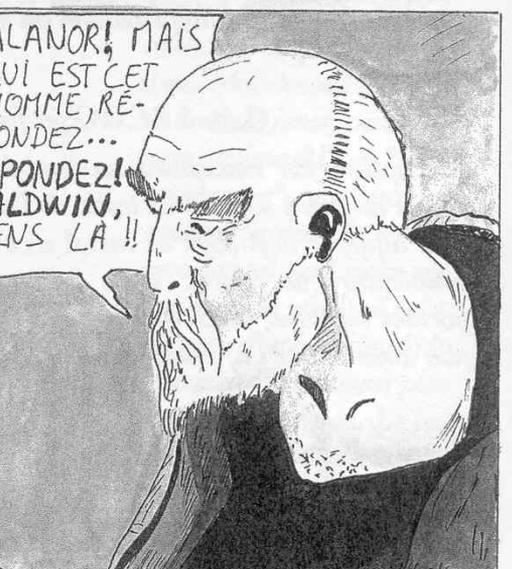
Description: Ce pouvoir est le même que Magnétisme niveau 1 mais en plus puissant. Désormais, le démon peut manipuler des objets métalliques beaucoup plus lourds, peut les déformer (toujours en effectuant un test de FM)... Son pouvoir attractif est beaucoup plus grand, donc pour ne pas se faire désarmer, une épreuve de FX 5 sera nécessaire. Le démon peut aussi utiliser les champs magnétiques qui régissent la planète pour voler.

Empreinte Coût: 7 P.F.D./Empreinte

Description: Le démon affuble sa victime d'un signe distinctif, une empreinte indélébile (tatouage, tâche...). Elle n'est pas une difformité mais elle permettra au démon concerné et même aux autres démons de reconnaître le personnage comme étant un ennemi du démon (il s'agit d'une grande famille, et ils se connaissent tous). Les réactions des autres démons dépendront de leurs inimités avec celui qui a posé la marque. S'ils l'apprécient, ils lui livreront la personne marquée ou la tueront. S'ils se détestent cordialement, le démon proposera un marché à cette dernière (une chance ou un marché de dupe). Un personnage qui reçoit une empreinte gagne 1D3 points de folie (être marqué et traqué par un démon est traumatisant).

Régénération Coût: aucun

Description: A la façon des trolls, le démon peut régénérer les points de B qu'il perd au rythme d'1 par Tour de jeu (soit 1 tous les 6 rounds).

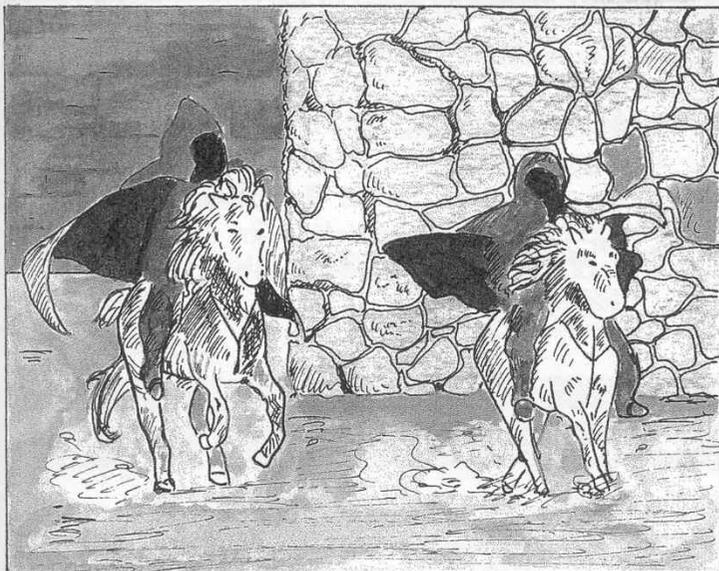


... LE DANGER N'EST PAS LOIN...

JE L'AI ENFIN RETROUVÉ; ALLEZ Y MES FIDÈLES SERVITEURS ET RAMENEZ LE MOI!!

PÈRE, LES INSCRIPTIONS DU LIVRE D'AKHLIR SONT BIEN ÉTRANGES.

MON LIVRE?



VOILÀ 4 JOURS QU'AKHLIR EST À ALTDORF ET IL SORT ENFIN DE SON SOMMEIL.



AH! VOUS ÊTES REVEILLÉS! VOTRE LIVRE EST FASCINANT, EN QUELLE LANGUE EST...

LE GRIMOIRE! COMMENT SE PEUT-IL... QUI VOUS A PERMIS? RENDEZ LE MOI!!

SERAIT-IL NON!!

OH! MAIS COMME IL N'EST PLUS DANS SON COFFRET, ALORS ILS SONT...

... EN ROUTE, JE DOIS FUIR SINON TOUT EST PERDU.

PARTHENAY (79)
QUAND LA CREATION DEVIENT RECREATION
FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX
3-18 JUILLET 1993

1^{ERE} COUPE DE FRANCE DE WARHAMMER = LE JEU DE ROLE

(Copyright : 1986 Games Workshop Ltd. Warhammer, le Jeu de Rôle fantastique est édité en français par "Jeux Descartes" sous licence de Games Workshop Ltd)

Samedi 10 et dimanche 11 Joueur 30 F
 Maître 30 F

JEUX DE SIMULATION

- Les week-ends Trophées FLIP 93 - jeux sur tables Gratuits
Inscription sur place
- Du 3 au 18 juillet Animation-initiation sur environ 50 jeux Gratuit
- Du 12 au 16 juillet Stage "Troll Ball" 500 F
le stage
au minimum 4 heures de jeux par jour (Cercle de Stratégie)
- Du 12 au 18 juillet Stage "Les semaines de l'Hexagone" 150 F
par jour
comprenant l'hébergement et la restauration (Cercle de Stratégie)

P A I N T B A L L

- Du 3 au 18 juillet**
Animation de Splasch Games 100 F la journée
avec mini-scénario (Mad-Max), 50 F la 1/2 journée
comprenant le prêt du masque et le lanceur (AMSG -Lérouville)
Stand de tir Paint Ball (Fédération Parallèles)

LE FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX DE PARTHENAY C'EST AUSSI :

- le Village Strategies
- Le Casin'hall
- Les animations de jeux
- Les Jeux Supra dimensionnés
- Les Jeux de l'Esprit



GRANDEUR NATURE

Samedi 3	Fantastique 1964 <i>(Stratèges & Maléfices)</i>	160 F
Mardi 6	Années 30, Cinéma <i>(Loth Production)</i>	150 F
Mercredi 7	Killer Supergang <i>(Fédération Parallèles)</i>	10 F
Vendredi 9	Killer Futuriste <i>(Fédération Parallèles)</i>	10 F
Samedi 10	Médiéval Fantastique <i>(Fédération Parallèles)</i>	150 F
Lundi 12	Killer Diplomatique Prohibition <i>(Fédération Parallèles)</i>	20 F
Jeudi 15	Médiéval <i>(Fédération Parallèles)</i>	100 F
Samedi 17	"L'échelle de Popaul" Warhammer/Blood Bowl. avec la présence de l'équipe de football américain "Les Rebels", de Marseille, sponsorisée par "Jeux Descartes" <i>(Fédération Parallèles)</i>	150 F

I N S C R I P T I O N

nom Prénom Age
adresse
code postal Téléphone

Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ou postal, libellé à l'ordre de ADPR-FLIP correspondant à 50% du coût total d'inscription soit un montant deF

Je souhaite recevoir une documentation complémentaire

Document à renvoyer, avant le 15 juin 1993 à : Service FLIP - Hôtel de ville - 79200 Parthenay - Tél : 49.94.03.77 poste 468 ou 49.94.20.74 - Minitel : 3615 - code AKELA puis *FLIP

Scenario "A l'Ombre des Montagnes Noires"

Ce scénario est prévu pour 4 joueurs ou plus, des guerriers de préférence, avec un sorcier peu puissant si possible. Il est articulé en deux parties: une enquête doit permettre de découvrir le secret d'une auberge assez spéciale et ensuite les PJ descendront dans les cryptes d'un ancien complexe souterrain où ils affronteront 1000 dangers.



L'Histoire



Il y a bien longtemps de cela, un nécromancien surnommé Sigill a failli bouleverser l'équilibre de l'Empire. Il serait né vers 1350 dans un petit village, à l'époque des 3 Empereurs. Il aurait vu le jour en prison où sa mère était emprisonnée pour sorcellerie. Un clerc de Morr se chargea donc de lui et l'initia dès sa jeunesse aux secrets du sacerdoce.

Il grandissait vite en taille et en sagesse tandis que son professeur s'émerveillait chaque jour de ses progrès. Mais à 20 ans, alors qu'il venait juste d'être nommé Clerc et avait devant lui un avenir prometteur, il rencontra la sorcière des Marais Noirs, à la sombre beauté, qui le charma et le convainquit de la suivre dans sa demeure où il pourrait étudier des sortilèges beaucoup plus puissants. Welda lui enseigna des sorts interdits et il débuta une carrière de Nécromancien. Elle confia à Sigill le terrible sort fait à sa mère, ce qui acheva son lent glissement vers le mal. Il parcouru alors le monde afin de se perfectionner dans son art maudit et devint, vers 40 ans, un nécromancien très puissant.

Sa première victime fut le clerc qui l'avait élevé. Il utilisa son cœur pour un sacrifice. Il devenait toujours plus puissant, accumulant les manuscrits magiques et une fortune, attirant à lui de nouveaux serviteurs. La vieillesse et la maladie le gagnaient, et décida après de longues hésitations à changer de corps. C'est ce qu'il fit plusieurs fois pour rester jeune et vif. Mais la folie le gagna et il crut que sa puissance devait le mener à la

maîtrise de l'Empire. Il choisit de s'installer près des Montagnes noires où il fit construire un immense château malfaisant. De là, il commença par soumettre la région environnante grâce à son armée de morts-vivants. Le tout nouveau conseil de Tilée réalisa le danger et décida de déléguer sur place 7 enchanteurs, parmi les plus puissants afin d'éliminer définitivement la menace. Leur chef spirituel était l'un des plus éminents membres du conseil: Lichar. Il y avait aussi le sorcier Agalor, et Lucian le clerc d'Ulric, l'illusionniste Mirella, Cromm le prêtre-alchimiste, Lirelin l'élémentaliste, et enfin le druide Alchor (de son véritable nom: Karl Brauer). Sigill apprit par ses corbeaux la venue des magiciens et s'y prépara. Et l'an de grâce 1735 s'assombri de la disparition de 7 personnages valeureux. Les nymphes pleurent encore la triste fin de ces êtres.

Sigill attendait ses ennemis dans une lande désertique, accompagné de sa terrifiante armée de squelettes. Alchor prépara le piège qui devait détruire le nécromancien. Une fois réduit à l'état de spectre, son corps physique détruit, les enchanteurs avaient prévu de le tuer définitivement à l'aide d'une arme magique forgée pour l'occasion par Cromm, le prêtre de Grungni. Alchor maintint pendant une journée une zone de pureté à l'intérieur d'un cercle de pierres malgré toutes les tentatives de Sigill pour la briser. Le centre était occupé par une pierre plate sur laquelle l'épée fut forgée ainsi que le cor qui devait irrémédiablement l'attirer en ce lieu.

Au petit matin ou du moins, quand le ciel s'éclaircit un peu car Sigill avait couvert le ciel de sombres nuages où se reflétaient des visages torturés, ils sortirent et affrontèrent leur destin. Sigill, qui chevauchait son dragon squelettique lança ses légions contre eux. Lirelin en dispersa beaucoup par une tempête de poussière. Cependant, les nécrocataapultes qui vomissaient leurs crânes enflammés eurent raison d'Alchor et de Cromm. Lucian et Mirella furent rapidement séparés des autres et succombèrent face au



Scénario "À l'Ombre des Montagnes Noires"

nombre. Quand a Agalor, il se chargeait de détruire par ses éclairs, les morts – vivants et les monstres venus du passé, créatures gigantesques que Sigill avait invoqué. Qui, au dos de son dragon fendit l'air et le souffle de mort de ce dernier tua Agalor. Le tour de Lirrelin venait mais, plus rapide, le feu dévora les os du monstre qui perdit la vie qui l'avait un moment animé. Sigill chuta de sa monture et fit le mort. Lirrelin s'approcha lentement et soudain, Sigill se redressa et dans une langue incompréhensible lui jeta la Malédiction de la Mort Vivante.

Lichar, blessé, restait donc le seul survivant. Le cor en bandoulière et l'épée à la main, attaqua le nécroman en poussant un cri formidable. L'épée le transperça et l'armée de Sigill se disloqua subitement alors qu'il tombait mort. Mais était-ce pour toujours? Sur un autel, dans une des pièces souterraines du château, il déposa l'épée et y grava ceci (en langage secret – Classique):

"Toi qui tiens cette épée entre les mains, saches que le spectre de Sigill la redoute comme la mort. Car, si une deuxième fois elle le transperce, sur le cromlech que nous avons dressé, alors au néant il retournera. Pour l'y conduire, souffle dans le cor de Cromm que j'ai caché ici. C'est Lichar qui t'en supplie".

Puis, il bénit cet autel de sorte que seul un être animé de bonnes intentions pourrait s'en approcher avant de détruire la demeure du mal et d'ensevelir tous les secrets de Sigill sous une montagne de rochers. Sur la pierre plate placée près du cercle de pierres (ou cromlech) on peut lire ceci:

"Voyageur qui se pays traverse, si tu veux que le mal en soit à jamais banni, descend dans les cryptes du château où tu trouveras l'épée de mort".

Ce que personne ne sait à propos de Lichar, c'est qu'il ne mouru pas près du château, comme les autres, mais qu'il fut recueilli par des paysans qui le soignèrent et s'occupèrent de lui avec bien veillance malgré la démence dont il semblait être frappé. Longtemps après, il expira sans

sans jamais avoir recouvert ses facultés.

En 2287, alors que cette histoire n'était plus qu'un conte qu'on racontait aux enfants pour leur faire peur, un riche noble hérita de cette région et décida d'en faire son fief et d'y édifier sa demeure. Le sort (ou la pensée de Sigill) voulu qu'il choisit de le construire sur les fondations d'un château en ruine. Plus tard, par manque d'argent, il décida que ce lieu, qu'il appella "Au Soleil Couchant" devienne la halte privilégiée des marchands et des voyageurs qui empruntaient la route. Tout allait bien, et l'auberge fortifiée prospérait. En 2419, le nouveau tenancier, Heinrich Agobert entreprit des modifications dans l'édifice. Un inventeur célèbre, disparu à cette époque alors qu'il traversait la région. Le spectre de Sigill s'étant réveillé, avait réussi à convaincre Agobert qu'il devait lui livrer régulièrement quelques humains. Il installa de nombreux passages secrets ainsi qu'une crypte et une salle de sacrifice protégée par des grilles. Aujourd'hui, 2513, l'aubergiste se nomme Koran et il est parfaitement au courant de ce qui se trame dans son établissement...



Les Plans



Trois pages de plans accompagnent ce scénario. Les deux premières représentent les 4 différents niveaux de l'auberge. Sur la 3^e page, on trouve les plans du complexe souterrain du château de Sigill après aménagement par les différentes personnes y vivants ainsi que la salle des sacrifices construite par Agobert. Après de nombreuses aventures, vos aventuriers arriveront à un escalier qui les mènera dans des grottes qu'on appelle "Le Domaine des Ombres" où réside Sigill. Elles n'ont pas été dessinées, vous les organiserez comme vous le souhaitez. Je vous conseille aussi de colorier:

- En jaune les couloirs que tout le monde emprunte dans l'auberge
- En rouge tous les corridors et les pièces

Scénario "À l'Ombre des Montagnes Noires"

dérobés que les voyageurs ignorent ainsi que la plupart des gardes et des serviteurs (marqués d'un s).

– En bleu, les mares (marquées d'un b) et points d'eau. Ceci afin de mieux vous y retrouver dans votre plan.

Dans les parties secrètes de l'auberge, un petit x contre un mur indique qu'un passage secret a été pratiqué. Ils permettent soit d'aller dans les couloirs, soit de pénétrer dans les chambres des gens par des armoires ou cheminées pour les enlever. En cas de recherche, les tests seront effectués avec un malus de 20%. Deux écuries secrètes ont été construites, elles permettent d'accueillir des visiteurs recherchés par les autorités. Quand aux chambres, elles logent les personnes chargées d'enlever les voyageurs choisis. J'ai aussi indiqué le nombre de places par chambre (exemple: C4). Les trois chambres à 10 et 12 personnes sont en fait deux dortoirs pour les gens peu riches. Pour les prix des chambres, comptez de 30 à 70 pistoles par jour (s'il y a une cheminée ou pas,...) et 8 pistoles par cheval entretenu.

Description de l'Auberge:

A: Ecuries

B: Marchand

C: Serviteur chargés de l'accueil

D: Tavernes/salle à manger

E: Réfectoire du personnel

F: Cuisines

G: Dortoirs du personnel

H: Bains

I: Bibliothèque

J: Chambre et bureau de l'aubergiste

K: Cave, immense corridor avec des tonneaux sur chaque côté

L: Ici et dans les pièces autour; réserves de nourriture

M: Géoles des personnes enlevées, actuellement il n'y a personne.

*Mohid
Kougel*

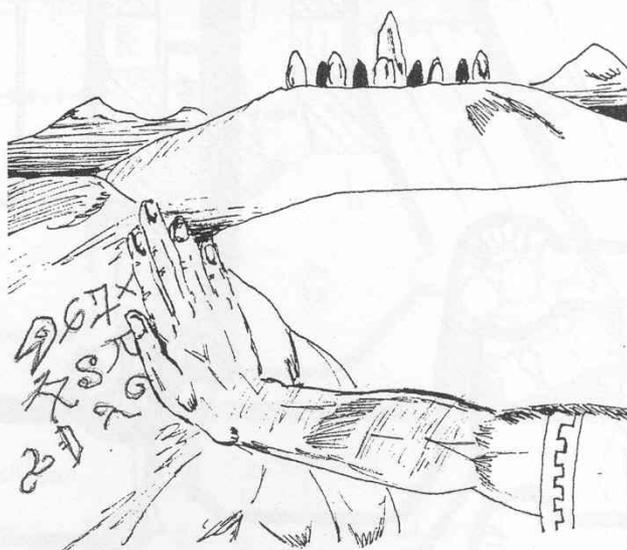


Le Scénario

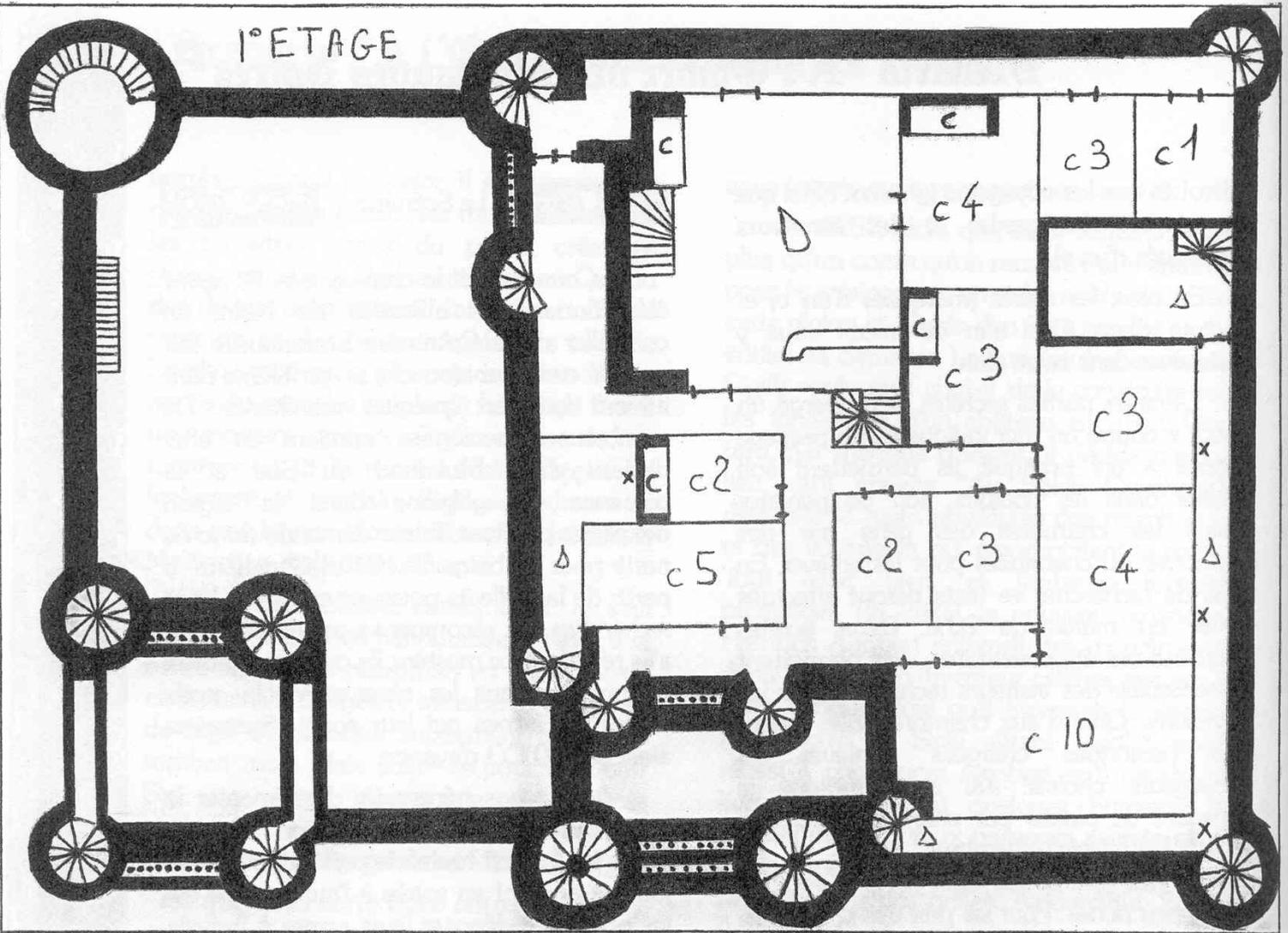


La bravoure et le courage des PJ ayant été connus des autorités de Nuln, un conseiller de la Comtesse Emmanuelle fait appel à eux pour résoudre un problème dont lui ont fait part quelques marchands. De nombreuses personnes auraient en effet disparu dans l'Averland du Sud et la présence de gobelins dans la région n'explique pas tout. Il leur demande donc de partir pour l'auberge "Au Soleil Couchant" à partir de laquelle ils pourront organiser leurs recherches. La récompense est de 800 CO, s'ils résolvent ce mystère. Ils ont la possibilité de prendre dans les réserves de la garde toutes les armes qui leur sont nécessaires ainsi que 50 CO d'avance.

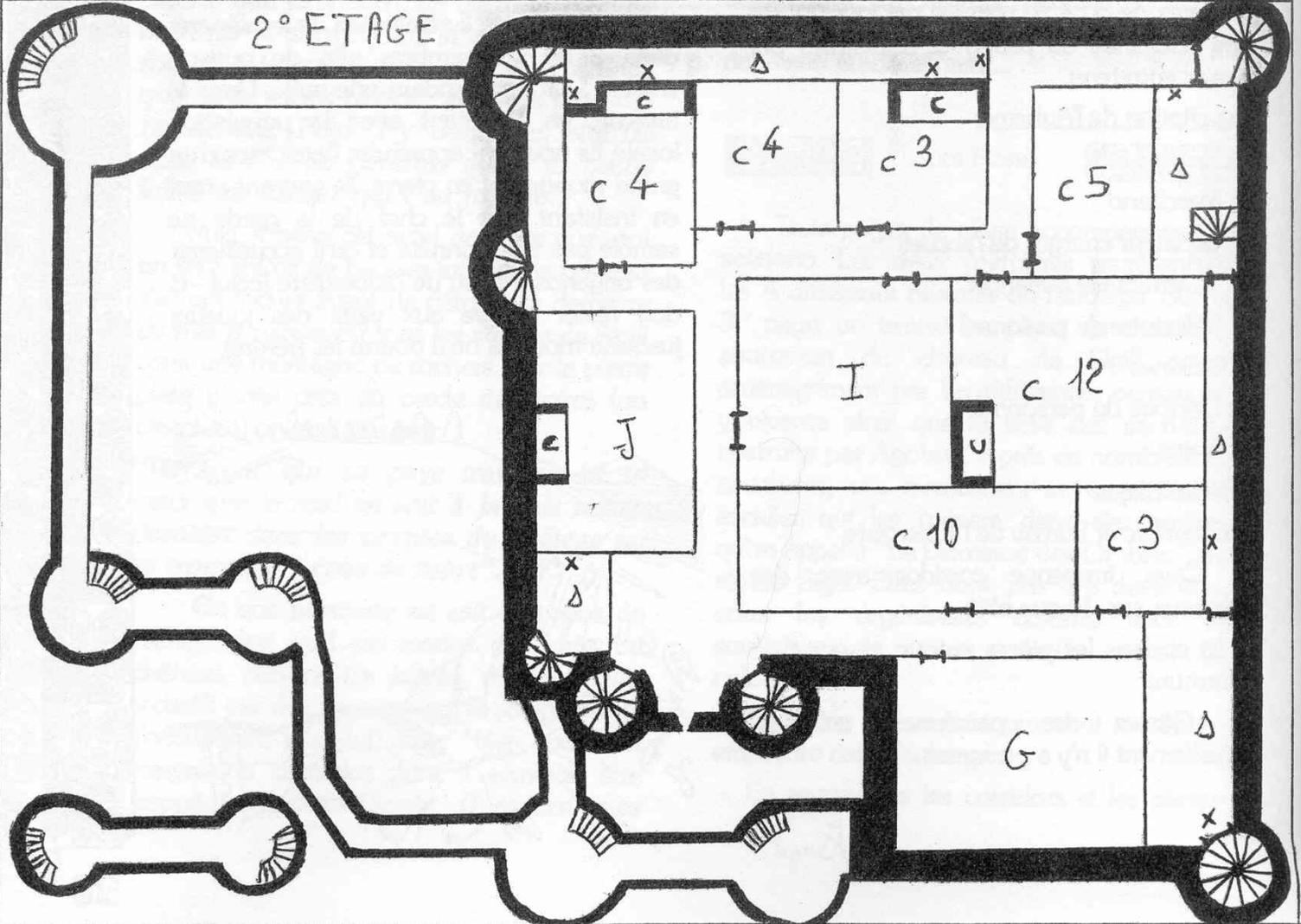
Il n'est pas nécessaire d'agréments le voyage d'événements, le scénario est déjà assez long, il est toutefois préférable que les joueurs arrivent en soirée à l'auberge, ce qui les obligera à déposer leurs armes à l'entrée, c'est le règlement. Il serait bien de les séparer dans 2 ou 3 chambres afin de pouvoir enlever 1 groupe pendant une nuit... Dans la taverne, en discutant avec la population locale, ils pourront apprendre l'existence d'un grand monument en pierre. Ils sauront aussi en insistant que le chef de la garde ne semble pas très honnête et qu'il accueillerait des brigands à l'issu de l'aubergiste (celui-ci doit rester intègre aux yeux des joueurs jusqu'au moment où il pourra les perdre).

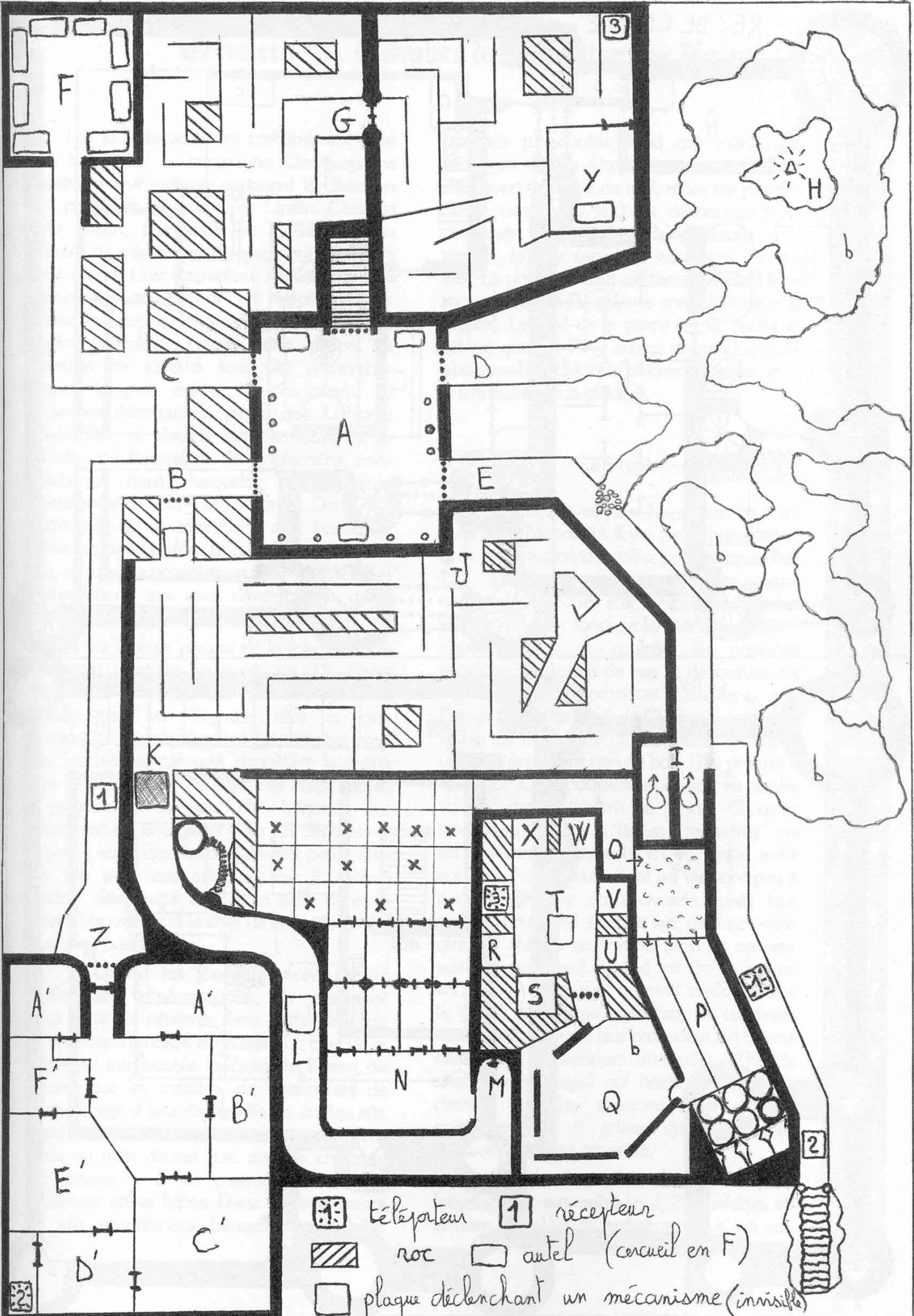


1° ETAGE



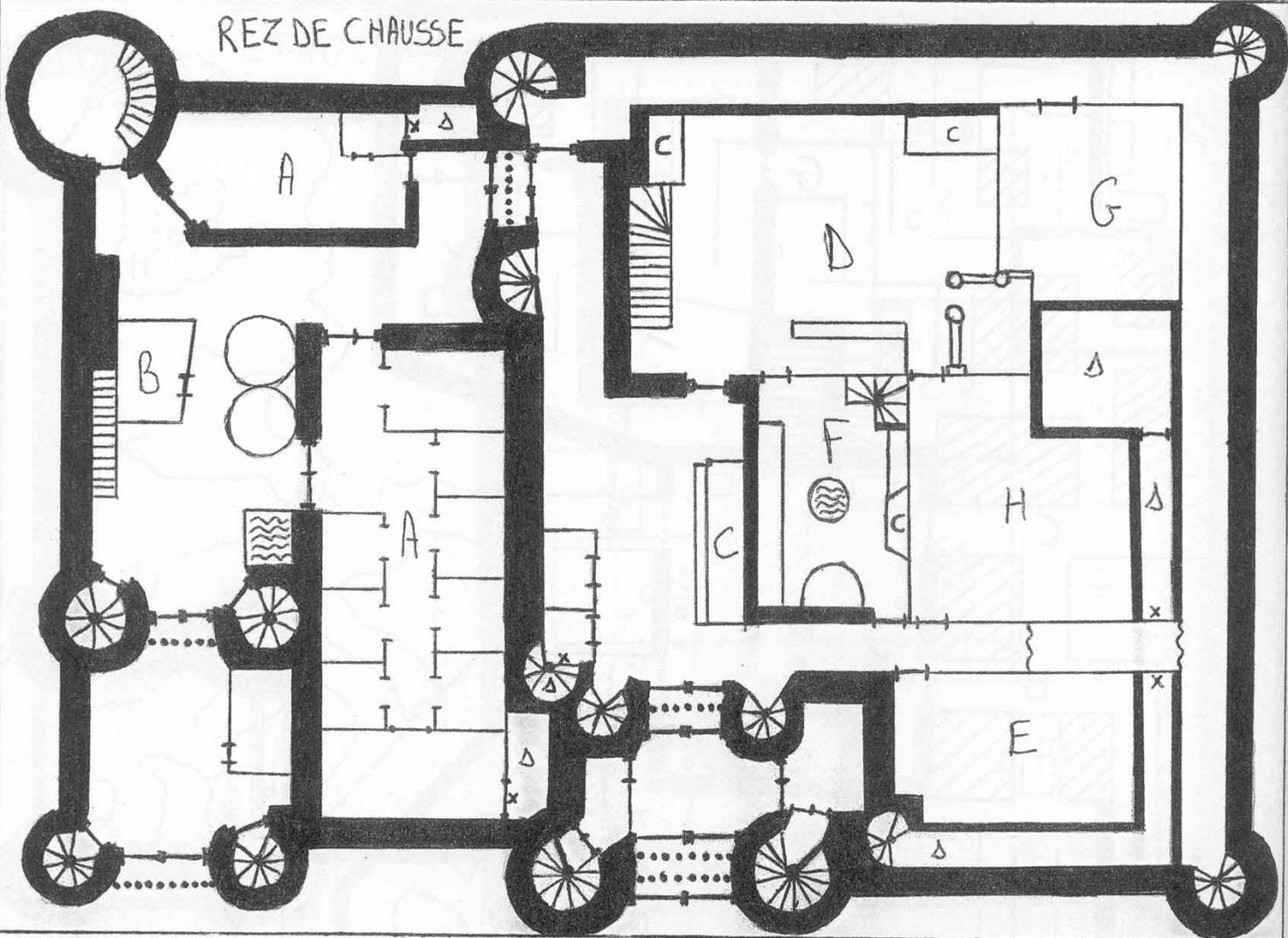
2° ETAGE



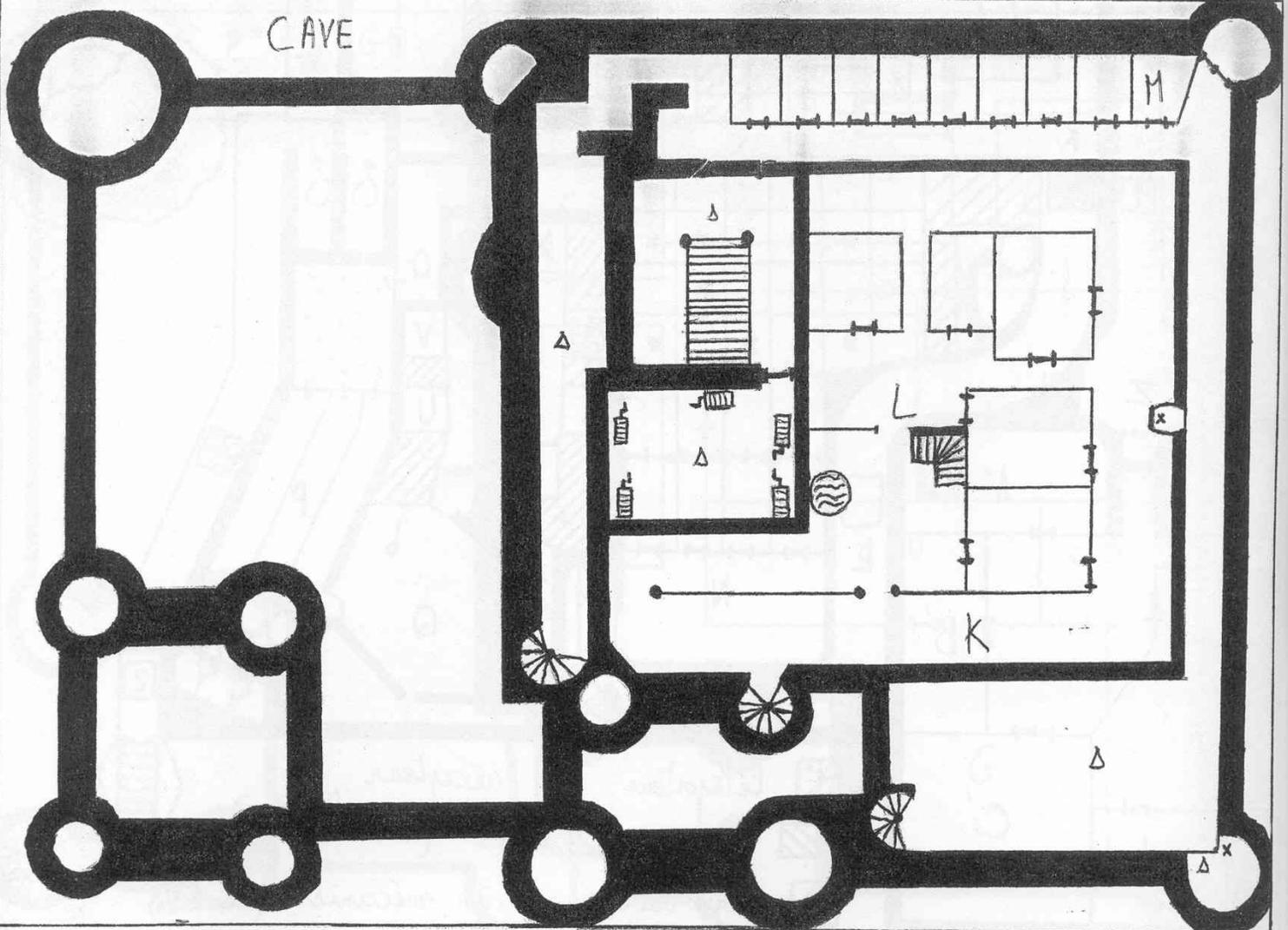


-  téléporteur
-  roc
-  plaque déclenchant un mécanisme (invisible)
-  1 récepteur
-  antel (cercueil en F)

REZ DE CHAUSSE



CAVE



Scenario "À l'Ombre des Montagnes Noires"

Les joueurs voudront certainement faire un tour dans la campagne. Des paysans pourront leur indiquer aisément la direction du cromlech assemblé par Lirelin. C'est un lieu désert, une sorte de lande avec au centre, un monument de pierre qui déchire le ciel rouge. Une inspection révèlera que ce sanctuaire n'a jamais été approché par personne depuis longtemps, si ce n'est les lapins, nombreux dans cette région. Si ensuite, les joueurs font des recherches assez longues autour du cromlech, ils pourront découvrir la pierre que Lichar a gravé. Celle-ci devrait leur permettre de se douter de l'existence de souterrains sous l'auberge dans lesquels ils tenteront certainement de descendre. Dans la bibliothèque, en cherchant des livres sur l'histoire de la région, ils pourront en trouver un, couvert de poussière, qui leur donnera les informations que vous développerez grâce au récit que vous connaissez.

Si les joueurs parlent de la fondation de l'auberge avec le tavernier du 1^o étage. Robert, celui-ci, leur dira que l'auberge a été élevée par un seigneur aisé et que d'anciennes ruines auraient été utilisées pour les fondations car cela simplifiait la tâche des constructeurs. Au sujet des disparitions, il pense que ce sont des brigands qui attaquent les voyageurs pour les détrousser. Il pense aussi que l'auberge aurait peut-être un lien avec ces attaques car il entend parfois des bruits bizarres la nuit, dans la cave: "Je crois que le chef de la garde cache quelques bandits".

Quand les joueurs auront récolté suffisamment d'informations, ils tenteront peut-être de pénétrer dans cette cave, de nuit, lorsque l'endroit est désert. Le chef de la garde est introuvable. L'aubergiste, Koran, ne pourra que les rassurer sur l'honnêteté de son auberge et leur dire qu'elle est un lieu sûr. C'est cette nuit là que ce dernier enlèvera deux ou trois d'entre eux, dont la chambre est attenante à un passage secret, les assomme et les ligote. Dans la cave, parmi de très nombreuses barriques, une d'elles

possède un double fond qui mène aux passages secrets. Quand les joueurs l'auront découvert (s'ils ont du mal, aidez les par des bruits venant de là...), ils découvriront les passages secrets. Quand ils seront tous rentrés, le mur secret se refermera derrière eux. La porte au fond est fermée à clef (A ce moment là, les PJ enlevés sont déjà dans la crypte). Le chef de la garde est là, caché et attend que les PJ y soient descendus pour abaisser la grille qui bloque l'escalier et à ouvrir celles de la pièce A.



La Crypte



La pièce A et tous les autres couloirs sont dans l'obscurité. Il y a peu d'humidité et on a l'impression d'étouffer par manque d'air. Les joueurs pourront retrouver leurs camarades attachés aux poteaux ou étendus sur un autel au fond de la pièce. Les grilles s'ouvrant, des 4 couloirs ils pourront entendre des bruits de pas et de frottement inquiétants, se rapprochant d'eux. Le couloir E inspire horreur (test de CI pour y entrer) et sur le sol du couloir D, des traces de baves verte ne présagent rien de bon. S'ils prennent le couloir C, ils pourront alors soit se perdre sur la droite jusqu'à la porte G qu'ils trouveront fermée et là, les "monstres" ne les suivront pas, soit en F. Cette salle contient des cerceuil dont les vis vont peu à peu se dévisser du couvercle après leur arrivée. Leur seule chance est de fuir avant que ces choses ne sortent (non ce ne sera pas des vampires). Le but est de les mener en B où ils prendront un petit couloir. Dans le grand, un groupe important de créatures humanoïdes vient à leur rencontre. En B, une dalle piégée actionnera une grille (70% de chance/personnage) qui barrera le passage derrière eux, les séparant ainsi de ces créatures. Les 4 grilles quand a elles resteront toujours ouvertes.

Après avoir tourné en rond dans le petit labyrinthe, et rencontré en J, 2 squelettes en armure complète, ils arriveront en K où une

Scenario "A l'Ombre des Montagnes Noires"

fosse de 3 mètres sur 3 les attend, avec des pieux accérés au fond. Toute personne y tombant encaisse 1D6 coups de Force 5. Ensuite, chaque personne passant en L déclanchera dans 60% des cas un piège mortel: l'arrivée d'une grosse boule en granit, de la taille du couloir. S'ils se mettent à courir (NDLR: Je ne crois pas qu'il y ait d'autres solutions), et pensent à appuyer sur le bouton presseur en M, un passage s'ouvrira qui leur permettra d'éviter la mort de justesse en atterrissant en N. Là deux squelettes les attendent.

Ensuite, chacun ayant choisi son couloir et passé 3 portes, ils arriveront dans une salle parée de 4 rangées de dalles blanches. Marcher sur une dalle où sur le plan est représenté une croix, déclanche un mécanisme qui envoie 2D6 carreaux sur l'imprudent (CT:50%; D:4). En O, la salle ne possède pas de plancher, obligeant les PJ à marcher au plafond grâce aux semelles ventouses à leur disposition à l'entrée. Les objets non attachés tomberont dans l'immense précipice (épée dans une gaine, chapeau, sac ou bourse mal fermée qui se vide de son contenu...).

La salle suivante (P), est un immense bowling. Des sphères métalliques mues par une force inconnue sont lancées à tour de rôle sur les PJ qui jouent le rôle des quilles... Un test d'II réussi par sphère permet d'atteindre la pièce Q. Là, une profonde mare d'eau (4 ou 5 mètres) occupe la pièce. Des poutres permettent de la traverser sans à avoir à se mouiller. Vous pouvez mettre dans cette eau la bête que vous voulez (pieuvre des marais, vers géant...) mais si lors d'un combat (CC-10%; F-1) un PJ chute (à cause d'une blessure par exemple) dans l'eau qui croupie là depuis des siècles, ils ont 50% de chance d'en avaler et de subir les pénalités suivantes pendant 1D3 heures (gardez cette durée secrète): -10% ou -1 par caractéristique. Dans la salle suivante, passer en T, entraîne la fermeture de la grille. Ils ont autour d'eux, 7 portes dont une qui peut les faire sortir de là. Dans les 6 autres, on trouve:

- R: Sur une plaque en marbre se trouve un anneau de feu (3 utilisations).

- S: Un anneau en métal noir est relié à un piège par un fil invisible (sauf si on utilise la compétence Détection des pièges). Si quelqu'un le tire, le piège déclenche un jet de gaz empoisonné (humanicide).

- U: Des squelettes (nom. de PJ) surgissent.

- X: Un carreau d'arbalète se jette méchamment sur vous.

- W: Epée de peur: tous les êtres intelligents doivent faire un test de CI sans quoi ils fuient (non, ce n'est pas l'épée qu'ils cherchent).

- V: un livre intitulé "Les secrets de H. R. Alcoran (il tombe en poussière dès que les joueurs le saisissent).

Puis, une fois téléportés, les joueurs doivent entrer en Y où ils trouveront l'autel, l'épée et l'inscription. Ils pourront ensuite sortir en G. Maintenant, les joueurs vont pouvoir errer un peu partout dans le complexe souterrain. S'ils prennent le couloir D, les PJ rencontreront des vers géants (Cf: WJRF) avant de pouvoir d'arriver en H. Dans l'île, ils pourront trouver un joyau de pouvoir qui contient le sort "Destruction de morts-vivants", mais il faudra auparavant traverser la mare (Natation). De toute façon, vos PJ devront se rendre en Z où les attend une dangereuse liche (non, ce n'est pas Sigill). Cette partie du château est organisée comme suit:

- A': Garnisons de 10 morts-vivants

- B': Bâtiments annexes

- C': Salle du trône: La liche s'y tient et jettera un sort sur les PJ avant de fuir en E'

- D': Bric à brac incompréhensible d'objets

- E': Salle de travail

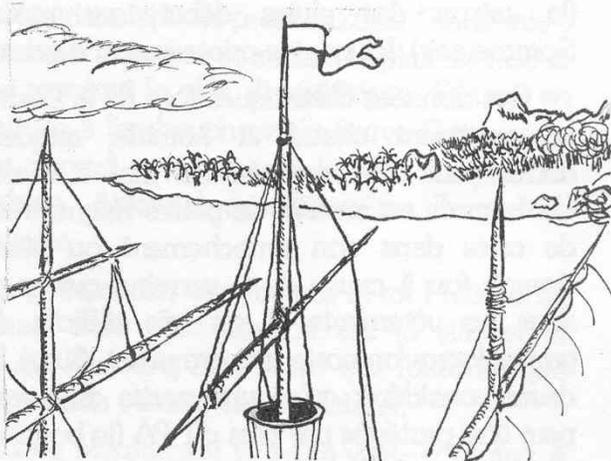
- F': Cadavres de sacrifiés

Si elle meurt, elle tentera un sort "Vie dans la mort". Téléportés en 2, les PJ se retrouveront à l'entrée du Domaine des Ombres. C'est ici que Sigill et le cor de Cromm demeurent depuis tant de siècles...

La Lustrianie

"La vue qui s'offrait à nous, nous laissait pantois: tout n'était que vert, à perte de vue. Des arbres immenses, aux fleurs et fruits totalement inconnus; des odeurs chargées de mystères; et des bruits étrangers à nos oreilles: cette terre que Manànn nous avait laissé découvrir n'offrait que confusion à nos sens, mais elle semblait également nous attendre, nous promettant découvertes et richesses, pour peu que nous soyions méritants..."

Extrait des carnets du grand voyageur estalien
Colombus Caravelle (2464).



Chronologie (Calendrier Impérial)

- 10000 Les Anciens Slaans ont des bases installées sur ce qui deviendra la Lustrianie.
- 6500 Les Anciens Slaans altèrent l'orbite de la planète. Le continent de Lustrianie est dominé par un climat équatorial.
- 4500 Explosion des portails interdimensionnels. Le déclin des Slaans commence.
- 4000 à 2401 Les descendants dégénérés des Anciens Slaans règnent sur les jungles de la Lustrianie, employant parfois à leur service deux ethnies humaines aux évolutions différentes de celles des occidentaux: les pigmées et les amazones. Les elfes des mers découvrent la Lustrianie mais s'y intéressent peu.
- 2402 Un dräkkar norscan égaré, conduit par Erik le voyageur, aborde les côtes de la Lustrianie.
- 2402 à 2462 Les norscans organisent des raids sur la Lustrianie, recherchant impitoyablement les richesses des slaans.
- 2462 "Découverte" de la Lustrianie par Colombus Caravelle: le Vieux Monde entend parler pour la première fois du continent vert.
- 2462 à 2513 Au côté des norscans, les habitants du Vieux Monde prennent le cap de la Lustrianie. Plusieurs villes - comptoirs s'installent sur les côtes Nord-Est.
- 2513 Votre bateau vous attend...

Le Climat et les Maladies

Le changement qui frappe en premier les voyageurs en provenance du Vieux Monde, qui parviennent au "Continent Vert" est le climat.

De Nachexen à Vorhexen, les variations climatiques sont minimales, la température ne descendant pas au dessous de 20 degrés et n'excédant pas 40 degrés. Les violentes chutes de pluie ne sont pas rares, et obéissent aux saisons (la saison des pluies débute au mois de Sommerzeit). Ici, pas de printemps ni d'automne.

Ces données climatiques font de la Lustranie un continent chaud et humide, auquel les occidentaux ont souvent du mal à s'adapter. Un homme en armure de plates risque très vite de cuire dans son amachement ou bien, de devenir fou à cause de la vermine qui se glisse sous les vêtements (il est très difficile de se gratter lorsqu'on porte une armure...). Aussi, le MJ devra considérer qu'aucune partie du corps ne peut être protégée par plus d'1 PA (le bouclier est un plus autorisé).

Enfin, la chaleur épuise un individu beaucoup plus vite, aussi les PJ calculeront leur potentiel d'encombrement (WJRF page 75) en multipliant leur Force par 80 et non par 100. Si ce potentiel est dépassé, appliquez les malus prévus. Comme la chaleur et la moiteur persistante affectent l'équipement des PJ qui devient sujet à une détérioration rapide, Ces derniers sont eux aussi, susceptibles de contracter des maladies plus facilement.

Les maladies, la Jungle en est infectée. Par le biais des insectes, des sources, des plantes, vos PJ pourront en attrapper de toutes sortes.

Pour chaque semaine passée dans la jungle ou à proximité d'un fleuve ou d'une rivière, chaque PJ doit effectuer 2 tests. Le premier est un test de risque et le second un test contre la contagion (Cf: WJRF page 66) avec un malus de 10% qui s'additionne aux malus existant de certaines maladies. Si le premier est négatif, le PJ a été en contact avec la maladie et il la contracte réellement s'il rate le test de contagion. Il est inutile de préciser que cette règle ne s'applique pas aux indigènes de Lustranie.

Si la maladie se déclare, le MJ jette 1D100 pour déterminer son type, ou la choisit suivant

les circonstances. De toute façon, le MJ doit la garder au secret et décrire seulement l'évolution.

01-50 Légère poussée de fièvre sur 1 ou deux jours sans conséquences importantes.

51-55 La Maladie du Sommeil (Cf: le Tome 3).

56-60 La Lèpre (Cf: le Tome 3)

61-65 Le Festin de Pygmées: cette maladie donne l'impression qu'un pygmée a entrepris de dévorer l'individu par l'intérieur. Il s'agit en fait de douleurs stomacales quasi-insoutenables, accompagnées de visions furtives (un, plusieurs Pygmées). Ces douleurs entraînent vomissements et diarrhées chaque jour sur un test d'E raté (ce test est renouvelé chaque jour, un test réussi signifie la guérison). Après un nombre de jours égale au score d'E du malade, ce dernier meurt).

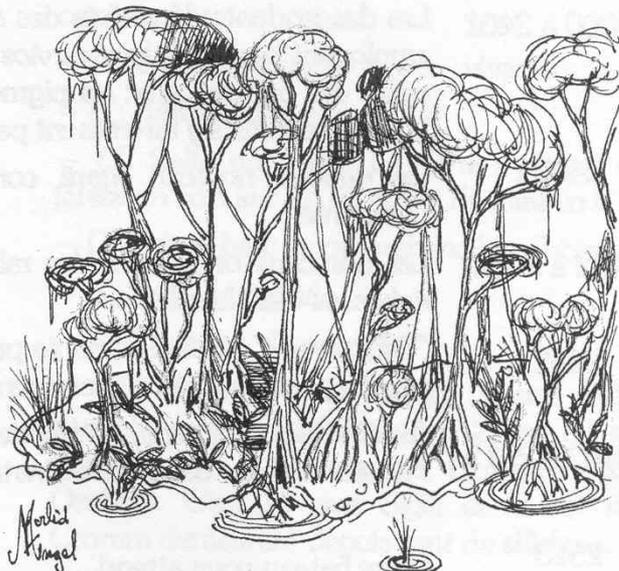
66-70 La Tremblotte: Le PJ atteint de fièvre, devient en 1D4 jours, l'objet de tremblements incessants, qui lui font perdre 10% en CT, Dex, Cd, et Soc. Si elle n'est pas soignée, la tromblotte est fatale au bout d'1D4 mois.

71-80 Le Choléra (Cf: le Tome 3).

81-85 La Peste de la Jungle (Cf: description de la Variole Pourpre, mais avec les plaques verdâtres.

86-90 La Fièvre de Lustrie (Cf: WJRF "plaits infectées")

91-00 Au choix du MJ



Quelques Villes-Comptoirs

L'accroissement du nombre d'aventuriers arrivant en Lustranie après la découverte de Colombus Caravelle, a fait naître de nombreuses villes-comptoirs sur le littoral lustrianais et le long des principaux fleuves. Auparavant, les norskans se satisfaisaient de camps construits à la hâte.

Le terme de "ville-comptoir" n'est pas rigoureusement justifié car elle ne contient jamais plus de 2000 habitants et est toujours plus qu'un simple comptoir commercial, mais c'est le terme utilisé par les voyageurs.

Pour ceux-ci, la construction d'une ville n'est souvent qu'une opération accessoire, destinée surtout à une logistique marchande (port, entrepôts, marchés), ou à fournir un point de départ pour une exploration en profondeur de la jungle. Quelques-unes sont également destinées à la mise en culture et au défrichage, ou encore à l'exploitation d'une mine.

Tout est décidé en fonction de ces exigences, à commencer par l'emplacement même de la ville-comptoir. Certaines ont ainsi été abandonnées dès que les découvertes ou les circonstances dictaient un autre choix.

Toutes les villes-comptoirs sont indépendantes les unes des autres, se comportant comme autant de petites cités souveraines. Ne cherchant pas l'établissement de relations durables (contrairement aux colonies des Terres du Sud), elles n'ont souvent aucune relation entre elles et ne connaissent l'existence que de leurs plus proches voisins.

Les aventuriers établis dans les villes-comptoirs sont là pour s'enrichir, pas pour construire des communautés. Il y a donc très peu de femmes et d'enfants en Lustranie. La majorité de la population étant constituée d'explorateurs avides de richesses, de chasseurs de trésors sans problèmes de conscience, et de marchands prêts à tout pour réaliser des profits.

Nueva Magritta:

C'est la plus ancienne ville-comptoir, fondée par Colombus Caravelle lors de sa troisième

expédition, en 2466. Les estaliens voulaient en faire la "capitale de fait" de la Lustranie, mais la préférence des colons pour les Terres du Sud et celle des aventuriers pour le continent vert a transformé Nueva Magritta en repaire général de tous les estaliens sans scrupules venus chercher fortune.

Nueva Magritta est la plus importante du littoral lustrianais, avec près de 2500 "habitants". C'est en son sein que se réalise le plus de troc et que se montent le plus d'expéditions. Elle est en effet située à l'embouchure du fleuve Cuzco, à la source duquel se trouverait la plus importante cité slaan. Aucune expédition ne l'a encore découverte.

Un gouverneur, nommé par le roi Philippe III, est censé avoir tout pouvoir sur la ville et la région qui l'entoure, mais il n'a que l'autorité que les marchands veulent bien lui laisser.

Nueva Magritta est la seule ville-comptoir à compter de la pierre dans ses constructions (les maisons et les entrepôts les plus importants, ainsi que le mur entourant la ville).

YEZUDO:

Construite à l'embouchure du fleuve Aazonia, la ville-comptoir de Yezudo comptait entre 1500 et 2000 habitants. Elle a été fondée voilà une dizaine d'années par des prêtres d'Ulric originaires de l'Empire, désireux "d'exporter" le culte du loup blanc, et surtout de collecter des richesses pour celui-ci.

Yezudo ne présenterait pas plus d'intérêt qu'une dizaine d'autres villes-comptoirs si elle n'avait pas fait l'objet, il y a quelques mois, d'une sanglante épuration. Le culte d'Ulric a en effet été renversé par celui de Gaator, divinité reptilienne grotesque: le crocodile a dévoré le loup. Les prêtres d'Ulric ont été impitoyablement massacrés par les nouveaux adeptes de Gaator, surgis de nul part.

Ces "prêtres" imposent leur autorité impitoyable à tous les habitants de Yezudo. On dit que les réfractaires sont offerts en sacrifice à un gigantesque crocodile, qui dormirait sous le temple de Gaator (ancien temple d'Ulric). Ce culte laisse les marchands et certains

explorateurs tranquilles: ces derniers n'ont donc aucune raison de lui en vouloir, tant qu'ils peuvent traiter leurs affaires, Ulric ou Gaator...

Une poignée d'initiés d'Ulric ayant survécu au massacre se seraient réfugiés dans la jungle environnante, attendant désespérément son heure.

SKOLLSTRØM:

Les norseans préfèrent établir de petits comptoirs provisoires le long des fleuves pour avoir un point de chute pour leurs raids et leurs expéditions. Skollstrom est un comptoir norse typique, construit au bord du fleuve Aazonia, abritant une centaine de norseans.

Ceux-ci ont récemment été l'objet de plusieurs attaques de pygmées, et une expédition punitive se prépare...

Talina:

Fondée il y a 6 ans, par des marins de Remas, Talina est l'exemple type de la ville-comptoir fontôme. Construite en soutien à l'exploitation d'une mine d'or, l'épuisement très rapide du filon a vite conduit à l'abandon complet de Talina, qui n'aura été habitée qu'une année. Aujourd'hui, elle présente donc l'apparence de dizaines de baraques de bois envahies par la végétation et les bêtes sauvages.

Coupe-Gorge:

Ancienne "Kereina", cette ville-comptoir a été rebaptisée par ses nouveaux habitants: les Sans-Retour. Leur nom est explicite: il s'agit de tous ceux qui n'ont plus la possibilité de repartir vers le Vieux Monde, que ce soit pour des raisons financières (la plupart du temps) ou autres (des hommes condamnés dans le Vieux Monde fuient souvent pour la Lustranie).

Les Sans-Retour forment la classe sociale la plus basse des habitants des villes-comptoirs lustrianaises, rassemblant les pires ruffians, escrocs, meurtriers et voleurs que l'on puisse trouver sur le continent vert.

Chaque ville-comptoir compte son lot de Sans-Retour, qui rôdent habituellement autour des docks ou des entrepôts dans l'espoir de profits, mais Coupe-Gorge est la seule à n'être composée que de ces individus. Il ne fait d'ailleurs

pas bon s'y rendre, à moins d'y avoir de très bons contacts.

Coupe-Gorge est la seule ville-comptoir à ne pas être bâtie au bord de l'océan ou d'un fleuve. On y compte environ 2000 habitants, se partageant les classiques baraques de bois où l'insalubrité y est pire qu'ailleurs.

Il n'y a pas de chef à Coupe-Gorge: la ville est divisée en 5 quartiers, dont les représentants se réunissent périodiquement pour discuter de projets "d'extension" (raids) qui n'aboutissent pas souvent faute d'unanimité.

KleinStadt:

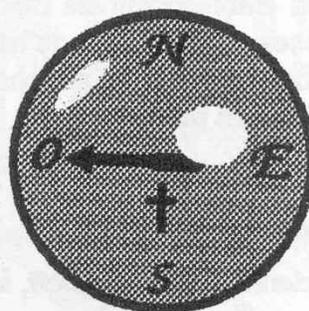
Bâtie au bord de l'Océan, KleinStadt est l'une des plus récentes. Construite il y a à peine 1 an, par des marins d'Altdorf, on y trouve surtout des impériaux prêts à tout pour prendre la place des norseans comme explorateurs les plus actifs de la Lustranie.

La ville-comptoir de KleinStadt est sous l'autorité d'un grand clerc de Sigmar, qui dirige avec l'assistance d'un conseil de personnalités (les marchands les plus importants). Une rumeur circule parmi les estaliens, selon laquelle, l'Empereur Karl-Franz aurait donné au clerc comme mission de faire tomber la suprématie de Nueva Magritta.

VEGSTROM:

Un autre comptoir nordique, situé au bord du fleuve Toropaquo. Situé non loin de la ville-comptoir de Coupe-Gorge, Vegstrom a déjà eu à traiter avec les Sans-Retour. Les 2 communautés ne se font pas confiance, mais font quelque commerce.

Ce comptoir s'est établi il y a quelques mois pour rechercher le dräkkar de Vlorn le Fou, qui se serait échoué le long du fleuve, chargé des richesses d'une pyramide Slaan pillée auparavant.



Autres Lieux

L'Île des Tortues:

De nombreuses petites îles font face aux côtes de Lustranie, mais l'île des Tortues (ainsi nommée à cause des animaux carapaçonnés impressionnants qu'y ont découvert ses premiers explorateurs) doit être signalée car elle abrite le seul bague du Continent Vert. Les villes-comptoirs les plus importantes ont bien sûr leurs propres prisons, mais le bague des Tortues accueille les criminels les plus endurcis du Vieux Monde, qui y sont exilés, souvent à vie.

Bien qu'entretenant une relation étroite avec Nueva Magritta, l'île des Tortues est administrée par un gouverneur indépendant nommé par Philippe III, qui a autorité absolue sur l'île. Il s'agit de Don Emilio Soragassi, un homme dur et impitoyable. Les tentatives d'évasion sont impitoyablement réprimées, ainsi que toute tentative de soulèvement.

Le Bague est entièrement construit en pierre et referme environ 400 prisonniers. Une garnison importante de soldats les surveille, et loge dans des baraques situées entre le bague et la villa où le gouverneur vit avec sa famille. Personne n'a encore réussi à s'échapper du bague. On raconte également que des pirates prisonniers auraient la clef du secret de richesses cachées.

Les Peuples Lustrianais

Peu d'informations sont disponibles sur les 3 peuples qu'abrite la jungle, au côté des insectes, et des créatures étranges: à savoir les Slaans (Cf. Tome 6), les Amazones et les Pygmées.

Les Amazones:

Étrange peuplade constituée uniquement de femmes guerrières. On raconte qu'elles se reproduisent entre elles par le biais de moyens magiques, ne donnant naissance qu'à des filles, et qu'elles pourchassent et traquent impitoyablement tout représentant du sexe masculin. Elles seraient vêtues de façon très légère, le corps entièrement recouvert de peintures de guerre, et quelque fois accompagnées de terribles fauves. Des histoires circulent sur des groupes d'explorateurs sauvés d'attaques de pygmées par des amazones, mais bien peu y portent crédit.

La Jungle de Lustranie:

la Jungle (ou sève) lustrianaise présente toutes les caractéristiques de la forêt tropicale humide ("rainforest" en Albionais). Ce qui la distingue des forêts du Vieux Monde, c'est sa constitution en couches: les arbres de différentes tailles coexistent avec des arbustes et des buissons. La plupart des arbres ont un tronc mince et droit qui s'élève vers le ciel et sont couronnés (tels des champignons) par une masse de feuilles et de branches.

Au cœur de la forêt, une végétation luxuriante se développe au côté d'arbres immenses, rendant parfois la progression impossible du fait des lianes et des buissons entremêlés.

Des orchidées et de nombreuses autres fleurs colorées apportent des touches de blanc, de rouge et de bleu à cet océan vert, dans lequel évoluent sans arrêt des insectes impressionnants, des reptiles géants, et des animaux étranges dont l'exotisme n'égale pas la férocité (Cf. Tome 6).

Note: Les compétences Identification/Connaissance des plantes acquises dans le Vieux Monde doivent être acquises une nouvelle fois avec la spécification "Lustranie", car la végétation y est totalement différente.

Les Pygmées:

Peuples de Lustranie le plus important, les pygmées sont de petits hommes noirs ne dépassant pas 1m20, au tempérament particulièrement belliqueux. La haine que leur voue les explorateurs est due à leurs déplorables habitudes alimentaires: les pygmées sont un peuple cannibale, qui n'apprécie rien de plus que la chair blanche, d'où frictions. Les raids norskans ont été décimés par les pygmées, et les peuples du nord leur vouent une haine farouche (et du coup, ils n'apprécient pas tellement les halfelings: des pygmées albinos?).

Les pygmées vivent dans des villages de huttes cachés dans la jungle. Ils sont vêtus de pagnes et adorent les quolichets du style collier de dents, os nasal, bracelet d'os... Ils utilisent surtout la sarbacane et sont armés de lances.

Un PNJ clés en main pour le MJ

Caracteristiques et description

Colombus Caravelle

Apparence/Histoire/Rôle playing:

Colombus Caravelle est né voilà 70 ans à Magritta, en Estalie. Bien qu'il ait connu une période de disgrâce, son nom est aujourd'hui associé par tous à l'aventure, la découverte, et les grands voyages. Voilà en effet une cinquantaine d'années (vers 2463 au CI), Colombus, qui était alors un jeune navigateur fortuné dévoré par l'ambition, mit les voiles vers le Nouveau Monde. Son but: servir son roi en y établissant une colonie humaine et en luttant contre les elfes enténébrés.

Mais Manann décida de jouer avec lui, et les vents guidèrent Colombus jusqu'aux côtes Nord-Est de la Lustranie. Colombus y établit une première colonie ("petite Magritta"), et repartit pour le Vieux Monde, où il fut accueilli en héros. C'est à cette époque que l'on le surnomma Caravelle, d'après les navires qu'il commandait.

Colombus Caravelle connut ensuite une longue période de disgrâce, et cela pour deux raisons. D'abord, sur les très nombreuses expéditions partant du Vieux Monde pour la Lustranie, peu aboutirent et les colonies établies furent ravagées par les maladies tropicales, les pygmées et amazones, ainsi que par les descendants dégénérés des Anciens Slaans. Ensuite, il apparut que des marins norskans avaient déjà mis le pied en Lustranie près de 6 décennies auparavant, cela ne fit que diminuer le prestige de Caravelle, déjà bien entamé.

Aujourd'hui, Colombus Caravelle est un homme âgé mais encore en excellente condition physique. Il présente une silhouette massive, couronnée par une chevelure et une barbe presque blanches. Son visage a été creusé par le vent du large, mais ses yeux sont toujours empreints d'une volonté sans bornes.

Après un long isolement dans un temple de Manann perdu dans les montagnes Inana, Colombus Caravelle a décidé de repartir pour un grand voyage: les côtes Sud-Ouest de la Lustranie. Se basant sur sa renommée passée, il parcourt le Vieux Monde en quête d'hommes et d'argent.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	63	50	5	6	14	56	2	59	73	62	58	69	69

Compétences:

Acuité visuelle; Alphabétisation; Astronomie; Bagarre; Canotage; Cartographie; construction navale; Coups puissants; Dressage (perroquet); Endurance à l'alcool; Equitation; Esquive; Evaluation; Langues étrangères (Arabe, Estalien, Norskan); législations (lex mare); Linguistique; Manuvres nautiques; Natation; Numismatique; Pistage; Orientation; Sixième sens; Spécialisations - Escrime, Pistolet.

Traits Psychologiques:

C'est un homme décidé. Il est prêt à tout mettre en oeuvre pour arriver à ses fins.

Il n'aime pas beaucoup les personnages religieux (à part les prêtres de Manann).

Alignement: Neutre

Rang Social: +2

Points de Destin: 0



Dotations:

Vêtements riches mais usés, Chemise de mailles, Grand manteau, Sac à dos en cuir, Télescope, Sextan, Compas, Plusieurs cartes et carnets, Matériel d'écriture, Dague, Rapière, Pistolet (munition pour 7 coups), Bourse avec 86 CO, Cheval.

Sortilèges & Malefices

Les Nouveaux sortilèges de la Magicopoeia Imperialis

Colwin s'étant retiré dans son laboratoire secret pour nous préparer un supplément sur la Magie, nous ne pouvons vous soumettre aucune de ses trouvailles. Heureusement, vous êtes là chers lecteurs!

VENTRILOQUIE (Magie Mineure)

Niveau de sort: Mineur

Points de Magie: 2

Portée: 6 mètres

Durée: 1D6 rounds

Composants: une bouche sculptée dans du plâtre

Ce sort permet à l'enchanteur, tout en parlant normalement, de faire entendre sa voix non pas où il se trouve, mais à une distance de son choix inférieure à 6 mètres de lui. Sur un test d'Int réussi, les observateurs attentifs pourront découvrir qui parle réellement. Ce sort permet ainsi à illusionniste de faire parler ses REPLIQUES (CF: page 172).

DANSE FOLLE (Magie de Bataille niveau 2)

Niveau de sort: 2

Points de Magie: 5

Portée: 6 mètres

Durée: Voir texte

Composants: Une flûte (de pan, à bec ou traversière)

Ce sort plonge toute les créatures humanoïde se trouvant à l'intérieur de sa zone d'effet, dans une transe durant laquelle elle ne cesse de danser, de sautiller tout pendant que l'enchanteur joue de la flûte. Les créatures réussissant un test de contre-magie (une tentative par round) échappent à l'emprise de la flûte. Si l'enchanteur se déplace, tout personnage ensorcelé le suivra à vitesse lente.

TELEPATHIE (Magie de Bataille niveau 2)

Niveau de sort: 2

Points de Magie: 4+1 par round de maintenance

Portée: A vue

Durée: A volonté

Composant: Un diamant cristalin (val:40 CO)

Grâce à ce sort, l'enchanteur peut parler avec toute personne (qu'elle le veuille ou non) se situant à portée de vue sans que tout autre ne l'entende. La personne ciblée doit réussir son test de contre-magie ou le magicien lira dans ses pensées comme dans un livre ouvert. Le sorcier est considéré comme étant cible inerte pendant toute la durée du sort et ne voit pas ce qui se passe autour de lui.

Contes & Légendes

Les Trois Mères des Géants

Description:

On raconte qu'au cœur des Montagnes Centrales de l'Empire de Karl-Franz vivent trois géantes très âgées. Celles-ci seraient les trois sœurs qui ont donné naissance à ces créatures formidables (dans son sens premier: qui font peur) que sont les géants. Elles sont le résultat d'une expérience des Slaans, qui cherchaient alors à décupler la force de l'Homme. Dans les temps qui suivirent la chute des Slaans, avec l'arrivée du Chaos, le Dieu Khorne tenta de mettre tous les géants sous son joug, mais les trois mères défendirent chèrement leurs fils, épargnant à beaucoup d'entre eux l'emprise chaotique du Dieu sanglant.

Pour les punir, Khorne les mutila, ne leur laissant (par chance) qu'un seul oeil et une seule série de dents pour trois. Puis, la majorité des géants furent chassés vers la Norsca par l'expansion humaine (Cf: WJRF page 218). Les trois mères des géants: Rirae, Marae et Sisae, demeurèrent seules dans leurs montagnes.

Elles y seraient toujours, se passant à tour de rôle l'oeil et les dents, pour contempler le monde et se nourrir. La mort ne semblant pas les atteindre, le passage des siècles sous leur oeil leur a permis d'acquérir une connaissance universelle, et on raconte qu'elles peuvent répondre à n'importe quelle question, pour peu que l'on parvienne à les trouver et à leur parler.

Profil / Caractéristiques techniques:

Les trois mères ont les caractéristiques physiques de géants de 6 mètres de haut. Leur caractéristiques "intellectuelles" (Cd à FM) sont de 80 et leur Soc est de 40 (quand même!). Elles ressemblent à 3 vieilles femmes toutes ridées, couvertes de haillons. Leur statut quasi-divin les rend insensibles aux causes de mort naturelles (âge, maladie,...). De plus, Rirae possède les pouvoirs de Sorcier de niveau 3, Mirae et Sisae ceux d'un élémentaliste de niveau 2 (au MJ de répartir les sorts).

Alignement/ Psychologie:

Si elles sont dépourvu de leur oeil et de leurs dents, elles sont totalement prises au dépourvu et prêtes à tout pour les récupérer. Leur alignement est Neutre, mais elles sont d'un contact très difficile (surtout avec les adorateurs de Khorne envers qui elles éprouvent une Haine certaine, et qu'elles chercheront à détruire à tout prix).

Règles spéciales:

On ne rencontrera qu'une seule des mères (en quête de nourriture, le plus souvent) en "vadrouille", les deux autres, aveugles, demeurant dans leur repaire (une vaste caveme).

Elles disposent bien de la connaissance universelle, et ont 80% de chance de connaître la réponse à toute question qui leur est posée. Au MJ de décider de l'étendue des réponses (c'est un don magique).

A l'Auberge de Karl Glücklich

Quelques conseils pour s'amuser

Dans les tavernes et les auberges de l'Empire, il existe divers jeux qui font l'objet de paris, et même parfois, aboutissent à de bonnes bagarres (Cf: page 28 du Tome 4). Cette fois-ci, nous abordons les jeux halfelings.

Le Joyeux Glouton: Praticué dans les auberges fréquentées par les halfelings, et dans la plupart de celles du Mootland, c'est un jeu très apprécié. Il consiste tout simplement à manger le plus de nourriture, et d'arroser le tout de vin (quelques fois). Traditionnellement, c'est le cuisinier de l'auberge ou l'aubergiste lui-même qui organise le tournoi et les repas sont gratuits. Le "Joyeux glouton" se pratique surtout pendant les jours de fête de la Déesse Esméralda.

Ce jeu est bien entendu pratiqué exclusivement par les halfelings mais ces derniers sont tolérants et acceptent les humains si ces derniers sont des amis. Le record serait tenu par un certain Ventrecreux avec 45 plats de résistance et pas moins de 28 desserts.

Règle du jeu: Un système éliminatoire (huitième de finale, quart de finale...) abouti à une finale passionnante où les participants ne peuvent, bien souvent, plus rien avaler. Des plats identiques sont placés devant chacun et sont remplacés une fois engloutis. Pour chaque plat, un test d'Endurance est exigé (un résultat de 96 à 00 est toujours un échec), avec un bonus de:

- +10% si le personnage possède la compétence Cuisine.

- +10% si le personnage possède "Résistance à l'alcool".

- +20% ou +40% si le personnage possède "Consommation" (voir plus loin).

La Course de Courtchamp: Ce jeu peu commun met en scène des souris. "Des souris?" me direz vous. Et oui, car les halfelings on également un penchant pour les rongeurs (il n'y a pas que la nourriture qui compte). Après un bon repas, chaque "entraîneur" sort de sa cage son petit animal, qu'il soit blanc, gris, noir... La piste, qui est une longue table mesurant de 20 à 30 pieds halfelings (imaginez la distance que cela fait!) est équipée de 6 voire 10 couloirs équipés de boxes à la taille de ces petites créatures. A l'autre extrémité de chaque couloir, un appât au choix de l'entraîneur y est placé. Le maître vainqueur est celui dont l'animal s'empare le premier de son appât. A première vue, ça semble simple..

Règle du jeu: Dès le départ donné, chaque rongeur doit faire un test sous son intelligence (?). Il faut noter ici que ce pauvre animal qu'est la souris possède un score en intelligence très bas (Cf: Bestiaire de WJRF). Suivant les races, leur score va de 2 à 14 en passant par 6 et 10! Que se passe-t-il lorsque le test réussit? L'animal a alors une lueur dans le regard et avance d'1D6 pieds vers le bout du couloir avant de nouveau hésiter sur la direction à prendre (nouveau test). En cas d'échec, consulter le tableau suivant:

1D6	ce que décide l'animal (les cris et les jurons n'ont aucun effet)
1-2	Il s'arrête, renifle, et fait demi tour sur 1D4 pieds.
3	Il s'arrête, digne des yeux, et se frotte les pattes de devant.
4-6	Il avance d'1D4 pieds sans conviction vers l'appât.

Remarque: Au départ, considérez que l'animal reste dans son box si le tableau indique qu'il recule.

L'Histoire des Elfes

Traduit de l'eltharin par Tobias Dolalion Von Bergsburg

Voici la suite des recherches de notre ami Tobias Dolalion (errata: dans le tome précédant, un traître avait fait muté son nom en Tergalion Von Hockloff, on le cherche encore!).

... Les immenses portails interdimensionnels, ces deux portails que les Slaans construisirent pour faciliter leurs traversées interstellaires, s'effondrèrent et par cela se déversa un liquide rosâtre qu'était le chaos. De cette lave bouillonnante, en sortirent les Dieux chaotiques et leurs champions tel que Warlock (Cf: Premier Tome du Grimoire), et bien d'autres multitudes de monstres. Ces Dieux bien que laids, avaient un pouvoir charismatique sur les personnes aimant la guerre, la destruction, la trahison et le pouvoir. Ces personnages vénéraient ces nouveaux Dieux et les vénèrent encore, bien que certains essayent de les supprimer mais comme l'a si bien dit le jardinier du palais d'ATHEL-LOREN ou encore de CARAS-LORAMALNIR si vous préférez: "Et Erâella Endorena utùlien. Sinoma maruvun ar Hildinyar tenn' Ambar-netta". Ce qui veut dire en langage commun: "Les cultistes chaotiques sont comme les mauvaises herbes, on en arrache une, dix autres poussent à la place".

Parmi ces cultistes, se trouvèrent des elfes hauts et même de grands seigneurs, ce furent les fameux elfes qui firent tourner les fêtes, en l'honneur de Liadriel, en véritables orgies. De cette influence, suivit une longue

période de crise sur le merveilleux archipel, éblouissant cadeau des Slaans à leurs protégés, les elfes. Cette crise déboucha sur la période la plus critique de toute l'histoire des elfes, "La Guerre Civile".

Les elfes noirs (dont la peau était indiscernable des autres alors) complotèrent contre leurs suzerains et préparèrent un assassinat. Pour cela, ils choisirent de s'allier aux guerriers du chaos qui commandaient des centaines de milliers de fanatiques. Mais ce complot fut découvert par le capitaine de la garde de la reine éternelle qui démasqua les espions à la solde du Chaos. D'après plusieurs témoignages, ces derniers cherchaient à faire entrer des soldats corrompus dans le corps de garde de la reine. Malheurs à ces traîtres, car l'elfe dont le grade n'était pas honorifique les tua dans un combat au couteau. Pourtant, mortellement blessée par la lame d'un lâche, elle réussit à atteindre le palais où elle refusa de se faire soigner, et fut mise en présence de la reine immédiatement. Elle lui raconta son histoire et avec sa dernière parole s'enfuyait son dernier souffle, elle mourut. Cette elfe portait le nom d'Erwen Dolalion, et son nom est honoré dans l'archipel Malienda (traduction Fan-Eltharine). Il est dit que, par désespoir, son fils partit pour le vieux Monde où il aurait fondé une famille. Aujourd'hui, c'est un de ses descendants qui retrace l'Histoire des Elfes...

Les Poèmes de Thomas Tergalviel

Me voici de retour avec de nouveaux poèmes ainsi que celui d'un Baron, qui me le confia lors d'une visite qu'il me fit en mon château, car je me fais un honneur de publier les poèmes de débutants.

Ode de vieilles défroques

Seul il tient le choc

De toujours voyager

Sans jamais se lasser

Pour découvrir et apprendre

Suivant ce qu'il peut entendre

Se forger dans tous les arts

Sans laisser de place au hasard

Afin d'être préparé

A défendre et sauvegarder

La terre qui l'a fait naître

Et aux yeux du peuple paraître

Comme un grand guerrier

Ce qu'il tient à réaliser

Malgré toutes les embûches

Sur lesquelles il trébuche

Mais il en triomphera bien

Car c'est son destin.

T.T.

Ne vivant que d'aventures

Dans un corps couvert d'égratignures

Ne vivant que pourfendant

Tel la brise et le grand vent

Je déferle dans la bataille qui fait rage

Sur mon destrier grondant comme l'orage

T.T.

Ballade pour un ménestrel

O merveilleux ménestrel

Dont les mots pareils au miel

Enchantent moult donzelles

Au son d'une ritournelle.

Comme toi, mage et guerrier

Je m'en vais par les sentiers,

Tous plus ou moins détournés,

Chanter douces mélodies.

Par mon épée, que trépassent

Ou quittent sur l'heure la place,

Ceux qui craignaient que tu fasses

D'une maison, un palais

Par le pouvoir de tes mots,

Que tu ravisses tantôt

Leur or, leur femme et bientôt,

Leur vie comme le boureau

Par les liens de la forêt

Je prépare mon harnais

Ces gueux méritent le fouet

Et contre eux je t'aiderai.

Myrthin Filaviel, Baron de Mordhaunt et poète occasionnel.

Le Nom de la Prose

Dans cet article, nous allons jeter un oeil (puis nous le ramasserons) sur la série de romans Warhammer publiée en anglais par Games Workshop, disponible dans toutes les bonnes boutiques de jeu de rôle.

Pourquoi? Parce que les derniers suppléments pour Warhammer détaillent les caractéristiques des protagonistes de ces romans, et parce qu'ils constituent la meilleure source d'inspiration littéraire pour un MJ.

* **Livre:** DRACHENFELS (Jack Yeovil, 247 pages)

Infos sur: Le Grand Enchanteur Drachenfels et son château, la vie de grand électeur à Altdorf, la Cour Impériale.

L'histoire: Il y a 25 ans, un groupe d'aventuriers réussit à vaincre Drachenfels dans des conditions très mystérieuses. Aujourd'hui, un écrivain décide d'en faire une pièce.

Avis: Un des meilleurs romans de la série, avec des personnages très attachants et une fin pleine de suspens. Superbe livre, juste un peu faible au niveau informations pour le MJ.

* **Livre:** STORM WARRIORS (Brian Craig, 271 pages)

Infos sur: L'Albion (carte), les elfes des mers, les elfes noirs.

L'histoire: Un jeune roi d'Albion et son barde vont devoir faire face à un mystérieux péril qui menace le royaume, à la suite de l'arrivée d'elfes.

Avis: Très intéressant pour un MJ désireux d'en savoir plus sur les royaumes d'Albion. Sinon, une histoire qui manque un peu de rythme.

* **Livre:** KONRAD (David Ferring, 220 pages)

Infos sur: La forêt des Ombres, Kislev, les Montagnes du Bout du Monde.

L'histoire: A la suite du massacre de son village par des hommes-bêtes, un jeune paysan au passé mystérieux va découvrir le monde et la lutte contre le Chaos.

Avis: Premier tome de la trilogie Konrad. Faible au niveau informations mais quelques idées intéressantes; la trilogie démarre vraiment avec le deuxième tome.

* **Livre:** BEAST IN VELVET (Jack Yeovil, 269 pages)

Infos sur: Altdorf, les Grands Electeurs, la Cour Impériale.

L'histoire: Au coeur de la capitale impériale, quelque chose rôde dans les rues la nuit et massacre quiconque croise son chemin. La tension monte, les habitants se révoltent, un grand électeur a peu de temps pour résoudre le mystère.

Avis: Tout simplement fantastique. En plus d'être une mine d'informations sur Altdorf, ce livre, qui commence comme un mélange de Jack l'éventreur et d'Alien, est plein d'idées et de personnages originaux. Indispensable.

☆ Pour les MJ en mal d'inspiration

Livre: SHADOWBREED (David Fering, 239 pages)

Infos sur: Les hordes de Khome, les souterrains sous Middenheim, la pierre distordante, les Skavers, Altdorf.

L'histoire: Devenu un guerrier aguerri, Konrad poursuit la quête de son passé. Capturé par une horde de Khome et aux prises avec une armure maudite, il ne doit son salut qu'à un mage de Middenheim.

Avis: La trilogie continue, l'histoire devient plus intéressante, mais l'auteur a un peu trop tendance à faire constamment des rappels, comme s'il craignait que vous laissiez passer six mois entre chaque volume.

Livre: WARBLADE (David Fering, 255 pages)

Infos sur: La garde à Altdorf, les cultistes de Slaanesh, Martenburg, le palais impérial, les armuriers nains.

L'histoire: Toujours à la recherche de son passé, Konrad va essayer de faire échouer un complot chaotique visant l'Empereur.

Avis: Toujours des idées intéressantes et l'auteur qui se répète: un bon livre mais la fin de la trilogie nous laisse sur notre faim. En fait, on a vraiment l'impression qu'il doit y avoir un quatrième tome. Et bien non...

Livre: IGNORANT ARMIES (8 nouvelles, 250 pages)

Infos sur: La Gehennisnacht, les raids norse sur l'Empire, médecin à Middenheim, les souterrains de Middenheim, Paravon, le Chaos en Norsca, les guerriers du chaos et leurs hordes.

Avis: 8 bonnes nouvelles, pleines d'idées et de personnages originaux.

Livre: RED THIRST (6 nouvelles, 256 pages)

Infos sur: Le Chaos en Cathay, les naines naines sous Carag-Huit-Pied, l'apprentissage de la magie, les soeurs de Shallya, Martenburg, Quendles, les Royaumes Estallens.

Avis: Cf Ignorant Armies, plein de bonnes choses.



Voilà, il reste encore quelques livres dans la série, mais lisez ceux-là en attendant!

Nouvelles Compétences

Composition: Un personnage possédant cette compétence sait "écrire" la musique selon les règles établies. Il peut également en créer de nouvelles pour un instrument donné ou pour tout un orchestre. Ainsi, certains musiciens atteints de surdité, ont pu continuer à jouer grâce à elle.

Remarque: Un personnage possédant la compétence Musique-instrument à cordes (par exemple) sait en jouer "à l'oreille" et n'ont pas réellement besoin de partition pour jouer. Par contre, la compétence Composition ne donne pas le droit de jouer d'un instrument.

Connaissance de la jungle: Elle est similaire à celle de Connaissance du désert (Cf:Tome 3) mais s'applique à la forêt tropicale humide. Elle reflète une très bonne connaissance de l'environnement et de ses habitants. Le personnage la possédant connaît bien les différentes pistes, les zones dangereuses, les méthodes de survie..

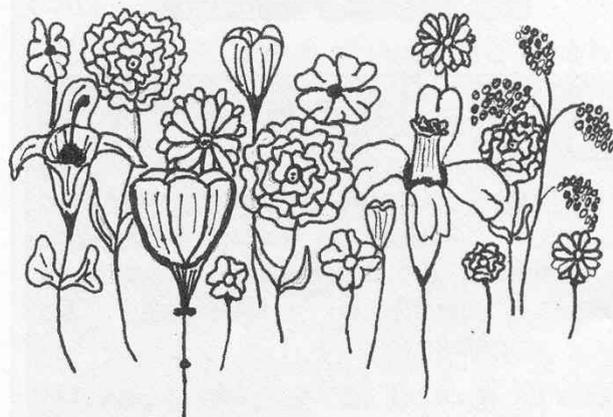
Consommation: Un personnage possédant la compétence Consommation est capable d'ingurgiter une quantité impressionnante de nourriture. C'est une compétence utile par exemple si on veut gagner le concours du plus gros mangeur (les tests éventuels se feront avec un bonus de 20%)... Le fait est que manger de façon excessive fait gagner du poids, avec l'incidence qui suit sur le "profil": le personnage acquiert 1 Point de blessure supplémentaire et perd 1D6 points d'Initiative jusqu'à ce qu'il fasse un régime.

Remarque: Dans le Premier Compagnon, Claudio Carbonetti (page 47) possède la compétence Consommation-Spaghetti. Cela signifie que ce personnage peut ingurgiter une grande quantité de nourriture et spécialement, s'il s'agit des spaghettis. A chaque fois que la compétence Consommation sera acquise, un nouveau plat préféré devra être choisie.

Les tests portant sur la consommation de ce "met" (tarte aux pommes, poisson au beurre blanc...) ont un bonus de +40% (les modifications apportées au profil ne doivent être répercutés qu'une seule fois sur le profil). Enfin, le test de Volonté requis pour résister à l'attrait d'un nouveau plat de ce met préféré est effectué à -10%.

Danse Mystique: Pendant un combat, un danseur de guerre peut entamer une danse mystique. Il ne peut alors qu'esquiver ou parer durant un round. Le round suivant, son (ou ses) adversaire(s) devra réussir un test de FM ou il sera troublé pendant 1D10 rounds (CC:-10; CT-10; F- 1; I-10). De plus, pour chaque point de Blessure perdu, le Danseur de Guerre aura une attaque de plus jusqu'à un maximum du double de ses attaques normales. Et ce, pendant toute la durée du combat.

Horticulture: Un personnage possédant cette compétence est capable de faire pousser n'importe quel plante dans n'importe quel climat (ou presque). En un mot, il a "la main verte". Cet "art" permet à son possesseur de créer des jardins (disposer les plantes les une par rapport aux autres suivant leur époque de floraison...).



Nouvelles Carrières

Le Danseur de Guerre

Carrière avancée elfe

Description

Les Danseurs de Guerre forment toujours une caste à part dans les communautés elfiques. Souvent entraînés depuis leur naissance, ils pratiquent une forme de combat basée sur l'acrobatie. Les Danseurs de Guerre combattent avec des armes ou à mains nues (Dans la pratique, le résultat est le même, comme peuvent en témoigner des générations d'orphelins orques). Certains érudits affirment d'ailleurs que les formes de combat sans arme que l'on trouve en Cathay ont leur origine dans les danses de guerre elfes.

Leur entraînement et leur fonction en font des guerriers violents, et les autres elfes les considèrent en général comme des "psychopates nécessaires". Ils aiment se distinguer des autres elfes par des vêtements voyants en cuir souple et/ou des maquillages de guerre outranciers. Il leur arrive fréquemment de teindre leurs cheveux qu'ils rasent partiellement et coiffent dressés sur leur tête (MJ: pensez aux Punks). Ils ne portent généralement aucune protection et vont thorse nu.

Un érudit bretonnien les a un jour comparés aux porfendeurs de trolls nains, avec le côté suicidaire en moins. Heureusement pour lui, aucun elfe ou nain ne se trouvait dans les parages...

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
+30	+20	+1	+2	+3	+40	+3	+30	+20	+10	+30	+30	+10	

Compétences

- Acrobatie +
- Ambidextrie
- Bagarre
- Camouflage rural
- Chant
- Contortionisme
- Coups assomants
- Coups précis
- Danse mystique
- Déplacement silencieux (rural)
- Désarmement
- Escalade
- Esquive
- Fuite
- Jonglerie
- Jargon des batailles
- Coups puissants
- Force accrue

Dotations

- Aucune dotation particulière sinon 2 armes simples identiques (épées ou sabres).

Débouchés:

- Assassin
- Bandit de grand chemin
- Eclaireur
- Espion

Filières:

- Chasseur
- Mercenaire
- Soldat
- Spadassin
- Apprivoiseur



Rang social: -2

Les Carrières de Lustranie

Tueur-Crocodile (Carrière de base de forestier)

C'est un chasseur spécialisé dans la traque et la mise à mort du crocodile, le Tueur-Crocodile gagne sa vie en vendant la viande et la peau écailleuse des bêtes qu'il tue. Il vit généralement à proximité d'une ville-comptoir, le long d'un fleuve ou dans un marécage (pour les caractéristiques du crocodile type, consultez le Tome 2).

Note: C'est une profession qu'il ne fait pas bon exercer autour de la ville-comptoir de Yezudo!

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

Compétences

- Armes de spécialisation - Armes de poing
- Camouflage rural
- Canotage
- Chasse
- Connaissance de la jungle
- 40%/Immunité aux maladies
- Natation
- Piègeage
- Potamologie
- Reconnaissance des pièges

Dotations

- Pirogue
- Crochets
- Veste en écailles (Cf: protections de cuir)
- Coutelas

Rang social: -1

Débouchés:

- Bucheron
- Chasseur
- Eclaireur
- Ovate
- Prospecteur

Filières:

- Bucheron
- Chasseur
- Prospecteur

Colon (Carrière de base de forestier)

Ces individus ont traversé le grand océan pour recommencer leur vie. Ils viennent seuls en Lustranie et n'ont souvent plus personne qui les retienne au Vieux Monde. Les Hidalgo estaliens (gentilhommes sans fortune) représentaient la majeure partie des premiers colons (les grands propriétaires terriens).

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

Compétences

- Arme de spécialisation - Pistolet, Tromblon
- Chasse
- Commerce
- Identification des plantes
- Intendance (Cf: Tome 4)
- Langue étrangère
- Orientation
- Résistance à l'alcool

Dotations

- 10 acres de terre au minimum
- 2D6 mercenaires
- 5D6 Couronnes
- Pistolet, Tromblon avec des munitions pour 20 coups.
- Des provisions pour une semaine, de l'alcool.
- Une arme simple

Rang social: +1 ou +2 (variable suivant la taille de l'exploitation)

Débouchés:

- Prospecteur
- Marchand d'esclaves

Filières:

- Gentilhomme
- Hors la loi
- Paysan (Cf: Tome 1)
- Spadassin

Les Carrières Liées à la Noblesse

Maître-Chien (Carrière de base)

Les nobles possèdent de vastes terres sur lesquels ils chassent régulièrement le gibier, mais ils ont aussi des résidences luxueuses qu'ils doivent faire surveiller jour et nuit durant leur absence. Le rôle du Maître-chien peut aussi se limiter à la garde et au soin de l'animal préféré de son employeur (lévrier de race...). Cette carrière est également liée aux carrières militaires (Cf: Tome 3) car les Maîtres-chien sont souvent engagés dans l'armée impériale.

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

Compétences

- 50%/Chasse
- Dressage-Chien
- Equitation
- Héraldique
- 75%/Orientation
- Soins des animaux

Rang social: 0

Dotations

- Muselières
- 1D4 chiens de combat ou une meute de chiens de chasse ou 1D3 chiens de course (Cf: Tome 3)
- Vêtements épais pour l'entraînement des chiens
- Un bâton

Débouchés:

- Eclaireur (si orientation)
- Garde du corps

Filières:

- Domestique
- Garde chasse
- Géolier

Jardinier (Carrière avancée)

C'est une carrière de prestige qui n'a rien à voir avec celle de domestique. Les jardiniers travaillent pour les grands nobles de l'Empire, qu'ils côtoient (un Jardinier est plus souvent à la cour qu'à ses jardins). Certains ne touchent même pas la terre, les plantes et se bornent à leur rôle "d'architecte de la nature". L'unique Guilde, est installée à Altdorf mais la majorité des jardiniers exercent tout à fait librement lorsqu'ils sont protégés par un noble de haut rang.

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

Compétences

- Alphabétisation
- Connaissance des plantes
- Etiquette
- Horticulture
- Identification des plantes
- Immunité aux poisons (végétaux)
- Language secret - Guilde
- Préparation de poisons (végétaux)

Dotations

- Vêtements coûteux (350 CO)
- 2D6 Domestiques
- Des graines et des gousses rares
- Une fleur rare à la boutonnière (de préférence de Lustranie)

Rang social: +2

Débouchés:

- Apothicaire
- Apprenti alchimiste
- Ovate

Filières:

- Domestique
- Herboriste
- Pâtre

Description

Le Maître-Voleur est un voleur qui a bien réussi. Cette carrière est nommée en page 199 de WJRF comme faisant partie du cheminement professionnel typique pour les prêtres de Ranald. En général, ce dernier "prend l'apparence" d'un(e) jeune noble distingué(e), attiré(e) par le sexe opposé. Alors, lorsque la victime découvre le vol, personne ne le(la) soupçonne.

Remarque: Un personnage désirant devenir Maître-Voleur, devra avoir préalablement achevé 3 des 5 carrières de Voleur décrites en page 43 de WJRF ainsi qu'une des carrières figurant dans les filières de Maître-Voleur.

Plan de Carrière

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

Compétences

- Acuité auditive
- Alphabétisation
- Ambidextrie
- Chance
- Charisme
- Comédie
- Connaissance des parchemins
- Corruption
- Crochetage des serrures
- Cryptographie
- Déguisement
- Esquive
- Etiquette
- Evaluation
- Evasion
- Filature
- Humour
- Imitation
- Linguistique
- Numismatique
- Réflexes éclairs
- Séduction
- Sens de la magie
- Sixième sens

Dotations

- Vêtements ordinaires
- Vêtements coûteux divers (valeur: 400 CO)
- Arme simple
- Epée d'escrime et pistolet
- 550 Couronnes en bijoux volés
- Des valeurs en oeuvres d'art (tableaux, sculptures...) pour 300 CO au moins
- Du matériel de professionnel (25 CO)
- Des sacs
- De fausses moustaches, des perruques variées, des faux nez...
- Des indicateurs sûrs et partout, payés 1 CO le renseignement
- Un petit animal domestiqué (dressé?)
- Mais surtout, une bonne couverture (identité volée ou créée de toute pièce, une ou plusieurs habitations...)

Débouchés:

- Assassin
- Marchand

Filières:

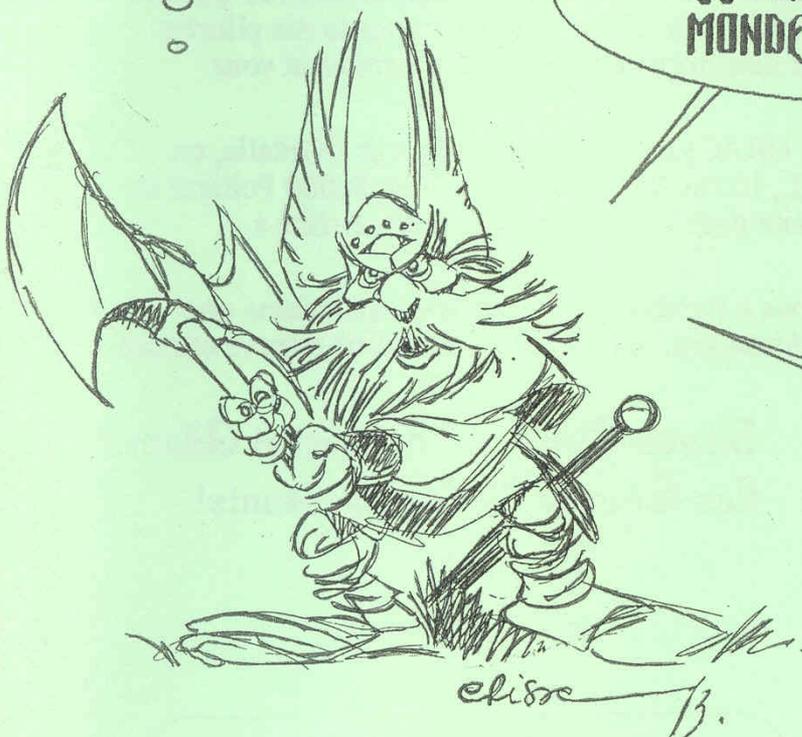
- Charlatan
- Espion
- Faussaire
- Faux-monnayeur
- Receleur

Rang social: -2

ME VOILA PRET POUR LA COUPE DE FRANCE QUI AURA LIEU DE 21 HEURE A L'AUBE, ET JE L'AI APPRIS GRACE AU GRIMOIRE!

LE GRIMOIRE TOUT LE MONDE LE VEUT!

MAIS EN PLUS, J'AIME BIEN L'ORACLE ET LES MANIFESTATIONS DE LA FEDERATION PARALLELE!



Bulletin d'abonnement au Grimoire

- ◇ Je m'abonne au Grimoire pour 6 mois. Je recevrai donc les Tomes 6 & 7 à venir. Ci-joint un chèque de 50 Francs* à l'ordre de Mr Sébastien Boudaud.
- ◇ Je désire recevoir gratuitement, en plus de mon abonnement, un exemplaire de "L'Oracle" du club ORDALIE de Poitiers.

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 Août 1993.

Nous espérons que ce Tome vous a plu, en tout cas, nous avons fait de notre mieux: illustrations nombreuses, articles de qualité exceptionnelle... Nous avons même dû retirer des articles qui devaient être publiés (l'Arabie sera de retour dans le prochain Tome). Nous gardons tous vos articles précieusement, et les lisons attentivement. Vous pourrez découper (après l'avoir photocopié!) la nouvelle carte que vos illuminés auront le plaisir de contrôler, les Rôlistes, qui a mon avis manquaient terriblement dans le jeu de cartes fourni.

Pour ceux aillant le chance d'avoir au centre de leur exemplaire, un des 100 posters de Warhammer, voici un petit conseil, pour faire disparaître les marques des pliures: faites glisser le fer à repasser sur la face non imprimée du poster. Arrêtez si vous sentez une odeur de brûlé.

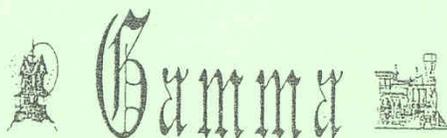
Vous pouvez commander le dernier ORACLE, le fanzine gratuit de l'Ordalie, en écrivant à François Geoffriau, à la MCL, 16 rue St Pierre de Puellier, 86000 Poitiers et joignez y 10 francs de timbres. Une petite page est à chaque numéro destiné à Warhammer.

Alors, nous vous donnons rendez-vous à Parthenay et nous vous souhaitons une grosse crotte de Troll à cette occasion. Attention, le prochain Tome vous réserve encore des surprises!

Ellwen Tirpoil le Farfadet et Adam
Les Grands Pieds enfin réunis!

NOUVEAU A CHOLET

6, RUE DU COMMERCE 49400 TEL 41 58 31 25



Création

Rohan Club



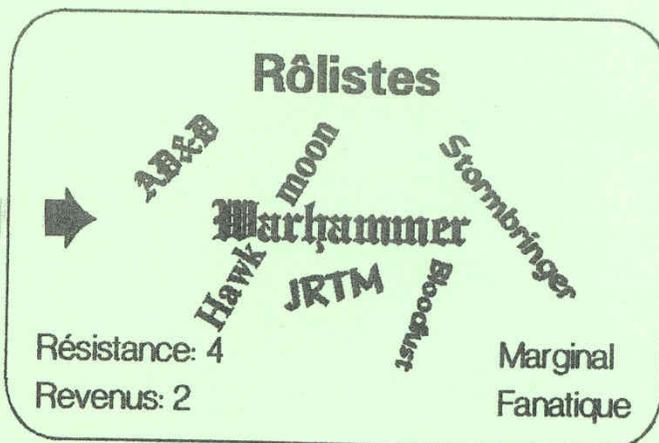
OUVERT: de 10 h à 13 h
et de 15 h à 19 h

SPECIALISTE DU 15 mm

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

Création Visuelle D'univers de Jeux

- RELAIS DESCARTES -



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

20frs*