

# Fort militaire de Chnafon – Manuel pour le MJ

La vie en caserne est l'un des aspects importants de la routine militaire. Ce document rassemble des informations sur les infrastructures et leur fonction au sein du fort de Chnafon, ainsi que divers conseils de roleplay pour que les joueurs puissent utiliser au mieux leur environnement. Un résumé des personnalités hiérarchiques figure plus bas.

- (1) La porte : c'est l'entrée principale du fort. Elle est ouverte la journée, mais reste systématiquement fermée la nuit. Aucun civil ne peut entrer sans autorisation, et 2 sentinelles la gardent en permanence. Une porte de service permet aux patrouilles revenant lors des heures nocturnes de pénétrer dans l'enceinte de la caserne.

**Roleplay** : un garde en faction à la porte peut être confronté à des situations inattendues. Il n'est pas rare que des aventuriers veuillent entrer dans le fort en prétextant une quête, puis s'attaquent au planton par dépit.

- (2) Le poste de garde : constitué de deux bâtiments (est et ouest), il fait également office de salle de repos des gardes. Les plantons désignés à la surveillance de la caserne y dorment et s'y tiennent prêts à intervenir sur ordre. **2 canons légers d'ingénieur** sont prêts à faire feu en direction de la porte en cas de menace sérieuse.

- (3) Les écuries : utilisées pour loger les montures des soldats, elles contiennent tout ce qu'il faut pour les nourrir et s'en occuper en dehors des missions. Certaines casernes des grandes cités possèdent des installations capables d'héberger des dragons et d'autres créatures spéciales, mais celle-ci n'accueille que les chevaux.

**Roleplay** : l'utilisation de montures lors d'une mission est à l'appréciation de l'officier de l'unité, mais un soldat venant s'occuper régulièrement de sa monture peut aussi renforcer ses liens d'empathie avec l'animal. Il pourra alors bénéficier d'un bonus lors d'épreuves de dressage, ou même éventuellement au combat monté.

- (4) Le chenil : l'arrière des écuries est consacré au dressage des chiens de garde. Les cages abritent des limiers formés pour devenir de fidèles compagnons aptes à épauler les soldats dans certains combats, ou dans des missions de surveillance urbaine. Les chiens militaires sont généralement plus robustes que leurs homologues sauvages, mais leur formation est compliquée. Leur perte est donc problématique et entraîne une punition. Le responsable du chenil est un Valatomir, un ancien éclaireur de l'armée du grade d'Élite, reconverti en Ranger et travaillant encore sous le statut de volontaire. Il s'occupe lui-même du dressage des animaux.

**Roleplay** : pour les entraîner au combat, les chiens sont lâchés sur des bleusailles en costume d'attaque qui doivent alors passer une épreuve de Courage (COU) pour ne pas s'enfuir. Un soldat peut emprunter un chien sur ordre de l'officier supérieur. Il devient maître-chien le temps de la mission, et doit alors s'en occuper.

- (5) La place du rapport : il s'agit de l'un des endroits les plus importants de la caserne. Sur cette place ont lieu toutes sortes d'événements comme l'appel du matin, les rassemblements, les cérémonies militaires, etc... Plusieurs générations de soldats récalcitrants ont dû en faire le tour en courant et criant « Chef, oui Chef ! »

**Roleplay** : s'il s'agit du premier jour pour vos joueurs soldats, vous pouvez les faire réveiller en pleine nuit et se rassembler le plus vite possible sur la place, plusieurs fois de suite. Déterminez à l'aide d'épreuves qui réussit à s'habiller le plus vite et qui a oublié la moitié de son équipement dans sa chambre. Distribuez 1 xp.

- (6) L'infirmierie : lorsqu'un soldat est blessé pendant une mission, il passe par l'infirmierie pour s'y faire soigner. Les soldats médecins doivent parfois y assurer une permanence pour soigner leurs camarades et ainsi perfectionner leurs connaissances médicales. Le médecin en chef est un Elfe, un Prêtre de Youclith volontaire.

**Roleplay** : un médecin cumulant les services à l'infirmierie (maximum 1 par jour) obtiendra un bonus aux épreuves de premiers soins, et pourra même convertir son temps de présence en récompenses. Par exemple, il peut recevoir gratuitement un **Collier d'Insufflation** (matériel enchanté de soins militaire) après 6 astreintes.

- (7) Casernements des Soldats : dans ces bâtiments sont logés les soldats employés au fort. Chaque unité bénéficie d'un dortoir commun où les membres du groupe peuvent laisser leurs affaires. Le règlement impose que les personnels féminins logent dans une partie différente du bâtiment. La récupération d'énergie y est normale.
- (8) Les latrines : sans surprise, le règlement prévoit que les W.C sont séparés pour les hommes et les femmes. Ces installations ne concernent que les soldats. Les officiers ont leurs propres commodités dans leur bâtiment.  
**Roleplay** : la célèbre corvée de latrines est un excellent moyen de remettre un soldat désobéissant à sa place.
- (9) Logement des Officiers : chaque officier bénéficie d'une chambre individuelle pourvue de W.C, d'un coffre pour ranger ses affaires en toute sécurité et d'un bureau tout équipé. La récupération d'énergie y est excellente.
- (10) La demeure du Commandant : l'officier commandant la caserne et responsable de la sécurité publique pour la ville de Chnafon habite dans cette maison. Mieux vaut éviter de trop s'en approcher sans raison valable.
- (11) Le mess : aussi appelé la cantine ou l'ordinaire, c'est le lieu où on vient prendre son repas. Les officiers mangent à l'écart des soldats, et leurs repas sont améliorés (+2 PV). Le Chef Cuistot se nomme Grapik, c'est un Semi-Homme volontaire. Le mess assure 3 services quotidiens, le petit-déjeuner, le déjeuner et le dîner.
- (12) Le foyer : situé dans le même bâtiment que le mess, il s'agit du bar de la caserne. L'ambiance y est détendue, la boisson est payante mais un peu moins chère qu'en ville, car les soldats ne paient pas de taxes sur l'alcool.  
**Roleplay** : c'est le principal lieu de rencontre entre soldats d'unités différentes, et tout est prétexte à mesurer sa force et paraître mieux que les autres groupes. Des défis à boire et de bras de fer sont fréquemment lancés. Les officiers possèdent une salle à part où ils misent souvent leurs soldes lors de parties de cartes compliquées. Les joueurs peuvent tenter des épreuves pour gagner une meilleure réputation, de l'or, ou des xp de cohésion.
- (13) Le puits : seule source d'eau potable du fort, il permet d'avoir une réserve presque illimitée en cas de siège. Le puits n'est pas relié au réseau aquatique de la ville pour limiter les risques d'empoisonnement des soldats.
- (14) Les tours : c'est le point culminant du fort. D'en haut, on peut voir l'ensemble de la caserne et une grande partie de la ville de Chnafon. Il y a aussi **2 scorpions** prêts à faire feu en direction d'une menace extérieure.
- (15) Le centre de commandement : le commandement et la trésorerie se partagent les bureaux. On peut y trouver le Commandant Dutillieu, responsable du service de la caserne et des missions extérieures. C'est lui qui délivre les ordres de missions et les autorisations d'emprunt de matériel. Le responsable des soldes est Galvir, un Nain revêche qui prend son travail très au sérieux... Beaucoup trop même, avec tout cet or à gérer.
- (16) L'armurerie : les armes et armures y sont remisées et entretenues régulièrement. Bien que les soldats bénéficient d'un libre accès à la forge afin d'y affûter leurs lames, il faut un ordre de mission pour pénétrer dans l'armurerie, car le bâtiment contient également des substances instables et des matériaux explosifs.  
**Roleplay** : en dehors des missions, un armurier/artificier peut venir affûter les armes de ses camarades pour leur donner un bonus temporaire de +1 aux dégâts grâce aux outils (voir : Tableau des Matériels et Services).
- (17) Le magasin : c'est ici que l'on perçoit, sur présentation d'un ordre de mission, tout le matériel nécessaire à l'exécution de celle-ci (potions de soins, parchemins de sortilèges, objets enchantés, grenades militaires, etc...) ainsi que les munitions de service (flèches spéciales, carreaux d'arbalète ou provisions d'armes à poudre). Le matériel précieux y est réintégré lorsque celui-ci n'est pas consommé au terme de la mission. Le gérant du stock est Nalfein, un Haut Elfe très pointilleux. Les soldats le surnomment « le gros con » dans son dos.

(18) Le terrain d'entraînement : l'espace de construction de la caserne a été pensé pour garder un espace suffisant à l'entraînement physique des soldats. Le parcours du combattant est un passage incontournable dans la formation de tous les soldats bleusailles et donne souvent des résultats très surprenants, ou très comiques... Le parcours est composé de barbelés à franchir en rampant, d'une fosse à escalader, d'une échelle horizontale surplombant une tranchée remplie d'eau, un mur à escalader et des cibles à attaquer. Le but est de finir sans échouer aux épreuves si possible, et souvent sous les cris et encouragements (ou moqueries) de ses camarades.

**Roleplay** : lorsque les soldats s'attaquent au parcours du combattant, vous pouvez leur faire passer plusieurs épreuves (ou moyennes) d'adresse, de force et d'attaque pour déterminer leur réussite sur chacun des obstacles. Si les joueurs sont débutants, vous pouvez ainsi les tester et distribuer leurs premiers xp (ex : 2xp par obstacle franchi du premier coup, 1 xp s'il ont dû s'y reprendre, plus un bonus exceptionnel si quelqu'un finit tout le parcours dès la première tentative sans échouer une seule fois).

(19) Le centre de détention : un duo de soldats vétérans surveille en permanence l'accès à cette partie du camp. Les postes de garde en ville possèdent leurs propres cellules, et les détenus politiques sont incarcérés au palais du Seigneur de Chnafon. La prison de la caserne héberge les bandits et les monstres capturés par les soldats en mission à l'extérieur des murs de la ville. Certains prisonniers sont mis à contribution dans l'entraînement des soldats en participant à des combats où ils peuvent soit perdre la vie, soit regagner leur liberté.

(20) L'arène d'entraînement : la plupart du temps, les miliciens viennent ici pour s'entraîner au combat et aux tactiques militaires. L'aire d'entraînement est reliée au centre de détention via un passage souterrain sécurisé pour faciliter le transit des condamnés qui vont devoir se battre dans l'arène contre les soldats, sous la surveillance stricte du Maître d'armes Seraphym, un vieux soldat Vétéran. C'est aussi lui qui apprend la stratégie et la plupart des coups spéciaux aux soldats qui y sont éligibles. Mais de mémoire, personne n'a jamais eu à se battre dans l'arène contre une créature plus grande ou dangereuse qu'un Troll des Collines.

(21) Le champ de tir : remis dans le coin le plus éloigné du fortin, un espace dégagé rempli de cibles permet aux soldats rompus au combat à distance de venir s'entraîner avec leurs armes de jets et leurs armes à poudre.