

Loup Solitaire - Le Jeu de Rôle tiré des Livres dont Vous êtes le Héros créés par Joe Dever & Gary Chalk.

LE SHARNAZIM

Un nouveau héros pour le jeu de rôle de Loup Solitaire
Une aide de jeu officielle proposée par Silent Storm
dans *Rising Suns 12*

Traduit par Eric DUBOURG - Relecture : Zaoutir, David Latapie

Illustrations : Gary Chalk

LEGRIMOIRE.net 

Aide de jeu réalisée pour l'univers de Loup Solitaire. Vous aurez besoin de vous procurer l'ouvrage « L'Encyclopédie du Monde ».

Plus d'informations sur Le Grimoire : www.legrimoire.net

Ou sur le site officiel dédié à Loup Solitaire :

www.loup-solitaire.fr

LOUP SOLITAIRE



Loup Solitaire - le jeu de rôle sous licence Mongoose Publishing.
Copyright © 2006-2009 Le Grimoire. Le Logo Loup Solitaire est © James Prunier.

Les Sharnazim

Les héros du Magnamund s'habillent d'ordinaire en vert, argent ou bleu. Mais dans le vaste empire désertique de Vassagonie, les héros s'habillent en noir. Héros est aussi un terme relatif, car il définit simplement la notion de champion par rapport à ce qu'on est et ce qu'on croit. Alors que les Kaï, les chevaliers, les mages et les Vakeros voient les Sharnazim comme maléfiques, les Sharnazim eux-mêmes voient les otai, a-kanai et banou (des termes dévalorisant pour vert, argent et bleu, respectivement) comme un mal dans le monde.

Depuis trop longtemps l'Empire de Vassagonie a été contenu dans des frontières trop bien définies, incapable de s'étendre à cause des classes ou des liens politiques avec les nations environnantes. Beaucoup d'observateurs extérieurs peuvent penser que la nation qui fut avide d'expansion est devenue suffisante, car les escarmouches sont peu nombreuses et négligeables typiquement avec la Cloeasia. Ce n'est pas le cas. Au lieu de s'accroître vers l'extérieur, elle s'est accrue à l'intérieur. Des dizaines de milliers de Sharnazim remplissent les terres, la plupart sous le contrôle direct du Zakhan, mais certains sous le contrôle de potentats régionaux.

Il existe quelques sectes secrètes parmi les Sharnazim, à savoir les Ri'ahjad – un groupe d'assassins, et les Atakou – un réseau d'élite d'espionnage. Ces deux factions ont déjà infiltré plusieurs nations sous couverture ou par des moyens détournés via des faux prétextes.



Jusqu'à ce que la nation s'affaiblisse suffisamment pour que la Mère des Sables bondisse sur eux telle une araignée chasserresse, la Vassagonie aura juste à attendre quelque autre puissante nation ou entité pour s'allier avec elle dans une grande conquête.

Aventures. Les Sharnazim sont essentiellement les militaires de la Vassagonie, donc ils seront rencontrés surtout en patrouille ou en mission. Occasionnellement il y aura des rencontres avec des Sharnazim au tempérament plus ouvert, usuellement dans des régions dangereuses, ou au loin sur ordre de leurs officiers. Les plus vieux Sharnazim s'arrangent pour progresser dans les rangs et sont récompensés par le Zakhan, d'une manière ironique toutefois, avec des titres et des terres. À la mort du Zakhan, ces potentats combattront entre eux pour le droit de prétendre au trône.

Profil. Ces guerriers habillés en noirs avec de larges ceintures rouges sont sadiques et insensibles. La population de Vassagonie est plus considéré comme un troupeau de moutons qui a besoin d'être gardé que des gens considérés comme leurs égaux. Les non Vassagoniens sont de simples animaux pour eux. Bien que n'aimant pas réellement la destruction gratuite ou les principes anarchiques, ils sont toujours capables d'un tel acte.

Religion. Une facette de la divinité dans leur société est l'actuel Zakhan, qui est révééré comme un dieu. À la différence de cet homme mortel, toutefois, la Mère des Sables (le nom donné à l'esprit qui bouge les dunes et étend le désert) est révééré, spécialement par les Kivosha - les Mages des Sables (dont le nom est une appellation impropre, car ils sont autant prêtres qu'ils sont mages).

Antécédents. L'histoire de la classe des Sharnazim a été perdue, un peu comme les anciens sites sacrés qui ont été consumés par les caprices de la Mère des Sables.

Autres classes. Les Sharnazim se mélangent bien avec d'autres Sharnazim, et pas trop avec les autres. Ils s'associeront à l'occasion avec les Kivosha, Ri'ahjad ou les Atakou, mais seulement si nécessaire. Ils respectent l'ordre et une stricte discipline, et parmi les autres armées du Magnamund, ils ressemblent le plus aux guerriers Drakkarim des Royaumes des Ténèbres, qu'ils admirent comme de vrais guerriers.



Informations techniques

Les informations suivantes s'appliquent aux Sharnazim.

Note raciale. Tous les Sharnazim sont de naissance Vassagonienne. Avant d'être admis en tant que recrue, un test de lignage est conduit pour s'assurer que le sang est suffisamment pur.

Caractéristiques. Comme toute autre classe de guerrier, les trois attributs physiques sont les plus recommandés. Dépendant de l'expertise du guerrier (puissance, agilité ou vigueur), l'une d'elle peut être prioritaire par rapport aux autres. Cela ne veut pas dire que les Sharnazim sont stupides ou repoussants – ils savent simplement que l'Intelligence et le Charisme sont plus adaptés à d'autres groupes de personnes.

Dé d'Endurance : d10.

Vitesse de base : 9 mètres.

Richesse de départ : 200 couronnes d'or.

Compétences de classe

Les compétences de classe du Sharnazim (et la caractéristique dont chacune dépend) sont Athlétisme (For), Bluff (Cha), Connaissances (Géographie, Art de la guerre) (Int), Discrétion (Dex), Equitation (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Evasion (Dex), Intimidation (Cha), Perception (Sag), Psychologie (Sag), Soins (Sag) et Survie (Sag).

Points de compétences au niveau 1 : $(3 + \text{modificateur d'Int}) \times 4$.

Points de compétences à chaque niveau additionnel : $3 + \text{modificateur d'Int}$.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de Sharnazim.

Armes et armures. les Sharnazim sont formés au maniement des armes suivantes : cimenterre, bitikali, khanjar, dague, glaive, bâton, lance, arbalète et arc court. Tous les Sharnazim portent un cimenterre et un khanjar, sans exception. Si l'une de ces armes est perdue ou cassée, le Sharnazim peut l'indiquer à toute garnison, et obtenir son remplacement, quoiqu'en gagnant une réprimande. Les Sharnazim sont formés au port des armures légères, mais pas au bouclier. Aucune armure intermédiaire ou lourde ne peut être portée.

Familiarité du sable. En combattant sur un terrain sablonneux (désert, plage, etc), le Sharnazim gagne un bonus de +1 à ses jets d'attaque du fait de son entraînement.

Arme en main. Dégainer une arme compte maintenant comme une action libre au lieu d'une action de mouvement (Note : cela peut être combiné avec l'aptitude Lancer, voir plus bas).

Forme de combat. Quand un Sharnazim apprend une forme de combat, il peut en choisir une parmi la liste suivante. Notez que les bonus remplacent ceux du Degré précédent, ils ne s'additionnent pas. Un nouveau Degré doit être choisi à chaque niveau où cette aptitude peut être prise.



Forme voilée. Ce style de combat utilise des vêtements plus amples que la normale pour confondre l'ennemi qui ne sait pas exactement où est vraiment le corps du Sharnazim. Il y a une chance, dépendant du niveau atteint, que l'ennemi ne touche rien d'autre que le vêtement et pas le Sharnazim.

Degré I: Camouflage 10%
Degré II: Camouflage 20%
Degré III: Camouflage 30%

Forme de mirage. En bougeant de manière imprévisible en combattant, le Sharnazim devient plus difficile à toucher, car il n'est jamais au même endroit à un instant donné. Les ennemis avec des armes peu efficaces peuvent trouver qu'ils ne font pas assez de dégâts au Sharnazim qui utilise ce style. Notez que les dégâts ne peuvent être réduits à 0 ou moins, même avec le plus haut Degré de ce style.

Degré I : Réduction de dégâts 1/-
Degré II : Réduction de dégâts 2/-
Degré III : Réduction de dégâts 3/-

Forme du Serpent. Les attaques dynamiques explosives sont la marque de ce style. Le Sharnazim envoie des coups avec son corps entier sur la première attaque de chaque attaque à outrance, donnant un bonus pour toucher à cause de la vitesse à laquelle l'attaque arrive. Notez que seul le plus haut bonus à l'attaque de l'arme principale gagne ce bénéfice.

Degré I : +1 aux jets d'attaque et de dégâts, première attaque seulement.
Degré II : +2 aux jets d'attaque et de dégâts, première attaque seulement.
Degré III : +3 aux jets d'attaque et de dégâts, première attaque seulement.

Survie du sable. Le Sharnazim gagne aux tests de Survie dans le désert un bonus égal à son niveau divisé par deux, arrondi à l'inférieur.



Science de l'Initiative. À cause d'un entraînement militaire strict, le Sharnazim est plus préparé au combat que beaucoup d'autres, et il gagne un bonus de +4 en Initiative.

Ambidextrie. Aucun malus n'est appliqué lorsqu'un Sharnazim combat avec une arme moyenne dans sa main principale et une arme plus petite dans sa seconde main. La forme la plus commune est un cimenterre associé à un khanjar.

Lancer. Comme action libre une fois par round, un Sharnazim peut lancer l'arme plus petite de sa seconde main à tout ennemi à portée mais en dehors de la mêlée quand il est lui-même engagé dans un combat au corps à corps. Cette attaque intervient toujours après la dernière attaque habituelle du Sharnazim et il utilise son bonus de base à l'attaque avec un malus de - 5.

Foulée du sable. La vitesse de base passe à 12 mètres.

Arme en main améliorée. Pour une simple action libre, deux armes peuvent être dégainées.

Harmonie du sable. Quand il fait un test de Perception ou de Discrétion dans le désert, le Sharnazim gagne un bonus égal à son niveau divisé par deux, arrondi à l'inférieur.

Ambidextrie améliorée : Aucun malus n'est appliqué quand un Sharnazim combat avec deux armes de même taille. La forme la plus commune est le style des Cimenterres Jumeaux, voir plus bas.

Cimenterres Jumeaux, défense: L'utilisation de deux cimenterres retournés la poignée à l'envers (le dos de la lame remonte sur le dessous de l'avant-bras), le Sharnazim gagne un bonus quand il combat sur la défensive ou en défense totale. Combattre sur la défensive augmente sa Classe d'Armure de +6. En défense totale, elle est augmentée de +8.

Seigneur. Le Zakhan lui décerne le titre de noblesse le plus bas par lettre reçue d'un messenger. Avec l'acquisition de ce statut, le Seigneur gagne 2 serviteurs Sharnazim de niveau 5 qui se présentent à lui avec une armure et une arme de qualité supérieure chacune pour son usage.

Science du Lancer. Comme l'aptitude Lancer, mais le Sharnazim peut jeter soit une arme moyenne soit une petite, il peut aussi en lancer deux de suite. Si les armes n'ont normalement pas de portée, le facteur de portée est invariablement de 3 mètres. Ces attaques sont sujettes à un malus de - 5 et interviennent après que toutes les attaques soient faites.

Exemple : Abanu-a'Komar a juste fini une attaque à outrance avec deux cimenterres. Il fait ensuite un pas de placement vers un ennemi proche et jette ses deux cimenterres, il est maintenant à moins de 3 mètres. Dès qu'il les projette, il dégaine ensuite les deux khanjars pour remplacer les armes qu'il vient d'utiliser (action complexe, pas de placement de 1.50 mètres, action libre, action libre).



Science du Désarmement. Quand il tente de désarmer ou de résister au désarmement, le Sharnazim gagne un bonus grâce à la connaissance des lames incurvées de son pays. Quand il utilise un cimenterre et un khanjar, le bonus est de +2. Avec 2 cimenterres, le bonus est de +4.

Cimenterres Jumeaux, attaque. En réalisant une action complexe, le Sharnazim peut attaquer avec ses deux lames simultanément. Si les jets d'attaques touchent, déterminez les dégâts pour les deux armes. La zone de critique baisse d'un cran quand on utilise cette forme d'attaque, ainsi les critiques sont un peu plus fréquents.

Maîtrise du cimeterre, défense. Comme action de mouvement spéciale qui empêche l'utilisation d'un pas de placement de 1,50 mètres, le Sharnazim ne lâche pas pieds et détourne la plupart des attaques le prenant pour cible. Sa Classe d'Armure augmente de +10, et il peut faire une attaque non modifiée par round (avec seulement le bonus de base à l'attaque - pas de modificateurs à l'attaque ni aux dégâts). À cause de l'effort requis, il perd 4 points d'Endurance chaque round qu'il utilise cette technique.

Maître de Guerre : Au cours d'une cérémonie présidée par un officier de l'empire, le Zakhan lui assigne deux gardes du corps Sharnazim de niveau 10 qui ont au moins 75% de leur total de points d'Endurance maximum. Ces gardes du corps peuvent être soit des mages ou des guerriers, en fonction des préférences du Maître de Guerre. En plus, il obtient une arme et une armure magique (les deux ont + 2 en qualité supérieure et + 1 magique). Le Maître de Guerre gagne également un médaillon spécial avec l'emblème de sa famille gravé dessus.

Maîtrise du cimeterre, attaque. Des années de combat ont été profitables au Sharnazim. Le modificateur de Force et Dextérité sont ajoutés aux jets d'attaque, et les dés de dégâts avec comme résultats 1 ou 2 sont remplacés par un 3.

Potentat. Cet événement rare se déroule devant le Zakhan à Barrakeesh. Le Potentat se voit attribué deux gardes du corps de niveau 14 minimum, soit mage ou guerrier. On lui remet une ceinture spéciale signifiant son rang, ainsi qu'une arme et une armure magiques (+3 qualité sublime, +2 magique). Finalement, on lui accorde la gestion d'une région et le droit de construire une forteresse de son choix. Un contingent de 100 Sharnazim (tous de niveau compris entre 2 et 4) sera assigné à la forteresse quand elle sera construite.



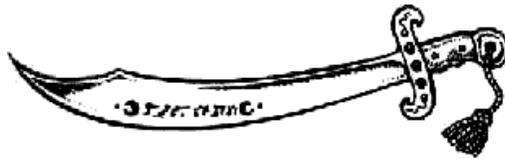
Ex-Sharnazim : Lorsque un Sharnazim quitte l'armée pour être au service d'un autre Sharnazim (voir le statut Seigneur, Maître de Guerre et Potentat, plus haut), celui-ci n'est pas considéré comme étant en trahison vis-à-vis du Zakhan, tout Sharnazim s'alignant avec une autre nation l'est. Ceux qui rejoignent l'armée de Casiorn ou de la Cloeasia sont tenus responsables de leurs actions, et la punition est la mort. Il y a une raison pour laquelle les Atakou et les Ri'ahjad existent – pour être sur que tout Sharnazim traître de haut rang ne révèle rien d'important et de compromettant une fois qu'il a abandonné son pays natal.

SHARNAZIM

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+1	+1	+0	Familiarité du sable
2	+2	+2	+1	+0	Arme en main
3	+3	+2	+2	+1	Forme de combat
4	+4	+3	+2	+1	Survie du sable
5	+5	+3	+3	+2	Science de l'initiative
6	+6/+1	+4	+4	+2	Forme de combat, Ambidextrie
7	+7/+2	+5	+4	+3	Lancer, Foulée du sable
8	+8/+3	+5	+5	+3	Arme en main améliorée
9	+9/+4	+6	+5	+4	Forme de combat
10	+10/+5	+6	+6	+4	Harmonie du sable, Ambidextrie améliorée
11	+11/+6/+1	+7	+7	+5	Cimeterres Jumeaux - défense
12	+12/+7/+2	+8	+7	+5	Forme de combat, Seigneur
13	+13/+8/+3	+8	+8	+6	Science du Lancer, Science du Désarmement
14	+14/+9/+4	+9	+8	+6	Cimeterres Jumeaux - attaque
15	+15/+10/+5	+9	+9	+7	Forme de combat
16	+16/+11/+6/+1	+10	+10	+7	Maîtrise du cimenterre - défense
17	+17/+12/+7/+2	+11	+10	+8	Maître de Guerre
18	+18/+13/+8/+3	+11	+11	+8	Forme de combat
19	+19/+14/+9/+4	+12	+11	+9	Maîtrise du cimenterre - attaque
20	+20/+15/+10/+5	+12	+12	+9	Potentat

Nouvelles armes raciales de Vassagonie

Armes	Prix	Dégâts	Critique	Facteur de portée	Poids	Type
Khanjar	5 co	1d4	19-20/x2	3 mètres	0.5 Kg	Tranchant et Perforant
Bitikali	20 co	2d6	18-20/x2	-	5 Kg	Tranchant



Khanjar. Cette petite dague est différente d'une dague normale en ce sens que la lame suit la même courbe qu'un cimeterre.

Bitikali. Similaire à un cimeterre à deux mains, ce large cimeterre est utilisé à la fois par les gardes des palais et les exécuteurs, à cause de sa lame lourde en demi-lune. Seul un personnage avec une Force de 16 ou plus peut effectivement manier un bitikali.