



Labyrinthe

★ Fanzine entièrement dédié à WARHAMMER Jdrf. ★

Tome 1

Apériodique
Septembre 96

Bestiaire :

★ Encore et encore de nouveaux monstres...

Aides de Jeux :

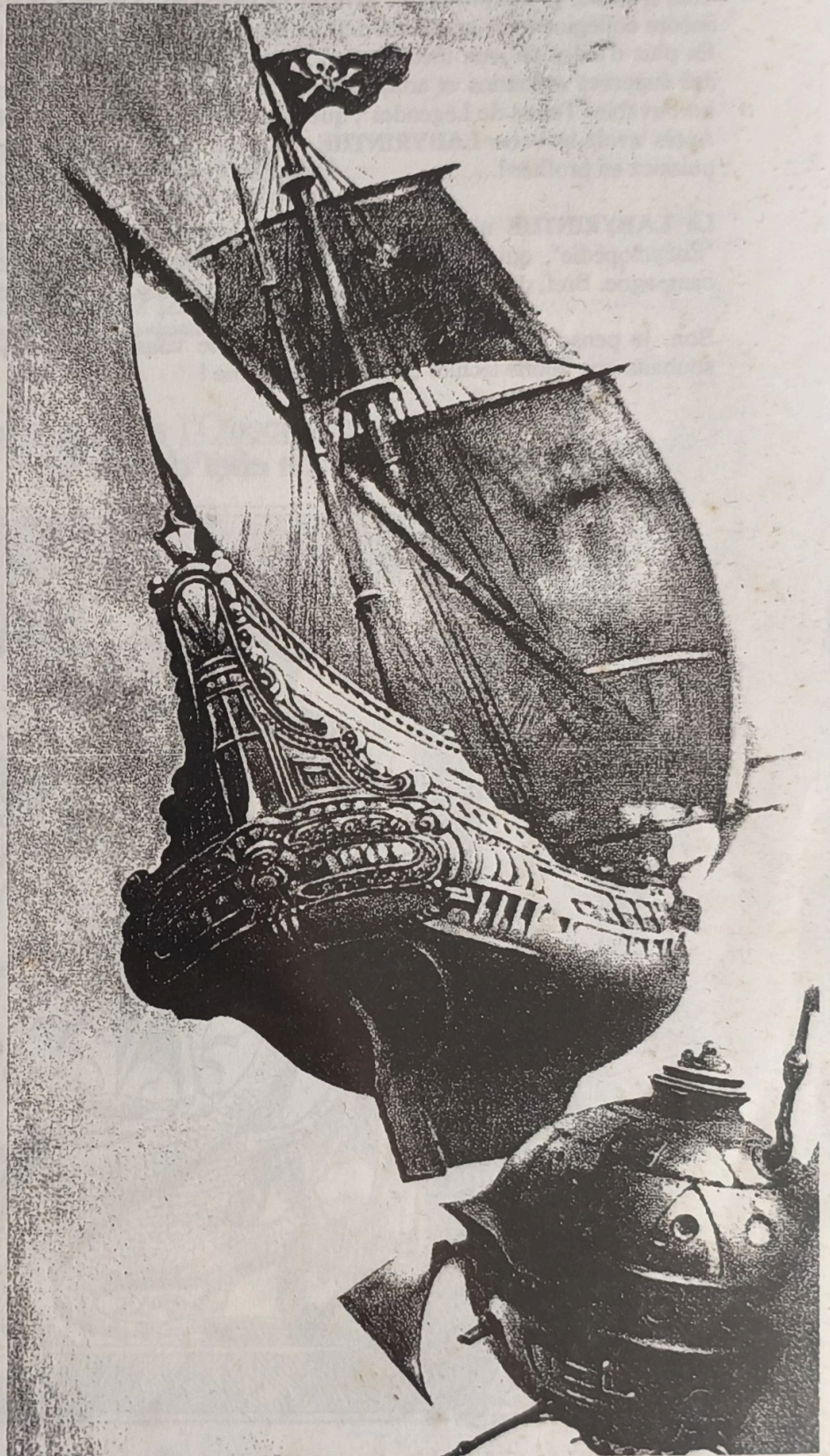
★ DOSSIER : La navigation en haute mer...

Scénario :

★ L'Or du Mungoda...



20 Frs + Port
(2 Timbres)



Edito :

Salut tout le monde !

Eh oui, tout nouveau, tout beau, voici le premier Tome du **LABYRINTHE** !

Tout d'abord, je me présente : Sylvain PETERSON (mais à la rédac' on m'appelle Sly), 15 ans, encore collégien mais grand fan de jeux de rôles.

En plus d'aides de jeux inédites, j'ai choisi de vous présenter dans ce premier tome quelques-uns des superbes scénarios et articles de Dave Morris, le fameux auteur de la collection aujourd'hui introuvable "Terres de Légendes", que j'ai converti pour **WARHAMMER** spécialement pour vous. Après avoir lu votre **LABYRINTHE**, vous avouerez que cela aurait été dommage que vous ne puissiez en profiter !...

Le **LABYRINTHE** n'est pas un fanzine comme les autres. C'est plutôt une sorte de mini "Encyclopédie", qui regroupe une foule de sujets, de la simple description de personnage à la campagne. Bref, un paradis pour MJ en pannes d'idées, et pour joueurs en quête d'aventure.

Bon, je pense vous avoir dit l'essentiel. Je ne vous retiens donc pas plus longtemps et vous souhaite une bonne lecture en notre compagnie !

Sly, votre rédacteur en chef dévoué...



Sommaire :

4/5

Bestiaire

De nouveaux monstres prêts à l'emploi ...

6

Les Modificateurs de Tir

Un lot de six nouveaux modificateurs de tir ...

7

Mon Carnet de Voyage

Extraits des mémoires d'un grand explorateur ...

8/10

Il était un petit Navire

Toutes les règles de la navigation en haute mer ...

11

Combat dans l'Obscurité

Combattre dans le noir total ...

12/19

L'Or du Mungoda

Voyage au coeur de la jungle Lustriane ...

20

Etrange

La rubrique de l'insolite ...

21

Bric à Brac

Des sorts, de énigmes et des compétences en vrac ...



Bestiaire :

Cette rubrique a pour but de compléter le Bestiaire du Livre des Règles, pourtant déjà touffu...

Crasc :

Le Crasc est un créature volante qui ressemble à une Raie et se déplace d'ailleurs dans les airs de la même manière que son sosie aquatique. Ses mouvements sont vifs et agiles dans l'atmosphère paisible des mondes souterrains, mais le vent le déstabilise. Il vole alors au ras du sol. L'oeil unique du Crasc perçoit la chaleur des êtres vivants. Il ne peut donc être surpris par les créatures à sang chaud puisque leur silhouette brille comme un flambeau dans l'atmosphère glaciale des souterrains. Par contre, il distingue difficilement les objets inanimés et pour cela ne s'aventure guère au-delà de son territoire familial. Il pourchasse donc rarement des aventuriers. La peau de cette créature est très prisée pour sa beauté et sa solidité. Elle sert à la confection de gants, capes ou fourreaux. Une dépouille entière vaut une centaine de Co sur le marché d'une grande ville !...

Physique : Le corps du Crasc se termine par une longue queue munie d'un dard qui libère des décharges électriques (voir plus loin). Cette créature peut atteindre plus de 4 mètres d'envergure.

Alignement : Neutre.

Règles spéciales : Le Crasc peut électrocuter ses victimes avec son dard. Un personnage blessé de cette façon doit réussir un Test d'ENDURANCE pour ne pas s'évanouir, quel que soit son total de points de BLESSURE. Il lui faut faire 1 avec un D6 pour reprendre connaissance.

A l'instar du Caméléon, le Crasc est capable de modifier les nuances de son épiderme. Il peut en faire pâlir la teinte jusqu'au rose pâle ou bien la moucheter de plaques sombres. Cette faculté lui permet de surprendre ses proies avec un résultat de 1 à 3 sur un D6.

La chair du Crasc résiste aux armes tranchantes (il ne subit que la moitié des dommages). Les autres armes (flèches, lances, gourdins, fléaux d'armes, etc) occasionnent les dommages habituels.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
6	81	-	6	7	21	65	3	-	15	32	32	35	-

Lacodons :

Cette étrange créature vit au fond des lacs et des étangs. Habitué à l'obscurité des profondeurs, le Lacodon n'émerge qu'à la faveur de la nuit pour s'attaquer aux nageurs ou aux petites embarcations. Le Lacodon traîne ensuite ses victimes dans son antre afin de les dévorer en toute quiétude.

Physique : Le corps du Lacodon, noueux et dur, se drape dans une étoffe de roseaux tressés, parodie de vêtement humain. Ses membres démesurément longs présentent de multiples articulations et se terminent par quatre doigts capables de préhension. La face est un masque d'écailles où brillent deux yeux globuleux.

Alignement : Mauvais.

Règles spéciales : A l'occasion, le Lacodon combat au moyen de vieilles épées, mais son attaque



favorite est l'Empoignade. La créature lance les dés pour chaque bras ; un lancer réussi signifie que la victime est agrippée. Le Lacodon tente ensuite de mordre sa proie : les écailles qui recouvrent sa face s'épanouissent tels les pétales d'une fleur infernale, révèlent l'insoutenable spectacle de son visage (Terreur). Une langue pointue et parsemée d'épines jaillit de la gueule du monstre et transperce la victime de part en part !

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
5	61	56	7	7	30	40	2	34	23	12	35	45	-

Gorgones :

Les Gorgones sont des êtres monstrueux dissimulés dans des corps de femmes. Leur visage, odieux contraste avec le reste, montre les traits d'une mégère hideuse dont la chevelure est une masse grouillante de serpents en colère !

Physique : Les Gorgones causent la PEUR à toutes les créatures de moins de 2 mètres.

Alignement : Chaotique.

Règles spéciales : Au combat, la chevelure d'une Gorgone est dangereuse: un à trois serpents attaquent avec chacun un total de CC de 33. Leur morsure est évidemment venimeuse et toute personne touchée doit réussir un Test contre le Poison.

Le regard de la Gorgone possède un pouvoir redoutable qui change en pierre toute personne qui le croise (ceci peut être évité en réussissant un Test sous sa FM). Il est donc recommandé de détourner les yeux ou d'utiliser un miroir lorsque l'on combat une Gorgone. Si cette dernière aperçoit son reflet dans un miroir, son pouvoir se retourne contre elle. Les Gorgones possèdent dans 35% des cas des pouvoirs magiques (Magie Nécromantique de Niveau 3).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
5	36	37	4	4	12	60	2	45	35	45	37	58	-



Les Modificateurs de Tir

Page 126 du Livre des Règles, il y a déjà quelques modificateurs de toucher (sept si ma mémoire est bonne...). Nous vous en proposons de nouveaux ci-dessous :

- Faible éclairage : -15. A l'aube, à la tombée de la nuit ou dans un couloir sombre.
- Cible se déplaçant lentement : -10. Tel un homme qui se déplace à une allure prudente.
- Cible se déplaçant rapidement : -20. Tel un cheval au galop ou une créature qui court à toute vitesse.
- Tir effectué à courte distance : +5. Portée courte par rapport à l'arme employée. Se référer à la Table des Projectiles.
- Tir sur une partie précise de la cible : -20. Viser le coeur de la victime, ou tout autre endroit précis (main, oeil, etc...).
- Tir effectué sur une grande cible : +10. Tirer sur un Géant ou sur toute autre cible de plus de deux mètres de hauteur ou de largeur.

Exemple :

Messire Balin et ses compagnons d'aventure explorent un fortin en ruine perché sur une colline. Bientôt, la silhouette massive se découpe dans le crépuscule. Les aventuriers vont entamer l'ascension quand une silhouette furtive attire leur attention. Un Gobelin ! Il a repéré l'expédition et va prévenir les siens. Balin bande son arc. Le Gobelin est de petite taille (-10), il se déplace lentement (-10), à courte distance (+5), et sous la faible luminosité du crépuscule (-15). Le total de CT de Balin est de 64. La somme de tous les modificateurs se montant à -30; son total de CT est réduit à 34. Balin lance 1D100 et obtient 38. La flèche va se fiche à quelques pas du Gobelin qui disparaît dans les fourrés...



Mon carnet de Voyage

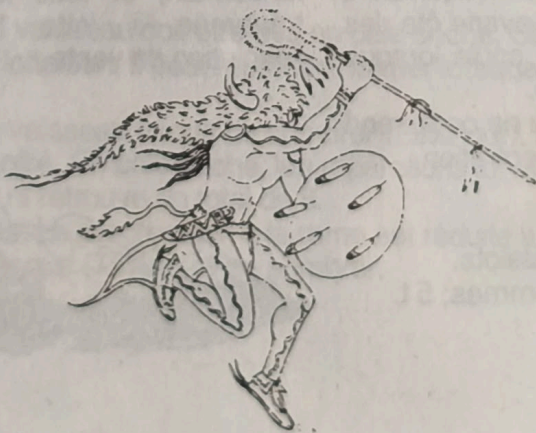
Extrait des mémoires du célèbre explorateur Kislevite Niccola van Wissentein...

Les Tribus Khanates

A l'est du Nouveau Monde s'ouvre une vaste étendue de plaines tempérées. Ce territoire n'a jamais été exploré et les limites exactes en sont inconnues. Le voyageur désirant se rendre dans ce pays lointain fera, à un moment ou à un autre, connaissance avec les tribus nomades qui peuplent ces espaces. Ces tribus vivent de l'élevage, déplaçant leur troupeaux de boeufs et de chevaux au gré des saisons et des pâturages. Ces troupeaux leur fournissent tout ce dont ils ont besoin. Ils constituent une source de nourriture, la peau et les os étant utilisés à la confection de vêtements et ustensiles. Les arcs sont fabriqués à partir de cornes et de nerfs des bovidés. Ces nomades sont d'excellents archers et, entre leurs mains, ces armes ont une portée supérieure à deux cent mètres. Les tribus se partagent le territoire au gré des alliances; le chef de chaque clan est appelé Khan. La souveraineté est fluctuante chez ces peuplades belliqueuses et les chefs doivent faire preuve d'une habileté et d'un courage exceptionnel pour demeurer en place. Si l'on en croit les derniers rapports parvenus de ces régions, la tribu Oshkosas, sous la férule de Subotaï Khan, serait la plus puissante. Les Katagaïs, les Kunguskas et les Hunkunkaïs sont les clans les plus importants. Les coutumes et les moeurs de ces peuplades sont connues grâce aux récits du grand explorateur Niccolo van Wissenstein.

Nous reproduisons ici un passage de ses carnets dont la lecture est indispensable à tout voyageur désirant s'aventurer dans ce pays !

" Les clans se déplacent continuellement. Quand le temps est venu d'établir un campement, chaque famille construit son abri en moins d'une heure. Tout d'abord, de pieux sont solidement plantés dans le sol et des treillis en bois y sont fixés de manière à former les parois et le toit. Cette structure est ensuite recouverte de vastes pans de feutre, fabriqués, de même que les cordes, à partir de crin de cheval. Ces tentures épaisses sont imperméabilisées avec de la graisse de boeuf, qui assure une parfaite isolation du froid et des intempéries, mais dégage une odeur effroyable. L'ensemble ainsi constitué est de forme circulaire. Les peuples des plaines appellent ces tentes grossières des "yourtes". J'eus l'honneur d'être invité à pénétrer sous une yourte. L'intérieur est décoré de tapis et de tentures de couleurs vives. Un espace est ménagé dans le toit, au dessus du foyer. Malgré cette ouverture, l'habitation demeure chaude et confortable, même quand souffle le terrible vent des plaines. Mon hôte se nommait Shweymar. J'eus le privilège de m'asseoir à ses côtés sur le tapis qui occupe la partie nord de la yourte, face à la porte. Cet espace est d'ordinaire réservé au maître de maison, à ses aînés ou à des invités d'importance. Derrière nous se trouvaient plusieurs idoles vouées à la protection du foyer. Face au maître des lieux, l'espace restant de la tente est divisé en deux parties : à la droite du maître sont assis les femmes et les enfants, à sa gauche se tiennent les invités de moindre importance. Les ustensiles de cuisine et les objets domestiques sont déposés dans la partie gauche de la tente, tandis que les armes sont placés sur un râtelier entre la partie droite de la tente et l'espace réservé au maître..."



Il était un petit navire ...

L'utilisation d'un univers entier comme toile de fond d'une campagne devrait multiplier le nombre d'aventures possibles et permettre l'exploration de contrées inconnues. Hélas, des océans séparent les PJ de ces terres lointaines et pour pouvoir les traverser, il faut avoir quelques notions de ce qu'est un voyage en mer ...

Les Bateaux :

Il en existe deux grandes catégories : les galères et les voiliers.

Les galères sont des bateaux à fond plat, mues par quinze paires de rames et une voile carrée. Elles sont dirigées grâce à une rame placée à l'arrière. La voile est hissée pour les longues traversées, tandis que les rames servent à la manoeuvre et à la navigation côtière. La vie à bord est inconfortable, l'aire de repos n'est souvent qu'une bâche huilée tendue au-dessus du pont. Quoi qu'il en soit, les galères sont idéales pour les combats maritimes et sont employées dans la plupart des pays du Nord.

Les transports maritimes sont effectués par des voiliers à double pont dirigés par un gouvernail. Ces navires peuvent transporter des charges supérieures aux galères avec un effectif moindre, mais ils sont plus lents et moins maniables. Un navire marchand ne peut distancer une galère, mais il a l'avantage de la hauteur; le pont est en moyenne situé à 5m de la ligne de flottaison (1m pour une galère), ce qui gêne l'abordage.

Les informations suivantes concernent tous les types de bateaux :

- L'équipage est le nombre d'officiers et de matelots nécessaires à la bonne marche du navire (si l'équipage ne peut être réuni au complet, voir règles Effectif Réduit).
- Les passagers et la cargaison indiquent la charge que le bateau peut transporter en plus de l'équipage. Chaque homme à besoin d'un espace vital, cet espace est l'équivalent d'une charge de 250 Kg. Le confort est bien entendu réduit au minimum.
- Les pts de FLOTTAISON sont l'équivalent des pts de BLESSURE. Toute avarie ôte des pts de Flottaison. Le vaisseau coule lorsque le total de Flottaison atteint zéro.
- Le prix d'achat d'un vaisseau ne comprend pas les gages de l'équipage ni l'entretien :

Galère :

Equipage : 1 à 3 officiers; 50 matelots.
Passagers ou cargaison : 20 hommes; 5 t.
Pts de Flottaison : 10.
Prix d'achat : 5000 Co.

Birème :

Equipage : 2 à 6 officiers; 70 matelots.
Passagers ou cargaison : 30 hommes; 7,5 t.
Pts de Flottaison : 15.
Prix : 6500 Co.

Trirème :

Equipage : 2 à 6 officiers; 170 matelots.
Passagers : 50 hommes; 12,5 t.
Pts de Flottaison : 25.
Prix : 10.000 Co.

Voilier :

Equipage : 1 à 2 officiers; 10 matelots.
Passagers : 50 hommes; 12,5 t.
Pts de Flottaison : 18.
Prix : 15.000 Co.

Deux-mâts :

Equipage : 2 à 4 officiers; 20 matelots.
Passagers : 100 hommes; 25 t.
Pts de Flottaison : 25.
Prix : 30.000 Co.

Trois-mâts :

Equipage : 5 à 7 officiers; 30 matelots.
Passagers : 150 hommes; 38 t.
Pts de Flottaison : 28.
Prix : 50.000 Co (!)

A titre de comparaison, une simple barque propulsée par 6 rameurs possède 2 pts de Flottaison, et coûte en moyenne 10 Co...

Conditions de Voyage :

Lors d'un voyage en mer, le MJ décide de l'état des vents le jour du départ. Le lendemain, et tous les jours que dure la traversée, il jette 1D6 pour déterminer l'évolution de vents.





-Vent de la veille :

D6	CALME	BRISE	FORT	TEMPETE
1	Calme	Calme	Calme	Brise
2	Calme	Calme	Brise	Vent Fort
3	Calme	Brise	Vent Fort	Vent Fort
4	Brise	Brise	Vent Fort	Vent Fort
5	Brise	Vent Fort	Tempête	Tempête
6	Tempête	Tempête	Tempête	Tempête

Exemple : Un groupe de PJ prend la mer un jour de brise légère. A la fin de la journée, le MJ jette un D6 et obtient 5. Ils navigueront demain par vent fort.

Distances parcourues

Les tables qui suivent permettent de calculer les distances parcourues, en fonction de l'état de la mer, en une journée entière de navigation.

	GALERE	VOILIER
Calme	3 Km.	3 Km.
Brise	4D20 Km.	3D20 Km.
Vent Fort	9D20 Km.	8D20 Km.
Tempête	D100 Km. (Direction totalement inconnue).	



Les Tempêtes

La tempête est l'un des pires dangers que doit affronter un vaisseau. Les galères sont particulièrement vulnérables et un bon capitaine rallie la côte s'il sent que le temps se gâte (si le vent vient de la terre, il est préférable de gagner la haute mer). Pour cela, le capitaine doit réussir un Test d'Estimation. Si celui-ci réussit, il prévoit le changement de temps 4 heures avant que la tempête ne se déchaîne. Les avaries dépendent de la nature du vaisseau et de la durée de la tempête.

	1er JOUR	2ème JOUR	3ème JOUR
Galère	20%	30%	45%
Voilier	10%	15%	20%

Si le bateau subit des avaries dès le premier jour, les risques augmentent de 5% les jours suivants, à moins que les dégâts puissent être réparés sur l'heure. Lors de sa première avarie, le bateau perd D6 pts de Flottaison. L'équipage doit donc réparer sans délai les dommages.

- Points perdus :

- 1 à 4 Simple calfatage qui peut être effectué aussitôt. Les réparations rendent 1 à 2 pts de Flottaison par jour.
- 5 à 8 Dégâts sérieux. Le vaisseau doit être mis en cale sèche. Chaque jour de travail lui rend 1 à 3 pts de Flottaison. Il peut reprendre la mer lorsque les dégâts sont réduits de 4 pts.
- 9 à 14 Dégâts graves. Le vaisseau risque de sombrer (25%/jour). Les distances parcourues sont réduites de moitié. En cale sèche, les réparations lui rendent 1 pts tous les 2 jours, jusqu'à ce qu'il retrouve un total de 8.
- 15 à 17 Dégâts irréversibles. La progression à la rame est réduite à D6 Km par jour pour une galère. Le bateau risque (75%/jour) de sombrer.

Quelle que soit l'étendu des dégâts, le bateau sombre immédiatement si le total de Flottaison atteint zéro. Au moment du naufrage, les personnages doivent obtenir un résultat inférieur à leur total d'INITIATIVE pour s'agripper à une épave. Ceux qui manquent ce lancer sont irrémédiablement noyés.

Perdus en Mer :

Le MJ est seul habilité à décider si les PJ sont véritablement perdus. Il est préférable que cette éventualité soit déterminée à l'avance, plutôt que d'être le fait du hasard. Quoi qu'il en soit, les voyageurs qu'une tempête a détournés de leur route doivent à nouveau faire le point. Dans la plupart des cas, les navigateurs ne s'éloignent guère des côtes, mais ils sont capables de calculer leur position par rapport au soleil ou à l'étoile polaire. En cas de brouillard, il est impossible de faire le point.

Effectifs réduits :

Un bateau peut être manoeuvré par un équipage réduit. Si l'effectif est réduit de moitié, la vitesse diminue de moitié; les risques d'avarie en cas de tempête augmentent de 10%. Si l'effectif est inférieur à la moitié de la normale, le bateau n'avance plus qu'à raison de 1 à Km. par jour et les avaries sont doublées.



Combats dans L'Obscurité

Un courant d'air dans un souterrain, et les lanternes des aventuriers sont soufflées... Malheureusement pour eux, un Mort-Vivant alerté par leur cris de stupéfaction, fait irruption dans la pièce... Le combat est inévitable..

Eh oui, cette situation peut se produire un jour , et le Livre des Règles ne fait pas mention du combat dans l'obscurité !... En voici un bref aperçu :

- Le total de CC est réduit de 30 points et celui de Mouvement de 3 points.

- Pour frapper l'adversaire, il faut d'abord réussir un Test d'Ecoute et un Test d'Intelligence (Test d'Ecoute à 30%) pour parvenir à le localiser. Ensuite, on combat normalement (total inférieur ou égal au total de CC, etc...)

- Si le personnage possède la compétence Vision Nocturne (d'au moins 20 mètres), il ne sera pas concerné par les règles citées ci-dessus, mais sa Vision Nocturne sera réduite de 10m. (cette compétence n'est, en effet, pas initialement prévue pour fonctionner dans le noir total mais dans la pénombre).

- Si l'adversaire voit dans le noir (voir ci-dessus), le malus en CC du PJ est augmenté de 5 points.

- Si le personnage possède la compétence Esquive, il peut tenter de s'en servir, mais il aura un malus de -20% à son Test d'Initiative (après Test d'Ecoute).

- Si l'adversaire est parfaitement silencieux, ou s'il y a une source de bruit permanente dans la pièce (ronflements,...), il est impossible de combattre.

- Ces règles s'appliquent aussi pour le combat dans le Brouillard ou contre un adversaire invisible.

Astuce : Des aventuriers astucieux peuvent se servir des règles citées ci-dessus à leur avantage. En effet, si les PJ sont confrontés à un monstre invisible, ils ont tout intérêt à éteindre la lumière, car le monstre sera lui aussi pénalisé, et les PJ combattront à armes égales avec lui !



L'Or du Mungoda

Ce scénario est composé de plusieurs épisodes reliés de manière à former une aventure complète. La structure ouverte de ce scénario exige un MJ et des joueurs expérimentés.

La rencontre :

L'aventure commence à Magritta (ou dans un autre grand port de la Mer du Sud). Les PJ sont abordés par un serviteur de la maison de Mélando Fiorensca, un armateur. Ce dernier les invite à déjeuner dans sa demeure en ville. Ils seront sûrement surpris de cette invitation et chercheront sans doute à se renseigner sur leur hôte. Pour le prix de quelques verres dans les auberges de la ville, ils apprendront que Mélando appartient à la branche cadette de l'influente famille Senfriti. Comparé à ses pairs, il n'est pas considéré comme un riche armateur. Pour en savoir plus, les PJ peuvent questionner d'autres armateurs et marchands. Ces derniers leur diront que Mélando a dilapidé toute sa fortune en montant de folles expéditions. Ceci est la version officielle, mais les PJ peuvent interroger des marins ou des capitaines de navires. Ils apprendront que Mélando ne compte pas que des amis en haut lieux. Ce jeune armateur intrépide refuse les compromis habituels. Ses affaires florissantes ont inquiété les autres armateurs, qui ont tout mis en oeuvre pour le briser. Les négociants de Magritta ont refusé d'acheter ses cargaisons, et ses entrepôts ont été endommagés par un incendie. La dernière expédition de Mélando l'a éloigné de Magritta pendant 8 long mois. A son retour, il a liquidé tous ses biens et armé un nouveau navire. Son équipage est constitué des meilleurs marins de la ville. Il a rempli ses cales de porcelaines et de fourrures, de vin et d'armes. Personne ne sait où il compte se rendre, mais pour miser ainsi toute sa fortune, l'enjeu doit être d'importance...

Mélando :

En suivant les indications du serviteur, les PJ n'auront aucun mal à trouver la demeure de Mélando. Manifestement, cette partie de la ville n'est plus que l'ombre de ce qu'elle fut; les riches bâtisses ne sont plus entretenues. Sa maison est, elle aussi, à l'abandon; le jardin est envahi par les mauvaises herbes et le nombre de fenêtres condamnées en sont la preuve ... Mélando est un homme d'un trentaine d'années de stature moyenne. Il porte des habits luxueux. L'impression qu'il donne est celle d'un riche marchand, mais cette vision est contredite

par la délabrement de la maison, vidée de tous ses meubles et aux murs lézardés... A la vue des PJ, il s'avance les bras ouverts :

-Chers amis, vous voilà enfin ! Excusez ce désordre, cette demeure est l'une de mes résidences secondaires...

Après avoir fait connaissance avec les PJ, il les emmène chez Tacco Veruchi, l'un des meilleurs aubergistes de la ville.

En fait, Mélando fait son possible pour paraître sous son meilleur jour. La vérité est toute autre de ce qu'il leur a raconté: il était locataire, mais les arriérés s'accumulant, son propriétaire à faire saisir tous ses biens. Mélando ne possède plus que ce qu'il porte sur lui et ce qu'il a pu sauver sur son bateau...

La mission :

Confortablement installé dans une arrière-salle de l'auberge, Mélando explique les raisons de cette rencontre. Il compte entreprendre un voyage vers l'embouchure du Mungoda, en Lustrianie, afin de traiter avec les tribus côtières. Il a appris lors de son précédent voyage que ces peuplades pouvaient se procurer de vastes quantités d'or auprès des tribus vivant dans les terres. Il leur a demandé d'en rassembler davantage pour son prochain voyage et s'en est retourné à Magritta afin de réunir une cargaison susceptible d'intéresser les tribus. Mélando n'a qu'une faible idée de ce que les indigènes demanderont en échange de l'or, mais il est persuadé qu'il tirera un bénéfice gigantesque de cette transaction.

-Regardez ce que j'ai obtenu contre une petite broche en argent et topaze...

Il retire de sa bourse d'un air satisfait une idole d'or pur de la taille d'un oeuf.

-Je peux vous dire qu'un tel échange me vaut un bénéfice de 100 Co ! dit-il fièrement.



-Je vous propose à chacun 50 Co par mois passé à mon service. En plus, vous vous partagerez le vingtième des bénéfices. Cela peut paraître considérable, mais sachez que la traversée ne sera pas de tout repos... Lors de ma dernière expédition, l'un des deux navires que j'avais armés a succombé aux attaques d'une bande de pirates et à l'embouchure du fleuve, alors que nous nous enfoncions dans la jungle, nous avons été encerclés par les Draconiens. C'est un miracle si je suis encore parmi vous, mais avec des hommes de votre trempe, ma tranquillité sera assurée !...

Malheureusement, l'expédition n'est plus un secret. L'affaire s'est ébruitée et provoque des remous. L'Ordre des Chevaliers de la Chapelle, une organisation financière, a développé de nombreux organes de banque dans le Vieux Monde. Un afflux massif d'or sur le marché de Magritta provoquerait une dévaluation du métal. L'expédition, couronnée de succès, serait une catastrophe pour l'économie des Royaumes Estaliens, et du même coup pour l'Ordre. Ils décidèrent donc d'armer à leur tour un navire, qui aurait pour but d'intercepter le bateau de Mélano à son retour et de s'emparer de la cargaison. Mélano, dans le même temps, devra être éliminé pendant le voyage. Un assassin s'est déjà infiltré dans l'équipage. Il a pour mission d'éliminer Mélano au cours du voyage.

L'équipage :

A part Mélano et les PJ, l'équipage de l'Espérance (c'est le nom du navire) est composé des personnages suivants :

- Hiéronymus Vant, capitaine du navire, petit homme trapu qui dirige son équipage avec une main de fer.
- Fustian Vorlo, pilote et premier officier, navigue avec Hiéronymus depuis de longues années, et les deux hommes se vouent une solide amitié.
- Dialko Latumofis, médecin de bord, homme érudit et patient, est de fort agréable compagnie.
- Akron, dit le "Bûcheron", timonier et ivrogne au dernier degré...
- Tristan de Balmersheim, clerc de Manann ; la présence d'un religieux sur un navire est toujours utile pour maintenir le morale de l'équipe.
- Takander, officier second, adorable psychopathe... A pour mission d'assassiner Mélano.

L'équipe est aussi composée de 14 matelots et

d'un mousse nommé Spuck (c'est en réalité le fils de Mélano, mais personne n'est censé le savoir).

La valeur totale de la cargaison s'élève à 25.000 Co.

Acte I

La Traversée

Il faut compter 2 mois de navigation pour atteindre l'estuaire du Mungoda. La capitaine emprunte, dans la mesure du possible, les routes maritimes connues en évitant tout contact avec les navires marchands qui naviguent dans ces eaux. Il ne tient qu'à vous d'agrémenter la traversée en faisant intervenir quelques monstres marins, ou en jouant les intermèdes qui suivent :

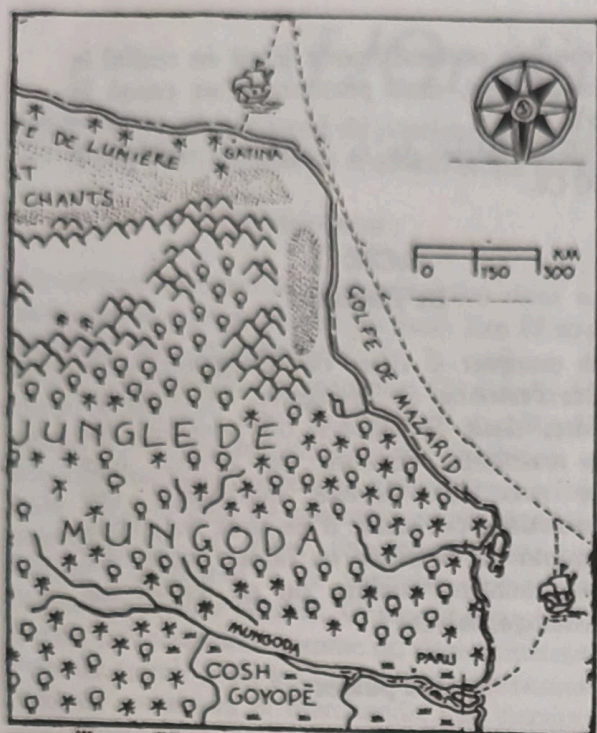
Les pirates

Un soir, comme le crépuscule descend sur la mer, un vaisseau est annoncé. Bientôt, le rythme cadencé des tambours porté par le vent parvient jusqu'à l'Espérance. Il s'agit en fait d'un navire pirate qui se maintient à une distance d'environ 500m des PJ. La tactique des forbans est assez particulière: ils soulèvent une bâche, laissant voir une catapulte qui envoi un projectile magique sphérique vers le pont de leur victime. Celui-ci n'est pas dangereux pour le bateau, mais libère un épais brouillard pendant 10 Tours. Juste assez pour laisser le temps aux pirates de s'approcher et de voler la cargaison. Habituellement, les marins n'opposent aucune résistance, mais la présence des PJ risque de modifier le cours habituel du pillage. Si l'un d'eux est capable de lancer un sortilège de vent, tel Tempête de Poussière par exemple, la fumée se dispersera. Si les PJ ne font rien, les pirates emportent 1/4 de la cargaison. Mais ce n'est pas trop grave, car Mélano avait prévu qu'une partie de la marchandise serait perdue au cours du voyage...

La Tour des Ténèbres

Cet épisode survient vers la fin du voyage. Il est préférable, pour qu'il prenne tout son relief, qu'un personnage important trouve la mort quelques temps auparavant. Si aucun PJ n'a succombé lors de l'affrontement avec les pirates, provoquez l'assassinat de Mélano par Takander...

Hiéronymus et ses officiers ne cachent pas leur nervosité. Ils naviguent maintenant en eaux inconnues. Une tempête s'est levée et des



murailles d'écume menacent d'engloutir le navire. Les avaries sont nombreuses et cela retarde l'arrivée d'un jour... Au cours de la tempête, un matelot trouvera la mort, écrasé par des tonneaux de vin. Alors que la situation est désespérée, quelque chose d'inexplicable va se produire. Au loin, à quelques centaines de mètres, sort de la mer une sorte de rayon lumineux étrange. Puis, après quelques Rounds, une sorte de tour de corail rose surgit de l'océan... La structure régulière de l'ensemble laisse croire que le corail a grandi pour former la tour. A sa base, quatre excroissances forment des quais où le navire pourrait s'amarrer. Une discussion s'engage, et finalement, le capitaine décide d'accoster. De toute façon, l'Espérance n'aurait pas pu naviguer encore longtemps. A l'entrée se dresse une silhouette en armure qui invite l'équipage à le suivre. Il leur fait descendre une bonne centaine de marches et les conduit finalement dans une gigantesque pièce dont les murs de cristal révèlent les profondeurs de l'océan. La salle est obscure, la seule lumière provenant des poissons phosphorescents qui se pressent à l'extérieur des parois. Au fond de la salle repose un trône dans lequel un vieil homme est assis. L'inconnu lève les bras d'un geste amical :

-Bienvenue, étrangers, dans le domaine d'Azhram...

En fait, Azhram est âgé de plusieurs siècles et survit grâce à ses pouvoirs magiques qui, le soit dit en passant, sont immenses.

Sa tour, gigantesque édifice de corail, s'élève à plusieurs mètres au-dessus de l'eau et

prend racine dans les profondeurs de l'océan. Il y vit seul, avec pour unique compagnie Morclasto, le gigantesque guerrier silencieux qui a accueilli l'équipe. Les intentions d'Azhram ne sont pas hostiles. L'étendue de ses pouvoirs est telle qu'aucun humain ne saurait lui tenir tête. Il est pacifique et les PJ n'ont aucune raison d'engager un affrontement. Azhram vit à l'écart du monde, mais il aime en recevoir des nouvelles. Il ne demande qu'une entrevue amicale de quelques heures, en échange d'une bonne récompense ! Morclasto se tient immobile près de l'entrée. Dans la pénombre, l'enchanteur est à peine visible, mais quand les yeux se sont acclimatés aux ténèbres, on voit qu'il est vêtu d'une longue robe bleu et or et qu'il dissimule ses traits derrière un masque de bois peint. Azhram, en signe de bienvenue, fournit le matériel nécessaire à la réparation du bateau, et invite à dîner les passagers. Il sait le deuil qui frappe l'expédition, mais annonce que bientôt tout rentrera dans l'ordre. Si les PJ le pressent de s'expliquer, il élude la question aussi longtemps que possible...

Les Cadeaux d'Azhram

a) Résurrection du mort ...

Après quelques heures de conversation amicale avec Azhram, Morclasto reconduit l'équipage. Les réparations vont bon train, et en quelques heures, le vaisseau est en mesure de reprendre la mer. Soudain, à l'heure du crépuscule, le ciel se couvre. Ce n'est pas une tempête qui s'annonce; la nuit est opaque et il ne souffle pas le moindre filet de vent. Les ténèbres s'intensifient et l'air se charge d'énergie. Un marin affolé désigne les flots : de minces filaments étincelants convergent vers le navire et se concentrent à l'endroit où repose le mort. Des étincelles envahissent l'atmosphère. Elles sont à peine visibles, mais l'énergie qu'elles dégagent fait crépiter l'air environnant. Le navire baigne maintenant dans un halo de lumière. La mer d'huile reflète l'image scintillante d'un navire entouré d'un réseau de fils étincelants. Une pâle lumière émane de la tour...

Dans la cabine mortuaire, le mort reprend lentement connaissance, entouré de particules lumineuses. Il relève mollement la tête. Il ne gardera aucune séquelle et retrouvera toutes ses capacités.

b) La cassette ...

Peu avant la fin de la soirée, alors que tout le

monde est repu, Azhram appelle d'un signe Morclasto. Le géant s'approche et dépose une cassette sur la table.

-Prenez, dit il en déversant le contenu sur la table. Je tiens à ce que chacun de vous gardiez tous un souvenir de cette rencontre.

La cassette contient un anneau d'argent en forme de serpent, un bâton d'ivoire, un masque de laque noir et or, une flûte de cèdre, un gantelet de bronze, une amulette de jade, un globe de cristal jaune de la taille d'une orange, un miroir de bronze poli, une fine dague au pommeau d'onyx et une petite cloche de cuivre. Tous ces objets sont d'une grande valeur et enchantés, mais il ne servent qu'une fois. Chaque objet s'adapte à la personne qui le choisit; les personnages ne peuvent donc pas échanger leurs cadeaux quand ils apprennent quels sortilèges ils renferment. Lorsque chacun a fait son choix, prenez chaque joueur à part et remettez-lui une fiche sur laquelle vous aurez décrit les pouvoirs des objets.

Voici les propriétés de ces derniers :

- Anneau Immunité aux Poisons
- Bâton Zone de Froid
- Masque Apparence Illusoire.
- Flûte Evocation d'une Nuée.
- Gantelet Main de Mort
- Amulette Luminescence
- Globe Dissipation d'Illusions.
- Miroir Peur Magique.
- Torque Main de Fer.
- Dague Décalage Illusoire
- Cloche Sons.

Azhram prend congé. Les aventuriers ne le reverront plus. Le lendemain, Morclasto assiste au départ, toujours silencieux. L'Espérance reprend la mer, poussée par une brise légère. Bientôt, la Tour des Ténèbres disparaît à l'horizon; les PJ ne retrouveront jamais l'emplacement. L'Espérance navigue en haute mer et, au bout d'une semaine, il atteint son but: la vaste embouchure du Mungoda, large de soixante kilomètres...

Acte II

Le Delta du Mungoda

Trop souvent, les joueurs s'imaginent qu'ils peuvent faire fit du bon sens. Mais le fantastique, pour acquérir toute sa dimension, prend naissance dans le réel. C'est la raison pour laquelle nous allons aborder deux éléments dont il faut tenir compte lors

d'aventures dans les pays tropicaux.

Le Climat

La Delta du Mungoda est connu pour sa chaleur et son humidité. Un personnage en armure de plates sous ces latitudes risque de défaillir rapidement. Si un PJ garde son armure complète, il perdra 1 pts d'Endurance par jour, et aura 60% de Chances d'attraper une maladie (Voir plus loin).

Heureusement, certaines parties du corps sont plus vulnérables que d'autre. Dans un combat à l'épée, les bras et les épaules sont normalement plus souvent touchés que la poitrine ou le ventre. Il est donc conseillé d'ôter les plastrons et de se vêtir de cuir.

Les Maladies Tropicales :

La région du Cosh Goyopé est le terrain de prédilection de multiples maladies, qui se contractent par piqûres d'insectes ou absorption d'eau croupie. Chaque semaine passée près du fleuve, le MJ lance 1D100 pour tous les membres de l'équipage, afin de déterminer leur état de santé. Soustrayez 10% au Test de Contagion si le personnage porte une armure de plate complète.

Si un personnage tombe malade, lancez de nouveau 1D100 pour déterminer la nature de la maladie :

↵ D100	MALADIE
1 à 35	La tremblote.
36 à 45	Le festin du malin.
46 à 80	Le barbu.
81 à 100	Les yeux jaunes.

Le nom de ces maladies est la traduction littérale des termes employés par les indigènes. Certaines d'entre elles sont connues (le festin du malin présente des symptômes similaires à la lèpre), mais toutes sont virulentes, spécialement pour les étrangers. Les PJ sont particulièrement sensibles à ces maladies, n'ayant jamais eu l'occasion de développer des défenses naturelles. Le personnage qui a contracté une maladie lance chaque jour 1D6+1 (2D6 pour le festin du malin) et le malade doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son total d'Endurance. S'il échoue, le malade attend le lendemain pour tenter à nouveau sa chance, mais il ajoute 1 au résultat. S'il manque à nouveau ce lancer, il ajoute 2 au résultat le lendemain. S'il ne parvient pas à guérir dans

dans les délais impartis à chaque maladie, le personnage risque la mort (pour les maladies les plus graves) ou bien sera sujet à des crises régulières. Les éléments suivants modifient le résultat :

Repos total	-2
Soins par un médecin	-2
Soins par un sorcier	-1
Epuisement	+2

La *Tremblote* est provoquée par un virus qui se trouve dans les eaux stagnantes. Un PJ qui tombe dans les marécages ou boit de l'eau non-bouillie fait immédiatement un Test de Contagion. La *Tremblote* provoque une forte fièvre et une paralysie. Le malade perd 2D10 pts de Dextérité et 1D4 pts de Force. Si l'un de ces totaux atteint zéro, le malade doit s'aliter. La maladie se développe pendant 10 jours. Si, ce délai passé, le personnage n'a pu être guéri, il risque la mort dans 5% des cas. La *Tremblote* est rarement fatale, mais le malade risque une rechute tous les trois ans. A chaque nouvelle crise, il perd définitivement 1 pts de Force et 5 pts de Dextérité.

Le *Festin du Malin* est le nom indigène de la lèpre. Les tribus du Mungoda pensent que des démons invisibles rongent la chair du malade. Cette maladie est très virulente et le lancé de dés s'effectue avec 2D6. La lèpre provoque chaque semaine la perte de 15 pts de Sociabilité, ainsi que 1 pts de Force. Si le malade ne guérit pas au bout d'un mois, toutes les extrémités (mains, pieds, nez, oreilles) sont rongées et tombent. Le malade ne meurt pas, mais sa vie aventureuse trouve son terme...

Le *Barbu* est une maladie qui donne la sensation qu'une petite créature vous chatouille les entrailles. Le malade perd temporairement 1D3 pts de Force et de Blessure. Il souffre de diarrhées pendant 4 jours. Si le malade ne parvient pas à guérir dans ce délai, il est sujet à des rechutes à intervalles de 3 à 18 mois. Heureusement, après chaque crise, le malade recouvre rapidement les points perdus !

Les *Yeux Jaunes* est une maladie qui s'attaque directement au cerveau de la victime. Le malade sombre dans le coma et, s'il ne guérit pas en 2 semaines, risque de mourir (dans 20% des cas) ou de perdre définitivement 10 pts d'Intelligence. Il est alors sujet à des rechutes tous les six mois.

L'Arrivée à Paru :

Le village indigène de Paru est situé à 200 kilomètres en amont du Delta du Mungoda. Le navire ne rencontre aucun obstacle pour remonter le fleuve, qui est navigable sur 1000 Km. Paru est une cité lacustre construite à la limite des Marais du Cosh Goyopé. Le village est composé de centaines de cabanes sur pilotis, reliées par des passerelles, les transports rapides s'effectuant en pirogue. Paru est construit à distance raisonnable des berges, afin de prévenir les attaques des redoutés Draconiens (voir à la fin du scénario) qui rôdent dans les marécages, en quête de proies humaines. Les indigènes tirent leur subsistance du fleuve et des échanges avec les tribus voisines. Certains passent toute leur existence dans le village sans jamais s'aventurer sur la terre ferme. Pour des raisons de place, nous n'avons pas décrit le village en détail ni inclus de plans, mais il ne tient qu'à vous de la faire. Vous pouvez même faire jouer à vos PJ des mini-aventures dans le village, sans s'éloigner du cadre du scénario, bien sur.

Lors de sa précédente expédition, Mélando a établi un contact fructueux avec Imbi, vieil indigène rusé qui vit entouré de ses nombreux enfants et petits-enfants. Dès leur arrivée, les membres de l'équipage sont reçus dans la hutte du vieil homme. Les fils d'Imbi les mènent en pirogue jusqu'à la case de leur père, vaste et cossue en regard des habitations qui l'entourent. Ils sont accueillis avec égards. La famille d'Imbi leur sert du vin de palme et des mets inconnus mais savoureux.

Le principal rival d'Imbi est un marchand nommé Lokto. Sa case se trouve à l'autre extrémité du village. Lokto est jaloux des liens qu'entretient Imbi avec les étrangers. Au cours de la fête que donne Imbi le soir même, des voix enfantines s'élèvent à l'extrémité de la case:

-Etrangers ! Imbi, grand voleur ! Lui pas bon ! Lokto, grand marchand ! Venir chez lui ! Imbi perd patience et finit par jeter aux enfants qui nagent autour de sa case des ustensiles de cuisine et les reliefs du repas tout en les insultant ...



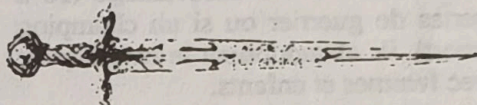
L'Expédition de Nuhn :

Quelques jours après leur arrivée, les PJ découvrent près de la case de Lokto une jonque à trois mâts aux voiles triangulaires amarrée à un pilier. Le navire vient de Nuhn (ce renseignement peut leur être fourni par Akron). Un homme est assis sur le pont, à l'ombre d'un parasol. Il est vêtu d'une robe de soie, à la mode de l'Empire, et semble peindre. Il est défiguré et son bras gauche, qu'il tente de dissimuler sous sa robe, est mutilé. Si les PJ tentent d'engager la conversation, il fait la sourde oreille et continue son ouvrage. En interrogeant Imbi, les PJ apprendront que l'homme est l'hôte de Lokto et qu'il possède de grands pouvoirs. Les aventuriers viennent de rencontrer Subotaï le Magicien. Il fait partie d'une expédition montée par Chonmaru, un noble de l'Empire. Ils sont venus eux aussi à des fins commerciales mais, contrairement à Mélano, ils se sont interrogés sur l'origine des objets et des parures d'or. Ils ont rapidement découvert que leur style n'est pas celui qui est en usage chez les indigènes et les symboles utilisés sont proches de ceux de l'ancienne Arabie. Ils apprennent aussi l'existence d'une légende qui raconte que des prêtres de ce pays auraient été chassés par le Calife et condamnés à l'exil en Lustrianie. Des centaines de familles les auraient suivis et tout porte à croire qu'ils auraient élevé une cité interdite dans laquelle les indigènes se procurent leur or. Les PJ peuvent se lier d'amitié avec Subotaï ou Chonmaru s'ils le désirent, et nous vous laissons une liberté totale sur ce sujet.

Pas de Transactions !

Mélano est en plein désarroi. Il a entamé les négociations avec le vieil Imbi, mais celui-ci s'est rendu compte que les objets en or avaient une valeur considérable pour Mélano. Imbi demande une monnaie d'échange qui soit à la mesure de l'or. Une tribu hostile s'est installée depuis peu dans la région et il veut que les aventuriers l'en débarrassent. La tribu de Paru est habituée à la présence des Draconiens et a appris depuis des générations à les éviter. Les nouveaux venus, par contre, montent des expéditions nocturnes, enlèvent femmes et enfants et gênent considérablement les échanges maritimes avec les autres tribus. Depuis quelques jours, ils s'attaquent aux groupes de chasseurs chargés de ravitailler le village. La situation ne peut plus durer, les hommes de Paru ne sont pas des guerriers et seuls les PJ sont en mesure de les débarrasser

de cette menace. Mélano devrait tenter de vendre sa cargaison à d'autres marchands, mais Imbi est le chef du village et il risquerait d'imposer des prix ridicules. Les PJ pourraient s'emparer de l'or par la force, mais Mélano est persuadé que le vieil Imbi ne garde pas beaucoup de richesses dans sa case; il envoie chercher l'or dans la jungle au fur et à mesure de ses besoins. Les objets proviennent certainement de ruines. Mélano ne s'est guère préoccupé du sujet, mais selon toute probabilité il ne pourra trouver l'emplacement du trésor sans les indigènes. Il n'y a donc pas d'alternatives, les PJ doivent satisfaire la requête d'Imbi. Cela n'était pas prévu dans l'accord initial et ils sont en droit de renégocier leur contrat. Mélano répugne à partager l'or, mais sans les PJ, son expédition risque de se solder par un échec, il est donc forcé d'accepter. Imbi fournit tout de même deux guides, ses neveux Junja et Ganni. Ils ne savent pas encore se battre et n'interviendront donc pas en cas d'attaques. Pour agrémenter le voyage, faites leur rencontrer quelques monstres, à votre guise...



La tribu Aknalti

Cette tribu habite d'ordinaire au centre du continent. Ses membres vénèrent le dieu Araignée et leur costume de guerre rituel est à l'origine de la légende des Hommes-Araignées (voir la rubrique Etrange). La majorité des guerriers de cette tribu sont des chasseurs et leurs armes favorites sont le gourdin et le javelot. Au combat, ils enduisent les pointes de leurs javelots de résine empoisonnée. Dans le dialecte Aknatli, les chasseurs sont appelés Kashas. La tribu possède une troupe d'élite que l'on appelle les Ushoks. Ils dédaignent les armes de jets et préfèrent le corps à corps, à la lance ou avec un gourdin d'obsidienne. Ils se distinguent des autres chasseurs par leur chevelure, séparée en huit longues tresses qui retombent sur leurs épaules, à la manière des pattes d'une araignée.

Acte II

Sur les traces de l'Ennemi

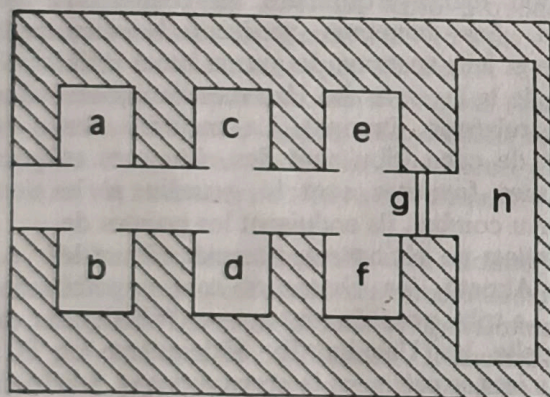
Les aventuriers doivent repérer une petite troupe d'Aknatlis et la suivre jusqu'au campement. Celui-ci s'élève dans une vaste clairière et est composée d'une soixantaine de

huttes. La tribu a établi ses quartiers contre un monticule de pierres triangulaires à demi recouvert par la végétation. Les guides manifestent leur mécontentement :

-Ils sont devant les salles du trésor !...

Il n'y a que quelques hommes dans le campement, mais le nombre de lances dans les râteliers indique que la plupart des guerriers reposent à l'ombre des cases. Cinq silhouettes surplombent un groupe de guerriers au centre du village. Subotaï, Chonmaru et ses gardes du corps sont portés par un tapis volant ! Ils tentent de communiquer par gestes, mais les guerriers n'y comprennent rien et leur interdisent l'accès de la pyramide. Subotaï commence à perdre patience... C'est le moment idéal pour attaquer. Si tel est le cas, les hommes de Nuln s'allieront aux PJ pour affronter les indigènes. La tribu est composée de 5 champions Ushoks, 16 guerriers Ushoks et 60 guerriers Kashas. Les boucliers de cette tribu sont des plaques d'écorce qui volent en éclat après avoir paré deux attaques. Les Aknatlis n'ont aucune raison de combattre à mort. Si l'affrontement tourne à leur désavantage (10 à 15% de pertes de guerrier ou si un champion trouve la mort), ils abandonnent le terrain pour s'enfuir avec femmes et enfants.

La Pyramide :



Tout aventurier lettré reconnaît aussitôt le style de pyramide, proche de celui de l'Arabie. Les PJ peuvent être surpris de cette découverte, mais les hommes de Nuln (s'ils ont acceptés de s'allier) leur apprennent la légende (citée plus haut). La pyramide est la tombe d'un prince. La dalle d'entrée n'existe plus depuis longtemps et on pénètre sans encombre dans un vaste couloir qui descend en pente douce vers le centre de la construction.

de a à f : Chacune de ces chambres renferme un sarcophage de pierre dans lequel repose une

momie (animée ou non). La sépulture est entourée d'objets usuels, d'armes hors d'usage et de quelques parures d'or d'une valeur comprise entre 20 et 300 Co.

g : L'extrémité du couloir est obstruée par une lourde dalle de pierre qui porte une inscription en hiéroglyphes. Subotaï, s'il fait partie du groupe, traduit :

"Shefru Charaf, Seigneur de Lumière, maître des enchantements contre l'enchantement, gardien des armes contre l'envahisseur. Les chants de Lumière retombent en poussière..."

Le scellé de bronze qui ferme la plaque cède facilement et donne sur un couloir qui descend. Le couloir est piégé et quiconque le traverse perd, au fil de sa progression, 5 pts de Blessure. Un personnage qui tente de traverser le couloir avec moins de 5 pts de Blessure ne peut poursuivre plus en avant sous peine de s'évanouir. Pour les retrouver, il faut revenir en arrière. Ce maléfice a pour but d'affaiblir les pilliers de tombe, de manière qu'ils ne puissent opposer aucune résistance au Démon Gardien.

h : La chambre mortuaire est une vaste salle rectangulaire, taillée dans une pierre aux reflets d'émeraude. Elle abrite un Démon Gardien (Profil Type: Démon Mineur). La valeur des pièces accumulées atteint 25.000 Co, sous forme de vaisselles et de parures ornées de pierreries. Pour des raisons évidentes, les PJ ne peuvent tout emporter... Laissez-les emporter environ un quart de la somme totale, ce qui n'est tout de même pas négligeable...

Epilogue :

L'aventure est bien loin d'être terminée. Les PJ doivent procéder au partage entre Mélano et l'expédition de Nuln, si elle a participé. Les Chevaliers de la Chapelle n'ont pas abandonné leur plan et attendent Mélano sur le chemin du retour. Ce dernier compte maintenant monter une expédition plus importante à la recherche des autres ruines de la cité. L'avenir seul dira si Mélano pourra la mener à bien et, qui sait, peut-être les aventuriers seront-ils de la partie...



Profils :

→ Mélano

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
5	44	32	4	4	10	45	1	35	43	40	34	29	38

Compétences: Alphabétisation, Cartographie, Commerce, Evaluation, Langue Etrangère : Indigène.
Dotations: Epée, 20 Co.

→ Takander

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	60	45	4	4	14	65	2	30	66	45	39	38	30

Compétence: Adresse au Tir, Camouflage, Déguisement, Dep. Silencieux, Escalade, Filature, Prep. de Poisons, Spécialisation: Toutes armes sauf Incendiaires et Explosives.
Dotations : 9 couteaux de lancer, 1 fiole de Poison, divers affaires de voyage...

Les guerriers Kashas ont un Profil d'Humain Standard. Les Ushoks sont des Héros Humains, et les Champions Ushoks sont des Champions Humains.

→ Subotaï

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
5	64	34	4	4	18	64	2	70	65	90	85	90	28

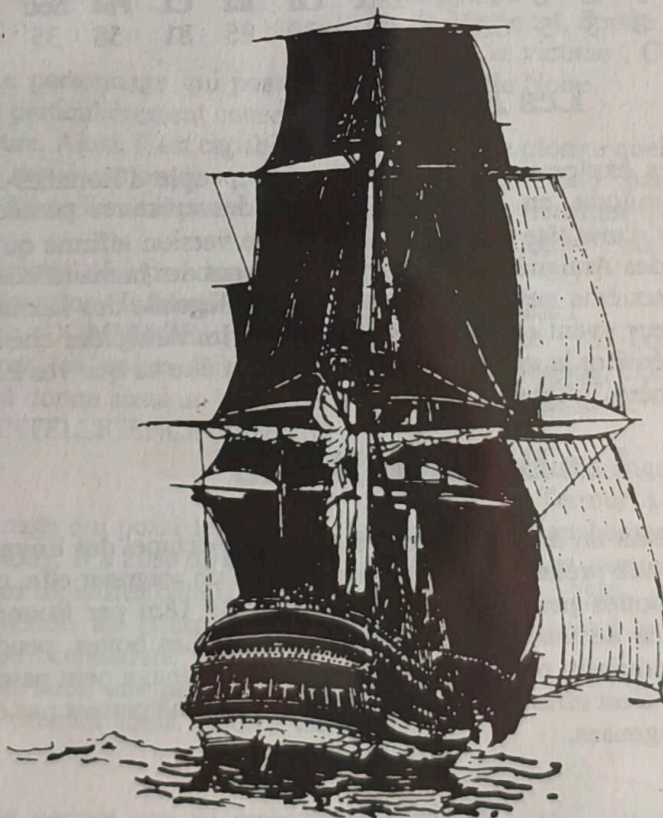
Compétences: Sorcier de Niveau 1,2,3 et 4.
Dotations : Une main de métal articulée, un tapis volant, Bâton de Pouvoir, Composants, une dague, 30 Co.
Pts de Magie : 15 (pour le moment).

→ Chonmaru

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
5	70	60	5	5	21	75	3	54	70	50	47	40	49

Compétence: Toutes celles d'un Gentilhomme.
Dotations : Armure "allégée", Arbalète, 10 carreaux, une épée, 150 Co (sur lui!).

Les Draconiens ont un Profil Type de Troglodytes.



Etrange ...

A chaque Tome, de nouveaux objets magiques étranges vous attendront dans cette rubrique...

Le Rôdeur d'Onyx

Il s'agit d'une petite marionnette d'onyx reconstitué, articulée grâce à des anneaux métalliques. Le rôdeur s'anime si l'on presse le petit bouton d'argent au sommet de son crâne. Cette marionnette ne comprend que les ordres formulés en Occidental; si son propriétaire ne sait pas s'exprimer dans cette langue, il ne peut l'utiliser. Le rôdeur possède les compétences d'un Espion. Dans la mesure du possible, il évite de combattre, sa petite taille lui interdisant l'usage d'armes, si ce n'est, à la rigueur, une aiguille empoisonnée.

Une fois activé, le rôdeur fonctionne trois heures, puis il redevient une marionnette inanimée. S'il n'a pas reçu d'instructions particulières, il abandonne la mission qu'on lui a confié pour retourner vers son maître, au bout de deux heures et demie. Si le rôdeur est envoyé en mission d'espionnage, il rend compte de ce qu'il a observé. Ce rapport est bien entendu formulé en Occidental à partir d'un certain nombre de phrases toutes faites que le rôdeur a enregistré dans son cerveau de cristal. Il dispose d'une centaine de mots ou de phrases. Ce vocabulaire lui a été inculqué lors de son élaboration et il est impossible de lui apprendre de nouveaux mots. Son compte rendu est essentiellement descriptif. Par exemple :

" Vu trois hommes : un guerrier, un prêtre, un homme en rouge. Ils sont penchés sur une carte. Le guerrier est en colère..."

Le rôdeur rapporte environ 75% des détails qu'il a observés.

Lors de son élaboration, le rôdeur a été chargé d'une certaine quantité d'énergie vitale. A chaque usage, une fraction de cette énergie disparaît. Si le rôdeur d'onyx est découvert au cours d'une aventure, le MJ lance 2D6 afin de déterminer le nombre de "vies" dont il dispose. Après quoi, il redevient à jamais une petite marionnette inanimée.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
6	25	20	3	3	5	70	1	80	30	85	81	58	35

Les Arachnantes

Selon les récits de voyage des explorateurs, les Arachnantes, peuple d'Hommes-Araignées qui vivent près du fleuve du Mungoda, en Lustrianie, seraient des créatures possédant un corps d'homme doté de six pattes et d'une tête d'araignée. Une autre version affirme qu'il s'agit d'une tribu réduite en esclavage par des Araignées Géantes qui se servent des humains comme monture. Ceux qui penchent pour la deuxième version expliquent que la légende des Hommes-Araignées est née du récit d'un explorateur ayant entrevu, dans la jungle, les Araignées chevauchant leurs esclaves humains. Comment démêler le vrai du faux ? C'est peut être ce que vos PJ découvriront en jouant le scénario de ce numéro "L'Or du Mungoda"...

Les Bottes de Nostro

Nostro, l'artisan des miracles, était un mage elfe qui vécut dans l'Archipel des Royaumes Elfiques il y a plusieurs siècles. La légende prétend qu'il vola ces bottes à un seigneur elfe, ce qui lui valut l'exil. Celui qui chausse ces bottes peut se déplacer à raison de 18m par Round sans fatigue particulière. Il est aussi possible de s'endormir tout en marchant. Les bottes, pendant ce temps, continuent la route et vous conduisent où vous le désirez. Le personnage peut parcourir 150 Km par jour. Le pouvoir des bottes n'est efficace que sur terrain ferme, il ne permet pas de marcher sur les eaux ou les surfaces marécageuses.



Bric à Brac

A chaque numéro, vous retrouverez dans cette rubrique toutes sortes de petites choses intéressantes, comme des sorts ou de nouvelles compétences.

Enigmes :

J'ai croisé une armée qui rassemblait des vivres et battait la campagne. Mais ses troupes ne pillaient aucun village et ne foulaient pas un brin d'herbe sur son passage.

Réponse : Un essaim d'abeilles.

Par-delà les mers, Haut dans le ciel,
Il traverse les terres, Invisible à l'oeil.

Réponse : Le vent.

Aussi longue que six hommes,
Un seul homme peut la porter,
Mais six ne peuvent la dresser vers le ciel.

Réponse : Une corde.

Il dévore tout sans jamais être rassasié,
Mais quand il boit, il meurt.

Réponse : Le feu.

Compétences :

Acuité Olfactive : Le personnage qui possède cette compétence est particulièrement conscient des odeurs qui l'entoure. Ainsi, il est capable de sentir la présence de certains monstres dans un rayon de 3 m, même s'il ne les voit pas.

Connaissance Anatomique : Le personnage est un expert dans ce domaine. Il bénéficie d'un bonus de +2 pts de DOMMAGE quand il combat, car il connaît les points faibles des humanoïdes. Ce talent donne aussi un bonus de +10% aux Tests d'INTELLIGENCE quand il tente d'en soigner un.

Mémoire : Le personnage qui possède ce talent à une excellente mémoire. Il a 20% de Chances de se souvenir dans les moindres détails de tout ce qu'il a vu ou entendu au cours du mois précédent. Le temps cependant altère les souvenirs. La mémoire subit une perte de 20% par mois à partir du premier mois, jusqu'à un minimum de 20%.

Apnée : Ce talent ne permet pas de respirer sous l'eau mais de retenir son souffle un certain

temps. Le personnage peut rester dans un milieu dépourvu d'oxygène 9 Rounds s'il demeure immobile ou 5 Rounds s'il est en mouvement.

Sorts :

Araignée Magique :

Pts de Magie : 2, Portée : 10 m, Durée : Instantanée, Composant : une toile d'araignée.

Ce sortilège permet de brouiller les pistes. Si on le lance sur une voie fréquentée, celle-ci se couvre immédiatement de ronces et de mauvaises herbes, donnant l'impression d'être abandonnée. En intérieur, dans un couloir par exemple, il provoque l'apparition de toiles d'araignées qui laissent croire que le passage n'a pas été emprunté de longue date. Même un pisteur expérimenté peut se laisser tromper.

Cauchemar :

Pts de Magie : 4, Portée : 15m, Durée : Jusqu'au réveil de la victime , Composant : Une plume de Corneille Noire.

Ce sortilège plonge quelqu'un d'endormi (grâce au sort Sommeil par exemple) dans des cauchemars horribles qui ont 55% de Chances de lui faire gagner 1 pts de Folie.

Eclipse de Lune :

Pts de Magie : 5, Portée : Non applicable, Durée : 10 Rounds, Composant : Un médaillon d'or en forme de lune.

L'éclipse de Lune engendrée par ce sortilège provoque la Terreur à quiconque observe le phénomène (l'enchanteur et toute personne en contact avec ce dernier est immunisé à ces effets). Dans 25% des cas, les victimes deviennent sujettes à la Phobie des Ténèbres.

That's all Folks ...



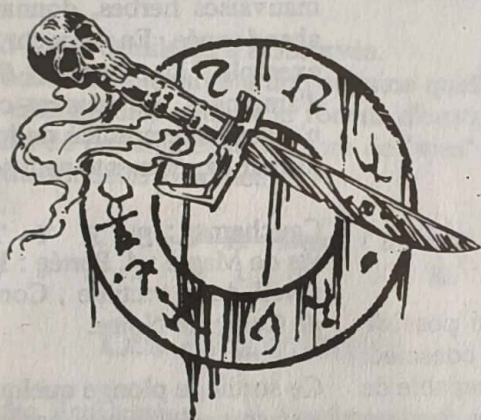
La prochaine fois ...

✓ **Dossier : Les Joutes et Tournois**, toutes les règles pour pouvoir en organiser !...

✓ **Scénario : La puissance des Ténèbres**, la première partie d'une aventure surprenante !...

✓ **Et pleins d'autres choses utiles pour tout MJ qui se respecte !...**

Rendez-vous bientôt !...



Ours : Fanzine édité à compte d'auteur. Le **LABYRINTHE** est disponible à notre adresse :

"Sylvain PETERSON, 17 Rue du Val d'Osne, 94410 SAINT-MAURICE" contre un chèque* de 20 Frs + Port. WARHAMMER est publié par Descartes Editeur sous Licence Games Workshop. Toute reproduction partielle ou intégrale est interdite sans notre permission écrite. Ce fanzine est réalisé sur Traitement de Texte Brother LW-710i.

▣ **Rédacteur en Chef** : Sly (himself).

▣ **Remerciements à** : Michèle PETERSON et Sylviane HOFFMANN.

P.S : Je m'appelle Sylvain mais je ne suis pas un elfe !

* Libellé S.V.P à l'ordre de Mme PETER.