

JDR Naheulbeuk supplément

Soldats

Illustré par MU



Donjon de Naheulbeuk JDR – Règles pour les soldats

Version 1.1

1- Principes de base et spécialités des soldats

Les soldats en Terre de Fangh sont destinés à des tâches variées : ils peuvent surveiller un petit village (comme les milices de Valtordu, Tourneporc, Noghall...) et affronter les problèmes du quotidien rural, mais aussi bien monter la garde devant une banque à Glargh, escorter des convois de marchands, mener l'enquête pour élucider un crime, sécuriser le col d'une montagne, défendre l'entrée d'une mine, se joindre à une campagne guerrière, explorer des contrées lointaines pour en valider la cartographie... Bref, tout ce que font les aventuriers, et plus encore !

Pour le joueur : devenir soldat de Fangh, c'est avant tout un choix de carrière et un choix de vie. Il faut savoir que contrairement à ce qu'on peut vivre en qualité d'aventurier, ici on doit composer avec la hiérarchie... Et donc, on ne fait pas exactement ce qu'on veut quand on veut (du moins, on peut essayer mais il vaut mieux ne pas se faire prendre, sinon c'est la punition). Par exemple, on ne fouille pas le moindre cadavre pour lui piquer ses bottes et les vendre au marché. En contrepartie, le soldat reçoit du matériel performant — la tenue réglementaire, mais aussi les armes et du matériel de base — à titre gracieux, il est également payé quotidiennement et reçoit des primes ainsi que des récompenses qui lui permettront de se composer sa petite retraite et qui sait, de s'acheter la villa dont il rêve ou de quitter l'armée pour commencer une carrière d'aventurier avec ses économies. Le soldat peut se voir confier du matériel exceptionnel pour certaines missions et ainsi tester de nombreuses disciplines sans avoir à débours ses propres pièces d'or. Il pourra s'acheter son propre matériel dans certains cas, ou en récupérer sur le terrain (butin) pour augmenter ses performances.

Pour ce qui concerne les missions, on envoie l'armée quand il y a un danger d'importance, aussi vous devrez généralement faire face à des périls plus grands que les aventuriers, au niveau équivalent.

Pour ce qui concerne les compétences enfin : il n'y a pas de compétences optionnelles de métier, mais il est possible de suivre des formations (lesquelles donneront des compétences ou coups spéciaux et s'obtiennent grâce au mérite). En revanche, il est toujours possible au passage de certains niveaux de choisir une compétence optionnelle dans sa fiche d'origine. L'humain pourra prendre n'importe quelle compétence (sauf « appel du sauvagement »).

Enfin, le soldat est toujours logé et nourri, et c'est un luxe bien rare.

Pour le MJ : au niveau du maître du jeu, c'est la possibilité d'avoir un jeu plus maîtrisé sans pour autant perdre le fun. Il peut au choix faire jouer l'officier par un joueur ou l'incarner lui-même en tant que PNJ, sachant qu'il sera de toute façon l'autorité suprême puisqu'il dirigera l'officier supérieur qui sera présent en haut de la chaîne en tant que donneur de quêtes, patron et mentor. Le système des points d'expérience et le reste des règles sont identiques au JDR Naheulbeuk « classique ».

2- Les carrières de soldat

Carrière d'officier						
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 7	Niveau 10	Niveau 15
Aspirant chef	Capirol	Capirol-chef	Sergent	Clipitaine	Commandant	Général
			Commande le groupe ou l'unité		Commande le contingent	Commande la garnison
				Commande l'armée		

Carrière de soldat					
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 5	Niveau 7	Niveau 10	Niveau 15
Blensaille	1ere classe	Spécialiste	Vétéran	Élite	Légende

Les carrières de l'officier et des soldats diffèrent en certains points, mais toutes les deux ont leurs gratifications.

Officier

C'est la grosse nouveauté de ce supplément... Puisque cette fois, le joueur qui l'incarne aura le rôle d'un véritable chef de groupe (et non pas un type qui se prétend chef et qui donne des instructions que personne ne suit... cela vous rappelle quelqu'un...). Il doit, comme un véritable officier, s'arranger pour diriger ses hommes afin de mener à bien la mission en prenant des risques calculés. Ses hommes devront le suivre en utilisant leurs aptitudes, mais bien sûr ils auront le droit de se plaindre à ses supérieurs dans le cas où il fait n'importe quoi (avec tout le rôleplay que ça peut engendrer).

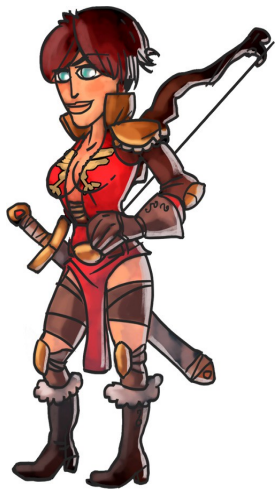
L'officier pourra utiliser son CHARISME pour parlementer avec des PNJs ou pour pousser ses hommes à donner l'assaut, dans le cas où ces derniers manquent de COURAGE. Il interviendra auprès de ses supérieurs pour octroyer les récompenses et les punitions aux autres soldats. Il sera le gestionnaire d'une partie du matériel de terrain confié par l'armée. Il n'a pas particulièrement de compétences liées au combat mais il n'est pas manchot non plus. Il peut choisir d'être l'officier sympa ou bien la peau de vache, façon *Full metal jacket*... Ce qui amènera bien sûr les autres joueurs à choisir un rôleplay adapté à son comportement !

Compétences : Chef de groupe, Érudition, Méfiance, Langue des monstres, Appel des renforts, Chevaucher

Pré-requis : INT minimum 11, CHA minimum 12 — **AT :** 9 **PRD :** 10 — **EV :** origine

Origines compatibles : métier non accessible aux ogres, gnômes, gobelins, orques et demi-orques (langue, érudition)

BONUS : solde plus importante, accès anticipé aux montures exceptionnelles (voir fiche de métier)



Éclaireur

Un soldat léger, apte à combattre au corps-à-corps aussi bien qu'à distance et spécialisé dans les techniques d'infiltration et de reconnaissance. C'est un peu l'équivalent du RANGER dans les métiers d'aventuriers, et d'ailleurs certains éclaireurs à la retraite deviennent de très bons rangers. Il peut avoir à utiliser du matériel spécifique.

Compétences : Chevaucher, Déplacement silencieux, Tirer correctement, Escalader, Nager, Détection, Pister

Pré-requis : AD minimum 12 — **AT :** 11 **PRD :** 9 — **EV :** origine +3

Origines compatibles : métier non accessible aux ogres, gnômes, gobelins (problème de langue) et demi-orques (maladresse)

Soldat lourd

C'est la brute qu'on envoie au corps-à-corps et qui doit défendre les positions. Il est équipé de lourdes protections et on lui confie généralement des armes redoutables. C'est un peu l'équivalent du GUERRIER dans les métiers d'aventuriers.

Compétences : Bourre-Pif, Intimider, Armes de bourrin, Chercher des noises, Truc de mauviette

Pré-requis : FO minimum 12 et COU minimum 11 — **AT :** 10 **PRD :** 11 — **EV :** origine +8

Origines compatibles : métier non accessible aux gnômes, gobelins, semi-hommes (problème de taille), elfe sylvain (force)



Médecin

Un soldat capable de combattre bien sûr, mais aussi de soigner ses camarades, de reconnaître les poisons et maladies, de vérifier la nourriture et d'utiliser du matériel spécifique. C'est généralement à lui qu'on confie les potions et parchemins.

Compétences : Érudition, Premiers soins, Appel des renforts, Nager, Chevaucher, Cuistot, Runes bizarres

Pré-requis : INT minimum 12 et AD minimum 12 — **AT :** 9 **PRD :** 11 — **EV :** origine +2

Origines compatibles : métier non accessible aux ogres, gnômes, gobelins (problème de langue) et demi-orques (maladresse) ainsi qu'aux barbares (trop compliqué)



Armurier-artificier



Pour tout ce qui est bizarre et complexe d'utilisation, l'armurier-artificier sera là ! Il peut s'occuper des pièges, des armes à poudre, des canons, gérer le stock et l'utilisation des préparations alchimiques, entretenir le matériel et les armes. Il sera rapidement équipé de matériel spécial qui le protège de ses propres explosifs, autant que de ceux des ennemis. Il a de bonnes connaissances en mécanique ainsi que des notions d'alchimie. Et il sait aussi combattre...

Compétences : Érudition, Bricolo du dimanche, Désamorcer, Serrurier, Détection, Forgeron

Pré-requis : INT minimum 12 et AD minimum 12 — **AT :** 9 **PRD :** 10 — **EV :** origine +4

Origines compatibles : métier non accessible aux ogres, gnômes, gobelins (problème de langue) et demi-orques (maladresse) ainsi qu'aux barbares (trop compliqué)

Volontaire

Enfin, pour tout aventurier ne désirant pas s'engager ni faire carrière, il existe la possibilité de joindre une patrouille, une unité, une garnison de l'armée fanghienne de manière temporaire ou à plus longue échéance. Ces volontaires seront payés, logés et nourris comme des soldats. Ils devront suivre les directives de la hiérarchie, accepter les missions comme les autres et seront tenus de porter le tabard réglementaire par-dessus leur équipement. Leur solde sera légèrement plus élevée qu'un soldat mais ils ne se verront pas fournir d'équipement à titre gratuit comme c'est le cas pour les réguliers (ils peuvent toutefois recevoir du matériel en prêt pendant la mission). Ils seront également soumis au système des récompenses au mérite et pourront bénéficier de formations. Les punitions s'appliqueront également !



Les illustrations nous ont été offertes par MU (son travail sur <http://thelostcontinentofmu.blogspot.fr>)

3- Soldes et rémunérations

On distingue trois grilles de rémunération : officiers, soldats et volontaires.

Salaires des officiers			
	Solde/jour, à résidence	Solde/jour, en mission	Solde/jour, en mission longue
Aspirant chef (niv. 1)	4 PO	25 PO	30 PO
Capirol (niv. 2)	5 PO	35 PO	40 PO
Capirol-chef (niv. 3)	6 PO	40 PO	55 PO
Sargent (niv. 4)	10 PO	60 PO	75 PO
Clipitaine (niv. 7)	20 PO	100 PO	130 PO
Commandant (niv. 10)	50 PO	200 PO	250 PO
Général (niv. 15)	80 PO	300 PO	350 PO

Salaires des soldats			
	Solde/jour, en poste	Solde/jour, en mission	Solde/jour, en mission longue
Bleusaille (niv. 1)	2 PO	15 PO	20 PO
1ere classe (niv. 2)	4 PO	25 PO	30 PO
Spécialiste (niv. 5)	6 PO	40 PO	55 PO
Vétéran (niv. 7)	12 PO	70 PO	100 PO
Élite (niv. 10)	20 PO	100 PO	130 PO
Légende (niv. 15)	50 PO	200 PO	250 PO

Salaires des volontaires			
	Solde/jour, en poste	Solde/jour, en mission	Solde/jour, en mission longue
Niveau 1	3 PO	20 PO	25 PO
Niveau 3	5 PO	35 PO	40 PO
Niveau 5	8 PO	55 PO	65 PO
Niveau 7	12 PO	70 PO	100 PO
Niveau 9	20 PO	100 PO	130 PO
Niveau 10 +	50 PO	200 PO	250 PO

Bien sûr, il ne faut pas oublier les primes diverses versées par l'armée à chaque mission réussie ! Des primes dont le montant sera déterminé par l'officier supérieur et qui peuvent se révéler très gratifiantes, selon le danger confronté.

Solde à résidence : lorsque le soldat, l'officier ou le volontaire restent en poste, au fortin ou au campement et sont disponibles à tout moment. Ils peuvent bien sûr en profiter pour s'entraîner ou suivre des formations, et seront payés pour faire acte de présence. Ils peuvent être appelés en cas d'alerte !

Solde en mission : solde comptée dès lors que le soldat, l'officier ou le volontaire sort du poste, du fortin ou du campement, pour une durée allant de quelques heures à deux jours et pour n'importe quel type de mission.

Mission longue : mission de plus de 2 jours, mission éloignée, mission de reconnaissance ou poste avancé.

4- Règles spéciales liées aux origines

Les métiers de soldats sont standardisés puisque tout le monde reçoit le même entraînement et la même formation pendant les classes. En conséquence, les modifications d'origine "AT/PRD initiales" seront toujours ignorées à la création du personnage. Seul le trait « super bourrin » de l'Ogre sera conservé. De plus, les restrictions d'ARMURE liées à l'origine ne sont pas appliquées (le métier du soldat est le seul pris en compte, du fait de l'entraînement standardisé).

5- Le matériel

Les soldats sont équipés presque intégralement par l'armée et gratuitement à chaque niveau, depuis l'incorporation, ce qui explique les salaires assez faibles versés par l'administration. Cependant, ils peuvent tout à fait s'acheter des objets pour se faciliter la vie mais ceux-ci devront rester discrets et ne pas déprécier la tenue réglementaire. Pour les possibilités de chaque soldat, voir le tableau « Équipement des soldats » qui contient la liste des choix proposés (comme toujours, non exhaustifs...).

Matériel réglementaire :

- Torse : le tabard aux couleurs de l'unité (pièce de tissu enfilée sur l'armure torse)
- Torse : le plastron/le gambison/la cotte de mailles
- Torse : la ceinture
- Jambes : les braies/le pantalon
- Pieds : les bottes
- Tête : le casque
- Dos : La cape/le sac/le poncho/le paquetage
- Divers : Les armes à poudre, explosifs, canons et armes de siège
- Divers : Montures et animaux

Restent au choix du soldat :

- Sous-vêtements (il en existe des enchantés... mais c'est un peu rare)
- Cou : Médaillons, talismans, colliers...
- Mains : gants, gantelets, bracelets, bagues...
- Divers : parchemins, potions, poisons (équipement de petite taille)
- Armement (sauf armes à poudre, canons et armes de siège)
- Invocations : pour les volontaires, utilisables en mission avec l'aval de l'officier en charge
- Coups spéciaux (ils peuvent utiliser les coups militaires ou les autres)

Notes :

- Les **poisons** ne sont jamais fournis en mission mais le soldat peut utiliser les siens dans la mesure où il reste discret. Toutefois, en cas d'accident (empoisonnement d'un allié ou décès d'un prisonnier), il devra répondre de ses actes ! Les officiers tolèrent leur usage tant que cela ne pose pas de problème en mission.
- Des **armes réglementaires** sont fournies au soldat mais celui-ci peut utiliser une autre arme, qu'il achète ou trouve sur le terrain, sous réserve d'en avoir fait la demande à son officier — en effet, l'histoire militaire de la Terre de Fangh contient de sinistres histoires impliquant des armes maudites ou gobelines, alors prudence...

6- Les formations

Comme les soldats ne sont pas toujours en mission, ils ont le temps de s'entraîner pour acquérir de nouvelles compétences, accéder à des possibilités avancées et des aptitudes variées. Ces formations peuvent être obtenues au mérite ou bien simplement recommandées ou acceptées par l'officier supérieur :

- **Coups spéciaux** : le soldat peut apprendre des coups spéciaux militaires auprès d'un maître d'armes
- **Bonus** : le soldat peut augmenter une caractéristique auprès d'un spécialiste
- **Compétences** : le soldat peut suivre un cursus pour gagner une compétence
- **Spécial** : le soldat peut accéder à des disciplines spéciales

Pour connaître ces possibilités, voir le tableau « Formations pour les soldats », dans la liste des équipements.

7- Maître du jeu : jouabilité, idées, possibilités...

Alors voilà, maintenant tout est dit... Il ne vous reste plus qu'à faire jouer vos soldats. Vous noterez que vous disposez d'une très grande liberté pour ce qui concerne la mise en place de votre scénario, puisque contrairement à des aventuriers classique, ici vous n'avez jamais besoin de chercher une motivation pour lancer votre groupe sur une mission... En effet, les soldats font ce qu'on leur dit, c'est dans le contrat. Sinon, ils deviennent déserteurs et vont directement en prison.

Notez que vous ne passerez pas non plus votre temps à faire les boutiques. Il est connu qu'un grand nombre de MJs détestent ça, mais que beaucoup de joueurs adorent ça... Bien sûr le matériel est important pour le héros, la séquence shopping n'est pas interdite pour le soldat mais en permission et dans le cadre limité au matériel non réglementaire : vous gagnerez de toute façon beaucoup de temps sur les achats et ça n'empêchera pas vos joueurs de s'amuser.

C'est par choix de simplicité qu'il n'a pas été intégré de magie ou de prêtrise à l'extension soldats : un mage ou un prêtre qui voudrait se joindre au groupe peut tout à fait se porter volontaire, tant que le rôleplay est assuré. Par exemple, dans le cas d'un nécromant, d'un sorcier de Tzinntch ou d'un paladin de Khoronettoh, le héros devra convaincre l'officier qu'il n'est pas une raclure ou une brute assoiffée de sang... Et bien sûr le mage de combat ne lancera pas un *Blizzard* sur l'unité.

Comme je le disais plus haut, il est possible de faire jouer votre officier par un PNJ : ce sera le cas si jamais les joueurs veulent « tous être officiers » ou si vous manquez de monde. Ainsi, le jeu sera plus fun et vous serez détesté à juste titre ! L'officier dispose de certains avantages mais il n'est pas « cheaté », du moins si vous le faites jouer correctement. Il pourra toujours se la péter un peu, ce qui est de toute façon le cas des nobles ou des haut-elfes en partie standard.

D'après mes estimations, le danger d'un scénario doit être plus élevé pour les soldats que pour les aventuriers : leur matériel est légèrement plus optimisé à bas niveau, et de plus vous pouvez choisir de les équiper d'objets spéciaux pour le temps d'une mission, sans compter la présence possible d'autres soldats PNJs en renfort ! Vous pouvez donc ajouter des ennemis sur un scénario bas niveau classique ou augmenter un peu leurs caractéristiques. Il est à mon avis possible de jouer n'importe quel scénario avec des soldats, sauf ceux qui s'apparentent au banditisme.

Pour finir voici quelques idées de missions qu'on ne trouve pas forcément dans du scénario classique :

- Mission très courte : des aventuriers foutent le bordel en ville, il faut les arrêter (tous niveaux)
- Mission très courte : escorter un convoi d'or, un convoi d'armement entre deux grandes villes (attaque bandits)
- Mission très courte : monter la garde devant un lieu stratégique (banque, palais) et déjouer une attaque
- Mission courte : Surveillance au poste d'un petit village (à bas niveau) avec un événement étrange qui survient
- Mission courte : départ du fortin pour constater et déjouer un phénomène étrange en ville
- Mission courte : détachement envoyé en urgence pour défendre les murs de la ville d'une attaque (il peut y avoir plusieurs vagues)
- Mission moyenne : le détachement est affecté à la protection d'un témoin qui est la cible d'une guilde ou d'un culte, le témoin doit être transporté d'un point à un autre
- Mission moyenne : une menace pèse sur une mine de gemmes, on envoie des renforts
- Mission moyenne : enquête sur la disparition de matériel militaire (marché noir, pègre, guildes...)
- Mission moyenne : traquer des barbares un peu trop vindicatifs en Terres Sauvages (haut niveau)
- Mission longue : trouver, traquer et intercepter un navire pirate mauve (batailles, fuite, poursuites)
- Mission longue : l'unité est affectée à la surveillance d'un poste avancé aux limites de la carte (créatures inconnues, tentative d'invasion — haut niveau)
- Mission longue : départ en mission d'exploration hors carte, avec un PNJ cartographe à protéger (découverte de ruines ou d'un artefact étrange, lieux infestés, civilisation perdue, démarrage d'une campagne — haut niveau)
- Campagne : déclarez la guerre à une contrée hors de la carte ou à un peuple fanghien ! Haut niveau.
- Campagne : Gzor envahit la Terre de Fangh... Encore... On a besoin de soldats ! Haut niveau.

8- Soldats pré-tirés

Vous voulez jouer rapidement ? Remplissez les fiches avec les informations suivantes et distribuez-les aux joueurs ! Il ne vous restera qu'à donner un nom et définir le sexe du personnage.

Valeurs entre parenthèses : valeurs modifiées par l'équipement. Inscrivez donc la valeur normale dans la case de la caractéristique puis utilisez les cases « modif. » pour indiquer les valeurs modifiées.

Officier (humain)

Né à Chnafon et élevé dans une famille assez bien installée grâce au commerce de tissu, il s'est rapidement dirigé vers une carrière militaire pour faire valoir son rang. Il a fait ses classes au fortin de Chnafon.

COU : 10, **INT** : 12, **CHA** : 12(13), **AD** : 10(9), **FO** : 9, **AT** : 9(8 avec bouclier) **PRD** : 10(11 avec bouclier) — **EV** : 30

Résistance Magie : 10 — **Points de destin** : 2

PROTECTIONS :

- Tenue de chef : PR3, CHA+1, rup. 1-4 (incluant plastron, gambison, cape et tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes lustrées et casque à plumet)
- Petit bouclier de campagne : PR1, AD/AT-1, PRD+1 (+vous pouvez arrêter un projectile — flèche ou carreau — avec un résultat de 1 ou 2 au D6)

ARMEMENT :

- Sabre de chef : 1D+4, rup. 1-3

ÉQUIPEMENT :

- Paquetage de blensaille (Sac à dos de base, gourde 1 litre, écuelle et couverts de bois, couverture de base)
- 1 lampe à huile + 2 flacons d'huile, briquet standard
- 1 potion de soin basique (+5 PV)
- 90 P.O.
- Cheval rapide (pour les détails d'utilisation, voir document sur les montures)

SPÉCIAL :

- L'officier connaît déjà le coup spécial « Coup double »

Fiches à fournir au joueur : Fiche de métier « Officier », coup spécial « Coup double », fiche du cheval rapide

Officier (haut-elfe)

Né à Glargh dans le quartier sud-est, ce haut-elfe a été attiré par la loi et a décidé de vouer sa vie à la faire respecter. Naturellement doué pour le commandement et doté d'un charisme impressionnant, il n'a eu aucun mal à faire carrière.

COU : 9, **INT** : 11, **CHA** : 13(14), **AD** : 12, **FO** : 9, **AT** : 9 **PRD** : 10 — **EV** : 25

Résistance Magie : 10(11) — **Points de destin** : 1

PROTECTIONS :

- Tenue de chef : PR3, CHA+1, rup. 1-4 (incluant plastron, gambison, cape et tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes lustrées et casque à plumet)

ARMEMENT :

- Sabre de chef : 1D+4, rup. 1-3

ÉQUIPEMENT :

- Paquetage de blensaille (Sac à dos de base, gourde 1 litre, écuelle et couverts de bois, couverture de base)
- Talisman de résistance de recrue : +1 à la résistance magie
- 1 potion de soin basique (+5 PV)
- 80 P.O.
- Cheval rapide (pour les détails d'utilisation, voir document sur les montures)

SPÉCIAL :

- L'officier connaît déjà le coup spécial « Matraquage »

Fiches à fournir au joueur : Fiche d'origine haut-elfe, fiche de métier « Officier », coup spécial « Matraquage », fiche du cheval rapide

Éclaireur (demi-elfe)

D'origines obscures, né d'une elfe sylvain violée par un brigand et assez souvent rejeté dans son enfance à cause de son physique un peu épais, il a finalement choisi de rejoindre l'armée car il ne savait pas quoi faire de sa vie.

COU : 9(8), **INT** : 10, **CHA** : 10(9), **AD** : 12, **FO** : 11, **AT** : 11 **PRD** : 9 — **EV** : 31

Résistance Magie : 10 — **Points de destin** : 1

PROTECTIONS :

- Tenue d'éclaireur de bleusaille : PR4, CHA-1, rup. 1-4 (incluant plastron, tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque léger)

ARMEMENT :

- Dague de bleusaille : ID+2, AT/PRD-2, rup. 1-5
- Glaive de bleusaille : ID+4, COU-1, rup. 1-3
- Arc long de bleusaille : ID+3, rup. 1-4
- 8 flèches de recrue, 2 flèches militaires équilibrées (AD+1 au tir), 1 flèche affûtée (dégâts +1)

ÉQUIPEMENT :

- Paquetage de bleusaille (Sac à dos de base, gourde 1 litre, écuelle et couverts de bois, couverture de base)
- Corde elfique de 25 m, briquet standard
- 50 P.O.
- Cheval de base (pour les détails d'utilisation, voir document sur les montures)

SPÉCIAL :

- L'éclaireur connaît déjà le coup spécial « Perforation »

Fiches à fournir au joueur : Fiche d'origine demi-elfe, fiche de métier « Éclaireur », coup spécial « Perforation », fiche du cheval de base

Éclaireur (elfe noir)

Fraîchement sorti des cavernes et des cités de ses semblables pour découvrir le monde, cet elfe noir calculateur a cru bon de rejoindre l'armée pour s'enrichir facilement et sans risque. Il faut dire qu'il est un peu couard et pas très fort.

COU : 9(8), **INT** : 12, **CHA** : 11(10), **AD** : 13, **FO** : 9, **AT** : 11 **PRD** : 9 — **EV** : 28

Résistance Magie : 10 — **Points de destin** : 1

PROTECTIONS :

- Tenue d'éclaireur de bleusaille : PR4, CHA-1, rup. 1-4 (incluant plastron, tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque léger)

ARMEMENT :

- Dague de bleusaille : ID+2, AT/PRD-2, rup. 1-5
- Glaive de bleusaille : ID+4, COU-1, rup. 1-3
- Arc long de bleusaille : ID+3, rup. 1-4
- 8 flèches de recrue, 2 flèches militaires équilibrées (AD+1 au tir), 1 flèche affûtée (dégâts +1)

ÉQUIPEMENT :

- Paquetage de bleusaille (Sac à dos de base, gourde 1 litre, écuelle et couverts de bois, couverture de base)
- Corde elfique de 25 m, briquet standard
- 70 P.O.
- Cheval de base (pour les détails d'utilisation, voir document sur les montures)

SPÉCIAL :

- L'éclaireur connaît déjà le coup spécial « Perforation »

Fiches à fournir au joueur : Fiche d'origine elfe noir, fiche de métier « Éclaireur », coup spécial « Perforation », fiche du cheval de base

Soldat lourd (nain)

Attiré par l'argent facile, ce nain originaire de Mir-Nodd a rapidement rejoint la garnison de Mlinej pour y faire ses classes. Il espère gagner de l'or pendant quelques années sans rien faire, puis partir ensuite s'acheter une portion de mine.

COU : 12, **INT** : 10, **CHA** : 9(8), **AD** : 11(10), **FO** : 13, **AT** : 10(11)(10 avec bouclier) **PRD** : 11(10)(11 avec bouclier) — **EV** : 43

Note : Les valeurs AT et PRD sont modifiées par la hache (1er chiffre) et le bouclier (2e chiffre) qu'il peut choisir d'utiliser

Résistance Magie : 11 — **Points de destin** : 2

PROTECTIONS :

- Tenue lourde de bleusaille : PR5, CHA-1, rup. 1-4 (incluant plastron et cotte manches longues, tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture d'armes, bottes et casque renforcés)
- Petit bouclier de campagne : PR1, AD/AT-1, PRD+1 (+vous pouvez arrêter un projectile — flèche ou carreau — avec un résultat de 1 ou 2 au D6)

ARMEMENT :

- Hache de bleusaille : 1D+3 (+1 bonus FO), PRD-1 AT+1, rup. 1-3
- Dague de bleusaille : 1D+2, AT/PRD-2, rup. 1-5

ÉQUIPEMENT :

- Paquetage de bleusaille (Sac à dos de base, gourde 1 litre, écuelle et couverts de bois, couverture de base)
- 3 torches à la phosphorite, briquet standard
- 90 P.O.

SPÉCIAL :

- Le soldat connaît déjà le coup spécial « Matraquage »

Fiches à fournir au joueur : Fiche d'origine nain, fiche de métier « Soldat lourd », coup spécial « Matraquage »

Soldat lourd (ogre)

Capturé alors qu'il poursuivait des cochons dans un enclos en périphérie de Noghall, cet ogre plutôt conciliant a eu le choix entre finir en prison ou rejoindre l'armée. Il a choisi l'armée mais les classes ont été assez longues pour lui à cause de sa stupidité. Il a depuis ce temps quelques rudiments de langue commune et sait dire à peu près 15 mots.

COU : 12, **INT** : 8, **CHA** : 8(7), **AD** : 10(10), **FO** : 13, **AT** : 10(11) **PRD** : 9(6) — **EV** : 53

Note : Cet ogre a choisi « Super bourrin +2 » et il a donc -2 en PRD et +2 aux dégâts, les autres modifs sont liés à l'arme

Résistance Magie : 11 — **Points de destin** : 1

PROTECTIONS :

- Tenue lourde de bleusaille : PR5, CHA-1, rup. 1-4 (incluant plastron et cotte manches longues, tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture d'armes, bottes et casque renforcés)

ARMEMENT :

- Hallebarde de bleusaille : 2D+1 (+1 bonus FO)(+2 bonus bourrin), AD-2, PRD-4 AT+1, rup. 1-3

ÉQUIPEMENT :

- Paquetage de bleusaille (Sac à dos de base, gourde 1 litre, écuelle et couverts de bois, couverture de base)
- 40 P.O.

Fiches à fournir au joueur : Fiche d'origine ogre, fiche de métier « Soldat lourd », cachets d'aspirine

Médecin (humain)

Un érudit de Mlinej préalablement médecin civil, qui a décidé de rejoindre l'armée pour se rendre utile car il en avait assez de recevoir les petites vieilles et les alcooliques en consultation.

COU : 11, **INT** : 13, **CHA** : 11(10), **AD** : 12, **FO** : 10, **AT** : 9 **PRD** : 11(10) — **EV** : 32

Résistance Magie : 11 — **Points de destin** : 2

PROTECTIONS :

- Tenue de médecin de bleusaille : PR3, CHA-1, rup. 1-4 (incluant plastron, tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque léger)

ARMEMENT :

- Marteau de guerre de bleusaille : 1D+3, PRD-1, rup. 1-3
- Dague de bleusaille : 1D+2, AT/PRD-2, rup. 1-5

ÉQUIPEMENT :

- Paquetage de bleusaille (Sac à dos de base, gourde 1 litre, écuelle et couverts de bois, couverture de base)
- Corde elfique de 10 m, briquet standard, 2 torches standard
- Nécessaire de cuistot, kit de désinfection, nécessaire premiers soins
- Étui à fioles de campagne, 1 seringue dopantes, 3 potions de soin basique, 2 doses de poudre coagulante
- 100 P.O.
- Cheval de base (pour les détails d'utilisation, voir document sur les montures)

SPÉCIAL :

- Le médecin connaît déjà le coup spécial « Coup double »

Fiches à fournir au joueur : fiche de métier « Médecin », coup spécial « Coup double », fiche du cheval de base

Médecin (semi-homme)

Un cuisinier réputé et très intelligent qui a fini par se spécialiser en soins et qui a voulu quitter son village de Fierpâté pour rejoindre l'armée Fanghienne. Il espère ainsi s'enrichir et se faire bien voir de sa famille !

COU : 12(11), **INT** : 12, **CHA** : 11(10), **AD** : 13, **FO** : 9, **AT** : 9 **PRD** : 11 — **EV** : 27

Résistance Magie : 11 — **Points de destin** : 3

PROTECTIONS :

- Tenue de médecin de bleusaille : PR3, CHA-1, rup. 1-4 (incluant plastron, tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque léger)

ARMEMENT :

- Glaive de bleusaille : 1D+4, COU-1, rup. 1-3 (utilisé à 2 mains)
- Dague de bleusaille : 1D+2, AT/PRD-2, rup. 1-5

ÉQUIPEMENT :

- Paquetage de bleusaille (Sac à dos de base, gourde 1 litre, écuelle et couverts de bois, couverture de base)
- Corde elfique de 10 m, briquet standard, 2 torches standard
- Nécessaire de cuistot, kit de désinfection, nécessaire premiers soins
- Étui à fioles de campagne, 2 fioles d'antidote naturel, 2 fioles d'antidote alchimique, 4 potions de soin basique, 2 doses de poudre coagulante
- 80 P.O.
- Cheval de base (pour les détails d'utilisation, voir document sur les montures)

SPÉCIAL :

- Le médecin connaît déjà le coup spécial « Coup double »

Fiches à fournir au joueur : fiche de métier « Médecin », coup spécial « Coup double », fiche du cheval de base

Armurier-artificier (humain)

Formé à Glargh dans les disciplines étranges de la mécanique et de l'alchimie, ce héros a décidé qu'il serait plus facile pour lui de faire carrière dans l'armée car la plupart des gens avaient peur de ses talents.

COU : 12(11), **INT** : 12, **CHA** : 11(10), **AD** : 12, **FO** : 9, **AT** : 9 **PRD** : 10 — **EV** : 34

Résistance Magie : 11 — **Points de destin** : 2

PROTECTIONS :

- Tenue d'artificier de bleusaille : PR3, CHA-1, rup. 1-4 (incluant plastron, tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque rembourrés)

ARMEMENT :

- Hache longue de bleusaille : ID+4, COU-1, rup. 1-3
- Pistolet d'ingénieur (voir document sur les armes à poudre)

ÉQUIPEMENT :

- Paquetage de bleusaille (Sac à dos de base, gourde 1 litre, écuelle et couverts de bois, couverture de base)
- Nécessaire d'entretien du métal, nécessaire d'affûtage, trousse à outils
- 5 doses de poudre noire des gobelins, 5 balles de calibre « zoul »
- 1 fiole aveuglante, 1 fumigène de Gluk
- 50 P.O.

Fiches à fournir au joueur : fiche de métier « Armurier-artificier », fiche du pistolet d'ingénieur

Armurier-artificier (demi-elfe)

Élevé par un vieux fou après avoir été abandonné dans un fossé, ce héros a grandi au milieu d'inventions étranges. À la mort de son père adoptif, brûlé dans l'incendie de leur maison, le demi-elfe ayant tout perdu rejoint la ville de Kjaniouf pour y suivre un cursus militaire.

COU : 10, **INT** : 12, **CHA** : 12(11), **AD** : 13, **FO** : 9, **AT** : 9 **PRD** : 10(9) — **EV** : 32

Résistance Magie : 10 — **Points de destin** : 2

PROTECTIONS :

- Tenue d'artificier de bleusaille : PR3, CHA-1, rup. 1-4 (incluant plastron, tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque rembourrés)

ARMEMENT :

- Marteau de guerre de bleusaille : ID+3, PRD-1, rup. 1-3
- Arbalète de bleusaille : ID+4, rup. 1-4 (+compétence d'origine à choisir « Tirer correctement »)
- 6 carreaux de recrue, 3 carreaux militaires équilibrés (AD+1 au tir), 1 carreau lourd barbelé (dégâts +ID, crit. +1)

ÉQUIPEMENT :

- Paquetage de bleusaille (Sac à dos de base, gourde 1 litre, écuelle et couverts de bois, couverture de base)
- Nécessaire d'entretien du métal, nécessaire d'affûtage, trousse à outils
- 2 fioles de lumière, 1 grenade alchimique à clous (ID+5 sur zone 8 m)
- 30 P.O.

Fiches à fournir au joueur : fiche d'origine demi-elfe, fiche de métier « Armurier-artificier »