



# ChaOdisiaque

## Le Marteau de Guerre

Partie Cercle des combattants

Les règles Version 1.1

Bêta-Test

MODIFIEE LE 20/01/2007

# Chaodisiaque

## Le Marteau de guerre

### Partie Cercle des combattants

#### Les règles Version I.I

#### Bêta-Test

## Introduction

Vous trouverez dans ce document une aide complète sur le fonctionnement du **CERCLE DES COMBATTANTS** et les règles de ce jeu en ligne.

Vous faites partie d'une caste de recruteurs, qui se font une guerre intestine pour la richesse et la popularité. Vous recrutez des mercenaires prêts à se battre et risquer leur vie pour un peu d'argent et de reconnaissance. Pour se faire vous signez un pacte au Poing d'Acier et aurez au début de votre entrée, la possibilité d'engager jusqu'à 5 Recrues. Ces personnels se battront pour vous et votre bourse. Vous tacherez de mettre en avant leurs qualités martiales et ils devront écouter vos directives pour les combats à venir.

J'ai essayé de rester le plus proche possible des règles et de la façon de jouer à **Warhammer V2 JDR**. Etant donné que le jeu de rôle n'est pas basé que sur le combat et qu'en général les confrontations se règlent rapidement, le côté stratégique ainsi que la partie jeu de mon site ont été modifiés légèrement par rapport aux règles officielles. En effet, car **Le Marteau de Guerre de ChaOdisiaque** est basé sur le combat et plus particulièrement le combat au corps à corps, c'est pour cette raison que le côté affrontement a dû être remodelé différemment, mais sans toucher à l'univers du Vieux Monde. Vous verrez en lisant les lignes qui suivent les différences apportées, mais tous les connaisseurs et passionnés de Warhammer s'y retrouveront et ne devraient pas trop être dépayés!!

Ce document vous éclairera sur les notions que vous devez connaître sans pour autant être trop exhaustif. En effet, beaucoup d'éléments demeurent volontairement obscurs et ce sera à vous de les découvrir au fil des tours de prestation que vous accumulerez. Avec l'expérience et l'investissement, vous aurez l'occasion de récupérer des données précises sur le fonctionnement et le meilleur rendement du jeu.

Après avoir lu les consignes de démarrage, vous commencerez par voir ce qu'est une troupe en terme de jeu. Nous passerons ensuite au mercenaire, ce qui le définit, quels sont les styles de combat, ainsi qu'un petit exemple de création. Au chapitre de l'armurerie, vous apprendrez tout ce qu'il y a à connaître sur les armes, armures et casques. Le chapitre suivant traitera de la stratégie proprement dite, afin de bien maîtriser cet aspect très important. Enfin, une section « **FAQ** » (Foire aux questions) ainsi que des annexes diverses viendront clôturer cette documentation.

Au fil des pages, vous trouverez des paragraphes sur fond gris tels que celui-ci. Ce sont des indications ou des conseils, bref de précieux renseignements. Prenez les en compte !

## Demande d'inscription

Dans un premier temps, il vous est nécessaire de vous inscrire et de remplir au mieux votre demande. Certaines questions, ne sont pas réellement nécessaires au jeu, mais les réponses nous apporteront une première approche sur votre vision du **JDR**.

Essayez de remplir au mieux la partie motivation, car ce point du questionnaire est le plus important et je me baserais sur cette question pour valider votre inscription au Marteau de Guerre.

Vous pouvez voir le nombre de demande en attente en haut du formulaire, ceci pour vous donner une petite idée de l'attente possible. Normalement vous aurez une réponse dans la semaine qui suit, mais il peut arriver que cela mette un peu plus longtemps, donc ne désespérez pas.

**ATTENTION:** n'essayez pas d'avoir plusieurs compte, un jour ou l'autre ça se saura et vous serez banni sur le champ et interdit de revenir!!! Certes vous pouvez toujours essayer, mais sachez que cela gâche le jeu et que ça fait perdre beaucoup de temps aux Admin. !! Donc soyez sympa, évitez ce genre de désagrément. Merci d'avance!

## Faites partie du Poing d'Acier et entrez au Cercle des Combattants

Une fois votre inscription validée, vous aurez accès à de nouveaux liens. Si vous voulez jouer et créer votre troupe de mercenaires, il vous faut faire partie du **Poing d'Acier**, pour ce faire, cliquez sur gestion de vos troupes et créez votre groupe.

Le Poing d'Acier est une Caste implantée à Camps Nouveau depuis près de cinq années. Elle organise des combats considérés comme illégaux, mais la corruption fait partie intégrante de la ville et étant donné que les paris qui se déroulent au Cercle rapportent beaucoup d'argent, l'intendant ferme très souvent les yeux sur ces combats brutaux et parfois mortels, mais tellement rentable. En signant le pacte qui vous lie à cette caste, vous prenez conscience de votre nouveau statut hors la loi, et que revenir en arrière est souvent impossible.

En signant le pacte, vous donnez un nom à votre troupe, réfléchissez bien et restez dans l'univers. Ce sera votre sigle, le nom sous lequel vos recrues se battent et sous lequel on vous reconnaîtra.

## La Troupe

Une fois votre entrée dans cette organisation, vous aurez la possibilité de recruter jusqu'à 5 cinq mercenaires. Vous gérerez votre troupe via le même lien. N'hésitez pas à triffouiller chaque lien et bouton afin de vous familiariser avec la gestion.

## La Recrue

Le nouvel engagé est enregistré sur un registre très suivi par les organisateurs du Poing d'Acier. En effet, un scribe note les entrées et les concurrents qui arrivent. Vos recrues sont donc référencées par des numéros uniques, c'est une manière simple de les reconnaître et de ne pas faire de préférences.

Chaque Recrue est unique et se définit premièrement par ses traits de caractéristiques. Bien entendu le hasard a une grande place dans cette première rencontre avec vos nouveaux gars, car les premiers points sont répartis aléatoirement parmi les caractéristiques et c'est à vous de compléter le reste des points au mieux pour que votre nouveau membre soit meilleur.

## Description des Caractéristiques

Les points de huit des 14 caractéristiques sont des pourcentages, donc plus le score est élevé et plus le combattant sera bon dans la caractéristique. Au départ, chaque caractéristique varie entre 21 et 30, puis par la suite vous pourrez ajouter jusqu'à 11 points supplémentaires, pour un total maximum de 241 dans les 8 caractéristiques suivantes: CC, CT, F, E, Ag, Int, FM, Soc.

### Capacité de Combat (CC)

Cette caractéristique représente l'aptitude de votre recrue en combat rapproché, aussi armée qu'à mains nues. Elle rentre en compte dans la qualité des attaques, des ripostes et des parades. C'est une caractéristique très importante aussi bien pour la défense que l'attaque.

### Capacité de Tir (CT)

Cette caractéristique représente l'aptitude de votre recrue à se servir d'armes à projectiles, comme les arcs, les arbalètes et les pistolets. Etant donné que les combats au Cercle des Combattants se déroulent pour l'instant sans ce type d'armes, cette caractéristique restera seulement utile avec l'utilisation de certain type d'arme ou pour visée correctement votre cible (Tête, buste, bras...).

### Force (F)

Cette caractéristique représente la puissance musculaire brute de votre recrue. Elle rentre en compte dans la comptabilisation des dégâts, dans le poids transportable, dans la puissance des attaques portées et dans la capacité d'intimidation.

### Endurance (E)

Cette caractéristique représente la capacité de votre recrue à supporter les blessures. Elle rentre en compte dans la comptabilisation de la fatigue et de la résistance aux coups.

### Agilité (Ag)

Cette caractéristique représente la vélocité physique de votre recrue, son adresse manuelle et sa vitesse de réaction. Elle rentre en compte dans la comptabilisation de l'initiative, de la réaction et de l'esquive.

### Intelligence (Int)

Cette caractéristique représente l'intellect de votre recrue, sa perspicacité et sa capacité de raisonnement. Elle rentre en compte dans la comptabilisation de l'apprentissage et de la gestion du combat.

### Force Mentale (FM)

Cette caractéristique représente la résistance mentale de votre recrue et sa persévérance. Elle rentre en compte dans la comptabilisation du courage, de la résistance à l'intimidation et dans volonté.

### **Sociabilité (Soc)**

Cette caractéristique représente le charisme de votre recrue et sa capacité à interagir socialement. Elle rentre en compte dans la comptabilisation de la popularité, du marchandage et du prestige.

### **Attaque (A)**

Cette caractéristique représente la vitesse d'attaque de votre recrue. Quand ce nombre dépasse 1, c'est que votre recrue est plus rapide que la norme et donc aura plus de chance de réagir vite et d'attaquer.

### **Points de Blessures (B)**

Cette caractéristique représente la vitalité globale de votre recrue et indique la quantité de dégâts qu'elle peut subir avant de se retrouver dans un état critique.

### **Mouvement (M)**

Cette caractéristique représente la vitesse de déplacement au sol de base de votre recrue. Elle rentre en compte dans la comptabilisation de l'initiative et de la réaction.

### **Magie (Mag)**

Ne représente rien actuellement dans le jeu.

### **Points de folie (PF)**

Cette caractéristique représente le statut de la santé mentale de votre recrue. Elle augmente à la suite d'expériences traumatisantes ou de souffrance particulièrement insupportable. C'est extrêmement rare au cercle des combattants, mais des handicaps viendront s'ajouter si cela arrive. (Se faire malmené par un Tueur de Troll en furie, n'est pas toujours une très bonne expérience :))

### **Points de destin (Pd, P.dest. Ou D)**

Cette caractéristique représente la chance et, dans une certaine mesure, la destinée de votre recrue. Elle rentre en compte dans la comptabilisation de chaque action de votre recrue, elle représente un pourcentage infime, mais réel d'avoir un peu de chance dans chaque action entreprise.

- Il est important de répartir correctement les points afin de créer la recrue parfaite. Bien sûr faites le bon mélange RACE, STYLE, CARACTERISTIQUE.
- Un conseil pour les débutants: CT est une caractéristique trop minime en corps à corps, évitez donc de rajouter trop de point dans cette dernière.
- Contrairement à ce que l'on peut penser, l'Int est très important, car votre recrue choisira mieux sa façon de se défendre et apprendra beaucoup plus vite de chaque rencontre.
- Soc est une caractéristique peu importante en combat, mais votre popularité et les encouragements des parieurs peu changer la donne en votre faveur. Vous pourrez aussi avoir des prix sur les armes et armures.
- Attention! L'intimidation est très présente dans ce milieu où Brutes et Brigands en tout genre se fréquentent.
- Si vous comptez vous payer des armes lourdes et de grosses armures, pensez à améliorer la force de votre recrue au MAX.

## Races

La deuxième chose qui caractérise votre recrue est sa race. Il est important de bien choisir son peuple, car chacun d'eux possède bonus et malus, modifiant ainsi leur profil. Je ne vous mets pas les modifications exactes, mais simplement des indications. De toute façon avec un peu d'observation et de jugeotte vous pourrez constater chaque bonus/malus par vous même.

Pour l'instant seul les 4 peuples principaux sont autorisés à combattre au Cercle, mais peut être qu'à l'avenir d'autre peuple compléterons cette liste.

Vous avez une petite introduction descriptive, des conseils d'interprétation (vous êtes sur un site JDR, ne l'oubliez pas) et une partie à prendre en compte.

### Les Elfes

*Les Elfes sont des êtres agiles et gracieux, facilement identifiables par leurs oreilles pointues et leurs traits aiguisés. Leur histoire est aussi glorieuse que tragique et leur renommée d'archers, d'érudits et de magiciens a traversé les frontières. Les Elfes sont dotés d'une compréhension innée des voies des courants de la nature, en particulier pour ce qui concerne la forêt et la mer. Ils n'ont que mépris à l'égard de ceux qui souillent la pureté sauvage, qu'il s'agisse d'humains orgueilleux, de nains avides ou d'orques maléfiques. Et bien qu'ils puissent paraître distant, il ne faut pas oublier qu'ils se sont sacrifiés pour le bien du monde, au-delà de ce que les autres races peuvent concevoir.*

### Conseils d'interprétation

Les elfes, quel que soit leur type, emploient généralement un ton mesuré et égal dans la conversation. Etant donné que le Reikspiel demeure souvent leur seconde langue, ils la pratiquent avec une formalité savante et une précision qui font défaut aux autres peuples. Leur langage corporel est également omniprésent, ce qui a le don de divertir leurs interlocuteurs.

### Ce qu'il faut savoir

Les Elfes sont très doués quand il s'agit de décocher les flèches, ils sont agiles, rapides et d'une réactivité poussée. Beaucoup d'entre eux sont des érudits et sont intelligents, ce qui n'en fait pas moins des êtres sans courage, bien au contraire. Par contre le destin n'est pas toujours de leur côté et parfois ils peuvent paraître plus fragiles que d'autres peuples.

### Les Halflings

*Ils sont aussi peu nombreux que petits de taille. Ceux qui ne sont pas encore complètement intégrés à la société humaine vivent dans un état pastoral indépendant, le Mootland, entièrement contenu dans l'Empire et sous sa protection. Les origines des Halfelings remontent au moins aussi loin que celles de l'Homme (puisque'ils étaient déjà mêlés quand les tribus humaines se sont installés dans ce qui deviendra l'Empire) mais, et c'est sans doute en partie dû à leur caractère pacifique et isolationniste, leur nombre n'arrête pas de décroître. Ils ne sont qu'à peine mentionnés dans les livres d'histoire d'avant 1010, époque à laquelle l'Empereur leur accorda, selon la légende, une terre propre en reconnaissance de leur apport à la gastronomie impériale. Cette terre se situe près des contrées les plus hautes de l'Aver et est connue sous le nom de Moot. Les Halfelings l'administrent eux-mêmes, mais le territoire fait partie de l'Empire. De fait, le Doyen du Moot est l'un des quinze Electeurs impériaux, ce qui lui confère un pouvoir politique non négligeable.*

*Ils forment un peuple pacifique, plus concerné par le bien-être de leurs troupeaux et le soin de leurs récoltes, voire l'heure de leur prochain repas, que par le combat. Ce sont des hôtes remarquables, accueillants et de toute confiance, heureux d'offrir gîte et couvert aux voyageurs. Néanmoins, ils sont aussi très déterminés et même opiniâtres et peuvent vaillamment défendre leurs terres, leur maison et leur repas avec une hargne considérable, même sans être vraiment des guerriers. Parfois levés en milices pour faire face à un danger, ils font preuve d'un remarquable courage pour défendre leurs biens mais leur petite taille et leur nature pacifique jouent lourdement contre eux: leur habileté à la fronde et à l'arc compense toutefois en majeure partie ces désavantages. Leurs communautés forment de petits villages, dirigés par un sage vieillard. A l'occasion, les Anciens peuvent se rassembler au cours d'un banquet et discuter des problèmes courants. Leur organisation est très libre avec un tout petit peu, ou pas du tout, de gouvernement formel. Leur religion et leurs coutumes tournent autour de leur mode de vie et leurs principales Divinités sont celles de la fertilité, climat et de la cuisine. De même, leurs héros légendaires sont des Halfelings qui ont fait de fantastiques moissons ou qui ont organisé des banquets gigantesques en temps de famine, plutôt que des guerriers ou des explorateurs. Partir à l'aventure est redouté de beaucoup mais quelques Halfelings voyagent dans les terres des hommes où ils louent souvent leurs services en tant que cuisiniers. Enfin, les Halfelings sont extrêmement fiers de leur famille (souvent nombreuse), à tel point que tous peuvent réciter leur arbre généalogique en remontant au moins dix générations.*

### Conseil d'interprétation

Les halflings font preuve d'un enthousiasme inconditionnel, qu'il s'applique au larcin, à la bonne chaire ou à prendre ses jambes à son cou. Ils s'expriment prestement, avec abondance de termes d'argots. Ils n'hésitent pas à articuler les mots qu'à moitié, à en inventer de nouveaux et à galvauder la langue impériale. Les halflings ont l'habitude de repérer inlassablement des phrases toutes faites et des mots qu'ils viennent de découvrir, du moins jusqu'à ce que de nouvelles expressions les remplacent. Ils parlent autant avec les mains que les elfes, mais la grossièreté exprimée par ces gestes n'invite généralement pas à la discussion.

### Ce qu'il faut savoir

Les Halflings sont moins bien doués que les autres peuples dans le maniement des armes de corps à corps, mais ils excellent dans les armes à projectile. Ils sont plutôt frêles et plus fragile que les autres peuples, mais ils sont très rapide et savent se faire remarquer, leur bagout permet souvent de faire de belles économies, et d'augmenter sa popularité. A savoir que les Haflings sont très chanceux et que la situation peut tourner en leur faveur à tout moment.

Pour des débutants les Halflings sont très durs à jouer, mais intéressant si la popularité est importante pour vous. En effet, il est très rare de voir ce genre de personnage au **Cercle des combattants**, c'est pour cette raison que les parieurs sont toujours impressionnés par ces derniers.

### Les Humains

*Les humains constituent la race la plus courante du Vieux Monde et reste les fondateurs de l'empire. S'ils ne sont pas aussi robustes que les Nains, ni aussi sage que les Elfes, les humains demeurent une race pleine d'entrain et d'énergie dont la réussite est aussi manifeste que rapide. Leur capacité d'adaptation est remarquable, ce qui représente à la fois une grande force et une lourde faiblesse. Si beaucoup d'humains héroïques ont combattu contre les flots ténébreux, on ne peut nier qu'ils constituent également la part du lion des hordes du chaos.*

### Conseils d'interprétation

Vous ne devriez pas avoir de difficultés à interpréter un membre de ce peuple.

### Ce qu'il faut savoir

Les humains ne possèdent aucune qualité liée aux autres races, mais n'ont pas leurs défauts non plus. Etant donné leur capacité à s'adapter et à apprendre, ils sont souvent talentueux et compétent.

Attention, les humains comme les halflings sont très avancés dans certains domaines! A vous de découvrir leurs qualités.

### Les Nains

*Les Nains constituent une race de guerriers et d'artisans courts sur pattes, mais également trapus et résistants. La plupart d'entre eux vivent au sein de formidables forteresses enfouies sous les montagnes, dont les mines s'étendent dans les entrailles de la terre. On les reconnaît instantanément à leur silhouette corpulente, leur longue crinière et leur barbe épaisse. Ils se montrent généralement bourrus et irritable et leur facilité à se complaire dans la rancune est légendaire. Il n'en reste pas moins que les nains demeurent un peuple d'une grande bravoure et d'une loyauté sans faille à l'égard de leurs amis et de leurs alliés. Ils luttent pour préserver les vestiges de leur royaume montagneux des griffes des orques, gobelins et autres créatures répugnantes. Leurs liens avec les humains de l'Empire sont robustes et nombreux sont ceux qui font désormais partie de la société impériale.*

### Conseils d'interprétation

Les Nains sont austères et particulièrement terre à terre, sauf sous l'emprise de l'alcool, et notamment la bière Naine du célèbre brasseur Bugman. Ils s'expriment avec une voix profonde et grave, et leur discours saccadé reste immanquable. Les métaphores et les comparaisons ne sont pas leur fort, c'est pourquoi ils sont mal à l'aise face à la conversation « fleurie » des humains et des elfes. Les Nains se montrent directs, pratiques et autoritaires, aussi bien par la parole que dans les actes.

### Ce qu'il faut savoir

Les Nains sont robustes et font de très bon guerrier, par contre ils manquent de rapidité de réaction et d'initiative. Ils sont plutôt lents et le destin n'est pas toujours de leur côté, mais ils peuvent porter une quantité de poids considérable avant d'être gêné.

Soyez judicieux dans le choix du peuple de votre recrue, car les changements sont conséquents. Lisez bien la partie **Ce qu'il faut savoir**, car des indices s'y sont glissés.

## Les Styles de combat

Vous venez de vous faire une idée des forces et des faiblesses de votre recrue. Il va vous falloir lui assigner un Style de combat qui la formera à sa propre façon de combattre et ce choix comme tous les précédents est **irréversible**. Vous avez le choix entre 7 styles différents pour l'instant.

Voici une description de chacun de ces styles, mais je reste toujours dans le flou et se sera à vous de découvrir chaque subtilité de chacun d'eux.



### **Berserk**

*Le tueur de troll assénait de grands coups d'une sauvagerie inouïe sur son adversaire, ce dernier ne ressortira sûrement pas vivant de ce combat qui ressemble plutôt à une boucherie.*

Ce style est sans doute le plus offensif de tous. Les combattants de ce type ne pensent qu'à une seule chose: « ATTAQUER et TUER »! Ils tentent d'obtenir l'initiative rapidement et veulent en finir au plus vite avec leurs opposants à grands coups très puissants. Mais quand ils perdent la main, il est difficile pour eux de se défendre correctement tellement leur soif de sang est grande. Malgré tout, ils sont souvent très intimidants et le savent. Ils ne font pas attention à tout pendant le combat, mais oublient leur fatigue et poussent leurs limites au maximum. Ils apprécient particulièrement les armes lourdes ainsi que les fléaux. ATTENTION: Le Berserk ne peut porter d'Armure Lourde, c'est pour cette raison qu'il a une résistance naturelle légèrement augmentée, qui est représentée par l'adrénaline que lui procure les combats.

### **Brutal**

*Le Vétéran Wiltord savait de quoi il était capable, il avait participé à moult batailles. Il fera comme d'habitude, frapper vite et fort. Il sortit son épée de son fourreau, empoigna fortement son bouclier avant de foncer tête baissée sur son opposant...*

Le style Brutal est quelque peu similaire au style du Berserk, mais les combattants de ce type peuvent porter tous les types d'armes. Ce style frappe rapidement et avec puissance, les armes lourdes et les fléaux sont appréciés des combattants de ce style. Bien sûr la défense reste le point faible du Brutal, mais s'il garde la main il peut être dévastateur.

### **Défense dynamique**

*Ralph esquivaient sans arrêt les attaques pourtant bonne de son adversaire, il attendait simplement de placer une attaque meurtrière pour en finir avec son adversaire.*

Les combattants de ce style aiment jouer avec leurs opposants, les faisant souvent tourner en bourrique et passer pour des incompetents. Leurs ripostes et leur sens de la réaction peuvent être fatals pour l'ennemi. Ils n'aiment pas trop s'encombrer d'armes inutilement lourdes et préfèrent le type perforant de ces dernières.

### **Défense Statique**

*Grimgor dit « la muraille » restait là, immobile, attendant l'attaque adverse. Chaque coup était brillamment paré et son opposant ne mit pas longtemps à s'écrouler de fatigue sans avoir pu toucher Grimgor, qui regardait sa victime, un sourire aux lèvres.*

Le combattant de ce type attendra la plupart du temps que son adversaire attaque et tâchera de parer au mieux. La résistance physique est le point fort de ce style plutôt immobile et peu réactif. En principe, ce genre de combattant sait se servir de presque tous les groupes d'arme, mais excelle surtout dans le maniement des armes de parade.

### **Escrime**

*Le Diestro Estalien enchaînait les roulades et cabrioles en tout genre évitant les coups adverses avec brio, puis il se fendit transperçant de part en part son rival.*

Rapide, précis, agile et observateur ce style manque tout de même de puissance et les adversaires ne

semblent pas impressionnés par ces combattants qui manipulent souvent de petites lames fines ou effilées. Malgré tout l'escrimeur reste une valeur sûr du Cercle des Combattants.

### **Sournois**

*Personne ne vu le coup partir, un des deux protagonistes venait de mordre la poussière alors qu'il n'avait pas eu e temps de bouger.*

Certainement l'un des styles le plus rapide. Un seul objectif à ce style, taper le premier et se servir des erreurs adverses pour lui. Observateur, rien ne leur échappe. Ils utilisent souvent beaucoup d'énergie pour arriver à leur fin, l'utilisation d'armes perforantes reste leur point fort.

### **Urbain** (style de rue)

*Son sourire qui ne comptait que quelques dents s'élargie quand son rival reçu son gourdin en pleine face, puis il menaça son adversaire d'en recevoir autant à la fin de ce combat s'il ne s'avouait pas vaincu.*

Habitué de bagarre d'auberge ou de petits larcins, ce style englobe des personnes peu expérimentées des champs de bataille, mais ils connaissent tous les petits coups bas et moyens d'intimidations plus ou moins sadiques. Malgré leur manque d'expertise ils savent très bien se servir des armes les plus courantes et surtout celles se rapprochant du gourdin.

### **Ecole** (ou Militaire)

*Le soir, quand Elthyrian finissait son tour de garde, il arrondissait ses revenus en combattant au Cercle et son équipement de la journée lui était très utile.*

En plus d'avoir une certaine expertise du combat grâce à leur carrière dans la vie de tous les jours, ces combattants ont le plus grand panel de connaissance des armes, aucune arme ne leur est inconnue. Il préfère la parade à l'esquive, mais reste moyen dans tous les domaines.

Comme d'habitude, lisez bien entre les lignes, car vous avez assez d'indications pour vous faire une petite idée des bonus et malus de chaque style.

## **Carrière ou vocation**

Dernière touche à votre recrue, le choix d'une carrière. Cette dernière partie sera importante au cours du jeu, car votre recrue obtiendra de l'expérience (XP) et quand elle aura passé certains seuils, elle pourra augmenter ses caractéristiques selon sa carrière de base.

Voici une brève description des 32 carrières disponible dans ce jeu:

### **Batelier**

Le Vieux Monde est riche de nombreuses installations côtières, et les voies fluviales sont aussi importantes que les routes en ce qui concerne le commerce et le transport. Le Batelier a le même rôle sur l'eau que le Cocher sur les routes, c'est à dire transporter des passagers et des marchandises d'un endroit à un autre et éviter la rencontre indésirée des bandits et des autorités. Non seulement donc, les Bateliers se doivent d'être de bons marins et de bons navigateurs, mais ils doivent être capable également de s'occuper de leurs passagers et de leur cargaison, car certaines voies commerciales traversent des régions sauvages et dangereuses.

### **Berserk Norse**

La Norsca est une contrée nordique austère et remplie de monstres cruels comme les trolls des glaces et les enfants du Chaos, mais elle accouche également de solides guerriers. Les Berserks Norses constituent une organisation de combattants redoutés, et ce à juste titre. Pour montrer leur courage, ils combattent sans armure. Leur comportement donne tout lieu à croire qu'ils sont enragés. Les sagas content nombre de leurs exploits et ils occupent une place importante dans les récits des soldats impériaux qui ont eu l'occasion de les affronter. Ils restent des mercenaires prisés en raison de leur rareté et de leur efficacité.

Note: seul les Humains Berserk peuvent choisir cette carrière.

### **Chasseur de prime**

Les Chasseurs de primes vivent en traquant les criminels recherchés, malfaiteurs et autres indésirables pour les remettre aux mains de la Justice. Ils s'attaquent à toutes les sortes de criminels, ce qui fait d'eux un maillon important de la civilisation du Vieux Monde. Les récompenses sont offertes par les souverains, les guildes ou les conseils locaux, pour se débarrasser des brigands, des bandes de Gobelins déchaînés et autres fauteurs de troubles. Occasionnellement, il arrive que des races ou des clans entiers soient décrétés hors-la-loi et mis à prix et que, pendant quelque temps, toute une région soit infestée de Chasseur de primes accourus des territoires alentours. Les Chasseurs de primes sont des combattants expérimentés capables de traquer leurs proies sans perdre leur piste ; car ils sont d'un caractère obstiné, dur et cynique. Ce sont des tueurs professionnels dans le vrai sens du terme, qui n'hésitent pas en dernier ressort à employer tous les moyens, s'ils justifient la fin, pour réussir. Ce sont des solitaires par nature, qui ne se fient à personne et qui ne recherchent la compagnie des autres qu'à partir du moment où elle sert leurs intérêts. Les gens de basse condition les considèrent avec peur et défiance, depuis que l'on sait qu'ils n'hésitent pas à s'occuper des pauvres paysans quand leurs victimes leur échappent. Les autorités les voient comme un mal nécessaire, mais les accueillent froidement.

### **Cocher**

Voyager sur les routes du Vieux Monde est hasardeux et ceux qui en font leur métier ne sont pas n'importe qui. Le Cocher - qui risque sa vie quotidiennement - doit faire face à de nombreuses difficultés ; les routes sont dangereuses car très mal entretenues et les voyageurs peuvent s'attendre à faire de mauvaises rencontres telles que des bandes organisées, Bandit de grand chemin, Péagers irascibles et Patrouilleurs inquisiteurs, sans parler du monstre de passage ou de la bande de Gobelins en maraude. C'est le travail peu enviable du Cocher de mener passagers et cargaison en lieu sûr "contre vents et marées", et d'acheminer les messages officiels ou leurs porteurs quand on les sollicite. Peu de Cocher restent dans cette profession suffisamment longtemps pour bénéficier de la pension accordée par la Guilde des conducteurs d'attelage et certains préfèrent employer leurs talents à une vie d'aventures.

### **Combattants des tunnels**

Les incursions du Chaos dans les Montagnes du Bout-du-Monde ont ravagé nombre de Forteresses Naines et, au cours des siècles, les autres ont été abandonnées. Contre cela, les Nains se sont défendus pour maintenir leur existence au travers des siècles, en formant des armées de guerriers experts dans le combat souterrain. La grande majorité de ces Combattants des tunnels sont des Nains, excepté les quelques Humains engagés à titre de mercenaires, avides des récompenses prélevées sur le trésor des Nains. Depuis quelques années, comme le déclin des Nains s'est poursuivi, on trouve même des Halfelings Combattants des tunnels, car les primes sont souvent importantes.

Note: Seul les Nains peuvent entreprendre cette carrière dans le cadre d'une carrière de départ.

### **Contrebandier**

La plupart des grandes voies maritimes et terrestres empruntées par les marchands sont soumises à des droits et à des taxes ; aux limites des pays, villes, fiefs - en fait à chaque endroit où les autorités locales ont décidé de taxer la circulation des marchandises. Dans les grands ports, presque tout ce qui entre ou qui sort est imposé de la même manière. Pour éviter de payer ces charges supplémentaires, certains esprits déterminés s'occupent de faire passer les marchandises en fraude. Dans certains villages côtiers éloignés, la population entière se consacre à cette activité tout à fait ouvertement. Les Contrebandiers sont souvent des gens très respectables qui ont trouvé la façon de déjouer les lois. Il existe aussi des contrebandiers amateurs que les professionnels considèrent plus comme des commerçants libéraux que comme de véritables criminels.

### Coupe-jarret

Dans les milieux criminels, force et brutalité sont des vertus appréciées et aucune profession ne les illustre mieux que le coupe-jarret. Quand il s'agit de récupérer de l'argent, de faire taire un agitateur ou d'empêcher des rivaux d'aller trop loin, on fait appel au Coupe-jarret. Quelques coups de bâton suffisent généralement à faire passer le message, mais les cas les plus sensibles ont droit à la totale. Dans ce cas, mieux vaut prendre la poudre d'escampette, d'autant que les cimetières sont pleins de ceux qui pensaient s'en sortir grâce à leur jugeote. Toutes les guildes de Voleurs et les organisations criminelles abritent des Coupe-jarrets.

### Diestro Estalien

Les Royaumes Estaliens se situent au sud-est de l'Empire, où la menace du Chaos semble lointaine. En effet, les désolations du Chaos se dressent bien loin de cette contrée ensoleillée qui, contrairement à l'Empire et à Kislev, n'a jamais été confrontée aux hordes sanguinaires. Son peuple s'attache à d'autres activités, de la science à l'art du crime et de la vendetta en passant par l'érudition. Les Estaliens adorent croiser le fer. Du reste, les villes du pays abritent de nombreuses écoles d'escrime, chacune enseignant un style différent des autres. Nombre de ces styles découlent directement des enseignements de maître Figueroa, épéiste légendaire qui appliquait diverses théories scientifiques à son jeu, pour un résultat spectaculaire. Les disciples du style Figueroa, connus sous le nom de Diestro, se battent en duel à travers tout le pays.

Note: Seul les humains du style Escrime peuvent entreprendre cette carrière.

### Eclaireur

Les éclaireurs sont habitués à évoluer en extérieur et effectuent des missions de reconnaissance pour l'armée, les caravanes et autres voyageurs. Constamment à l'affût d'embuscade et de dangers, se sont leurs yeux et leurs oreilles

### Emissaire Elfe

Les doyens des grandes familles marchandes elfes sont à des lieues des affaires qui agitent l'Empire au quotidien. A leurs yeux, les humains ont une espérance de vie si courte qu'il leur est difficile de rester au courant des orientations politiques du Vieux Monde. Quand il leur faut réactualiser leurs informations, ils ont recours aux services d'Emissaires. Ces jeunes Elfes constituent en quelque sorte la façade des maisons marchandes. Ils sont chargés de négocier les contrats, de conclure les affaires et de maintenir la paix avec les humains des grands comptoirs commerciaux comme Aldorf, Nuln et Marienburg.

Note: Seuls les Elfes peuvent entreprendre cette carrière.

### Escroc

Si les escrocs avaient un proverbe, ce serait le suivant: ne travail pas honnêtement si tu peux l'éviter. Ces arnaqueurs à la langue bien pendue recourent à leur charisme et à leur chance pour se tailler une place dans le monde. Il est quand même rare de voir des escrocs au Cercle étant donné qu'il préfère utiliser leur cervelle plutôt que leur épée.

### Fanatisme

Les fanatiques ont tout perdu. Peut-être leur famille a-t-elle été massacrée par des hommes-bêtes, peut-être leur village a-t-il été rasé par des orques. Mais il est également possible que leur entreprise ait été anéantie par un marchand ou que leur fille ait été enlevée par un noble envieux. Quel que soit le cas, ces hommes et ces femmes n'ont plus rien si ce n'est la religion. Ils ont trouvé le salut dans les sermons enflammés des prêtres guerriers de Sigmar ou d'Ulric. Aujourd'hui ils parcourent l'empire vêtus de guenilles, cherchant à punir les minions du mal et du Chaos. Ils souhaitent trouver la rédemption dans le sang, qu'il s'agisse du leur ou de celui de leurs ennemis. Ils n'ont pas l'entraînement de soldats, mais la flamme de la foi couve en eux et il s'agit assurément d'une arme puissante.

Note: Seuls les recrues du Style Brutal peuvent entreprendre cette carrière.

### Garde

Les Gardes sont employés dans toutes les villes de Vieux Monde, pour faire fonction de policiers. Leur travail consiste à patrouiller dans les rues et à intervenir en cas de problèmes. Ils sont chargés de faire appliquer la loi en général et de maintenir l'ordre, comme de régler les situations imprévues. Les Gardes sont employés par les autorités locales et leurs pouvoirs varient selon les lieux ; dans beaucoup de villes ils sont absolus (spécialement

envers les pauvres et les sans défenses). C'est le lot du Garde d'être impopulaire auprès des gens des villes et des cités ; ils sont recrutés dans les bas-fonds pour combattre les bas-fonds.

### **Garde du corps**

Le Vieux Monde est un monde dangereux, spécialement si vous passez pour être franc de paroles, impopulaire, puissant ou riche. Depuis que de plus en plus de gens correspondent à ces signalements, il n'est plus surprenant qu'une catégorie de protecteurs professionnels ait fait son apparition pour répondre à la demande. Souvent les Marchands et les Gentilshommes entretiennent un groupe de Gardes du corps qui les protègent de ceux qui voudraient leur faire un mauvais sort, et les débarrassent des Mendiants et autres canailles rencontrés sur leur route. La nature de ces Gardes du corps varie depuis le simple lourdaud plus bête que méchant - jusqu'à la constitution d'une véritable armée privée ; la plupart d'entre eux cependant, ne sont que de simples brutes qui prennent plaisir à rudoyer les citoyens qui n'ont rien à se reprocher.

### **Gardien Tribal**

Sous les branches de la forêt des elfes se joue une bataille de l'ombre contre les hommes-bêtes et autres créatures nées de la corruption. De petites unités de combattants, les Gardiens tribaux, se portent à la rencontre de l'ennemi. Ces soldats sont issus de familles plus ou moins proches et combattent sous la même bannière de clan. Ce sont des archers expérimentés qui protègent les tribus elfes des créatures de la forêt. Dans cette quête visant à empêcher la disparition des derniers elfes de l'Empire, chaque arc bandé est une lueur d'espoir.

Note: Seuls les elfes peuvent entreprendre cette carrière.

### **Gladiateur**

Dans beaucoup de contrées, le combat à mort est toujours resté une forme très populaire de spectacle. Ce qui revient le moins cher est le combat à un contre un dans un champ clos ou une fosse, entre deux criminels condamnés ou deux prisonniers de guerre. Les combats sont durs et vicieux, car les Gladiateurs qui parviennent à survivre pendant assez longtemps acquièrent un certain entraînement aux armes de toutes sortes et, dans certains cas, suffisamment d'argent pour racheter leur liberté. Il y a plusieurs dizaines d'années, il était à la mode d'utiliser des Demi-orques comme Gladiateurs, mais la promiscuité avec la population Humaine les rendait dangereux et, depuis, le Gladiateur Humain est devenu la norme. Il existe également de plus en plus de Gladiateurs professionnels, des hommes libres qui font ce métier pour l'argent et le plaisir, sans y être contraints. Le spectacle attire beaucoup de monde et des paris sont organisés. Quant à ceux qui survivent assez longtemps pour racheter leur liberté, ils finissent presque toujours comme Hors-la-loi, Chasseurs de primes ou aventuriers, où leur formidable science du combat et leur intrépidité fait merveille.

### **Homme du peuple**

Etant donné que je n'ai pas mis toutes les carrières, mais que certaines se ressemblent ou sont de la même catégorie, donc cette carrière représente une grande partie du peuple: artisan, bateleur, bourgeois, bûcheron, charbonnier, chasseur, chiffonnier, chirurgien barbier, collecteur de taxes, écuyer, étudiant, geôlier, mineur, passeur, paysan, pêcheur, piller de tombes, ratier, régisseur, scribe, serviteur, trafiquant, vagabond et valet etc...

### **Hors la loi**

Les Hors-la-loi sont des gens qui ont été mis au ban de la société, ou qui ont choisi de vivre en dehors de ses lois. Dans la pratique, cela concerne un grand nombre de personnes. Certains bastions de Hors-la-loi sont très puissants et peuvent effectivement se constituer en petits royaumes indépendants. Les Hors-la-loi s'identifient d'eux même à la paysannerie et au commun du peuple, lequel s'en remet à eux pour les soutenir et les protéger. Il existe d'ailleurs des Princes et des Gentilshommes Hors-la-loi, reniés par leur famille et qui pratiquent la guerre d'usure contre leur ancienne patrie. Généralement, les Hors-la-loi se contentent d'attaquer les riches et les auxiliaires du régime ; le fait qu'ils agissent comme de vulgaires malfaiteurs ne leur échappe pas, bien qu'ils n'attaquent que lorsque le besoin s'en fait sentir. Les Hors-la-loi préfèrent opérer en forêts ou en terrain accidenté où ils peuvent se dissimuler. Leur tactique favorite est l'embuscade et certains ont la spécialité de bondir depuis les arbres. Cette existence difficile qu'ils mènent, toujours dehors, les endurecit mais peut affecter leur santé. Beaucoup de Hors-la-loi souffrent de toux permanente et de graves maladies de peau. Ceux qui atteignent un certain âge sont invariablement perclus d'arthrose.

## Initié

La richesse a pris le pas sur la religion dans les préoccupations premières de la plupart des Occidentaux ; mais ils sont encore nombreux, les jeunes qui aspirent à la fonction de Prêtre. La vocation religieuse exige de chaque membre qu'il se consacre à l'étude en toute abnégation. Un Prêtre débute en tant qu'Initié, qui se métamorphosera lentement lors de sa difficile initiation - véritable endoctrinement- jusqu'à être enfin ordonné. Jusqu'à ce qu'ils aient achevé leur éducation religieuse, ils n'auront pas qualité pour prêcher ou diriger un office. L'Initié passe son temps à étudier les Saintes Ecritures de sa religion et à travailler comme serviteur-assistant d'un Prêtre plus âgé. La période passée comme Initié est souvent considérée comme une étude de l'âme de l'individu et elle est souvent déterminante pour l'avancement dans la prêtrise. Ils apprennent également les bases du maniement des armes pour être capable de défendre leur temple en cas de besoin.

## Kossar Kisleviste

Les Kossars sont originaires d'une tribu ungol qui vivait jadis dans le nord-est de l'Empire. Un peuple oriental, les Gospodars, envahit la région, soumit les Ungols et fonda la nation de Kislev. Durant ce conflit, les Kossars louèrent leurs services de mercenaires aux Gospodars et combattirent les autres tribus Ungols. Leur style de combat sans pareil impressionna grandement la noblesse Gospodar et depuis cette époque des régiments de Kossar servent les tzars de Kislev. Aujourd'hui les Kossars ne constituent plus une tribu, mais une vaste unité militaire étendue sur l'ensemble de Kislev.

Note: Seuls les Humains peuvent entreprendre cette carrière.

## Marin

Les caraques, lours impériaux et galères de la flotte impériale patrouillent les eaux, protégeant l'empire des Drakkars norses, des flibustiers bretonniens et des terribles vaisseaux du Chaos. Des marins endurcis travaillent à bord de ces navires pendant que leurs compatriotes manoeuvrent des bateaux marchands, des bateaux pirates et autres embarcations privées. Sur les ponts couverts de sang les Marins gagnent leur butin et leur ration de rhum journalière.

## Matelot

Beaucoup de gens sont dépendants de la mer : Les Pêcheurs, les Commerçants et même les rois. Mais de tous, ce sont les Matelots qui y sont le plus attachés, bien que leur existence à bord des navires de commerce ou de guerre les rende bourrus et souvent brutaux. Cela fait que les Matelots ont tendance à être plutôt bruyants et effrontés et qu'ils aiment se vanter, hurler, chanter et se battre, ce qui n'est pas toujours du goût de tout le monde. Ils abusent des alcools, bon marché ; tout personnage suivant cette Carrière à 5 % de chance de base d'être Alcoolique. Fort de sa vieille expérience de loup de mer, le Matelot a l'habitude de se battre -que ce soit en mer ou sur le plancher des vaches- et les bagarres soudaines à bord des navires ou dans les tavernes des ports sont extrêmement fréquentes.

## Mercanti

Aucune armée ne voyage véritablement seule et chacune traîne dans son sillage une caravane de Mercantis. Ceux-ci incluent petits commerçants désireux d'arrondir leurs fins de mois, veuves de guerre tentant de louer leurs services de cuisinières ou de couturières et autres détrousseurs de cadavres espérant faire fortune sur les champs de bataille encore fumants. Si les nobles de nombreuses armées n'ont que mépris pour les Mercantis, ceux-ci apportent un soutien indéniable aux troupes engagées sur le terrain.

## Mercenaire

Le Mercenaire se bat pour la solde, le butin et le goût du sang. Tous les Mercenaires rêvent de trésors fabuleux ; pour beaucoup d'entre eux, le rêve se termine par une mort prématurée et une tombe anonyme. Le Mercenaire parcourt le Vieux Monde, passant d'une guerre à l'autre et, inévitablement, quelqu'un louera son épée pour résoudre une quelconque dispute. De riches Gentilshommes, Marchands ou autres, prennent des Mercenaires à leur service comme argument principal pour conclure rapidement une querelle. Les royaumes du Vieux Monde fournissent suffisamment de conflits pour garantir à plusieurs milliers de Mercenaires du travail permanent durant le temps de leur -courte- vie. Il arrive que le bon sens, un instant retrouvé, puisse faire réaliser à certains que la richesse est ailleurs et les décider de partir à l'aventure pour changer, ou pour trouver un meilleur salaire.



## Milicien

Les armées du Vieux Monde sont toutes composées de trois catégories de combattants. Les Gentilshommes forment une force volontaire "d'élite", les Mercenaires sont engagés pour leurs "muscles" et les Miliciens font le sale boulot. Les milices rurales sont des troupes locales de défense, constituées de paysans mobilisés à "mi-temps" (les citadins n'y sont que très rarement affectés, bien qu'ils puissent servir dans la Garde, qui forme elle-même un corps militaire en temps de guerre). Toutes les formes de gouvernement locaux ont pouvoir de mobiliser toutes les hommes et femmes valides pour constituer un corps de milice et les Miliciens se doivent d'y servir pendant une certaine période chaque année -généralement sept jours- en s'entraînant ensemble sur des champs de manoeuvres (ces exercices élémentaires leur confèrent une certaine expérience). Les Miliciens en chef sont des dirigeants locaux ou des militaires retirés. L'équipement est acheté et entretenu par les administrations locales et peut, de ce fait, varier du tout au tout d'une ville à l'autre. Certains Miliciens sont équipés comme de véritables Mercenaires, pendant que d'autres ressemblent à ce qu'ils sont, de simples paysans.

## Noble

Appartenir à l'une des castes dirigeantes, c'est -aux yeux des citoyens du Vieux Monde- avoir le privilège de vivre une vie exempte des soucis et des conflits de l'homme de la rue. La noblesse contrôle le pays et beaucoup de Nobles ont eu le bon sens de s'impliquer dans les affaires du négoce, en compétition avec les banquiers et les financiers. Pourtant, les cadets de ces nobles familles doivent souvent se débrouiller seuls quand leur frère aîné prend possession des terres et de la fortune familiale ; depuis lors, il semblerait que la plus grande préoccupation de la classe nobiliaire soit de causer le plus de torts à ses autres membres, même s'ils appartiennent à leur propre famille. Beaucoup de nobles déshérités s'engagent dans l'armée ou partent à l'aventure pour les sensations fortes d'abord, mais aussi et surtout parce qu'ils ne sauraient rien faire d'autre. Aucun d'entre eux ne voudrait s'abaisser à tenir un commerce et ils sont peu nombreux ceux qui acceptent les études fastidieuses pour exercer une profession de Lettré. Ils considèrent la guerre comme un métier glorieux et honorable, tout comme se saouler, insulter les roturiers et démolir les auberges. Les nobles ont une fâcheuse tendance à être peu respectueux, à avoir un parler guindé et irritant ainsi qu'une propension naturelle à froisser la susceptibilité des gens du peuple. Mais ils s'arrangent presque toujours pour s'en sortir indemnes grâce à un mélange de chance, de prestance, de politesse et grâce, aussi, à la déférence que leur mode de vie dispendieux inspire chez les commerçants.

Note: Seuls les recrues du style escrime peuvent entreprendre cette carrière.

## Patrouilleur

Les routes du Vieux Monde sont étroites et perfides ; beaucoup ne sont que de simples pistes. Les quelques voies en état sont jonchées de péages où chaque voyageur doit s'acquitter de son passage. Aussi (mais est-il besoin de le dire ?), les routes sont rarement sûres, à cause des bandes diverses qui agressent les voyageurs, sans parler des meutes de Gobelins creusant des fosses et installant des pièges pour les voitures et les cavaliers. Pour enrayer cette menace permanente, de nombreux corps municipaux engagent des surveillants professionnels appelés Patrouilleurs, qui parcourent les routes, résolvant ou rendant compte des difficultés selon leur gravité. C'est une tâche harassante. En théorie, les péages doivent pourvoir à l'entretien des routes, mais ce n'est pas toujours le cas, et l'honnêteté des Péagers doit souvent être contrôlée. Les Patrouilleurs chevronnés peuvent être chargés, à la tête d'une troupe de Miliciens, de traquer des bandes de malfaiteurs ou de gobelinoïdes. Ils pourront aussi, occasionnellement, escorter des convois ou des voitures transportant une cargaison ou des passagers importants, afin de prêter assistance aux Cochers et conducteurs. Grâce à leur métier, les Patrouilleurs ruraux ont vent de toutes les histoires de trésors et d'aventures que racontent les bandits et autres Hors-la-loi capturés ; quelquefois la tentation est trop grande, et ils se mettent en route.

## Sentinelle halfling

Aux yeux des étrangers, le Moot est une région sûre, ce qui est en partie dû aux sentinelles Halflings. En effet, ces unités patrouillent le long des frontières du Moot et tiennent menaces et intrus à bonne distance de leur patrie. Il s'agit de combattant valeureux qui tirent profit de leur intime connaissance du Moot. Leur Tactique préférée consiste à tendre une embuscade à leurs ennemis, usant ainsi de leurs projectiles pour compenser leur infériorité numérique et leur petite taille.

Note: Seuls les Halflings peuvent entreprendre cette carrière.

## Soldat

Il est très rare qu'un corps d'armée fixe soit constitué sur le Vieux Monde, puisque la plupart des nations comptent à la fois sur leur milice et leur noblesse, appuyées, si nécessaire, par des troupes de Mercenaires. Toutefois, en cas de longue guerre, beaucoup de pays instituent et emploient des hommes d'armes de métier. Les Soldats s'entraînent toujours pour être au mieux de leur forme physique et, bien qu'ils soient sous les ordres d'officiers et de seigneurs, c'est de leur propre habileté sur le champ de bataille que dépendra souvent la victoire durant ces conflits qui n'en finissent plus. Une fois leur indépendance retrouvée, beaucoup laisseront derrière eux la dure vie militaire pour une existence aventureuse et l'espoir de faire fortune.

## Spadassin

Certains sont tellement habitués à côtoyer la violence, qu'ils s'en remettent à leurs poings ou à leur épée pour gagner la moindre pièce. Les Spadassins vivent de leur science du combat, en se commettant pour de petites sommes (parfois même pour le prix d'un simple verre). Très souvent, les Spadassins sont engagés pour rosser ou donner une solide leçon d'escrime en provoquant la bagarre sur un prétexte futile ; et sans révéler qu'il y a quelqu'un, dans l'ombre, à qui cela profite ou qui se réjouit du dénouement. Malmener de simples indigènes ne rapporte pas grand chose tandis que l'affrontement d'adversaires plus expérimentés ou des blessures sérieuses sont relativement bien payés. Un meurtre fait gagner au Spadassin de quoi vivre pour plusieurs mois. Quand le client se fait attendre, le Spadassin voyage de place en place, défiant ceux qu'il rencontre et les délestant de leurs biens. C'est une profession à hauts risques. Les autorités locales n'apprécient pas le style de vie des Spadassins et une erreur de jugement en jugeant un futur adversaire peut être fatale. Les Spadassins apportent une atmosphère étrangement erratique à la violence endémique qui sévit sur le Vieux Monde.

## Tueur de Trolls

Le Nain Tueur de Trolls est une illustration de l'étrange psychologie qui condamne beaucoup de jeunes Nains à une existence courte et violente. Les jeunes Nains tombés en disgrâce, victime d'une déception amoureuse ou de toute autre humiliation, abandonnent leur communauté pour chercher à mourir, en traquant les bêtes les plus féroces. Beaucoup d'entre eux meurent rapidement mais les survivants, peu nombreux, deviennent membres de l'étrange secte des Tueurs de Trolls. Les Tueurs de Trolls ne vivent que pour mourir et ainsi racheter la honte subie par le passé (dont il n'est ni convenable, ni sage, de s'enquérir). Ils cherchent la mort en s'engageant délibérément dans des batailles inégales ; partir seul en pays Gobelin en est un exemple. Les Trolls représentent les adversaires idéaux, car la mort du Nain devient alors une quasi-certitude. Les Pourfendeurs de Trolls se reconnaissent aisément à leur chevelure -coiffée en pointes et colorée en orange vif- et aux nombreux tatouages qui recouvrent leur corps. Ils affectionnent également les bijoux exotiques, comme les boucles d'oreilles et les anneaux dans le nez. Ils passent leur temps à vanter leurs exploits et exhiber leurs cicatrices. Ils passent souvent des excès de tables les plus impressionnantes à la diète la plus complète et font une consommation abusive de stimulants.

Note: Seuls les recrues Naines et du style Berserk peuvent entreprendre cette carrière.

## Voleur

Beaucoup de Voleurs n'ont pas de compétences ou de préférences particulières, mais s'en remettent au hasard pour se livrer à leurs activités malhonnêtes. La façon la plus simple de se procurer de l'argent sur le Vieux Monde, est de le prendre à ceux qui en ont. Les Voleurs sont des opportunistes, prêts à saisir la moindre occasion. Ils peuvent même travailler honnêtement de temps en temps, bien que beaucoup considèrent cela comme dégradant. Quoique presque tous les Voleurs soient des hommes à tout faire, il y a ceux qui se spécialisent dans un genre particulier.

Je n'ai pas reporté toutes les carrières du jeu, j'ai seulement pris celles qui correspondent le plus à des combattants ou qui représentent des personnes pouvant fréquenter ce genre de lieu. Faites attention, les carrières ne sont pas faites pour tous les peuples ou tous les styles.



## Gestion de la Troupe

**Karok Torr**  
(0 - 1 - 0 / 5)  
Karok Torr est un(e) **Nain Batelier** dont style de combat est **Ecole**  
**XP: 1**

Qui est-il?

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag	PF	P.dest.
50	22	34	38	19	33	37	18	1	14	3	0	0	2

**EVOLUTION DES CARACTERISTIQUES**

50	22	34	38	19	33	37	18	1	14	3	0	0	2
----	----	----	----	----	----	----	----	---	----	---	---	---	---


**Talents:**  
- Coups précis: 0  
- Mains agiles: 0  
- Coups puissant: 0  
- Résistance accrue: 0  
- Réflexes éclair: 1  
- Intelligence: 0  
- Sang-froid: 0  
- Sociabilité: 0  
- Robustesse: 0


**Compétences générales:**  
- Perception: 0  
- Connaissances martiales: 0  
- Evolution physique: 0  
- Parade: 0  
- Riposte: 0  
- Esquive: 0  
- Intimidation: 0  
- Réaction: 0  
- Endurance: 0  
- Survie: 0  
- Apprentissage: 0


**Compétences des armes:**  
- Armes ordinaires: 0  
- Armes lourdes: 0  
- Armes d'escrimes: 0  
- Armes de parade: 0  
- fléaux d'arme: 0  
- Armes paralysante: 0  
- Armes d'hast: 0  
- Armes contondantes: 0  
- Armes tranchantes: 0  
- Armes perforantes: 0

Particularités de - Karok Torr

- 1/ Karok Torr est précis et parvient à surprendre son adversaire dans sa manière d'attaquer.
- 2/ Karok Torr est doué dans ses contres.
- 3/ Karok Torr fait des dégâts CORRECT.
- 4/ Karok Torr fait des esquives ridicules.
- 5/ Karok Torr est lent et ne parvient presque jamais à taper avant son adversaire.
- 6/ Karok Torr manque de vivacité, ce qui lui fait perdre parfois le contrôle du combat.
- 7/ Karok Torr pare correctement les attaques adverses.
- 8/ Karok Torr est très résistant, il peu endurer beaucoup de blessures.
- 9/ Karok Torr peu encaisser de BONS dégâts.
- 10/ Karok Torr après quelques efforts intense, peu s'essouffler avant son adversaire.
- 11/ Karok Torr arrive parfois à gérer son combat.
- 12/ Karok Torr observe parfois les techniques adverses.
- 13/ Karok Torr peu porter un minimum d'équipement.
- 14/ Karok Torr est peu impressionnant, quelque fois il peu intimider son adversaire.

**Profil**  


**Carnet stratégique**  


**Equipement et Achats**  


**Mini navigateur**  

[Retour](#)

**Visualisation de vos recrues:**  

Louping  
Beau Goss  
Johannes Visconci  
Karok Torr  
Anibal

Passons maintenant à la gestion de votre petit groupe. Une fois que vous avez créé votre recrue vous avez accès à sa fiche de personnage. Elle se présente comme l'image ci contre. En voici les indications:

### Nom

Tout en haut, vous avez le nom de votre recrue.

### Résultats

Ensuite vient, les résultats suite à ses combats, 1<sup>er</sup> chiffre nombre de victoires, 2<sup>ème</sup> chiffre nombre de défaites, 3<sup>ème</sup> chiffre nombre de tueries, 4<sup>ème</sup> chiffre côte de votre recrue.

### Brève description

Ensuite vient, le peuple, la carrière, son style et une biographie que vous pourrez créer pour ce personnage.

### Caractéristiques

Après vous pouvez voir les caractéristiques de base en haut et les caractéristiques actuelles en bas de ce petit tableau.

### Apprentissage

Pour compléter votre recrue, vient le tableau de l'apprentissage, avec les talents, les compétences générales et les compétences des armes. C'est une partie très importante pour votre recrue, car cela fait partie de son évolution.

**Les Talents:** les talents amélioreront vos caractéristiques et vous pourrez en obtenir après chaque combat. Tous les talents améliorent une caractéristique différente, il y a un seuil maximum et se sera à vous de le découvrir. Voyez la partie Stratégie pour plus d'informations sur l'apprentissage.

**Les Compétences générales:** les compétences générales amélioreront vos aptitudes et vous pourrez en obtenir après chaque combat. Toutes les compétences générales améliorent une aptitude différente, il y a un seuil maximum et se sera à vous de le découvrir. Les aptitudes sont différentes des caractéristiques, par

exemple la parade est une aptitude et la caractéristique sera plutôt la CC. C'est très important de connaître cette différence. Voyez la partie Stratégie pour plus d'informations sur l'apprentissage.

**Les Compétences des armes:** les compétences des armes amélioreront vos connaissances dans le maniement des armes et vous pourrez en obtenir après chaque combat. Toutes les compétences des armes améliorent un type ou un groupe d'arme différent, il y a un seuil maximum et se sera à vous de le découvrir. Attention: chaque arme a un type (perforante, tranchante ou contondante) et un groupe (arme lourde, arme ordinaire, fléau etc...). Voyez la partie Stratégie pour plus d'informations sur l'apprentissage.

Conseil: pensez à améliorer les talents ou les compétences générales en premier, l'apprentissage d'une arme en particulier est assez difficile, même si par la suite cela s'avère fort intéressant.

### Particularités

Cette partie est faite pour vous donner des indications sur votre recrue, lisez là attentivement afin de vous faire une bonne idée. Voici à quoi correspond chaque phrase:

- 1/ Décrit la qualité des attaques.
- 2/ Représente la qualité des ripostes.
- 3/ Expose la puissance musculaire.
- 4/ Représente la qualité des esquives et de la faculté à accomplir des acrobaties.
- 5/ Ici, une phrase permettant d'en apprendre d'avantage sur la détermination et l'initiative du personnage.
- 6/ Une autre phrase sur la détermination et la réaction du combattant.
- 7/ Décrit la qualité des parades.
- 8/ Partie décrivant la constitution de la recrue, si elle peut subir beaucoup de blessure avant d'abandonner.
- 9/ Représente la résistance du personnage, la force des attaques encaissées avant de ressentir des blessures ou des douleurs.
- 10/ Expose l'endurance et la durée des efforts.
- 11/ Partie importante sur la vision et la gestion du combat par la recrue.
- 12/ Décrit la lucidité et l'observation afin de retirer une leçon de chaque combat.
- 13/ Poids transportable.
- 14/ Connaissances intimidantes ou faculté de menacer les adversaires.
- 15/ Représente la façon d'haranguer la foule.
- 16/ Décrit la psychologie et la résistance à la peur.

Ces phrases sont très importantes, elles vous donnent une vision des comportements de votre recrue et vous permettra d'analyser au mieux sa façon d'agir. Prenez les en compte pour votre stratégie future.

### Le tableau de bord

**Profil:** vous avez un lien Profil, c'est une personnalisation de votre combattant. C'est intéressant de faire réellement vivre vos guerriers. Pour l'instant cette partie n'est pas très développée, mais ça viendra.

**Carnet stratégique:** c'est dans cette partie que vous planifierez votre combat à venir. C'est ici que vous préparerez votre poulain, très important! Voir la partie Carnet stratégique.

**Équipement et Achats:** C'est le coffre fort de votre recrue, c'est dans cette partie qu'elle va pouvoir gérer son équipement, réparation, vente ou achat. Elle pourra se rendre au Marteau Ardent la forge de Camps Nouveau et acheter du matériel. Pour la description de l'équipement voir le chapitre Équipement.

## Équipement

Vous pouvez gérer l'achat et l'équipement de vos gars. Il vous suffit de vous rendre sur le lien Équipement et Achats de sa fiche de personnage. Chaque recrue a son propre équipement et gère son équipement, donc achetez juste ce qu'a besoin cette recrue. A savoir que vous utilisez l'argent de la troupe, donc gérez au mieux cet argent et tachez de prendre soin de votre équipement.

En haut de la page vous pouvez voir votre richesse, et l'équipement de votre guerrier sélectionné, s'il en a, bien sûr. Chaque équipement possédé peut être revendu ou réparer. Sur le tableau vous pourrez remarquer: la référence de l'arme ou armure, son appellation, son niveau d'usure et le nombre de réparation encore possible.

Cette partie de la gestion est très importante, car après chaque combat les armes et armures subissent de gros dégâts, et il est très important de réparer son équipement avant qu'il soit totalement détruit. Réparer son équipement a un coût, mais reste toujours plus avantageux que d'en racheter un neuf. La recrue peut avoir autant d'équipement qu'elle le souhaite, mais ne peut en faire profiter les autres.

En descendant un peu plus bas sur la page, vous entrez au Marteau Ardent, la plus grande forge du village avec son forgeron Gorrak Barr un nain très sympathique et jovial. Et ici vous pouvez faire tous vos achats.

- Réparer vos armes et armures dès que vous sentez qu'elles sont trop abîmées, car une fois détruite elles seront irréparables, même si vous aviez encore 3 ou 4 réparations.
- Dans cette partie, la sociabilité de votre recrue rentre en compte! Certains personnages peuvent bénéficier de bonus de marchandage et ainsi obtenir des prix pour l'achat, la réparation ou la revente! C'est très important et intéressant pour vos bourses.
- Après un achat, une réparation ou une vente, regardez la partie affaire du mercenaire pour savoir si ce dernier vient de marchander.

## Les armes

### Le Bâton (2M)

Le bâton est l'une des armes les plus simples et les plus modestes qui soient. Il mesure entre 1,80 m et 2,70 m de long. Les bâtons de bonne qualité sont taillés dans le chêne et leurs extrémités sont renforcées de pièces de métal. Cette arme se manie à deux mains. Il ne coûte rien, reste pratique pour qui aime parer, mais est assez fragile.

### Gantelet

Permet d'améliorer les dommages à mains nues, cette catégorie comprend également le coup-de-poing et les gants de mailles. Reste très accessible, mais peu utile dans ce genre de combat, mais c'est toujours mieux que de rester à mains nues.

### **Dague**

La dague classique a une lame pointue et généralement à deux tranchants, par opposition au couteau, qui n'a qu'un tranchant et est légèrement plus court. Reste très abordable.

### **Fouet**

Le fouet est composé d'une lanière de corde ou de cuir qui inflige des dégâts négligeables, mais qui permet de capturer ses adversaires. Si l'on ajoute qu'il s'agit d'une arme rapide, on comprend que le fouet est une arme redoutable dans des mains expertes. C'est une arme dure à manier quand on en n'a pas l'habitude.

### **Rondache**

C'est un petit bouclier utilisé pour bloquer les attaques, mais qui permet également de frapper. Certaines sont dotées de clous ou de piques. Peu onéreuses, intéressantes pour la parade.

### **Main gauche**

C'est une arme à courte lame un peu plus longue qu'une dague conventionnelle. Elle est conçue pour la défense, avec une garde plus large et une lame plus étroite que celle d'un couteau ordinaire.

### **Epée**

Ces épées sont généralement appelées épées à double tranchant, épées de guerre ou épées militaires. Souvent, l'épée longue a une lame à simple tranchant. Le modèle et la longueur de l'épée varient d'un peuple à un autre et parfois même d'une époque à une autre. L'une des caractéristiques communes à toutes les épées de ce type est la longueur, comprise entre 90 cm et 1,20 m. Dans le cas des épées les plus longues, la lame couvre 1 m de la longueur totale. La plupart des épées longues ont une lame à double tranchant et un estoc pointu. Malgré son estoc, l'épée longue est une arme considérée comme tranchante, et non perforante.

### **Bouclier**

Il est utilisé pour bloquer les attaques et pour frapper les adversaires. Il existe de différentes formes: rond, carrés, en losange. Solide, robuste et utile pour les pareurs actifs et pour toutes personnes voulant une bonne protection.

### **Lance**

Sa versatilité a assuré la pérennité de cette arme, qui compte parmi les plus anciennes de toute l'histoire. Dans ce jeu elle est considérée comme arme d'hast. Il est difficile de parer avec cette arme, mais est réellement avantageuse pour toute personne voulant toucher son adversaire rapidement.

### **Trident (2M)**

Long bâton doté d'une tête en forme de fourche à trois dents. Le trident est aussi long que la lance, mais son manche plus massif et la fourche qui le termine en font une arme plus lourde, mais plus solide. Contrairement à la lance, la parade est possible avec le trident.

### **Pic de guerre**

Cette arme ressemble beaucoup à une hache et il ne s'agit pas d'une coïncidence. Toutefois c'est leur fonction qui les différencie. Les haches sont faites pour couper, alors que les pics sont destinés à percer.

### **Masse d'arme**

La masse d'armes descend en droite ligne du gourdin, puisqu'elle n'est rien de plus qu'un manche en bois auquel on a fixé une tête en fer ou en pierre. La tête varie selon les modèles : certaines sont garnies de pointes, d'autres d'ailettes, d'autres encore de clous pyramidaux. Mais le gourdin fait parti de cette catégorie.

### **Marteau**

C'est un engin contondant d'à peu près 60 cm de long, muni d'une large tête de métal. Beaucoup de ces armes possèdent un côté à tête plate, pour broyer, et un pointu pour servir de bras de levier.

### **Hache**

La version la plus répandue de la hache d'armes est une grande hampe d'environ 1,20 mètre de long comportant une lame à un seul tranchant et en forme de trompette montée sur une extrémité. Les haches d'armes sont également appelées grandes haches.

### **Morgenstern**

Le morgenstern se compose d'un manche en bois surplombé d'une tête métallique allongée et garnie de pointes. Sa taille tourne aux alentours du mètre vingt. Certains modèles ont une tête ronde, ovale ou cylindrique. La plupart des morgensterns possèdent également une pointe plus longue, dans l'axe du manche, pour perforer l'adversaire. Dans ce jeu le morgenstern est considéré comme contondant.

### **Hallebarde (2M)**

La hallebarde est, de loin, l'arme d'hast la plus ancienne et la plus utilisée. Elle consiste en une lame de hache montée sur une longue hampe (1,80 m de moyenne). La lame est équilibrée par un contrepoids métallique et surplombée par une pointe dont la section est souvent carrée. Le contrepoids est parfois remplacé par un crochet, servant à désarçonner les cavaliers. La hallebarde est en quelque sorte un compromis entre la hache et l'épieu. Dans ce jeu cette arme est considérée lourde et tranchante. Elle reste tout de même fatigante, mais son allonge lui procure un bon avantage.

### **Fléau d'arme (2M)**

Manche surmontée de plusieurs chaînes avec embout. Il en existe en outre différentes variantes : pointes, boules, bagues et petite masse. Les pointes sont plutôt destinées aux armures légères ou aux vêtements. Elles permettent aussi d'attaquer les montures. Les boules sont destinées à faire éclater les mailles des armures. Les bagues n'ont pas d'utilisation particulière à part le vide qu'elles créent au moment du choc. Les petites masses sont utilisées contre les armures plus lourdes du type armure de plate. Ces armes restent puissantes, mais fatigantes.

### **Fleuret**

Le fleuret est constitué d'une mince lame de section carrée sur une garde en coquille. Il présente l'avantage d'être très rapide et précis en combat. Mais en compensation de sa vitesse, il perd un peu de son potentiel de dégâts. Les bretteurs expérimentés commencent généralement par le fleuret et se tournent ensuite vers la rapière.

### **Rapière**

Arme qui ressemble au fleuret, mais équipée d'une lame plus large et de longs quillons fixés à la coquille de sa garde. Certaines rapières ont une garde en corbeille plutôt qu'en coquille. Cette lame n'est pas aussi précise que le fleuret, mais ses capacités à taillader aussi bien qu'à transpercer la



rendent plus appréciés dans les véritables batailles. Dans ce jeu elle est considérée comme perforante et comme arme d'escrime.

### **Trident lourd (2M)**

C'est une version plus lourde du trident classique, moins maniable, plus fatigante, mais beaucoup plus résistante et destructrice.

### **Marteau de guerre (2M)**

C'est une version plus lourde du marteau à une main, plus lourde, plus fatigante, mais beaucoup plus résistante et destructrice. Très prisé des champs de batailles le marteau de guerre reste une arme puissante entre des mains déterminées.

### **Hache lourde (2M)**

C'est une version plus lourde de la hache à une main, plus lourde, plus fatigante, mais beaucoup plus résistante et destructrice. Très prisé des champs de batailles la hache lourde est souvent à double tranchant.

### **Pic de Guerre lourd (2M)**

Comme la Hache lourde cette version est plus lourde, plus fatigante, mais beaucoup plus résistante et destructrice. Il est rare d'en trouver dans ces régions, mais les nains l'utilisent à merveille.

### **Epée lourde (2M)**

Dans cette catégorie on trouve les épées bâtarde, les claymores et toutes sortes d'épées ne pouvant être maniées à une main. C'est une arme souvent utilisée dans les armées de l'empire. Elle reste lente et difficile à utiliser, mais très destructrice.

### **Masse lourde (2M)**

Dans cette catégorie on trouve les Mauls, les gros gourdins et toutes sortes de masses ne pouvant être maniés à une main. C'est une arme très lourde, mais avec une forte volonté et une force certaines, elle peut être meurtrière.

## **Les armures**

### **Protections pour la tête**

#### **Calotte de cuir**

Capuche ajustée protégeant le cuir chevelu et les oreilles. Sa forme varie selon les régions. Dans l'est, on la préfère doublée de fourrure, tandis qu'au nord la plupart des gens portent des coiffes de cuir qui couvrent les côtés de la tête et le cou. C'est une protection mineure mais utile.

#### **Calotte de cuir clouté**

C'est une variante du cuir, la calotte de cuir clouté est renforcée, mais n'apporte pas une réelle protection de plus, simplement elle dure plus longtemps et résiste mieux au temps ou aux chocs.

#### **Cagoule de maille**

Il s'agit d'une capuche de mailles indépendante qui permet de protéger le crâne, les joues et le cou en laissant le visage exposé. Elle assure une meilleure protection que le cuir et est plus résistante.

### **Cagoule d'écaille**

Elle est bâtie de façon similaire à la cagoule de maille, mais au lieu d'avoir des anneaux de métal tissés entre eux, on a relié des disques de métal de taille variable, ce qui lui donne l'apparence d'une peau écailleuse. Elle reste encombrante, mais entre dans la catégorie des armures lourdes.

### **Casque**

Sous cette dénomination, on regroupe toutes les protections de tête en métal massif, depuis les bassinets jusqu'aux morions en passant par les haumes à visière des chevaliers. Le casque offre une bonne protection.

### **Cagoule de maille d'Ilthimar**

La maille d'Ilthimar est le produit de l'habileté des elfes portée à son summum dans le domaine de la fabrication des armures. Elle n'est pas magique, mais on dit que seul les plus grands sorciers elfes sont capables de la forger. Elle reste légère et offre une très bonne protection.

### **Casque de Gromril**

De toutes les races du Vieux monde seuls les Nains ont appris l'art de forger le Gromril. Pratiquement imperméables et d'une beauté sans égale. Les nains sont les seuls à connaître le secret des techniques qui permettent de le travailler. Prix inabordable, mais la meilleure protection qui soit.

## **Protections pour le corps**

### **Armure de cuir**

Composée d'une veste et de jambières de cuir, cette armure offre une protection minimale pour les bras, jambes et le torse. Elle reste légère, pratique, mais peu solide face à des brutes aux armes très aiguisées.

### **Armure de cuir clouté**

Comme l'armure de cuir sauf qu'elle est renforcée pour une meilleure résistance. Elle reste tout de même assez légère et pratique.

### **Armure de maille**

Les guerriers professionnels du Vieux Monde adoptent généralement les mailles. Elle se compose soit d'une chemise de mailles avec jambières de mailles, soit d'un manteau de mailles. C'est une protection non négligeable.

### **Armure de plaque**

Il existe de nombreuses variations dans le style des armures de plaques de l'empire. Elle se compose de brassards, de jambière et d'un plastron. Reste une très bonne protection, mais encombrante pour des guerriers qui n'ont pas l'habitude.

### **Armure d'écaille**

Idem que l'armure de mailles à la différence c'est qu'à la place des anneaux de métal, nous avons des disques de métal de différentes tailles. Elle octroie une meilleure protection, mais reste très lourde et encombrante.

### Armure de maille d'Ithimar

Les elfes ont utilisé tout leur art dans la confection de ce type d'armure qui est très légère par rapport à la protection qu'elle assure. Elle aussi est composée soit d'une veste et de jambières de mailles, soit d'un manteau de mailles à manches.

### Armure de plaque de Gromril

D'une solidité hors du commun, d'une qualité inégalable et d'une protection totale, le savoir faire-nain n'est pas prêt d'être égalé. C'est la meilleure protection, mais la moins abordable.

- Le choix des armes et des armures est primordial. Les styles ne maîtrisent pas toutes les armes, essayez de trouver ses préférences.
- Si votre recrue est plutôt frêle, évitez de l'encombrer de trop, car elle se trouvera très mal pendant ses combats.
- Gérez votre argent au mieux, car vous ne débutez qu'avec 500 Co et gagnerez un peu d'argent pour chaque prestation.
- Lisez bien les descriptions qui donnent de précieux indices. Le 2M signifie que l'arme est à 2 mains.

## Carnet stratégique

Maintenant que vous avez créé votre recrue au mieux. Vous allez devoir lui donner des instructions sur la façon de mener ses confrontations. Pour se faire vous devrez cliquer sur le lien nommé carnet stratégique. Une fois que vous appuyez sur ce lien votre feuille de personnage s'agrandit et vous avez accès à de nouvelles fonctions.

### Plan stratégique Actuel

En premier vous pouvez voir le plan de stratégie actuel. C'est ce que vous avez validé en dernier, c'est la stratégie que votre recrue emploiera lors de son prochain combat.

Plan stratégique Actuel						
Strats	Phase 1	Phase 2	Phase 3	Phase 4	Phase 5	Phase 6 et +
NV d'attaque	3	6	9	1	3	6
Mouvement	4	7	10	2	4	6
Maîtrise de soi	5	8	0	2	5	7
Stratégie offensive	attaque	attaque	attaque	attaque	attaque	attaque
Stratégie défensive	esquive	esquive	esquive	esquive	esquive	esquive
Zone visée	TETE	TETE	TETE	TETE	TETE	TETE
<p><u>Evaluation moyenne de la stratégie sur tout le combat pour allez Marche</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- allez Marche adoptera une stratégie régulière dans l'ensemble attaque et défense au même statut.</li> <li>- allez Marche se déplacera régulièrement, voulant rester actif tout en modérant ses efforts.</li> <li>- allez Marche essayera de ne pas trop s'emporter.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- allez Marche a décidé de défier <b>personne</b></li> <li>- allez Marche a décidé d'éviter l'équipe:</li> </ul>						



Vérifiez bien ce qui est écrit et voyez si c'est ce que vous voulez vraiment pour votre guerrier. Vous avez une petite évaluation qui décrit le comportement qu'aura votre combattant ainsi que ce qu'il a décidé de prendre comme arme, armure ou les défis voulu ou équipe évitée!

## Effectuer un plan stratégique

Voici une zone très importante du carnet stratégique. C'est ce qui va déterminer la façon de se battre de votre recrue, alors prenez soin de remplir cette partie avec précaution.

Effectuer un Plan Stratégique						
Strats	Phase 1	Phase 2	Phase 3	Phase 4	Phase 5	Phase 6 et +
NV d'attaque	0 ▼	0 ▼	0 ▼	0 ▼	0 ▼	0 ▼
Mouvement	0 ▼	0 ▼	0 ▼	0 ▼	0 ▼	0 ▼
Maîtrise de soi	0 ▼	0 ▼	0 ▼	0 ▼	0 ▼	0 ▼
Stratégie Offensive	Attaque ▼	Attaque ▼	Attaque ▼	Attaque ▼	Attaque ▼	Attaque ▼
Stratégie Défensive	Esquive ▼	Esquive ▼	Esquive ▼	Esquive ▼	Esquive ▼	Esquive ▼
Zone Visée	Tête ▼	Tête ▼	Tête ▼	Tête ▼	Tête ▼	Tête ▼
Orientation de l'apprentissage				Talents ▼		
<input type="button" value="Confirmer le nouveau Plan stratégique"/>						

## Les phases

Les combats se déroulent en plusieurs phases. Dans Warhammer un round correspond à environ dix secondes, j'ai découpé une phase en trois rounds. Les stratégies que vous jouerez dans la phase 1, s'appliqueront à celle ci et ainsi de suite.

### NV d'attaque (niveau d'attaque)

Cette partie représente la volonté d'attaquer de votre recrue, si elle profite de chaque occasion ou non. C'est à dire plus le score sera élevé et plus votre guerrier voudra attaquer et être le premier à toucher. 0 représente une personne qui s'économise, voulant parer et esquiver, tandis que 10 représente une personne qui souhaite toucher son adversaire à tout pris et réagit plus rapidement et 5 étant la partie la plus neutre.

### Mouvement

Cette partie représente la mobilité de votre recrue. Plus le chiffre est élevé et plus elle sera en mouvement. 0 représente une personne s'économisant et préférant parer, tandis que 10 une personne continuellement en mouvement, qui esquive et se déplace plus vite. 5 étant le milieu.

### Maîtrise de soi

Certaines personnes savent mieux maîtriser leurs émotions que d'autres, mais on peut toujours maîtriser une partie de nos émotions. 0 représente une personne calme et réfléchie voulant porter de bonnes attaques et se défendre correctement tout en s'économisant, tandis que 10 représente une

personne laissant sa rage agir, voyant rouge et volant tuer son adversaire sous la brutalité des attaques. 5 étant la neutralité.

### **Stratégie offensive**

Il vous faudra choisir une stratégie offensive pour chaque phase, chacune ayant ses qualités et défauts.

Attaque: c'est la façon d'attaquer normalement, sans tenter de chose extraordinaire, mais en tachant de rester maître du combat.

Charge: très utile en début de combat pour les guerriers voulant toucher en premier, la charge reste brutale, mais peu recommandée pour la défense.

Visée: tactique se concentrant sur la qualité des attaques au détriment des dégâts et de la défense.

Brutal: attaque lourde, sauvage et percutante, au détriment d'une bonne défense.

Feinte: les personnes adroites et intelligentes aiment ce genre de technique, surtout face à de stupides guerriers. Esquive, réaction et riposte sont les points fort de cette tactique toute fois difficile à mettre en oeuvre.

### **Stratégie Défensive**

Il vous faudra aussi choisir une stratégie défensive pour chaque phase. Très importante, car reflétant la volonté défensive de votre recrue.

Esquive: Votre recrue sera plus portée par l'esquive.

Parade: Votre recrue sera plus portée par la parade.

Manoeuvre: technique difficile, mettant la résistance physique de votre adversaire à l'épreuve. Si la recrue l'utilise bien, son adversaire a de grandes chances pour s'écrouler de fatigue.

Riposte: Votre recrue sera plus portée par la riposte.

Réaction: Votre recrue sera plus portée par sa réactivité et profitera des erreurs adverses pour frapper.

### **Zone visée**

C'est la zone que tachera de frapper votre recrue le plus souvent. Chaque zone a son importance, mais si vous récolté assez d'info sur vos adversaires vous pourrez savoir s'ils combattent avec casque ou non etc...

### **Orientation de l'apprentissage**

Cette partie a aussi son importance, c'est ce que votre recrue cherchera à améliorer à la suite de son combat. Soit les talents, les compétences générales ou les compétences des armes. L'amélioration dépend des qualités d'apprentissage de la recrue.

## Équipement pour le prochain combat

Équipement pour le prochain Combat				
Arme principale	Arme secondaire	Arme de rechange	Casque	Armure
poing ▼	poing ▼	poing ▼	▼	▼
<input type="button" value="Changer l"/>				

Cette partie vous permettra de choisir parmi ce que possède la recrue, l'équipement qui sera porté pendant le prochain combat.

- Ne mettez pas deux armes à deux mains!
- Faites attention avec les références et ne vous mélangez pas.
- Après chaque combat votre recrue range son équipement dans son coffre!!! N'oubliez pas de la rééquiper après le combat!!

## Planification des rencontres

Planification des rencontres	
Défie	Evite
▼	▼
<input type="button" value="Modifier la stratégie des rencontres"/>	

Ici, vous pourrez défier un autre candidat à la prochaine prestation qui est d'un niveau similaire et ainsi vous aurez plus de chance de rencontrer ce protagoniste. Vous pourrez aussi éviter une troupe que vous craignez.

Remplissez au mieux chaque partie du carnet stratégique, car la victoire tient beaucoup à ce genre de plan.

## Boisson

Vous pourrez aussi autoriser vos mercenaires à boire avant les combats. Le but n'est pas de fêter la future victoire, mais certains mercenaires paraissent meilleurs avec quelques chopes dans le nez. Votre recrue gagnera en courage et endurance, mais sera moins précise et perdra en agilité. Bien sûr, plus elle boira et plus les effets se feront ressentir.

## Les Mérites, points et diverses récompenses

Le principe de ce jeu est quand même de se faire connaître et d'agrandir sa notoriété. Et pour se faire un classement des troupes est réalisé. Vous pouvez observer vos positions dans les statistiques du site. Ensuite vos troupes peuvent gagner des mérites après chaque tour de prestation. Voici un descriptif de chaque récompense.

## Les Trophées (4 pts)

Un Trophée est un objet décerné par les juges et par les organisateurs au Cercle des Combattants. C'est une grande preuve de travail et d'entraînement intense. C'est la récompense qui reste le plus dans la mémoire des parieurs et des participants, elle permet une bonne notoriété et un respect certains. Souvent sous la forme d'objet, cette récompense varie à chaque prestation, mais la plus fréquente est sous forme de petite stèle où sont gravés des écritures ou des formes diverses.

### Trophée des Champions

Un trophée des Champions est décerné pour chaque victoire sur le champion actuel ou pour avoir gardé ce titre. Le plus souvent c'est une pierre gravée par le sigle du poing d'acier.

### Trophée du Cercle des Combattants

Un trophée du Cercle des Combattants est décerné pour la plus belle évolution du tour. La troupe avec la plus haute augmentation de sa cote, se voit attribuer ce trophée qui est souvent sous forme de planchette de bois finement décorée et taillée.

## Les Diplômes (3 pts)

Un Diplôme est un parchemin écrit par un scribe du Cercle et décerné par les juges ainsi que les organisateurs du Cercle des Combattants. C'est une bonne preuve de stratégie et de réflexion approfondie. C'est une récompense qui reste dans la mémoire des parieurs et des participants, elle permet une bonne notoriété et très souvent les recruteurs les gardes sur eux et les exposent.

### Diplôme de recruteur de Maitres d'armes

Ce diplôme est très apprécié des recruteurs. Il s'obtient en ayant au moins 5 fois une recrue considérée comme meilleure recrue de la prestation. La troupe se fait souvent remarquer quand un de ses combattants est très coté. **Il faut avoir 5 fois la recrue la plus cotée.**

### Diplôme de visionnaire

Quand une recrue est une valeur montante au Cercle, ça se remarque rapidement et les parieurs sont ravis. C'est pour cette raison qu'un diplôme peut être décerné pour une troupe où 5 recrues débutantes ont été très cotées lors d'une prestation. **Il faut avoir 5 fois la recrue débutante la plus cotée.**

### Diplômes du meilleur recruteur

Ce diplôme est aussi très important, mais beaucoup plus long à obtenir. Souvent 10 prestations sont nécessaires pour l'avoir. En effet, la cote de tous les mercenaires permettent d'obtenir ce diplôme. **Il faut être 10 fois la troupe la plus cotée.**

## Les Médailles (2 pts)

Une médaille est un objet très prisé des recruteurs, certains les mettent à chaque prestation et

## ChaOdisiaque-le marteau de guerre-Bêta test

ainsi ils montrent leurs talents lors des combats précédents. Souvent distribué lors de points forts et marquants d'une troupe.

### Médailles du poing d'acier version Enclume (investissement)

Cette médaille représente une preuve irréfutable d'investissement et d'ingéniosité. Si une troupe voit au moins 5 recrues très rentables au cours de toutes les prestations alors elle peut prétendre à cette médaille. **Il faut être la troupe la plus rentable.**

### Médailles du poing d'acier version Marteau (Gains sur une prestation)

Cette médaille est similaire à la précédente, mais une prestation très rentable permet de l'obtenir. **Il faut avoir la prestation la plus rentable.**

### Médailles du Tueur

Une médaille macabre souvent ornée d'un crâne. La recrue avec le plus de meurtre à son actif permet de l'obtenir. **Il faut avoir la recrue la plus meurtrière.**

### Médailles des pourfendeurs

Une médaille très souvent ornée de plusieurs crânes, qui se gagne lors d'une prestation pour représenter la troupe avec le plus de tuerie à son actif. **Il faut être la troupe la plus meurtrière.**

### Médailles du poing d'acier d'or (richesse)

C'est une médaille qui n'est rien d'autre qu'une couronne d'or percée; Elle s'obtient quand une troupe est considérée comme la plus riche. **Il faut être la troupe la plus riche.**

### Médailles des trésors (rentabilité)

La troupe qui a rapporté le plus d'argent au dernier tour de prestation se voit attribuer une telle médaille. **Il faut être la troupe la plus rentable au dernier tour.**

## **Les Distinctions (1 pts)**

Au Cercle des combattants, chaque troupe voit son blason accroché et présenté sur les murs de l'entrepôt. Une distinction est une sorte de parchemin ou simplement un écrit, qui est apposé sur le blason. Une distinction représente les qualités et les performances d'une troupe lors des prestations.

### Distinctions de recruteur de légende

Un minimum de 10 tours est nécessaire pour obtenir cette distinction. Une recrue qui est considérée comme la plus populaire améliore les chances d'obtenir une telle distinction. **Il faut avoir 10 fois la recrue la plus populaire.**

#### Distinctions de découvreur de talents

Un minimum de 5 tours est nécessaire pour obtenir cette distinction. Une recrue qui réalise un combat fabuleux a des chances de voir apparaître cette distinction sur le blason de sa troupe. **Il faut avoir 5 fois la recrue qui a fait la plus belle prestation du tour.**

#### Distinctions d'honneur

Un minimum de 10 tours de prestation est nécessaire pour acquérir cette distinction qui est le résultat d'une multitude de combats honorable réalisé par une recrue. **Il faut avoir 10 fois la recrue la plus honorable.**

#### Distinctions de recruteur de stratégie

Cette distinction est dédiée aux mercenaires qui retirent de grandes leçons de chaque combat. Après un minimum de 10 prestations une recrue qui a gagné beaucoup d'expérience à des chances d'obtenir cette distinction. **Il faut avoir 10 fois la recrue avec le plus d'expérience.**

#### Distinctions de découvreur de jeunes stratèges

On découvre rapidement les jeunes prodiges qui gagnent énormément d'expériences lors du dernier tour. Une telle distinction peut s'obtenir en 2 tours. **Il faut avoir 2 fois la recrue avec le plus d'expérience acquis lors d'un tour.**

#### Distinctions de Popularité

La troupe qui a rapporté le plus de popularité auprès des parieurs en une dizaine de tour peut se voir attribuer cette distinction. **Il faut être 10 fois la troupe la plus populaire.**

#### Distinctions de Courage

Après 10 tours, une troupe peut se voir attribuer cette distinction pour la valeur de courage de ses recrues. **Il faut être 10 fois la troupe la plus honorable.**

#### Distinctions de Témérité (lors d'une prestation)

Après 5 tours, une troupe qui gagne le plus de points d'honneur lors de sa prestation a des chances de se voir attribuer cette distinction. **Il faut être 5 fois la troupe la plus honorable du tour.**

**ATTENTION:** un seul type de distinction est distribué par tour de prestation!!!

## Les Groupements

Un autre défi apporté à ce jeu est la création ou l'appartenance à un groupement. Vous pouvez vous faire remarquer en étant membre d'une alliance. L'intérêt est de créer une compétition entre les différents groupes et d'étendre une certaine puissance sur le cercle des combattants. Quand vous faites partie d'un groupement vous participez à un nouveau classement et êtes acteur dans une

## ChaOdisiaque-le marteau de guerre-Bêta test

guerre intestine sans merci. L'avantage est d'avoir une petite communauté (représenté par un mini forum privé), vous pourrez ainsi échanger infos et aides diverses.

Pour faire gagner des points à votre groupement, il faut avoir des récompenses à exposer en l'honneur de votre groupe. Vous pouvez une fois par tour honorer votre groupement d'une de vos récompenses, cela représente le fait que tout le monde sache que vous l'avez gagné pour votre groupement et ainsi vous augmentez la popularité de votre alliance.

En terme de JDR un groupement peut être intéressant et très attrayant.

### **Les modifications apportées depuis la première écriture de ces règles sont:**

- **La nouvelle description du Berserk et l'apparition du style Brutal (p.9)**
- **Une modification apportée sur la carrière du Fanatique (p.12)**
- **Une précision sur les boissons (p.27)**
- **La description des points et mérites (p.27)**
- **Description des groupements (p30)**

### **Conclusion**

Bien sûr, ces règles sont en bêta-test, et j'attends tous vos commentaires et suggestions sur le site

[www.lemarteaudeguerre.chaodisiaque.com](http://www.lemarteaudeguerre.chaodisiaque.com)

Merci

***Franck Pertegas***