

## Annexes du scénario L'Ombre du Wakounn-Koula

POUR LE MJ UNIQUEMENT !

Les six pages suivantes sont à fournir aux joueurs en plus de leurs fiches de personnage, pour éviter d'avoir à recopier tout l'équipement dans les fiches (chaque personnage a une page dans ces annexes, et l'armurier a également sa fiche d'arme).

**Pour les personnages :** les valeurs entre parenthèses sont les 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. Je précise que TOUS les bonus d'équipement sont déjà comptés dans ces fiches, aussi bien ceux des armes que ceux des pièces d'armure ou objets magiques. Il n'y a donc pas de calcul à faire au moment des épreuves.

Chaque feuillet ci-dessous contient donc toutes les informations pour que le joueur puisse prendre en main rapidement son personnage... Y compris son BACKGROUND.

Les **coups spéciaux** (fournis à part, à découper) sont des fiches destinées au combat, et sont soumis à un *cooldown* de concentration qui permet de les utiliser environ une fois par combat (plus ou moins selon leur puissance). Tous les détails concernant ces coups spéciaux sont indiqués sur les mini-fiches provenant des coups spéciaux pour les soldats.

Les annexes contiennent aussi les cartes et plans mentionnés dans le scénario, qui sont à déployer sur la table pendant la partie.

Tout à la fin, on trouve les règles de base de l'extension soldat si cela peut vous être utile. Il y a également, à part, les tableaux spéciaux du supplément soldats si vous ne les avez pas déjà.

### Officier (humain) CLIPITAINE (niveau 7 avec 2150 XP)

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 puis il est monté en grade en soutenant l'effort militaire local et en participant à diverses missions. Dans le groupe, il connaît déjà L'ELFE NOIR.

**COU** : 11(14), **INT** : 12, **CHA** : 12(14), **AD** : 11, **FO** : 10, **AT** : 12(15) **PRD** : 10(12 sabre)(9 dague) — **EV** : 48

**Résistance Magie** : 12(15) — **Points de destin** : 1

#### PROTECTIONS :

- Tenue de clipitaine : nage impossible — PR7 (ench. base 5), CHA/COU+2 AT/PRD+1, rup. 1-2 (incluant plastron, gambison, cape et tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes lustrées et casque à plumet)
- TOTAL SCORE PR : 7 (dont 2 magiques)

#### ARMEMENT :

- Sabre de clipitaine (ench.) : 1D+5, AT/PRD/RM/COU+1 rup. 1-2
- Dague vampirique (ench.) : 1D+4, AT+1 PRD-2, incassable (+1 P.V. en infligeant des dégâts à une créature vivante)

#### ÉQUIPEMENT :

- Paquetage de vétéran (Sac à dos renforcé, gourde 2 litres, écuelle et couverts de métal, couverture elfique, poncho)
- 1 lampe à huile tempête + 2 flacons d'huile, briquet standard
- Une ceinture à fioles 10 potions avec 3 potions de soin avancées (+10 PV)
- Bracelets d'attaque de recrue (AT+1)
- Talisman de concentration (+1 au chances de critique- voir effets en page 5 des tableaux d'équipement soldat)
- 2250 P.O. (incluant 2000 P.O. à la banque)
- Cheval de bataille moyen

#### SPÉCIAL :

- L'officier connaît déjà le coup spécial « Commotion » qui permet d'affaiblir une cible
- L'officier connaît déjà le coup spécial « Traumatisme », qui augmente les dégâts
- L'officier connaît déjà le coup spécial « Mutilation », qui augmente les dégâts

Fiches à fournir au joueur : Fiche de métier « Officier », 3 fiches coup spéciaux

### Compétences supplémentaires liées à l'origine :

**NAGER (AD, FO)** : le héros a déjà appris à nager et peut passer des épreuves en immersion.

**INTIMIDER (COU, CHA)** : le héros peut tenter d'effrayer quelqu'un à l'aide de son courage et son charisme.

**PISTER (INT)** : le héros peut suivre des traces, suivre la piste de quelqu'un, trouver et interpréter des indices de présence.

### **Soldat lourd (nain) Spécialiste (niveau 6 avec 1600 XP)**

*Attiré par l'argent facile, ce nain originaire de Mir-Nodd a rapidement rejoint la garnison de Zoc-Radyyo pour y faire ses classes. Il espérait gagner de l'or pendant quelques années sans rien faire, mais finalement ça n'a pas été si facile que prévu et il a donc affronté pas mal de missions dangereuses. Comme il avait des trucs gratuits, il est resté. Il ne connaît personne sur ce camp mais de toute façon, il n'est pas trop du genre à se faire des amis.*

**COU** : 13(15), **INT** : 10, **CHA** : 9(10), **AD** : 11(9), **FO** : 15, **AT** : 12(14) **PRD** : 11(13)(14 avec bouclier) — **EV** : 63

**Résistance Magie** : 13 — **Points de destin** : 1

#### **PROTECTIONS :**

- Tenue lourde de spécialiste : nage impossible — PR7, AD-1 COU/AT/PRD+1, rup. 1-3 (incluant plastron et cotte manches longues, tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture d'armes, bottes et casque renforcés)
- Rondache d'assaut de spécialiste : PR1, PRD+2 CHA+1 AD-1 rup. 1-3
- Talisman d'armure +2 PR (bonus magique)
- Trucs de manivette : +1 PR
- TOTAL SCORE PR : 10 (sans bouclier) 11 (avec bouclier)

#### **ARMEMENT :**

- Hache de spécialiste : 1D+5(+3 P.I. bonus FO), AT/PRD/COU+1 rup. 1-2
- Hache longue de spécialiste (2 mains) : 1D+6(+3 P.I. bonus FO), AT/PRD/COU+1 rup. 1-2

#### **ÉQUIPEMENT :**

- Paquetage de vétéran (Sac à dos renforcé, gourde 2 litres, écuelle et couverts de métal, couverture elfique, poncho)
- 1 lampe à huile tempête + 2 flacons d'huile, briquet standard
- Talisman de concentration (+1 au chances de critique- voir effets en page 5 des tableaux d'équipement soldat)
- 1650 P.O. (incluant 1500 P.O. à la banque)
- 1 chariot à cheval avec son cheval de trait, pour 2 personnes et 100 kg d'équipement

#### **SPÉCIAL :**

- Le soldat connaît déjà le coup spécial « Matraquage », qui augmente les dégâts
- Le soldat connaît déjà le coup spécial « Charge lourde », qui permet de renverser certains adversaires
- Le soldat connaît déjà le coup spécial « Pulvérisation », qui permet de détruire une pièce d'armure
- Choisir 3 compétences optionnelles dans la fiche d'origine du Nain

Fiches à fournir au joueur : Fiche d'origine nain, fiche de métier « Soldat lourd », 3 fiches coups spéciaux

### **Éclaireur (elfe noir) spécialiste (niveau 6 avec 1600 XP)**

*Sorti des cavernes de Zuruk depuis un moment pour découvrir le monde, cet elfe noir calculateur a cru bon de rejoindre l'armée à Chnafon pour s'enrichir facilement et sans risque. Il a plutôt bien réussi son coup jusqu'à maintenant et accepte les missions avec l'ambition de devenir une légende... Il est donc un peu plus social que ses semblables. Dans le groupe, il connaît déjà l'OFFICIER.*

**COU** : 9(11), **INT** : 12, **CHA** : 11, **AD** : 15(16), **FO** : 10(11), **AT** : 12(13) **PRD** : 10(11 glaiive)(6 dague) — **EV** : 42

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

#### **PROTECTIONS :**

- Tenue d'éclaireur de spécialiste : PR4, AD/COU/FO+1, rup. 1-3 (incluant plastron, tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque léger)
- Talisman d'armure de spécialiste (+2 PR contre les attaques physiques)
- TOTAL SCORE PR : 6 contre les dégâts physiques, 4 contre les autres dégâts

#### **ARMEMENT :**

- Dague de Zimbar (ench.) : ID+6, PRD-4, incassable (dague étrange trouvée au cours d'une mission)
- Glaiive de spécialiste (ench.) : ID+5, AT/PRD/COU+1, rup. 1-2
- Arc long de spécialiste : ID+5, AD+1 au tir, rup. 1-3
- 5 flèches militaires équilibrées (AD+1 au tir), 5 flèches affûtées (dégâts +1), 3 flèches barbelées (dégâts +3)
- 5 flèches de feu (ench. mais utilisable 1 fois) (dégâts +1 / feu +ID6)

#### **ÉQUIPEMENT :**

- Paquetage de vétéran (Sac à dos renforcé, gourde 2 litres, écuelle et couverts de métal, couverture elfique, poncho)
- Corde elfique de 25 m, briquet standard
- Cape de camouflage (+1 aux épreuves de discrétion)
- 1650 P.O. (incluant 1500 P.O. à la banque)
- Cheval rapide et robuste

#### **SPÉCIAL :**

- L'éclaireur connaît déjà le coup spécial « Perforation », qui augmente les dégâts
- L'éclaireur connaît déjà le coup spécial « Sous la jointure », qui permet d'ignorer l'armure sur un coup
- L'éclaireur connaît déjà le coup spécial « Tir puissant », qui augmente les dégâts
- Choisir 3 compétences optionnelles dans la fiche d'origine elfe noir

Fiches à fournir au joueur : Fiche d'origine elfe noir, fiche de métier « Éclaireur », 3 fiches coups spéciaux

### **Médecin (semi-homme) spécialiste (niveau 6 avec 1600 XP)**

*C'est 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 a fait ses classes à Glargh, et espère ainsi s'enrichir et se faire bien voir de sa famille ! Il a participé à de nombreuses missions et, malgré plusieurs blessures, a toujours réussi à s'en tirer sans pour autant négliger ses camarades. Il connaît déjà l'ARMURIER, qui vient du même contingent que lui.*

**COU** : 12(15), **INT** : 13, **CHA** : 11, **AD** : 14(15), **FO** : 10, **AT** : 11(12) **PRD** : 11(12 glaiue)(9 dague) — **EV** : 33

**Résistance Magie** : 13 — **Points de destin** : 1

#### **PROTECTIONS :**

- Tenue de médecin de spécialiste : PR4, AD+1 COU+2, rup. 1-3 (incluant plastron, tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque léger)
- TOTAL SCORE PR : 4

#### **ARMEMENT :**

- Glaiue de spécialiste (ench.) (utilisé à 2 mains) : 1D+5, AT/PRD/COU+1, rup. 1-2
- Dague de spécialiste : 1D+3, AT+1 PRD-2, rup. 1-3

#### **ÉQUIPEMENT :**

- Paquetage de vétéran (Sac à dos renforcé, gourde 2 litres, écuelle et couverts de métal, couverture elfique, poncho)
- rouleau de 50 m de ficelle solide
- Nécessaire de cuistot, kit de désinfection, nécessaire premiers soins, 1 kit pour fracture
- Étui à fioles de campagne : 2 fioles d'antidote naturel, 2 fioles d'antidote alchimique, 4 potions de soin avancées, 3 doses de poudre coagulante (voir effets et détail dans les tableaux d'équipement soldat)
- 1 bague absorbe-critique (voir effets en page 5 des tableaux d'équipement soldat)
- Talisman de concentration (+1 au chances de critique- voir effets en page 5 des tableaux d'équipement soldat)
- 1800 P.O. (incluant 1700 P.O. à la banque)
- Cheval rapide

#### **SPÉCIAL :**

- Le médecin connaît déjà le coup spécial « Passe triple », qui permet de frapper rapidement
- Le médecin connaît déjà le coup spécial « Déchirure », qui permet d'appliquer une hémorragie à l'ennemi
- Le médecin connaît déjà le coup spécial « Carotide », qui permet d'assassiner un adversaire
- Choisir 3 compétences optionnelles dans la fiche d'origine semi-homme

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

### **Armurier-artificier (humain) spécialiste (niveau 6 avec 1600 XP)**

*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. Pour le moment, il n'a pas réussi à se faire exploser la figure mais il a bien failli perdre plusieurs fois ses mains ! Il connaît déjà le MÉDECIN, qui vient du même contingent.*

**COU** : 12(15), **INT** : 12, **CHA** : 11(12), **AD** : 14(15), **FO** : 10, **AT** : 12(13) **PRD** : 10(8 marteau, dague) — **EV** : 45

**Résistance Magie** : 12 — **Points de destin** : 1

**PROTECTIONS** :

- Tenue d'artificier de spécialiste : PR5, AD/COU/CHA+1, rup. 1-3 (incluant plastron, tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque rembourrés) SPECIAL +3 PR contre les dégâts de feu
- TOTAL SCORE PR : 8 contre les dégâts de feu, 5 contre les autres dégâts

**ARMEMENT** :

- Grand-Marteau de spécialiste (2 mains) : 2D+4, PRD-2 AT/COU+1, rup. 1-2
- Dague de spécialiste : 1D+3, AT+1 PRD-2, rup. 1-3
- Arme à poudre : crache-plomb de maraudeur (voir fiche p.4 du supplément armes à poudre)

**ÉQUIPEMENT** :

- Paquetage de blensaille (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, 12 balles de calibre « grulu »
- ceinture à fioles de campagne, 2 fioles aveuglantes, 2 fumigènes de Gluk, 3 grenades à clous (voir effets et détail dans les tableaux d'équipement soldat)
- 1650 P.O. (incluant 1500 P.O. à la banque)
- Cheval rapide et robuste

**SPÉCIAL** :

- L'artificier connaît déjà le coup spécial « Coup double » qui permet de frapper rapidement
- L'artificier connaît déjà le coup spécial « Traumatisme », qui augmente les dégâts

Fiches à fournir au joueur : fiche de métier « Armurier-artificier », fiche du crache-plomb

### **Compétences supplémentaires liées à l'origine :**

**ARMES DE BOURRIN** : possibilité d'utiliser des armes à deux mains (sous réserve de restriction d'origine).

**CHEVAUCHER** (AD, CHA) : permet de monter à cheval sans épreuve, ou d'essayer de monter d'autres animaux.

**APPEL DES RENFORTS** : permet de fuir un combat sans risquer d'être blessé.

Voici la fiche de l'arme à poudre de l'armurier-artificier. Elle fonctionne avec des munitions spécifiques (indiquées sur sa fiche) et demande un temps de rechargement assez long (ce qui fait qu'on ne l'utilise en général qu'une fois au début du combat), mais avec l'avantage d'une grande puissance. L'utilisateur peut choisir de tirer un ou deux coups à la fois. L'arme doit à chaque fois être testée pour savoir si elle fonctionne correctement (voir Chances de fonctionnement). Elle offre aussi l'effet spécial de pouvoir mettre à terre certaines cibles.

Cette arme fait beaucoup de bruit !

### **CRACHE-PLOMB DE MARAUDEUR**

Une arme redoutable, à double canon long et à balles, qui se charge par le canon. Les dégâts sont significatifs mais elle est imprécise.

◆ **Origine** : travaux d'ingénieurs

◆ **Utilisable par** : niveau 3 et plus, AD supérieure à 12

---

#### ◆◆◆ Statistiques de combat ◆◆◆

◆ **Portée utile** : 30 mètres

◆ **Dégâts** : Au contact 2D+7 / à 3-20 m 2D+4 / à 21-30 m 2D+2

◆ **+Spécial** : sur une cible à taille humaine ou moins, celle-ci est mise au sol et perd 3 assauts (sauf réussite épreuve de FO) — si les deux coups sont tirés, peut mettre au sol une cible de 200 kg

◆ **Cadence de tir** : 1 ou 2 coups dans 1 assaut, au choix du tireur

◆ **Délai de rechargement** : 1 canon : 10 assauts 2 canons : 15 assauts

◆ **Épreuve de tir** : AD-3 à distance, aucune au contact

---

◆ **Combustion par coup** : 1/2 dose de poudre noire

◆ **Munitions par coup** : 1 balle de plomb ou métal calibre « grulu »

---

◆ **Chances de fonctionnement** : à chaque coup tiré, lancez 2D6. Si vous obtenez double 1, ça ne fonctionne pas et il faudra recharger. Sur double 5 ou double 6, la culasse vous explose au visage ! Le tireur perd un œil et encaisse 1D+4 P.I.

---

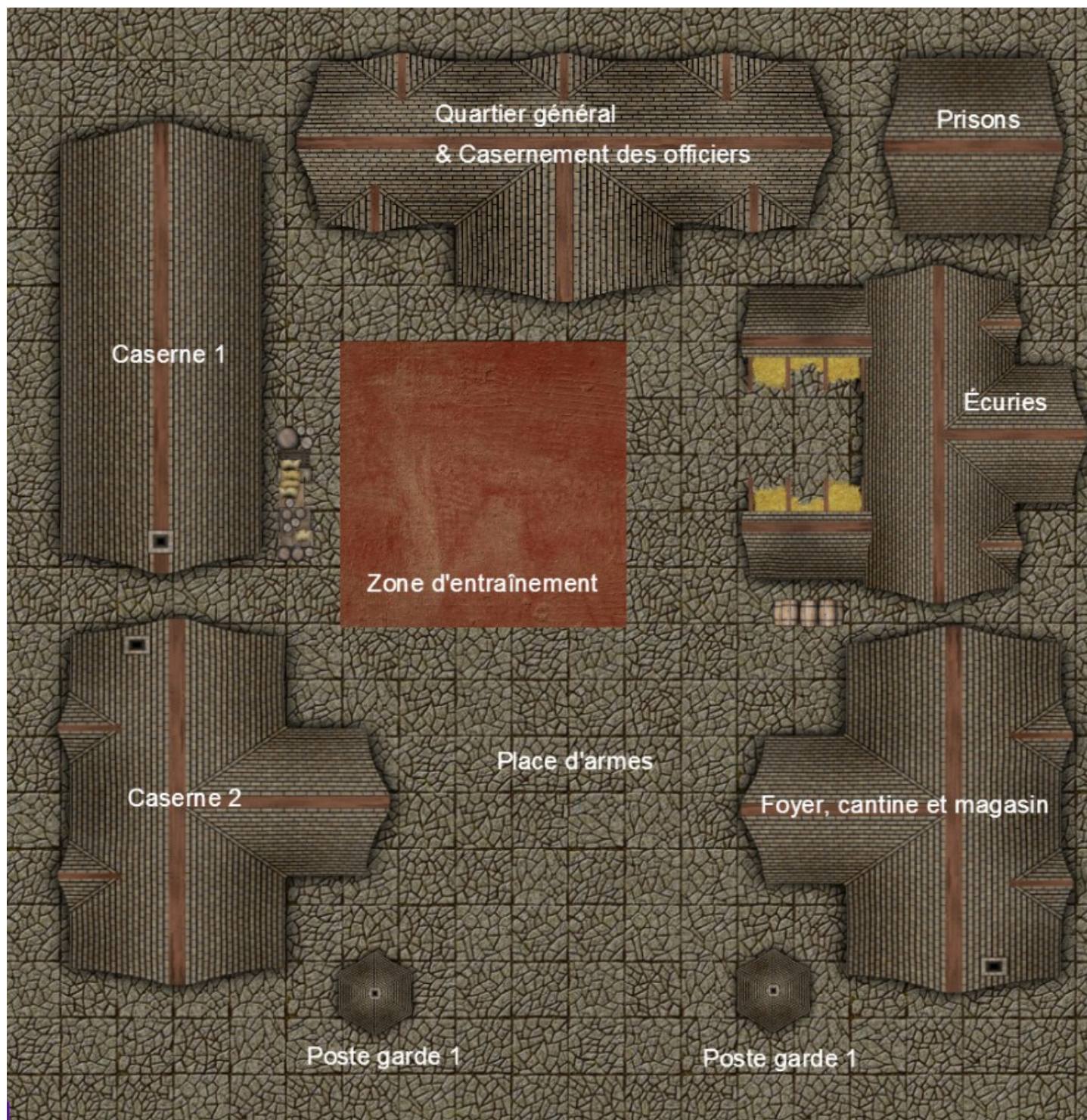
◆ **Prix indicatif** : 1100 P.O.

◆ **Indice de rareté** : peu répandu, sans localisation précise, les cochers des diligences rapides en sont parfois équipés pour leur sécurité

---



## Plan du fort militaire de Mliuej





## Les fermes du hameau de Voliek

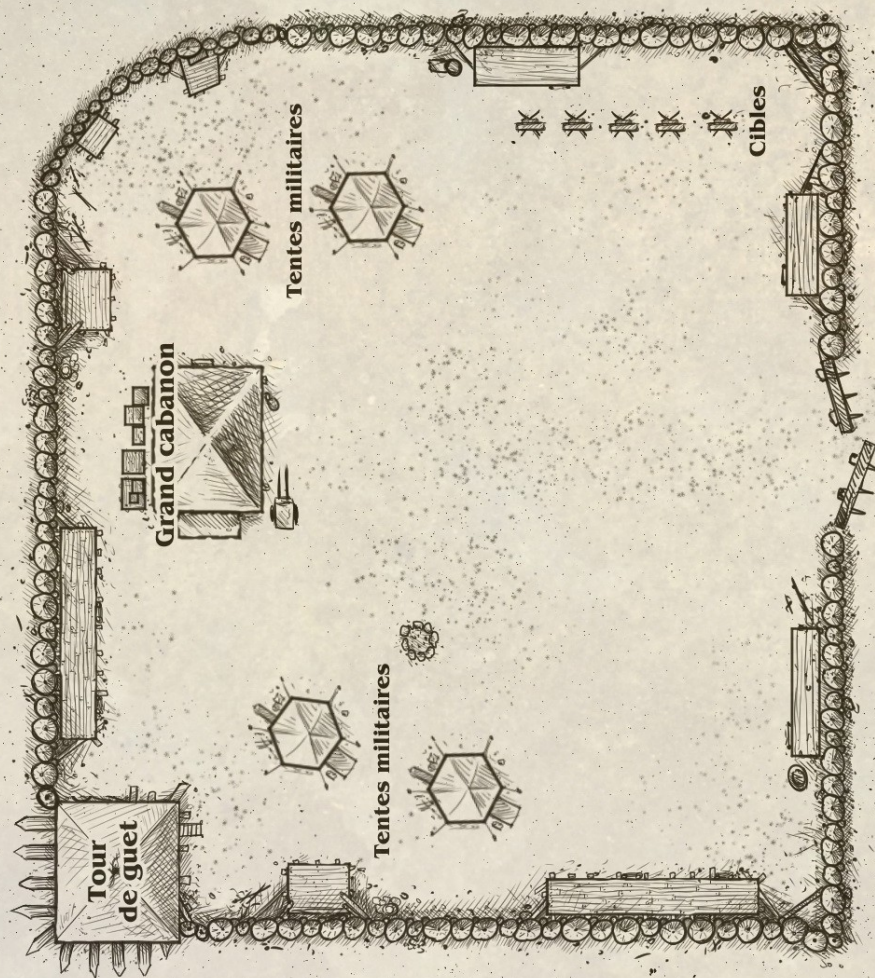






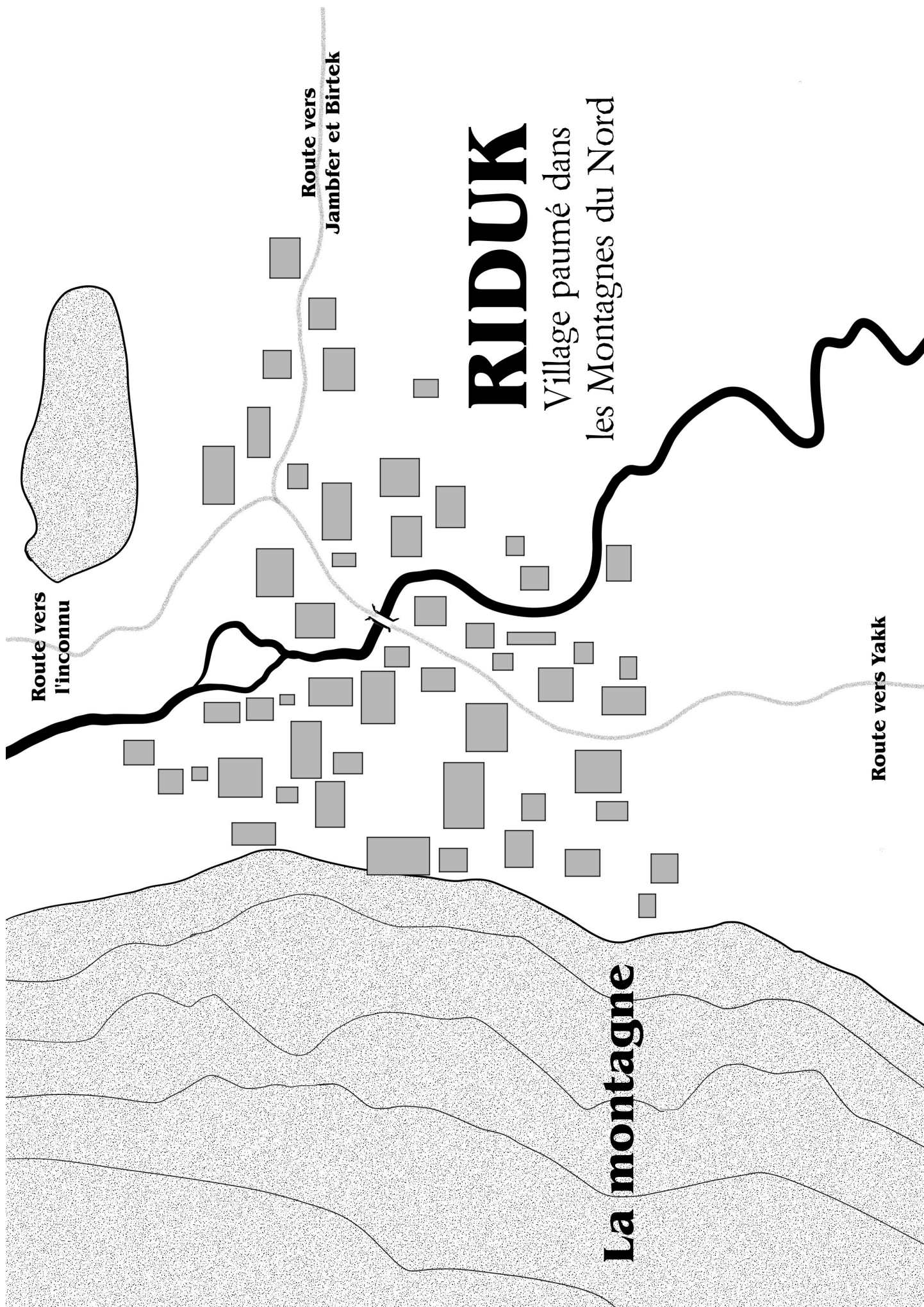
# Poste avancé MN-04 - Montagnes du Nord

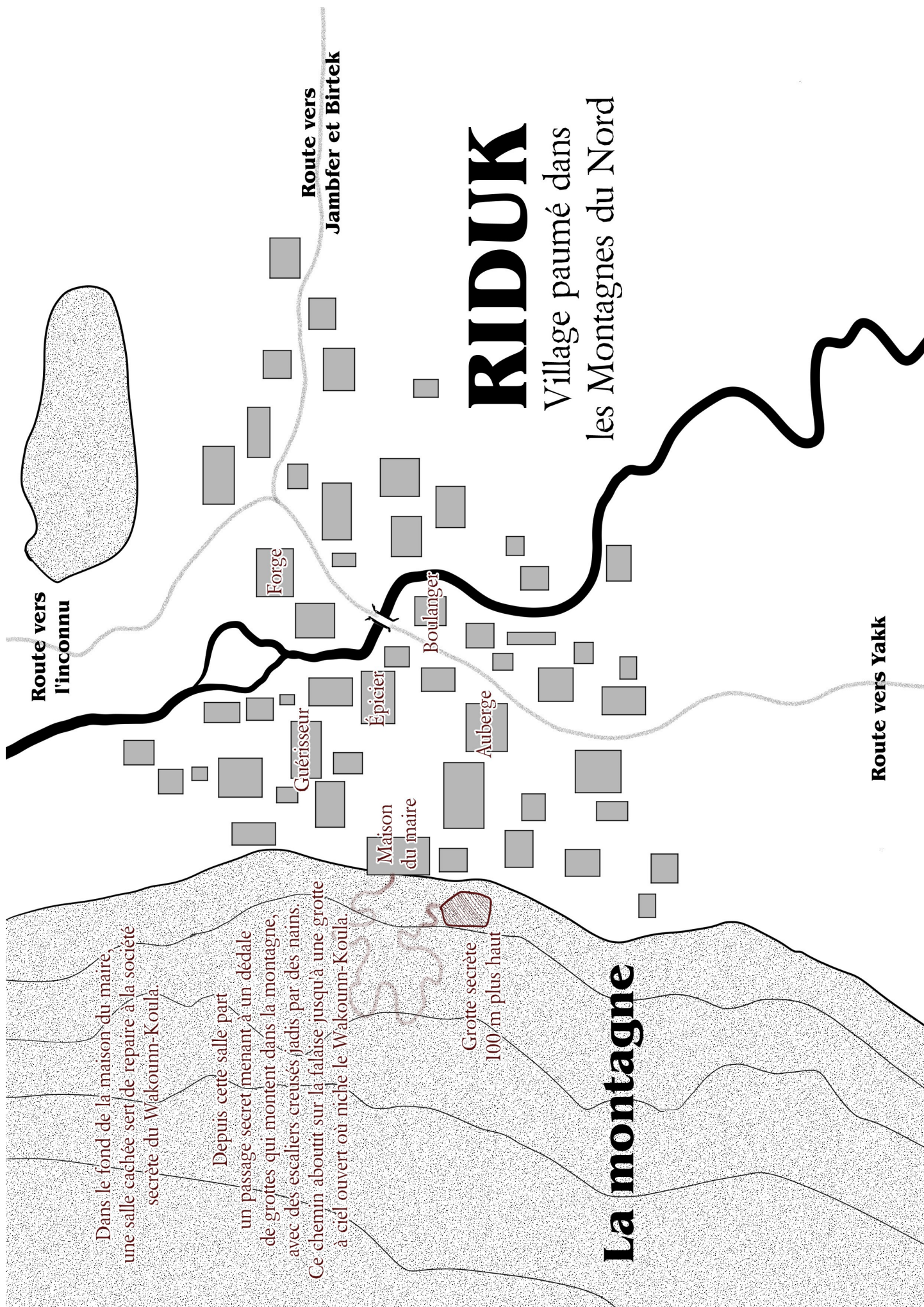
Vers le nord



Vers le sud  
Yakk - Mines Hyjup







# 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	Sargent	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).

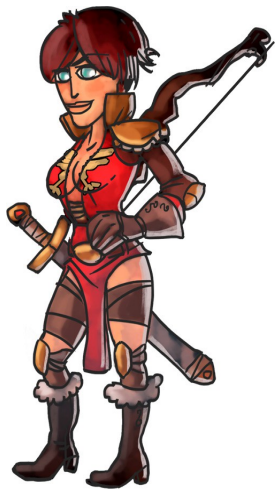
L'officier pourra utiliser son CHARISME pour parlementer avec des PNJs ou pour pousser ses hommes à donner l'assaut, dans le cas où ces derniers manquent de COURAGE. Il interviendra auprès de ses supérieurs pour octroyer les récompenses et les punitions aux autres soldats. Il sera le gestionnaire d'une 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)



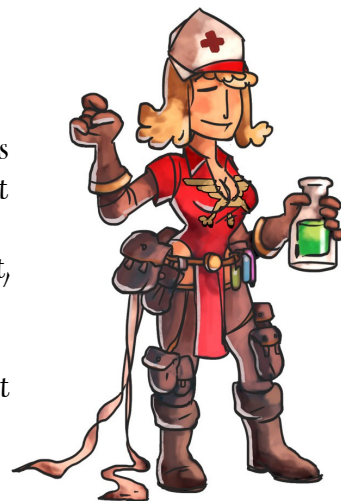
## Médecin

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.*