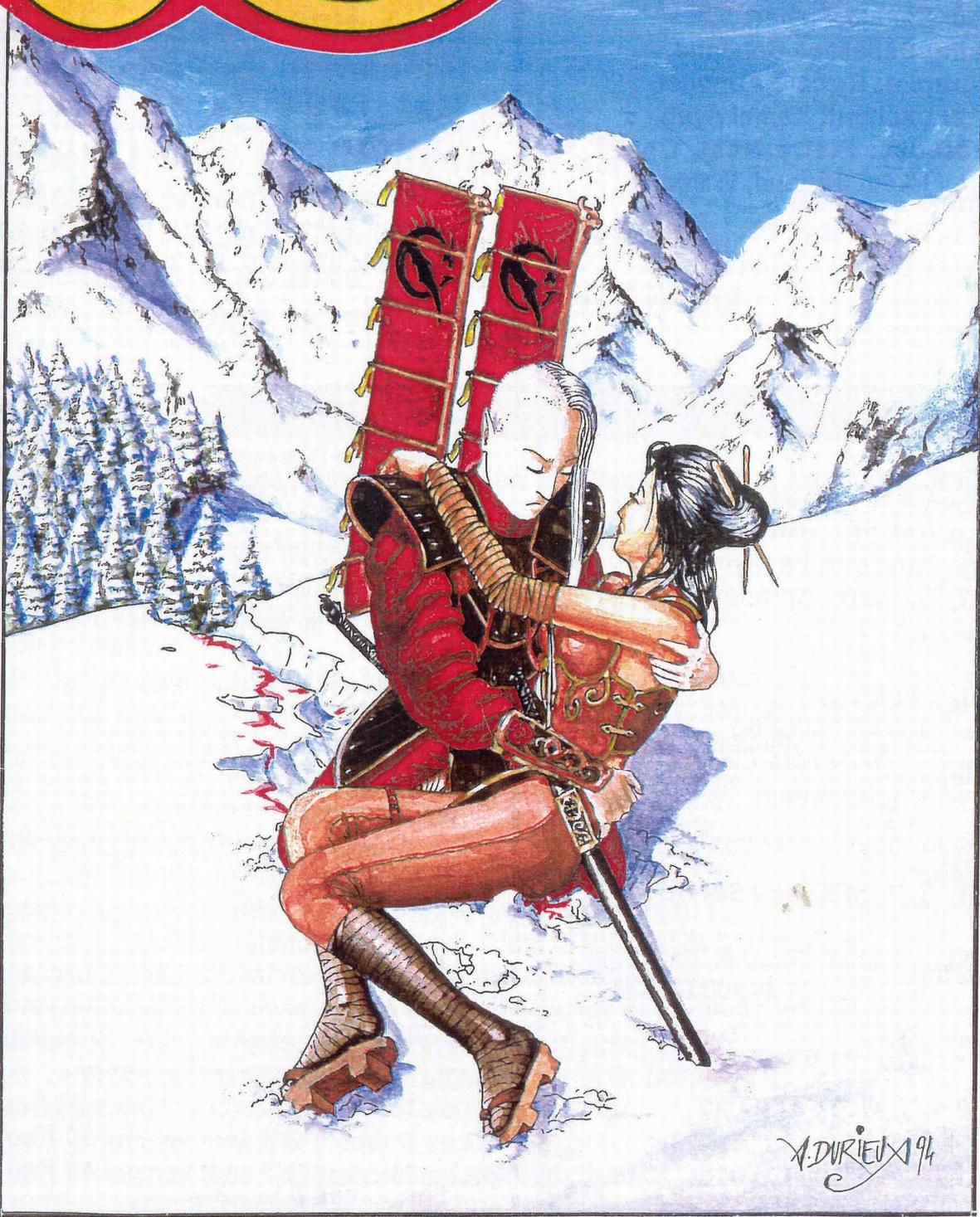


# Le Crimoir

30 francs - Trimestriel - Premier Fanzine Français dédié à Warhammer.



**WARHAMMER**  
Le Jeu de Rôle Fantastique

CORRESPONDANCE DRAGON ROUGE GROS BILL



OEIL A LUMIERE  
REGLABLE PAR  
VARIATEUR  
(alimentation non fournie)

GROS BRAS REPIQUÉS  
SUR UN MALABAR QUI PASSAIT

METAPOUION D'ACIER  
(BOÎTE À BEUGLER)

METACOEUR DE LION

METACOEUR DE LION  
DE SECOURS (DIESEL)

ESTOMAC À EAU

VENTRE À BÈRE  
(CAPACITÉ : 42 LITRES)

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

XP DE FAMILLE

MAIN BASSE

CUISSE DE JUPITER

JARRET DE JARNAC

BRACELET MAGIQUE (NIV.32)  
CONTRE LES CHEVILLES  
QUI ENFLENT

SIÈGE REEL DE  
L'INTELLIGENCE DE  
LA CREATURE

METAQUANDE D'EMANATIONS  
ANTITROLL

GROS BILL'S  
HORRIBILIS

BÊTE PLUME DE LAPIN

HACHE +30 (+TYA)

METAPEE D'APPONT +5

SUPERPEE DE SECOURS +5

AUTRE EPEE +5  
(EN CAS DE BESOIN)

METACEIL D'ACIER  
(regard métallurgique)  
CAPE DE  
RETRAITE STRATEGIQUE

UNITÉ DE TELEPORTATION  
AUTOMATIQUE (débranchable)

BOUCIER -12

ARMURE -30

AMULETTE ROSE BONHEUR,  
PROTECTION CONTRE LES  
ENNEMIS, TUGAINE AU  
TIERCE, TA FEMME REVIENT  
RESULTAT GARANTI

AUTRES AMULETTES  
(voir liste p 321 à 365)

BRACELET DE LEVITATION  
À SUSPENSION REGLABLE  
ANNEAU D'INVISIBILITÉ  
ANNEAU DE VISION DES  
ETRES INVISIBLES...  
ANNEAU INVISIBLE DE  
VISION DES ANNEAUX  
INVISIBLES.

ANNEAU D'INTERVISION  
ANNEAU CONTRE LA  
MIGRAINE

BAG OF HOLDING  
MODELE "OBJETS MAGIQUES  
UNLIMITED"

METATOURREAU  
CONTENANT:

- UNE METASHARPNESS.
- UNE GIGASHANTSLAYER.
- UNE METAMECADAMING  
ULTRASANTE EPEE
- UNE FUCHING BASTARDE
- UNE ULTIMADRAGONSAYER
- UN LOUPEAU SUISSE +3
- UN LURE-DENT +2 (reliquie)

BOTTES DE VITESSE "MACH -12"  
VERSION A TURBOPOUPOU  
MEGA BOOSTÉES (modèle syndiqué)

LA CREATURE DANS SES DIFFERENTES PHASES...



YUM!  
SERONTU!

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

Le Grimoire - Tome VIII:  
(numéro anniversaire)

**Rédacteur en chef:** Sébastien Boudaud.  
**Rédacteurs adjoints:** Guillaume Nonain,  
Hervé Nicaise, Tony Guinhut, Géraud  
Fléchier.

**Responsable d'Édition:** Sébastien  
Boudaud.

**Comptabilité et Gestion des stocks:**  
monsieur Claude Guibert.

**Maquette:** Sébastien Boudaud.

**Photographe:** Richard Armouet.

**Reporter exclusif:** Kamel Ayeb.

**Illustrateurs:** Pierre Noël, Christophe  
Madura, Florent Bartaud, Wilfrid Le Brun.

**Plans:** Bruno Boisdrion.

**Responsable de la rubrique  
Warhammer Battle:** Dimitri Jallade.

**Responsable de la rubrique Jeux  
Micro:** Bertrand Boudaud.

**Publicité et Distribution:** Sébastien  
Boudaud

Ont participé à ce numéro:

Yanick porchet, Christophe Swal,  
Stéphane Hoorelbeke, Olivier Blouin,  
Alexandre Durieux, Amandine Thomas,  
Florian Lacote.

Matériel de Publication:

- Ordinateur PC 486 DX2 66
- Imprimante à jet d'encre Canon
- Prologiciel QuarkXpress

Reprographie:

Sociétés D.B.R. et **Speed Service**

Adresse/Siège social: 3 rue A. Le Nôtre  
49300 Cholet

N° de Téléphone: 41.62.52.69

Numéro de Fax: 41.71.05.55

Dépôt légal: Avril/Juin 1994

Numéro ISSN: 1248 - 0932

"Le Grimoire" Copyright 1994

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



Des nouvelles de l'envoyé spécial  
en Angleterre: Guillaume Nonain  
en direct de Reading (Berkshire)  
Ecrivez à la rédaction qui transmet  
vos questions sur les nouveautés  
d'Albion, les auteurs, les manifs...

### **Communiqué:**

**Le III<sup>ème</sup> Trophée des Jeux de  
Simulation de Paris aura lieu le 7  
Mai 1994 de 10 heures à 20  
heures au 79 avenue de la  
République, 75011 Paris. Pour  
tout renseignement, téléphoner  
au (1) 44.67.90.61 (Cf: annonces  
Casus Belli 79 & 80). Osez-vous  
vous lancer dans l'aventure?**

Calendrier des présences aux manifestations:

**Samedi 19 et Dimanche 20 Mars 1994**

Troisième Trophée Diane de Poitiers.

**Dimanche 3 Avril 1994**

Salon des Jeux et de la Maquette de Paris,  
au stand Descartes (Porte de Versailles).

**Samedi 16 et Dimanche 17 Avril 1994**

IV<sup>ème</sup> Convention Régionale de Jeu de Rôle  
et de Simulation (Chambéry).

**Samedi 7 Mai 1994**

III<sup>ème</sup> Trophée des Jeux de Simulation de Paris.

Vous pouvez commander les anciens Tomes du  
Grimoire (une commande groupée revient moins  
chère) et vous abonner (voir le bulletin à la fin  
de ce Tome). Le port est compris.

- Les Tomes 1, 2, 3 sont vendus 25 Francs

- Les Tomes 4 et 5 sont vendus 30 Francs

- Les Tomes 6 et 7 sont vendus 40 Francs

Et en lots de plusieurs Tomes:

- Les Tomes 1+2+3 sont vendus 60 Francs

- Les Tomes 4+5 sont vendus 50 Francs

- Les Tomes 6+7 sont vendus 75 Francs

- Les Tomes 1+2+3+4+5+6+7 "" "" 185 Frs

## EDITORIAL

*Ce qui manque aujourd'hui à notre époque, c'est des héros. Au moment où tout nous pousse à avoir le cafard, et à broyer du noir, nous avons chacun besoin de rêver. Mais il est bien difficile de discerner le bien du mal, le noir du blanc. D'ailleurs, la grisaille domine partout... Le manichéisme n'a donc plus raison d'être. Où sont ces héros du temps passé qui possédaient la force et la volonté qui caractérisent le courage? Pour défendre la veuve et l'orphelin, faut-il encore pouvoir les reconnaître parmi tous ceux qui se réclament innocents. A ces conditions, notre société ne créera pas de nouveaux héros. Pourra-t-on retrouver en chacun de nous l'espérance en un monde meilleur sans le rôle essentiel joué par les héros, ceux qui nous font rêver ?*

*Nous remercions Bernard Coquin (Cholet) qui nous a rendu un grand service lors de la création de la maquette de ce Tome. Sachez que le Calendrier Impérial du grand Cordeiro est disponible au prix de 20 francs port compris. Pourquoi ne pas le commander en même temps que le T-shirt et le Neuvième Tome du Grimoire (numéro anniversaire)?*

*Vous pouvez continuer à nous faire parvenir vos articles et vos dessins pour, peut-être, les voir publier dans un prochain Tome. Vous pouvez également nous écrire pour nous contacter directement, n'oubliez pas de joindre un timbre à votre lettre pour la réponse et précisez à qui vous voulez transmettre votre courrier.*

Le Rédacteur en Chef

## SOMMAIRE

Reportage: Le Trophée Diane de Poitiers (Sébastien Boudaud et Richard Armouet)....	Pages 4 à 6
Les Poèmes de Thomas Tergalviel (Yanick Porchet).....	Page 7
Le Nom de la Prose (Guillaume Nonain).....	Pages 8 & 9
Le Troisième Trophée de Paris (Guillaume Nonain).....	Pages 10 & 11
Championnat de Rotzball (Sébastien Boudaud).....	Pages 12 & 13
Concours (Sébastien).....	Page 14
Le Vieux Mode: La secte de Slaanesh (Sébastien et Bertrand Boudaud).....	Pages 17 à 20
Les Montagnes du Bout du Monde: Les Dieux (Olivier Blouin et G. Nonain).....	Pages 21 à 25
Les Montagnes du Bout du Monde: Une carrière avancée naine (Sébastien Boudaud).....	Page 26
Les Montagnes du Bout du Monde: Une Nouvelle (Olivier Blouin).....	Pages 27 & 28
L'Archipel Nippon: Historique (Yanick Porchet).....	Page 30
L'Archipel Nippon: Géographie et climat/ Villes et Fleuves (Yanick Porchet).....	Pages 31 à 35
L'Archipel Nippon: L'Honneur, la Justice et la Loi (Yanick Porchet).....	Pages 36 & 37
L'Archipel Nippon: Les Carrières (Yanick Porchet et Tony Guinhut).....	Pages 38 à 42
L'Archipel Nippon: Des Compétences Orientales (Yanick Porchet et S. Boudaud).....	Page 43
L'Archipel Nippon: Quelques Armes du Nippon (Yanick Porchet).....	Pages 44 & 45
L'Archipel Nippon: Un PNJ Clefs en mains (Géraud Fléchier et S. Boudaud).....	Page 46
Warhammer Battle: Quelques précisions (Dimitri Jallade).....	Pages 47 & 48
Warhammer Battle: Scénario et analyse (Dimitre Jallade et G. Nonain).....	Pages 49 à 53
Bulletin d'abonnement.....	Page 54

Couverture: Alexandre Durieux

Dessins intérieurs: Christophe Madura, Enrique Cordeiro, Christophe Swal, Yanick Porchet.

Photographies: Richard Armouet

Ce Tome fait 56 pages

# Le Trophée Diane de Poitiers

## Troisième Edition

Les 19 et 20 Mars 1994

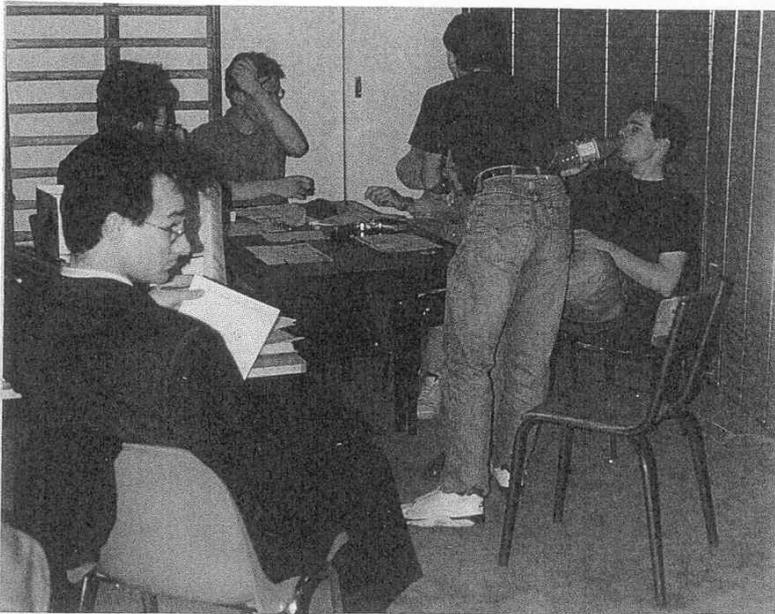
AVEC LE SOUTIEN DE  
PARALLELES  
FEDERATION



La MCL de Poitiers était le lieu de rendez-vous fixé par les organisateurs du club **ORDALIE** de Poitiers. Situé en plein centre ville, la Maison de la Culture et des Loisirs n'offrait pas de grandes possibilités de stationnement, mais un parcours fléché permettait de trouver assez facilement l'endroit. Les joueurs pouvaient bénéficier d'un droit d'entrée très raisonnable (à partir de 15 FF). L'intérieur, de superbes posters géants occupaient les murs et les tables étaient dressées bien avant l'ouverture des portes à 11H00.



Rapidement, chacun prenait place pour les tournois (ici, celui de civilisation)



Une des nombreuses tables de jeu de rôle (avec au premier plan un des arbitres chargé de noter)

La convention était donc répartie sur trois niveaux complémentaires:

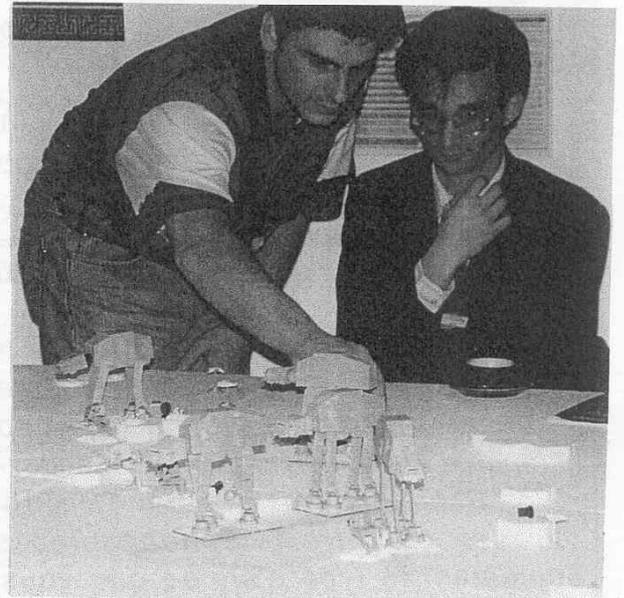
- Le sous-sol où se déroulaient essentiellement des parties de jeux de rôle, le théâtre où la remise des prix eut lieu le dimanche soir.

- Le rez-de-chaussée avec les jeux vidéo, les démos, l'accueil, et le bar très tôt pris d'assaut.

- Le premier étage était, avec sa salle principale (où se déroula à la clôture le verre de l'amitié) le centre névralgique du jeu (tournois de jeux de plateau, stands, démos...) et plusieurs petites salles à l'intérieur de chacune desquelles se déroulaient de 3 à 4 parties de jeux de rôle séparées par des paravents (il y eut plus de 200 participants).

Le moins que l'on puisse dire, c'est que tout était fait pour le bonheur des joueurs. Ainsi, pour éviter tout déplacement durant les parties, des boissons et des viennoiseries pouvaient être commandées et apportées directement aux joueurs. Initiative louable, car le ravitaillement en café notamment, joua un rôle primordial dans la lutte contre le sommeil, le samedi soir. Certaines parties commencées à 21H00 se terminèrent peu après 10H00 du matin!

Pas de temps à perdre, les parties s'enchaînaient sans se ressembler, les organisateurs invitant, à l'aide d'un micro, les joueurs à gagner les tables. De plus, les inscriptions étaient les mêmes qu'un joueur participe à deux ou à plusieurs tournois. Au final: la remise des prix. Et quelle remise des prix! Chacun ou presque y allait de son petit remerciement (respectueux) à ses proches.



Une partie de Guerrier des Etoiles surdimensionnée



Chacun s'est passé le mot: on était là pour s'amuser avant tout

# Le Trophée Diane de Poitiers Troisième Edition

Les 19 et 20 Mars 1994

AVEC LE SOUTIEN DE  
PARALLÈLES  
FÉDÉRATION

## En Vrac...



### Les prochains rendez-vous:

Les Championnats Inter-clubs fêtant le deuxième anniversaire de la fédération Parallèles, les 11 et 12 Juin 1994 à Fontenay le Comte.

Le FLIP 94 (Ville Médiévale de Parthenay), du 2 au 17 Juillet 1994 avec la Deuxième Coupe de France de Warhammer (Bulletin d'inscription, et infos dans le prochain Tome). En résumé: Murder Party dans l'auberge du quartier médiéval, quatre Killers, trois Grandeur Nature médiévals dont un GN géant qui durera 48 heures non stop. Au rendez-vous des tournois de jeux de plateau, des Wargames...

► Une des scènes torrides auxquelles nous avons tous été sensibles. L'enthousiasme était partagé par tous, c'est certain!

### **Tournois Warhammer 40.000**

Vous pouvez vous inscrire dès maintenant aux tournois 1994. Pour cela, il vous en coûtera 30 francs d'inscription et une enveloppe timbrée affranchie au tarif en vigueur. Dépêchez-vous!

Précisez votre Nom, Prénom, votre adresse et votre téléphone bien sûr, mais également le type d'armée que vous comptez mettre en compétition, et sa valeur en points. Vous trouverez ci-dessous les coordonnées d'un responsable:

David GUERINEAU  
8 Allée Marcel Pagnol  
86000 Poitiers  
Tél: 49.61.32.56

### **COMMUNIQUE:**

Depuis leur dernière intervention (Cf: Tome 7), Nicolas Fuseau, Wolvernick et Dead Mungo ont cessé leur activité au sein du Grimoire pour une durée indéterminée. Des places sont donc à prendre dans l'équipe... Envoyez vos articles ou vos dessins à la rédaction.

Le Rédacteur en Chef

### **LE CALENDRIER IMPERIAL:**

Avec la nouvelle année impériale qui débute, l'imprimerie d'Altdorf édite des calendriers dans lesquels chaque mois est illustré par de belles créatures de Cordeiro. On espère comme l'année dernière, un franc succès parmi les "routiers" du Vieux Monde (cochers, patrouilleurs ruraux...). Vous pouvez le commander dès maintenant.

**-20 Francs port compris.**



Michel Jobard, diplômé de l'Ecole Nationale d'Enluminure d'Angers nous prépare une carte détaillée couvrant toute l'Arabie des côtes occidentales aux Terres du Sud, et de la pointe de Marraketech aux Badlands infestées gobelinoïdes.  
Disponible bientôt.

# Les Poèmes de Thomas Tergaliel

## L'Oiseau Brûlé

Vous sourdient-il belle princesse,  
De cet oiseau arc-en-ciel  
Plus brillant que le soleil  
C'est le reflet de mes faiblesses

Sur un mot de vous il a fuit  
Envolé vers d'autres cieux  
Mais peut-être est-ce mieux  
Très loin de moi il est parti

Sur un autre arbre il s'est posé  
Croyant y rester toujours  
Pour un éternel séjour  
Ce n'était pas sa destinée

Il s'est encore brûlé les ailes  
Sur des appâts trop charmants  
Pour son cœur bien trop vivant  
Souffrant d'un sort par trop cruel

Las, je sais que pour son malheur  
L'oiseau voudra vous revoir  
Vous occupez sa mémoire  
Douloureux souvenir de pleurs

Veillez l'excuser par avance  
J'essaie de le retenir  
Longtemps pour ne pas souffrir  
Je ne peux voir en vous sa chance

Le bel oiseau est condamné  
A ne jamais plus se poser

## Ballade du fol Amour



Mon Amour, si près et pourtant si loin de toi...  
Je pleure pour toi, j'ai si peur que tu me vois.  
Hélas, de toute toute façon je n'ai plus le choix,  
Car ma raison a depuis longtemps vacillé  
Et c'est mon cœur qui pour moi a tout décidé,  
Je t'aime à en mourir, pourquoi le regretter?



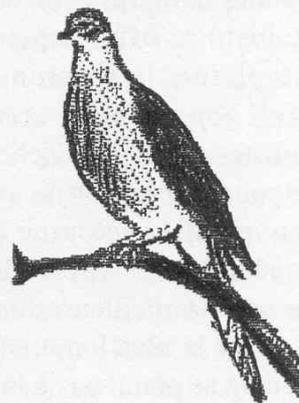
J'aimerai quand vient le soir, me changer en chat,  
Pour me blottir et ronronner entre tes bras.  
Je ne suis pas félin, mais je garde la foi,  
Peut-être pourras-tu un jour vraiment m'aimer...  
C'est devenue ma seule raison d'exister,  
Et je la veux dès maintenant toujours garder.



Combien Je voudrais ne plus jamais te quitter...  
Pour te voir, j'ai l'impression d'être condamné  
A toujours garder les yeux fermés, à rêver.  
Car tu es un ange inaccessible pour moi,  
Mes ailes sont brisées, je souffre tant pour toi.  
Je t'en supplie mon Amour, ouvre moi tes bras...



Myrthin Filaviel, poète qui se meurt.



# Le Nom de la Prose

## Les Romans Warhammer (suite):

Dans le dernier Tome, je conclusais cette rubrique en espérant que Games Workshop augmenterait la gamme des romans Warhammer courant 1994. Plus la peine d'attendre autant puisqu'est paru fin septembre 93 en Angleterre un douzième titre dans la collection Warhammer: "Genevieve Undead" ("Geneviève la Non-Morte"). Ce livre de 257 pages est composé de trois histoires mettant en scène le personnage de Geneviève Dieudonné, dont les caractéristiques sont détaillées à la fin du Premier Compagnon. Geneviève la semi-vampire est une figure importante des romans Warhammer puisqu'elle apparaît dans tous ceux écrits par Jack Yeovil.

Bénéficiant d'un peu plus de place que de coutume pour un seul livre, je m'en vais aborder chacune des trois histoires:

### Première histoire: Stage Blood

**Info sur:** Altdorf; les mutants de Tzeench; le château de Drachenfels (si!); le plus grand théâtre d'Altdorf; les pièces les plus célèbres écrites dans le Vieux Monde.

**L'histoire:** Cinq ans après les événements narrés dans le roman Drachenfels (voir Tome 5), Detlef Sierck, l'amant de Geneviève, monte une nouvelle pièce à scandale: "L'Etrange Histoire de Dr Zhiekhill et Mr Chaida" (Cf: Contes et Légendes). Dans le même temps, un démon hantant le théâtre s'entiche de l'une des actrices de la troupe, et l'esprit du grand Enchanteur Drachenfels surgit du néant pour réclamer vengeance. Toutes les passions déchaînées par ces événements se retrouveront dans une représentation finale qui n'épargnera personne.

**Avis:** Encore une réussite pour Jack Yeovil. Difficile à transposer directement en scénario (à moins que les joueurs n'interprètent une troupe de théâtre), cette histoire offre cependant une ambiance unique pleine de tension. Comme d'habitude, Yeovil jongle sans erreur avec différents protagonistes, tous plus riches les uns que les autres. Et pourquoi les PJ ne seraient-ils pas embauchés pour assurer la sécurité du théâtre ou mener une enquête dans ses tréfonds? "Stage Blood" est à mon avis la meilleure histoire des trois, et c'est également la plus longue (la moitié du livre), ce dont on ne se plaint pas à la lecture.

### Deuxième histoire: Cold Stark House

**Info sur:** les trafics d'eau potable à Miragliano; les forêts et marais qui séparent l'Empire de la Tilée; une grande famille oubliée de la noblesse tiléenne.

**L'histoire:** Ayant quittée Altdorf pour la Tilée, Geneviève trouve une nuit refuge dans un étrange manoir isolé où vit toute une famille de nobles tiléens, coupés du reste du monde et qui ne cesse de comploter pour s'entretuer. Dans cette aventure, Geneviève sera rejointe par Kloszowski, un révolutionnaire qui était déjà apparu dans un roman de Yeovil, Beasts in Velvet (voir Tome 5).

**Avis:** Terriblement "gothique", la demeure de la famille Udolpho et ses occupants ensorcelés offrent un décor d'aventure stressant à souhait. L'histoire est bonne mais pêche par le trop grand nombre de personnages de la famille que l'on finit par confondre.



### Troisième histoire: Unicorn Ivory

**Info sur:** la forêt Drakswald; les anciens souterrains nains qui s'y trouvent enfouis; la chasse dans le Vieux Monde; les licornes; les machinations politiques à la cour d'Altdorf.

**L'histoire:** Geneviève se voit contrainte d'accomplir une mission pour un politicien véreux d'Altdorf: mettre fin aux jours du Graf Rudiger, ami de Karl-Franz et plus grand chasseur de l'Empire. Ayant rejoint celui-ci, elle découvrira l'obsession d'un homme pour la chasse, en particulier celle de la licorne, et participera également à des parties de chasse du gibier le plus dangereux pour l'homme...

**Avis:** Une histoire très sombre, dans la lignée de la précédente, où Geneviève révèle un côté de sa personnalité pour le moins désagréable: celui du prédateur assoiffé de sang. L'entourage du Graf et celui-ci fournissent une galerie de PNJ hauts en couleurs (sombres), dont le dernier membre encore en vie de la garde des Invincibles, instaurée voilà longtemps par l'Empereur



*Anecdote sans rapport avec le monde de Warhammer: c'est Hornblower qui inspira plus tard le personnage du Capitaine Kirk dans la mythique série STAR TREK.*

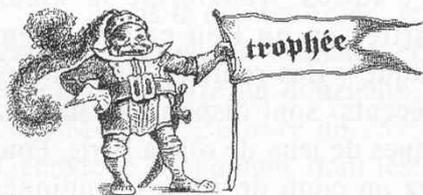
Si l'anglais n'est pas un obstacle pour vous, je ne saurais que trop vous conseiller cet ouvrage qui, comme les 11 autres, transforme le Vieux Monde de vos parties en un lieu extrêmement vivant et "authentique". Les romans Warhammer (surtout les plus récents) sont disponibles dans la majorité des boutiques de jeux de rôle à Paris. Pour la province, passez un coup de fil aux boutiques pour vous renseigner. Sachez que vous aurez en général plus de chance de les trouver chez les relais Descartes. Quand je pense qu'en Angleterre, où j'écris ces lignes, on les trouve dans n'importe quelle librairie...

Et quant à Jack Yeovil, scoop! Votre serviteur l'a démasqué (par hasard il est vrai): il s'agit d'un pseudonyme de Kim Newman, écrivain britannique de 34 ans qui a déjà écrit plusieurs romans fantastiques "Grand Public". Son tout dernier livre s'intitule Anno Dracula, et se déroule au XIXe siècle dans une Angleterre dominée par les vampires. Et devinez quel est le nom de la jeune semi-vampire qui fait partie des personnages principaux? Geneviève Dieudonné; incroyable non? Newman réutilise donc le personnage, mais cette fois dans "notre" monde, pas dans celui de Warhammer. A mon avis, vous avez plus de chance de trouver ce livre là en français dans les mois à venir que les 12 autres.

Avant de baisser le rideau pour ce Tome-ci, laissez-moi vous signaler les aventures du Capitaine Hornblower, écrites par C.S. Forrester dans les années cinquante, parue en 4 volumes chez Pocket: n°4634 à 4637 (en FRANCAIS!). Les aventures de Hornblower, capitaine dans la Royal Navy au XVIIIe siècle, sont une source presque inépuisable d'idées pour tout MJ qui fait la part belle aux aventures maritimes. Vous y trouverez poursuites et batailles navales, opérations de "commandos" marins, aléas de la vie à bord (pour rendre vivant le voyage de 3 mois vers la Lustranie), et de nombreux problèmes posés par un navire, souvent plus déterminants pour un voyage que n'importe quel combat. Par exemple, jetez un coup d'oeil à la méthode utilisée par Hornblower pour réparer, en pleine mer, un trou dans la coque situé sous la ligne de flottaison...

# Le Troisième Trophée de Paris

Le 7 Mai 1994



Ayant le double honneur de faire partie de la rédaction du Grimoire et d'avoir été chargé de l'écriture du scénario Warhammer du Troisième Trophée de Paris, je me fais un plaisir, chers lecteurs, de lever pour vous un coin du voile reposant sur mon scénario. Je ne pouvais évidemment pas déflorer toute l'histoire, vous trouverez donc ci-dessous l'extrait d'une saga norse en présentant l'arrière plan et les personnages joueurs...

"...Alors qu'au Sud, par-delà la Mer Griffue, les hommes se complaisaient dans des rivalités villageoises infantiles, les glaces et les montagnes de notre Norsca forgeaient des héros à leur imposante mesure. Menacés de jour comme de nuit par les malignes horreurs du septentrion, les hommes, les femmes, et les enfants de Norsca défiaient la mort par leur vaillance et leur foi en la vie. Parmi les nombreux héros engendrés par cette contrée enneigée se tenait Skellvef l'Impétueux. Fils de bergers, il délaissa bien vite ses troupeaux et d'un bâton fit son épieu. A l'aube de sa quinzième année, il possédait déjà la force de l'ours et la ruse du renard. Mais son appétit d'aventure était celle du loup.

Skellvef fut le plus jeune guerrier à se joindre à la Troupe des Dragons, une assemblée de mercenaires à la bravoure inégalée. Avec les Dragons, il fut de tous les glorieux faits d'armes de son temps, comme la Sixième guerre contre les Trolls, l'interminable bataille de la passe d'Ottar contre les nains dégénérés, la déroute du mont Eggil ou plus tard, le second siège de Prang. Les guerriers de la Troupe de Dragons combattaient sans relâche, ne trouvant plaisir que dans la vue de l'acier ensanglantée et ne demandant à Olric qu'une unique faveur, celle d'une mort glorieuse, pour accéder au Valahana, royaume céleste où ils pourraient combattre pour l'éternité au côté de leur Dieu.

Skellvef se fit maints compagnons au sein des Dragons, Thorstein "Le Fou", qui les menait tous, Gorm "Le Rusé", le seul à surpasser Skellvef dans le maniement de l'épieu, ou encore Snorri, le nain originaire des nations du Sud qui excellait pour guider les Dragons au travers des montagnes impénétrables et des forêts obscures. Mais de la gloire et de la réputation, c'est cette dernière qui dure le plus longtemps, et quand Thorstein partit rejoindre Olric après un terrible combat contre un géant enragé, Skellvef lui succéda comme meneur des Dragons. Gorm ne put le supporter et quitta les Dragons en clamant que leur meneur n'était pas celui désiré par Olric. Gorm se fourvoyait, les exploits de la Troupe des Dragons ne furent jamais aussi grands que dans les temps qui suivirent, et culminèrent avec la destruction d'une horde de bêtes envoyées par le démon chaotique Khorne pour annihiler la population du port de Ragnar.

Ces aventures virent partir bon nombre des frères d'arme de Skellvef pour le Valahana, et sentant le poids des hivers, celui-ci jugea bon de laisser sa place de meneur à un guerrier plus jeune et plus enthousiaste qu'il ne l'était devenu. Il fut suivi dans sa décision par son ami le nain Snorri et tous deux rejoignèrent un jour le clan de Skellvef, sur les bords du fjörd Revik, où demeurait la famille de Skellvef.

Deu de printemps s'étaient en effet écoulés après que Skollvef ait rejoint la troupe des Dragons quand celui-ci avait pris compagnie. Helda était douce et gentille, et donna naissance au premier fils de Skollvef, qu'il nomma Ottar en souvenir de la terrible bataille. Helda ne résista hélas pas aux douleurs de l'enfantement. Terrassé par le chagrin, Skollvef confia finalement Ottar à son clan et reprit sa route avec les Dragons. Plus tard, il retrouva une compagne, Eyrbii "l'ardente", qui lui donna trois autres enfants, Harald, Svend et Njal.

Lorsque Skollvef revint dans son clan avec Snorri, il retrouva ses quatre fils, que l'on appelait les "Skollvefson", devenus des hommes. Ottar, le plus âgé, s'était un temps battu dans le Nord comme son père (il y avait d'ailleurs perdu un oeil) et était revenu dans le clan après avoir rejoint le culte d'Ulric. Harald avait hérité du physique et de la puissance de son père, et tout comme lui, le métier des armes le passionnait. Sa fureur sur le champ de bataille pouvait être telle que certains le disaient habité par l'esprit d'une bête sauvage. Svend avait troqué les armes pour le chant et la poésie, et était devenu un scalde des plus renommés pour ses récits de sagas et ses poèmes glanés au cours de voyages. Njal, le plus jeune des Skollvefson, n'avait en rien suivi la route vers la brillance tracée par ses frères. D'un physique svelte et fin, Njal avait quitté le clan le jour de ses treize ans, la coutume le reconnaissant alors comme un homme. Fasciné par les voyages et en particulier par celui menant les braves au Continent Vert très loin au Sud-Ouest. Njal s'était joint à l'équipage d'un navire en partance pour les royaumes de Kislev. Quelques temps à traîner dans les rues d'Exengrad et à servir un alchimiste le persuadèrent de revenir au sein de son clan, où il devint Njal "Le Futé", jeune gardien des drökkars.

Sur les bords du fjörd Revik, Skollvef retrouva la sérénité dans sa famille et fut rapidement nommé à la tête de la "thing", l'assemblée locale. S'en suivirent maints mois de bonheur partagés avec les siens, où Svend consacra son temps à écouter les aventures de son père pour les transmettre à d'autres par la suite. Mais la plus grande saga qui serait un jour racontée sur le clan du fjörd Revik n'était pas celle de son père, mais une autre, contant une histoire d'honneur bafoué, de vengeance sanglante et surtout d'un long et périlleux voyage pour le lointain Continent Vert rêvé par Njal. Cette histoire serait connue comme la Saga des frères Skollvefson..."

Vous sentez-vous prêts à vivre les aventures de cette saga en étant l'un des quatre frères ou Snorri? Si oui, rendez-vous le 7 Mai au Trophée de Paris pour jouer La Saga des Frères Skollvefson!



#### Le stand du Grimoire au Trophée de Paris:

On pourra se procurer toute la collection du Grimoire sur le stand et y admirer les peintures de Mr Noël. Vous pourrez y glaner quelques rares pronostics sur les rencontres du grand Championnat de Rotzball et bien sûr, avoir une dédicace des dessinateurs présents ou obtenir votre caricature.

Des exemplaires du Grimoire seront offerts aux participants le soir même, pour les meilleurs d'entre-eux du moins. Alors venez nombreux.

Voir page 2 pour plus de détails.

# PREMIER CHAMPIONNAT DE ROTZBALL

## Les rencontres en perspective: Ligue de Middenheim

Les Ereinteurs (de la Porte Sud) Versus L'Etoile Rouge (de Kislev)

2/1

5/1

Les Orientaux (des Vieux Quartiers) Versus Les Colosses (de la Venelle)

3/1

4/1

Les Dragons (de Drakswald) Versus Les Ravitailleurs (de Middenheim)

2/1

9/1

Le Rotzball Club (de Middenheim) Versus La Comète (du Quartier du Marché)

4/1

6/1

Les Ereinteurs: cette équipe constituée de manouvriers des bas quartiers et du secteur des entrepôts de la porte sud de la ville est la championne en titre. Célèbre hooligans/Le capitaine de l'équipe, Hans Herrlich est aussi la star du Rotzball. C'est Helmut Beckenbauer qui est chargé du financement (Cf: Middenheim, la Cité du Loup Blanc pour les détails personnels) et de l'entraînement de l'équipe. En temps que champions, les Ereinteurs jouent dans Grunpark.

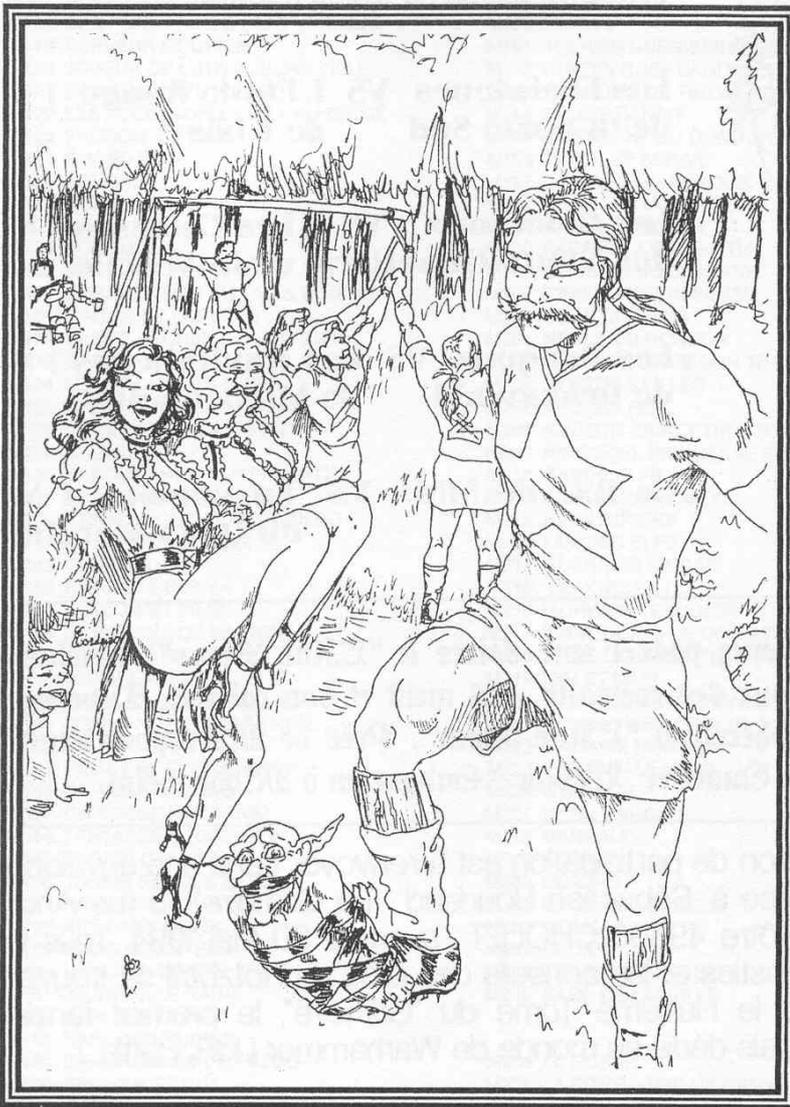
Les Orientaux: cette équipe compte dans ses rangs les pires voyoux et brigands de Middenheim. La taille moyenne des joueurs est de 1m85. C'est le "célèbre" Racketteur Edam Gouda qui est leur protecteur. Au début de chaque championnat, ce dernier lève d'ailleurs une "taxe" de participation chez tous les commerçants des Vieux Quartiers. L'équipe s'entraîne et reçoit chez elle, sur un terrain vague, abandonné par les autorités (la place est comptée à Middenheim et on pense en haut lieu le leur retirer).

Les Dragons: cette équipe est composée entièrement d'elfes qui s'entraînent au pied de la cité, dans la forêt de Drakswald. Ils sont généreusement soutenus par la Kommission pour les intérêts des Elfes et Estelle Dindelgon est leur porte parole auprès du Graf. Mais la communauté elfe n'étant pas puissante, les subventions traînent des mois. Les Dragons ont jusqu'à présent toujours remporté les matches qui les opposaient aux Colosses. Ces derniers ne pouvant garder leur tête froide un match entier face à des elfes. L'équipe recrute de nouveaux joueurs en ce moment.

Le Rotzball Club: cette équipe a été constituée par le Graf de Middenheim il y a deux ans. Elle est composée des plus solides gardes de la cité qui profitent souvent de leur fonction pour arrêter avant le match, les meilleurs joueurs de l'équipe adverse, faussant ainsi les pronostics. Leur gardien de but, capitaine et entraîneur est Heinrich Shumacher, est aussi Capitaine de la garde d'élite. L'équipe joue sur un terrain près du Königsgarten.

**La Comète:** cette équipe est constituée d'employés et de gardes du corps travaillant pour quelques uns des plus grands marchands de Middenheim ainsi que pour quelques artisans et commerçants du quartier du marché. L'équipe s'entraîne au Stadium Bernabau, le stade officiel de Middenheim. Malgré cet avantage certain, et les récompenses promises par les dirigeants en cas de victoire ou au but marqué à l'adversaire, l'équipe possède un jeu de médiocre qualité. Plusieurs fois déjà, des membres de la guilde des marchands ont été accusés de corruption envers des joueurs de l'équipe adverse.

**Les Colosses:** cette équipe est constituée pour les 3/4 d'ingénieurs de la guilde locale installée à la Venelle. Tous les joueurs sont des nains robustes et toute la communauté naine encourage son équipe une fois par semaine dans les rues de la Venelle lors de leur entraînement. Comme toute équipe ne possédant pas son stade, l'équipe reçoit ses adversaires en match officiel au stadium Bernabau.



**Les Ravitailleurs:** cette équipe formée depuis peu est composée entièrement d'halfelings et plus précisément de cuisiniers et d'aubergistes halfelings soutenus par la Kommission pour les intérêts des Halfelings. Presque totalité des subventions sont "avalées" lors des troisièmes mi-temps organisées par les remplaçants aux abords des terrains.

**L'Etoile Rouge de Kislev:** Cette équipe est constituée d'une unité de cavaliers prêtés par le Tsar Raddi Boka (Cf: "Middenheim La Cité du Loup Blanc" pour plus de renseignements). En tant que soldats, ils s'entraînent dans le Königsgarten comme le R.C. de Middenheim. Des rencontres amicales sont organisées entre les deux équipes militaires. L'étoile Rouge est vainqueur deux fois sur trois. certaines mauvaises langues affirment que sans le soutien de Monika, Katia, Elise et Ingrid les quatre pom-pom girls qui les encouragent à tous les matches, l'équipe perdrait la moitié de ses capacités.

Maintenant que les divers équipes ont été décrites rapidement, vous pouvez vous faire une idée des conditions particulières dans lesquelles ont lieu les parties de Rotzball. Pour plus de renseignements concernant les règles de ce jeu, je vous invite à consulter le supplément "Middenheim, La Cité du Loup Blanc". Vous pouvez également vous servir de ces descriptions comme un aide de jeu à part entière. Mais le but principal est de participer au concours en devinant les résultats des quatre prochains matches: 1 (victoire des receveurs), 2 (victoire des visiteurs), N (comme "Nul"). Retournez-nous le bulletin de participation (1 par personne!) avant le 15 juin 1994.

# PREMIER CHAMPIONNAT DE ROTZBALL

Les rencontres en perspectives  
(Sigmarzeit). Entourez les résultats  
choisis. Ligue de Middenheim:

- Les Ercinteurs VS L'Étoile Rouge 1 N 2  
de la porte Sud de Kislev
- Les Orientaux VS Les Colosses 1 N 2  
des Vieux Quartiers de la Venelle
- Les Dragons VS Les Ravitailleurs 1 N 2  
de Drakswald de Middenheim
- Le R.C. de Mid. VS La Comète 1 N 2  
du Q. du Marché

Venez passer une soirée à "L'Ane Rieur"! Célèbre  
pour ses cocktails, ses mets et son cabaret, Devenez  
adhérent à "L'Ane Rieur". Près de Morrsparck dans  
le Quartier Westor - Sudgarten à Middenheim.

Ce bon de participation est à renvoyer dans une enveloppe  
timbrée à: Sébastien Boudaud "Le Grimoire" 3 rue André  
Le Nôtre 49300 CHOLET avant le 30 Mai 1994. Tous les  
pronostics et les conseils des pros du Rotzball se trouvent  
dans le Huitième Tome du "Grimoire", le premier fanzine  
français dédié au monde de Warhammer (JdR, Battle...).

Nom/Prénom:.....

Adresse:.....

Code postal/Ville:.....

ENJEU: Un T-Shirt "Amazone" du Grimoire et des  
exemplaires gratuits aux vainqueurs.



# FIGURINES MITHRIL

- M62 SMAUG LE DRAGON  
M100 ESCLAVES HUMAINS  
M101 SERFS ORCS  
M102 BRALG LE FOU  
M103 ARAIGNEE GEANTE  
M104 BILBO ET 2 VICTIMES NAINES  
M105 HUINEN LE DEVIN  
M106 ARIEN ELFE MAGICIEN  
M107 LACHGLIN L'ALCHIMISTE  
M108 L'OMBRE SILENCIEUSE  
M109 LOUP GAROU  
M110 AVENTURIERE  
M111 NAIN SCOUT  
M112 BARDE PEUPLE DU NORD  
M113 GRANDS PAS FRODON & SAM  
M114 JOUEURS DE CARTES ASSIS  
M115 SERVANTE ET HOBBIT  
M116 COMPAGNONS DE LA CHOPE  
M117 HOMMES ASSIS BUVANT  
M118 BILL FONGERON & DEMI ORC SUD  
M119 SERVEUR ET CHIEN  
M120 JOUEUR DE LUTH & JEUNE FILLE  
M121 DEUX HOMMES IVRES  
M122 LES ACCESSOIRES DE L'AUBERGE  
M123 FRODON ET SAM  
M124 GRAND PAS  
M125 GANDALF  
M126 LEGOLAS  
M127 GIMLI  
M128 BOROMIR  
M129 MERRY ET PIPPIN  
M130 EMBARCATION DU LAC & EQUIP  
M131 MAITRE DE LACVILLE  
M132 BARDE-ARCHER D'ESGAROTH  
M133 GARDE DE LACVILLE  
M134 LE RADEAU DES ELFES  
M135 AVENTURIER DE LACVILLE  
M136 LE MIROIR DE GALADRIEL  
M137 CELEBORN  
M138 SAROUMANE ET LE PALANTIR  
M139 ARAGORN ET ARWEN  
M140 GRAND AIGLE, DORI ET BILBO  
M141 LE GRAND GOBELIN  
M142 GLORFINDEL  
M143 ELROND ET VILYA  
M144 GOLLUM ET BILBO  
M145 LA BOUCHE DE SAURON  
M146 CAVALIER NAZGUL  
M147 NAZGUL A PIED  
M148 TROLL OLOG-HAI  
M149 COMMANDANT DEMI TROLL  
M150 URUK  
M151 DEUX ORCS DE MORDOR  
M152 CAVALIER VARIAG  
M153 CAPITAINE HARADRIM  
M154 FANTASSINS HARADRIM  
M155 THORIN OAKENSHIELD  
M156 THRAIN ROI DES NAINS  
M157 NAIN GARDE ROYALE  
M158 ARTISANS NAINS  
M159 NAINS INFANTERIE  
M160 NAIN ALCHIMISTE  
M161 JEUNE FILLE NAINE  
M162 NAIN SUR PONEY  
M163 NAIN AVENTURIER  
M164 DAIN IRONFOOT ET AZOG  
M165 ERIBHEN ET RUIL  
M166 TUGHAIB  
M167 2 MORTS VIVANTS  
M168 GOULE  
M169 SPECTRE DE TUGHAIB  
M170 CHEF DUNLENDING  
M171 CHAMAN DUNLENDING  
M172 FANTOME MINEUR DES ABIMES  
M173 SQUELETTE DES ABIMES  
M174 TROLL DES CAVERNES  
M175 SAROUMANE A ORTHANC  
M176 GANDALF A ORTHANC  
M177 2 DUNLENDINGS  
M178 UGLUC ORC DE SAROUMANE  
M179 2 DEMI ORCS DE SAROUMANE  
M180 CAPITAINE DEMI ORC  
M181 GRIMA  
M182 CAPITAINE HUMAIN D'ORTHANC  
M183 ORC PORTANT MERRY  
M184 ORC PORTANT PIPPIN  
M185 SYLVEBARBE ET LES HOBBITS  
M186 VIFSORBIER  
M187 BOUCLEFEUILLES  
M188 FINBRETHIL  
M189 ENTING  
M190 HUORN  
M191 TOLWEN GUERISSEUSE ELFE  
M192 HUNDIN CHEF BANDIT  
M193 2 BANDITS DE TIRLIMLIGHT  
M194 FEMME BANDIT  
M195 INTENDANT DU GONDOR  
M196 PIPPIN ET BERGIL  
M197 OFFICIER DU GONDOR  
M198 DEUX FANTASSINS  
M199 GARDES ROYAUX  
M200 FARAMIR A OSGILIATH  
M201 OFFICIER DU GONDOR  
M202 IORETH GUERISSEUSE  
M203 DEUX CITADINS  
M204 NOBLE DU GONDOR  
M205 GALADRIEL SUR SON TRONE  
M206 2 PETITES FILLES  
M207 ARCHER ELFE  
M208 AMROTH PRINCE DE LORIE  
M209 NIMRODEL PRINCESSE ELFE  
M210 GARDE ELFE  
M211 CELEBORN A CHEVAL  
M212 AVENTURIERE  
M213 LANCIER ELFE  
M214 GUERRIER SINDAR  
M215 LE HORS LA LOI  
M216 MORWEN ET NIENOR  
M217 THINGOL ROI DE DORIATH  
M218 HORS LA LOI DU TEIGLIN  
M219 MIM ET IBUN  
M220 TURIN GORTHOL HEAUME DE TER  
M221 BELEG " ARC DE FER"  
M222 ORCS DE MORGOTH  
M223 SENTINELLE LOUP  
M224 GWINDOR  
M227 BILBO BAGGINS  
M228 GANDALF  
M229 THORIN  
M230 ELROND  
M231 LE GRAND GOBELIN  
M232 GOLLUM  
M233 BEORN  
M234 THRANUIL ROI ELFE  
M235 BARD DE LACVILLE  
M236 LE HOBBIT  
M237 LA COMPAGNIE DE L'ANNEAU  
M238 TURIN A CHEVAL  
M239 ORODRETH DE NARGOTHROND  
M240 FINDUILAS ET GWINDOR  
M241 BRODDA L'EASTERLING  
M242 GUERRIER EASTERLING D'HITHLUM  
M243 BRANDIR  
M244 TURIN TURAMBAR  
M245 NINIEL  
M246 CAPITAINE ORC D'ANGBAND  
M247 GUERRIER ELFE NOLDO  
M248 GHAN-BURI-GHAN & LANCIER  
M249 GUERRIER ET PRETRESSE WOSE  
M250 CHANDELLE DE CADAVRE  
M251 GUERRIER MORT VIVANT  
M252 HOMMES PUKEL  
M253 FEU FOLLET  
M254 MEWLIP  
M255 SPECTRE DES GALGALS  
M256 SEIGNEUR SPECTRE DES GALGALS  
M257 ROI SPECTRE DES GALGALS  
M259 GUERRIER ROHIRIM AVEC HACHE  
M260 ROI THEODEN A CHEVAL  
M261 FANTASSIN ROHIRIM ET DUNLENDING  
M262 EOMER A CHEVAL  
M263 FANTASSIN ROHIRIM  
M264 CAVALIER ROHIRIM AVEC LANCE  
M265 PORTE ETENDARD ROHIRIM CHEVAL  
M266 HAMA DE MEDUSELD  
M267 FANTASSIN ROHIRIM ARCHER  
M268 FANTASSIN ROHIRIM AVEC LANCE  
M269 GIL GALAD HAUT ROI EN EXIL  
M270 ELROND HERAUT DE GIL GALAD  
M271 ELENLIL LE GRAND  
M272 ISILDUR 1ER PORTEUR DE L'ANNEAU  
M273 CIRDAN AU GORGOROTH  
M274 ANARION  
M275 OROPHER ROI DES ELFES  
M276 FANTASSINS NUMENOREENS  
M277 ECLAIREUR DUNLENDING  
M278 FANTASSIN NUMENOREEN  
MB 279 LE SEIGNEUR DES NAZGÜLS  
M281 GRAND PAS COMBATTANT CHEF ORC  
M282 LEGOLAS ET GIMLI  
M283 BOROMIR PARANT ORC ATTAQUANT  
M284 TROLL DES CAVERNES  
M285 LE TOMBEAU DE BALIN  
M286 LA PORTE  
M287 SAM ET FRODON  
M288 ORC ARCHER ET ORC AVEC LANCE  
M289 GANDALF JETANT UN SORT  
M290 MERRY ET PIPPIN  
M291 GONDOR: ARMEE ROYALE-PIQUIER  
M292 GONDOR: ARMEE ROYALE-HOMME EPEE  
M293 CHEF HARADRIM A CHEVAL  
M294 COURRIER HARADRIM  
M295 MORDOR: TROLL NOIR  
M296 BOUCLERS DES PROVINCES  
M301 GRAND AIGLE: GWAIHIR VOLANT  
M302 GRAND AIGLE: LANDROVAL  
M303 GRAND AIGLE ATTAQUANT UN ORC  
M304 GRAND AIGLE: MENELDOR  
M305 HOMME DU NORD HITHAEGILR AVENTURIER  
M306 2 NAINS VOYAGEURS  
M307 GEANT DES PIERRES  
M308 GOBLINS HITHAEGILR  
M309 CHEF DE GUERRE ORC  
M310 PORTE ETENDARD DE MORDOR  
M311 ARCHERS ORCS DE MORDOR  
M312 TAMBOUR ORC DE MORDOR  
M313 DEUX ORCS EN CUIRASSE  
M314 MONTEUR DE LOUP SUR WARG CHARGEANT  
M315 MONTEUR DE LOUP SUR WARG

## SORTILEGES

10 RUE DU COMMERCE

49400 CHOLET



41 58 31 25

# POUR NOËL... Le shopping PRINCE AUGUST

**Un cadeau étonnant**  
Créer ses propres figurines en quelques minutes.

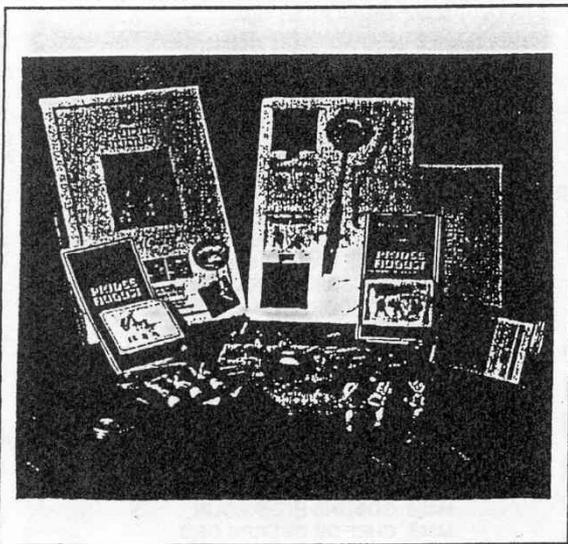
**PRINCE AUGUST** offre à tous un moyen rapide et peu onéreux de faire revivre les "petits soldats" avec lesquels jouaient nos grand-pères.

Nos kits de fonderie et notre très large collection de moules permettent de réaliser :

Des figurines historiques pour recréer les grandes batailles de l'histoire.

Des figurines fantastiques pour illustrer les jeux de rôles.

Et pour les passionnés d'échecs, des moules originaux pour personnaliser leurs jeux.



**RENSEIGNEZ VOUS  
DES AUJOURD'HUI...**

**SORTILEGES**  
10 RUE DU COMMERCE

49400 CHOLET

☎ 41 58 31 25

## Nous créons les moules ... ... Créez vos figurines

Nos kits de fonderie et notre très large collection de moules permettent de réaliser :

Des figurines historiques traditionnelles, des figurines médiévales fantastiques, des jeux d'échecs ...

### Le moulage

Vous avez besoin d'un kit d'essai, d'une source de chaleur, d'une allumette, de pinces, d'une lime.

**Le talcage fig. 1**  
Utilisez un morceau de coton pour talquer l'intérieur du moule, puis frappez les parois du moule l'une contre l'autre pour éliminer l'excédent de talc.

**L'assemblage fig. 2**  
Assemblez les 2 parties du moule, l'orifice de coulée vers le haut. Placez les plaquettes d'isolant de chaque côté du moule et serrez le tout à l'aide de la pince.

**Fonte de métal fig 3**  
Faites fondre le métal. Plongez-y une allumette côté bois pendant 5 secondes environ pour tester la température. Si elle fume, cela indique la bonne température. Si elle noircit, le métal trop chaud ne donnera que de mauvais résultats.

**Moulage fig. 4**  
Versez le métal dans le moule, remplissez-le jusqu'au bord. Taper doucement sur le moule avec le creuset vide pour bien faire pénétrer l'alliage jusqu'au fond. Laisser reposer une minute.

**Finition fig. 5**  
Dégagez la figurine en pliant le moule si nécessaire. Coupez l'excédent de métal au moyen de pinces coupantes. Terminez avec une lime. Les chutes de métal pourront être refondues.

**Précisions sur le MODEL METAL**  
Nous vous conseillons cet alliage spécial : plomb, étain, bismuth. Il est prévu pour donner des moulages très précis, même pour un débutant. Sa faible température de fusion autorise son utilisation sur toute source de chaleur.

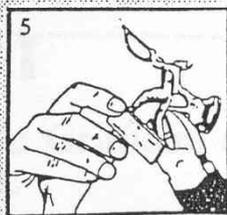
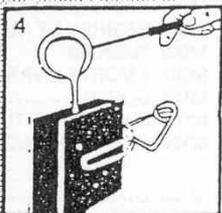
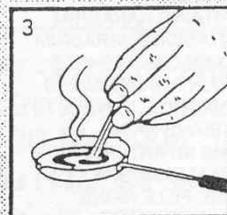
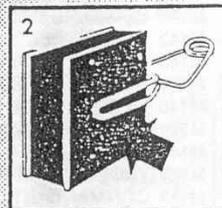
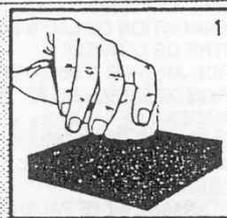
Sachez qu'une figurine moulée par vos soins et peinte peut être refondue si vous n'êtes pas satisfait du résultat. La peinture s'élimine et vous réutilisez l'alliage.

**Points importants**  
Recouvrez de papier l'emplacement où vous allez travailler. Manipulez le métal chaud avec précaution. Si du métal coule sur la cuisinière, vous pourrez l'enlever aisément après refroidissement.

### CONSEILS D'UTILISATION

Cette activité est déconseillée en dessous de 14 ans sans la présence d'un adulte. Ne laissez pas de morceaux de métal à la portée des jeunes enfants qui pourraient les porter à la bouche. N'utilisez pas d'ustensiles de cuisine et éloignez les denrées alimentaires du lieu de moulage.

Le moulage terminé, ne laissez pas de métal dans le creuset. Lavez-vous les mains. Ne pas utiliser le creuset à d'autres fins que la fonte du métal. Ne surchauffez pas le métal. Laissez le creuset et les moules refroidir naturellement. N'utilisez jamais d'eau pour le refroidissement.



# Le Vieux Monde



'est Adam Les Grands Pieds qui finalement, s'est offert à de nouvelles expériences car après son séjour forcé en cellule, Adam avait bien besoin de détente. Il nous rapporte

un reportage enrichissant sur les moeurs de certains hauts dignitaires du Vieux Monde. La secte de Slaanesh a de nombreux adeptes en Bretagne notamment (Cf: Tome 7).



"Lorsque j'ai accepté de participer à cette expérience, en entrant dans cette secte bretonienne affiliée à la secte du "Sceptre de Jade" je ne pouvais me douter de ce qui allait m'arriver. Les membres des sectes de Slaanesh n'ont rien de commun avec les bourreaux que l'on avait décrit. J'en veux pour preuve, que je n'ai participé à aucun sacrifice humain (comme nous l'entendons) mais à des rituels beaucoup plus agréables.



## J'ai Testé pour Vous...

### Les Maladies, cadeaux du Dieu

#### Lubricus Insania (Maximilian Arzt):

Une personne mise en contact avec cette maladie doit réussir un test de contagion ou, à la fin d'une période d'incubation de 2d10 jours, des pustules vertes feront leur apparition partout sur son corps et persisteront 1d6 jours (Soc -2d10) avant de disparaître subitement. Puis, sur une période de 2d3 mois, des poches noires se forment sous ses yeux (Soc -1d10) qui eux, rougissent et s'enfoncent à l'intérieur de la boîte crânienne (Soc -2d10). Ses cheveux tombent finalement et son esprit s'embrûme progressivement (gain d'1d3 points de folie). La lassitude qui l'embahissait au début (Force -1) est suivie d'une période de déficience intellectuelle (Intelligence /2) qui accompagne une mort lente. En cas de réussite au test de contagion, l'individu n'est pas épargné pour autant puisqu'il sera alors considéré dans 80% des cas comme étant un porteur sain de la maladie (il peut donc la transmettre à ses partenaires).

#### Holuptuarus Fructare (Heinrich Von Glück):

Toute personne entrée en contact avec la maladie doit faire un test de contagion. En cas d'échec, les symptômes suivants se développent chez elle: au bout de 2d10 jours d'incubation, le personnage cesse presque complètement de se nourrir et devient sujet à l'anorexie (boire le litre de base pour les effets). Il a l'impression certaine que la mort

est proche. Il devient anxieux (Calme -10%) et est pris de crises de délires violents (gain d'un point de folie ou d'1d3 points de folie en cas d'échec à un test de Calme) après 3d6 jours. À partir de ce moment, les crises se répètent et sont espacées d'1d4 jours entre lesquelles, le malade peut sembler être en bonne santé. Mais sa personnalité est profondément altérée (déplacement de l'alignement d'un cran vers le Chaos). Les premières maladies qu'il contracte sont la Paranoïa et la mégalomanie. Les personnes atteintes par cette maladie vivent rarement plus de 3 mois.

#### Sans nom (elle n'a pas été identifiée):

Une personne en contact avec la maladie doit faire un test de contagion avec un malus de 10%. En cas d'échec, la maladie se déclarera dans une période aléatoire de 3d12 mois. Pendant cette période, aucun symptôme ne laisse présager de l'existence de la maladie. Lorsque cette dernière se déclare, la victime ressent une légère fièvre aperiodique et voit ses prochains tests de contagion pénalisés de 10% définitivement. Puis 1d3 mois plus tard, est pénalisé de 20% à ces mêmes tests éventuels et ainsi de suite... sans que le malus excède le score en Endurance du malade.

Pour ces maladies, seule la puissante magie peut venir en aide aux malades. Chacune de ces maladies entraînent une stérilité irréversible.

# Les Drogues

## La Houdre de Rose

Type: Aphrodisiaque      Prix/dose: 3 co  
Dépendance: 25      Intoxication: 15  
Overdose: 10      Durée: 2d3

Nbre de doses pour effets seconds: 2d10+5

Effets secondaires: Perte définitive d'1 point d'Endurance.

Administration: Houdre diluée dans du vin ou simplement saupoudrée sur les aliments.

Disponibilité: Inhabituel.

Description: Cette drogue chimique a pour effet ce que laisse penser son type (les aphrodisiaques ne sont pas décrits dans "Middenheim la Cité du Loup Blanc"). C'est à dire qu'elle excite le désir amoureux. Dans le jeu, elle réduit de 20% la volonté de la victime pendant la durée d'effet de la drogue, et augmente de 1 point sa Force et son Endurance.

## La Dame Blanche

Type: Hallucinogène      Prix/dose: 5 co  
Dépendance: 20      Intoxication: 5  
Overdose: 10      Durée: 1d3

Nbre de doses pour effets seconds: 3d10+5

Effets secondaires: Gain d'1 point de folie.

Administration: Feuilles broyées, roulées et fumées.

Disponibilité: Très rare (courante en Lustranie).

Description: C'est une drogue naturelle. Ces feuilles sont originaires de la Lustranie et cette plante ressemble étrangement à la "Valériane" mais possèdent 7 feuilles par tige. Son nom vient de la couleur de la fleur de cette plante fragile, mais qui éclos 2 fois par an. Ces feuilles auraient comme effet supplémentaire sur les halfelings d'hérissier les poils des pieds.

# Les Huiles et les Parfums

## Ambroisie

Ce parfum ou "musc" a été fabriqué par des adeptes de Slaanesh et ne circule essentiellement que parmi les membres des sectes de ce Dieu. Il a été créé pour faciliter les échanges entre les cultistes lors des cérémonies, et imite l'odeur qu'exhale certaines démonettes. En terme de jeu, le test de volonté pour résister à l'attrait d'une personne de sexe opposé est soumis à un malus de 15%.

## Huile de Requin

Cette huile est très prisée par les adeptes de Slaanesh qui s'en recourent le corps pour les grandes occasions. Elle est réputée pour avoir diverses propriétés notamment celle de produire une agréable sensation de chaleur sur la peau en s'évaporant. Mais elle semble avant tout rendre les corps glissants, insaisissables. Un malus de 20% est imposé à toute tentative d'immobilisation.

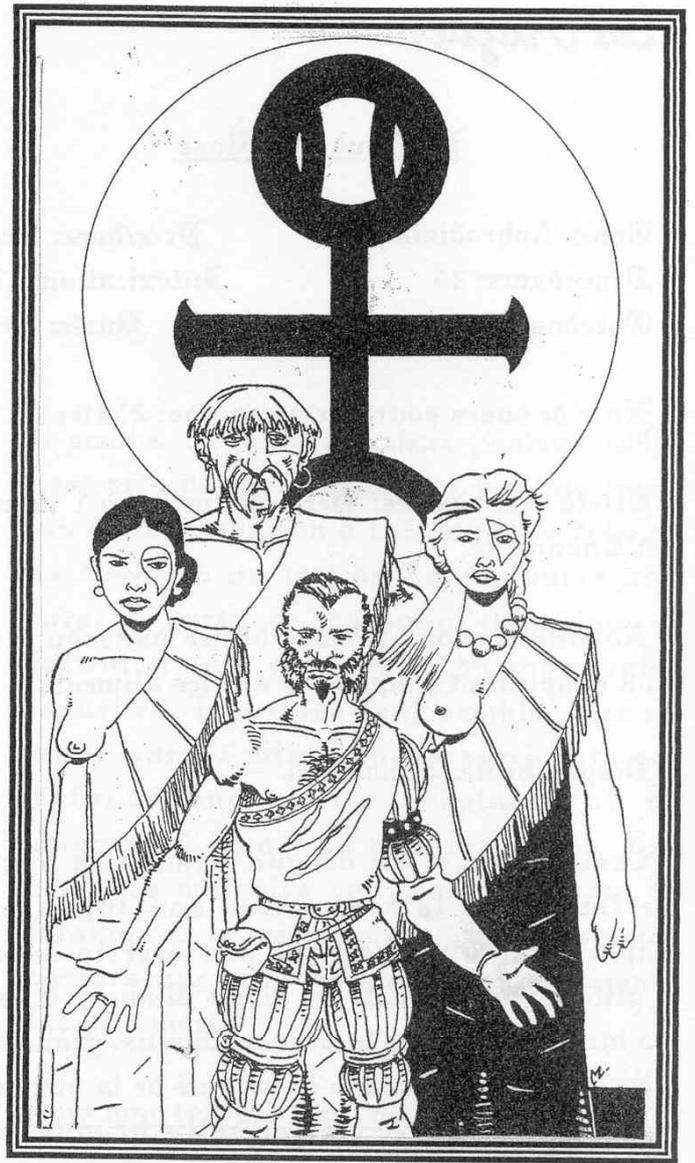
## Les Folies

**Sadisme:** Un personnage souffrant de cette folie ne trouve son plaisir que dans la souffrance physique ou l'humiliation de son partenaire, de sa victime. Il connaît de par son expérience les rudiments de la torture (voir cette compétence).

**Paranoïa:** Les sujets atteints par cette folie éprouvent de la méfiance vis à vis de tout le monde et de toute chose. Ces personnes sont agressives et terriblement susceptibles. Elles ont l'impression certaine qu'on complotte contre elles et qu'on les persécute. Le plus surprenant, c'est qu'elles peuvent convaincre aisément une personne non avertie, de la véracité de ses délires qui obéissent à un raisonnement logique. Un personnage paranoïaque bénéficie d'un bonus de 10% lors de ses tests de bluff.

**Nymphomanie:** Cette folie est "réservée" aux personnages féminins. Les personnages atteints de nymphomanie possèdent un appétit sexuel très développé, anormale. Ce qui devient en fait maladif, les pousse à séduire toute personne de sexe opposé. Une nymphomane échoue toujours au test de volonté sur une tentative de séduction d'un personnage.

**Pyromanie:** Les personnages atteints de cette folie ressentent le désir profond d'allumer des incendies partout où ils passent et cela, pour des causes variées et souvent idiotes. Les flammes exercent sur eux une sorte de fascination incompréhensible. Lorsqu'ils se trouvent dans une situation propice à une tentative d'incendie (dans une écurie, sur un bateau...) ils doivent réussir un test de volonté pour ne pas céder à leur folie.



**B**ien sûr, l'art de la séduction n'est pas accessible à tous. Il faut pour cela posséder la compétence appropriée, que l'on soit escroc ou ménestrel. Pour obtenir les faveurs d'une belle, il faut tout d'abord conquérir son estime et sa confiance. Sans cet attrait puissant qui se dégage d'une personne possédant cet art, on se doit de savoir dire les mots qui charment. Un test de Sociabilité est alors nécessaire pour arriver à plaire. Si la créature qui séduit est d'une race différente, la tâche est plus ardue. Le test de Sociabilité se fait avec un malus de 10% et les malus de l'alignement sont aussi applicables. Une fois captive, seule la volonté de la belle pourra vous empêcher d'aller plus loin.

# Les Montagnes du Bout du Monde

## Les Dieux Nains

**Kraguir - Dieu des batailles:**

C'est le Dieu titulaire du clan de la Hache Hurlante (voir Tome 7). Ce Dieu guerrier est le frère de Grungui. Kraguir est surnommé "le borgne" car il a perdu son oeil gauche dans une bataille divine. C'est lui qui a appris aux nains à combattre. Il est souvent représenté comme un nain de grande taille portant une barbe noire passée dans sa ceinture, torse nu, maniant la hache à double tranchant.

Alignement: Neutre

Symbole: Une hache à double tranchant stylisée. Les prêtres de Kraguir sont toujours torse nu et ils portent une hache, parfois ils se bandent l'oeil gauche.

Zone d'influence: Elle se situe surtout dans les Montagnes du Bout du Monde et est vénéré par la plupart des "tueurs" (Mourfendeurs de Trolls, Massacreurs de Géants, Tueurs de Dragons, ...). Les nains mercenaires appartenant aux troupes impériales le prient avant chaque bataille.

Temples: Les temples de Kraguir ne sont pas immenses, n'ont pas d'autel et sont tapissés des étendards pris à l'ennemi. Il y a un temple de Kraguir dans chaque citadelle naine.

Amis et ennemis: Les seuls amis de Kraguir



sont son frère et Gazul. Ses ennemis sont les ennemis des nains.

Jours sacrés: Les veilles et les lendemains de batailles, le jour où la hache hurla pour la première fois (Cf: Tome 6).

Conditions requises par le culte: Tous les nains adultes peuvent faire partie du culte si ils ont fini une carrière de guerrier.

Commandements:

- Ne jamais porter d'armure
- Ne jamais reculer au combat
- Ne jamais laisser un gobelinoïde en vie

Utilisation des sorts: Les prêtres de Krignar peuvent utiliser la magie de bataille, même si "le borgne" préfère que l'on se débrouille d'abord avec une hache...

Compétences: Les clercs de Krignar acquièrent automatiquement au niveau 1, la compétence "Travail du métal".

Épreuves: Les épreuves imposées sont des plus dangereuses et doivent mettre en balour le courage du prêtre (aller récupérer l'étendart du clan dans le repère goblin).

Grâces divines: Kragnir accorde rarement des grâces divines mais les compétences favorisées sont les suivantes: "Violence forcenée", "Force accrue" et "Coups puissants".



## Noroma - Déesse du feu et du foyer:

Elle est la femme de Grungni et la mère de Gazul, Noroma protège les femmes, les enfants et leur maison en cas de danger. Elle est représentée comme une naine très belle aux longs cheveux blonds, mis en une seule natte et elle ne porte pas de barbe! Elle porte souvent des colliers et des bijoux offerts par Grungni.

Les prêtresses de Noroma vivent toujours dans le temple de la cité, elles s'occupent des blessés après la bataille, veillent sur les accouchements et ont la responsabilité des courriers de la cité. Elles sont toujours habillées de blanc, couleur favorite de Noroma, et elles portent aussi des bijoux offerts par les nains du temple, pour faire honneur à la déesse.

Alignement: Neutre

Symbole: Une flamme chaude et accueillante

Zone d'influence: Noroma est priée par toutes les naines où qu'elles se trouvent, y compris les nains pour favoriser leur progéniture.

Temples: Les temples de Noroma sont souvent ce qu'il y a de plus beau dans une cité naine car Noroma aime ce qui est beau. Le temple est finement sculpté de bas-reliefs représentant des scènes de la vie quotidienne et décoré de statues. De plus, un feu brûle en permanence dans le temple.

Amis et ennemis: Noroma est en bon terme avec tous les Dieux nains (pour plus de précision voir "amis et ennemis" de Grungni).

Jours sacrés: Les fêtes mineures ont lieu les jours de naissance et une fête plus importante à lieu à chaque changement de saison.

Conditions requises par le culte: Aucune

### Commandements:

- Ne jamais sortir de la cité
- Toujours aider un nain dans le besoin

Utilisation des sorts: Les prêtresses de Noroma ont le droit d'utiliser tous les sorts de magie mineure, les sorts de magie de bataille de niveau 1 et 2, plus le sort "Guérison des blessures graves" (niveau 4). Elles ont accès aux sorts de magie élémentaire suivants: "Lumière magique" (niveau 1), "Main de feu", "Incendie" (niveau 2), "Extinction", "Résistance au feu", "Conjuration d'un élémental" (du feu seulement niveau 3), "Souffle de feu", "Conjuration d'élémentaux" (majeur et de feu niveau 4), "Evocation d'un élémental" (de feu seulement), "Evocation d'une horde d'élémentaux" (du feu seulement).

Compétences: Les compétences favorisées par Noroma sont les suivantes: Chirurgie, Connaissance des plantes, Identification des plantes, Pathologie, Traumatologie.

Epreuves: Aucune (si le lancé dans la table d'avancement des clercs indique "épreuve", relancer les dés avec un malus de 10%).

Grâces divines: Noroma peut parfois intervenir pour sauver un jeune nain ou une jeune naine, ou encore une demeure où elle est adorée, du péril qui la menace. Mais elle n'accorde aucune grâce divine.



## Gazul-Seigneur des terres du dessous:

Lorsque Grungni mena le peuple nain jusqu'à l'abri des souterrains et des mines, la légende raconte qu'il confia les explorations les plus profondes à l'un de ses fils nommé Gazul, et que celui-ci découvrit, au centre de la terre, des terres immenses et vides. Gazul et les siens s'y installèrent, et ses terres (les terres du dessous) devinrent le lieu d'accueil des âmes de tous les nains décédés. Ou presque, car les nains racontent que les âmes de ceux morts lâchement ou en traîtres sont condamnés à errer dans les nuages, sans jamais connaître le salut des terres souterraines de Gazul.

Par analogie avec son royaume souterrain, Gazul est également devenu la divinité de l'ombre et de la nuit et est à ce titre révééré par de nombreux nains filous.

Gazul est représenté comme un nain sobriement vêtu de gris aux cheveux gris et à la barbe noire.

Alignement: Neutre

Symbole: Le symbole de Gazul le plus courant est la forme stylisée d'une bue en coupe de la terre et de son royaume: Un trait épais au dessus d'un trait fin qui lui est parallèle. Le symbole de la pioche attribué plus souvent à Grungni est parfois également utilisé pour Gazul.

Zone d'influence: Gazul est vénéré spécialement par les Fourfendeurs de Trolls...

Temples: Les temples de Gazul sont de petites chapelles, qui sont toujours logées au plus profond des citadelles naines afin d'être au plus près des terres du dessous (les nains ne s'y rassemble en général que pour les offices funéraires). Par exemple, dans la citadelle de Karak-Uzbad (voir Tome 1), la chapelle de

Gazul est située à côté des quartiers d'habitation des gnomes, en 19'. Il n'y a habituellement qu'un clerc par chapelle.

Amis et ennemis: Gazul a de bonnes relations avec tout le panthéon nain et particulièrement avec son père Grungni. Le culte de Gazul est évidemment hostile à tous les ennemis naturels des nains, surtout ceux qui vivent profondément sous la terre. Ils ne doivent à aucun prix atteindre les terres du dessous.

Jours sacrés: identiques à ceux de Grungni, plus chaque jour de cérémonies funèbres.

Conditions requises par le culte: Tous les nains adultes peuvent y accéder

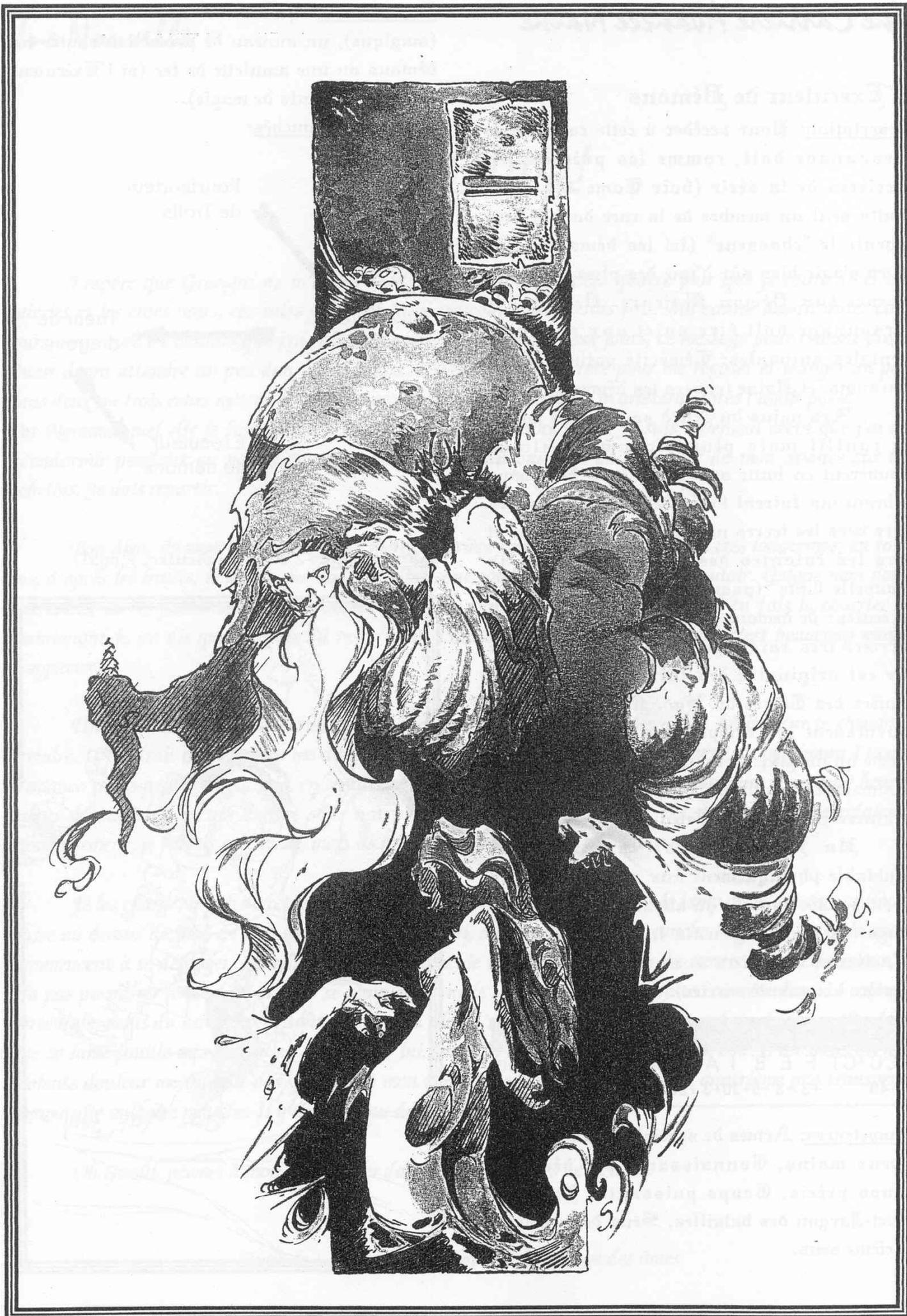
Commandements:

- Ne jamais laisser personne d'autres que les nains se libérer à de profondes exploration souterraines.
- Ne jamais conduire de service funèbre pour personne d'autre qu'un nain mort bravement ou ayant honnêtement bécu si il n'est pas mort au combat.

Utilisation des sorts: Les clercs de Gazul ont accès aux mêmes sorts de magie Élémentaire que les clercs de Grungni, et aux sorts de magie Mineure.

Compétences: Les adorateurs de Gazul peuvent choisir l'une de ces compétences à chaque niveau: Camouflage urbain (souterrains), Déplacement silencieux urbain, Identification des morts-vivants, Orientation (sous la terre), Pictographie (mineurs).

Épreuves: Elles sont liées à la mort ou à l'utilisation de la nuit à son avantage (aller chercher le corps d'un nain qui n'a pas reçu les services funèbres, paralyser une grande expédition souterraine).



## Une Carrière Avancée Naine

### L'Exécuteur de Démon

**Description:** Pour accéder à cette carrière, le personnage doit, comme les précédentes carrières de la série (voir Tome 2), avoir abattu seul un membre de la race dont il veut devenir le "chasseur" (ici les démons!). Il devra s'agir bien sûr d'une des plus nobles de la race (un Démon Majeur). De plus, le personnage doit être sujet aux maladies mentales suivantes: Témérité pathologique, Paranoïa, et Haine (envers les démons).

"Les nains du Nord souffrirent moins du conflit mais plus récemment, ils se trouvèrent en butte aux incursions du Chaos et beaucoup fuirent vers l'Ouest, au delà des mers vers les terres nouvelles de Lustrianie et vers les colonies des Terres du Sud, la Nouvelle Côte" (page 225 du livre de base). Exécuteur de démons ou "conjurateur", est une carrière très rare dans le Vieux Monde car elle est originaire des forêts brumeuses et hantées des Terres du Sud. Mais les démons fournissent des composants convoités, et il arrive qu'un Exécuteur retourne vers le Vieux Monde, accompagnant la dépouille d'une de ces créatures jusqu'à un acheteur potentiel.

Un Exécuteur est en tout point semblable physiquement aux autres carrières décrites mais possède un attrait certain pour le rouge (cheveux, vêtements teints) et la magie (d'ailleurs certains sont passés par une carrière d'apprenti sorcier).

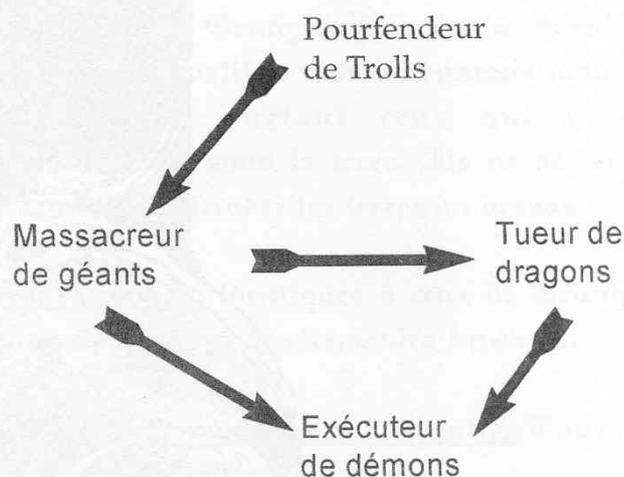
#### Plan de carrière (avancée)

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

**Compétences:** Armes de spécialisation- Armes à deux mains, Connaissance des démons, Coups précis, Coups puissants, Langage secret-Jargon des batailles, Sens de la magie, Sixième sens.

**Dotations:** hache de bataille runique (magique), un anneau de protection contre les démons ou une amulette de fer (si l'Exécuteur n'a pas de points de magie).

**Filières/Débouchés:**



**Rang social:** -2 ou +2 (Neutre, Loyal)



## Un de Trop!

J'espère que Grungni ne m'a pas oublié, parce qu'il y a déjà quatre jour que je cours dans ces galeries et les crocs noirs, ces sales gobs ont failli me coincer déjà trois fois. Ma course devait durer cinq jours, mais avec les détours que j'ai fait, j'en ai bien pour encore deux jours, ce message pour l'avant-poste Ouest devra attendre un peu dans ma sacoche. Il faut que je m'arrête pour me reposer et manger un peu dans deux ou trois cents mètres, il y a une section de couloir piégée, je m'arrêterai après l'avoir passé. Par Noroma, quel elfe je fais? Comme mon père disait: "tu dors trop". Je suis tellement crevé que j'ai dû m'endormir pendant au moins quatre heures, j'ai perdu pas loin de la moitié de mon avance sur les gobelins. Je dois repartir.

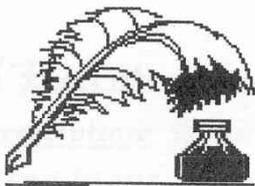
Bon dieu, ils sont juste deux cents mètres derrière moi. J'ai vraiment dormi très longtemps; en tout cas, d'après les bruits, je dirais que cinq gobelins sont tombés dans la fosse du couloir. Galope mon gars, autrement tu ne passeras pas ton soixante-dixième anniversaire. Quatre ans que tu fais le courrier et maintenant je me dis que j'aurais dû rester dans l'unité de nettoyage des tunnels, c'est beaucoup moins dangereux.

Une journée de plus, le carrefour que j'ai passé il y a six heures les a fait hésiter sur le chemin à prendre. Il faudrait que Noroma me donne un sérieux coup de main car je dois avoir au maximum 1 heure d'avance et les peaux vertes sont en meilleure forme que moi; je dois en avoir pour quatre ou cinq heures avant d'atteindre le coin encore sous notre contrôle. Grungni, aide moi, ces vermines m'attendaient. Heureusement, je faisais attention, mais ils m'ont vu, je dois me battre maintenant.

Je les charge, le gob de tête a un arc, surpris par ma charge, il n'a pas le temp de m'ajuster, sa flèche passe au dessus de moi, en une seconde je suis sur lui, et d'un coup je lui tranche la gorge; les trois autre commencent à se déployer, j'attaque celui de gauche, je le frappe au niveau du ventre..., avec sa masse, il n'a pas pu parrer le cou: ses trippes se répandent sur le sol, mais mon épée reste coincée dans sa colonne vertébrale; celui du centre, profitant que je n'ai plus d'arme, m'enfonce sa dague dans le corps. Pendant que sa lame fouille mes entrailles, mes doigts lui écrase la carotide et je lui brise le cou. C'est alors qu'une violente douleur me vrille le dos, je regarde mon ventre, une pointe de javelot, le quatrième m'a transpercé comme une vulgaire mouche. Il y en avait un de trop.

Oh Gazûl, permet à mon âme d'aller dans les profondeurs de la terre.

Récit de Lardan fait devant Gazûl, le juge des âmes.



*Textes et récits rapportés par Gabelio le Scribe Fou lors de son voyage dans la cité naine de Karak Varen, dessins de C. Swal.*

*(Première partie: Tomes 7)*



*La Vie d'un Courrier nain est semée d'embûches et de pièges mortels. Les nains ne sont pas les seuls à explorer les souterrains et certains mènent malheureusement directement au royaume de Gazul.*

# LE T-SHIRT DU TOME 9

UN T-SHIRT 100% COTON AVEC DEVANT, LE DESSIN DE LA COUVERTURE COULEUR DU PROCHAIN TOME AU FORMAT A3 (GRANDE TAILLE). DEUXIÈME T-SHIRT DE LA SÉRIE, LE SUPERBE "WARLOCK" EST SIGNÉ PIERRE NOËL. GÉNIAL NON?

POUR VOUS LE PROCURER, ÉCRIVEZ AU GRIMOIRE:

3 RUE ANDRÉ LE NÔTRE 49300 CHOLET

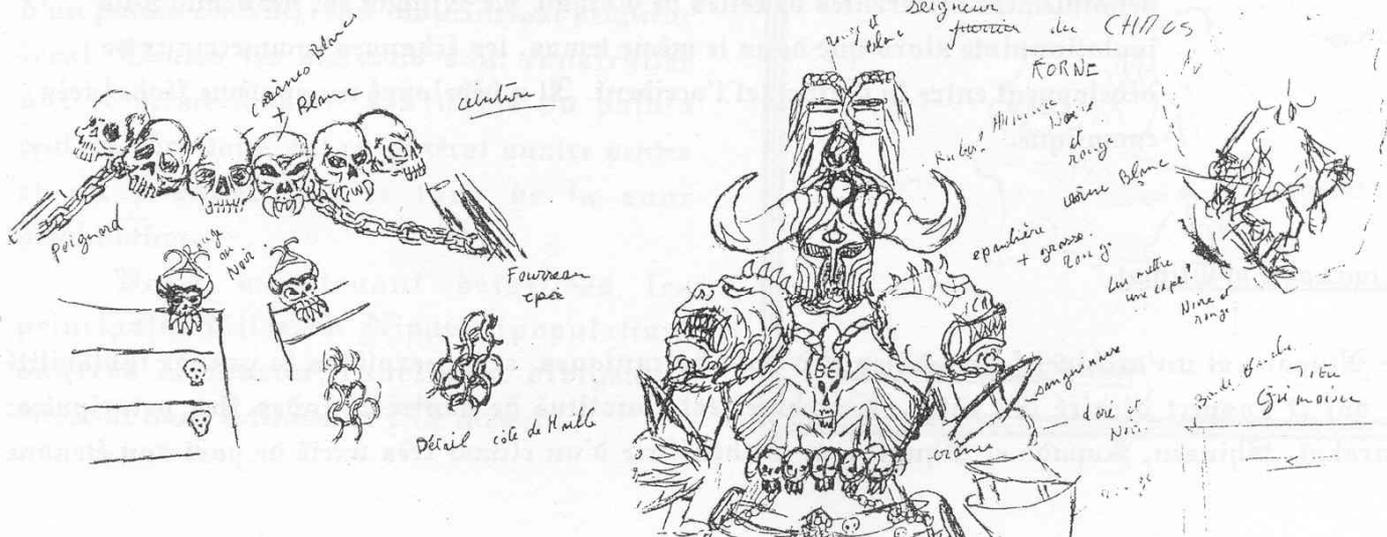
PRÉCISEZ LA (LES) TAILLE(S) DU (DES) T-SHIRT(S) COMMANDÉ(S)

ET N'oubliez PAS de joindre à VOTRE LETTRE UN CHÈQUE DE 160 frs.

**140.00Frs**  
+20Frs de port

## 4 RAISONS POUR SE LE PROCURER:

- **RECEVEZ LE TOME 9, CHEZ VOUS, GRATUITEMENT:** EN COMMANDANT LE T-SHIRT "WARLOCK", VOUS RECEVREZ EN MÊME TEMPS UN EXEMPLAIRE DU TOME 9 SUR simple demande.
- **VOUS AVEZ LE CHOIX:** VOUS POUVEZ choisir la taille de VOTRE T-SHIRT. LES TAILLES disponibles SONT M (MOYEN), L (LARGE), XL (TRÈS LARGE), ET XXL (EXTRA LARGE).
- **DES ENTRÉES À TARIF RÉDUIT:** TOUTE PERSONNE PORTANT UN T-SHIRT "AMAZONE" OU "WARLOCK" QUI SE PRÉSENTE À UNE CONVENTION, À UN SALON OU À TOUTE AUTRE MANIFESTATION À LAQUELLE PARTICIPE LE GRIMOIRE, BÉNÉFICIERA DE TARIFS RÉDUITS (de 10, 20 ou 30 FRANCS).
- **AU NOM de VOTRE club:** SUR de GRANDES QUANTITÉS (10 ET plus), des TARIFS RÉDUITS BIEN SÛR MAIS AUSSI la possibilité d'y AJOUTER le NOM de VOTRE club de JEU de RÔLE. NOUS CONTACTER POUR CELA.



# L'Archipel Nippon

## Chronologie (Calendrier Impérial)

- 6500 Fin de l'ère glaciaire, les Anciens Slanns altèrent l'orbite de la planète et la vie organisée peut prospérer sur le monde naissant de Warhammer.
- 4500 Chute des Anciens Slanns, leurs descendants dégénérés vont commencer leur règne sanglant en Tustrianie. Les portails chaotiques explosent au Nord et au Sud, c'est la première marée déferlante du Chaos.
- 4000 Des tribus humaines pacifiques fuient les guerres chaotiques qui ravagent le Nord et le Sud. Leur seule issue, l'Est. A leur tête, un seul et même chef.
- 4000 à -2200 Un Empire est fondé progressivement, l'ordre règne et les seuls problèmes sont causés par des hommes qui se sont séparés de la migration très tôt et forment des clans guerriers de cavaliers (dont descendent les Dolgans).
- 2200 Une guerre civile éclate au sein de l'Empire de Cathay. Ainsi nommés, les rebelles sont menés par le demi-frère de l'Empereur en place.
- 2180 Après vingt ans de guerre sans merci, les rebelles fortement diminués, doivent fuir leur terre natale, ils se réfugient sur un archipel situé à l'Est de Cathay. Un nouvel Empire est fondé, il sera l'ennemi héréditaire de son grand voisin, malgré des périodes de trêves irrégulières. Les insulaires deviennent de plus en plus éloignés physiquement des continentaux, à cause du rude climat des îles.
- 1300 à nos jours L'Empire Nippon a développé sa propre langue et ses propres coutumes, sensiblement différentes de celles de Cathay. Le Nippon est beaucoup plus isolationniste alors que dans le même temps, les échanges commerciaux se développent entre la Cathay et l'occident. Il a développé un système féodal très compliqué.

## Géographie et Climat

Le Nippon est un archipel formé d'îles et d'îlots volcaniques, ce qui explique la grande instabilité du sol et l'aspect déchiré des côtes. L'archipel est constitué de quatre grandes îles principales: Harakaï, Shinzen, Kapado et Shugintsu. Il bénéficie d'un climat très varié de part son étendue

dans le sens Nord-Sud. Le Nord et principalement Harakai est enbaï par la neige et le froid. Les hommes et les femmes qui vivent dans cette partie du Nippon sont endurcis et sont de loin les plus courageux et les plus endurants de cet Empire. Le Sud du Nippon (à partir de Shimono Seki) bénéficie d'un climat tropical, chaud et humide avec une saison des pluies très abondante.

La majorité de la population vit près des côtes, car le centre des terres est d'une part montagneux et d'autre part, les régions centrales sont souvent le théâtre de guerres meurtrières que se livrent constamment les "Seigneurs de la Guerre", avides de gloire et de richesses.

La végétation est luxuriante et variée sur tout l'archipel, Harakai mise à part (il n'y pousse que des conifères et autres plantes vivaces). Les fleurs et les arbres du Nippon sont d'ailleurs très recherchés. On trouve aussi beaucoup de marais sur la grande île de Shinzen, marais évités par la population superstitieuse.

### Villes et Fleuves

Il n'y a pas à proprement parler de fleuves au Nippon, au sens où nous l'entendons. Tous les cours d'eau de l'archipel sont petits et sinueux, ceci étant dû au relief et à la taille des îles. On ne peut pas naviguer sur les rivières ou les "veines de la terre" avec de grandes embarcations, par contre on y trouve souvent de petits bateaux à fond plat, similaires à ceux que l'on peut rencontrer sur les fleuves boueux de Cathay. La société nipponne n'est pas organisée autour des cours d'eau douce, mais est plutôt attirée par la mer, d'où elle est issue (rappelons que les nippons sont d'anciens rebelles de Cathay).

Aux yeux des occidentaux, les villes de l'archipel pourraient paraître bien étranges, chaque maison possède son petit jardin quelque soit la richesse du propriétaire. Les villes vues des hauteurs ressemblent à de gigantesques spirales qui s'enroulent autour d'un palais central, celui du principal seigneur local. Toutes les maisons sont construites sur le même modèle, à l'instar du palais central. Les toits ont en général quatre pentes et un parquet fait le tour de la zone d'habitation.

Voici maintenant détaillées les principales villes du Nippon (population, sources de revenu, fonctions, dirigeant) laissant toute latitude au *AMJ* inventif.



## Komatsue:

Il s'agit de la ville principale de l'île nordique Harakai. Cette ville ne paraît pas très riche lorsque l'on s'en approche et l'impression se justifie à mesure qu'on la découvre, les rues ne sont pas bien entretenues et sont boueuses quand la neige ne les recouvre pas. C'est un Shogun qui occupe le palais. La ville est représentative aussi bien dans son apparence que dans l'esprit, de toute l'île Harakai, elle est froide, pauvre et de sol irrégulier. Les habitants en sont néanmoins fiers, courageux et travailleurs. Les meilleurs combattants viennent de Komatsue.

La ville compte à peu près 5700 âmes mais le recensement est impossible dans cette partie du Nippon tant la mortalité est élevée. Le Shogun de Komatsue, Magatse Fuji, est le noble le plus puissant après l'Empereur lui-même, il règne sur la totalité de l'île et ne rêve que d'indépendance. Son autorité est tout de même juste et impartiale, il possède sous ses ordres deux autres shoguns de moindre envergure, résidant respectivement à Sakape et Hidofu. Magatse Fuji possède un petit groupe de mercenaires d'élite (des Budokas et des Ronins) qui sont réputés dans une grande partie de l'Orient comme étant "les meilleurs guerriers du monde". Cette petite armée ne compte pourtant qu'une petite centaine d'hommes.

Komatsue tire sa richesse de l'exploitation de la mer (algues et pêche). En cas d'indépendance d'Harakai, elle s'imposera comme la capitale de l'île.

## Buketa:

C'est la ville principale de Kapado, l'île la plus australe du Nippon. La ville elle-même n'est pas très étendue mais sa renommée la place parmi les dix plus importantes du Nippon. Ce sont ses merveilleux jardins à nuls autres pareils qui font sa gloire. On prétend en effet que le rassemblement en un

même lieu d'une telle variété de plantes et d'arbres n'est pas naturel. Ceci est dû, selon les versions, à l'intervention des Dieux ou bien au fait que les jardiniers soient des magiciens d'une puissance et d'un talent incroyable.

Buketa est dirigée par un jeune shogun ambitieux et avide d'or, qui préfère quand même les plaisirs charnels à la politique et à la guerre (il reste shogun dans l'âme...). L'armée est principalement composée de mercenaires car les habitants ressemblent trop à leur seigneur décadent... La ville compte aux alentours de 3600 habitants.

Les richesses de Buketa proviennent de son thé excellent, de la vente de jeunes pousses provenant du parc...

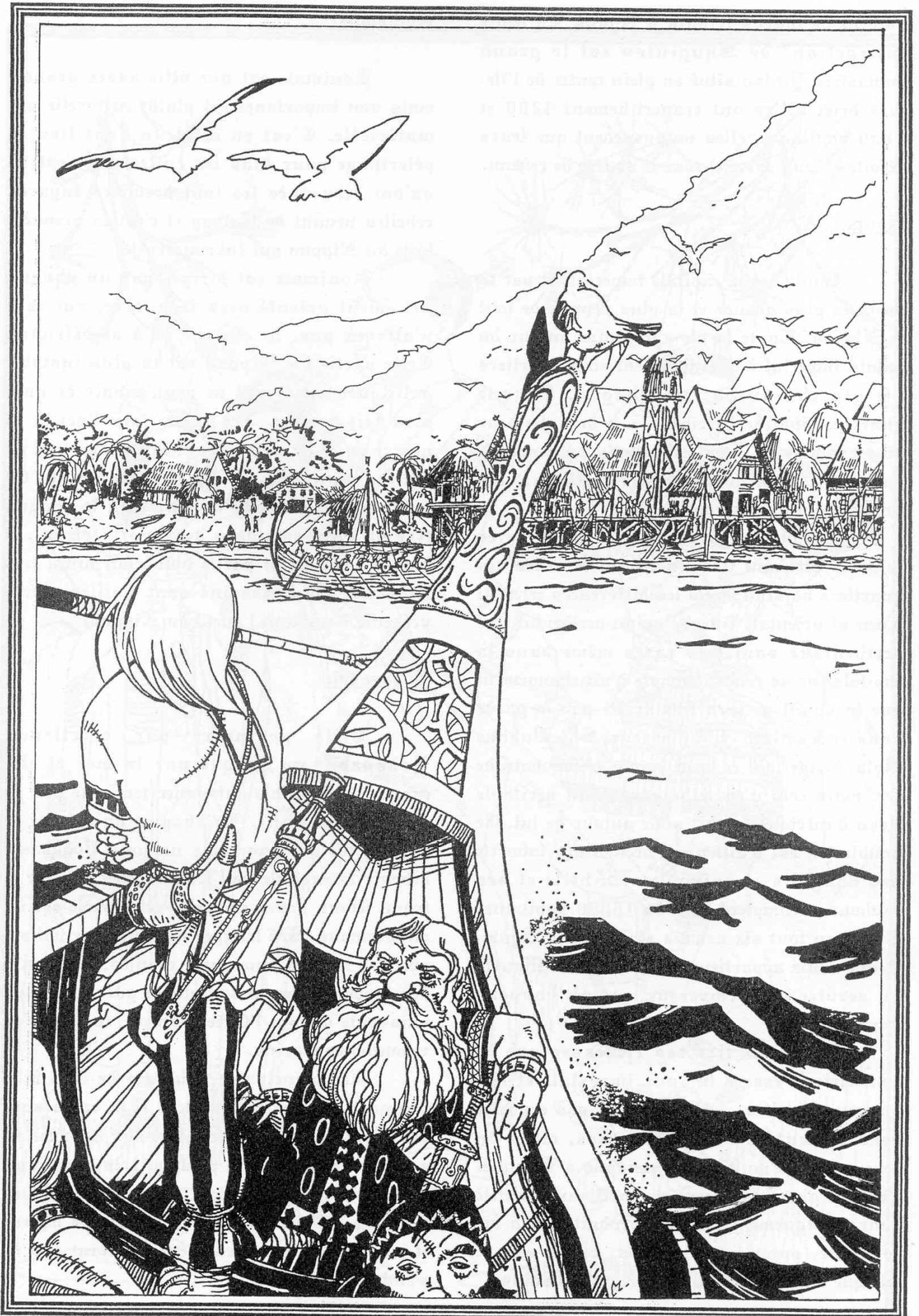
## Bumako:

Cette ville est la plus peuplée de l'île (6450 âmes), mais elle ne peut concurrencer sa petite sœur et rivale Buketa dont rien n'égale la splendeur. C'est une ville portuaire axée sur le commerce avec les autres villes du Nippon car elle se trouve dans une zone extrêmement riche, tant à terre qu'en mer.

Bumako est dirigée par un shogun avisé mais qui n'aime pas prendre de risques, malgré une armée impressionnante et bien équipée. Cette puissance, pourtant passive, impose le respect et c'est sans doute pour cela que l'île de Kapado est sans conteste la région la plus calme de tout le Nippon, si l'on excepte les animaux sauvages et les créatures surnaturelles qui hantent les coins reculés de l'île entre les marais et les montagnes.

## Yamahika et Kitu:

Il n'y a pratiquement rien à dire sur ces deux villes de Shugintsu, cette petite île est entièrement dépendante de l'empire et le sert servilement. Les deux shoguns sont en fait de vulgaires marionnettes impériales qui n'ont le droit de prendre aucune initiative importante et



doivent de lourds tributs à Kyuta. La seule "attraction" de Shugintsu est le grand monastère Yintsu situé en plein centre de l'île. Les deux villes ont respectivement 4200 et 3850 habitants, elles ne possèdent que leurs récoltes (deux par an) comme source de revenu.

### Kyuta:

Kyuta est la capitale impériale et par là même la plus grande et la plus peuplée de tout le Nippon. Toute la vie s'organise autour du palais impérial d'où rayonnent cinq quartiers dirigés chacun par un shogun. Chaque quartier rivalise de richesse et de splendeur avec ses voisins, et si en ville la politesse, la courtoisie et l'honneur prédominent, les grands seigneurs se battent dans l'ombre.

Chaque shogunât possède ses propres lois qui diffèrent très légèrement de celles des quartiers voisins, mais les différences relèvent d'une si orientale finesse qu'un occidental (les occidentaux sont très rares même dans la capitale) ne se rendra compte d'un changement que lorsqu'il se sera fait arrêté par la garde pour infraction. L'Empereur Shi Dakone Kyta, dirige tout ce beau monde d'une main de fer, mais cela n'empêche pas qu'un véritable tissu d'intrigue se soit noué autour de lui. Ce double jeu est d'ailleurs l'occupation favorite des shoguns et daimyos. La ville et ses faubourgs comptent près de 18000 habitants. Il y a en tout six armées régulières à Kyuta, et une seule appartient à l'Empereur. Mourir au service de l'Empereur, est un honneur suprême.

Kyuta ne tire ses richesses que de l'attrait qu'exerce la cour impériale et des quelques récoltes. La pêche n'est pas exportée vers les autres villes nippones, mais on rencontre une multitude d'artisans à Kyuta et c'est ici que l'on trouve la meilleure qualité pour pratiquement tous les produits de la vie courante (poteries, vêtements, armes etc...). Chaque objet est fabriqué avec grands soins.

### Konimate:

Konimate est une ville assez grande, mais son importance est plutôt culturelle que matérielle. C'est en effet un haut lieu de pèlerinage pour tous les cultes car c'est ici qu'ont débarqués les tout premiers fuyards rebelles venant de Cathay et c'est la première ville du Nippon qui fut construite.

Konimate est dirigée par un shogun nettement orienté vers la guerre, qui, s'il n'attaque pas, ne cherche qu'à se défendre. Cette partie du Nippon est la plus instable politiquement et nul ne peut savoir de quoi sera fait demain. Ici se pratique l'art de la guerre au plus haut niveau, contre l'ennemi ou contre son frère. On dénombre 6700 habitants. Personne ne sait d'où le shogun tire sa richesse mais des bruits circulent disant qu'il ferait partie d'un clan ninja très puissant, ces assassins sont d'ailleurs très présents dans tout l'ouest du Nippon.

### Yodasashi:

Ville portuaire par excellence, Yodasashi ne vit que par la mer et elle compense sa faible puissance terrestre par sa gigantesque flotte. Le shogun qui dirige la ville ne vit que pour voir un jour Yodasashi devenir la capitale de l'Empire avec lui sur le trône. Vous l'avez compris, cet homme est un mégalomane. Ses troupes ne pouvant rivaliser avec les armées impériales réunies, Do Jon a développé une immense flotte de guerre, la plus puissante de tout l'Orient dit-on, composée de redoutables marins.

Les principales richesses de cette ville viennent de la mer. La pêche et le ramassage des coquillages et des crustacés sur les côtes ne sont rien comparés au piratage très gratifiant. Ces flibustiers sèment la terreur dans toutes les mers d'Orient. Leurs embarcations légères et rapides ne leur permettent pourtant pas de s'éloigner des côtes.



Il ne faut absolument pas comparer les modes de vie orientaux et occidentaux. En effet, il n'y a pratiquement aucun point commun entre ces cultures. Cependant, on peut tout de même faire quelques rapprochements car ces deux sociétés en sont à peu de chose près au même niveau technologique.

Commençons donc par avoir un aperçu général de la hiérarchie et de la pyramide sociale du Nippon, qui ressemble beaucoup à celle de Cathay. Tout en haut de l'échelle, on trouve l'Empereur qui règne sans partage sur la totalité de l'archipel. C'est un souverain absolu à qui un conseil propose des lois, mais libre à lui de les accepter ou de les refuser. L'Empereur actuel s'appelle Shi Dakone Hyta. La succession est héréditaire, contrairement à ce qui se passe dans l'Empire d'Occident. Il n'y a élection que lorsque l'Empereur n'a pas de fils.

En dessous de l'Empereur se trouve la famille impériale (au sens large du terme) et tout le shogunat, c'est à dire un ensemble de seigneurs dont l'importance varie suivant leur richesse et la puissance de leurs armées. Les deux plus importants sont ceux de Hodashi et de Komatsue. Ce sont les dix seigneurs les plus puissants qui élisent le nouvel Empereur éventuel et ils ne peuvent le choisir que parmi eux. Après les shoguns viennent les daimyos, qui commandent les samourais. On trouve trois rangs principaux dans lesquels on peut ranger tous les daimyos (ou "maîtres samourais"). Au rang immédiatement inférieur, se trouvent donc les samourais (guerriers valeureux correspondant aux chevaliers d'Occident). Ensuite, quelque soit leur origine sociale, les membres du clergé font partie de l'échelon suivant, toute religion confondue (Yintsu ou Kuhnisme). Enfin, presque au bas de l'échelle viennent les marchands et les paysans. Les gangs de

yakusas, des samourais sans honneur occupent le bas de l'échelle sociale avec les clans ninjas et les hors caste ou "eta".

Au Nippon, la vie est divisée en quatre grandes activités principales (il y a évidemment une infinité de nuances): l'agriculture, l'artisanat, la pratique religieuse, et la guerre. L'agriculture obéit à un calcul très simple comme partout ailleurs (bonne récolte = bonne année et mauvaise récolte = famine). On entend par agriculture aussi tout ce qui se rapporte à l'exploitation de la mer. Les paysans et les pêcheurs sont très superstitieux et fatalistes. Ils respectent les castes supérieures et les envient mais le sens de l'honneur est très développé, comme dans toutes les classes sociales. Les gens travaillant à ce niveau vivent simplement et ne se plaignent jamais, même lors de famines ou de catastrophes naturelles (courantes au Nippon) telles que raz de marée, tremblement de terre, tornade... qu'ils considèrent plutôt comme des punitions divines. L'hospitalité est une règle d'or et il est formellement interdit d'offenser un hôte ou un invité. De même, tout voyageur est sûr de trouver le gîte et le couvert, quelle que soit la fortune du propriétaire. Les artisans, plus aisés, ont à peu de choses près le même train de vie et surtout, considèrent avec le même égard les classes supérieures. Les artisans nippons bénéficient d'une très grande réputation et leur travail à la fois délicat et précis est très réputé. Pourtant, beaucoup d'objets fabriqués restent uniques par manque de temps ou de moyens. D'ailleurs, certains objets sont l'oeuvre d'une vie entière. Le clergé quant à lui est vraiment une classe à part, qui sera détaillée plus tard, mais on peut déjà dire qu'il existe deux cultes principaux: le Yintsu et le Kuhnisme. Toute la population est croyante et pratiquante envers l'une ou l'autre de ces deux religions.

La guerre est un mode de vie, et tous les guerriers jouissent d'un certain prestige. Il existe ainsi une multitude d'écoles enseignant la guerre, ou plutôt les "arts martiaux". Cette forme d'art est très prisée par tous les nippons, et chaque personne est au moins une fois dans sa vie entrée prendre une leçon dans un dojo (sorte de salle d'entraînement).

L'honneur est la chose la plus importante qui puisse exister aux yeux d'un habitant de l'archipel, l'honneur est au dessus de la vie et de la famille, même si ces deux choses sont très liées. Tout personnage nippon, s'il n'est pas d'alignement chaotique, a une conception de l'honneur et possède un code moral stricte qu'il s'efforcera de respecter à la lettre. Un personnage d'alignement mauvais s'appliquera à faire le mal avec honneur mais avec un style spécifique (Cf: yakusas ou ninjas)... Toute personne ne faisant pas preuve d'honneur ou manquant de respect à quelqu'un est susceptible d'être défiée et mise à mort par l'offensé ou sa famille, ou ses amis. Il y a beaucoup à dire sur cette coutume, résumons-en que cela implique le respect au plus haut point de l'âge ("sage est celui qui surbit jusqu'à l'hiver de ses cheveux"). Il existe aussi d'innombrables règles d'habillement (façon dont est noué le kimono) et les nippons attachent une grande importance au port des sabres (sortis ou non, poignée tournée vers quelqu'un...). Lorsque l'honneur est perdu, les nobles pratiquent un suicide rituel nommé le sépuku à l'aide d'un sabre court, le wakisashi.

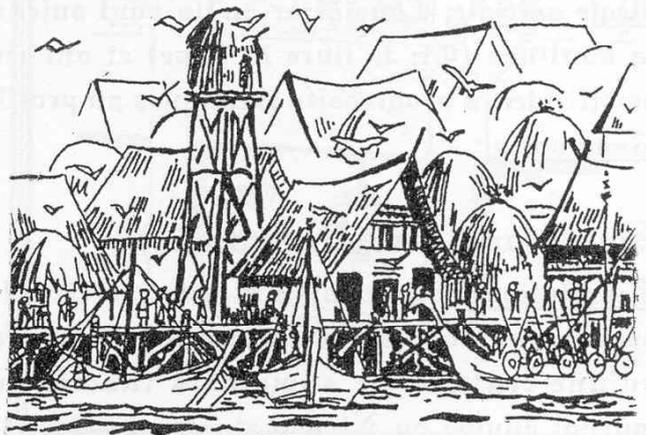
Les maisons nipponnes paraissent bizarres quand on les visite pour la première fois, car tout est limité à l'essentiel. Le repas est pris au sol, on dort sur des paillasses (tatamis) et ce il n'y a pas de murs à l'intérieur, seulement des panneaux coulissants en feuilles de riz. La vie est rythmée par deux grandes saisons: la saison des pluies avec la mousson et la saison sèche.

En général, les gens sont très accueillants durant la saison des pluies mais lorsqu'arrive la saison sèche, les guerres reprennent et tout le monde devient un peu plus méfiant. La monnaie courante est le Yen, c'est une monnaie d'argent qui représente à peu près deux pistoles d'argent impériales. Il existe aussi une monnaie d'or, le Ryu (dragon) qui vaut environ 10 Yens.

### Justice et Lois:

Voici quelques exemples des lois les plus remarquables de l'archipel nippon:

- Le vol est strictement interdit et punis de mort, car considéré comme un grave offense à l'honneur.
- L'assassinat est aussi interdit, bien que les ninjas le pratiquent couramment et le considèrent comme un art. Mais s'il vous vient l'envie de tuer quelqu'un, défiez-le en public, il ne pourra pas se soustraire au duel car son honneur est en jeu (ceci est uniquement valable pour un guerrier).
- Le port de l'arme longue n'est pas autorisée pour les gens du peuple, seul le poignard est toléré. Des exceptions sont parfois faites pour des voyageurs étrangers.
- Une insulte est susceptible d'entraîner une vendetta, et dans ce cas le meurtre sera toléré si la justice donne raison au meurtrier.
- La possession de poison est punie de mort car seuls des ninjas l'utilisent (personne ne ressemble plus à un ninja qu'un autre ninja).



## Quelques carrières orientales:

### **Sumotori**

**Description:** Le Sumotori est considéré au Nippon comme étant l'égal d'un demi-Dieu. Il s'agit d'un lutteur pratiquant l'art du Sumai, une forme de lutte traditionnelle. Les Sumotoris pèsent en général plus de 150 Kilos. Il y a deux plans de carrière. Le premier est destiné aux nobices (carrière de base) et un pour les élus qui pourront participer au tournoi annuel qui représente la plus grande fête du Nippon. Le vainqueur est alors sacré Yokozuna pour un an, sa renommée est alors presque plus grande que celle de l'Empereur lui-même. Il va sans dire qu'un tel honneur s'accompagne de privilèges mais aussi d'obligations. Le principe du Sumai est de projeter l'adversaire hors du cercle de combat ou bien de le mettre à terre.

#### Plan de carrière (Novice)

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

**Compétences:** Charisme, Consommation (riz ou poisson au choix) Force accrue, Héraldique, Sumai, Théologie.

**Dotations:** pague de sumo, bourse contenant du sel (pour chasser les mauvais esprits).

**Filières:** n'importe quelle autre carrière, mais il faut accepter de suivre un régime pour grossir ou être sujet à la boulimie...

**Débouchés:** Sumotori, Philosophe, Gashunko (prêtre).

**Règle spéciale:** Considérer qu'ils sont sujet à la boulimie (Cf: le livre de base) et ont les modificateurs progressifs identiques au profil

**Rang social:** +1

### **Sumotori (carrière avancée)**

**Description:** En accédant à cette carrière, le personnage devient très connu. Il n'y a qu'une centaine de sumotoris inscrit au tournoi annuel du Nippon et cette carrière est

un honneur. Pour y accéder, le personnage doit avoir terminé entièrement la carrière de base de novice et avoir fait ces preuves en compétition.

#### Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	
+30			+3	+3	+6	+20	+1			+30	+10	+20	+20	+20

**Compétences:** Esquive, Musculation, Coups assommants, Sumai, You-fu, Cérémonie du thé.

**Dotations:** une résidence luxueuse, 1d6 domestiques, tenue d'apparat.

**Filière:** Sumotori novice.

**Débouchés:** Philosophe, Gashunko.

**Rang social:** +3/+5 (Yokozuna)

### **Yakusa**

**Description:** Le Yakusa est un guerrier qui met sa science des armes au service du crime. C'est souvent un Samouraï deshonoré qui a choisi de venger son honneur dans le sang et le crime. Les Yakusas forment des clans qui sont identifiables par les tatouages qu'ils portent. Plus un Yakusa est tatoué, plus il a d'importance dans le clan. La carrière de Yakusa s'approche plus de celle de Hors la loi que du Bandit de grand chemin, mais quoiqu'il soient des brigands "d'élite".

#### Plan de carrière

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

**Compétences:** Armes de spécialisation- Armes à deux mains; armes de jet; Armes de parade; Armes articulées; Equitation, Héraldique, Arts martiaux (au choix), Coups puissants, Coups assommants, Langage secret des voleurs, Art-Tatouage.

**Dotations:** armure de cuir ou de maille, Katana, 1d10 shurikens, arc long, 100 Ryus

**Filières:** toute carrière de guerrier ou filou

**Débouché:** Ninja

**Rang social:** -3

## Budoka

**Description:** Le plus souvent, un Budoka est à l'origine un paysan qui veut partir à l'aventure, il possède un entraînement de guerrier effectué en solitaire. C'est un homme (ou une femme) simple qui aime la vie et ne combat que pour se défendre. Il combat avec des armes artisanales dérivées d'outils agricoles (Note: Si, vos joueurs incarnent un personnage asiatique du cru, plusieurs aventuriers seront forcément Budokas).

### Plan de carrière (de base)

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

**Compétences:** Armes de spécialisation-Armes articulées, 75% Agriculture, Bagarre, 30% Évasion, 10% Concentration, Connaissance des plantes, Esquive, 25% Équitation, 10% Ambidextrie.

**Dotations:** 10% cheval de selle, bâ (bâton lesté), nunchaku ou sai, tenue de voyage.

**Filières:** Prêtre, Heimin (paysan), bushi

**Débouchés:** Sumotori, Bushi, Moine, Philosophe, Ninja.

**Rang social:** 0

## Bushi

**Description:** Le Bushi ("Guerrier") est le combattant de base de toute l'armée orientale. C'est aussi un mercenaire compétent qui loue ses services au plus offrant ou à celui auquel va sa loyauté. C'est un initié du Bushido (la voie du guerrier) dont il respecte le code.

**Compétences:** Coups assommants, Coups puissants, Esquive, Désarmement, 30% Équitation, 15% Soins des animaux.

**Dotations:** plastron, casque, yari (lance) ou katana, tanto (dague), 10% cheval (si Équitation).

**Filières:** Budoka, Heimin (paysan).

**Débouchés:** Samourai, Yakusa, Budoka, Ninja, Sumotori.

**Rang social:** +1

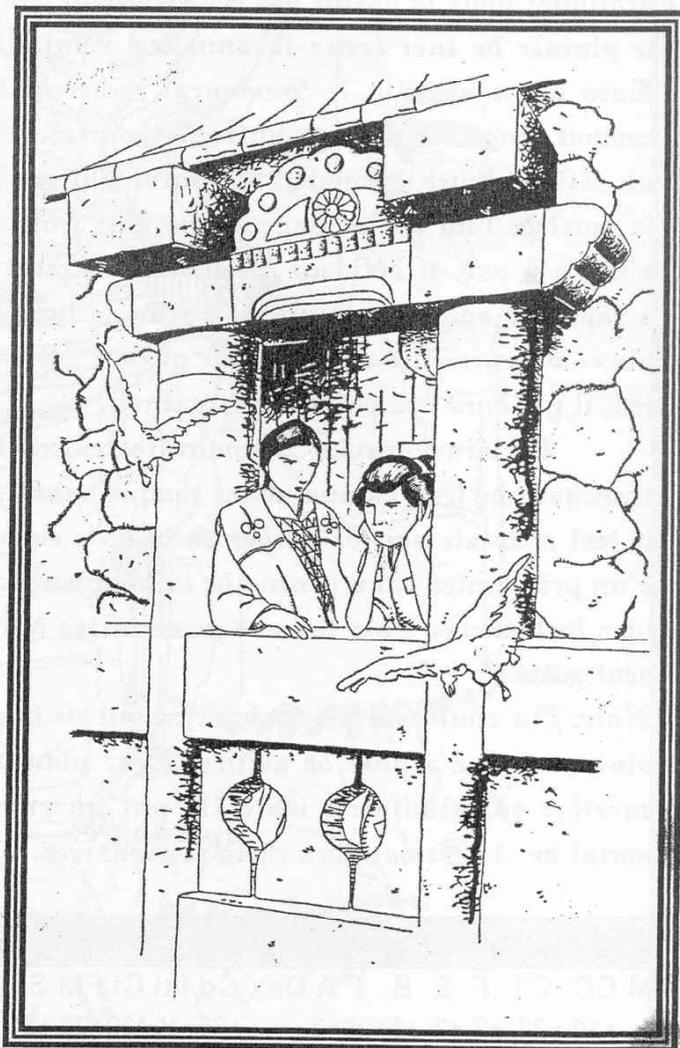
### Plan de carrière (de base)

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

## Geisha

**Description:** Cette carrière avancée est comparable à celle de la courtisane (Cf: Tome 2). Une Geisha est une dame de compagnie en Orient, elle peut faire partie des cours des nobles ou même de la cour Impériale. Certaines, plus rares, travaillent sans affiliation particulière, en indépendantes. Les Geishas sont réputées pour leurs connaissances les plus diverses, de la politique aux plaisirs...

**Compétences:** Alphabétisation, Art-Maquillage, Chance, Charisme, Contorsionnisme, Danse, Éloquence, Étiquette, Fabrication de drogues, Humour, Séduction.



### Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
				+1+20	+30	+10+20					+10	+30	

Dotations: Une robe de très grande valeur (200 Ryus), du parfum, du maquillage, un aigushi (sorte de poignard fin).

Filières: Tout personnage féminin de bon aspect.

Débouchés: Noble (si le daimyo le veut), Budoka.

Rang social: +2

## Samourai

Description: Les Samourais sont les guerriers nobles du Nippon et de la Cathay. Ces chevaliers Orientaux sont sous les ordres d'un Daimyo et doivent obéir au code du Bushido. Ils sont très souvents à cheval. Pour eux, la guerre est art qu'ils aiment pratiquer pour la beauté des gestes et non pour le plaisir de tuer (ceux-là sont les Ninjas). Lors d'une bataille, le Samourai recherche le combat singulier avec un autre Samourai. Si un défi est lancé, le combat se poursuit jusqu'à la mort de l'un des protagonistes. Par contre, s'il n'y a pas de défi, un Samourai cherchera à capturer son ennemi plutôt que de le tuer et ainsi obtenir une rançon. La guerre est un jeu, il y a donc des paris et des gains...

Certains grands Samourais testent le tranchant de leur katana avant chaque bataille: le test consiste soit de couper en deux le corps d'un prisonnier dans le sens de la longueur ou bien de trancher trois têtes de prisonniers d'un seul geste.

Note: Un ronin est un Samourai qui ne veut plus ou qui n'a plus de maître. Leur plan de carrière est similaire, mais ils ont un rang social de -1. Se sont des chefs mercenaires.

### Plan de carrière (avancée)

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

Compétences: Armes de spécialisation- Armes à deux mains; Arc long; Armes de parade, Code du Bushido, Equitation, Cérémonie du thé, Sépuku, Etiquette, Héraldique, Arts martiaux (tous), Ambidextrie, Intendance, Coups puissants, Coups assommants, Alphabétisation.

Dotations: destrier, wakisashi et katana, arc long, maison, service à thé, lettre de marque d'un daimyo, armure complète.

Filières: Bushi, Kuge

Débouchés: Noble

Rang social: +2

## Ninja

Description: On ne devient assassin (Ninja) que si l'on fait partie d'un clan. Quitter le clan ou désobéir est puni de mort. Un Ninja capturé sur le fait, sera torturé puis mis à mort par les autorités. D'après les parchemins anciens, il existerait 5 clans. Certains Daimyos font appel aux Ninjas pour espionner ou assassiner un supérieur (ces daimyos sont corrompus par ceux qui les servent). Ils ne portent jamais d'armure.

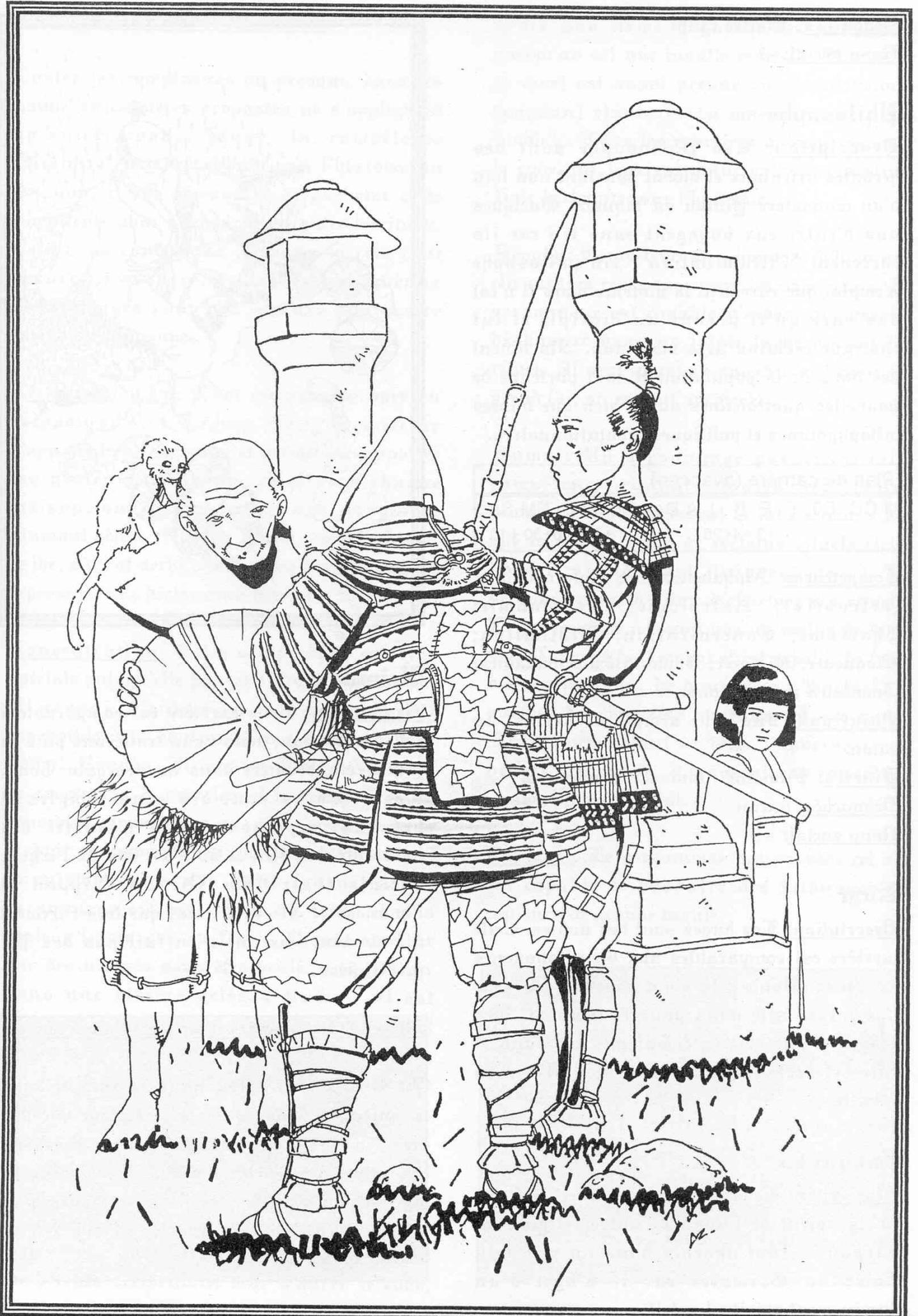
### Plan de carrière (avancée)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
				+30	+30	+1	+2	+4+30+3	+30		+10+20+20	+20	

Compétences: Arts Martiaux (tous), Adresse au tir, Camouflage (urbain et rural), Déplacement silencieux (urbain et rural), Déguisement, Filature, Préparation de poisons, Armes de spécialisation- Armes articulées, Armes à deux mains, Sarbacane, Armes de poing, Armes de jet, Escalade, Chimie, Acrobatie.

Dotations: tenue de Ninja (noire), 10 shurikens, ninjato, griffes de chat, garrot, matériel de chimie pour les préparations (poison et potions aveuglantes), tenue de "ville".

Filières: Bushi, Budoka





## Quelques Compétences Orientales:

Toutes les compétences ou presque, dans les nouvelles carrières proposées ne s'appliquent qu'au Nippon. Ainsi, la compétence "Histoire" ne correspond qu'à l'histoire du Nippon, il est nécessaire de racheter cette compétence pour l'élargir à un autre territoire. Cela nous combainera je pense, si cela était encore nécessaire, de créer de nouveaux Personnages pour vos joueurs pour votre campagne nipponne...

Cérémonie du thé: C'est un usage propre au Nippon et à la Cathay. Cette compétence s'apparente à "étiquette" et permet de connaître les gestes ancestraux, propres à chaque maison, qui se rapportent aux usages de l'instant bénis, trêve des Dieux, du thé. Ainsi, le thé, s'il est servi par la mère d'un(e) ami(e), représente une déclaration d'amour...

Concentration: Cette compétence est très spéciale puisqu'elle permet à l'issue d'un test de Cl réussi, d'entrer en transe et devenir insensible à la douleur et aux émotions pour 1d6+1 Rounds. Il faut un Tour de jeu pour se concentrer, durant lequel le personnage est considéré comme étant une cible inerte. Cela se traduit en terme de jeu par 1 point d'armure supplémentaire sur tout le corps. Le personnage est insensible au froid et à la chaleur (mais pas au feu!). Il peut marcher sur des braises sans être brûlé, peut plonger dans une rivière gelée... Enfin, Il est insensible aux effets psychologiques sauf magiques (mais bénéficie d'un bonus de 20%), ne s'évanouit pas ni ne lâche d'objet en cas de coup critique, jusqu'à la fin de sa transe.

Code du Bushido: Cette compétence est comparable à "Législation" mais est légèrement différente car prenant en compte des attitudes "criminelles" étrangères à la compétence occidentale. Car d'après le code,

avoir son arme dégainée en parlant à quelqu'un est une insulte mortelle. Une peine de mort est aussi prévue pour tout heimin (paysan) étant aperçu maniant une arme "noble"... Tous les guerriers doivent respecter le code qui leur est principalement destiné. Voir le chapitre sur l'honneur...

Sépuku: Compétence des hommes d'honneur, elle est très répandue parmi les samourais. Le personnage est capable d'aider un guerrier déshonoré dans sa triste tâche du suicide rituel. Il peut aussi se suicider si l'envie lui prend (si, si, ça peut arriver!).

Sumai: Un personnage possédant cette compétence connaît toutes les règles compliquées qui régissent la lutte sumo, ainsi que la signification de certains rituels (jeter du sel, grand écart, injures, etc...). Le personnage est à même d'effectuer ces rituels. Le personnage ne subit pas un malus de 20% à sa Capacité de Combat et est capable de faire des projections, de donner des "baffes", et surtout des poussées violentes (Force contre Force) permettant de jeter l'adversaire en dehors du cercle. Le sumai est considéré comme un art martial.

Tatouage: Le personnage qui possède cet art est capable de produire des tatouages en couleurs de grande beauté.

### Quelques noms:

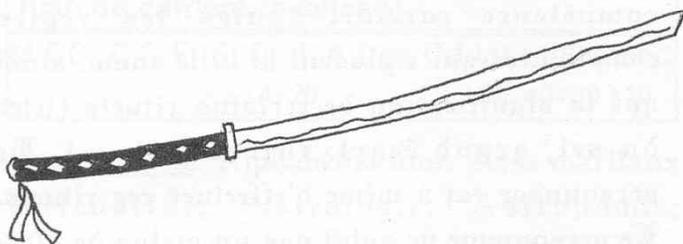
Aido, Araka, Agami, Buto, Bin-su, Chinmo, Cabuto, Damage, Dogatsu, Fuchi, Ginzen, Garami, Gobake, Hinofu, Harasaka, Ikgo, Ken, Kamatse, Kito, Kyutatsue, Leng-son, Mamatsue, Mitsu, Minh, Moki, Najin, Okido, Omagitsue, Ryudo, Ranma, Shen-long, Sensite, Shon, Syuto, Tanaka, Ti-min, Tetsuo, Ukyu, Xo-shan, Xenh, Yamake, Yori, Zaitte.

## Quelques Armes du Nippon:

Le Katana: Ce sabre légèrement courbe s'apparente à notre épée bâtarde occidentale, car il peut se tenir à une ou deux mains. Toutefois, il nécessite une force minimum de 4 pour être utilisé convenablement à une main. Souvent, les katanas, armes préférées des samourais, sont de véritables objets d'art avec des incrustations de nacrés et de pierreries. Une lame de katana est extrêmement solide car elle est trempée souvent une dizaine de fois. La compétence "Arme de spécialisation - armes à deux mains" est nécessaire.

Initiative: -10%

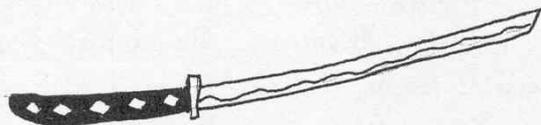
Dégâts: +1/+2 (à deux mains)



Le Wakisashi: Cette arme va de paire avec le katana. Traditionnellement, il s'agit d'un sabre court qui s'utilise en parade de la main gauche lorsque le Katana est tenu dans la main droite. Sa forme rappelle celle du katana mais il mesure seulement entre la moitié et le tiers de sa longueur. La compétence "Arme de spécialisation - armes de parade" est nécessaire (voir Tome 1, pour les règles des armes de parade).

Initiative: +10% Parade: -10%

Dégâts: -1



Le Ninjato: On ne prononce ce nom qu'avec crainte car il s'agit en effet là de la lame rituelle des ninjas. C'est un sabre de taille moyenne à la lame droite. Très souvent, une fine rainure court sur la lame, près du

tranchant. Elle sert à stocker le poison dont se servent la plupart du temps les ninjas. Un Ninjato est souvent très léger par rapport à sa taille et leur fabrication est tenue secrète par les chefs de clan ninja. Posséder un Ninjato est passible de mort.

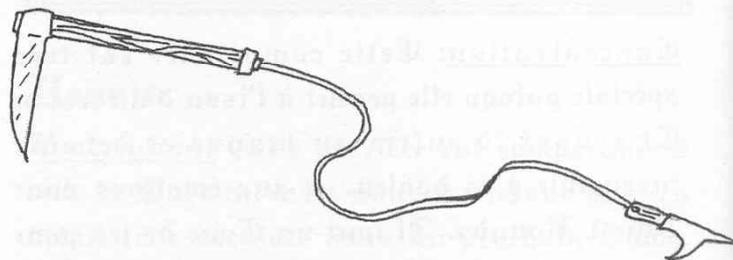
Initiative: +10%

Le Kama: C'est une petite faucille adaptée et équilibrée pour le combat. Souvent les ninjas l'utilisent avec une chaîne, terminée d'un crochet et fixée sur le manche, ce qui en fait une arme redoutable dans les mains d'un expert. La compétence "Arme de spécialisation - armes de poing" est nécessaire dans le premier cas et la compétence "Armes de spécialisation - Fouet" l'est dans l'autre.

Initiative: +10%

Dégâts: -1

Avec chaîne et crochet: traiter comme un fouet avec une Force Effective de 3 au lieu de 1.



Le Sai: Cette sorte de poignard sans tranchant s'utilise pour le lancer (à traiter comme une dague) ou bien au corps à corps. On considère alors qu'il s'agit d'un brise lame. A noter qu'il existe une version différente du Sai: le Jitte qui ne possède qu'une branche au lieu de deux et majore les dégâts de 1 point de par sa robustesse mais n'est pas équilibré pour le lancer. Les compétences "Armes de spécialisation - armes de parades ou armes de jet" sont nécessaires suivant l'utilisation qui en est faite.



Le Nagitana: C'est une arme noble dont le port n'est autorisé qu'aux samourais. Elle consiste en un long manche de bois (environ 1m60 à 1m80) au bout duquel est fixée une lame large et courbe (quoiqu'elle peut avoir d'autres formes) de 30 à 50 cm. Avec cette lame, on raconte que les meilleurs guerriers peuvent parer une volée de flèches. La compétence "Arme de spécialisation - Armes d'Asi" est nécessaire.

Capacité de Combat: -10%

Dégâts: +2

Le Nunchaku: Les paysans n'ayant pas le droit de porter des armes blanches au Nippon, ont inventé cette arme en déviant un fléau à grain de son usage laborieux. Le maniement du Nunchaku est maintenant enseigné dans les monastères Hintsu et cette discipline est reconnue en tant qu'art martial, de grands Budokas s'étant spécialisés avec succès dans cette arme.

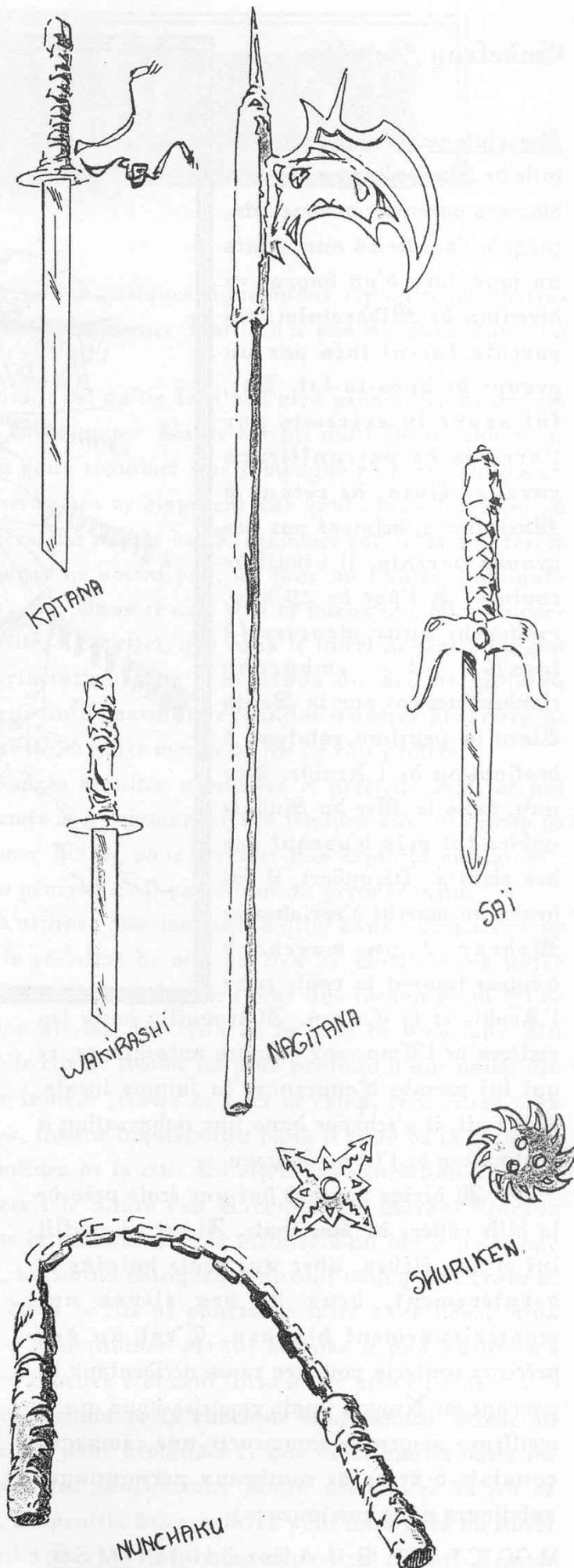
Capacité de Combat: -10%

Initiative: +20%

Parade: -10% Dégâts: +1

### Les Shurikens:

Encore une spécialité des ninjas. Les Shurikens sont de petits objets métalliques et tranchants utilisés pour le lancer. Ils peuvent prendre la forme d'une étoile, de carrés ou bien encore de lames droites. On raconte que les ninjas peuvent en lancer une volée d'un seul coup et que chaque coup est souvent mortel par sa précision. En fait, si les ninjas tuent leurs victimes grâce à ces projectiles, c'est qu'ils les enduisent d'un poison foudroyant de leur fabrication. La compétence "Arme de spécialisation - Armes de jet" est nécessaire. Les shurikens sont comparables aux couteaux de jet. Pour plus de précisions, consultez les Tome 1, 3 et 4 "les sept arts martiaux".

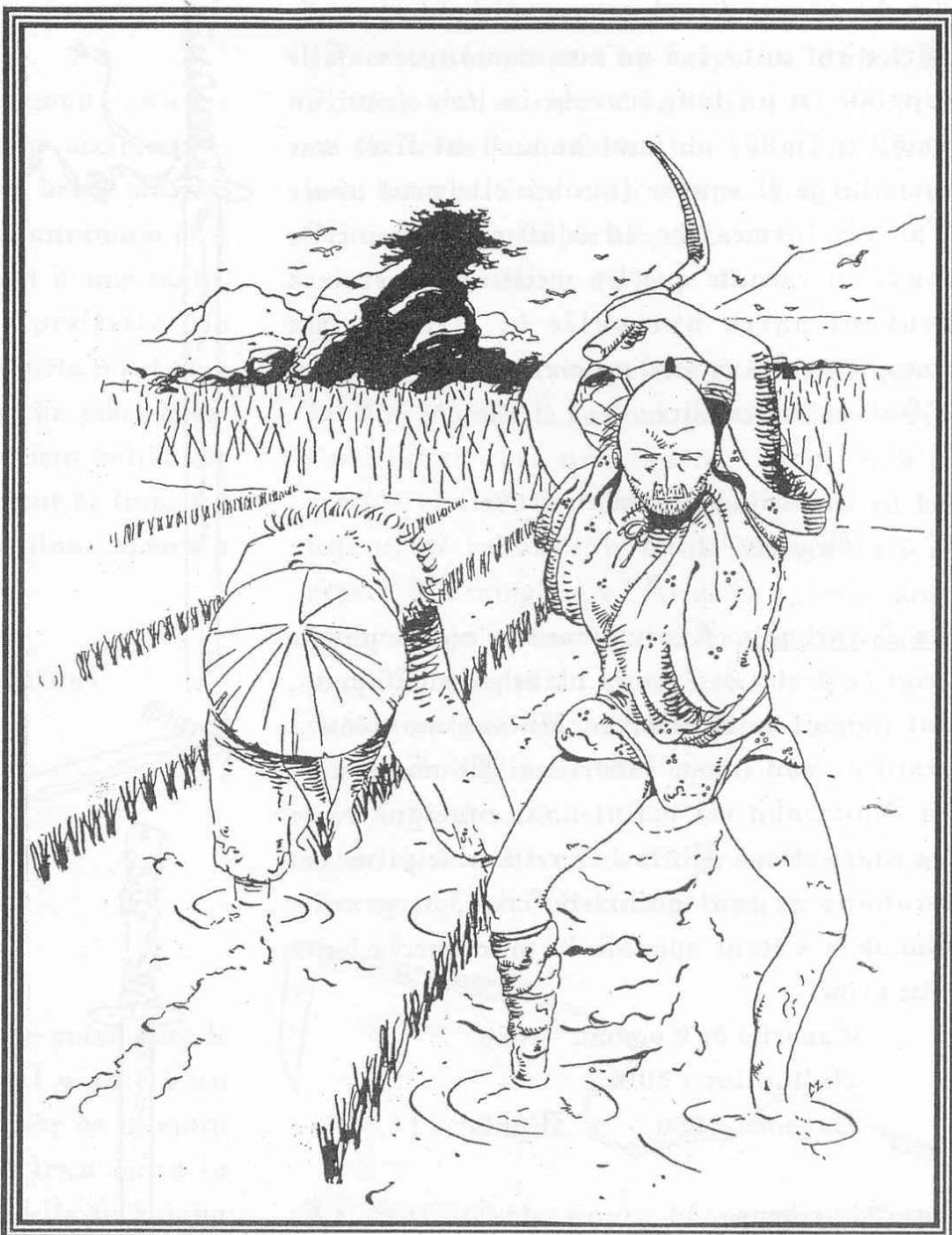


## Godefroy Schiffer

Description: Il est né dans la ville de Marienburg où il vécut avec ses parents commerçants, jusqu'à l'âge de 14 ans. Mais un jour, lors d'un voyage en direction de Middenheim, ses parents furent tués par un groupe de hors-la-loi. Lui, fut saubé in extremis par l'arrivée de patrouilleurs ruraux. Puis, de retour à Marienburg, délaissé par ses grands-parents, il vivait de rapines. A l'âge de 20 ans, recherché pour meurtre (à tort), il embarqua clandestinement sur la Santa Clara de pavillon estalien, à destination de l'Arabie. Une nuit, dans la Mer du Sud, le navire fut pris d'assaut par des pirates. Découvert, il fut vendu au marché d'esclaves de Mahran à un marchand d'épices faisant la route entre l'Arabie et la Cathay. Il travailla dans les rizières de l'Empereur avec les autochtones, ce qui lui permit d'apprendre la langue locale. Une nuit, il s'échappa dans une embarcation à destination de l'île du Nippon.

Il dirige aujourd'hui une école près de la ville côtière de Konimate. Il est en conflit lui et ses élèves, avec une école voisine et dernièrement, deux de ses élèves ont mystérieusement disparu. C'est un des précieux contacts pour les rares occidentaux de passage au Nippon (mais rappelez-vous que le meilleur moyen de commencer une campagne consiste à créer de nouveaux personnages asiatiques pour vos joueurs).

M CC CT F E B | A Dex Cd Int Cl FM Soc  
4 78 49 5 6 13 60 3 49 52 43 60 49 49



Compétences: Alphabétisation (Reikspiel, Katakana), Armes de spécialisation-Armes à deux mains; Arc long; Armes de parade; Code du Bushido, Arts martiaux (tous), Charisme, Concentration, Endurance à l'alcool, Equitation, Escalade, Esquive, Estimation, Etiquette, Intendance, Coups assommants, Coups puissants, Coups précis, Vol à la tire.

Dotations: un destrier, un Wakirashi, un Katana, et tout sorte d'armes non conventionnelles. Une école (salle d'entraînement, salle de repos, de prière...), un jardin. Une armure complète, 4000 Ryus.

Cheminement professionnel: Voleur (tire-laine), Samourai, Maître (Daimyo).

Rang social: +3

# WARHAMMER

## Battle

Avant de commencer, je voudrais profiter de ces quelques lignes pour répondre aux lettres de certains lecteurs pour lesquels une rubrique Warhammer Battle n'a pas sa place dans un fanzine dédié à Warhammer le Jeu de Rôle.

La première chose que je voudrais leur dire, c'est qu'ils font une bien grosse erreur car ces deux jeux sont tout-à-fait complémentaires : Warhammer Battle est un outil formidable pour aider un Maître de Jeu en mal d'inspiration ou pour réanimer une campagne en perte de vitesse. Rien de tel qu'une belle bataille où les charges héroïques se disputent aux hauts faits d'armes, où le courage des uns souligne la couardise des autres. Le monde de Warhammer est un monde féroce et violent où il est impossible que vos personnages ne soient pas, un jour ou l'autre, impliqués dans une bataille de plus ou moins grande envergure. Dans ce cas, rien de mieux que Warhammer Battle pour simuler votre bataille (je vous rappelle, à cet effet, que dans le libret de règles du Jeu vous trouverez comment transposer les caractéristiques de vos persos du Jeu de Rôle au wargame) : une fois votre figurine au milieu d'une unité, parmi une centaine d'autres guerriers en arme, vous réaliserez alors vraiment toute la férocité de notre monde de jeu de rôle préféré.

Deuxième point : certains personnages, après moult aventures et précieux XP, seront amenés à gérer leur propre fief, à monter une armée et à commander des troupes sur un champ de bataille. Là aussi, rien de mieux que Warhammer Battle pour retracer vos exploits militaires : vous vous rendrez compte très vite qu'être un bon général n'est pas donné au premier venu.

Enfin, une troisième possibilité permet d'utiliser Warhammer Battle dans vos parties de jeux de rôle : il suffit, pour cela, d'intégrer le résultat de vos parties de Battle dans votre campagne. Un exemple concret : vos personnages sont à la recherche (pour une raison X ou Y) de l'entrée d'une cité naine abandonnée depuis des siècles par ceux de la race de Grungui. Un problème se pose à votre groupe : l'entrée de la-dite cité se trouve au plus profond d'une vallée des Montagnes du Bout du Monde, et de nombreux indices (restes de feux de camp, rencontres plus fréquentes avec des bandes errantes d'humanoïdes, lieux inquiétants dans le fond de la vallée...) indiquent qu'une bataille se prépare aux portes mêmes de la cité. En effet, une expédition punitive naine est en marche pour récupérer (par la force!) le Livre des Rancunes de Karak-Atur, la forteresse recherchée par vos joueurs. Du sort de la bataille et de la victoire d'un des deux camps dépendra la suite de votre aventure : dans un cas, les nains vainqueurs auront nettoyé le terrain de (presque) toute la vermine goblinoise et l'entrée dans la cité ne pourra se faire sans négociation avec les nains ; dans l'autre cas, des bandes d'humanoïdes seront amenés à poursuivre les survivants de la bataille dans toute la vallée et vos joueurs risquent fort d'être pris en chasse...

Voilà, j'espère vous avoir convaincu du bien fondé de la rubrique Warhammer Battle du Grimoire, alors n'hésitez pas à écrire à la rédaction pour demander ce que vous voulez dans les prochains numéros. Dernier point, n'oublions pas que Warhammer Battle est le père du jeu de rôle Warhammer : le monde, les différentes races, les profils des créatures sont tous tirés du libret de règles du wargame... Alors, rendons un instant à Karl Franz ce qui appartient à Karl Franz.

## Adresses Utiles :

Pour ceux qui recherchent des figurines meilleur marché que les figurines officielles de Citadel, il existe plusieurs marques (Ral Partha, Grenadier...) moins chères et deux boutiques qui méritent le détour sur la place de Paris :

- J.G. Diffusion/Jeux Descartes, 6 rue Messonier, 75017 PARIS. Des figurines en promotion, des pièces rares, des figurines historiques et les précieux conseils de François Décamp, responsable de la rubrique figurines de Casus Belli.

## A Signaler dans la presse Jeu de Rôle:

White Dwarf numéro 7, version française, contient deux articles intéressants pour les amateurs de Warhammer Battle que vous êtes (ou que vous allez devenir...) : un éclaircissement bienvenu des règles sur les créatures aériennes (mouvement, combats terrestres et aériens...) où l'on apprend notamment qu'en chargeant depuis la haute altitude un monstre volant ne peut pas poursuivre une unité au sol, si celle-ci choisit de fuir ou fuit après le combat, car il a dépensé tout son mouvement dans son plongeon sur sa proie ; ainsi qu'un dossier très utile sur la construction de petits bâtiments (maison, auberge, grange...) pour meubler vos champs de bataille. Avec très peu de matériel, on arrive à des résultats étonnants. A noter un dossier sur le même thème (les décors pour figurines) dans le Casus Belli numéro 67.

## Précisions sur un point de règle:

Dans la version actuelle de Warhammer Battle, les personnages n'ont plus qu'une seule caractéristique "psychologique" : le Commandement (Cd), qui ne correspond plus vraiment au Cd de Warhammer le Jeu de Rôle parce que couvrant plus que l'autorité. Donc, quand vous convertissez vos Personnages de Warhammer en Warhammer Battle grâce à la p. 213 de Warhammer, faites la moyenne entre Cd, Cl, et Force Morale en arrondissant au-dessus, ce qui vous donne votre score en Cd (sur 12) pour Warhammer Battle.

Un dernier conseil : apprenez à connaître votre armée et surtout toutes les règles spéciales qui s'y appliquent. Pendant une partie, ce n'est pas à votre adversaire de vous rappeler la petite règle oubliée, et celui-ci pourra légitimement vous en vouloir si vous modifiez ou "oubliez" une règle spéciale qui vous désavantage ou rend votre figurine-surprise moins puissante que prévue. Dans la bataille de Castel Maudit (cf. ci-dessous), les canons feu d'enfer impériaux ont eu un rôle très important, fauchant une charge de Minotaures sautant ainsi tout le flanc droit de l'armée impériale. Or, après la partie, nous avons appris que les machines de guerre telles que les catapultes, canons et autres balistes ne peuvent choisir de "maintenir une position et tirer" sur une unité qui la charge...



## La Tragique Destinée de Castel Maudit

par : Guillaume Nonain (idée originale et background) et  
Dimitri Jallade (commentaires et conseils tactiques)

“Le Vieux Monde est une terre riche de légendes. Le grand Empire de Karl- Franz Premier, avec ses forêts sombres et immenses, est au coeur de nombre d’entre- elles. Certaines sont de belles et ravissantes histoires, glorifiant l’héroïsme ou l’amour, mais d’autres sont le terrain de prédilection d’ombres malsaines et corrompues, dont le simple énoncé suffirait parfois à faire perdre la raison à tout homme, fut- il brave et endurci.

L’une de ces sombres légendes a pour théâtre la Ligue d’Ostermarch, province impériale située dans les contreforts occidentaux des Montagnes du Bout du Monde. Son histoire est triste et violente, épique et sanglante. Elle conte la tragique destinée de Castel- Maudit.



...Le jeune Kurt Von Krieg jura en pensant au surnom blasphématoire dont le château de sa famille se voyait affublé par les Ostermarchers depuis maintenant deux longs mois. Pour la seconde fois de son histoire, le château Von Krieg avait été submergé par une bague noire et maléfique. Déjà, lors des incursions du chaos de 2301, Wernarch Von Krieg, l’aïeul de Kurt, était mort de ses blessures quelques jours après la bataille qui lui avait permis de reprendre possession de son château

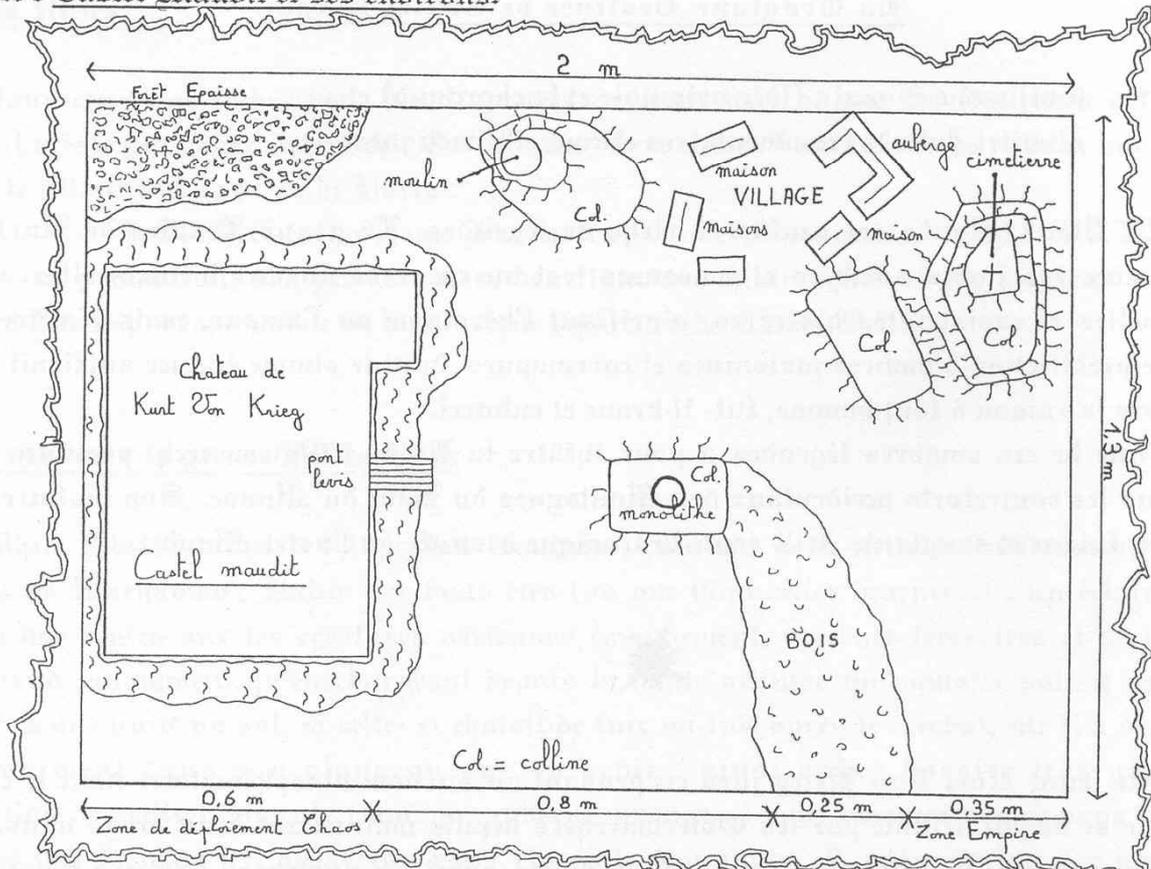
Aujourd’hui, deux cent ans plus tard, le chaos avait repris le château Von Krieg. Kurt se maudissait, se sentant responsable des événements. N’écoutant que la fougue de sa jeunesse, il avait volé à la rescousse d’une communauté fermière menacée par des brigands, à la tête de ses meilleurs hommes. Mais il n’y avait jamais eu de brigands. A son retour, le jeune comte Von Krieg n’avait pas eu à atteindre le château pour en comprendre le sort. Aux alentours du domaine familial, la terre était rabagée, les arbres déformées, l’air empoisonné...

Kurt avait passé deux longs mois à rallier tous ceux qui étaient prêts à se battre contre Castel- Maudit : il avait dû se rendre à Talabheim, où le Grand Duc Gustav von Krieglitz lui avait prêté des troupes endurcies, en partie à cause d’un lien éloigné de parenté. Kurt avait ainsi retrouver plusieurs cousins, et tous s’étaient joints à lui dans sa la lutte sans merci contre le chaos.

Depuis deux mois, de sales créatures du chaos avaient fait leur antre du château, lançant des raids sur la région depuis celui- ci. Mais la vocation du chaos n’était pas de se stabiliser, beaucoup des forces qui avaient pris le château étaient reparties dans les montagnes, quand elles ne s’étaient pas entretuées saubagement. A la tête de sa petite armée, Kurt savait qu’il restait encore de terribles ennemis à affronter. Car il était sûr que pour être rester “unis” si longtemps, les renégats insensés de Castel Maudit devaient avoir à leur tête de bien redoutables chefs...



## La Carte : Castel Maudit et ses environs.



Comme vous pouvez le constater, les terres de Castel Maudit sont assez cauchemardesques.

- Collines et bois sont du terrain difficile (mouvement/2 et pas de marches forcées).
- Monolithe : monstrueuse colonne de pierre noire de 6 mètres de haut sans pouboir particulier (Kurt et ses hommes auront déjà bien du mal sans un nouveau monolithe maudit...,) si ce n'est un étrange pouboir de fascination sur le joueur impérial.

- Château : quelques règles simples

- Pour lever et baisser le pont-levris = 1 Tour.

- Pour monter et descendre 1 niveau du château = 1 Tour. Le château des Von Krieg s'élève sur trois niveaux : un Rez de chaussée (niveau 0), les remparts (niveau 1) et les tours (niveau 2).

- Points de structure : Tours/Murs de pierre Endurance= 10 et Structure= 10 ; Pont-levris Endurance= 7 et Structure= 5. Rappelez-vous, cependant, que Von Krieg veut reprendre son château et non le détruite. Ces chiffres peuvent se révéler utiles dans le cas très improbable où le chaos serait amené à se retrancher derrière les murs de Castel Maudit.

- Les doubles sont un mélange de base et de pics acérés. C'est, bien sûr un terrain très difficile. Pour les traverser, il existe deux solutions : sauter - on doit alors réussir un jet sous mouvement-centimètres (mesurer la distance sautée) sous 2 dB sinon c'est la chute dans la base et on perd 1 blessure-, ou se laisser glisser dans la doube et traverser dans la base jusqu'au tronc (prof = env. 1,2m) - le mouvement est divisé par 4 et on subit une attaque de Force 3 sans jet de saubegarde... c'est l'effet de suction Gloub !

- Village : il a été pillé par les Hommes Bêtes du Chaos depuis bien longtemps : les maisons ont été brûlées et saccagées, quelques restes (de villageois) parsèment la place du village. Les points de structure d'une maison : Endurance= 8 et Structure= 5.

## Forces en présence:

L'Armée du Chaos: Cette armée (dont vous trouverez un exemple à la fin de cette rubrique) est constituée de 4000 points répartis ainsi: 3000 sur le champ de bataille dont 500 dans le village si le joueur chaotique le souhaite, et 1000 dans l'enceinte de Castel-Maudit. Les troupes commençant la partie à l'extérieur ne peuvent pas aller se réfugier dans le château, en rebanche. Les troupes qui se trouvent dans Castel-Maudit peuvent effectuer des sorties. On a volontairement limité le nombre d'objets magiques à 4 (1 par tranche de 1000 points) et le nombre de magiciens à 3. Le Chaos est le défenseur et se déploie en premier.

L'Armée Impériale: Cette armée est constituée de 500 points. Même restriction en ce qui concerne la magie, avec 5 objets magiques et 3 magiciens maximum. La tragédie destinée de Castel-Maudit est un scénario créé pour que la bataille se passe au 3/4 à l'extérieur. Si le joueur impérial arrive à pénétrer dans le château, c'est qu'il aura auparavant vaincu dans la plaine. Enfin, sachez qu'il est tout à fait possible de remplacer le Chaos et l'Empire par deux autres armées (par exemple les Elfes et les Gobelins de la boîte de base) pour jouer ce scénario.

## Conditions de Victoire:

De par l'inégalité des forces en présence, il est très difficile de calculer des points de victoire de la manière classique en fonction d'objectifs et de pertes infligées à l'ennemi. Considérez donc le joueur impérial victorieux si il réussit à investir (un tour suffit) le rez de chaussée de Castel-Maudit (il lui faut, à ce moment, plus de points que le joueur chaotique au niveau 0 du château.

Le joueur chaotique gagne si Kurt Von Krieg échoue dans sa tentative de reprendre son bien. Il y a match nul si un camp "vainqueur" d'après la description ci-dessus a perdu son chef de guerre: en effet, la mort de Kurt Von Krieg au combat scelle pour l'éternité la destinée du château. De même, la chute du terrible chef chaotique, Beurpux Thog' Nurgle, fait que tôt ou tard les hordes chaotiques s'entretueront ou repartiront vers les montagnes. La mort des 2 chefs est nulle.

## Récit de la Bataille-test:

*"Sinistrax, le nécroman, leva une dernière fois son bâton aux formes absurdes et l'abattit, tel un échafaud, sur le Comte Von Krieg qui s'écroula derrière une grosse souche pourrie, là même où il avait tant de fois joué avec ses soeurs, il y a si longtemps. le jeune Kurt ne sentait plus son corps engourdi, il avait perdu beaucoup de sang mais il mettrait beaucoup de temps à mourir. Tout avait été si vite. Il avait échoué dans sa folle tentative de reprendre son château mais qu'importe, survivre sans les siens dans cette demeure de pierre froide n'était guère une perspective réjouissante pour aucun homme, fut-il brave et endurci.*

*"Pourtant, au petit matin, sous un soleil tout se présentait pour le mieux: les créatures du Chaos n'avaient visiblement pas eu le temps de préparer la défense du château, des hommes-bêtes avaient été surpris dans le village, le pont-levis tel une*

bouche ouverte sur l'enfer restait abaissé, et ses 3 éclaireurs du Moot annonçaient seulement 2 unités ennemies derrière le bois de son enfance. Au cours des mois qui avaient suivi l'invasion de son château par le chaos, Kurt Von Krieg avait réussi à réunir autour de lui une armée, certes hétéroclite mais dotée d'une impressionnante puissance de feu et d'une cavalerie lourde puissante qui lui permettraient de faire la différence sur n'importe quel champ de bataille. Aussi, avec confiance, lança-t-il son armée dans un vaste mouvement vers le château sans vraiment concentrer son effort sur un des fronts... Ce fut là, sa plus grave erreur.

Les combats les plus sanglants eurent lieu dans les bois au Sud du monolithe: nombreux furent ceux qui y périrent mais encore plus nombreux furent ceux qui s'enfuirent avant même d'avoir vu l'ennemi. Le bruit et la fureur des combats étaient tels que des unités entières parmi les plus endurcies étaient parties en déroute au reflux des premiers blessés. Seul le cor de son ancêtre avait permis à Kurt Von Krieg d'éviter, à trois reprises, la débandade de toute son armée. De plus, son flanc droit était tombé dans une embuscade menée par un ogre monstrueux dans le village détruit. Seul le courage et le sacrifice de la batterie Hans évita à l'armée impériale d'être pris à revers, fauchant une unité entière (!) de minotaures dont le tristement célèbre Ariach "Tue-elfe".

Après sa première surprise passée, l'armée s'était bien resaisie et avait repris son avance malgré le déluge de flèches et de magie pestilentielle sortant de la bouche du château. Kurt Von Krieg avait lui-même pris la tête de la deuxième attaque dans les bois et ils avaient tous ensemble réussi à repousser l'ennemi, mais il s'agissait une nouvelle fois, d'un piège tendu par les hordes chaotiques. De l'autre côté des bois, attendant le bon moment, il y avait des hommes-bêtes en grand nombre, des squelettes, d'énormes guerriers en armure et bien pire encore... Leur charge fut monstrueuse.

Les hommes tinrent bon et se battirent jusqu'au bout de leur forces mais la puissance du Chaos était telle que seule les troupes d'élite de Von Krieg auraient pu changer le cours du combat. Hélas, celles-ci étaient occupées à nettoyer le village et à poursuivre quelques hommes-bêtes. Ce fut là, la deuxième erreur du jeune et impétueux Comte Von Krieg.

Vers la fin de la journée, l'armée impériale connut pourtant un dernier sursaut: le grand magicien blanc Althus Arkam terrassa même le puissant démon Beurpux Thog'Nurgle, au cours d'un terrible duel magique mais il était déjà trop tard et les pertes subies étaient trop lourdes pour exploiter cette victoire. Le pont-levis, bloqué par un carré de nains dégénérés du Chaos, restait abaissé mais l'obstacle paraissait infranchissable tant les pertes subies étaient nombreuses, tant le sang versé semblait inutile, tant le destin semblait impitoyable.

Kurt Von Krieg ne survécut pas à la nuit glaciale qui suivit la bataille, il mourut de froid, seul face à son destin. Castel-Maudit restait le seul vainqueur.

## Notes des créateurs:

La bataille de Castel-Maudit est intéressante à plus d'un titre. Tout d'abord, dans *Warhammer Battle*, il est assez rare qu'une armée totalisant moins de points ne réussisse pas à faire réellement la différence sur un champ de bataille. Ensuite, il est également rare que les éléments de décor jouent un rôle aussi prépondérant dans une bataille: il est clair que si le Chaos avait affronté l'armée impériale de Kurt Von Krieg dans une plaine nue avec de grands espaces vierges, parfaits pour les lignes de tir et les charges de cavalerie, la bataille aurait pris une toute autre tournure.

En fait, c'est lors du déploiement initial que le joueur impérial a commis les plus grosses fautes: on a vu quelques horreurs telles qu'une unité d'albalétriers obstruant la marche de l'armée, des mouvements en colonnes dans la distance de charge de l'ennemi (Cf: *Analyse des règles*, Tome 6), des canons et de la cavalerie noyés dans les régiments de piétons... Bref, le chaos dans l'autre camp!

La zone de déploiement était certes trop étroite pour une armée de 500 points, mais les hésitations impériales quant à la ligne à suivre ont permis aux forces du Chaos moins nombreuses, mais beaucoup plus concentrées, de faire la différence aux lieux clés (les bois...). Avec plus de 20 unités, le joueur impérial aurait eu tout intérêt à foncer tout droit sur le château quitte à avoir quelques pertes pour contourner le monolithe et prendre à rebers les unités qui se défendaient derrière le bois. Pris dans la masse, le Chaos n'avait aucune chance. L'armée impériale n'a jamais pu réellement se déployer et utiliser sa monstrueuse puissance de feu, près de la moitié des unités ayant des armes de jet. Dommage car c'était une superbe armée avec laquelle on avait envie de jouer.

En ce qui concerne le Chaos, les fautes ont été moins nombreuses ou la position d'attente de défenseur, mais la plus importante fut sûrement celle de s'être laissé emporter dans la fièvre de la bataille et avoir sorti leur figurine-surprise (*Beurpux Thog' Nurgle*) alors que ce n'était pas nécessaire. Bien mal leur en prenne de recommencer.



Je ne suis pas abonné  
au Grimoire et ça  
se voit... Argh!



Ce Bulletin concerne les Tomes 9, 10, et 11, 12:  
[ ] 160 Francs pour un an plus 2 suppléments gratuits.  
[ ] 80 Francs pour 6 mois plus un supplément gratuit.



# HEMO GOBLINE

**OGRES ET TROLLS SONT ALLIES  
POUR MASSACRER  
ELFES, HOMMES, NAINS  
ET GOBLINS**

---

**UN JEU DE BATAILLE, DE NEGOCIATION ET DE STRATEGIE**

**UN JEU DE 76 CARTES POUR 2 A 6 JOUEURS  
UNE REGLE DU JEU + UN BLOC DE FEUILLES DE MARQUE**

**PRIX DE VENTE T.T.C. 1 JEU 49 F + FRAIS D'ENVOI 20 F  
2 JEUX 90 F + FRAIS D'ENVOI 30 F**

**Règlement par chèque (à la commande) à l'ordre de :  
GESTECO B.P. 26 85200 FONTENAY LE COMTE**

**Pour tout renseignement contacter :  
A. SCHUBMEHL au 51 28 71 60**

---

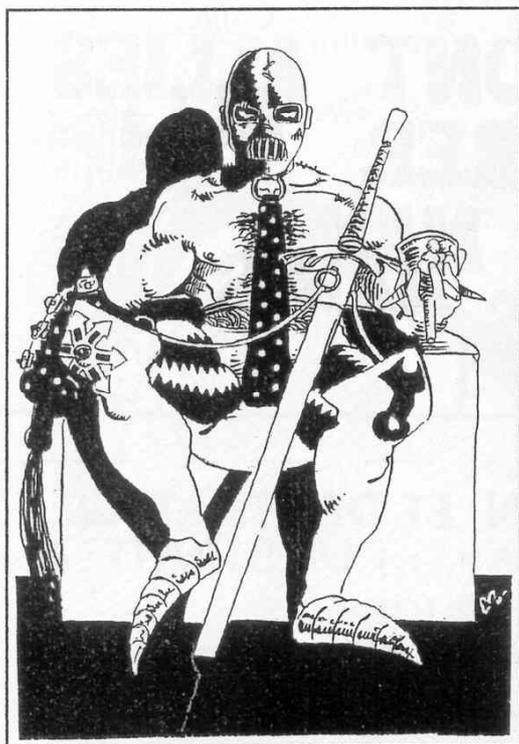
# HUITIÈME TOME

"...Voilà maintenant trois mois que je suis en voyage dans ce merveilleux pays qu'est Cathay... Ma magie m'a beaucoup aidé à comprendre leur langage et leur écriture complexe. Mes pouvoirs semblent beaucoup les impressionner, et la plupart de ces gens voient en moi un kami, un esprit plutôt qu'un être humain. En effet, seuls les prêtres pratiquent les sciences occultes. Je pense que je suis condamné à ne jamais m'installer dans ce pays car ses habitants voient d'un très mauvais oeil les étrangers de passage. De toute façon, je préfère vagabonder en Cathay plutôt que croupir dans une geôle bretonnienne ou impériale.

Je n'ai vu pour ainsi dire aucun elfe, nain, ou halfeling ici. Les occidentaux sont inexistantes et leur nombre se limite à quelques équipages de navires. Pourtant, des caravanes arabes semblent connaître les chemins qui mènent en Cathay depuis déjà quelques centaines d'années. A l'intérieur des terres, on rencontre également des tribues barbares, mais il s'agit là encore d'une minorité.

Demain, je m'embarque pour une île située encore plus à l'Est: l'île du Nippon. Ici les habitants l'appellent l'île de la honte et il semble y avoir une certaine tension entre ces deux peuples..."

Konistag 10 Sigmarzeit 2515  
Jean d'Ophélie Saint Amour



30 Frs\*

\* S'il est vendu par correspondance son prix est de 40 Francs port compris en France et de 45 Francs pour la Belgique et la Suisse.

Un fanzine pour

# Warhammer R

Le Jeu de Rôle Fantastique

