



Labyrinthe

★ Fanzine entièrement dédié à WARHAMMER Jdrf. ★

Tome 3

Apériodique
Juin 98

Encart :

★ Une nouvelle Feuille de
Personnages en cadeau ...

Aides de Jeux :

★ DOSSIER : Les Langues
du monde de Warhammer

Scénario :

★ Le Tombeau de Vallandar



20 Frs + Port
(2 Timbres)





SARTOSA .

La Cité des Pirates

" Des ruelles humides du port aux bas quartiers du Noeud Coulant, l'aventure ne manquera pas aux téméraires qui oseront s'aventurer dans la Cité des Pirates !... Ce guide présente Sartosa, la ville des Frères de la Côte, et sera une mine de renseignements précieuse pour tout MJ désirant entreprendre une aventure sérieuse en ce lieu..."

Ce supplément contient entre autres :

- ★ Des informations sur les us et les coutumes de la Cité.
- ★ La ville entièrement détaillée, de nombreux sites présentés.
- ★ Des PNJ à profusion pour peupler la Cité.
- ★ Quatre personnages pré-tirés.
- ★ Un scénario prêt à jouer.
- ★ Une carte de Sartosa et de l'Île de la Tortue.

Disponible pour Septembre

Ce supplément édité par Labyrinthe n'a aucun point commun avec le travail réalisé conjointement par le Grimoire.

Sommaire

Tome 2

4 Bestiaire

Un nouvel arrivage du Chaos exclusif ...

6 Le Cirque des Rêves

Où le rêve se transforme en cauchemar ...

7 Mon Carnet de Voyage

Extrait des mémoires d'un explorateur ...

8 Les Langues

Des règles avancées pour apprendre à lire ...

10 Le Tombeau de Vallandar

Où de sombres souterrains attendent les PJ...

16 Bric à Brac

La caverne d'Ali Baba des MJ ...

18 Feuille de Personnage

En cadeau ce mois-ci, une nouvelle feuille...

21 Cap sur l'Aventure

Une nouvelle rubrique pour les MJ novices...



Edito

Salut à tous !

Le temps passe, et l'on ne s'en rend pas toujours compte ... C'est ce que je serais tenté de dire aux (rares) fidèles du Labyrinthe qui ont dû patienter plus d'un an avant de se retrouver en possession du Tome 3 tant attendu. Mille excuses à ceux-là, mais qu'ils se rassurent car nous sommes de retour, et cette fois pour de bon.

Et ce n'est pas sans un pincement au coeur que nous avons rouvert la porte menant à la rédac'. Là, parmi les piles de papiers menaçant de s'écrouler et les toiles d'araignées, nous vîmes l'ordinateur sur lequel avaient été rédigés les 2 Tomes précédents. Et là, ce fût un instant magique... Nous refîmes vivre cet endroit d'un autre âge, avec plein d'idées en tête.

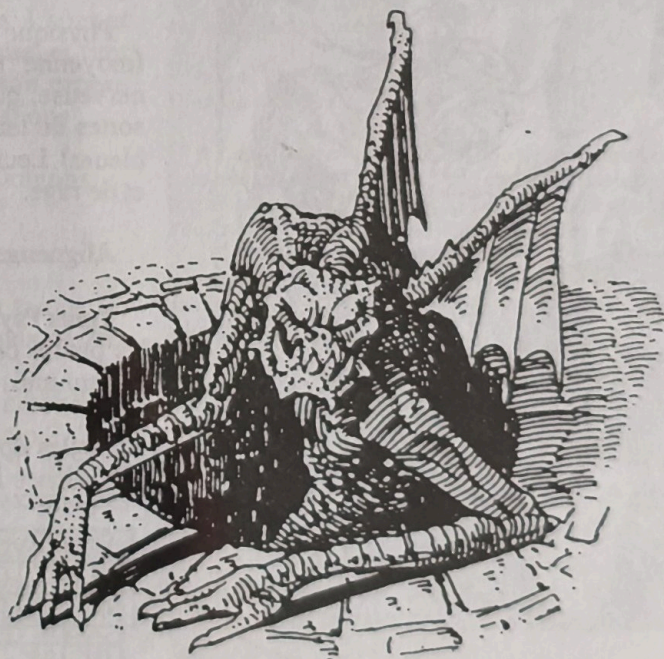
J'avais presque oublié la douce sensation des yeux rougis par le manque de sommeil parce qu'il faut finir un scénario, des

sandwichs pour uniques repas et des corvées de nettoyage ... Mais aussi la satisfaction de tenir le fruit de tant d'effort et de contenter ses lecteurs ! Car c'est drôlement bon de se retrouver à nouveau avec vous tous, les héros de l'imaginaire, qui repoussez sans cesse les forces démoniaques dans le plus grand anonymat ! Et pour que Warhammer Jdrf, le meilleur jeu de rôle médiéval-fantastique de cette galaxie continue à vivre, surtout n'arrêtez-pas !

A présent, je vais vous laisser avec ce Labyrinthe retardataire, en espérant que vous y trouverez votre content (et que vous apprécierez la nouvelle Feuille de Personnage que nous vous avons concoctée avec amour ...).

Par la rage d'Ulrich !

Sly, votre rédacteur en chef.



Bestiaire Fantastique

Cette rubrique regroupe à chaque numéro une flopée de nouveaux monstres plus affreux et méchants les uns que les autres, qui trouveront certainement leur place dans vos prochaines aventures, histoire de pimenter la partie ...



Guerriers-Crocs

Les Hydres sont des créatures qui ont été particulièrement touchées par l'influence néfaste du Chaos, et leur corps entier est gorgé de particules d'énergie magique démentes. Certaines parties de leur anatomie possèdent des vertus magiques susceptibles de se libérer dans certaines circonstances. C'est le cas de leurs crocs, qui peuvent donner naissance aux Guerriers-Crocs.

Seuls les enchanteurs peuvent créer ces redoutables guerriers magiques. Il leur faut tout d'abord se procurer la mâchoire d'une Hydre, ce qui n'est pas particulièrement évident, compte tenu du fait que ces monstres élisent domicile dans les rigoureuses régions nordiques, et qu'ils sont assez redoutables. Ensuite, ils doivent procéder au Rituel de la Mâchoire, qui consiste à planter un croc (une mâchoire complète comprend vingt crocs) dans le sol, et d'investir l'équivalent de 5 points de Magie. Un splendide guerrier apparaît alors dans une gerbe d'étincelles à la place de la dent.

Les Guerriers-Crocs sont des êtres primitifs aux capacités intellectuelles réduites, mais à la puissance de combat destructrice. Lors des 1D4 Rounds qui suivent leur apparition, ils sont sujets à la *Stupidité*. Dès qu'ils retrouvent leurs esprits, ils doivent faire un Test sous leur Intelligence pour savoir de quel côté ils combattront. Si le Test est réussi, le Guerrier-Croc se rangera du côté de son créateur. Dans le cas contraire, il se retournera contre ce dernier, et ne pourra être arrêté que par la mort, ou des sortilèges assez puissants, comme "Fuite" ou "Stupidité Magique".

Les Guerriers-Crocs sont généralement équipés d'armes simples (épées, haches, fléaux à une main, etc ...), mais dans 50 % des cas ils préfèrent utiliser leurs redoutables dents effilées (Attaque par *Morsure*). Leur peau est généralement protégée par des armures de cuir, et certains portent des ornements gravés d'étranges symboles.

Physique : Les Guerriers-Crocs sont de la taille d'un être humain (moyenne d'1m75). Ils possèdent une musculature puissante et nerveuse, qui leur confère une grande force. Leur peau prend toutes sortes de teintes (les plus répandues sont les peaux vertes, rouges et bleues). Leur visage porte toujours une profonde expression de colère et de rage.

Alignement : Chaotique.

Traits Psychologiques : Les Guerriers-Crocs causent la *Peur* à toutes les petites créatures de moins d'1m50. Eux-mêmes sont immunisés à la *Peur* mais demeurent sensibles à la *Terreur*.

Règles Spéciales : Les Guerriers-Crocs sont sujets à l'*Instabilité*, et à la *Violence Forcée*.

Profil Type													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dx	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	52	25	5	5	10	42	2	21	34	17	24	25	12

Vivernes

Selon certaines sources, les Vivernes seraient les lointaines cousines des Dragons, d'où leur grande ressemblance physique avec ces derniers. Mais contrairement à ces majestueux reptiles, elles se seraient laissées corrompre par le Chaos, ce qui expliquerait leur rage et leur grande cruauté au combat. Car en effet, les Vivernes sont des prédatrices redoutables, qui errent au hasard dans les épaisses forêts du Vieux Monde, leurs repaires de prédilection, à la recherche de chair fraîche (NB : Et croyez-moi, elle ne répugnent pas à déguster de temps à autre de la chair humaine !). Mais, outre leurs effrayantes capacités de combat, les Vivernes seraient aussi protégées par un étrange processus lié à leur mort. C'est ce que nous apprend la Légende du Prince Almerich, racontée encore par les troubadours.

Le Prince Almerich vécut aux environs de l'an 1500, à l'aube des terribles guerres qui allaient opposer le Vieux Monde à l'Arabie. C'était à cette époque un jeune noble arrogant et téméraire, qui se plaisait, malgré les conseils de sa mère, à passer des journées entières sur les vastes terres royales à chasser le cerf. Il faut dire qu'à cette époque, les bois étaient encore plus dangereux qu'à l'heure actuelle dans le Vieux Monde. Un jour, le jeune prince se retrouva face à une sorte d'anguille qui se tortillait sur le sol. Il s'en éloigna, dégoûté, sans se douter qu'il s'agissait d'un bébé Viverne, mais il n'oublia jamais cette surprenante rencontre. Le temps passa, le prince grandit, et partit à la guerre contre les Infidèles. Quand il fut de retour, il retrouva un royaume à feu et à sang. Son vieux père lui apprit alors qu'une monstrueuse Viverne terrorisait la région, et que ses meilleurs chevaliers avaient déjà péri en l'affrontant. Il lui révéla aussi un étrange secret : quiconque donne le coup de grâce à une Viverne doit tuer la première créature vivante qu'il rencontre, sous peine de subir une terrible malédiction. Fort de ces renseignements, Almerich partit affronter le monstre, et ordonna qu'on lâche des chiens dès qu'il eut soufflé son cor. La geste relate que le combat qui opposa le Prince à la Viverne dura une journée entière. A l'issue de cette affrontement, Almerich était tellement épuisé qu'il ne parvint même pas à sonner son instrument. Le roi, inquiet, partit lui-même à sa recherche, et finit par le trouver ... Almerich, ne pouvant se résigner à tuer son propre père, fut l'objet d'une malédiction qui s'étendit sur sept générations ...

Physique : Les Vivernes ressemblent en tous points aux Dragons.

Alignement : Chaotique.

Traits Psychologiques : Les Vivernes causent la *Peur* à toutes les créatures de moins de 3 mètres, et la *Terreur* à celles de moins de 2m.

Règles Spéciales : Les Vivernes sont toutes capables de *cracher du feu* (ou d'autres substance - Voir Encadré). Se reporter à la p.237 du Livre des Règles pour toutes les informations concernant le souffle des Dragons. Le Supplément Descartes Volume 2 fournit d'excellentes idées de Malédiction.

Profil Type													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dx	Cd	Int	CI	FM	Soc
6	62	0	8	6	40	42	6	-	75	39	82	85	19



Règle Spéciale

Les Vivernes sont capables de cracher des substances qui varient selon leurs couleurs. Voici une liste des espèces les plus communes :

- **Les Vivernes Rouges** crachent du feu, à l'instar des Dragons ordinaires.

- **Les Vivernes Blanches** ont une température corporelle très basse, qui leur permet d'exhaler un nuage de brume givrante. Le Givre cause les mêmes dégâts que le Feu, mais n'affecte pas les mêmes créatures.

- **Les Vivernes Vertes** ont la capacité de produire un gaz très toxique, qui a les effets du Poison le mieux adapté à la race de la victime.

- **Les Vivernes Noires** peuvent exhaler un épais nuage de fumée huileuse et suffocante, qui provoque l'Asphyxie de la victime. Il est impossible de rester plus de 2 Rounds dans cette atmosphère aux personnages qui ne possèdent pas la compétence Apnée, ou ne bénéficient pas d'un sort de Respiration Aquatique.

Il existe aussi d'autres variétés de Vivernes, mais elles se rencontrent beaucoup plus rarement. Au MJ d'imaginer leurs caractéristiques spéciales ...

Le Cirque des Rêves

Un petit air de fête et des rires enfantins
s'élèvent dans le village où les PJ ont
décidé de prendre quelques jours de repos.
Un cirque errant vient d'investir les lieux, et
une représentation aura lieu le soir même,
pour la plus grande joie des villageois.
Mais savent-ils qu'à l'instar de multiples
petits villages dont les habitants se sont
mystérieusement entretenus, ils se trouvent
sur l'itinéraire infernal du Cirque des
Rêves ?...
Les lignes qui suivent rassemblent toutes
les informations dont vous aurez besoin
pour intégrer ces effrayants saltimbanques
dans une de vos histoires ...



La Troupe

- **Le Clown** : Le chef de cette petite troupe est un clown grimaçant qui passe son temps à lancer des blagues dont il est le seul à rire, et à faire des cabrioles. Il se cache en fait derrière cette façade enjouée pour dissimuler la vérité à son sujet : c'est en réalité une monstrueuse Mandragore (voir plus loin), qui dirige d'une main de fer sa troupe d'Hommes-Légumes ... Seules deux personnes, le Clown Triste et le Monstre, ne partagent pas leur état ...

- **le Clown Triste** : Il est très peu sociable, et passe le plus clair de son temps isolé, perdu dans ses songes. Il connaît le sinistre secret des autres membres de la troupe, mais ne sait comment agir. La seule personne avec qui il entretient des rapports amicaux est le Monstre, qui n'est pas une Mandragore.

- **Le Monstre** : Difforme et muet, le Monstre est considéré comme une bête par les autres membres de la troupe. Seul le Clown Triste le traite comme un être humain. Le Monstre sait toute la vérité sur les saltimbanques, mais est dépassé par les événements, et ne songe même pas à tenter quoi que ce soit contre eux.

- **Le Magicien, le Jongleur, le Contorsionniste, le Musicien, l'Homme-Fort, et l'Enfant-Acrobate** : Ce sont tous des Mandragores, qui obéissent bêtement à leur chef, le Clown ...

Quelques Lieux

- **La Roulotte du Clown** : Bourrée de gadgets et de farces et attrapes, la roulotte du Clown contient entre autre un coffre-fort contenant l'or de la troupe, ainsi qu'un Livre de Bord relatant en détails leurs odieux agissements ...

- **La Roulotte des Rêves** : Il s'agit d'une vaste roulotte dont l'intérieur est entièrement recouvert de miroirs, normaux ou déformants. Il est facile de se perdre dans ce véritable dédale de glaces... Certains miroirs cachent des niches où de jeunes Mandragores en préparation se développent lentement ...

- **Le Chapiteau** : En apparence, c'est un chapiteau tout à fait ordinaire. En réalité, de multiples messages invisibles sont imprimés sur la toile, et sont destinés à établir le contrôle des Mandragores sur l'esprit des spectateurs. Seul l'esprit capte ces étranges inscriptions, et les gens sont pris de folie et s'entretennent peu après le début du spectacle, pour la plus grande joie des Mandragores ...

Les Mandragores

Ces immondes créatures végétales ont la faculté de prendre l'apparence de tout être vivant qu'elles éliminent. Elles changent de ce fait fréquemment d'identité, et ceux qui les traquent ont bien du mal à les retrouver ... A l'état naturel, la Mandragore ressemble à une grotesque masse informe présentant une vague ressemblance avec un légume, et dont une sorte de faisceau de veines sort du ventre. C'est par cet appendice qu'elles vident leurs proies de leur substance vitale dont elles se nourrissent, tout en leur "empruntant" leur apparence.

Physique : Sous forme humanoïde, les Mandragores possèdent toutes les caractéristiques de leur victime. Seul défaut : ces créatures ont du mal à représenter les bouches humaines, et affichent de ce fait un sourire crispé en permanence ...

Alignement : Chaotique.

Règles Spéciales : Les Mandragores sont sujettes à la *Peu du Feu*, et sont *Inflammables*.

Scénarios

Il existe maintes possibilités d'utiliser le Cirque des Rêves dans une aventure. Nous vous proposons ci-dessous quelques idées d'aventures :

- **Démasqués !** Un villageois contacte les PJ peu avant la représentation. Il affirme que les nouveaux arrivants seraient en fait des Mandragores. C'est le Miroir de Jacques-Au-Vert, un objet magique cédé par son grand-père, qui lui a permis de prendre connaissance de leur véritable identité. S'il parvient à convaincre les PJ, ceux-ci devront démasquer la troupe avant la représentation ...

- **La vie d'artiste** : Les PJ (surtout s'ils ont une formation de Bateleurs) ont décidé de se joindre à la troupe du Cirque des Rêves. Au fil du temps, ils manqueront de périr dans de nombreuses occasions : pile de caisses qui s'effondrent sur-eux, poignard lancé par mégarde par le jongleur, etc... De plus, le Clown deviendra de moins en moins amical ... Si les PJ ne découvrent pas à la longue le manque de naturel des artistes, le Clown Triste peut les contacter pour qu'ils arrêtent la troupe ...

Mon Carnet de Voyage

Extrait des mémoires du célèbre explorateur Kislevite Niccolo Van Wissentein ...

Magritta

Avec une population qui atteint plus de dix mille habitants, Magritta est l'une des plus grandes cité du sud du Vieux Monde. Même le visiteur le plus blasé des autres ports de la Mer du Sud ne pourra réprimer un cri émerveillé devant la splendeur de cette cité. On y dénombre plus de cent tours rivalisant d'orgueil et de luxe (la plus haute s'élève à soixante-dix mètres du sol). Ces somptueuses constructions richement ornées sont les demeures de l'aristocratie magrittaine (qui n'est pas d'origine guerrière mais marchande). Le promeneur admirera au hasard des vastes avenues les palais des familles les plus influentes de Magritta, qui ont pour nom Senfriti, Cotulio, Vassilvio ou encore Sentapolos, mais il ne pourra qu'imaginer les descendants de ces lignées, protégés par ces écrins de marbre et promenant un regard indifférent sur les innombrables richesses qui les environnent.

La cité abonde en cathédrales et édifices publics. Le soir venu, le soleil couchant baigne d'or les façades, illuminant les vitraux colorés, réchauffant la façade austère du palais où réside le dutch (Haut Magistrat de Magritta). Les marchands de la cité rivalisent dans l'étalage satisfait de leur piété et font œuvre de mécènes. S'il s'éloigne du port et des quartiers résidentiels qui l'entourent, le promeneur retrouvera le dédale grouillant des rues de la ville. Dans les innombrables échoppes, il trouvera des marchandises venues de tous les pays. Là encore, l'opulence de la cité est apparente, mais s'il se hasarde vers le front de mer, dans le quartier des entrepôts, il se trouvera confronté à une tout autre réalité. D'innombrables taudis se pressent misérablement au pied de la Cité radieuse. Une foule de débardeurs attendent, désœuvrés, l'arrivée de la prochaine flottille qui leur permettra de gagner quelques Pistoles pour une journée de labeur harassant. Mendiants et déclassés sillonnent les rues par grappes. Les truands de la pire espèce hantent des ruelles où la milice ne s'aventure jamais.

Heureusement, en dehors de la cité, le visiteur découvrira des paysages plus réjouissants. S'il gravit les pentes des collines environnantes, il croisera peut-être le palanquin d'un noble, porté par des esclaves à la peau d'ébène. Entre les rideaux bordés d'hermine, il le verra porter négligemment à ses lèvres des mets délicats. Peut-être même le saluera-t-il d'un geste condescendant, les six mercenaires norsques qui l'accompagnent lui ôtant toute crainte d'une mauvaise rencontre.

Les nobles de Magritta passent l'été dans leurs villas des collines. Ils peuvent ainsi jouir en toute tranquillité des beaux jours tout en gardant contact avec leurs affaires.



Les Langues du monde de Warhammer

Nous vous présentons dans ce Tome de nouvelles règles beaucoup plus détaillées que celles présentées dans le Livre des Règles, pour apprendre aux PJ à parler, lire et écrire les principales langues du monde de Warhammer ... Pour des raisons d'utilité et de place, nous ne détaillerons dans les lignes qui suivent que les langues parlées par les humains, mais les règles peuvent être étendues à tous les autres langages ...



L'Apprentissage d'une Langue

Il existe deux manières d'apprendre une langue : en l'étudiant auprès d'un professeur ou en vivant directement dans le pays (l'idéal étant bien sûr de combiner les deux méthodes). La première méthode est la plus chère mais la plus efficace ; elle permet en outre d'apprendre à écrire. Pour simplifier les règles, nous avons regroupé les différentes langues en fonction de leur difficulté :

- **Elémentaire** : L'argot des marchands Estaliens.
- **Simple** : L'Occidental, l'Arabien, le Beaulangue (parlé dans certaines régions du Sud), le Nordique, tous les Dialectes.
- **Complexe** : L'Oriental.
- **Obscur** : Kaïkuhurien archaïque (langue morte utilisée par les anciens peuples arabes).

Apprentissage avec un Professeur

Il est nécessaire que le professeur soit spécialisé dans l'enseignement de la langue. N'importe quelle personne originaire du pays ou maniant bien la langue peut être employée, à condition qu'elle puisse y consacrer le temps nécessaire : un riche oisif sera plus disponible qu'un pauvre pêcheur, obligé de travailler pour subsister. Il appartient au MJ de décider si le professeur choisi par le personnage est en mesure d'accomplir sa tâche. En règle générale, les bons professeurs habitent dans les cités marchandes ou dans les ports, là où la population est habituée à manier plusieurs langues.

Le temps passé pour l'apprentissage se calcule de la manière suivante :

Langue Elémentaire : trois mois ; **Langue Simple** : six mois ; **Langue Complexe** : un an ; **Langue Obscure** : de un à six ans (D6).

On suppose que le personnage consacre au moins quatre heures par jour à l'étude et à la pratique de la langue.

Note : Le Kaïkuhurien archaïque est une langue morte qui n'est guère plus parlée que par des érudits. Un personnage qui désire l'étudier doit apprendre son alphabet (les hiéroglyphes). Cette étude n'est pas plus longue que celle des langues vivantes, puisqu'il est inutile d'apprendre la prononciation.

Au bout du délai approprié, le personnage

doit faire un Test sous son Intelligence, et se reporter à la table suivante :

- **Marge de réussite supérieure à 30** : Le personnage a acquis un niveau Bon.
- **Marge de réussite inférieure ou égale à 30** : Le personnage a acquis un niveau Moyen.
- **Marge d'échec inférieure à -20** : Le personnage a acquis un niveau Faible.
- **Marge d'échec supérieure à -20** : Le personnage n'a tiré aucun profit de ses leçons, et tout est à recommencer depuis le début.

Voir plus bas pour l'explication des niveaux.

Apprentissage par la Pratique

Vivre dans un pays étranger semble le meilleur moyen d'en acquérir la langue. Cette méthode présente toutefois des inconvénients, car on peut se débrouiller avec un vocabulaire de base ou recourir à un langage gestuel sans posséder la moindre notion de grammaire. Au bout de deux mois passés en pays étranger, le personnage lance 1D100. Le pourcentage d'acquisition (niveau par niveau) de la langue est le suivant :

Langue Elémentaire : 70% ; **Langue Simple** : 30% ; **Langue Complexe** : 15% ; **Langue Obscure** : 6%.

Le total d'Intelligence du personnage entre en ligne de compte : s'il est supérieur à 65, le personnage bénéficie d'un bonus de +10%.

Combiner les deux Méthodes

La meilleure méthode d'apprentissage est certainement de suivre l'enseignement d'un professeur tout en vivant dans le pays. On peut ainsi mettre en pratique les leçons. Pour déterminer s'il progresse, le personnage jette 1D100 comme dans la méthode précédente, mais toutes les six semaines plutôt que tous les deux mois. S'il manque ce lancer de dés, le personnage continue de bénéficier des leçons de son professeur.

Exemple : Torlon est un jeune occidental, qui décide de s'établir provisoirement en Arabie afin d'y apprendre l'Arabien. Il loue une petite chambre en face d'un marchand d'épice et, quelques jours plus tard, fait la connaissance d'un lettré, Tahashim, qui accepte de lui servir de professeur. L'Arabien étant une langue Simple, il a

donc 30% de chances de progresser dans la langue grâce à une pratique quotidienne. Puisqu'il bénéficie d'un enseignement, il jette les dés toutes les six semaines. Par malchance, Torlon manque le lancer trois fois de suite, mais cela ne l'empêche pas d'acquiescer un niveau Moyen de la langue au bout de six mois (ce qui est la période normale de progression avec un professeur).

Niveaux de Connaissance

On a réparti le degré de maîtrise d'une langue en trois niveaux :

- **Faible** : A ce niveau, le personnage ne connaît pratiquement rien de la langue, si ce n'est le vocabulaire courant tels que : bonjour, faim, froid, pitié, etc ... Le personnage doit obtenir un résultat inférieur à son total d'Intelligence avec 1D100 pour savoir s'il maîtrise ces quelques mots. Il ne possède aucune notion de grammaire.

- **Moyen** : Le personnage peut s'exprimer dans la langue. Il comprend ce qu'on lui dit (il se trompe sur le sens d'un mot si le MJ obtient 20 sur 1D20) et se fait entendre. Il exprime facilement des notions simples au temps présent ("Attends à la porte et prévien si quelqu'un arrive"). Il a des difficultés pour des phrases plus complexes ("Je pensais qu'il réagirait si je ne bougeais pas") mais réussit s'il obtient un résultat inférieur ou égal à son total d'Intelligence sur 1D100.

- **Bon** : Le personnage maîtrise parfaitement la langue. Si ce n'est un léger accent (moins repérable s'il pratique la langue depuis sa jeunesse), il peut être confondu avec un autochtone. S'il a appris la langue auprès d'un moine lettré, il s'exprime en termes châtiés. Si au contraire il s'est initié au langage en côtoyant le peuple, sa manière de parler sera plus grossière, émaillée d'expressions argotiques.



Langues Mortes

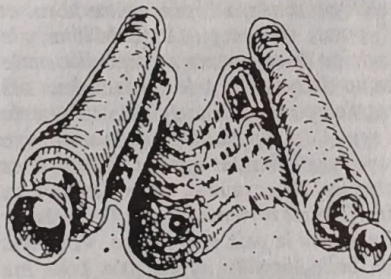
Les textes anciens constituent une source inépuisable d'informations pour ceux qui désirent mieux connaître le passé. Les moines lettrés ont, pour cette raison, toujours porté un vif intérêt aux langages aujourd'hui disparus. Les aventuriers, eux aussi, s'intéressent de près aux vieux parchemins. Ils espèrent découvrir des textes ou des cartes se rapportant à des trésors ensevelis. La plupart des érudits parlent l'Occidental Ancien, qui est employé dans de nombreux documents d'un certain âge. Le Kaïkuhurien n'est plus parlé de nos jours et plus personne ne sait comment se prononçaient les hiéroglyphes. La connaissance de cette langue est néanmoins indispensable pour ceux qui comptent explorer les pyramides des anciens dieux-rois.

Langage Particulier

- *L'argot des marchands Estaliens* : Les marchands de tous les pays qui circulent dans les villes côtières des Royaumes Estaliens ont développé un langage simple, lié à la négoce. Ils peuvent ainsi s'accorder sur les prix, sur les quantités, discuter de la qualité des produits, déterminer des taux d'intérêt ou bien encore se disputer !...

L'instruction

Dans le monde médiéval de Warhammer, la majorité des gens sont illettrés. Afin de pouvoir lire et écrire une langue, il faut en avoir au moins acquis un niveau Moyen de pratique et connaître l'alphabet dans lequel elle s'écrit.



Apprendre à Lire

La lecture d'une langue n'est possible que si l'on en connaît l'alphabet. De nombreuses langues utilisent un alphabet commun, et il est ainsi possible de les lire sans les comprendre ...

Une fois l'alphabet acquis, le personnage est capable de lire et d'écrire toutes les langues qu'il connaît et qui font usage de cet alphabet. Si le personnage n'a qu'une maîtrise Moyenne de la langue, il doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son total d'Intelligence, chaque fois qu'il désire lire ou écrire cette langue. Il procède de

même chaque fois qu'il tente de la comprendre.

Selon la langue, certaines lettres se prononcent de manières différentes. Après quelques jours de pratique, un personnage est en mesure de prononcer correctement ce qu'il lit. Les fautes ne sont pas un obstacle, aucune règle définitive d'orthographe n'ayant été établie.

Les alphabets doivent être impérativement enseignés par des lettrés. Les alphabets principaux sont les suivants :

- **Le Classique** (six mois d'apprentissage) est l'alphabet en usage pour l'Occidental et le Beaulangue. Il s'agit de celui que nous utilisons pour taper ce texte :

a b c

- **Le Runique** (six mois d'apprentissage) est constitué d'un ensemble de bâtonnets. Ce système d'écriture gravé sur plaques est surtout employé dans le Nord, pour des langues comme le Nordique.

ʏ ʀ 1 1 1

- **Le Jézani** (neuf mois d'apprentissage) est utilisé pour l'Arabien. Il est composé d'un ensemble de lignes sinueuses et de points.

ا ب ج د ه و ز ح ط ق ك

- **Le Kell** (neuf mois d'apprentissage) est un alphabet constitué de pictogrammes très précis, employé pour l'Oriental.

是 代 央 他 定

- **Les Hiéroglyphes** ne se rencontrent que dans les tombes des dieux-rois d'Arabie. Ce système complexe de dessins, dont certains correspondaient à des sons, tomba en désuétude et disparut en même temps que la civilisation de Kaïkuhuru. Seuls quelques lettrés et pilliers de tombes en connaissent les rudiments.

☉ 1 1 1

L'apprentissage d'une écriture suppose au minimum quatre heures d'étude journalières auprès d'un lettré. Certaines langues (parlées par exemple par les tribus des steppes et les Peaux-Rouges du Nouveau Monde) ne sont pas écrites. Il existe aussi des langues anciennes, telle le Kaïkuhurien, dont on ne connaît plus la prononciation. Ces langues ne peuvent être apprises que grâce à un Lettré ayant connaissance des écritures correspondantes.

Le Tombeau de Vallandar

Ecrit par Sylvain Peterson

D'après une idée originale de Dave Morris

Prologue

L'aventure commence dans le petit village du Pont aux Haches, situé à plusieurs kilomètres de Parravon. Les PJ sont de passage, et séjournent dans l'unique auberge du bourg. C'est la fin de Pflugzeit, le mois des labours, et les villageois ont organisé une grande foire pour fêter la fin des récoltes. Au cours des festivités, les PJ vont faire la rencontre de Bretuald, petit homme rougeaud et bedonnant, qui se trouve être le Clerc de Sigmard local. Ce dernier les invite chez lui pour vider un tonnelet de son meilleur vin.

Sa maison est très simple, et le peu de meubles qu'il possède sont en bois de sapin. Le soleil s'est couché, et le prêtre allume une petite lampe à huile qu'il place sur la table. Après avoir servi à boire aux PJ, il déroule devant eux un vieux parchemin. Il est rédigé dans une langue qu'aucun héros ne connaît.

- Connaissez-vous Vallandar ? demande alors Bretuald. Il fut roi de cette terre dans les temps anciens, bien avant Sigmard Heldenhammer. Sous son règne, le pays connut une époque de paix et de foi. Les plus farouches guerriers se soumièrent à son autorité et devinrent ses vassaux. Mais son demi-frère, Morgrin le Fourbe, ne pouvait supporter tant de bonté ; il fit alliance avec les ennemis de son aîné, et bientôt, le sang et la fureur dévastèrent la contrée. La légende relate que Vallandar rencontra Morgrin en combat singulier et qu'il le terrassa d'un seul coup d'épée. Mais Morgrin avait envoûté son arme. Tandis que le fourbe gisait dans son sang, un sortilège maléfique retourna l'épée contre le roi et lui porta un coup fatal. Mathor, le magicien du roi, trouva sa dépouille sur le champ de bataille et, le prenant dans ses bras, l'emporta dans une crypte connue de lui seul. Il l'y déposa, entouré de ses douze braves chevaliers, et apporta en ce lieu les richesses du royaume, dans l'attente du jour où le roi reviendrait pour faire régner de nouveau la paix et la justice. Voilà une bien belle légende ... Je crois, pour ma part, qu'il exista dans les temps anciens un puissant seigneur nommé Vallandar, Valdyne ou Vladayn, selon les sources. Ce parchemin m'a été donné par un vieux Clerc il y a des années ; il n'en connaissait pas la valeur, ne sachant en déchiffrer le langage. J'ai étudié quelques rudiments de cet ancien dialecte lors de mon noviciat ... Cette carte indique l'emplacement de la tombe de Vallandar !...

Bretuald désigne un point sur la carte :

- Elle se trouve au cœur de la Forêt de Loren, à trois jours de marche d'ici.

Les PJ peuvent s'étonner que Bretuald

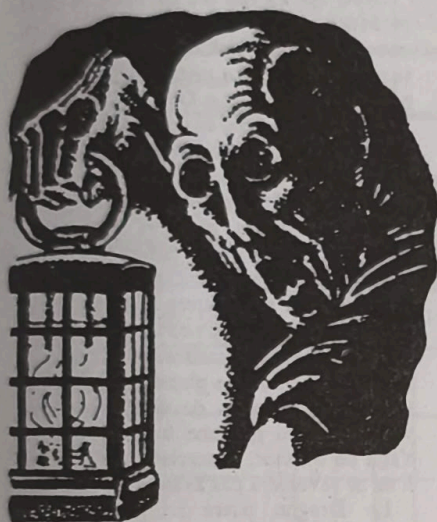
n'ait jamais tenté l'expédition avant ce jour, puisqu'il prétend posséder cette carte depuis plusieurs années. En fait, il ne s'agit pas de sa première tentative, et il s'en explique sans détour :

- Voici un an, j'engageais une troupe d'aventuriers qui me semblait convenir ... En fait, Agnard le Loup et sa bande n'étaient que des sinistres brigands sans foi ni loi ! Nous entrâmes dans la Forêt de Loren et, tandis que nous cherchions l'emplacement exact de la tombe, l'un des compères d'Agnard remarqua un Elfe non loin de là. Ce scélérat ne put s'empêcher de le tuer d'un coup d'arbalète. Ce fut le début de tous nos ennuis ... Le lendemain, deux hommes tombèrent gravement malade, empoisonnés par l'eau d'une source. Un éclaireur que nous avions envoyé en reconnaissance ne revint pas. Le jour suivant, à notre réveil, nous retrouvâmes sa tête au bout d'une pique, près du feu de camp ! La plupart voulurent rebrousser chemin, mais Agnard était un chien enragé que rien n'arrêtait, et moi, pour mon malheur, j'étais aveuglé par la cupidité. Nous pénétrâmes aux tréfonds de la forêt, sans cesse sur nos gardes. Bientôt, un éclaireur s'écria : ' Je l'ai trouvé ! Par ici '. Nous nous précipitâmes parmi les arbres jusqu'à une clairière du milieu de laquelle béait l'entrée du tumulus. Mais l'homme qui nous avait appelé était maintenant suspendu par les pieds à une branche, et les Elfes nous entouraient, bandant leurs arcs. Agnard se rua à la charge, telle une bête fauve, brandissant sa lourde hache d'arme. Le chef des Elfes s'interposa et prononça une seule incantation. Agnard s'écroula, foudroyé. Le chef s'avança vers moi : je levai mon insigne religieuse d'une main tremblotante, et parvins difficilement à soutenir son regard glacial.

" Tu n'es pas des leurs, me dit-il. Tu ne désirais pas toute cette folie, le châtement te sera donc épargné. Va, prends cette cape, les loups ne t'approcheront point ". Il enleva sa cape, qu'il plaça sur mes épaules. Je pouvais maintenant apercevoir l'éclat jaune des yeux de la meute dans la pénombre, autour de la clairière. La bande d'Agnard me supplia d'intervenir en sa faveur, mais tout était inutile désormais. J'atteignis la lisière : les loups, malgré leurs grondements menaçants, s'écartèrent de mon chemin. J'entendais derrière moi les hurlements des hommes et, bien qu'ils avaient mérité une telle fin, je me bouchais les oreilles pour ne plus les entendre. La rage s'empara bientôt de moi : j'avais trouvé la tombe et je l'avais perdue ! Mais, dans un dernier éclair de lucidité, j'accrochai la cape de l'Elfe à une ronce et en déroulai le fil au gré de ma fuite. Quand je parvins à l'orée des bois, j'avais défait toute la cape et balisé mon parcours. Je parvins à rejoindre Saxton, un petit hameau de la région, où une violente fièvre me terrassa trois jours durant. Enfin remis, je retournai à la forêt mais je ne



pus retrouver la piste. J'avais pourtant pris soin de marquer l'arbre auquel j'avais attaché l'extrémité du fil. Je consultai, un peu plus tard, le Père Adrian, réputé pour son érudition, et, au détour de la conversation, l'interrogeai incidemment sur le phénomène. Il m'apprit que certains fils enchantés ne sont visibles que les soirs de pleine lune. J'ai de bonne raison de le croire, le père Adrian fait autorité en la matière ... La nouvelle lune se lèvera dans douze jours exactement. Si vous désirez m'accompagner, nous partirons dans une semaine ...



Le Voyage

Avant de prendre la route, les PJ désireront sans doute discuter le partage du futur butin. Bretuald n'y a jamais songé. Dans ses rêves les plus fous, le trésor lui apparaît comme tellement grand qu'il est sûr que chacun pourra emporter ce qu'il désire dans les limites de ses forces. Mais il veut que les PJ lui remettent le dixième de leur part. Après tout, il est le commanditaire de l'opération.

Certains esprits mal intentionnés tenteront peut-être de dérober la carte. Ce vol ne servirait à rien. Elle est écrite en Nascérine, un dialecte antique que personne ne peut plus déchiffrer.

Saxton est le village le plus proche de l'endroit où Bretuald espère retrouver le chemin balisé. Il se trouve à trois jours de marche du Pont aux Haches. Il est recommandé de ne pas provoquer de rencontres dangereuses mais plutôt mystérieuses (voir plus loin). Les PJ doivent pénétrer dans la Forêt de Loren à la tombée de la nuit. Ils découvriront facilement le fil, attaché à un arbre marqué, à un kilomètre environ à l'ouest d'un petit ruisseau qui traverse la forêt. Ce fil forme une ligne scintillante pareille à un fil d'araignée éclairé par la lune. Ils mettront toute la nuit à le longer jusqu'à la clairière qui abrite la tombe de Vallandar.

Toute confrontation à ce stade de l'aventure se fera avec des créatures sans pouvoir magique et de puissance relativement faible. Une meute de loup serait l'idéal (comptez un loup par aventurier).

Le Monde Souterrain

L'aube pointe lorsque les PJ atteignent la clairière. En son centre se dresse un tumulus envahi par la végétation. Les montants de pierre sont scellés par les racines tortueuses d'un vieux chêne. Une inscription étrange est gravée à même le roc. Bretuald s'en approche, et gratte de son poignard la mousse qui ronge les signes. Quelques instants plus tard, il murmure, d'un ton solennel :

- Ici repose Vallandar. Il régna et régnera ...

Il faut compter plusieurs heures pour débayer l'entrée du tumulus et les PJ sont épuisés par leur périple nocturne. Un peu de repos leur est nécessaire. S'ils insistent pour se mettre immédiatement au travail, divisez par deux toutes leurs caractéristiques ! Il serait ridicule de s'engager dans une aventure sans avoir repris des forces ! Après quelques heures de sommeil réparateur, Bretuald fournit une pioche et trois pelles aux PJ pour qu'ils dégagent l'entrée. Lui-même prépare les lanternes, les torches, et les armes des PJ (s'ils acceptent de les lui confier). Quatre hommes (ou deux hommes et deux femmes) travaillant en équipe parviendront à desceller la dalle en quelques Rounds. L'intérieur est sombre, et un escalier de pierre grossièrement taillé mène sous terre. A partir de maintenant, les PJ devront être munis d'un moyen d'éclairage quelconque pour y voir, car l'obscurité totale règne dans les souterrains.

1. Le Couloir d'Entrée

C'est un long corridor au plafond soutenu par des arches de pierre. Il mesure environ quatre mètres de large. Le mur de gauche est recouvert d'une tapisserie aux couleurs fanées représentant une scène de bataille. Elle est magique, mais le sortilège ne se manifestera que lorsque les PJ pénétreront plus avant dans le couloir (3.).

2. La Salle de la Carte

L'entrée de cette pièce est masquée par la tapisserie. C'est une salle octogonale de cinq mètres de côté. La salle est d'une

Bretuald

Bretuald est un petit homme d'une quarantaine d'années, au ventre bedonnant et au teint rubicond. Il appartient à l'ordre du Marteau de Sigmar depuis déjà fort longtemps. Mais sa véritable vocation n'est pas la religion mais l'aventure, et il s'intéresse à toutes les cartes et vieux parchemins qu'il peut avoir à sa disposition. Il pense enfin, avec l'expédition du tombeau de Vallandar, avoir trouvé l'occasion de satisfaire son goût du risque, et de devenir riche. Il compte remettre un tiers de son butin au culte de Sigmar.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
3	32	25	4	5	10	34	1	24	39	45	31	49	27

Alignement : Bon.

Compétences : Coups Puissants, Désarmement, Eloquence, Esquive, Incantations - Magie de Bataille - Niveau 1, Magikane, Méditation, Spécialisation : Armes Articulées, Spécial : Marteau de Sigmar

Dotations : Marteau, Pelles, Torches et Lanternes, 2D6 Co, quelques composants de sorts au choix du MJ

Points de Magie : 12

Rencontre

Comme il est dit dans le paragraphe "Le Voyage", une rencontre étrange serait plus propre à créer une atmosphère propice à la suite de l'histoire. Voici un exemple de ce que le MJ pourrait raconter à ses joueurs :

"Peu avant midi, tandis que vous faites halte au bord de la route afin de vous restaurer, vous apercevez au loin une troupe de cavaliers, venant de l'est. Lorsqu'elle arrive à votre hauteur, vous remarquez une châtelaine au port dédaigneux. Elle chevauche une haquenée à la robe immaculée. Vous vous levez et la saluez mais elle ne daigne pas vous accorder le moindre regard. Les cavaliers n'ont d'yeux que pour elle, fascinés, comme privés de volonté. Dès que cet étrange cortège vous a dépassé, Bretuald se tourne vers vous et chuchote :

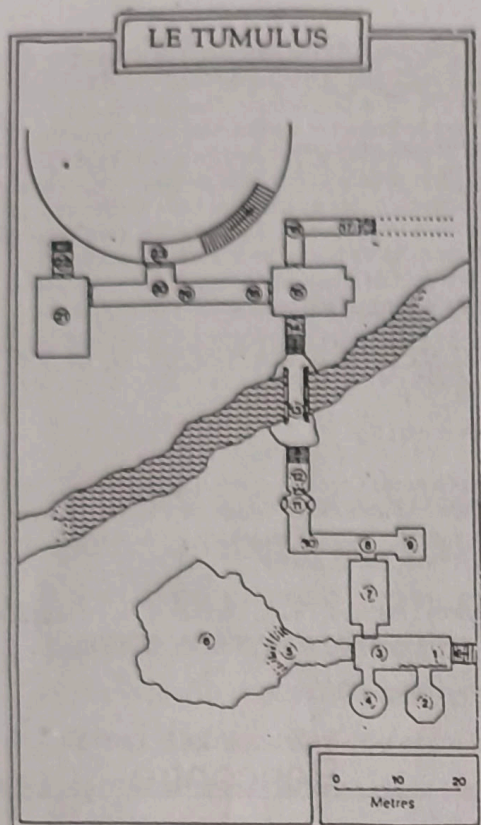
- Je crois bien qu'il s'agit de Dame Samanda, la Fée Enchanteresse ; ces pauvres gens sont les chevaliers qui ont tentés de la séduire. Les récits de ses maléfices circulent dans tout le pays. On dit qu'elle garderait prisonnière dans un calice d'argent les âmes de ces infortunés ...

Bretuald rassemble ses affaires en toute hâte et vous exhorte de quitter cet endroit, un frisson glacial parcourt l'assemblée ... Le Maître du Jeu esquisse un sourire. Cet épisode vient de créer l'atmosphère voulue tout en offrant un thème d'aventure possible, dans laquelle les PJ pourraient tenter de défaire Dame Samanda et de libérer les chevaliers sous son emprise.

Les Loups

Les Loups que les PJ vont rencontrer dans la forêt sont des simples Loups de Meutes, à peines plus gros que des chiens, et d'alignement Neutre. Les Loups sont sujets à la Peur du feu.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
9	33	0	2	2	5	30	1	0	10	10	14	14	0



beauté extraordinaire : les murs sont décorés de camaïeux verts et bleus et recouverts de quartz. Un coffre de chêne massif repose contre le mur Sud. Il n'est pas fermé à clef. Si un PJ l'ouvre, il reçoit en pleine face un épais nuage de Fluospore. Le coffre contient des vieilles pièces d'argent (Valeur : 200 Pistoles), une carte très ancienne représentant le royaume de Vallandar (l'actuel Reikland), ainsi qu'un sac de cuir vide fermé par un cordon de soie rouge.

3. La Tapisserie Magique

Alors que les aventuriers s'avancent, des hermes de métal tombent du plafond et bloquent le passage. La tapisserie se met alors à onduler, comme soulevée par une brise légère. Cinq guerriers s'animent, quittent la scène et se matérialisent dans le corridor. Ils sont revêtus d'armures ornées de motifs étranges, et leur visage a gardé la texture fanée de la trame mais les larges lames de leurs glaives scintillent d'un éclat bien réel... Ces guerriers d'un autre âge combattent dans un silence absolu. Une fois battus, ils reprennent leur place dans la tapisserie, mais leur image garde la trace des blessures que leur ont infligés les héros. Si la tapisserie est brûlée, les cinq guerriers disparaissent dans une plainte lugubre. Les hermes peuvent être facilement soulevée par toute personne possédant un total de Force supérieur ou égal à 2 !...

4. Le Bâton

C'est une petite chambre circulaire sans issues aux parois recouvertes de motifs entrelacés. Un bâton plane dans les airs au centre de la pièce. Il pivote sur lui-même à raison d'un tour par seconde. L'une des extrémités émet une lueur rougeâtre, l'autre scintille d'un bleu glacial. La partie centrale est d'un noir mat. Si un PJ tente de s'en emparer, il faut déterminer quelle section il touche : la rouge, bleue ou la noire ? S'il choisit une partie spécifique, il doit réussir un Test sous sa Dextérité. Sinon, déterminez aléatoirement la partie saisie. L'extrémité rouge est brûlante ; la bleue est glaciale ; la noire peut être touchée sans dommage. Les PJ qui ont pris la rouge ou la bleue perdent 1D4 points de Blessure. Le possesseur de ce bâton est averti de ses pouvoirs par l'esprit : la partie rouge émet une vague de chaleur intense, la partie bleue soulève un courant d'air réfrigérant. Chaque vague émise inflige 3D10 points de Blessure. Le bâton ne peut servir que trois fois.

Guerriers-Fantôme

Les cinq guerriers qui sortent de la tapisserie magique ne sont en fait que des illusions créées par Mathor, le magicien de Vallandar. Le sortilège est semblable à "Ennemi Illusoire", à l'exception près que les guerriers sont réellement en mesure de blesser tout personnage qui croit en leur existence ! A chaque Round, les PJ devront faire un Test d'Intelligence. Ceux qui réussiront leur test prendront conscience de la supercherie, et ne seront plus susceptibles d'être blessés par les illusions. Paradoxalement, seuls les PJ convaincus de combattre d'authentiques guerriers pourront leur infliger des dommages, et les faire disparaître !...

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	25	4	4	9	40	1	29	29	29	29	29	29

Fengel

Fengel possède un profil type de Dragon, similaire à celui décrit page 237 du Livre des Règles. Il est capable de Cracher du Feu une fois par Tour.

5. La Paroi Rocheuse

C'est un tunnel grossièrement taillé à même la roche, qui aboutit à une caverne. Un étrange halo de lumière dorée filtre du sommet d'une paroi rocheuse qui empêche la progression. Il serait préférable pour les PJ désirant escalader la roche de posséder la compétence Escalade !...

6. L'Antre du Dragon

Seuls les PJ qui ont escaladé la paroi rocheuse peuvent voir cette vaste caverne. Les stalactites reflètent la lumière diffuse. Au centre de la grotte se trouve un gigantesque Dragon, lové sur un gigantesque amoncellement de trésors. Près de lui, au milieu d'un pentacle tracé au rouge à même le sol, se dresse un vieux chêne dont les branches tordues se perdent dans les ténèbres au-delà de l'étrange chape de lumière. Si un aventurier possède la compétence Sens de la Magie, il détectera une importante présence d'énergie aux environs du chêne. Tous les PJ qui réussissent un Test sous leur FM voient, à la place du vieil arbre, un homme de près de deux mètres au visage envahi par une longue barbe. Il s'agit de Mathor, le sorcier de Vallandar. Il ne se réveillera pas avant son suzerain.

Le Dragon ouvre un œil dès que l'expédition s'approche de son trésor. Si les PJ osent s'avancer d'avantage, il fait jouer sa langue fourchue entre ses crocs acérés avant de lui adresser la parole. Prêtez au Dragon un ton solennel, ou au contraire enjoué et facétieux, selon l'ambiance générale que vous avez donnée à votre histoire. Il se nomme Fengel, et est sous la coupe de Mathor, mais par fierté affirme seulement entretenir des relations amicales avec le sorcier. Il se montre très flatté si l'on admire la magnificence de son trésor. Si un PJ ose lui demander s'il peut emporter un peu d'or, Fengel consent, pour tuer le temps, de jouer à un petit jeu. Il propose des énigmes (Voir Rubrique Bric à Brac de tous les numéros de LABYRINTHE), chaque bonne réponse rapporte une pièce d'or (elles sont à l'échelle de Fengel, et valent en réalité environ 45 Co pièce !). Il connaît l'histoire de chacune de ses pièces, et s'en séparera avec tristesse, comme s'il perdait un ami de longue date. Si les PJ ne parviennent pas à résoudre les énigmes, Fengel les prie de partir et de le laisser dormir. Tentez de dissuader certains joueurs particulièrement cupides d'attaquer Fengel, s'ils ne veulent pas que leur personnage finisse carbonisé !...

7. La Salle du Vent

C'est une longue salle aux parois de marbre. Les lanternes éclairent un

piédestal de marbre gris dans lequel est sculpté une face grotesque aux joues distendues. Un calice d'argent repose en son sommet. Dès que les PJ s'approchent du piédestal, une violente tempête se lève dans la pièce et les force à reculer. La puissance du vent est telle que, même en s'accrochant aux parois, les héros ne peuvent dépasser le milieu de la pièce. S'ils brandissent le sac trouvé dans le coffre (2), le vent s'y engouffre aussitôt et la tempête cesse comme par enchantement. La cordelette doit être serrée pour emprisonner le vent. Il y a 50% de Chances que les lanternes des PJ aient été soufflées durant la tempête. Le Calice ne vaut que 60 Pistoles, mais sa véritable valeur se fera connaître par la suite.

8. La Croisée des Chemins

Un fer de hache traverse le couloir dans le sens de la largeur, infligeant une attaque de Force 4 à quiconque rate un Test sous son Initiative.

9. La Toile d'Araignée

Une gigantesque toile d'araignée invisible dans la pénombre est tendue au milieu du passage. Le personnage qui ouvre la marche se prend inmanquablement dedans. Il doit réussir un Test de Force pour parvenir à se libérer par lui-même. Bien entendu, ses compagnons peuvent lui venir en aide en tentant de trancher les fils. Mais attention, car dans ce cas, toute attaque ratée touchera le héros captif ! S'il parvient à se libérer, il existe 35% de Chances que les vibrations aient réveillé une Araignée Géante tapie dans l'ombre ! Si vos PJ sont mal en point, épargnez leur cette rencontre. La salle ne contient qu'un casque de bronze décoré de motifs compliqués. Sa visière est un large miroir. Quiconque le met sur sa tête bénéficie d'un point d'Armure, mais est pénalisé de 15 points de CT et de Dextérité, car on ne voit pas très bien à travers. Ce casque semble totalement inutile, mais il sera en fait d'un grand secours contre la Gorgone !...



10. La Pièce

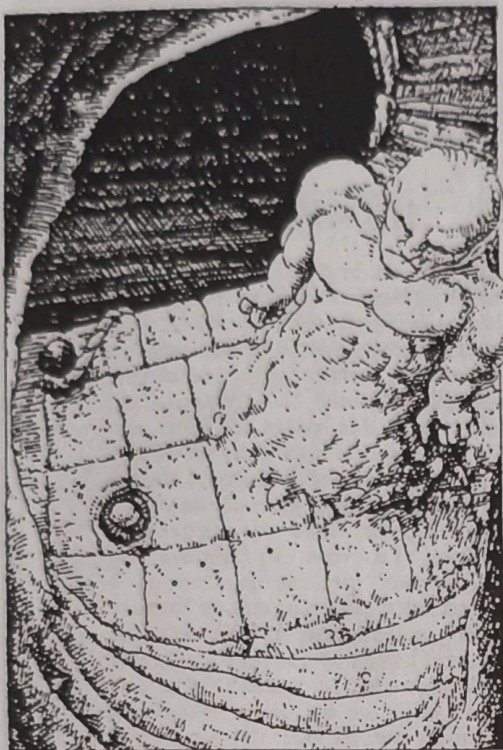
Au centre du couloir gît une pièce d'or géante provenant très certainement du trésor du Dragon Fengel. Par quel prodige a-t-elle bien pu atterrir ici ?...

11. Les Fontaines

La voie est bloquée par un voile de lumière violette scintillant entre deux colonnes ornées de motifs exubérants. De part et d'autres de cette étrange porte se trouvent deux fontaines, dans une alcôve. Dans celle de gauche, un liquide opaque et grisâtre jaillit d'un visage de pierre aux traits grimaçants et coule dans une vasque circulaire. La fontaine de droite est remplie d'un liquide pourpre et bouillonnant qui s'écoule d'une face à l'expression terrorisée. Le voile de lumière est magique: toute personne qui tente de le traverser est victime d'un sort de Stupidité Magique, qui, s'il porte, durera le temps de l'aventure, jusqu'à ce que les PJ quittent le monde souterrain. Le liquide grisâtre a de curieux effets sur quiconque en boit. Le personnage sent sa chair devenir grise et prendre une consistance granuleuse. Jusqu'à ce qu'il quitte le souterrain, le PJ gagne 3 points d'Armures sur tout le corps (à ajouter aux éventuelles protections dont il bénéficiait déjà !). Par contre, ses muscles sont moins prompts à réagir : il perd 2 points de Mouvement et 20 points d'Initiative. Le liquide pourpre possède lui aussi d'étranges propriétés. Tant qu'il est contenu dans la vasque, il s'agit d'un acide très corrosif qui fait perdre 5 points de Blessure. Mais, si un PJ pense à recueillir le liquide à l'aide du calice d'argent, il perd toute acidité et peut être bu sans danger. Il immunise contre les effets de la barrière magique. Si un personnage a bu à l'une des fontaines, il ne peut tirer bénéfice de l'autre. Les breuvages gardent leur utilité dans l'enceinte du monde souterrain.

12. La Rivière

Le grondement tumultueux d'une rivière souterraine rugit dans les ténèbres au lointain. Un pont de bois aux planches disjointes enjambe le cours d'eau. Une silhouette de pierre striée de veines roses interdit l'accès au pont. Cette ébauche de statue a le torse, les bras et la tête parfaitement sculptés, mais le reste du corps n'a pas été dégagé de la masse de pierre brute. A la vue des PJ, les muscles impressionnants de la statue se bandent dans un grincement sinistre. La statue animée, dépourvue de jambes, demeure fixée au sol. Si les PJ tentent de combattre la statue, ils se rendront rapidement à l'évidence : leurs coups n'ont pas ce corps de pierre. Cette fois-ci, les PJ devront utiliser la ruse pour pouvoir poursuivre leur route. La meilleure solution



Statue Animée

Cette gigantesque statue est en fait un Géant qui fut transformé en statue animée par Mathor le Magicien il y a des années de là. Pour l'empêcher de partir, il fit en sorte que le bas de son corps soit fondu dans un bloc de pierre brut. On pense que le magicien aura utilisé une potion de Peau en Pierre pour renforcer les effets de son sortilège. Quoi qu'il en soit, le Géant fut condamné à demeurer fixé au sol pour une éternité. Cet état l'a peu à peu plongé dans une douce folie, et il attaque désormais tous ceux qu'il rencontre.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
0	52	24	10	10	20	0	2	24	24	18	18	18	25

Gorgone

Ces redoutables créatures féminines ont le pouvoir de transformer quiconque croise leur regard en pierre. Toutes les règles concernant les Gorgones sont expliquées dans la rubrique Bestiaire du LABYRINTHE N°1, toujours disponible à notre adresse.

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	-

pour vaincre la statue est d'utiliser le Bâton de Glace et de Feu. En effet, une dilatation brutale de la roche sous l'effet de la chaleur, suivit d'une forte gelée, fissure la pierre. S'ils pensent à fouiller les restes épars de la statue, les PJ y découvriront une épée (caractéristiques standards), qu'il pourront prendre s'ils manquent d'armes.

13. Le Pont

Le pont est dans un état de délabrement avancé. Si un personnage dont la chair s'est transformée en pierre le traverse, les planches vermoulues ne supportent pas son poids. Il termine sa course dans la rivière... et coule comme une pierre ! Le Bâton de Glace et de Feu s'avère une fois de plus utile : le rayon givrant forme une couche de glace assez épaisse pour supporter le poids d'un personnage de pierre.

14. Le Mort

Un cadavre gît en haut de l'escalier. Il est dans un état de décomposition avancée et quiconque tente de le fouiller doit réussir un Test de Sang-Froid pour ne pas être pris de nausées. Le mort, qui n'est autre qu'un aventurier malchanceux qui avait tenté de s'approprier les richesses de Vallandar, porte une Amulette d'Argent-Vertueux.

15. L'Oratoire

C'est une salle basse de plafond aux murs recouverts de tissu rouge. La flamme vacillante d'une lampe brûle sur un autel, au fond d'une alcôve, percée dans le mur est (il s'agit d'une Lampe Eternelle, voir plus haut). Une gigantesque statue d'un vieil homme portant une colombe blessée surmonte l'ensemble. Il s'agit d'un oratoire dédié à une divinité oubliée, mais que Bretwald identifia comme étant Lambo, le Dieu des Guérisons, adoré dans des temps reculés. Un personnage qui a traversé la barrière magique peut être débarrassé de son mal s'il s'agenouille au pied de l'autel et se met à prier. Cette grâce ne doit pas être connue à l'avance. Seuls les PJ qui prieront sans arrière-pensées en tireront bénéfice : toute conversion subite et intéressée est sans effet !

16. Idem 10.

17. Le Couloir

Un couloir éclairé par des lampes rouges qui pendent au plafond. Il se prolonge à perte de vue... Ce couloir

n'existe en réalité pas plus que les lampes qui l'éclairent. Il s'agit d'une illusion provoquée par Mathor le Magicien. Si les PJ éteignent leurs lanternes, ils se retrouvent dans une obscurité totale, mais ils voient toujours les lampes rouges briller ! Si les PJ ne soupçonnent pas la supercherie et continuent leur progression, celui qui ouvre la marche se retrouve brusquement à la fin du couloir réel, au bord d'une fosse dissimulée par l'illusion ! Il doit réussir un Test de Risque pour ne pas tomber et perdre 1D8 points de Blessure.

18. Idem 10.

19. Une Présence

Une silhouette se découpe dans un halo lumineux au loin : quelqu'un attend les PJ, dissimulé dans le couloir éclairé. Il s'agit d'une Gorgone, qui s'apprête à attaquer. Annulez cette rencontre si les PJ sont mal en point, ils doivent garder leurs forces pour la fin de l'aventure.

20. L'Œil

Les PJ sont suivis par un œil qui flotte entre deux airs. Il esquive sans difficulté les coups et provoque une sensation de malaise chez les aventuriers. Au bout d'une dizaine de mètres, il disparaît dans un tourbillon de fumée verte. Encore un tour de Mathor, à n'en pas douter !...

21. Le Coffre

C'est une pièce très poussiéreuse. Un comité d'accueil attend les PJ : une escouade de quatre Squelettes équipés de larges faux. Si les PJ parviennent à les éliminer, ils découvriront un coffre fermé à clef. Une fouille attentive des squelettes permet de découvrir que l'un d'eux porte une clef de plomb attachée autour du cou (ou plutôt de la colonne vertébrale !) : c'est celle du coffre. Celui-ci contient une foule d'objets. Si un PJ touche l'un des articles cités ci-dessous, le coffre disparaît et seul l'objet choisi reste à son emplacement. Voici la liste des objets :

- **Six Flèches Magiques** : +4 points de Dommages.

- **Potion de Soins** : Restaure 1D6+2 points de Blessure à quiconque en boit, sans dépasser son total de départ. La fiole ne contient d'une dose.

- **Elixir de Vie** : Cette potion, versée entre les lèvres d'un mort, a le pouvoir de le ressusciter (le décès doit cependant remonter à moins d'un mois). Un personnage ramené à la vie de cette manière perd définitivement 1 ou 10 points dans chacune de ses

caractéristiques, car il garde des séquelles de son ancien état.

- **Broche en Or** : Valeur de 60 Co.
- **Phylactère** : Il contient un parchemin, sur lequel est inscrit un sort déterminé au hasard.

22. La Fosse

Les PJ arrivent au bord d'un puits affleurant le sol. La lueur des lanternes ne parvient pas à dissiper les ténèbres de cet abîme, qui semble rejoindre les entrailles de la terre. Des anneaux de fer, scellés dans la paroi du puits, disparaissent dans l'obscurité. Si les PJ lancent une pièce de monnaie dans le gouffre, l'écho de sa chute parvient au bout de 2 Rounds (20 secondes) ! Si un PJ tente une descente, insistez sur l'atmosphère inquiétante qui émane des ténèbres. Au bout de quelques mètres, le personnage ne perçoit plus la lueur des lanternes et les voix de ses compagnons lui parviennent en écho répercuté par les parois du puits. La descente ne présente aucun danger majeur. Parvenu au fond, le PJ patauge dans une fange visqueuse. Si ce contact ne le rebute pas et qu'il fouille le sol à tâtons, il trouve une dague. A la lumière, on découvre que le pommeau en est serti de cinq joyaux. Cette arme vaut environ 100 Co.

23. Le Dôme Royal

Les PJ se trouvent sur un balcon qui surplombe une vaste enceinte circulaire plongée dans l'obscurité. Le dôme, gigantesque, coiffe l'enceinte et se perd dans une nuit sépulcrale. L'enceinte est inondée par une colonne de lumière qui nimbe un cavalier et sa monture. L'homme porte une lourde armure finement ciselée de motifs archaïques qui sont repris sur le caparaçon. Tous deux sont plongés dans un profond sommeil. Une couronne d'or ceint le front de l'homme. En cercle parfait, dressées telle une garde attentive, douze épées entourent Vallandar. A droite, un escalier de pierre longe la paroi du dôme jusqu'au sol. Au pied des marches, un coffre d'or massif renvoie la lumière des lanternes de l'expédition. Le spectre de Morgrin, l'infâme demi-frère de Vallandar,

hante ces lieux. Si les PJ descendent, ils le voient se matérialiser. Il s'écoule 2 Rounds avant que Morgrin les rejoigne.

Si un personnage parvient jusqu'au cercle des épées, il peut aisément s'emparer de l'une d'elles. Quand on les retire du cercle, elles laissent une empreinte d'ombre de leur exacte mesure, jusqu'à ce qu'elles reprennent leur place. Tout ceci est bon à savoir : en effet, quiconque s'empare d'une épée et la conserve devient vassal de Vallandar. Le jour où la contrée vivra des temps troublés, Vallandar sortira de son sommeil pour appeler tous ceux, vivants ou morts, qui possèdent une de ses épées. Ils deviendront ses chevaliers, et combattront à ses côtés (à moins que vous ne choisissiez un thème apocalyptique, ces événements ne se produiront sans doute jamais !). Les épées sont magiques, mais ne possèdent aucun pouvoir particulier, si ce n'est celui d'être impossible à perdre (même si un PJ pense l'avoir définitivement perdue, dans le cratère d'un volcan, par exemple, l'épée revient d'elle-même le jour suivant).

Le coffre ne contient ... qu'une couronne d'argent, une poignée de grains, un soc de charrue, une croix de bois et un livre relié de cuir ! Si Bretwald est encore de ce monde, il comprend aussitôt la signification de ces objets :

- *Les trésors du royaume ! grogne t-il avec amertume. Le roi, la terre, le peuple qui la cultive, la foi et la justice ...*

Le prêtre éclate en sanglots. Si les PJ s'avèrent mus par l'appât du gain, ils peuvent s'emparer de la couronne d'argent et la revendre 90 Pistoles. Le Livre de la Loi est lui aussi marchandable. Le Grand Prêtre d'un temple de Vénéra en fera sûrement l'acquisition pour un bon prix. Le coffre est trop lourd pour être soulevé et est impossible à démanteler, car coulé d'une pièce ...

Quiconque pénètre dans le faisceau de lumière qui entoure le roi et sa monture est projeté violemment en travers de la pièce et perd 1D4 points de Blessure (n'hésitez pas à modifier le résultat du lancer de dés. Il serait stupide de causer la mort d'un personnage à ce stade de l'aventure !).

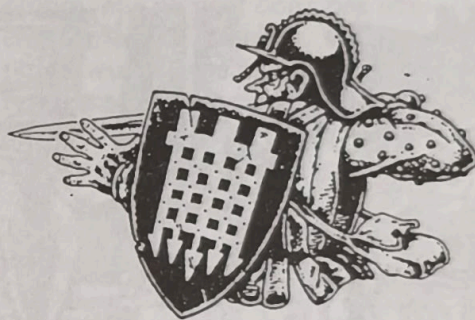
Epilogue

Bretwald, à l'issue de cette aventure, s'en retourne à son village et reprend, maussade, ses fonctions religieuses. Peut-être aura-t-il tout de même acquis une certaine sagesse. Aucun des survivants n'est capable de retrouver l'emplacement de la tombe de Vallandar : la magie de Mathor interdit que l'on y pénètre plus d'une fois. Seules les richesses et les cicatrices récoltées au cours de l'aventure attesteront, aux yeux de nos héros, de la véracité de cette extraordinaire aventure !

Pts d'Expérience

En plus de 100 points par joueur ayant pris part à l'aventure, accordez :

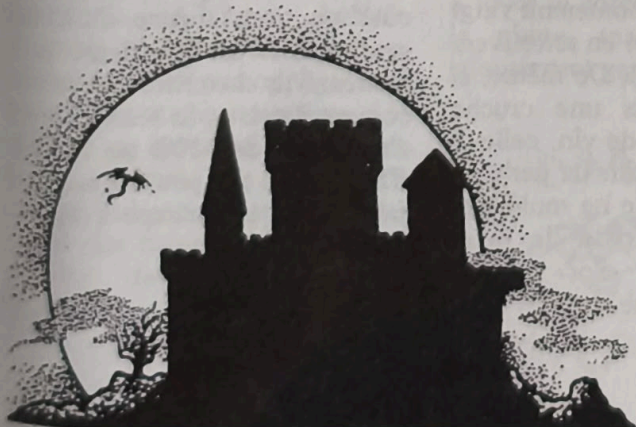
- de 25 à 50 points pour l'interprétation.
- 25 points pour avoir résolu les énigmes du Dragon Fengel.
- 50 points pour avoir obtenu la grâce du dieu Lambo dans l'oratoire.
- 25 points pour s'être servi intelligemment du Bâton de Glace et de Feu.
- 50 points pour avoir détruit le spectre de Morgrin.



Morgrin

Le spectre du demi-frère de Vallandar est particulièrement effrayant, avec un corps semi-transparent à moitié décomposé et des yeux noirs et vides. Insistez sur les effets spéciaux lors de son apparition : lumières colorées, son d'un vent tourbillonnant, etc ... Morgrin cause la Terreur à tous les être vivants. Il ne peut être blessé que par les armes magiques, ainsi, si les PJ ont trouvés les Flèches Magiques, ils feraient mieux de les décocher maintenant. Il est aussi possible de descendre l'escalier à toute vitesse pour s'emparer de l'une des épées de Vallandar. Dans tous mes cas, de figure, Morgrin combat à mort, à l'aide d'une épée maudite (celle qui a tué son frère), qui a le pouvoir, à l'instar des armes Dimensionnelles, de se matérialiser à travers l'armure de l'adversaire. Morgrin peut aussi lancer une fois par Tour le sort de Magie Nécromantique - Niveau 2, "Main de Poussière". Pour les autres règles se rapportant aux Spectres, se reporter à la page 254 du Livre des Règles.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	51	0	0	4	23	40	4	0	18	18	18	46	20



Bric à Brac

A chaque numéro, vous trouverez dans cette rubrique toutes sortes de petites choses intéressantes pour tout MJ qui souhaite développer l'univers de jeu dans lequel ses joueurs évoluent, comme de nouveaux sortilèges accessibles aux personnages magiciens, des compétences originales, des énigmes à résoudre et des objets magiques qui attendent d'être découverts par les aventuriers, en compagnie d'autres trésors ...



Enigmes

Il scintille comme la flamme sans en être une,
Et se refroidit dans la mort,
Il brûle quand il rêve de victoire,
Et son éclat ressemble à la lueur du soleil couchant.

Réponse : Le sang.

Plus on l'aperçoit,
Moins on y voit.

Réponse : L'obscurité.

Je suis tout habillé de blanc,
Je n'ai ni queue ni tête,
Et ne suis ni homme ni bête.

Réponse : Un œuf.

L'enfant de son père,
L'enfant de sa mère,
Le fils de personne.

Réponse : La fille.

Facile à porter,
Difficile à compter,
On peut en donner un,
Mais on ne peut ensuite plus le remettre en place.

Réponse : Un cheveu.

Les Perles de Dragon

Ces perles apparaissent après qu'un Dragon Centenaire ait acquis la sagesse. Les Dragons Centenaires forment une espèce peu commune et, par voie de conséquences, de telles perles sont d'une exceptionnelle rareté. Une perle de Dragon, mise en contact avec une matière, multiplie par cinq le volume de celle-ci en l'espace d'une nuit. Si l'on place, par exemple, une perle dans un sac contenant vingt Couronnes d'or, on en retrouvera cent au petit matin. De même, si on la place dans une cruche contenant un peu de vin, celle-ci sera pleine au matin. La perle ne permet toutefois de ne multiplier qu'une valeur initiale de deux cents Couronnes d'or (sous quelque forme que ce soit) en

une nuit, ce qui suffit amplement à assurer la richesse de son propriétaire, le nombre d'utilisations de la perle étant illimité. Le MJ, s'il décide de placer un tel objet dans une de ses aventures, devra tenir compte des risques qu'encourt son propriétaire. S'il en fait usage sans y prendre garde, sa soudaine richesse provoquera sans nul doute la jalousie de son entourage. Qui plus est, un soudain afflux de marchandises et d'or sur le marché provoque la chute des cours, avec tous les risques que cela comporte. Il est certain qu'une Perle de Dragon peut devenir une véritable malédiction entre les mains d'une personne mal avisée ... Si la perle est avalée par un animal domestique, il se métamorphosera en monstre redoutable. Il vaudra mieux pour son maître l'avoir bien traité, car un chat pourra attaquer avec la force d'un Tigre à Dents de Sabre ... Si un homme avale la perle, il se transforme en Dragon Centenaire en quelques minutes. Il s'envole dans les airs et devient un monstre impitoyable, à moins que, progressivement, il ne s'éveille à la conscience et tente d'acquiescer la sagesse...

Compétences

Cascades : Les personnages qui possèdent cette compétence sont dotés d'une étonnante souplesse qui leur permet de réaliser des cascades spectaculaires. Ainsi, ils peuvent franchir d'un bond tout obstacle de moins de 2 mètres en prenant 5 mètres d'élan. La réception de l'autre côté ne pose aucune difficulté sauf si elle est supérieure à 3 mètres. S'ils cherchent à travailler comme Bateleur, ils bénéficieront d'un bonus de +10% sur le Test d'Embauche ; ils peuvent aussi se livrer au Quémassage avec un Test à +10%.

Détection des Poisons : Les personnages qui possèdent cette compétence sont habitués à manipuler toutes sortes de poisons et de drogues, et ont appris à en reconnaître le goût ou l'odeur. Ainsi, si l'on cherche à les empoisonner ou droguer, ils bénéficient pour leur Test d'Intelligence d'un bonus de +15% par dose pour détecter la présence de la substance.

Les Babiotes Maléfiques de Kao

Ces petits galets de jade bleu-vert furent rapportés d'un voyage vers l'île de Kao, lointaine possession de l'Empire de Cathay. Le Capitaine Glatok, à l'origine de leur découverte, les remit à ses employeurs de Magritta, les présentant comme des reliques sacrées. Dans la mythologie de Kao, le dieu Nkel-Nar se creva les yeux à la vue des horreurs que commettaient les hommes en son nom. Ses yeux éclatèrent en un million de pierres qui s'éparpillèrent de par le monde. Les galets que l'équipage du capitaine appelait les babiotes maléfiques seraient les yeux de Nkel-Nar, tombés sur Kao.

À l'origine, les galets étaient au nombre de seize, mais il n'en restait que la moitié quand la collection fut achetée par le Prince Lorquilo, leur actuel propriétaire.

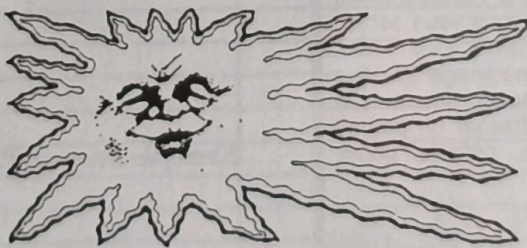
Pendant des années, elles furent considérées comme des curiosités, jusqu'au jour où le magicien du prince découvrit qu'elles possédaient des pouvoirs sumaturels. Chaque babiole renferme en effet un sortilège, accessible à un personnage doté de pouvoirs magiques, même si le sortilège en question n'entre pas dans la gamme de ceux qu'il maîtrise. Admettons, par exemple, qu'une des babiotes contienne le sortilège de Magie Illusoire, Palimpseste. Un sorcier en

possession de la pierre peut en faire usage, moyennant 8 points de Magie.

Les babiotes possèdent un autre pouvoir, accessible à tous, que l'on soit ou non jeteur de sort: si le possesseur de la babiole est menacé par un sortilège identique à celui que contient la pierre, il bénéficie d'un bonus de +20 à son Test de Contre-Magie (cette propriété ne concerne que les sortilèges d'attaque).

Les babiotes répondant à l'aura de pouvoir qui émane de leur propriétaire. Si celui-ci possède un total de FM supérieur à 70, les pierres flottent autour de lui s'il le désire et le suivent dans ses déplacements. Le personnage peut faire usage des sorts qu'elles contiennent si elles se trouvent dans un rayon de 3 mètres. Si le personnage quitte ce périmètre sans que les pierres puissent le suivre, celles-ci tombent au sol et répondent au premier qui les ramasse. Si son total de FM est de 50 à 70, il peut faire appel à leurs pouvoirs dans un rayon de 3 mètres, mais elles n'auront pas le pouvoir de léviter. Un personnage dont le total de FM est inférieur à 50 doit être en contact avec les pierres pour bénéficier de leur pouvoir.

Le MJ détermine aléatoirement les sortilèges contenus dans les babiotes. Le plus souvent, ceux-ci sont de niveau 2 ou 3. Les sortilèges de Magie Élémentaire seront les plus fréquents, car ils sont utilisés par les chamans de Kao. Ces derniers auraient d'ailleurs mis au point une technique permettant de changer à loisir le sortilège contenu dans la pierre, mais ce secret est jalousement gardé...



Sortilèges

Transmutation :

Pts de Magie : 4, Portée : 10 m,
Durée : Instantanée, Composant:
Un objet au choix.

Un objet tenu en main par l'enchanteur (le composant) se retrouve à la place d'un autre dans un rayon de dix mètres. L'invocateur doit être en mesure de voir l'objet pour que la transmutation puisse opérer.

Alarme :

Pts de Magie : 5, Portée :
Personnel, Durée : 1 heure,
Composant : Une Clochette de
Cuivre.

Une clochette apparaît au-dessus de l'enchanteur et l'accompagne dans tous ses mouvements. La clochette n'a aucune substance propre, elle ne peut donc pas être empoignée ni séparée de son possesseur. Elle se met à sonner si l'enchanteur est sur le point d'être attaqué, empêchant ainsi toute attaque surprise ou agression.

Télékinésie :

Pts de Magie : 4, Portée : 150 m,
Durée : Jusqu'à déconcentration,
Composant : Une Plume de
Phénix.

Ce sortilège permet de soulever et déplacer un petit objet (Poids Maximum : 500 grammes) par la seule force de la pensée. La Télékinésie ne permet pas de déplacements rapides et le contrôle des mouvements est hasardeux. Ainsi, si l'enchanteur tente de lancer un couteau par Télékinésie, son total de CT sera réduit de moitié. Si le coup porte, les dommages seront eux-aussi divisés par deux. ■

La Feuille d'Aventure nouvelle est arrivée !...

On l'attendait tous, et elle est enfin là : toute belle, toute neuve, elle est prête à consigner la progression de vos personnages ! **LABYRINTHE** a tenté de corriger les imperfections de la précédente, et vous propose ici une version révisée et améliorée !

A) Le Recto

Voici point par point les changements du Recto de cette nouvelle Feuille de Personnage :

- **Sumom** : Cette nouvelle case n'est qu'un accessoire destiné à personnaliser la feuille. On peut éventuellement y inscrire le sumom du personnage.

- **Dextérité** : Dans cette case pourra être inscrit si le personnage est droitier, gaucher ou ambidextre. Il peut être utile de posséder cette information lors d'un combat, par exemple.

- **Points d'Armure** : Ici, nous avons décidé de reprendre le dessin de la toute première Feuille de Personnage pour Warhammer Jdrf, qui nous semblait plus esthétique.

- **Equipeement** : Quelques changements dans cette case. Nous l'avons divisée en deux colonnes, l'une pour les Objets Normaux, et l'autre pour les Objets Magiques. Il est en effet utile de pouvoir différencier ces deux catégories, certains joueurs ayant tendance à oublier, au fil des scénarios, si tel ou tel objet est magique ... D'autre part, nous avons aussi rajouté dans le bas une petite nouveauté : la case Reste, qui indique le nombre de Points d'Encombrements encore disponibles (on peut compter les armes et les armures si l'on veut être précis).

B) Le Verso

Voici à présent les modifications du Verso :

- **Santé** : Nous avons ajouté trois nouvelles petites cases : Blessure Légère, Sérieuse et Grave, qui permettent à tout moment de connaître la gravité d'une éventuelle blessure reçue, jusqu'à ce que le personnage soit soigné.

- **Points de Chance, d'Héroïsme et de Renommée** : Voir plus bas, au paragraphe "Nouvelles Règles".

- **Portrait** : Voilà la grande nouveauté de cette Feuille de Personnage ! Il est désormais possible, grâce à la place gagnée, d'avoir une représentation graphique de son personnage ! Si vous vous sentez l'âme d'un artiste, vous pouvez le dessiner vous même, sinon, pourquoi ne pas "repiquer" une image quelque part ? Variante : vous pouvez aussi dessiner le "blason" de votre personnage, ou dresser un portrait psychologique approfondi (qualités, défauts, goûts,

dégoûts, phrase type, etc...) , ce qui peut être une précieuse mine de renseignements pour tout joueur qui désire bien réussir son interprétation.

C) Nouvelles Règles

Vous êtes libre d'appliquer ou non les quelques nouvelles règles que nous vous proposons ci-dessous.

- **Points de Chance** : Chaque fois qu'un PJ réalise une bonne action (par rapport à son Alignement ! Une bonne action pour un personnage Mauvais est de commettre un crime !...), le MJ peut lui accorder un point de Chance. Ce point pourra être utilisé à tout moment par le joueur concerné afin de *soustraire ou d'ajouter 1 à tous les D6 ou 10% à tous les D100* (Voir la compétence Chance). On pourra alors considérer que le PJ est récompensé de son acte par la chance, qui lui sourit à un moment ou il en a particulièrement besoin.

- **Points d'Héroïsme** : Si au cours d'une partie, un joueur réussit une action particulièrement héroïque (se relever indemne d'une chute surhumaine, etc...), le MJ peut lui attribuer un point d'Héroïsme. Le PJ pourra alors s'en servir quand il le désirera, pour bénéficier d'un bonus de +20% à tout lancé de D100.

- **Points de Renommée** : Au fil des aventures, les personnages devraient acquérir une renommée sans cesse grandissante. Pour refléter ceci, le MJ peut distribuer à la fin des scénarios, en même temps que les points d'Expérience, un point de Renommée à chaque joueur qui a prit part à l'aventure. Ce point devra être inscrit dans la case appropriée, suivi du nom de la ville où le scénario se déroulait. Chaque fois que les PJ retourneront dans cette même ville, ils auront la possibilité d'utiliser ce point pour bénéficier d'un bonus de +20% de *Sociabilité* envers les habitants, ou un bonus de +30% à un éventuel Test d'Embauche.

Voilà, c'est fini. Nous espérons que l'usage de notre nouvelle Feuille d'Aventure facilitera la gestion de vos personnages, et rendra vos parties plus agréables !...

Exemple avec un PJ dans sa 2ème carrière →

Nouvelle Version

Dextérité : Droitière

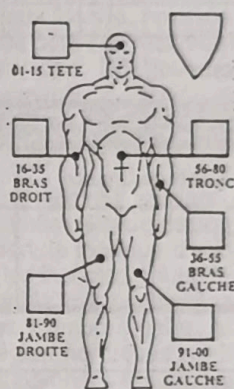
Alignement : Bon

Description : Carrière détiive
ONGLES LONGS

Cheminement Professionnel : *initié*

Débouchés : *clerc - Nv 2.*
DEAGOGUE

Cette Feuille de Personnage vous est offerte par LABYRINTHE ©. • Tracage : Sly



Richesses	Loc	Enc	Santé	Allure	M/Rd	M/Tr	Km/h	Langages
36 Co	BOURSE	/	CHEVILLE FOULEE → SOIGNÉE.	Prudente	8	48	2 3/4	- OCCIDENTAL
RUBIS (1200)	" "	/		Normale	16	96	5 3/4	- CLASSIQUE
				Rapide	64	384	23	- MAGIKANE
			Blessures : ☐ Légère ☐ Sérieuse ☐ Grave					
			Psychologie				Points de Folie	
			- POUR LA PAIX, LE BIEN-ÊTRE. - CONTRE LA VIOLENCE.	1				
Total: 156 Co.								

Cap sur l'Aventure

Voilà une nouvelle rubrique, qui a pour but d'aider les MJ débutants à s'en sortir en développant à chaque numéro un sujet différent. Ce mois-ci : Les Voyages.

Les Voyages

L'univers de Warhammer est tellement riche et varié que le nombre d'aventures qui peuvent s'y dérouler est quasi illimité. Les chercheurs d'aventure qui ont entendu parler des Montagnes du Bout-du-Monde ou des pyramides de l'Arabie ont certainement hâte de partir en quête des trésors que ces lieux abritent. Cela suppose, bien entendu, des voyages de plusieurs mois, et pour le MJ une préparation soignée.

Il est essentiel de tenir un calendrier précis du voyage. Celui-ci, utile pour une petite expédition, est indispensable lorsqu'il s'agit d'un long périple, surtout si le MJ place sur le chemin des événements susceptibles de ralentir leur progression. Il peut, par exemple, joindre à l'expédition un traître chargé de saboter la mission, ou bien décider de conflits politiques qui bloquent les compagnons dans un port, etc... Le MJ étudie le parcours avant que l'expédition n'entame son voyage. Il évalue les distances à parcourir en plaine, en forêt ou en montagne d'une étape à une autre. La progression doit être consignée sur la carte, avec pour chaque grande étape la date d'arrivée et celle de départ. Les grandes étendues de forêt sont clairement indiquées sur les cartes, mais dans la majorité des pays du nord (Bretonnie, Wasterlands, etc...), les régions marquées "grands espaces" sont en fait parsemées de zones boisées, d'importance variable. Les reporter toutes gênerait la lecture des cartes ; le MJ considère donc que 20% des grands espaces (champs, plaines, etc...) sont couverts de bois et faiblement peuplés. Dans la pratique, cela ne gêne pas la progression (Voir p.74 du Livre des Règles pour les déplacements en extérieur). Tout changement de terrain doit être décrit avec soin. Il est en effet indispensable que les joueurs aient une image précise de l'environnement dans lequel ils évoluent.

Exemple : " Vous quittez l'épaisse Forêt de Loren et faites route vers les Montagnes Grises, en direction de Nuln. Les bois se raréfient et, après quelques jours de voyage, vous atteignez une région agricole. La plaine qui s'étend en contrebas est semée de villages. Quel contraste avec la Bretonnie, où il se passait parfois des jours sans rencontrer le moindre hameau ! Vous repérez non loin de là une villa entourée d'oliviers. Le nord de la vallée est recouvert de vignes, mais au sud, où vous vous trouvez actuellement, ce n'est que la garrigue. Une brise tiède transporte des senteurs de thym et de lavande ... "

Lors d'un très long périple, des périodes de plusieurs mois dans le temps du jeu peuvent être couvertes en quelques minutes réelles. N'oubliez pas toutefois que l'aventure perd beaucoup de son intérêt si vous en venez à trop forcer l'allure. La description suivante est l'exemple même de ce qu'il faut éviter :

Contre exemple : " Vous traversez les Royaumes Estaliens, chevauchant vers le Sud. Vous vous accordez quelques jours de répit à Magritta, le temps de louer un bateau. Bientôt, vous naviguez sur le Grand Océan Occidental. Trois mois plus tard, vous arrivez en vue des côtes de la Lustrianie. Sur place,

vous trouvez un guide et des porteurs. Vous vous enfoncez dans la jungle et, deux semaines plus tard, les portes gigantesques du Temple de Sengool s'ouvrent devant vous, à demi masquées par la végétation ... "

Une telle entrée en matière ôte tout crédit à l'aventure qu'elle annonce. Il est recommandé de consacrer au minimum dix minutes de temps réel pour un mois de campagne. Provoquez, si besoin est, de petits incidents de parcours : l'expédition peut être arrêtée à tort par les gardes, ou le marin qui devait la prendre à son bord s'est volatilisé avec l'argent du voyage. Il est aussi possible de consacrer une séance de jeu à une aventure parallèle : l'expédition, s'étant fait voler tous ses biens, se voit contrainte d'accepter une mission pour récupérer un peu d'argent (mais ne perdez pas de vue l'objet du voyage).

En règle générale, accélérez le temps du jeu si vous n'avez prévu aucun événement majeur en cours de route. Par exemple, si les personnages voguent en plein été le long des côtes du Vieux Monde, poussés par une brise constante, la traversée peut être résumée en quelques minutes. Attendez que les joueurs discutent entre eux des événements à venir, et intervenez brièvement de temps à autre, sous les traits, par exemple, du capitaine de bord, pour les avertir que telle côte est en vue ...

Si les aventuriers explorent une contrée sauvage, augmentez délibérément les difficultés de progression ou de ravitaillement. Dans le désert, le manque d'eau est une menace ; dans la jungle, les insectes, l'humidité constante et les fièvres ralentiront la marche. Insistez sur les morsures du froid, sur les membres gelés, si l'expédition s'enfonce dans les régions nordiques sans avoir prévu de chaudes fourrures. Selon les régions, le climat est parfois plus hostile que les monstres. La barrière des langues est, elle aussi, un obstacle. Les aventuriers doivent parfois louer les services d'un interprète ou apprendre le dialecte local. N'oubliez pas que, même s'ils parviennent à communiquer, les personnages ne connaissent rien des coutumes et des usages, et que le geste le plus insignifiant peut être une offense. Dans les Iles Nippons, par exemple, s'adresser à quelqu'un avec les mains derrière le dos est un insulte grave qui, dans certains cas, peut être punie de mort (si l'on parle à un Samouraï). Dans le Vieux Monde, présenter ses mains ouvertes est un signe de paix, mais il en va tout autrement en Arabie, où ce geste est celui de la malédiction ...



La Rédac' parle aux Lecteurs

Suite de l'affaire ... Bilan : pas franchement positif puisque nous avons reçu assez peu de lettres, mais pas franchement négatif puisque quelques lecteurs ont quand même pris la peine de prendre leur plume pour nous écrire ... Nous rappelons aux autres qu'ils ne doivent pas hésiter à nous aider à mettre en place cette rubrique, et que pour cela, il n'y a qu'un moyen ...

■ Courrier des Lecteurs ■■

« Pas mal pour un premier fanzine, c'est très clair, bien présenté, l'article sur la navigation en pleine mer est intéressant (notamment la Table des Vents). Quelques points noirs, sûrement des défauts de jeunesse (notamment les Modificateurs de Tir). Enfin, je ne comprends pas pourquoi vous vous acharnez à créer des aventures dans le Nouveau Monde. J'ai vu trois ou quatre scénarios en Lustrianie dans le Grimoire. Le Vieux Monde est plein de ressources, pourquoi ne pas les utiliser ? [...] Sinon, j'ai un projet à te proposer. Il pourrait s'étendre sur plusieurs numéros, et décrire les différentes orientations magiques en détaillant certains magiciens de Niveau 4, qui à mon avis sont très peu nombreux. Cela donnerait des archétypes qui permettrait au MJ d'avoir des maîtres potentiels pour leurs PJ apprentis. [...] J'attends de tes nouvelles, à bientôt.

Thomas G. (93 - MONTFERMEIL).

« Cher Thomas, merci pour cette lettre. Nous tâcherons de tenir compte de tes remarques afin d'améliorer le Labyrinthe ... En ce qui concerne nos scénarios, nous sommes contraints de les situer dans différents endroits du monde, et ce pour plusieurs raisons ... Tout d'abord, par souci de plaire à tout le monde, mais aussi pour éviter la monotonie et développer les grands continents. Bien entendu, les scénarios se déroulant dans le Vieux Monde feront bientôt eux aussi leur apparition dans nos colonnes ... Quant à ton idée de PNJ Magiciens de Niveau 4, elle nous a séduite, et nous travaillons d'ores et déjà dessus pour le Tome 4 (attendez vous à quelques petites surprises ... Stop ! J'en ai déjà trop dit !...).

« Cher Sylvain, bravo pour ton fanzine, qui est bien présenté et illustré, et qui contient des choses très intéressantes ! J'ai bien aimé l'ensemble, et seuls les Modificateurs de Tirs ne m'ont pas semblés vraiment utiles en terme de jeu. Par contre, le Bestiaire est une

excellente idée, et il permet un nouveau palmarès monstrueux très utile pour éviter la monotonie des traditionnels Orques ou Mutants du Chaos. Les rubriques Etrange et Bric à Brac sont aussi très utiles, puisqu'elles permettent d'étoffer l'univers de jeu. Bonne continuation, et ne cesse surtout pas de publier du matériel original !

Emré T. (75 - PARIS).

« Merci bien, nous sommes très heureux que tu aies apprécié notre fanzine. Pas de souci, nous ne sommes pas près de publier des articles ternes et dénués d'intérêt ...

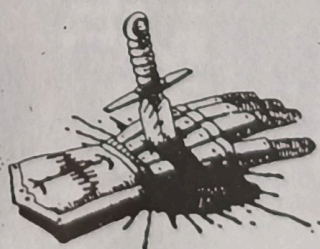
■ Débats Divers ■■■■■■■■

« Il y a un point de règle que j'aimerais éclaircir. Comment combattre une Nuée contrôlée par un PJ druide ? Peut-il scinder sa Nuée en dix figurines distinctes et les envoyer combattre au corps à corps, où doit-elle rester unie ? Dans ce dernier cas, comment agissent les Attaques Magiques ? Une seule Boule de Feu peut-elle détruire la Nuée ? J'attends les conseils d'autres MJ ...

Thomas G. (93 - MONTFERMEIL).

« Soyez nombreux à venir en aide à ce pauvre MJ égaré ... Nous publierons dans le prochain numéro les réponses qui nous seront parvenues ...

Cette rubrique s'achève ici. Encore une fois, n'oubliez pas que nous nous tenons à votre disposition pour publier vos lettres, petites annonces (gratuites !... J'insiste ...), questions ou publicités (en échange d'une de Labyrinthe si vous êtes un zine). Alea jacta est !





La prochaine fois ...

- ✓ **Dossier : Les Crimes et Délits**, tout ce que vous devez savoir sur la justice du Vieux Monde !...
- ✓ **Scénario : Les Cavaliers Noirs**, où les PJ vont découvrir les bois peu accueillants du Vieux Monde !...
- ✓ **Et une foule de petites choses qui faciliteront la vie aux MJ !...**

Rendez-vous bientôt !...



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

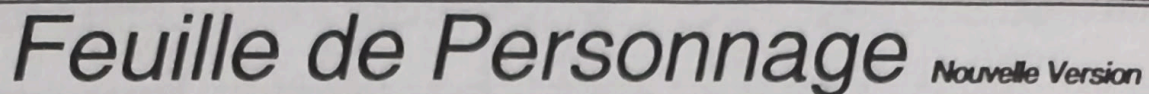
"Sylvain PETERSON, 17 Rue du Val d'Osne, 94410 SAINT-MAURICE" contre un chèque de 20 Frs (à l'ordre de **Mme PETER**) + Port. **WARHAMMER** est publié par Descartes Editeur sous Licence Games Workshop.

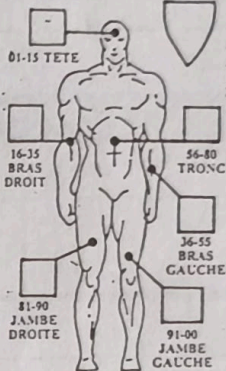
Toute reproduction partielle ou intégrale est interdite sans notre permission écrite. Ce fanzine est réalisé sur Traitement de Texte Brother LW-710i.

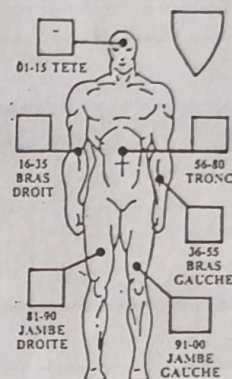
✍ **Rédacteur en Chef** : Sylvain PETERSON (Sly).

✍ **Remerciements à** : Michèle PETERSON (Corrections).

Les Tomes 1 et 2 sont toujours disponibles à notre adresse.

**Nouvelle Version**

Armes / Contact							I	CC	D	Pr	En	Armes / Distance					PC	PL	PE	FE	A/T	Munitions	Points d'Armure	
																								
Pièces d'Armure												Localisation										Enc		

[illegible]

[illegible]