



Labyrinthe

★ Fanzine entièrement dédié à WARHAMMER Jdrf. ★

Tome 2

Apériodique
Janvier 97

Test :

★ Quelle sorte d'aventurier
êtes-vous ?...

Aides de Jeux :

★ DOSSIER : Les Joutes et
Tournois ...

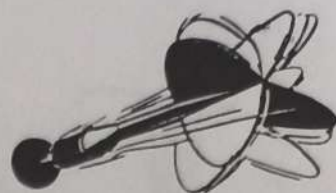
Scénario :

★ Le Palais du Vizir ...



20 Frs + Port
(2 Timbres)





Salut à tous !

Par la barbe de Taal ! Déjà le Tome 2 ? C'est que le temps passe vite dans le Monde de Warhammer, surtout quand on doit affronter El Jaba et ses sbires !...

Comment, vous ne comprenez pas de quoi je parle ? Mille excuses, mais où avais-je la tête ? Pas de panique, tout s'éclaircira quand vous aurez lu le scénario de ce numéro "Le Palais du Vizir" !

Bon, excusez-moi, il faut que j'aie délivrer la fille du Calife ... Quoi encore ?... Vous voulez savoir ce que contient ce Tome ? Oh, désolé, mais depuis mon voyage à Middenheim, je crois que je consomme trop de *Fleur de Lune* ! Eh bien, au programme, un petit test plutôt amusant qui va répondre à une question cruciale que vous vous posez tous : "Quelle sorte d'aventurier êtes-vous ?" (n'est ce pas ?), une critique détaillée du *Nouvel Apocryphe*, le nouveau supplément disponible pour notre vénéré jeu, qui, je l'espère, vous sera utile comme guide d'achat !... Quant au reste, vous y retrouverez les rubriques "habituelles" (hum !) : Bestiaire, Mon Carnet de Voyage, Etrange, Bric a Brac, et j'en oublie sûrement ...

Bon, bande de petits veinards, je vais vous laisser en tête à tête avec votre LABYRINTHE, passeport indispensable pour l'aventure !...

Pour la gloire de Sigmard !...

Sly, votre Rédacteur en Chef, qui se remet difficilement de son Réveillon !



Sommaire :

4/5



Bestiaire

Pour une poignée de monstres ...

6

Les Folies

La santé mentale des PJ encore mise à l'épreuve ...

7

Mon Carnet de Voyage

Extraits des mémoires d'un célèbre explorateur ...

8

Test

Quelle sorte d'aventurier êtes-vous ?...

9/11

Joutes & Tournois

Toutes les règles pour pouvoir entrer en lices ...

12/19

Le Palais du Vizir

Une aventure qui se déroule au coeur de l'Arabie ...



20

Etrange

La rubrique de l'insolite ...

21

Bric à Brac

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

22

Le Nouvel Apocryphe

Critique du nouveau supplément pour Warhammer Jdrf ...

23

La Rédac' parle aux Lecteurs

Une nouvelle Rubrique de communication ...



Quoi de neuf, docteur ?

- Mise en place de la Rubrique "La Rédac' parle aux Lecteurs."
- Augmentation de deux pages par rapport au numéro précédent.



Bestiaire :

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

Barghests

Le Barghest, chien d'origine surnaturelle dont la taille dépasse celle du Loup, est reconnaissable à sa fourrure noire aux reflets verts sombres et à la détermination implacable qui anime son regard. Il apparaît aux endroits maudits de notre monde parmi les ombres, tel un Fantôme, sur les champs de batailles ou à proximité des gibets. Il hante les ruines où fut jadis commis un meurtre, où s'élevait une salle de torture. La tradition prétend que les Barghests sont des esprits vengeurs, fantômes d'innocentes victimes qui demandent réparation des atrocités subies de leur vivant. Il court en effet de nombreuses histoires de brigands sans foi ni loi à qui les Barghests réservèrent le sort qui leur était dû. Ces fantômes, cependant, continuent de rôder après avoir assouvi leur mission et quiconque les rencontre, le meilleur des preux ou le dernier des infâmes, subit leurs attaques.

Physique : 1 mètre 90 de long et 1 mètre 30 au garrot.

Alignement : Mauvais.

Traits Psychologiques : Les Barghests causent la Peur à toutes les créatures de moins d'1m50. Leur aboiement cause la Terreur.

Règles Spéciales : Les Barghests attaquent toujours en bande, et par Surprise. Leurs crocs sont enduits d'un poison qui s'adapte à la race de la victime, et la paralyse.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	50	-	4	3	10	45	1	-	55	14	43	43	-



Phénix

Cet oiseau de proie majestueux a huit mètres d'envergure. Le Phénix attaque quiconque empiète sur son territoire. Son bec ouvre de profondes entailles et son cri strident glace l'adversaire. C'est un combattant féroce dont la résistance à la magie est considérable. Son regard perçant détecte les êtres ou les objets invisibles. La rumeur prétend qu'aucun voleur ne peut se faufiler à proximité sans être aussitôt repéré. Le Phénix vole comme un Piqueur et, en combat, a deux attaques de Griffes.

Physique : Le Phénix est légèrement plus grand qu'un Aigle. Son plumage d'un rouge orangé se pare au jabot d'or fondu.

Alignement : Neutre.

Traits Psychologiques : Le Phénix cause la Peur chez toutes les créatures vivantes de moins de 3m.

Règle Spéciale : Le Phénix possède un pouvoir de résurrection impressionnant : quelques instants après sa mort, son corps s'embrase. Seule une grande quantité de sang humain ou de lave peuvent éteindre ce feu. En l'espace de 5 Rounds, le Phénix se consume entièrement. La cendre incandescente s'élève alors en tourbillon et préside à la renaissance de l'oiseau. Il recouvre toutes ses forces lors de sa première résurrection, mais des régénérations successives consomment son énergie vitale. Chaque nouvelle naissance lui ôte D4 pts de Blessure de manière définitive.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	70	-	5	4	12	50	2	-	43	29	43	75	-

Onis

Les Onis sont des Ogres que l'on rencontre en terre d'Orient. Ces créatures, tout aussi sanguinaires que les Ogres de nos contrées, sont dotées d'extraordinaires pouvoirs magiques. Elles possèdent de plus un esprit retors qui les rend encore plus redoutables. Les Onis sont invisibles pendant la journée. Cette faculté ne les avantage guère car ils continuent de projeter une ombre sur le sol, ce qui gêne toute attaque surprise ! Lorsque la nuit tombe, l'Oni apparaît, comme une haute silhouette vêtue d'une robe flottante, glissant étrangement à la surface du sol. Sa face, où brille un regard diabolique, est surmontée de cornes recourbées. Un rictus déforme ses traits et découvre des crocs. Les Onis ont la faculté de se transformer à volonté en humain ou en animal. Ils doivent toutefois reprendre leur apparence première avant de passer à l'attaque. Ces créatures sont terriblement impatientes et d'une intelligence limitée, ce qui cause de multiples erreurs lors d'une transformation. Un personnage attentif a 5% de Chances par Round de remarquer les faiblesses de leur déguisement : chevalier aux doigts démesurés, femme affublée d'une barbe naissante, chien sans queue ...

Physique : Les Onis sont aussi grands que les Ogres communs, mais ils sont moins solides. Leur peau est souvent verdâtre et couverte de pustules et leurs doigts se terminent par de redoutables griffes acérées.

Alignement : Chaotique.

Traits Psychologiques : Les Onis causent la Peur à tous les êtres de moins de 3m.

Règles Spéciales : Tous les 5 Rounds, la créature a la possibilité de cracher un jet d'acide au visage de ses adversaires, qui a pour effet de les aveugler. Ces griffes causent dans 50% des cas des Plaies Infectées. Les Onis peuvent également lancer une Boule de Feu par Tour.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	49	25	5	5	20	45	2	18	18	14	18	52	-

Les Folies

Voici un lot de nouvelles Folies à ajouter à celle du Livre des Règles ... Allez, les PJ : un esprit sain dans un corps sain !...

Paranoïa :

Le paranoïaque est persuadé que le monde entier lui en veut et qu'il est victime de sombres conspirations. Sa vision du monde et son entendement sont perturbés par la maladie, et le moindre incident prend à ses yeux une importance considérable. Le MJ doit user de stratagèmes : hallucinations ou blocages mentaux en accord avec la maladie. Il peut, par exemple, faire en sorte que le malade ne puisse retrouver une médaille qui lui est chère et, quelques temps plus tard, par une hallucination, la faire apparaître au cou d'un personnage. Le paranoïaque peut aussi croire qu'il est victime d'un empoisonnement et réclamer des soins à ses compagnons ahuris, qui finissent par rire de son attitude et renforcent encore sa suspicion à leur égard ...

Hystérie :

L'hystérique cède à la panique face à une menace ou une action violente, même s'il n'y est pas impliqué. Dès qu'une querelle éclate ou qu'une tension règne dans un lieu, le malade subit la Peur. La crise d'hystérie a toujours lieu en présence d'autres personnages.

Mélancolie :

Il n'est rien de plus triste que de voir un aventurier sombrer dans la mélancolie. Cet homme, autrefois énergique et amoureux de la vie, est à présent persuadé que l'existence n'a pas de sens et que toute action est inutile puisque le monde est voué inexorablement à la décrépitude et à la mort. Entre deux aventures, le mélancolique devient dépressif. Son comportement défie toute logique. Lors d'une expédition, par exemple, il risque de se lancer dans des entreprises suicidaires et, dans 10% des cas, de poursuivre seul le combat, alors que ses compagnons jugent plus prudent de se replier. Mais quelques minutes plus tard, s'il a survécu, il n'oppose aucune résistance à un sortilège qui lui est destiné. De même, dans 10% des cas, il ne réclame pas sa part du butin, ne daigne pas utiliser ses sortilèges, etc...

Indécision Pathologique :

Le malade est incapable de prendre une décision. Pour toute action (dégainer son épée, jeter un sortilège, etc...) il a 25% de Chances d'être envahi par le doute. Il n'agit alors que si on le rassure sur la justesse de son choix.

Exemple : Alors que Caudris fermait la marche dans un souterrain, ses compagnons se trouvent confrontés à un groupe de Zombies. D'instinct, Caudris porte la main à son épée, mais brusquement, le doute l'envahit et il suspend son action. Ses compagnons n'ont pas le temps de lui suggérer ses actes. L'épée n'est peut-être pas une bonne idée, pense-t-il, mais la dague ? (Le MJ lance 1D100). Cette fois-ci, nul doute possible, Caudris s'élance au secours de ses compagnons.

Manie Obsessionnelle :

Le malade perd son temps à répéter certains gestes de sa vie quotidienne. Le maniaque à 20% de Chances de répéter chaque action. Après avoir fermé une porte, par exemple, il va la rouvrir pour la fermer de nouveau, ou bien rengaine son épée pour la dégainer encore. Un D100 est lancé avant chaque action pour déterminer si elle va être reproduite. Si la manie obsessionnelle frappe un personnage doté de pouvoirs magiques, il réitère les geste occultes du sortilège qu'il vient de lancer, sans aucun résultat, et ce jusqu'à la fin de la crise.



Mon carnet de Voyage

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

La Sourde

Situé à l'Est des Terres Sombres, ce territoire est une zone de marécages et de lacs, sillonnée de rivières glauques. Les populations, reconnaissables à leur apparence sèche et nerveuse, et aux étranges stries sombres qui leur barrent l'iris, vivent dans des huttes de roseaux sur pilotis, assurant leur subsistance grâce à la chasse (essentiellement au rat musqué), la pêche et la cueillette de champignons. Demeurées primitives, les peuplades de cette région se déplacent sur des radeaux, manoeuvrés par de longues perches. Ils emmagasinent le plus de nourriture possible pendant les mois d'été car, pendant la longue période hivernale, le froid intense et les tempêtes glaciales interdisent toute excursion.

Une singulière espèce a été repérée dans les eaux marécageuses. Les érudits lui ont donné le nom de Viritrite, mais les populations locales les appellent des Fouilleurs. Ces créatures amphibiennes possèdent un long torse doté de deux bras articulés comme ceux d'un humain, mais le corps se termine par une longue queue plate qui leur permet de se déplacer rapidement dans les eaux troubles. Leur face large et aplatie possède des traits grossiers, leur bouche énorme est continuellement ouverte, de manière à filtrer la vase pour en tirer les algues et les larves dont ils se nourrissent. Les Viritrites sont de la taille d'un chien, et sont moyennement intelligents. Les populations locales les chassent sans merci car elles sont très friandes de leur chair.

La tribu des Vassklavi réside sur les côtes et vit de la pêche. Pendant la période hivernale, quand les glaces recouvrent la mer, cette tribu se déplace en traîneaux jusque sur l'île d'Ydra pour y chasser l'ours et le loup, qui s'y trouvent en abondance.

Cette petite île battue par les vents est très faiblement peuplée, mais elle est riche en bois et en minerais. La population qui occupe l'île est renommée pour son courage et sa vaillance face à l'adversité. Elle doit chaque année payer tribut aux mages sous forme de lingots d'or et de fer. L'île est parsemée de ruines imposantes de marbre bleu, vestiges d'une puissante civilisation désormais oubliée. Les gens d'Ydra tiennent marché entre les murs de ces antiques cités, mais, pour d'obscures raisons, refusent d'y habiter.

La légende prétend que l'Arbre de Vie se trouve quelque part sur l'île. Celui qui mangerait l'un de ses fruits pourrait atteindre le degré de sagesse et la puissance mystique d'un dieu. La légende dit encore que le dernier dieu a avoir consommé les fruits de cet arbre en surveille les alentours. Il s'agit de Wotan, le dieu local de la foudre ; il est fort probable qu'il ne laissera pas n'importe qui s'approcher de l'Arbre de Vie !...



Test : "Quelle sorte d'aventurier êtes-vous ?"

1) Lors d'une aventure :

- A - Vous ne faites confiance qu'à vous.
- B - Vous faites confiance aux autres aventuriers.
- C - Vous surveillez vos compagnons, méfiant.
- D - Vous faites confiance aux autres, tout en restant prudent.

2) Quel est pour vous l'équipement minimum :

- A - Une armure magique.
- B - Une épée tranchante comme une lame de rasoir.
- C - Un arc et 666 flèches.
- D - Une torche et un poignard caché dans une botte.

3) Vous prenez des vacances. Où allez-vous :

- A - Dans un désert pour ne risquer aucun accident.
- B - A la montagne, pour tuer un Griffon qui terrorise la région.
- C - Dans un souterrain rempli de monstres à exterminer pour gagner des points d'Expérience.
- D - Dans un village de campagne pour être tranquille.

4) Vous êtes blessé en pleine bataille :

- A - Vous courez dans tous les sens en hurlant.
- B - Vous vous faites un garrot à la hâte.
- C - Vous n'y prêtez aucune attention.
- D - Vous utilisez une potion de Soin que vous aviez pris soin d'emporter.

5) Quelle est votre expression favorite :

- A - "A l'aide !"
- B - "Je vous couvre, les gars !"
- C - "A l'attaque, et pas de quartiers !"
- D - "Attention, c'est peut être dangereux !"

6) Quel est votre monstre favori :

- A - Aucun.
- B - Un Dragon.
- C - Un Maardag.
- D - Un Orque.

7) Quel est votre type d'objets magiques favoris :

- A - Les potions magiques.
- B - Les armes magiques.
- C - Les Bâtons de Mort, et autres objets dévastateurs.
- D - Les armures magiques.

8) Si vous pouviez avoir un don, lequel choisiriez-vous :

- A - Le don de courir très très vite.
- B - Le don de voler comme un oiseau.
- C - Le don de tuer par la pensée.
- D - Le don de voir dans toutes les directions à la fois.

Et voilà, c'est fini. Maintenant, totalisez le nombre de a,b,c et d que vous avez cochés, puis reportez vous au résultat du Test.

- A :
- B :
- C :
- D :

Vous avez un maximum de A) :

Vous êtes un aventurier peureux, sans cesse en train d'avaler des potions de protection ou de revêtir des armures magiques. Pour vous, la moindre occasion est bonne pour laisser vos

compagnons aux prises avec un monstre, et on se demande à quoi peut bien servir cette épée qui pend à vos côtés ! Un peu de cran, que diable ! Ne prenez pas le Jeu de Rôle trop au sérieux. Vous apprécierez ainsi beaucoup plus les aventures, surtout si vous êtes un débutant. Et puis, même si votre personnage prend un coup, ce n'est pas la fin du monde : il existe des docteurs dans le Vieux Monde ! Prenez votre courage à deux mains et tout rentrera vite dans l'ordre !...

Vous avez un maximum de B) :

Vous êtes un aventurier téméraire. Vous n'êtes pas le genre de personnage à s'enfuir devant un Dragon, ou à abandonner vos compagnons en cas de pépin. Ceux-ci, d'ailleurs, peuvent vous faire confiance, même dans les pires situations ! Par votre vaillance, vous devez très certainement avoir atteint un rang honorable dans votre groupe ! Vous êtes né avec "une épée dans la main", et vous finirez sûrement pareil... Mais, comme dit un proverbe du Vieux Monde, "Mieux vaud mourir jeune et mourir à la bataille, que vivre vieux et lâche..." !

Vous avez un maximum de C) :

Vous êtes un aventurier kamikaze ! Un être qui ne craint rien, ni la douleur, ni la mort, bref, une vraie machine à tuer ! Vous êtes très décidé, et si vous commencez un combat, il ne peut se finir que par la mort de votre adversaire, ou votre propre mort ! Vos compagnons vous craignent un peu et évitent de vous contrarier, mais savent tout de même que vous êtes prêt à les soutenir si la situation tourne à leur désavantage. Les autres aventuriers disent d'ailleurs que vous êtes indispensable : le nombre d'aventures remportées grâce à vous en est la preuve ! Vous feriez un excellent Guerrier du Chaos, mais si ce n'est pas le cas, les monstres n'ont qu'à bien se tenir ! Montrez-vous davantage sympathique avec les autres PJ : Ce sont vos amis, ne l'oubliez pas !

Vous avez un maximum de D) :

Vous êtes un aventurier prudent. Vous êtes obsédé par les attaques surprises, et observez consciencieusement chaque pièce d'une donjon avant d'y pénétrer. Quand vous montez un escalier, vous le faites avec autant de prudence qu'Armstrong en marchant sur la Lune, de peur qu'une marche soit piégée ! Ces exemples sont bien sur très imaginés, mais montrent bien que vous êtes un brin paranoïaque. Mais cela ne fait pas de vous un aventurier craintif, et vous désertez rarement un champ de bataille, refusant d'abandonner vos compagnons à la mort. Vous avez aussi l'esprit pratique, et les objets que vous achetez se révèlent toujours utiles au cours des aventures ! Cette vigilance vous est souvent favorable, mais vous pourriez tout de même vous détendre en dehors des aventures ! Le monde entier n'en veut pas à votre vie !



Joutes & Tournois

Célèbres divertissements médiévaux, les tournois ont tout simplement été "oubliés" par le Livre des Règles... Nous allons essayer d'y remédier...

Le Tournoi :

Les tournois sont des combats qui se déroulent dans un périmètre défini. Ce peut être un événement exceptionnel, organisé par une troupe de chevaliers pour fêter leurs retrouvailles, ou bien une manifestation régulière. Ces réunions sont le moyen pour un chevalier d'acquérir une renommée.

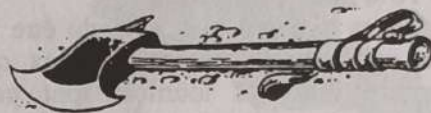
Après quelques jours de festivités, qui permettent à tous les participants d'arriver, les lices sont dressées. Les lices sont les couloirs à l'intérieur desquels auront lieu les joutes. En aucun cas l'affrontement ne peut se prolonger hors des lices. Le chevalier qui désarçonne son adversaire ou le force à demander grâce au cours du combat singulier peut demander une rançon. Le montant en est déterminé par le héraut chargé d'organiser les joutes. Elle est calculée en fonction du Rang Social : de 300 / pour un simple Soldat (0) à 6000 / pour un Templier (3) ! Les rançons sont parfois prétexte à de nombreuses manigances. Plusieurs chevaliers peuvent, par exemple, défier à plusieurs reprises un même participant, pour le fatiguer. L'un d'eux gagnera fatalement la dernière joute et la rançon sera partagée entre tous !...

Le point culminant d'un tournoi est la grande mêlée. Elle obéit aux mêmes règles que la joute, mais elle se déroule en champ ouvert. Les participants se regroupent sous plusieurs bannières. Les chevaliers désarçonnés sont éliminés et les troupes se reforment avant de lancer une nouvelle charge. La stratégie est un élément primordial de la grande mêlée, les alliances pouvant se faire ou défaire en cours de partie selon un signal convenu. Un cavalier qui abandonne le champ de bataille peut être poursuivi à travers la campagne. S'il se fait rattraper, il doit défendre son terrain. Si le cavalier est obligé de rendre les armes, l'honneur lui interdit de s'enfuir, même s'il en a l'occasion. S'il parvient à distancer ses poursuivants, le cavalier peut attendre la fin de la mêlée, à la tombée de la nuit, pour retourner sur le lieu du tournoi. Il évite ainsi le risque d'être blessé, mais sa réputation s'en trouvera ternie...

La grande mêlée n'est qu'un simulacre de bataille, mais il se peut que les esprits s'échauffent et que la mort survienne. Une règle a été

instaurée de manière à décourager tout homicide en cours de partie. Le participant qui provoque la mort de son adversaire, soit lors d'une joute, soit en cours de mêlée, doit payer le Prix du Sang à la famille du défunt. Le Prix du Sang est, en règle générale, d'un montant identique à celui de la rançon. Il se peut que le responsable de l'homicide refuse de payer, invoquant un simple accident. Une telle attitude est souvent à l'origine de conflits entre deux familles. Le Prix du Sang ne peut être réclamé que si la mort survient lors d'une joute ou d'une mêlée, jamais lors d'un combat singulier.

Les tournois sont ouverts à tous, à condition, bien entendu, de posséder un cheval et une armure !



Organisation :

Le MJ qui désire organiser un tournoi doit avant toute chose déterminer le nombre de participants. Ce nombre est obtenu en lançant 10D12+10, mais il peut être doublé s'il s'agit d'une manifestation très populaire, ou réduit de moitié dans le cas d'une petite fête champêtre. Le plus souvent, c'est un seigneur qui invite un certain nombre de ses pairs. Chaque seigneur est accompagné d'une troupe de 3 à 18 chevaliers. Si, par exemple, le MJ dispose de 30 participants, il peut les répartir sous trois bannières : le seigneur qui organise le tournoi avec 7 chevaliers invite deux autres nobles avec, respectivement, 9 et 11 chevaliers. Bien entendu, quelques Chevaliers Errants peuvent se présenter, bien que de tels individus ne soient guère portés en estime. Le MJ peut aussi faire intervenir un champion masqué, dont nul ne connaît l'origine ni les intentions...

Chaque seigneur invité à un tournoi est accompagné de sa cour. Il vient avec sa dame, ses enfants, ses conseillers et un Clerc.

Les tournois attirent une foule de curieux et de marchands. Les ménestrels et les saltimbanques viennent divertir les seigneurs, les Prédicateurs et les diseuses de bonne aventure prédisent l'issue des combats. Les maréchaux-ferrants des villages environnants viennent en nombre. Les

colporteurs et les marchands proposent aux dames soieries et fourmures tandis que leurs maris s'affrontent en lice.

Quelques personnages inquiétants peuvent intervenir lors d'un tournoi, au grand jour ou en sous-main. Leur fonction exacte dépend bien entendu du scénario, mais pour respecter une certaine vraisemblance, ils ne peuvent dépasser les proportions suivantes :

- 15% pour 1 à 4 Sorciers.

Ils font généralement partie de la suite d'un seigneur pour prodiguer des sortilèges de soins ou prédire l'issue des combats.

- 5% pour 1 à 3 Assassins.

Ils se présentent sous une apparence quelconque, de manière à ne pas attirer l'attention. Ils se déguisent en Bateleurs, Marchands ou paysans. Ils peuvent aussi revêtir une armure et entrer en lice, mais dans ce cas, leurs motivations sont éloignées du simple esprit de compétition...

- 10% pour 1 à 3 Clercs.

Les Clercs peuvent bien entendu être issus de toutes classes sociales, mais ceux que l'on rencontre lors des tournois font partie de l'entourage immédiat des seigneurs.

Lors des joutes, le seigneur n'est en aucun cas obligé de relever un défi lancé par un vassal ou un personnage de statut inférieur. Si un tel cas se présente, le seigneur délègue l'un de ses chevaliers pour combattre à sa place. En théorie, le champion est chargé de s'assurer que le personnage qui a lancé le défi est de taille à se mesurer à son suzerain... En fait, le seigneur se cache derrière les convenances pour ne pas risquer l'humiliation d'être battu par un inférieur. Un seigneur ne peut, en revanche, refuser le défi lancé par un pair. Une telle situation peut donner lieu à des intrigues en dehors des lices si les deux adversaires sont manifestement de forces inégales. Les Assassins ayant eu vent de l'affaire s'empres- sent d'offrir leurs services et de faire en sorte que le seigneur qui a lancé le défi soit terrassé par une mauvaise fièvre ou succombe à une malencontreuse chute de cheval...

La Rançon :

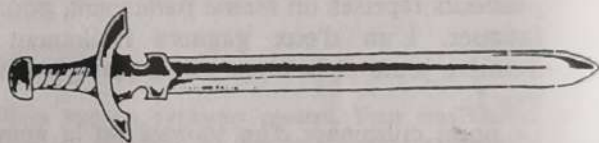
La rançon est fixée par le héraut du tournoi. Le montant de la rançon assignée à chaque participant dépend de sa richesse, de son statut et de sa renommée.

Montant de la Rançon = (Rang Social X 1500/
+ la somme dont dispose le personnage + 20%

de la valeur de son équipement (armes et armures).

Si le personnage possède une arme ou une armure enchantée, le héraut leur assigne une valeur entre 100 et 1250 Co, selon le degré d'enchantement.

Vaincre un personnage en tournoi ne donne aucun droit sur ses biens. Le vaincu peut abandonner son cheval et son armure s'il ne dispose pas dans l'immédiat des fonds suffisants pour acquitter la rançon. Si le vaincu se trouve dans l'impossibilité de régler sa dette, il doit prêter serment d'allégeance au vainqueur. Dans les contrées où le tournoi est le privilège de la noblesse, le vainqueur est en droit, comme précédemment, de réclamer le paiement de la rançon, mais aussi de disposer de l'armure du vaincu, s'il a emporté la victoire en combat singulier, ou de sa monture, s'il l'a désarçonné. La bienséance veut, toutefois, que l'on offre au vaincu (ou à sa famille, si ce dernier a trouvé la mort) la possibilité de racheter les biens qu'il a perdus. S'il s'agit d'une arme ou d'une armure enchantée, le vainqueur ne doit pas demander plus du triple de la valeur de l'objet, sous peine de se faire exclure des prochains tournois.



Les Règles :

Lors de la joute, deux cavaliers armés de lances galopent l'un vers l'autre dans l'intention de se désarçonner. Si, après trois charges successives, les jouteurs sont encore en selle (ou s'ils se sont mutuellement désarçonnés, ils abandonnent leur monture et continuent à l'épée. L'affrontement se poursuit jusqu'au moment où l'un des combattants demande grâce.

En termes techniques, la joute se déroule ainsi : les deux cavaliers Chargent en même temps. Un coup réussi est détourné par le bouclier pour un résultat de 1 ou 2 avec 1D6. Le cavalier touché doit réussir un Test sous sa Dextérité et son Endurance pour demeurer en selle. Les lances employées pour les joutes sont émoussées, de manière à éviter tout risque de blessure Grave. un coup inflige tout de même une perte de 1D4+1 pts de Blessure. Chuter de cheval est une expérience douloureuse ! La plupart du temps, le cavalier désarçonné ne

perd que D6 pts de Blessure, mais dans 15% des cas, il risque une blessure Sérieuse. Lors d'une chute, le MJ lance 1D100 et se réfère à la table suivante :

Blessures (D100) :

1 à 20 Epaule démise :

Le personnage perd D4 pts de Blessure, ainsi que 10 pts de CC (temporairement).

21 à 45 Poignet foulé :

Le personnage perd D3 pts de Blessure, ainsi que 10 pts de CC et 1 pt de Force (Temp.).

46 à 75 Cheville foulée :

Le personnage perd D3 pts de Blessure, 15 pts de CC ainsi que 3 pts de Mouvement (Temp.).

76 à 85 Bras cassé :

Le personnage perd D4 pts de Blessure, la moitié de son total de CC et de CT et 2 pts de Force (Temp.). Il ne peut se servir d'armes à deux mains (arc compris) tant que la fracture n'est pas rétablie.

86 à 97 Jambe cassé :

Le personnage perd D4 pts de Blessure, la moitié de son total de CC et la moitié de ses pts de Mouvement (Temp.). Il ne peut plus se servir de compétences liées au mouvements tels Acrobatie ou Esquive, tant que la fracture n'est pas rétablie.

98 à 100 Colonne vertébrale brisée :

Le personnage perd D8 pts de Blessure, et doit tirer à chaque Round dans la Table des Morts Violentes (p. 125 du Livre des Règles). Il doit bénéficier de soins immédiats. S'il survit, il demeure paralysé dans 20% des cas (à moins de bénéficier de sortilèges très puissants).

Toutes les informations concernant le temps de récupération normale des foulures et fractures se trouvent à la page 130 du Livre des Règles.



Instantanés :

● **Cruelle Rançon** : Les PJ sont embauchés par un noble qui a été vaincu lors d'un tournoi. Le vainqueur lui a pris une épée magique d'une

valeur inestimable à ses yeux, qui se transmettait de pères en fils dans sa famille. Le problème, c'est que, malgré de nombreuses offres, le vainqueur refuse formellement de la lui rendre. Il veut donc que les PJ s'infiltrerent dans ses appartements pour la lui prendre de force...

● **Mêlée** : Un seigneur désespéré fait appel aux PJ. Tous ses chevaliers, qui devaient participer à une Grande Mêlée dans quelques jours, sont tombés mystérieusement malades. Il soupçonne son adversaire d'être à l'origine de ce "coup du sort"... Il propose donc aux PJ de participer à la Mêlée sous sa bannière. Il y aura bien entendu une très forte récompense pour les vainqueurs... Bref, il va y avoir du sport, surtout si l'on considère que tous les chevaliers du camp adverse sont d'anciens assassins sans scrupules...



Le Palais du Vizir

Cette aventure convient à un groupe de 3 à 5 aventuriers dans la fin de leur première carrière, et à un MJ débutant.

Episode 1.

L'aventure commence au coeur de l'Arabie, dans un trou perdu d'une trentaine d'âmes nommé Amsahim. Les PJ sont attablés dans la petite taverne du coin, dont la salle obscurcie par l'épaisse fumée des pipes résonne de voix uniquement masculines. Ils attendent un certain Gustav Dickbaüch, explorateur originaire de Bretonie, qui les a embauchés pour étudier l'une des nombreuses pyramides qui s'élèvent un peu plus au Sud, et qui leur a donné rendez-vous dans cette taverne. Il est en retard ... Alors que les PJ discutent de tout et de rien et s'ennuient à mourir, une bruyante discussion à la table voisine attire leur attention :

- Déjà vingt, dis-tu ?
- Vingt hardis jeunes gars, Iago ! Aussi vrai que j'ai plus de puces sur le dos que de sous en poche.
- Le Calife est fou. Il devrait se résigner au sort de Jasmine, au lieu de lancer sans cesse de nouveaux aventuriers à la mort...
- Iago, ça t'es facile à dire. Mais tu n'as pas, toi, une fille comme Jasmine ...
- Allah, le Tout Puissant, m'a donné quantité de fils superbes. Loué soit mon nom !
- Ouai, mais aucun d'eux ne te ressemble...
- Que prétends-tu insinuer, Hamar ?
- Rien, rien, cher Iago ! Tes fils sont tous très bien réussis ...
- Te moquerais-tu de moi ?...
- Voyons, mon ami ...

Le dénommé Iago vide son verre bruyamment, puis demande à nouveau, incrédule :

- Tu affirmes donc que vingt gars ont tenté l'aventure sans qu'on en revoie aucun ?
- Pas un seul, Iago !
- Je n'entrerai pas dans le palais du Vizir pour toutes les perles du Monde !...
- Et pour cause ! Personne ici ne s'y risquerait. Aussi, le Calife fait-il recruter sans cesse des étrangers à la peau blanche. Eux seuls se laissent convaincre pour de l'or...

Soudain, les deux hommes, probablement des courtisans du Calife, cessent de parler, et remarquent les PJ. Hamar se lève, se dirige vers eux, et demande :

- Etrangers ! Seriez-vous intéressés d'effectuer une mission pour le Calife, étant très bien

payée ?

Si vos PJ acceptent, rendez-vous à L'Episode 2. Sinon, rendez-vous à L'Episode 3.

Episode 2.

L'homme serre la main, aux PJ en souriant, et les invite à le suivre. Iago se lève aussi et suit son amis. Ils arrivent bientôt au château du Calife, véritable palace oriental, après être sortis d'Amsahim. Ils passent une gigantesque porte gardée par deux "colosses" armés de cimenterres, et se trouvent bientôt dans la salle des Audiences. Le Calife est affalé sur un gros coussin de soie rare brodé d'or, et est occupé à manger une grappe de raisin, véritable "trésor" dans la région, que vient de lui apporter une servante voilée. En apercevant les PJ, il comprend immédiatement qu'il s'agit de "nouvelles recrues".

Rendez-vous à L'Episode 5.

Episode 3.

L'homme n'insiste pas, et regagne sa table, l'air mauvais. Il reprend la conversation avec son ami, mais passe à un sujet beaucoup plus discret que le premier, composé de chuchotements à peines audibles. Iago semble attristé par les propos de son compagnon. Soudain, ce dernier se dirige vers le barman, commande une boisson, et lui donne discrètement un ordre. Quelques minutes plus tard, le barman revient avec les boissons des PJ. Elles sont droguées, mais ils doivent l'ignorer. Les chopes sont minuscules, et rappellent les problèmes de sécheresse de la région. Si les PJ boivent, ils ne sentent rien de particulier, mais leur vision se trouble progressivement, et ils s'écroulent comme des masses... Rendez-vous à L'Episode 4.

Episode 4.

Quand les PJ rouvrent les yeux, ils découvrent qu'ils se trouvent dans une sorte de palais vraiment somptueux. En regardant autour d'eux, ils pourront voir un homme vêtu richement qui est occupé à déguster une grappe de raisin, mets rarissime dans la région. Quiconque réussit un Test d'Int peut se rendre compte qu'il s'agit du Calife. Rendez-vous à L'Episode 5.

Episode 5.

Le Calife s'adresse aux PJ :

- Chers amis, je vous ai fait venir ici car j'ai une importante mission à vous confier... Voici de là maintenant presque deux mois, ma fille, Jasmine, a été enlevée par Jafard, mon ex-vizir, et selon toute vraisemblance, il la détiendrait dans son Palais. Je vais être franc avec vous. J'ai envoyé beaucoup d'hommes afin de la retrouver, mais aucun d'eux n'est jamais reparu... J'ai bien peur que la trahison soit la cause de ces nombreux échecs... Evidemment, la mission est sans doute un peu risquée, mais je suis sûr qu'une récompense de quelques milliers de pièces d'or saurait vous motiver ...

Le Calife sera amusé de toute contestation. De toutes façons, les PJ n'ont pas vraiment le choix (les gardes ont l'air de vraies brutes, et semblent impatients de se servir de leurs cimenterres, sur simple ordre du Calife...). S'ils sont un brin raisonnables, ils ne devraient pas tarder à accepter.

Si c'est le cas, le Calife sourit , et déclare :

- C'est bien, vous êtes raisonnables. Avant de vous laisser partir, je vais vous apprendre ce que je sais. Jafard a installé un portail magique à l'entrée de son palais. Si vous traversez ce portail sans porter une Orine, sorte de médaillon en forme de serpent qui est une puissante relique contre l'enchantement, vous mourrez carbonisés... Je connais un graveur de métaux du nom d'Hamed qui réside dans la ville de sable d'El Jaba. Il est le seul de la région à être en mesure de vous en procurer... Le Calife ouvre un petit coffret à côté de lui, et en sort un parchemin et quelques bracelets (nombre de bracelets égal au nombre de PJ). Il reprend la parole :

- Hamed vous gravera gratuitement des Orines si vous lui présentez cette lettre signée de ma main.

Quand à ces bracelets, je vous ordonne de les enfiler ! Comme je vous l'ai déjà dit, la trahison est peut être la cause principale des échecs de cette mission. Quand vous aurez mis vos bracelets, ils ne pourront être retirés que par moi même. Si vous n'êtes pas revenus dans une semaine, vous subirez une malédiction de Mort Lente !...

Les PJ doivent accepter.

Puis le Calife claque des doigts, et un jeune homme vêtu de toile blanche, à la manière du pays, entre dans la salle. Il est suivi par plusieurs chameaux, et il tend aux PJ des robes de touareg. C'est un guide du nom d'Ali, qui

connaît le désert comme sa poche, et a pour mission de conduire les PJ à destination. Après un "Bonne Chance" du Calife, le groupe est autorisé à sortir du palais, et se met enfin en route.

Acte I

Le Désert des Chants

Les voyages dans le désert sont toujours très éprouvants. La chaleur dépasse fréquemment les 45°, et la soif guette les voyageurs qui osent s'y aventurer. Pour rendre compte de ceci, nous avons mis au point ces quelques règles :

- Un personnage peut rester un nombre d'heures égales à son total d'Endurance sans boire dans le désert.

- Au bout de ce délai , il doit absorber une quantité d'eau équivalente à celle d'une gourde pleine.

- Si le personnage ne peut satisfaire sa soif, il perd 20% (ou 2 points) de chacune de ses caractéristiques toutes les 2 heures (le personnage peut récupérer progressivement les points perdus s'il a l'occasion de se réhydrater). Si une des caractéristiques atteint 0, le personnage tombe dans le coma , et meurt de soif s'il ne peut boire dans les 3 heures...



Ali, le guide, ne parle pas l'Occidental... Il ne sera, par conséquent, pas très bavard ! Les PJ pourront toujours essayer de s'expliquer par gestes (Compétence Pantomime, ou Test d'Int réussi pour y parvenir). Le désert est long de plusieurs dizaines de kilomètres, et le voyage sera pénible (progression d'un km/h...). Chaque personnage est équipé d'une gourde offerte par le Calife. Avant de gagner la ville d'El Jaba, le groupe fera quelques rencontres de monstres (à l'initiative du MJ), et vivra les "aventures" suivantes :

● **La caravane** : Le petit groupe entend des cris sauvages provenant de derrière une dune, à une vingtaine de mètres de là. Il s'agit d'une bande de brigands qui s'attaquent à une caravane de passage. Ils sont d'ailleurs en train de gagner... Si les PJ décident de secourir la caravane, il leur faudra affronter dix brigands... Heureusement, lorsqu'ils auront subi une perte supérieure à 50%, ils s'enfuiront dans le désert, et disparaîtront en quelques Rounds... Dans la caravane, il ne reste plus que quelques survivants. Ceux-ci décideront, d'un commun accord, d'offrir une inestimable récompense aux PJ : un tonnelet d'eau (contenance approximative : 3 gourdes).

● **Le mirage** : L'un des PJ aperçoit, à quelques mètres de la position du groupe, une sorte d'Oasis. Quiconque souffre de la Soif doit faire sur le champs un Test d'Int. S'il rate, le personnage se précipite en courant vers le mirage, malgré les avertissements d'Ali (en Arabe...), et tombe dans un trou de 3m de hauteur. Il est ensuite facile de remonter (la compétence Escalade n'est pas nécessaire, le sable offre en effet des prises avantageuses). Un PJ qui réussit son Test se rend compte de la supercherie immédiatement.

● **La Tempête de Sable** : Un vent chaud se lève et devient de plus en plus violent. L'inquiétude se lit sur le visage d'Ali. Les chameaux deviennent nerveux et refusent d'avancer plus en avant. Et leur crainte est justifiée car, bientôt, une véritable tempête de sable balaye le désert !... Toute personne prise dedans est contrainte de se coucher au sol et de se protéger le visage d'un tissu quelconque. Même malgré cela, tout le monde reçoit avec joie 1D4 pts de Blessure, et à 50% de (Mal)Chances que son sac soit emporté... Heureusement, une fouille des environs permettra de les retrouver, mais n'y aurait il pas quelques objets qui auraient disparus ?...

● **Le cimetière des Caravanes** : Le groupe découvre, derrière une dune, un étrange endroit: une dizaine de caravanes reposent, à demi-enfouies sous le sable, réduites à l'état d'épaves. Ces antiquités sont là depuis qu'elles ont été attaquées par les serviteurs d'El Jaba (voir plus loin), il y a de ça plusieurs décennies... Une rapide fouille permet de découvrir que, malheureusement, l'eau s'est totalement évaporée des tonneaux. Certains cadavres sont réduits à un tas d'os blanchis par le vent et le sable, d'autres ont encore de la chair sur eux... L'un des corps porte un étrange collier, qui brille au soleil. Si un PJ s'en empare, il devra tout d'abord affronter une mère Scorpion et ses rejetons qui ont élu domicile dans les entrailles du mort... Ils n'apprécieront pas l'intrusion des PJ et attaqueront, d'autant plus que les proies sont rares ici, et que les bébés ont hâte de pouvoir enfin se servir de leur dard (4 Scorpions en tout - Profils Types)... Le collier contient une version permanente du sort Don des Langues, et celui qui le portera sera enfin à même de comprendre ce que dit Ali (le collier ne fonctionne que pour l'Arabe).



● **L'attaque** : Cette dernière aventure sert à présenter El Jaba aux PJ. Le groupe marche tranquillement, quoi qu'Ali soit légèrement anxieux. La ville d'El Jaba se découpe enfin au lointain. Soudain, de légères vibrations commencent à se faire sentir dans le sable... Elle deviennent de plus en plus fortes, et bientôt, un gigantesque aileron brunâtre fait son apparition. Selon toute vraisemblance, une sorte de créature similaire à un requin se déplace à toute allure sous le sable... Si un PJ possède le Collier des Langues découvert plus haut, il entend Ali crier :
- Allah, non ! El Jaba le Vengeur ! Nous sommes tous perdus !

Il devient fou, et il se met à courir dans tous les sens en hurlant. Le requin des sables le poursuit, et la créature surgit du sol. Elle ressemble à un gigantesque squalo brun dont l'hideuse mâchoire est parsemée de dents effilées comme des lames de rasoir. En une bouchée, El Jaba avale Ali qui profère un dernier cri, puis il se renfonce dans le sable aussi facilement que s'il s'agissait d'eau... Il entreprend ensuite de traquer les PJ. Il est très rapide, et il est presque sur le point de les atteindre, quand des cris s'élèvent. Un homme est en train de réciter un texte derrière eux.

Le mufle de l'immonde créature se plisse de haine, puis elle "plonge" dans le sable, et il ne reste bientôt de souvenir de cette horrible rencontre que quelques gouttes du sang d'Ali sur le sable... L'homme, monté sur un chameau, s'approche à petits pas des PJ. Il passe une main sur son front, profère une grimace qui se veut être un sourire, et commence :

- Salut à vous, Etrangers ! Mon nom est Shah Esad ! Désolé pour votre ami ...

Shah est très amical, et il explique aux PJ qui est El Jaba, comment il a réussi à s'approprier la ville qui porte désormais son nom, et quels sont ses pouvoirs (voir la fin du scénario).

- La ville d'El Jaba a été trop longtemps opprimée par ce monstre. Je n'aurai de cesse que quand son sang visqueux recouvrira le sable du désert !

Si les PJ lui font part de sa mission, il prendra un air grave, et déclarera :

- Le Vizir ! Voilà un autre scélérat de la région !... Il n'a pas supporté quand le Sultan l'a déchargé de ses fonctions, après avoir découvert les horribles expériences auxquelles il se livrait sur ses serviteurs, au tréfonds de sa demeure... Etrangers, cet homme est fou, mais il est aussi très puissant, et c'est de la pure folie que de vouloir l'affronter... Mais je vais tout de même vous aider... Je sais où se trouve l'échoppe d'Hamed et je vais vous y conduire... Shah tient parole, et les PJ sont bientôt dans la ville...

Acte II

El Jaba

La ville est plus petite qu'elle n'y parait, et ne compte pas plus d'une quinzaine de commerces... Les rues sont étroites, et constamment encombrées de marchés à la criée, et de mendiants qui n'hésitent pas à s'accrocher aux basques des "riches" étrangers...

Les PJ devront laisser leur chameaux dans un

lieu qui fait office d'écurie, les bêtes étant trop grosses pour circuler en ville... Bientôt, ils se trouvent dans l'échoppe d'Hamed le graveur de métaux. Il est très vieux, est vêtu pauvrement, et possède une barbe d'une impressionnante longueur qui lui descend jusqu'aux mollets... Il s'exprime d'une voix chenue :

- Je suis d'accord pour vous procurer ce que vous demandez. Le travail sera prêt ce soir, dans quatre heures. Cela vous convient-il ?

Une fois les accords fait, Shah déclare, en rougissant :

- Désolé, mais je ne peux vous faire une visite guidée de la ville jusqu'à ce soir... J'ai -hum- un rendez-vous galant, comprenez-vous ?...

Il les salut de la main et s'éloigne :

- Salut à vous, Etrangers ! Peut-être nous reverrons nous un jour !



Maintenant, les PJ ont quatre heures à tuer... Ils peuvent se rendre dans les endroits suivants :

● **L'Auberge du Sable d'Hazim** : Cette petite auberge ressemble beaucoup à celle d'Amsahim, à la seule différence qu'ici, les conversations sont très discrètes. Les PJ peuvent se rafraîchir au bar s'ils en ont les moyens, ou essayer de parler avec les clients.

Les gens, bien que discrets, sont assez amicaux, et accepteront en général de parler avec les PJ. Mais si jamais ceux-ci évoquent le nom d'El Jaba, leur interlocuteur se figera, et quittera la table sans un mot, en évitant les PJ du regard... Les gens semblent terrorisés par cette créature...

● **L'Armurerie Soliman** ; Cette petite échoppe située dans une ruelle déserte n'est apparemment pas toute jeune. Le propriétaire, un certain Soliman Adivar, est un homme d'une trentaine d'années vêtu d'amples vêtements de soie, et qui possède une petite moustache fine, qu'il tortille sans cesse. Il peut proposer aux PJ quelques armes "exotiques", et ces derniers pourront faire quelques affaires, même si la plupart d'entre elles sont usées ou de mauvaise qualité. Les PJ ne s'en doutent certainement pas, mais ils se trouvent en fait dans un véritable repère de voleurs, et si ils ont tendance à étaler trop ouvertement leur or, Soliman agitera une petite cloche. Ses quatre fils, des brutes épaisses, feront alors irruption dans la pièce et tenteront de les assommer et de les dévaliser... Si c'est le cas, les PJ se réveilleront dans une ruelle voisine, dépouillés de la plupart de leurs objets de valeur... Au MJ de décider si l'éventualité d'un règlement de compte entre les PJ et Soliman serait possible...

● **Le Bazar d'Eremya** ; Cette petite boutique mal rangée contient toutes sortes d'objets. Eremya, une vieille femme drapée, est la propriétaire des lieux. Elle invite les PJ à acheter ou à vendre, s'ils le désirent. C'est un endroit idéal pour trouver des objets insolites, tels des tapis volants, ou des lampes à huile contenant des génies... Le MJ, une fois de plus, devra décider des découvertes que les PJ feront ici (Un Conseil : Ne permettez pas aux PJ de ne découvrir que des objets utiles. Pourquoi n'achèteraient-ils pas un Cobra Hypnotiseur qui n'est autre qu'un Cobra normal?...).

Chez Hamed

Une fois l'heure arrivée, les PJ devront se rendre à l'échoppe du vieux graveur de métaux. En pénétrant chez lui, ils découvriront que quelque chose cloche : Hamed n'est nul part, et il règne chez lui un désordre anormal. Au bout de quelques Rounds, un gémissement se fait

entendre dans la pièce d'à côté... Si les PJ s'y rendent, ils découvriront Hamed, couché au sol dans une mare de sang. Il n'est pas encore mort, mais cela ne saurait tarder... Dans la pièce se trouvent 3 serviteurs d'El Jaba, qui vont tenter d'attaquer les PJ par surprise. Ils combattent à mort. Au milieu du combat, Shah fera son apparition, et se battra aux côtés des PJ. Grâce à son aide précieuse, ils réussiront sans doute à venir à bout de leurs adversaires... Si les PJ lui demandent ce qu'il fait ici, il répondra que sa fiancée lui a "posé un lapin", et qu'il les a cherchés pendant une bonne heure. En se rendant chez Hamed, il s'est aperçu qu'il devait lui être arrivé quelque chose. Les PJ connaissent la suite...

Hamed est au bord de la mort. Si un PJ a une formation médicale, il diagnostiquera qu'il n'y a plus rien à faire... Il a reçu un coup d'épée dans la poitrine, qui a dû perforer un organe. Avant de succomber, Hamed dit faiblement :

- Bonne Chance dans votre mission, Etrangers. J'ai fini les Orines... Elles se trouvent dans ma commode. Ces brutes voulaient me les prendre, mais ils ont échoué...

Il esquisse un dernier sourire à ces mots, puis rend l'âme. Hamed n'a pas menti et les Orines se trouvent bien dans la commode.

Les PJ n'ont plus rien à faire ici.

Acte III

Sur la route du Palais

Dans la rue, Shah propose aux aventuriers de les conduire devant le palais du Vizir. Il ne se trouve qu'à deux kilomètres de la ville, et ils y sont vite arrivés. La façade du château est lézardée, et tout laisse à croire qu'il est à l'abandon. Pourtant, d'après Shah, l'impressionnante demeure lugubre est bien habitée...

Ce dernier dit aux PJ :

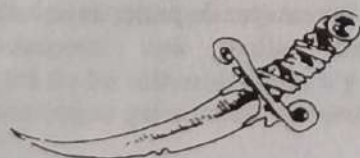
- Je crois que cette fois-ci, nos routes se séparent pour de bon. Que puis-je vous dire, sinon que j'espère que vous réussirez votre mission... Adieu, et Bonne Chance !

Shah s'éloigne avec son chameau, et salut une dernière fois les PJ. Qui sait, peut-être ce rencontreront-ils à nouveau dans une autre aventure ?...

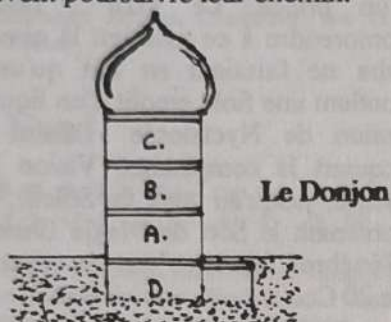
En attendant, les PJ n'ont d'autres choix que de passer la passerelle qui mène au palais...

Le Palais

1) **La passerelle** : Une fine passerelle de bois vermoulue surplombe la gigantesque faille (profondeur de plus de 50m) qui entoure le



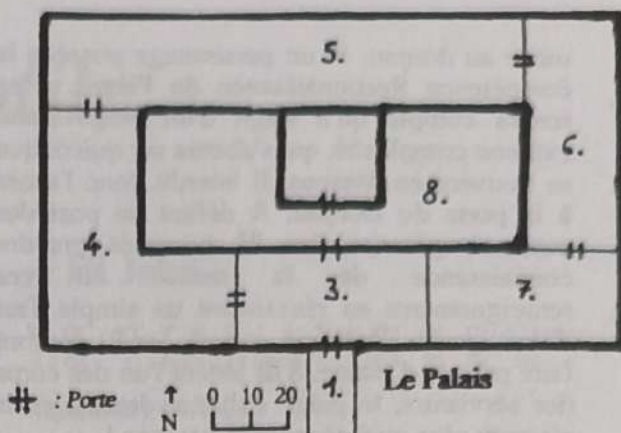
palais. Il n'y a aucun garde-fous, et chaque PJ doit réussir un Test de Sans-Froid pour ne pas être pris de crises de vertige. Au bout d'une dizaine de mètres, le chemin s'ouvre sur... du vide !... On jurerait que la passerelle a été cassée net à cet endroit. Les PJ sont apparemment dans l'impossibilité d'avancer. Pourtant, si l'un d'eux pense à jeter un objet dans le soi-disant vide, ou a le courage de continuer à avancer, il se rendra compte qu'il ne s'agit que d'une illusion qui rend le bois de la passerelle transparent. Si les PJ découvrent ceci, ils peuvent poursuivre leur chemin.



2) La porte d'entrée : L'immense porte d'entrée du palais n'est pas verrouillée, mais les PJ devront, pour l'ouvrir, s'y mettre à plusieurs et réussir chacun un Test de Force. Une fois la porte ouverte, les PJ se rendront compte qu'une sorte de mur d'air vibrant se trouve devant eux. Aux pieds de cette étrange muraille gisent une demi-douzaine de cadavres à demi calcinés. Apparemment, il s'agit des restes de quelques uns des mercenaires envoyés par le Calife... Quiconque passe le mur d'air sans porter d'Orines, subit une puissante attaque magique qui carbonise la victime (aucun Test de Contre-Magie permis). Fort Heureusement, Hamed en a procuré aux PJ !

3) Hall : Cette petite pièce aux murs richement tapissés est vide à l'exception d'un fauteuil de soie.

4) Salle des Audiences : Cette immense pièce carrelée comprend une bonne dizaine de bancs sculptés, surplombés par une sorte de trône argenté. Sur l'un des bancs est assise une créature humanoïde qui semble pleurer. De l'endroit où ils arrivent, les PJ la voyent de dos. Ils peuvent s'approcher s'ils le désirent. Si c'est le cas, ils pourront voir qu'il s'agit d'une femme. S'ils l'interpellent, elle stoppe ses gémissements un instant et se retourne. Son visage n'a plus rien d'humain, et une sorte de bave verdâtre coule de sa bouche ! A la vue des PJ, elle s'enfuit en hurlant. Il s'agit d'une des servantes du Vizir, dont il s'est servi comme cobaye lors de ses expériences...



5) Salle du Trône : Cette salle est encore plus vaste que la précédente. Un trône s'élève contre le mur Nord (celui-ci est doré). Une multitude de coussins moelleux entoure le trône, et il y a par terre quelques restes de denrées diverses. Si les PJ font un Test de Recherche dans cette pièce, ils découvriront contre le mur Ouest un petit levier dressé vers le haut, non loin du trône. Si les PJ le baissent, un pan de mur coulisse, et deux féroces Panthères noires en liberté surgissent (Profil, Champion Chat Sauvage). Elles combattent à mort. Si un PJ à l'idée d'évider les coussins, il découvrira dans l'un d'eux une petite bourse contenant 4 gemmes (Valeur : 60 Co pièce) !

6) Salle d'armes : De part et d'autre de cette salle se dressent une bonne dizaine d'armures "orientales". L'une de ces armures est hantée, et elle s'anime à l'arrivée des PJ. Si ceux-ci réussissent à en venir à bout, elle s'écroulera en plusieurs pièces. Les PJ peuvent récupérer le sabre de l'armure, qui est magique (+1 pts de Dommages). Il n'y a rien d'autre dans cette pièce.

7) Armurerie : Apparemment, personne n'est rentré dans cette pièce poussiéreuse depuis des années. Elle contient plusieurs râteliers d'armes diverses des plus banales. Une hache, particulièrement, attire l'attention des PJ. Elle est éclatante, possède un tranchant aussi fin que celui d'un rasoir, et est sertie de multiples bijoux. Il s'agit en fait d'une arme maudite. Elle diminue de 2 les pts de Dommages lors d'un combat ! Cela sera certainement une "surprise" pour vos PJ quand ils l'essayeront !...

8) La cour : Cette grande cour sablonneuse est occupée par deux serviteurs d'El Jaba (tient ? Que font-ils ici ?) qui jouent aux osselets. Dès qu'ils voient les PJ, ils cherchent à les éliminer. Si les PJ sont les plus forts, ils découvriront en explorant la cour qu'une sorte de panneau sert de pics pend au dessus de la porte qui

mène au donjon. Si un personnage possède la compétence Reconnaissance de Pièges, il se rendra compte qu'il s'agit d'un piège d'une extrême complexité, qui s'abattra sur quiconque se trouvera en dessous. Il interdit donc l'accès à la porte du Donjon. A défaut de posséder cette compétence, les PJ pourront prendre connaissance de la moitié de ces renseignements en réussissant un simple Test d'Intelligence. Une fois encore, les PJ devront faire preuve d'astuce. S'ils jettent l'un des corps des serviteurs, le piège s'abattra dessus, et ils n'auront plus qu'à dégager le passage !

Le Donjon

Les PJ entrent à présent dans les appartements privés du Vizir.

A) La Bibliothèque : Cette petite pièce contient une trentaine d'ouvrages, dont le fameux "Traité sur les Propriétés de la Matière" des alchimistes ! Si les PJ ouvrent tous les livres, ils découvriront que l'un d'eux est creux (c'est une boîte qui ressemble à un livre) et contient une petite fiole étiquetée "Poison" (Virulent). Les PJ feraient aussi bien de prendre garde à la petite Veuve Noire qui a tissé sa toile dans les rayons de la bibliothèque !...

B) Salle du Harem : Cette petite pièce entièrement meublée de coussins, est occupée par un véritable harem, jadis composé de quelques unes des plus ravissantes jeunes filles du royaume... Aujourd'hui, le titre de "Goule" leur conviendrait mieux... Quand les PJ arriveront, elles n'attaqueront pas, mais pousseront des hurlements de mécontentement.

C) Chambre du Vizir : Cette pièce sert de chambre au Vizir. Un cadavre aux yeux exorbités gît au milieu de la pièce. Une petite statue métallique repose sur l'une des étagères. Si un personnage s'en empare, il recevra une décharge électrique (Dommages : D10). La statue ne présente ensuite plus aucun danger, et vaut 35 Co.

D) Laboratoire Secret : Du sable recouvre le sol de cette petite pièce. Toutes sortes d'objets occultes ou scientifiques reposent sur quelques tables de pierre. Les fioles bouillonnantes donnent une atmosphère des plus étrange de l'endroit. Un cri provenant d'une petite salle voisine retentit. Si les PJ s'y rendent, ils découvrent, au milieu d'autres prisonniers, le prince Jasmine ! Ses vêtements ne sont plus que des guenilles, et elle a l'air d'avoir connu

de meilleurs jours... Quand elle voit les PJ approcher, elle les supplie de les délivrer. La clef des cellules est accrochée à un mur, à quelques mètres de là. Au même moment où les PJ sont sur le point d'ouvrir les cages, des grondements sourds se font entendre. Ils proviennent du sol, et bientôt, un aileron brunâtre fait son apparition. El Jaba est là !... Le combat final ne sera pas de tout repos. Si les PJ battent l'hideuse créature, le cadavre de celle-ci se transformera en quelques Rounds en celui d'un homme d'une cinquantaine d'année, possédant une barbe fine, et vêtu à la manière d'un prince. Le Vizir ! Les PJ doivent comprendre à ce moment là que le Vizir et El Jaba ne faisaient en fait qu'un ! La pièce contient une fiole emplit d'un liquide bleu nuit (Potion de Nyctalopie - Celui qui en boit acquiert la compétence Vision Nocturne (20 mètres) jusqu'au lever du Soleil), un parchemin contenant le Sort de Magie Illusoire Niveau 4 "Ténèbres Illusoires", et un cristal d'une valeur de 20 Co.



Epilogue

Il reste encore beaucoup de choses à faire avant d'achever cette aventure. Les PJ devront retourner dans la ville d'El Jaba, afin de se procurer un nouveau guide, et récupérer leurs chameaux. Il restera ensuite à jouer la scène de la remise des récompenses par le Calife... Bref, de l'aventure en perspective !...

El Jaba

Il était une fois une monstrueuse créature dotée d'une intelligence maléfique qui rôdait dans le désert... Cette monstrueuse créature possédait des pouvoirs hypnotiques et elle réduisait à sa merci quelques unes des ses victimes. Elle parvint à hypnotiser les maîtres de la ville d'El Jaba qui, à cette époque, s'appelaient encore Sahidam. Elle parvint à s'approprier cette ville, et à régner en tyran, semant la terreur sur son passage. Cette créature s'appelait... El Jaba !...



Profil :

→ Ali

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	27	24	3	4	7	32	1	36	24	34	20	23	27

Compétences : Camouflage Rural, Connaissance du Désert, Equitation - Chameau, Orientation, Pistage, Soins des Animaux.

Dotations : Vêtements simples, Chameaux, une Gourde d'Eau, quelques Sous.

→ El Jaba

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
7	62	-	6	7	17	56	2	-	63	58	62	56	-

Alignement : Chaotique.

Règles Spéciales : El Jaba combat normalement avec une attaque de *Morsure* et une attaque *Caudale*. Pour toutes les autres règles, se reporter au passage : "Créatures Garous" du Livre des Règles, p. 236.

→ Shah Esad

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
5	52	42	4	5	17	57	2	35	49	45	48	38	42

Compétences : Bagarre, Coups Assommants, Coups Précis, Coups Puissants, Désarmement, Equitation - Chameau, Esquive, Résistance à l'Alcool, Soins des Animaux.

Dotations : Gilet de Cuir, Cimenterie (+2 Pts de Dommages), Monnaie Arabe (Valeur : 15 Co).

Les Serviteurs d'El Jaba

Les Serviteurs d'El Jaba ont un Profil similaire à celui des Orques, et sont considéré comme Hypnotisés en permanence (Aucune volonté propre. Ils ne peuvent donc être forcés de quitter le combat. El Jaba les guide dans leurs actions par télépathie.)



Etrange ...

Cette rubrique se présente un peu comme un catalogue d'objets magiques. Il ne vous reste plus qu'à les intégrer dans vos scénarios... Cool, non ?...

La Pelisse de Wendigo

Les hommes des Steppes Septentrionales rapportèrent une étrange fourrure lors d'une saison de chasse dans l'immense toundra du Svartgard. Les longs poils gris de la fourrure s'animaient par instants de reflets bleus. Ils l'apportèrent pour examen chez le Grand Sage de la tribu, Natongo Qua. Le vieil homme affirma qu'il s'agissait d'un fragment de peau de Wendigo, le monstre des glaces. Il l'aurait perdue au cours d'un combat contre les créatures diaboliques qui hantent les étendues nordiques. Natongo Qua s'en fit une pelisse et découvrit que la fourrure possédait d'étranges pouvoirs : un personnage qui porte la Pelisse de Wendigo est téléporté sur de longues distances s'il prononce le nom secret des Quatre Vents (mentionnés dans de nombreux textes sacrés). La pelisse transporte le personnage à l'endroit qu'il désire, le laissant à l'extérieur, à une dizaine de km du point désigné. Ce pouvoir ne se manifeste que par les nuits de pleine lune. La pelisse permet aussi d'interchanger l'esprit de deux personnes. Si deux humains s'endorment sous la pelisse, ils se réveillent au matin chacun dans le corps de l'autre. Cette propriété fut découverte par hasard par Liara la Pithie, un soir qu'elle s'endormit en plein hiver avec Gunthur le Rouge, son garde du corps. Quelle ne fut pas sa surprise de se réveiller au matin avec la barbe de son compagnon ! Heureusement, les deux infortunés rétablirent la situation en passant la nuit suivante sous la pelisse. La Pelisse de Wendigo donne à qui la revêt le pouvoir de détecter les mensonges. Cette propriété se vérifie tout le long de l'année. La dernière faculté connue de la pelisse ne se vérifie par contre que les soirs de Nouvelle Lune : un sortilège lancé à ce moment se prolonge jusqu'à l'aube. Cette propriété vaut pour un seul sortilège par personnage.

Les Huit Flèches d'Atgeld

Atgeld était un hors-la-loi qui vécut en Bretagne. Ces huit flèches magiques lui furent remises par Nunn de Yeth, son mentor. Sept de ces flèches possèdent le pouvoir de toucher leur cible, quelles que soient les conditions de tir. La huitième, elle, rebrousse chemin et tue celui qui vient de la lancer... Un personnage qui utilise ces flèches s'expose à la mort comme s'il jouait à la roulette russe. Le MJ lance 1D8 pour déterminer si le personnage vient de choisir la flèche maudite ; elle est désignée par un résultat de 1. Rien ne permet de savoir que l'on vient de choisir la mauvaise flèche. Les sortilèges de prescience ou les sixièmes sens sont inopérants. Les flèches perdent toute vertu magique après usage.

Rien ne permet de savoir si Atgeld a fait usage de ses flèches. L'histoire relate qu'il mourut transpercé par une lance ; il n'aurait donc pas lancé la flèche maudite. Nunn est présenté par certains comme un prêtre d'une grande sagesse qui vivait en ermite dans les bois. Il se lia d'amitié avec Atgeld et lui apprit la maîtrise de l'arc et le contrôle de soi. La version officielle, par contre, le dépeint comme un adorateur du Chaos aux pieds fourchus... Toujours selon cette version, la flèche maudite réclame l'âme de l'archer en même temps qu'elle lui prend la vie...

Les Cabines de Sahaknathur

Il s'agit de deux cabines en bois d'ébène ornées de motifs de cuivre. Elles étaient la propriété de Sahaknathur. Un personnage qui pénètre dans l'une de ces cabines se trouve instantanément téléporter dans l'autre. Ce système ne connaît pas de limites de distance, mais il faut savoir que seul le personnage est transporté ; ses vêtements et ses affaires demeurent dans la première cabine. Le MJ détermine le nombre d'utilisations avec 1D100. Selon des rumeurs, l'une des cabines se trouve encore dans le fortin de Sahaknathur, bâti sur le Roc des Ombres. Nul ne sait où se trouve l'autre cabine...



Bric à Brac

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

Problème & Enigme :

Dans une auberge, un vieil homme organise un pari. Il présente deux enfants de même stature, habillés de mêmes vêtements, et aux visages recouverts de masques identiques. L'un d'eux est brun alors que l'autre est blond.

- Je suis un garçon, déclare l'enfant blond.

- Je suis une fille, dit l'autre enfant, avec la même voix que le premier.

Le vieil homme déclare qu'au moins l'un des deux ment, mais qu'il s'agit bien d'un garçon et d'une fille. Qui est qui ?

Réponse : Il est dit dans le problème qu'au moins un des deux enfants ment. Or, si l'un ment, l'autre ment forcément puisqu'il s'agit bien d'un garçon et d'une fille. Par conséquent, le garçon est brun, et la fille est blonde.

Quand l'homme a-t-il autant d'yeux que de jours dans l'année ?

Réponse : Le 2 Janvier.

Devinette-Piège :

- Un bébé Gobelins vient de naître. De quelle couleur sont ses bras ?

- Verts.

- De quelle couleur sont ses jambes ?

- Vertes.

- De quelle couleur est son ventre ?

- Bah, vert...

- De quelle couleur sont ses dents ?

- Hé Hé, tu ne m'auras pas ! Jaunes, bien sur !

- Ah oui ? T'as déjà vu un bébé avec des dents ?

- ...

Extrait du célèbre Recueil de Devinettes et de Jeux de Mots de K.Lembour.

Compétence :

Patte de Chat : Cette compétence spectaculaire permet de détourner ou d'attraper des projectiles en plein vol. Cette action nécessite une concentration absolue et on ne peut y avoir recours en plein combat. Le personnage doit

réussir un Test sous son Initiative et sous son Sang-Froid (il faut, en effet, avoir une certaine maîtrise de soi pour accomplir une telle action). En cas d'échec, il doit faire un Test de Risque. Il est impossible d'attraper des flèches ou des carreaux d'arbalètes, ou des objets lourds comme un rocher.

Sorts :

Toupie :

Pts de Magie : 4, Portée : 15m, Durée : 4 Rounds, Composant : une feuille de Tilleul.

La victime tourne sur elle-même tout en s'élevant dans les airs jusqu'à deux mètres de hauteur. La rotation s'accélère et la victime perd D2 pts de Blessure par Round. Lorsque le sortilège expire, la victime tombe de 2 mètres.

Fausse Rumeur :

Pts de Magie : 2, Portée : Ouïe, Durée : 1 Round, Composant : Une harpe éolienne.

Ce sortilège est en tous points similaire à "Sons", à l'exception près qu'il permet aussi d'engendrer des voix et des paroles précises.

Antimagie :

Pts de Magie : 5, Portée : 40m, Durée : Instantanée, Composant : Un cristal de Roche.

Ce sortilège détruit toute magie de Niveau inférieure à 4 dans un rayon de 40 mètres. Il permet, par exemple, de dissiper un piège magique lié à une porte.

Contrôle des Vagues :

Pts de Magie : 6, Portée : 50m, Durée : De 1 à 24 heures, Composant : De la poudre d'Algue, jetée à la mer lors de l'invocation.

Le magicien influe sur le mouvement des vagues. Il peut ainsi propulser un navire immobilisé dans une zone de calme plat, ou réduire de moitié l'intensité et la fréquence de vagues fortes.



Le Nouvel Apocryphe

Nous vous présentons ci-dessous une critique approfondie du supplément du même nom ...

Premières Impressions

Aussitôt que j'ai entendu parlé du nouveau supplément pour Warhammer, je suis allé l'acheter en toute hâte, pour mon plaisir personnel, mais aussi pour savoir de quoi il en retournait. Première constatation : l'illustration de la couverture est la même que celle du *Premier Compagnon*, que je salue au passage. Était-ce un mauvais présage pour le contenu de l'ouvrage ? Eh, bien, oui et non. Oui, car en effet, un bon tiers du livre a déjà été publié dans *Le Premier Compagnon*, ainsi que dans *Repose Sans Paix*, ce qui est bien dommage ! Non, car il reste une bonne part d'inédit, pleine de bonnes idées et d'aides de jeux intéressantes ! En fait, *Le Nouvel Apocryphe* est un si bon supplément, que je ne peux le critiquer sans rougir ...

Le Contenu

Le contenu du recueil d'écrits perdus (comme il est dit au dos de l'ouvrage !) est divisé en trois sections distinctes : Les Modifications de Règles, Les Non-Humains, et Les Lieux et Gens. Chaque section contient divers articles et aides de jeux en rapport avec son thème. Voici un bref aperçu, section par section :

"MODIFICATIONS DE REGLES"

- **Compétences & Carrières** propose entre autre un nouveau système d'apprentissage de compétences, ainsi qu'un PNJ professeur qui peut servir d'instructeur à vos joueurs.
- **Noblesse & Royauté** décrit en détails la carrière de Gentilhomme, et propose des carrières avancées de nobles.
- **Statut Social** est un article déjà paru dans le vieux *White Dwarf* (magazine publié par Games Workshop), qui permet de gérer efficacement le Rang Social des PJ.
- **Points de Destin**, pour aider le MJ à expliquer les pts de Destins aux joueurs ...
- **Règles de Combat**, pour des combats beaucoup plus simples et réalistes (à noter : La Table des Maladresses Critiques, particulièrement amusante !).
- **Armes à Feu & Armures Magiques**, déjà parus dans le *Premier Compagnon* ...
- **Objets Magiques**, une foule de nouveaux

objets magiques absolument géniaux !

"LES NON-HUMAINS"

- **La Psychologie des Non-Humains**, pour savoir enfin ce qu'ils ont vraiment dans la tête (on apprécie particulièrement le paragraphe sur les Elfes, très bien écrit) !
- **Les PJ Gnomes**, qui propose une alternative amusante quant à la race de son héros !
- **Le Maître-Erudit, l'Apprivoiseur et le Danseur de Guerre Elfe**, de nouvelles carrières.

"LIEUX ET GENS"

- **Y a-t-il un Docteur dans la maison, L'Empereur Luitpold et le Grand Hospice** sont déjà parus dans le *Premier Compagnon* ...
- **Sur la Route**, des PNJ que les aventuriers peuvent rencontrer sur la route (logique, vu le titre !).
- **Nuit de Sang & Une Nuit agitée aux Trois Plumes**, deux petits scénarios sympathiques, pour compléter le tout !...

Conclusion

Comme vous l'avez sans doute constaté par vous mêmes, le *Nouvel Apocryphe* est un supplément qui peut s'avérer aussi utile qu'une trousse de secours pour les MJ à cours d'idées (avouez qu'il y a forcément un article qui vous intéresse !). On en redemande !...

Données Techniques

Présentation : 7/10
Originalité : 7/10
Intérêt : 9/10
Illustrations : 5/10

Note Globale : 7/10

Le Nouvel Apocryphe, 120 pages, Prix : 149 Francs, Disponible dans toutes les bonnes boutiques de Jdr !



La Rédac' parle aux Lecteurs

Nous vous avons déjà parlé de notre intention de créer cette rubrique, qui serait une sorte de point de connexion entre les joueurs de **WARHAMMER Jdrf**. Nous vous présentons ici les différents "départements" qui la composera...

COURRIER DES LECTEURS :

♣ Il nous serait agréable d'être en mesure de mettre sur pieds une telle rubrique. Pour cela, nous avons bien évidemment besoin de votre participation. Plus nous recevrons de lettres, et plus elle sera complète !... Vous pourrez dans vos courriers dire ce que vous pensez du **LABYRINTHE**, nous faire part de vos idées et commentaires, poser des questions, etc... enfin bref, tout ce qui peut s'avérer évolutif pour nous tous. Nous comptons donc sur vous pour nous écrire !...

PETITES ANNONCES :

♣ Ce genre de rubrique peut s'avérer intéressant pour diverses raisons. Les Petites Annonces seront bien évidemment gratuites (donc accessibles à tous. C'est tellement mieux ainsi !). Elles devront avoir un rapport avec Warhammer, ou les Jeux de Rôles en général, et ne devront pas dépasser 140 caractères (un espace compte pour un caractère). Elles devront aussi répondre à certaines règles de moralité, donc pas de photocopies illégales, etc... Si nous rencontrons ce genre d'annonces, nous serons dans l'obligation de les supprimer... Les Petites Annonces peuvent rendre beaucoup de services, mais vous devrez avant tout être clairs dans vos explications, et aller droit au but.

DEBATS DIVERS :

♣ Un point de règle vous semble obscur ? Vous vous demandez pourquoi Games Workshop à abandonné les Jdr ? Vous vous posez des questions sur la description du Vieux Monde ? Quelle que soit votre question, c'est ici que vous y trouverez une réponse. Nous diffuserons à chaque numéro un sujet de polémique, et nous publierons les réponses que nous recevront. Si vous rencontrez un quelconque problème, n'hésitez donc pas à écrire !...

PUBLICITE :

♣ Nous sommes en mesure de faire connaître votre zine, club ou association. Pour ce deux derniers, le prix d'une publicité sera de 25 Frs. Ce prix donnera droit à un texte d'une dizaines de lignes et une illustration. Quant à vous, éditeurs de fanzines, nous publierons vos publicités en échange...d'une pub pour **LABYRINTHE** !... Ce système d'échanges à déjà maintes fois fait ses preuves !

Voilà, désormais, vous savez tout de notre projet. Une fois encore, nous vous rappelons que vous seuls pouvez nous aider à le mettre sur pieds en écrivant ! Affaire à suivre ...

La prochaine fois ...

- ✓ **Dossier : Les Langues**, de nouvelles règles pour apprendre à lire, écrire et parler !...
- ✓ **Scénario : Le Tombeau de Vallandar**, une aventure souterraine surprenante !...
- ✓ **Plus de nombreuses autres choses, et quelques surprises !...**

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 (à l'ordre de Mme **PETER**)+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** : Sylvain PETERSON (Sly).

✚ **Remerciements à** : Michèle PETERSON (Corrections) et Sylviane HOFFMANN (Fournitures).