



Labyrinthe

★ Fanzine entièrement dédié à WARHAMMER Jdrf. ★

Tome 4

Apériodique
Décembre 98

Supplément :

★ La Geste de Syrella (les
trois premières parties)...

Aides de Jeux :

★ DOSSIER : La Justice du
Vieux Monde ...

Scénario :

★ Les Cavaliers Noirs ...



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.
- ★ Trois personnages pré-tirés.
- ★ Un scénario prêt à jouer.
- ★ Une carte de Sartosa et de l'Ile de la Tortue.

Prix : 45 Frs + 4 timbres

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

Sommaire

Tome 4

4 Bestiaire

Une sélection d'affreuses créatures ...

6 La Boutique du Guerrier

Où Maître Johannis dévoile tous ses trésors ...

8 Les Maîtres de Magie

Nouvelle rubrique pour apprentis-sorciers ...

9 Mon Carnet de Voyage

Extrait des mémoires d'un explorateur ...

10 Justice & Tribunaux

Tout pour pouvoir gérer les crimes et délits ...

14 Les Cavaliers Noirs

Promenade de santé dans les bois pour les PJ...

20 Bric à Brac

Enigmes, sortilèges et objets magiques ...

22 La Geste de Syrella

Première partie d'une belle histoire ...

24 Et après l'Aventure ?

Tout ce qu'il faut faire en fin de partie ...

25 Cap sur l'Aventure

Conseils & Astuces pour les MJ débutants ...

26 La Rédac' ...

Lieu de communication entre vous et nous ...

Edito

Salut à tous !

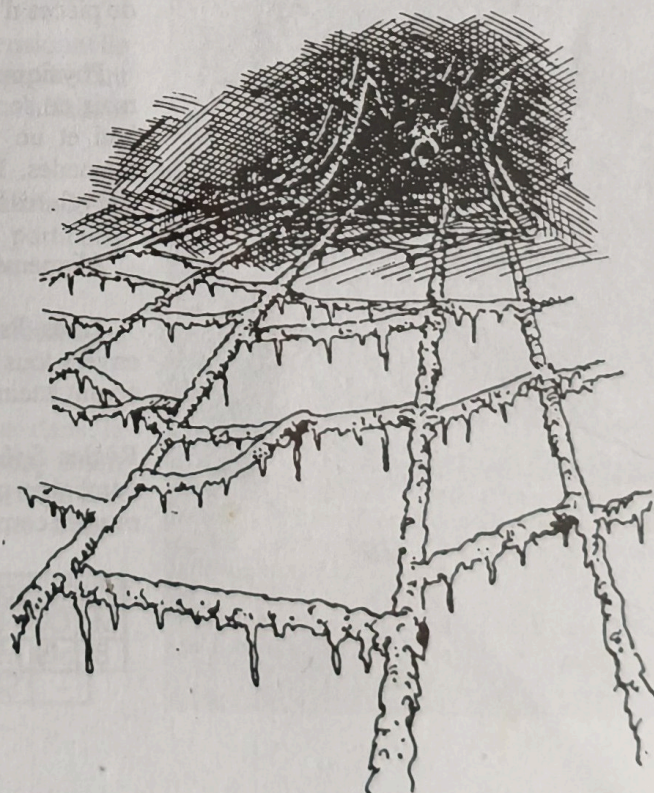
Eh oui, ça y est ! Après des années de travail acharné, de lutte sans merci contre la page blanche et de tasses de café ingurgitées, tous nos efforts ont abouti à ce que vous tenez en main ... Un numéro 4, ça se fête non ? Après tout, le 4, chiffre mythique, n'est il pas le but ultime de tout fanzine ?... Drriiinnggg (*N.b. Tiens, mon téléphone personnel qui sonne à cette heure ?...*). Allo ?... Oui ... Ah, d'accord ...

Hum, on vient juste de m'avertir que ce n'est pas le numéro 4 mais le numéro 100 qui se fête d'habitude ... Et je crois qu'on en est encore loin ... Bon, alors pour cette fois, c'est un coup dans l'eau. N'empêche qu'on essaiera de tenir le coup (d'ici là, j'aurais 45 ans, non ?) ! En attendant, revenons à des temps moins lointains, en l'an de grâce 1998, et penchons-nous sur le contenu de ce Tome. Ce mois-ci, outre nos rubriques habituelles,

signalons le début de notre campagne "Le Cristal des Elfes", dont vous trouverez la suite dans le N°5, ainsi que l'apparition de la rubrique "Les Maîtres de Magie", qui nous a été proposée par un lecteur. Ne manquez pas non plus les trois premiers chapitres de "La Geste de Syrella", une longue nouvelle qui a charmé tout le monde à la Rédac'. D'ailleurs, à la fin de l'histoire, nous organiserons un grand concours qui vous permettra peut-être de gagner des figurines ou des pièces de collection. Pour l'instant, je vous souhaite une agréable lecture, et d'inoubliables parties de Warhammer !

Sigmar, puisses-tu bénir tes enfants !

Sly, Rédacteur en Chef (*c'est bizarre, mais j'ai l'impression qu'à chaque fois l'édition est de plus en plus délirant...*)



Bestiaire Fantastique

Comme à chaque Tome, une sélection de nouveaux monstres abandonnés par leurs anciens propriétaires attendent dans cette rubrique un MJ qui saura les aimer ...
Nous sommes bien entendu persuadés que votre grand cœur vous dictera de venir en aide à ces pauvres créatures baveuses en les intégrant sur l'heure à vos parties ...



Centaures

Longtemps, on a cru que les Centaures étaient nés de l'imagination trop fertile des tribus primitives à leur première rencontre avec des cavaliers. Ces hommes pensaient en effet que le cavalier et sa monture ne formaient qu'une seule et même entité ... Ce point de vue était tout à fait logique, si ce n'est que les Centaures existent réellement ... Ceux qui ont osé s'aventurer dans les vastes contrées désertiques de l'Est du Monde sont nombreux à avoir aperçu des bandes de ces curieuses créatures mi-hommes, mi-chevaux. Mais beaucoup plus rares sont ceux qui sont sortis indemnes d'une rencontre avec les Centaures ... Car ces derniers sont réputés pour leur tempérament sanguin et belliqueux. Entre eux, ils passent le plus clair de leur temps à se battre. Ces rixes perpétuelles ont pour but de désigner le chef du clan, qui ne garde jamais son autorité bien longtemps ...

Les Centaures ont un sens du territoire très marqué, et ils n'apprécient guère ceux qui le traversent. Quelques rares voyageurs ont tout de même réussi à avoir un contact pacifique avec ces créatures, mais sûrement grâce à une très grande ruse, et une bourse bien remplie ! Car en effet, l'or exerce une grande convoitise sur eux, et un droit de passage atténue souvent leur haine des étrangers ...

De temps à autre, les Centaures s'aventurent dans les rares villages environnants, dans lesquels ils sont considérés avec un mélange de crainte et de respect. Ils y dépensent leur or pour s'acheter des barils entiers d'alcool fort. Ils possèdent en effet un intérêt très porté sur la boisson, et il est très courant qu'ils soient ivres. Lorsqu'ils sont dans cet état, ils deviennent réellement incontrôlables. Certains d'entre eux sont même allés jusqu'à enlever des villageois pour les sacrifier à leur sombre dieu, le Grand Etalon Noir.

Les Centaures sont généralement équipés d'armes de distance simples, comme les Arcs. Ils se montrent d'ailleurs avec ces derniers de redoutables archers. Sinon, il n'est pas rare qu'ils soient équipés de pièces d'armure cloutées redoutables au combat rapproché.

Physique : Les Centaures mesurent environs la taille d'un Humain, mais ne sont jamais plus petit qu'1m70. Ils possèdent un corps bien bâti et un visage aux pommettes saillantes rappelant les traits des Nomades. Beaucoup d'entre eux, hommes et femmes, arborent des chevelures hérissées et l'utilisation de la teinture est très répandue.

Alignement : Neutre.

Traits Psychologiques : Les Centaures sont sujets à l'Animosité envers tous ceux qui font du mal aux chevaux. Dans 50% des cas, ils seront atteints de Témérité Pathologique ou de Frénésie.

Règles Spéciales : Les Centaures peuvent, à l'instar des Destriers, combattre par Ruade (Attaque Pattes/Ecrasement). Ils peuvent être montés comme des Chevaux normaux.

Profil Type													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dx	Cd	Int	Cl	FM	Soc
8	49	52	6	4	13	45	2	25	35	30	30	25	23

Sufiriades

Les Sufiriades sont des créatures vraiment très étranges qui ne se rencontrent que dans des circonstances particulières. Dans tout endroit saturé de magie, lorsqu'elle est presque palpable, après une bataille entre deux grands sorciers ou dans un lieu où de puissantes créatures d'origines magiques ont fait leur apparition (tels des Démons ou des Elémentaux), une Sufiriade peut se déclencher. Un tel phénomène est imprévisible à l'avance. On pense qu'il s'agit d'un esprit qui parvient à s'échapper du Royaume des Morts par une minuscule brèche dimensionnelle créée par le sur-taux de magie.

La Sufiriade se manifeste sous forme de tourbillon d'air semblable en tous points à une minuscule Tornade, se mouvant aléatoirement. La présence de la créature provoque un énorme courant d'air capable de projeter des créatures ou des objets de plus de 100 Kg ! Si la Sufiriade intervient en pleine nature, elle peut provoquer une tempête de sable (ou de toute autre matière se trouvant au sol).

L'entité en elle-même n'est pas agressive, mais sa seule présence est déjà un danger ! Quiconque parvient à toucher une Sufiriade se retrouve envahi d'un froid glacial qui remonte de la partie du corps en contact jusqu'à sa totalité, transformant presque instantanément le malheureux en statue de givre (aucun sort, même les plus puissants, ne peuvent ressusciter un être ainsi tué) ! Toutefois, le MJ peut décider, dans l'intérêt de la partie, de permettre aux PJ d'utiliser normalement leurs points de Destin, en limitant par exemple les pouvoirs de la créature. Dans ce cas, seule la partie en contact sera définitivement perdue.

Quiconque parvient à s'approcher à moins de 2 mètres d'une Sufiriade assistera à un spectacle terrifiant ... A l'intérieur du mur d'air se trouve un être fantomatique aux traits décharnés. Cette apparition ne bouge jamais, il ne s'agit que de l'image figée de l'esprit qui a donné naissance à la Sufiriade.

A moins d'utiliser un sortilège ouvrant une brèche dimensionnelle tel Vortex Chaotique (voir le *Premier Compagnon*, p. 67), permettant à la Sufiriade de retourner dans son monde, elle finit par s'affaïsser d'elle-même et par disparaître.

Alignement : Chaotique (cela ne signifie pas que la Sufiriade ait des intentions mauvaises, mais qu'elle est constituée de particules magiques démentes, donc Chaotiques).

Traits Psychologiques : Les Sufiriades causent la *Peur* à toutes les créatures vivantes.

Règles Spéciales : Quiconque aperçoit l'esprit contenu dans la Sufiriade subit la *Terreur*. La présence de la Sufiriade éteint automatiquement tous les moyens d'éclairages, sauf les Lanternes. Les personnages projetés par le vent perdent 3 pts de Blessure à leur réception. Les Sufiriades sont sujettes à l'*Instabilité*.

Profil Type													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dx	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	-	-	5	3	25	-	-	-	-	-	-	82	-



Un Etrange Mystère

Les opinions quant à l'origine exacte des Sufiriades sont mitigées. Plusieurs sorciers de renom se sont penchés sur le problème sans jamais parvenir à tomber d'accord. Voici un bref aperçu des idées qui circulent :

- Les Sufiriades sont des esprits qui viennent d'une autre dimension et arrivent dans notre monde par une brèche temporelle (comme expliqué ci-contre).

- Les Sufiriades sont en fait des démons venus des antipodes du monde, qui se nourrissent de particules magiques. C'est pourquoi elles apparaissent toujours dans des endroits hautement chargés en magie.

- Les Sufiriades sont une forme peu courante de spectres, invoqués par le tristement célèbre Nagash, le Seigneur Liche qui vit dans la Terre des Morts, à l'est de l'Arabie, et commande tous les morts-vivants. La Sufiriade aurait pour fonction d'emmagasiner la magie pour en faire profiter Nagash.

- Les Sufiriades ne sont rien d'autres que des phénomènes naturels extrêmement rares (il y a fort à parier que les partisans de cette explication n'ont jamais vu de Sufiriade en vrai !).

Comment démêler le vrai du faux dans un tel sac de nœuds ?...

La Boutique du Guerrier

Petite visite guidée des forges du célèbre Maître Armurier Johanns, qui vient d'ouvrir à Altdorf une boutique d'un genre nouveau ...

Car en effet, c'est à ce jour le seul endroit de l'Empire où l'on peut se procurer des armes quelque peu "exotiques", qui à n'en pas douter, feront merveille dans les mains de nos chers PJ ...



La Boutique

Maître Johanns jouit d'une excellente réputation dans le milieu aisé d'Altdorf. Son magasin, "La Boutique du Guerrier", est le repère de tous les dandies et Gentilhommes qui désirent être vus dans cet endroit très à la mode. Il s'agit de l'armurerie la plus cotée de la ville. Quiconque pénètre dans la boutique sera d'abord saisi à la gorge par la forte odeur de métal qui envahit l'endroit. Mais, au bout de quelques instants, l'odorat du visiteur se sera accoutumé, et il pourra alors admirer la fameuse boutique. De part et d'autre de la grande salle s'élèvent des dizaines de râteliers portant des armes de la meilleure facture. Aucun guerrier ne peut pénétrer en cet endroit fabuleux sans avoir aussitôt une lueur de convoitise qui s'allume dans son regard. Il admirera la pureté des lames, le tranchant finement affûté des épées, et les fines ornementations des gardes. Entre une lourde armure complète semblant monter silencieusement la garde sur ces trésors, et une longue rangée de casques aux plumes du plus bel effet, le visiteur verra peut être Maître Johanns en personne, en train d'expliquer attentivement à un noble le fonctionnement d'un pistolet de duel du dernier cri en matière de technologie. Il s'agit d'un homme dans la force de l'âge, vêtu de riches étoffes et très raffiné, mais au visage portant les marques d'une existence bien remplie. Car en effet, Maître Johanns était jadis un soldat qui fit la guerre dans de nombreux endroits lointains du monde. Ce qui lui a permis de regrouper au fil des ans une impressionnante collection d'armes ou d'accessoires jusqu'ici inconnus dans le Vieux Monde ...

La Collection

Si un visiteur désire voir cette fameuse collection, rien de plus simple. Il lui suffit de demander à Maître Johanns, qui se fera un plaisir de le guider en arrière-boutique, au-delà de la forge et des ateliers, dans une petite pièce aux murs recouverts de tapisseries. Là, sur des présentoirs, se trouve la plus étrange collection d'arme que le client n'ait jamais vu. Maître Johanns prend un air solennel, prie le visiteur d'entrer, et commence la visite guidée du "musée".

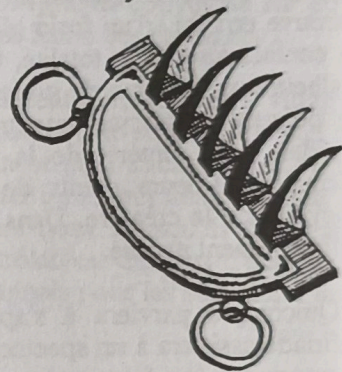
● **Ati-Ati** : Maître Johanns conduit les convives devant le premier objet :

"Voici un instrument d'origine Arabe, mais qui fut également utilisé sous de nombreuses latitudes. Son nom signifie "Lance-Lances", et il décrit à merveille sa fonction. Sous sa forme la plus connue, cet accessoire consiste en un morceau de bois droit et plat, au manche enroulé d'une cordelette pour faciliter la prise, et à l'extrémité munie d'une entaille. C'est dans

cette cavité que les Arabes introduisent le bout de leur lance. L'effet s'exerce en augmentant la longueur effective du bras de l'utilisateur, ce qui donne plus de vitesse et de force à la lance. Grand nombre de bons soldats impériaux ont eu du fil à retordre en combattant des Infidèles équipés d'un Ati-Ati ..."

● **Bagh Nakh** : Après cet remarque quelque peu émouvante, Maître Johanns s'avance vers un curieux petit objet métallique :

"Rares doivent être parmi vous ceux qui ont déjà visité la lointaine Cathay. C'est de cette terre que vient cet objet dont le nom signifie "Griffes de Tigre". L'arme consiste en quatre ou cinq pointes d'acier fixées sur une barrette qui dépassent entre les doigts lorsque celle-ci est tenue en main. Des trous et des anneaux à l'extrémité de la barrette assurent une bonne prise. Facile à cacher dans la paume de la main, cette arme a beaucoup de succès auprès des assassins nippons, les célèbres Ninjas ..."



● **Bola de Guerre** : La troisième arme est beaucoup plus familière à la majorité des visiteurs.

"Plus proche de nous, voici le Bola de Guerre, connu dans la plupart des pays dont le nôtre, mais curieusement assez rarement utilisé. C'est pourtant une arme redoutable. Le principe est le même que celui des Bolas de Chasse, mais la lanière de cuir est ici remplacée par un fil métallique mince et flexible et les pierres par des boules métalliques munies de pointes. Le fil peut infliger de terribles blessures en coupant, les pointes en perçant ou en entaillant. Ce genre d'arme peut neutraliser les meilleurs Destriers sans difficulté. L'utilisateur doit être muni d'un gantelet pour se protéger les doigts lors du lancer."

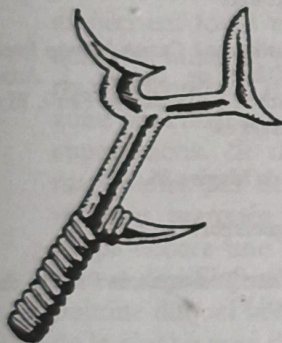
● **Chakram** : Le groupe arrive devant une arme tout à fait inhabituelle.

"Nous voici devant le Disque de Guerre. Il s'agit une fois de plus d'une arme Nippone. L'objet est une rondelle d'acier de 12 à 30 cm de diamètre, dont on a aiguisé les bords extérieurs comme un rasoir. Pour le lancer, les soldats Nippons

ont une technique qui leur est propre, et qui nécessite beaucoup de dextérité. Ils font tourner le Chakram à toute vitesse autour de leur index, et le lancent en abaissant le doigt. On peut aussi le lancer en le tenant entre le pouce et l'index, mais la première méthode garantit une grande force d'impact. Certains explorateurs affirment que les guerriers transportent leur Chakram en les enfilant sur leur chapeau ..."

● **Couteau de Lancer Sudron** : Maître Johanns conduit les visiteurs devant une arme à l'air fort redoutable :

" Un peu de silence, mes amis. Voici le fruit de l'incroyable imagination des hommes du Sud pour les choses de la guerre. Il s'agit d'un Couteau de Lancer muni d'une multitude de lames. Il se lance d'un mouvement horizontal du bras, et non pas vertical, comme pour les haches, ou autres armes de lancer communes. Qu'elles que soient les conditions du tir, le lanceur est sûr de toucher sa cible. En effet, l'arme a été étudiée de façon à tourner autour de son centre de gravité, et à blesser l'adversaire, quel que soit le point d'impact ..."

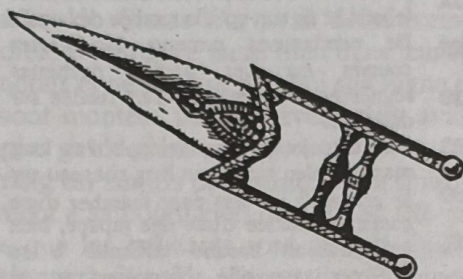


● **Masques de Guerre** : L'étape suivante est un groupe d'une dizaine de pièces métalliques semblables à des masques.

" Il est fort curieux que l'usage des Masques de Guerre ne soit pas plus répandu dans nos contrées ... Il s'agit de pièces métalliques légères que l'on fixe sur un casque qui ne protège que le crâne. Le masque peut avoir une forme de grille ou être une simple plaque perforée afin de permettre le passage de l'air, bien que la plupart soient décoratifs. Il est en effet infiniment plus intéressant de leur donner la forme d'un visage. On dit que les plus belles pièces ont été si bien travaillées en forme de visage de démon, que ceux qui mettent ces masques sont à même d'effrayer les plus braves des hommes ... En plus de cet avantage, le masque constitue une protection efficace pour le bas du visage, et aide au maintien du casque ..."

● **Katar** : Le groupe arrive une fois de plus devant un objet qui ne ressemble à rien de ce qu'ils aient déjà vu :

" Aussi connue sous l'appellation de "Poignard Coup de Poing", cette arme Arabe sert aussi bien à frapper d'estoc qu'à percer les meilleures cottes de mailles en cassant les maillons. La lame est très large à la base et est fuselée vers la pointe. Ce qui distingue ce poignard des autres est sa poignée en forme de H, munie de deux barres transversales. Le Katar se tient en effet avec une main, la lame allant au devant du poing, et le coup se donne comme un coup de poing. C'est grâce à cette propriété que le Katar est capable de percer les armures fines, car cette façon de porter le coup confère plus de force à l'attaque ..."



● **Main de Fer** : Une sorte de gant de cuir occupe la vitrine suivante :

" Voici un objet en fin de compte assez banal, mais qui mérite tout de même une place dans ma collection grâce à l'ingéniosité du système. Il s'agit à première vue d'un vulgaire gant de cuir comme en porte 90% des gens. Mais de fines lamelles de fer ont été introduites dans la doublure, très habilement afin de ne pas gêner les mouvements de la main. Grâce à cela, cette Main de Fer peut s'utiliser comme un Gantelet pour parer certaines attaques, mais sans l'inconvénient majeur de poids de ce dernier. On en attribue la création à un chercheur d'aventure particulièrement malin dont on a toujours ignoré le nom ..."

● **Kriss** : Maître Johanns s'avance à pas de loup vers le dernier objet :

" Voici le chef d'oeuvre de ma collection, mes amis, une véritable merveille. Il s'agit d'un poignard à la poignée d'ivoire, et à la lame ondulée. Cette arme nous vient du sud de l'Arabie. Ce qui rend cet objet vraiment unique, c'est d'abord l'habileté exceptionnelle de celui qui a forgé cette lame, car cette forme ondulée si caractéristique est très difficile à forger. Mais surtout, c'est aussi le fait que la lame du Kriss soit forgée avec un alliage très spécial contenant entre autres du fer de météorite, et des sorts secrets que seuls les chamans connaissent. Ce rituel ancestral confère au Kriss l'étrange propriété d'étouffer toute magie. Une personne qui porte ce poignard ne peut être affectée par

aucun sortilège, aussi puissant soit-il. Mais il s'agit là d'un effet à double tranchant car le porteur du Kriss devient lui-même incapable d'utiliser la magie, s'il s'agit d'un enchanteur ... Le Kriss étouffe aussi les effets de tous les objets magiques que l'utilisateur peut éventuellement porter sur lui. Mais cette arme est idéale pour tous les guerriers normaux, qui n'ont pas accès aux choses de l'occulte ..."

La visite s'achève ensuite. Les visiteurs émerveillés repartent, plein de rêves en tête. Maître Johanns esquisse un sourire devant leur mine ébahie, fier de lui.

Acheter

Maître Johanns, qui n'est pas né de la dernière pluie, se doute bien que pareille collection attire la convoitise de nombreux clients. Aussi leur propose-t-il des reproductions fidèles de ces objets, à des prix qui ne sont hélas pas à la portée de toutes les bourses. Mais beaucoup de riches aventuriers (la richesse des PJ n'est un secret pour personne !...) trouveront leur bonheur dans "La Boutique du Guerrier".

Arme	I	CC	D	Prd	Prix
Ati-Ati	+20	+10	+2	-10	75 Co
Bagh Nakh	-	-5	+1	-	100 Co
Katar	-	+10	+3	-	150 Co
Kriss	+15	+10	+4	-20	1250 Co

Arme	PC	PL	PE	FE	A/T	Prix
Bola	10	22	48	4	1	35 Co
Chakram	6	10	25	T	1	50 Co
Arme Sudron	4	8	20	T	1	95 Co

Armure	Pts	Partie	Prix
Main de Fer	1	Main *	45 Co
Masque	1	Tête **	de 15 à 70 Co

* Réduit tous les dommages dus aux coups critiques Bras N°1 à 6, qui concernent tous la main.

** Réduit les dommages dus au coup critique Tête N°8.

Notes : Le Katar perce l'armure de l'adversaire si le jet de CC est compris entre 1 et 10. Les Masques de Guerre à l'effigie de créatures effrayantes (démons), causent la Peur aux individus dont le total d'Intelligence est inférieur à 30. Le Kriss n'est disponible qu'en un seul exemplaire (celui de la collection). Les PJ devront convaincre Maître Johanns de se séparer de cette pièce unique s'ils désirent l'acquérir. Le Kriss est une arme magique, donc capable de blesser les êtres éthérés ou immunisés aux attaques conventionnelles. ■

Les Maîtres de Magie

Nous inaugurons dans ce Tome une nouvelle rubrique. Vous y trouverez à chaque fois la description complète d'un PNJ magicien de Niveau 3 ou 4, toujours intéressant et original, qui pourra servir éventuellement de professeur aux PJ apprentis-sorciers. Il est en effet toujours difficile de trouver un Maître de Magie adapté aux besoins des personnages, c'est pourquoi cette rubrique sera grandement utile aux MJ. De plus, le PNJ sera souvent présenté de manière à donner des idées d'aventures au MJ en panne d'idées ...



L'homme à la pipe

Nicodème Crossbones est un vieillard de plus de 70 ans, à la longue barbe blanche et au regard sévère. Il passe sa journée à fumer la pipe tout en étant plongé dans de vieux livres poussiéreux. Nicodème vit seul dans une petite cabane construite au bord du canal, sous le sinistre Pont qui Chante à Brionne. Même dans cet endroit peu recommandable, Nicodème n'a jamais eu à craindre les truands et autres coupe-jarrets. Il faut dire qu'il est encore particulièrement vigoureux pour son âge, et que l'aura de force mêlée de sagesse qui l'entoure est plus qu'imposante pour le commun des mortels. Surnommé le "Vieil Hibou", il est vrai que Nicodème ressemble en tous points à cet oiseau ; il reste cloîtré chez lui le jour, et ne sort qu'à la tombée de la nuit. De nombreuses rumeurs inquiétantes courent sur ses sorties nocturnes régulières, mais aucune n'est fondée sur du solide. On l'a toujours vu enveloppé d'un long manteau bleu nuit, et un long chapeau sur le crâne. Il se sert pour marcher d'une canne surmontée d'une tête rapace, bien qu'il n'aurait aucune difficulté à se déplacer sans elle. Nicodème est un homme étrange, tantôt gai et rieur, tantôt sombre et concentré. Il doit grandement ces changements de caractère intempestifs à une herbe aux propriétés narcotiques qui pousse au bord du canal, et qu'il se plaît à fumer lorsqu'il désire - selon ses propres mots - "voir les choses cachées de la connaissance". Apparemment, cela a l'air de porter ses fruits puisqu'il est l'auteur de plusieurs sorts nouveaux et de nombreux objets magiques mineurs.

Ses Compétences

Nicodème est un Illusionniste de Niveau 4, maîtrisant tous les sorts habituels de cette profession. Il a étudié la magie auprès des meilleurs sorciers de Middenheim, et est rapidement devenu un redoutable enchanteur. Bien qu'il ne soit pas particulièrement sociable, et qu'il ait plutôt tendance à effrayer ses éventuels disciples, Nicodème serait prêt à prendre en charge la formation d'un jeune apprenti, mais seulement après s'être assuré de la valeur de ce dernier.

Le prétendant à la place devra d'abord surmonter une petite épreuve concoctée par Nicodème. Elle s'intitule en toute modestie "Epreuve du Caillou", et est un test de patience. Le magicien écrit son nom sur un caillou, puis, prenant son élan, le lance avec une grace étonnante par dessus les toits des maisons environnantes. Le disciple doit retrouver cette pierre avant le prochain lever du soleil. La tâche semble aisée, mais il cherchera toute la journée et toute la

nuit, en vain. Il retournera alors, penaud, auprès de Nicodème. Et c'est alors qu'il remarque un petit objet au creux de sa main : le caillou ! Le vieil homme annonce alors en toute simplicité avoir usé de ses pouvoirs pour faire croire qu'il avait réellement lancé la pierre, et qu'elle ne l'a jamais quitté. Celui qui ne saute pas à la gorge du magicien, où n'abandonne pas de dépit décroche la place.

L'apprenti devra pour tout paiement des services du magicien s'acquitter de toutes les tâches ménagères.

Son Profil

M CC CT F E B I A Dex Cd
4 49 27 3 3 15 69 1 45 69

Int CI FM Soc
88 41 90 21

Compétences : Evaluation, Incantations, Langue Hermétique - Magikane Illusoire, Hypnotisme, Méditation, Conscience de la Magie, Identification des Morts-Vivants et des Objets Magiques, Fabrication de Parchemins et de Potions, Connaissance des Plantes, Sixième Sens, Vision Nocturne.

Dotations : 1 Canne (Arme Improvisée), 1 Bâton de Sorcier, 1 Amulette de Charbon (3 boules de Feu), 75 Co et des poussières.

Pts de Magie : 35.

Alignement : Neutre.

Folies : Toxicomanie (Herbe du Bord du Canal).

Ses Créations

Nicodème est l'auteur de deux nouveaux sorts de magie Illusoire :

Illusion Mineure

Niveau de Sort : 1, Pts de Magie : 4, Portée : 70 m, Durée : 1 heure/niveau, Composant : Néant.

Ce sortilège engendre une illusion de toute nature, mais dont le volume ne peut excéder la taille d'un chat. Du fait de la petitesse de l'objet, ceux qui essaient de percer cette illusion ont un malus de -10% à leur Test d'Intelligence.

Seconde Vue

Niveau de Sort : 3, Pts de Magie : 6, Portée : Personnel, Durée : 2 Tours, Composant : un œil de verre.

L'utilisateur est capable, pendant toute la durée du sort, de distinguer entre la réalité et l'illusion, et de voir les choses telles qu'elles sont réellement. ■

Mon Carnet de Voyage

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

Praag et les Contrées Environnantes

Praag n'est plus que l'ombre de sa gloire passée et quelques mots suffisent pour décrire sa situation actuelle. Sur les rives du fleuve Lynsk, une population de pêcheurs survit de ses maigres prises (près d'un quart du poisson est atteint par les effets du Chaos et n'est pas propre à la consommation), tandis qu'à l'intérieur des terres on ne trouve que quelques bergers. De gigantesques ruines de marbre, vestiges de l'Age d'Or, bordent les Montagnes du Bout du Monde, mais les populations les évitent par crainte ou par superstition. Les habitants de Praag sont des gens obtus et résignés, extrêmement conservateurs, comme si la gloire passée de leurs ancêtres et les trop nombreuses marées du Chaos leur avait définitivement ôté toute énergie. Le fatalisme, présent dans leurs tragédies, se retrouve aussi bien dans leur foi que dans leur vie quotidienne. La région est pauvre en minerais et ne produit rien qui soit digne d'exportation. Les seules expéditions qui atteignent la ville sont montées par des aventuriers avides, attirés par les richesses que les labyrinthes sous les temples garderaient encore.

Quiconque arrive à Praag est surpris par l'atmosphère sinistre et glaciale qui se dégage des murs de la cité. Comparativement à sa population, la ville est très petite. Ceci est principalement dû aux mises à feu successives que les habitants sont obligés d'effectuer pour déraciner le Chaos, qui empêchent toute extension urbaine. La plupart des bâtiments en construction ne seront jamais achevés, faute de crédits ou de temps. Même le grand roi Zoltan et sa vaillante milice de Stalgrad ne parviennent à éliminer le Chaos qui sature l'atmosphère. Des prêtres errants passent de temps à autre par Praag pour porter la sainte parole, mais les habitants demeurent déchirés entre la foi et les superstitions. Si d'aventure vous veniez à passer quelques jours dans cette ville, vous ne manqueriez pas de rencontrer une procession funèbre. Observez ces visages, ceux des vieillards résignés, marqués par des années de misère, ceux des jeunes dans le regard desquels vit quelque temps encore une lueur de défi, ceux des femmes, éteints par les pleurs, et ceux des enfants qui savent déjà l'injustice du monde où ils sont nés. Ce misérable cortège est mené par un prêtre sur la poitrine duquel brille un crucifix d'argent. Attendez quelques instants encore. Quand le morne son de la cloche aura disparu au loin, vous verrez approcher un curieux personnage. Il suit le cortège à distance respectueuse, le visage fermé, mû par une muette détermination. Il porte un sac sur l'épaule. Après que le cercueil aura été posé sur le sol, le prêtre ira rejoindre cet homme et lui remettra quelques pièces d'argent avant de rentrer se calfeutrer chez lui, ainsi que les assistants. L'homme ouvre alors son sac et en sort tout le matériel nécessaire à sa besogne. Ce personnage est un Draktoter, étrange profession qui combine l'activité de fossoyeur avec une autre tout aussi déplaisante. Il prend le maillet et le pieu sortis du sac et se dirige d'un pas déterminé vers le cercueil ... Il fera en sorte que cet infortuné défunt n'aille pas grossir les rangs des Vampires ...



Justice & Tribunaux

Les aventuriers agissent parfois à la limite de la légalité, et il se peut que leur attitude conduise, un jour ou l'autre, devant une cour de justice. Nous vous proposons dans ce Tome un bref aperçu du fonctionnement des différents tribunaux du Vieux Monde, ainsi que plusieurs règles pour gérer cette situation, une fois de plus "oubliée" par le Livre des Règles et ses suppléments

Les joueurs qui tombent sous le coup de la loi s'apercevront très rapidement que la justice n'a que peu de points communs avec celle que nous connaissons. La culpabilité ou l'innocence d'un accusé sera établie le plus souvent par l'issue d'un combat (avec des Champions de Justice) ou d'une épreuve plutôt que par la recherche de preuves matérielles. De plus, la cour tient compte des rumeurs qui peuvent circuler ...

Les Tribunaux

Seules les grandes cités appliquent une justice qui se rapproche de celle que nous connaissons. La justice des tribunaux civils est rendue par un jury et non par la voie des armes. Il existe six types de tribunaux, que nous énumérons ci-dessous :

- *Le Tribunal Royal* est aussi appelé cour itinérante, car les magistrats du roi parcourent le pays. Ils sont chargés de juger les vols et les meurtres perpétrés sur le territoire royal. Autrefois, de tels cas étaient jugés par le seigneur ou par son régisseur, mais les procès étaient expédiés et s'accompagnaient de sentences lourdes qui frappaient non seulement la coupable, mais aussi sa famille. Les rois comprirent rapidement qu'une justice loyale ne pouvait que leur être favorable.

Ces dernières années pourtant, tout particulièrement en Bretonnie, cet idéal de justice s'est considérablement terni. Charles de la Tête d'Or III, le roi actuel, est un être falot. Certains seigneurs profitent du laxisme ambiant pour édicter leurs propres lois. Les plus impitoyables exercent des pressions sur le peuple, le menaçant des pires vengeances s'il en appelait à la justice royale. Les hauts magistrats ont d'ailleurs perdu leur réputation d'honnêteté et d'intransigeance ; ils offrent l'image d'êtres corrompus. Pour cette raison, le peuple préfère encore recourir à la justice du seigneur plutôt que d'entamer un voyage vers la ville, où ils devront mettre la main à la bourse pour se faire entendre du tribunal royal. Les affaires entendues par ce tribunal sont le plus souvent sanctionnées par une peine de pendaison.

- *La Haute Cour de justice* est un tribunal spécial, mis en place pour régler les différends entre seigneurs. Si les parties sont de petite noblesse, elles sont entendues par une cour composée de nobles de leur rang. La haute noblesse est de même jugée par ses pairs, mais le tribunal est dans ce cas présidé par l'Empereur, le Roi ou l'un des ses représentants (selon la contrée). Si le différend ne trouve pas de solution, l'accusé et le plaignant s'en remettent au jugement des Dieux. Dans ce cas, les parties choisissent l'arme et l'armure avec

lesquelles elles combattront. Les combattants jurent de ne pas porter d'anneau magique ou de talisman, ni de boire de potion susceptible d'accroître leurs forces. De même, ils renoncent à recourir à aucun sortilège. Le combat débute à l'aube et ne peut se prolonger au-delà du crépuscule. Le vainqueur gagne le procès, les Dieux s'étant prononcés en sa faveur. Dans l'Empire, où des décennies de paix ont détourné les nobles du métier des armes, il est courant de faire appel à un Champion de Justice pour représenter l'une ou l'autre partie.

Un vassal convaincu d'avoir trahi le serment d'allégeance envers son suzerain peut être condamné à avoir la tête tranchée. Pour les cas de moindre importance, ses terres lui sont simplement retirées, mais dans les cas graves, la sentence de mort peut s'appliquer à son fils aîné. Un seigneur qui a trahi ou exploité un de ses vassaux peut être condamné à lui céder une partie de son domaine. En cas d'offenses répétées, il peut être déchu de son titre.

- *Le Tribunal Seigneurial* siège dans la grande cour du château. Il est chargé de régler tous les problèmes qui concernent le village. Ce tribunal ne juge pas uniquement les délits ou les infractions ; c'est aussi l'endroit où se traitent les affaires de la vie quotidienne. Il y est décidé du jour de la moisson et des récoltes, des taxes et corvées dues au château. Les serfs viennent y demander l'autorisation de marier leur fille, etc ... Tous les villageois peuvent se présenter devant le tribunal, qui siège toutes les six semaines. Après avoir traité des affaires du village, les litiges sont portés à l'attention du seigneur. Un paysan peut venir se plaindre de la somme exigée par le meunier en échange de son travail, que les serfs ne veulent pas effectuer leurs corvées ou bien que ses récoltes ont été saccagées par un de ses voisins. Le seigneur consulte les notables du village avant de rendre son jugement. Si un notable se trouve accusé, le seigneur laisse aux autres notables le soin de trancher. Si leurs jugements sont contradictoires ou s'ils ne peuvent tomber d'accord, le seigneur ordonne le jugement par le feu : l'accusé doit s'emparer d'une pierre qui se trouve au fond d'une marmite d'eau bouillante. Si, au bout de quelques jours, les cloques purulent, l'accusé est déclaré coupable. Les notables peuvent demander que leur différend soit réglé par la voie des armes. En règle générale, le seigneur refuse ; il se peut en effet que l'un des plaideurs soit meilleur combattant ou qu'il ait les moyens de se faire représenter par un champion. Les peines appliquées par le tribunal seigneurial sont en général des amendes payables sous forme de vivres. Les villageois, qui ont parfois du mal à subvenir à leurs besoins, s'efforcent de régler leurs affaires entre eux.



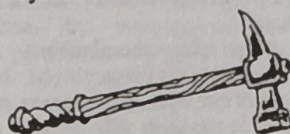
• **Le Tribunal Ecclésiastique** est concerné par les affaires de blasphème, de sacrilège ou d'hérésie. De telles accusations requièrent des preuves flagrantes, faute desquelles l'accusé peut se retourner contre ses détracteurs et entamer un procès en diffamation. C'est la raison pour laquelle les nobles et les nantis comparaissent rarement devant le tribunal ecclésiastique. Le plus souvent, les affaires présentées devant ce tribunal sont montées de toute pièces. Il est en effet facile d'accuser un ennemi de faire usage de magie noire ou d'avoir conclu un pacte avec les Dieux du Chaos. Il suffit, pour confirmer ces dires, de présenter un témoin dont la parole ne saurait être mise en doute. Ce procédé fut longtemps l'apanage des rois, quand ils voulaient se débarrasser d'un vassal gênant ou s'emparer de ses richesses. Tout homme d'église ne peut être jugé que par le tribunal ecclésiastique. Ce dernier étant réputé pour sa clémence en ce qui concerne les affaires séculières, de nombreux escrocs se sont empressés de rentrer dans les ordres afin de commettre leurs forfaits en toute impunité. Dans les Royaumes Estaliens, tout homme peut se prétendre homme d'église s'il est capable de lire et de comprendre les Ecritures en Classique. Pour les accusations graves (hérésie, pacte avec le mal, dégradation de temples, etc...), la sanction est le bûcher. Dans la majorité des cas néanmoins, l'accusé est simplement rétrogradé dans la hiérarchie religieuse. Dans certaines contrées, l'hérésie est simplement punie d'excommunication. Le jury de ce tribunal est le plus souvent composé de Clercs appartenant au culte de Vénéra.

• **Le Tribunal Civil** est sous la tutelle des guildes et du gouverneur de la cité. Il est chargé de juger les vols, les actes de vandalisme ou les escroqueries. Le tribunal civil sanctionne généralement les affaires par des amendes, mais pour les agressions armées ou le vol, la peine encourue peut être d'avoir un œil crevé ou une main amputée. Les peines de prison ne sont prononcées qu'en dernier recours, lorsque l'affaire dépasse la compétence du tribunal civil et doit être soumise au tribunal royal (Ex : les crimes tels que l'incendie volontaire, la contrebande ou la trahison). Si le passage de ce dernier n'est pas annoncé avant plusieurs mois, le conseil de la ville peut juger que le prisonnier ne vaut pas l'argent dépensé pour sa garde, et l'on retrouvera le malheureux éborgné dans sa cellule...

• **le Tribunal des Affaires**, enfin, traite les problèmes se rapportant aux négoces. Un marchand qui coupe son vin ou sa bière, ou bien fausse sa balance, sera condamné à une lourde amende ou au pilori. Une personne n'ayant pas acquitté les droits d'octroi sera expulsée de la ville après avoir été marquée au front. Le tribunal des affaires est peut-être le plus

scrupuleux et le plus intègre de tous. Les commerçants qui y siègent ont en effet tout intérêt à sauvegarder une image d'honnêteté sans laquelle la négoce est compromise. Il est donc inutile de tenter de soudoyer les juges ; ceux-ci interviennent d'ailleurs immédiatement et aux yeux de tous, dès qu'un litige se présente sur la place du marché.

Les crimes et délits commis par les PJ sont en général du ressort du tribunal civil ou du tribunal royal. Les règles qui suivent concernent surtout ces deux tribunaux. Les jugements rendus par les autres cours dépendent de multiples facteurs qui ne sauraient être résumés en quelques lignes. Le fonctionnement de ces tribunaux est laissé à l'appréciation du MJ, en accord avec les joueurs.



Le Jugement

Le jugement est la phase finale du processus qui a conduit le criminel devant la justice. Mais avant cela, il faut définir plusieurs éléments :

1. Y a-t-il eu des témoins ?
2. Ceux-ci se sont-ils manifestés ?
3. L'accusé peut-il acheter sa libération ?
4. L'accusé peut-il soudoyer les juges ?
5. S'il est jugé coupable, quelle sentence sera prononcée ?

Les Témoins

Dans certaines circonstances, il est inévitable que le forfait ait des témoins, surtout en plein jour. Le tableau ci-dessous ne doit être consulté que si le personnage tente de dissimuler son crime, ou s'il le commet dans un endroit désert ou à une heure tardive. La table détermine quelles chances on a de trouver des témoins.

Scène du Crime	Le Jour	La Nuit
Place	95% (D12)	45% (D6)
Ruelle	60% (D8)	30% (D6)
Village	85% (D10)	15% (D3)
Route	40% (D6)	5% (D2)
Rase campagne	25% (D6)	1% (D2)

Remarquez que ce tableau donne un nombre de témoins possible. Il se peut en effet que les personnes soient présentes mais ne remarquent pas le forfait. Le personnage qui commet le crime doit faire un Test de Dissimulation afin de déterminer si son acte est passé inaperçu. Pour cela, le MJ doit fournir les totaux d'Initiative des témoins potentiels. Il lance

un D20 pour déterminer la qualité du témoin.

D20	Passant	Aventurier	Soldat
Ville	1 à 13	14 à 15	16 à 20
Village	1 à 18	19	20
Route	1 à 17	18 à 19	20
Campagne	1 à 16	17 à 18	19 à 20

Les citoyens ordinaires (paysans, badauds, etc...) ont un total de 30 en Initiative. Les aventuriers auront en moyenne un score de 45. Quant aux gardes de la cité ou les soldats, ils auront une Initiative de 40. Le MJ peut adjoindre à la troupe un officier de haut niveau.

L'Attitude du Témoin

Les militaires et les gardes interviennent aussitôt. Les hommes ordinaires eux, tiennent à leur tranquillité. Ils évitent donc d'intervenir, mais ils peuvent se manifester par des cris ou des gestes. Les aventuriers ne sont pas par définition des êtres craintifs ; leur intervention dépend de l'intérêt qu'ils portent à l'affaire, des bénéfices qu'ils en espèrent ou tout simplement de leur Alignement.

Le MJ lance un D20 et détermine la réaction du témoin en consultant la table suivante :

D20	Crise	Chantage	Intervention
Passant	7 à 14	15 à 18	19 à 20
Aventurier	6 à 7	8 à 13	14 à 20
Soldat	3 à 4	5 à 6	7 à 20

Suivant le lieu, le résultat est modifié :

Ville	0
Village	-1
Rase campagne	-2
A la nuit tombée	-1
Témoins supérieurs en nombre	+3
Criminels supérieurs en nombre	D8

Le témoin qui crie et gesticule attire l'attention de la foule. Celle-ci ne manque pas de poursuivre le criminel. L'importance de la foule dépend bien sûr du lieu du crime. En campagne, jusqu'à 8 paysans et bûcherons se rassemblent, armés de leurs outils. Dans un village, la foule est



grosse de 20 personnes. Les notables du village peuvent être armés d'épées ou d'arcs. Si les criminels prennent la fuite, une battue est organisée et le seigneur local est averti. En ville, les cris du témoin rassemblent un groupe de 8 à 80 personnes.

Le témoin qui compte exercer un chantage contacte le personnage qui a commis le forfait. Il peut le faire aussitôt ou plus tard, quand le personnage pense être tiré d'affaire : il lui demandera alors de l'argent en échange de son silence. Le maître-chanteur agit seul, mais en ayant pris ses précautions : " *Mes amis savent où je suis, si je ne reviens pas dans une heure ...* ". La somme demandée varie suivant le forfait commis. Le MJ en fixe le montant. Ce peut être, par exemple, 25 Co pour une agression, 50 pour un vol, 100 pour un meurtre (ou davantage, suivant le rang de la victime) ...

Le Flagrant Délit

Si le personnage qui a commis un forfait est sur le point d'être arrêté, il peut encore tenter de monnayer sa libération immédiate. La possibilité de corrompre les gardes dépend de trois facteurs : la gravité du délit, l'honnêteté du garde et la force du criminel. En effet, si le garde tombe sur une bande d'aventuriers armés, il préfère accepter de l'argent plutôt que de risquer sa vie ...

Si cette possibilité leur est offerte, les personnages doivent payer l'amende correspondante au délit. S'ils offrent une somme inférieure, la garde empoche l'argent mais procède quand même à l'arrestation, et ce, quels que soient les risques encourus. Les sommes minimales sont les suivantes :

- 15 Co pour un délit mineur, tel que le chapardage ou l'agression d'une personne de moindre importance.

- 30 Co pour avoir agressé ou détourné un citoyen ou un paysan, tué un gueux ou un mendiant.

- 60 Co pour un délit sérieux : contrebande, vol ou destruction des biens seigneuriaux (cela comprend le meurtre d'un serf et le braconnage), meurtre d'un citoyen, dégradation de biens publics ou ecclésiastiques.

- 120 Co ou davantage pour un crime abominable : trahison, appel à la révolte, agression d'un noble ou d'un notable, meurtre d'un militaire ou d'un garde (ceci n'est pas un meurtre abominable aux yeux de la justice, mais dans ce cas, les gardes appliquent leur propre loi. Selon les circonstances, la somme demandée peut être doublée), etc ...

Le MJ procède à un Test de Corruption standard, en tenant compte des modificateurs suivants :

Troupe levée d'office : +15
Garde de la cité : 0

Troupe seigneuriale : -5
Soldats du Roi ou de l'Empereur : -10
Troupe d'élite : -20

Les Chevaliers Panthères de Middenheim, par exemple, sont une troupe d'élite.

D'autres données sont à prendre en compte :

Les PJ sont supérieurs en nombre, à raison de trois contre un : +15
Les PJ sont supérieurs en nombre, à raison de deux contre un : +10
La milice est supérieure en nombre à raison de deux contre un : -10
La milice est supérieure en nombre à raison de trois contre un : -20
Les PJ offrent le double de la somme habituelle : +10
Les PJ offrent le triple de la somme habituelle : +20
Il s'agit d'un crime abominable : -15
Il s'agit d'un délit sérieux : -10
Il ne s'agit que d'un délit mineur : +5
L'action se passe en ville : +5
L'action se passe dans un village : -5
L'action se passe sur une route ou en rase campagne : +5

Quoi qu'il en soit, un résultat de 100 signifie que la tentative de corruption a échoué. Considérez dans ce cas que la troupe est particulièrement nerveuse, et attend la moindre occasion de s'acharner sur les joueurs.



Au Tribunal

La Corruption du Tribunal

Un personnage arrêté a encore la possibilité de se tirer d'embarras en soudoyant les juges avant le procès. Si l'accusé est un noble, un Clerc, un riche marchand, il obtient sans peine une entrevue. Il en va tout autrement pour un personnage de basse extraction. Celui-ci doit d'abord soudoyer ses geôliers. Il lui en coûte 20 Co quel que soit le forfait commis. Il est inutile d'établir le degré de corruption des geôliers ; ceux-ci acceptent toujours l'argent qu'on leur offre. Le MJ jette ensuite un D6 afin de déterminer la réaction des geôliers :

D6

1 Le geôlier empoche l'argent mais n'intervient pas.

2 à 3 Le geôlier empoche l'argent et revient quelques heures plus tard pour dépouiller le prisonnier de tout ce qu'il possède.

4 à 6 Le geôlier accepte l'argent et s'arrange pour que le personnage obtienne une entrevue avec un juge.

Un personnage qui obtient une entrevue avec ses juges peut tenter de les soudoyer, mais avec diplomatie. Le personnage peut par exemple s'exprimer en ces termes :

" *Votre Honneur, c'est un honneur pour moi que de vous rencontrer avant le début de mon procès. Je suis victime d'un regrettable malentendu, et je suis persuadé que vous saurez régler au mieux cette malencontreuse affaire. Votre clairvoyance et votre grandeur d'âme sont connues. Permettez-moi, puisque l'occasion s'en présente, de vous remettre cette modeste bourse, pour vos bonnes œuvres.* "

Ce à quoi il faut espérer que le juge réponde :

" *Ce présent révèle une âme charitable et cela ne correspond guère aux méfaits dont vous êtes accusés. J'ai d'ailleurs relevé de nombreux points obscurs dans cette affaire. Les preuves dont on vous accable ne sont, de toute évidence, qu'un tissu de mensonges ; mais n'ayez crainte, cher ami, la justice et le droit sauront triompher...* "

Le montant de la somme offerte aux juges est dix fois supérieure à celle offerte à la milice. La somme minimale pour un incendie volontaire est donc de 1200 Co. Chaque multiplication de la somme minimale augmente de 25% les chances d'être innocenté. Ainsi, dans le cas de l'incendie, un don de 2400 Co réduit de 50% les risques de condamnation. Le MJ pourra décider de modifier ces chiffres à sa guise selon les différents tribunaux (les Hauts Magistrats seront sûrement plus gourmands que les simples juges ...).



Coupable ou Innocent ?

Il ne suffit pas, hélas, de soudoyer les juges pour se tirer d'embarras. Certains critères influencent le jugement de la cour positivement ou négativement. Au début du jugement, le MJ jette cinq D20 afin de déterminer le chiffre à partir duquel l'accusé peut être condamné. Il applique ensuite les modificateurs suivants :

Somme correcte versée au juge	-25
Accusé étranger à la ville	+20
Accusé seulement complice	-10
Flagrant délit	+15
Témoins en la faveur de l'accusé	-20
Délit mineur	-10
Délit sérieux	+10
Crime abominable	+25
Accusé récidiviste	+30
Rang Social de l'accusé inférieur à celui de la victime	+15
Rang Social de l'accusé supérieur à celui de la victime	-10
Accusé à la Soc supérieure à 60	-10
Accusé ou Avoué compétent en :	
Eloquence	-20
Charisme	-10
Petite Cour de Justice	-5
Haute Cour de Justice	+10
Affrontement avec la garde lors de la procédure d'arrestation	+5
Blessure d'un garde lors de l'arrestation	+5
Accusé ayant de bonnes relations ...	-10

La liste peut être très longue, ainsi nous nous bornerons à ces quelques modificateurs. Une fois le total correctement ajusté, le MJ lance 1D100. Si le résultat est inférieur ou égal au Chiffre de Culpabilité, le personnage est déclaré coupable par la cour. Un résultat supérieur indique l'acquiescement du personnage après examen du dossier.

Note : Un résultat de 1 à 5 indique toujours une condamnation. Bien que la chance soit rarement l'alliée des criminels, 100 signifie un acquiescement automatique.

Nous vous présentons ci-dessous un exemple de situation qui pourrai arriver à tout moment à vos PJ lorsqu'ils se trouvent en ville. Toutes les nouvelles règles présentées dans les pages précédentes sont appliquées pour vous donner une idée de leur fonctionnement en situation réelle.

Exemple : Emek, guerrier originaire d'Arabie, traverse la ville de Magritta avec ses compagnons. Un soir, ils se retrouvent impliqués dans une bagarre de rue au cours de laquelle un homme trouve la mort. La bande prend la fuite et se disperse. Quelques heures plus tard, la milice fait irruption dans l'auberge où s'est réfugié Emek. Celui-ci tente de les soudoyer, mais il ne sait pas que l'homme qui a trouvé la mort est le plus jeune fils de la famille Senfriti, l'une des plus importante de la ville (voir Tome 3, rubrique *Mon Carnet de Voyage*). Les 300 Pistoles qu'il offre à la troupe sont bien insuffisantes. La milice empoche l'argent, mais arrête Emek et le conduit en prison. Le lendemain, Emek est visité dans sa cellule par ses compagnons. Il suit le code d'honneur en usage parmi les siens et ne parle pas, même s'il doit endosser la responsabilité d'un crime. Ses compagnons donnent quelques pièces d'or aux geôliers, afin que leur ami bénéficie d'un traitement de faveur, et contactent le juge. Ils lui offrent plusieurs centaines de Couronnes, que ce dernier accepte.

Emek passe en jugement. Le MJ jette les dés afin de définir son Chiffre de Culpabilité. Il obtient 31. La somme remise au juge réduit le risque à 6% (31-25). Mais Emek est jugé pour un crime abominable (atteinte à la vie d'un noble), et son Rang Social est bien évidemment inférieur à celui de la victime, ce qui ramène le total à 47%. Les compagnons d'Emek ne peuvent témoigner en sa faveur et un officier de la milice affirme avoir assisté au crime (Flagrant délit +15). Le risque de condamnation passe à 62%. Emek était seulement complice du crime (-10), ce n'est pas lui qui a porté le coup fatal, mais il est étranger (+20) et passe pour un sauvage aux yeux des juges de la Cour. En fin de compte, le Chiffre de Condamnation est de 72% ... Le MJ jette 1D100 et obtient 58. Le verdict est le suivant : considérant la nature violente de l'accusé et sa farouche détermination à taire le nom de ses complices, bien que les faits n'aient pu être clairement établis, la Cour déclare Emek coupable. Celui-ci sera pendu en place publique dans les jours suivants. Heureusement pour lui, Emek peut encore compter sur l'astuce de ses compagnons pour l'aider à se tirer de ce mauvais pas, en le faisant par exemple évader ... Comme quoi, loin de nuire au jeu, le passage en jugement d'un des personnages peut souvent donner des idées d'aventure.

La Sentence

La sentence dépend de la nature du crime et de la personnalité du criminel. Deux éléments influencent grandement le tribunal : la différence de classe entre l'accusé et la victime et le fait de savoir si l'accusé est récidiviste. La sentence la plus couramment appliquée dans le Vieux

Monde est la pendaison, mais on utilise aussi dans certaines régions le garrotage ou le bûcher (qui est d'ordinaire surtout utilisé pour les crimes religieux). La décapitation est souvent réservée aux nobles et aux notables. Comme déjà signalé précédemment, les longues peines de prisons sont très rares pour les criminels ordinaires, mais elles peuvent s'appliquer pour les prisonniers politiques.

Instantanés

Il existe de nombreuses possibilités d'utiliser la justice comme toile de fond d'une aventure. En voici quelques unes :

◆ **Coupable malgré lui :** Les PJ rencontrent l'un de leurs anciens amis dans une petite auberge. Mais ils ont à peine le temps de se saluer qu'un groupe de gardes pénètre dans la taverne et arrête sans ménagement leur ami. Celui-ci est accusé entre autres de meurtres, d'incendies volontaires, et d'agressions multiples. Les PJ, qui connaissent bien leur ami, savent qu'il est incapable de commettre de tels crimes, d'autant plus qu'il jure à qui veut l'entendre qu'il est innocent. Avec une telle somme d'accusation, il n'a aucune chance d'échapper à la potence ... A moins que les PJ ne fassent leur petite enquête de leur côté. Peut-être découvriront-ils alors qu'un horrible Doppelgänger a prit l'apparence de leur ami pour se livrer à toutes les activités pré-citées en toute impunité. Encore restera-t-il à éliminer la créature (qui peut très bien prendre la forme d'un des PJ ...) et à convaincre la Cour de l'innocence de l'accusé ...

● **La Tour de la Mort :** Suite à un délit quelconque en terre étrangère (pourquoi pas l'Arabie), les PJ sont incarcérés dans la sinistre Tour de la Mort, un bâtiment très récent qui sert de mouloir aux prisonniers qui y échouent. La Tour a été étudiée pour qu'aucun détenu ne puisse s'en échapper ... S'ils ne tiennent pas à mourir de mauvais traitements ou de malnutrition, ils ont tout intérêt à faire mentir cette réputation. Les PJ parviendront-ils à s'évader de cet Alcatraz médiéval sans y perdre quelques plumes ?...



Les Cavaliers Noirs

Adapté par Sylvain Peterson
D'après un scénario de Ian Livingstone

Ce scénario sans difficultés majeures peut être joué par un groupe de quatre à six aventuriers, à la fin de leur première carrière ou au début de leur seconde. Une expérience moyenne sera nécessaire au MJ pour gérer les déplacements en forêt et certains combats. Cette aventure a été conçue pour être jouée en campagne avec le scénario du prochain Tome, se déroulant aussi dans le cadre de la Légende du Cristal des Elfes. Toutefois, rien ne vous empêche de jouer ce scénario indépendamment, mais il vous faudra alors ignorer la Légende et supprimer toute allusion au Cristal.



La Légende

Le Royaume de Bretonnie était autrefois pacifique et prospère. La légende conte en effet que l'Archimage elfe Elvaron, en remerciement d'une faveur oubliée, avait entouré la Bretonnie d'une barrière enchantée que le mal ne pouvait franchir. Un bloc de cristal aux pouvoirs magiques, érigé dans la Galerie Royale du château, symbolisait ce pacte. Or, un jour, ce Cristal se fendit en deux. Le tonnerre éclata durant toute une semaine. Lorsque les hommes d'armes et les émissaires du roi parcoururent le pays afin de constater l'étendue du désastre, ils ne trouvèrent que récoltes dévastées et populations décimées par les épidémies. Les bois et les forêts abritaient désormais toutes sortes de maléfices. Une fièvre inconnue terrassa les habitants du château. Un à un, les chevaliers rassemblèrent leur équipement et quittèrent le pays pour tenter leur chance en d'autres contrées plus hospitalières. Les magiciens, abandonnant cornues et laboratoires, se glissèrent hors des murs et disparurent à jamais. Le roi affirma solennellement que seul le courage d'un héros parviendrait à mettre un terme à ces maux. Ce brave traverserait les immensités inconnues afin d'implorer l'aide de l'esprit d'Elvaron. Pour ce faire, il lui faudrait d'abord reconstituer le Cristal dans son intégralité. La pierre permet en effet l'accès au Royaume des Morts. Nul ne tenta l'aventure, les chevaliers ayant entendu dire qu'un démon aux apparences de loup hantait les Immensités Inconnues et dévorait l'âme de quiconque posait le pied sur son territoire. Le vieux roi mourut, le cœur brisé. Peu de temps après, son fils fut assassiné. Dès lors, faibles régents et barons avides se succédèrent à la tête du royaume. Anarchie et désordre régnèrent sur le pays jusqu'à ce qu'une nouvelle dynastie, dont descend l'actuel roi Charles de la Tête d'Or III, parvienne plus ou moins à rétablir l'ordre. Il n'en demeure pas moins des seigneurs faisant encore régner leurs propres lois et une profonde meurtrissure dans tous le pays. Les deux fragments du Cristal, symbole de l'unité du Royaume, disparurent de la vue et de la mémoire des hommes ...

Prologue

L'aventure se déroule aux environs du village d'Erevorn, situé dans une petite province Bretonnienne. Les PJ sont de passage dans les environs et vont avoir un choc ... De toute évidence, un drame se joue ici ... Les champs sont à l'abandon, des troupeaux épars cherchent en vain une maigre pâture mais ne trouvent que mauvaises herbes. Les portes des maisons battent au gré du vent. Trois

silhouettes noires au bout d'une corde se découpent sur le fond du ciel, trois pendus dont les corps se disputent les corps décharnés... Les quelques villageois restés à l'extérieur s'enfuient à l'approche des PJ et se terrent dans leur maison, laissant la grande rue déserte. Une enseigne rouillée portant l'inscription "Au Satyre Cornu" gémit et tourne sur ses gonds. Il s'agit de l'unique taverne du village. Comme la nuit ne va pas tarder à tomber et que les PJ ont fait une longue route, ils n'auront pas d'autres solutions que de faire halte à l'auberge, ne serait-ce que pour abreuver leurs montures.

La salle commune est glaciale et poussiéreuse. Quatre hommes au visage sombre sont assis à une table et font signe aux PJ d'approcher. Le plus imposant les salue et se présente :

- Salut à vous, étrangers ! Je suis Eldron, chef de ce village, et voici Gond, l'aubergiste, ainsi que Milche et Garfas, mes deux adjoints.

Il offre aux PJ une pinte de bière dont la première gorgée leur arrache une grimace: elle est affreusement amère ...

- Cette bière n'a pas toujours été imbuvable, étrangers, elle fut même en son temps la meilleure de la contrée ! Hélas, ce satané Hobgobelin a empoisonné nos puits et jeté une malédiction sur cette terre autrefois prospère ... Nous avons décidé d'offrir 60 Co à quiconque sera assez vaillant pour pénétrer dans la forêt et nous rapporter la tête de cette vermine de Ned !

Il est évident que les PJ représentent l'un des derniers espoirs du village. Ceux-ci devraient se laisser tenter facilement, vu l'apparente simplicité de la mission. Mais ce qu'ils ignorent, c'est que le Duc Darian, noble félon à la tête de la région, interdit sous peine de mort de pénétrer dans la forêt. Il craint, en effet, qu'un voyageur ne découvre les restes de son frère aîné et de la famille de celui-ci, qu'il a fait sauvagement assassiner et enterrer dans un lieu sinistre connu sous le nom de Clairière de l'Enfer. Ce forfait lui a permis de s'emparer du pouvoir à la mort de son père. Depuis que les forêts sont interdites aux honnêtes gens, nombre de vagabonds, bandits de tous poils et monstres redoutables en ont fait leur domaine. Un Hobgobelin particulièrement malveillant a choisi le village pour cible, et deux ans lui ont suffi pour réduire les villageois à la famine. Ceux qui ont osé braver l'interdiction pour traquer le monstre se balancent actuellement au bout d'une corde, attrapés en flagrant délit par les Cavaliers Noirs, la milice du duc. Nul ne connaît les véritables identités de ces cruels soldats, qui ne quittent jamais leur armures et sont apparus comme par magie lorsque le Duc a pris le pouvoir.

L'Enlèvement

S'ils acceptent la mission, les PJ se verront servir le dîner par Clotilde, la fille de Gond l'aubergiste, et passeront la nuit à l'auberge gratuitement. Ils seront logés dans une chambre au mobilier simple mais propre et confortable. Si l'un des PJ souffre du trouble mental Cauchemar, il rêvera toute la nuit de faces gobelinoïdes grimaçantes ... Aux alentours de minuit, tout le monde est réveillé par une tempête qui fait rage dehors. Les PJ pourront entendre derrière le bruit du vent et des éclairs des aboiements de chiens ainsi que les ricanements déments de quelque créature de cauchemar. S'ils parviennent à se rendormir, ils passeront le reste de la nuit sans encombre.

Au petit matin, les PJ seront réveillés en sursaut par des hurlements. Si l'un d'eux à la présence d'esprit de regarder par la fenêtre, il verra une scène bien étrange : Clotilde est portée par un Hobgobelin maigrelet qui gravit à toute vitesse la pente qui monte vers la forêt ! Même si l'un des PJ annonce qu'il se lance à leur poursuite, dites-lui qu'il est déjà trop tard et que la créature a disparu dans les fourrés. Au rez-de-chaussée, les PJ trouveront l'aubergiste suant et tremblotant.

- Ma fille, ma pauvre fille, ce démon l'a enlevée ! De grâce, faites quelque chose, nobles étrangers !... Je suis prêt à offrir 50 Co supplémentaires à qui la ramènera vivante !...

Les PJ n'ont pas une minute à perdre. S'ils prennent trop de temps à rassembler leurs affaires ou à agir, Eldron, le bourgmestre, les pressera de s'élancer à leur poursuite. Et c'est dans la lumière blafarde du petit matin que les PJ doivent s'enfoncer dans les profondeurs de la forêt...

Dans la Forêt

A partir de maintenant, les PJ évoluent dans le sombre Bois des Potences. Le MJ peut fournir une photocopie de la carte présentée ci-dessous afin de permettre aux PJ de se déplacer librement, ou se la réserver et guider ses joueurs oralement. Ils peuvent marcher en suivant les sentiers à leur vitesse de déplacement habituelle, mais s'ils décident de couper à travers bois, ils ne progresseront plus que de 2 Km/h (ce qui correspond environ à 2 cm sur la carte). Pour l'instant, les PJ peuvent suivre les empreintes laissées par le Hobgobelin et sa prisonnière.



1. Le Mendiant

Les PJ arrivent bientôt dans un endroit de la forêt complètement baigné par une brume d'origine inconnue. Soudain, ils se trouvent nez à nez avec un mendiant lépreux surgit de nulle part. Il est complètement inoffensif, mis à part le risque de contagion (un contact entraîne immédiatement un Test de Contagion). Il implore les PJ de lui faire l'aumône. S'ils refusent, il les suit jusqu'à l'orée de la clairière, gémissant de plus belle. Sinon, il les remercie chaleureusement et leur montre du doigt une tour en ruine dont le sommet dépasse à des kilomètres plus en avant au cœur de la forêt. Il explique que dans sa jeunesse, il a servi un puissant magicien nommé Fabian, qui vivait dans cette tour et qui, pour le récompenser de ses nombreux services, lui a remis juste avant de mourir un parchemin et une pierre précieuse. Pour les remercier de l'avoir aidé, il offre aux PJ ces objets. La gemme n'a pas une grande valeur, et ne vaut certainement pas plus de 20 Co. Sa véritable fonction se fera connaître dans la tour. Le parchemin semble être un vieux poème épique ; en fait, la première lettre de chaque mot forme un acrostiche, message secret relatif à la tour en ruine (10). Présentez aux joueurs le texte suivant et laissez les se débrouiller avec jusqu'à ce qu'ils trouvent la solution :

" Temps reculés où un valeureux étranger replanta trois oliviers, un rosier odorant et insuffla la beauté originelle. Un cauchemar hantait Èrevorn mais ainsi, il nia et pourfendit l'esprit errant."

L'acrostiche déclare : " Trouver tour, oeil, bouche, main, épée".

2. Le Chêne Creux

Les traces de Ned le Hobgobelin s'arrêtent devant un vieux chêne. Soudain, les PJ entendent les hurlements étouffés de Clotilde s'échapper de l'intérieur de l'arbre ! Sa tête sort alors d'une cavité à la base de l'arbre. Elle a juste le temps de crier à l'aide avant d'être brutalement tirée à l'intérieur du tronc. Si les aventuriers fouillent le trou, ils ne trouveront rien, exception faite d'un fragment d'étoffe arraché à la robe de la jeune fille accroché à une racine. Il n'y a aucune trace de passage, et les PJ seront bien obligés d'admettre qu'elle s'est volatilisée.

3. Le Saule Pleureur

Les PJ tombent sur un étrange spectacle : au pied d'un saule situé au centre de la clairière gisent, profondément endormis, un bûcheron, sa hache et ses fagots à son côté, et ... un Loup ! C'est l'œuvre d'une Sorcière aujourd'hui décédée, qui, à la suite d'un pari stupide, a jeté une version



Garth le Bûcheron

Garth est un solide gaillard qui vit dans une petite cabane non loin de l'océan du Bois des Potences. Il gagne sa pitance en vendant du bois aux villageois d'Erevorn. Il était justement parti abattre un vieux chêne avant de tomber sous le charme du Saule Pleureur enchanté. Si les PJ acceptent qu'il se joigne à eux, il les accompagnera jusqu'à ce qu'ils débusquent Ned le Hobgoblin, après quoi il retournera dans sa cabane.

M CC CT F E B I A Dex Cd Int CI FM Soc
4 45 25 5 4 8 35 1 22 32 29 32 25 29

Alignement : Neutre.

Compétences : Camouflage Rural, Chant, Coups Assommants, Emprise sur les Animaux, Bagarre, Soins des Animaux, Spécialisation - Armes à Deux Mains (surtout la Hache), Travail du Bois, Résistance à l'Alcool.

Dotations : Veste en Cuir, Hache de Bûcheron, 12 Co.

Cavaliers Noirs

Revêtus d'armures couleur de jais et montant de fiers chevaux à la robe sombre, les Cavaliers Noirs, émissaires du Duc Darian d'Erevorn, parcourent les bois et les contrées voisines, traquant ceux qui s'opposent aux caprices du Duc. Ils exécutent sommairement les contrevenants : les arbres ployant sous le poids des pendus en font foi. Les Cavaliers Noirs ne lèvent jamais la visière de leur heaume. Ils cachent en effet un terrible secret : ce sont, en fait, des Hommes Bêtes du Chaos, mi-humains, mi-sangliers. Ils sont souvent accompagnés de meutes de Chiens de l'Enfer, une race de Chiens de Guerre particulièrement féroce et assoiffés de sang commune à la région, et ainsi nommés à cause de leur pelage roux. Pour les profils des Cavaliers Noirs, considérez les comme des Hommes-Bêtes ayant subi les mutations suivantes : Soif de Sang, Tête d'Animal et Jambes Animales.

Ronciers

Les Ronciers attaquent par Lacération. Leur profil est similaire à celui des Jongs Sanguinaires.

permanente du sort Sommeil sur l'arbre. Quiconque passe sous son feuillage doit faire un Test de Contre-Magie pour ne pas sombrer dans le sommeil pour une durée de 48 heures. Le bûcheron a dû s'aventurer sous le saule et être victime du charme. Quant au loup, il était de toute évidence affamé, et il a tenté de dévorer l'homme avant de sombrer à son tour ... Seul un sort d'Antimagie (voir Bric à Brac du Tome 2 du Labyrinthe) permet de les tirer de leur torpeur. Une fois réveillés, le loup détaiera à toute allure tandis que le bûcheron remerciera chaleureusement les PJ et leur proposera de se joindre à eux (voir Encart pour son profil).

4. Le Piège à Fauves

Une fosse hérissée de piques a été creusée en travers du petit chemin sur une largeur de 3 mètres. Les aventuriers qui sont en tête doivent réussir un Test de Risque pour ne pas chuter. La fosse est profonde de 4 mètres, et ceux qui tombent ont 20% de chances (si on peut appeler ça de la chance !) de s'empaler sur une pique au fond du piège. Cela cause 4 pts de Blessure (tirage sur la Table des Morts Violentes si total inférieur à zéro). Les parois sont escarpées et les personnages dépourvus de la compétence Escalade doivent se faire aider par leurs compagnons restés au bord du gouffre pour sortir. Si les PJ mettent plus de 5 Tours à se tirer de ce mauvais pas, ils tomberont sur un homme au regard étrange. Il s'agit de l'Ermite Fou qui vient inspecter son piège. L'attaque sur le champ les aventuriers.

5. La Licorne

Tout à coup, les PJ entendent au loin le son d'un cor de chasse et les aboiements d'une meute. Quelques instants plus tard surgit de la brume une forme blanche : c'est une Licorne. Elle est traquée par une bande de Cavaliers Noirs et une meute de Chiens de l'Enfer qui, étant d'alignement Mauvais, vouent naturellement une haine féroce envers les êtres Bons comme cette Licorne. Si l'un des PJ est d'alignement Bon ou Loyal, il n'aura d'autre choix que de venir en aide à la pauvre créature. Tous les autres personnages peuvent choisir de se dissimuler dans les fourrés. Les Cavaliers Noirs attaquent automatiquement toute personne qu'ils rencontrent dans les bois.

6. Les Ronces

Le sentier mène à une forêt de ronces. Si les PJ décident malgré tout de poursuivre par ce chemin, il se produit un phénomène étrange : les branches épineuses tentent de les agripper en proférant d'horribles craquements ! Ces ronces sont en réalité des créatures dont les membres sont en forme de branche, et

dont la tête couverte d'épines darde sur les PJ des yeux globuleux ! Les PJ devront détruire ces êtres s'ils comptent poursuivre leur route.

7. Les Abeilles

Le sentier se termine en cul de sac par une grotte aux profondeurs obscures. Quiconque réussit un Test d'Ecoute (Bruit Léger) perçoit un léger bourdonnement. L'entrée de la grotte n'est accessible qu'à une seule personne à la fois. La caverne est en fait le repaire d'un essaim d'Abeilles, gardiennes d'un trésor caché dans un gigantesque nid accroché au plafond. La grotte, dont les hauteurs sont hérissées de stalactites, fait environ 30 mètres sur 30. D'une d'entre elles pend un nid d'abeilles d'1m50 ! Il y a très très longtemps, un elfe nommé Omas a accroché sa lyre magique à l'une des stalactites avant de se reposer à l'ombre de la roche. Par la suite, un Gobelin le tua pendant son sommeil sans, toutefois, remarquer la lyre. Le vent souffla à travers les cordes de l'instrument, et émit un son d'une fabuleuse beauté. Un essaim d'abeilles, charmé par la mélodie, bâtit son nid autour et y installa sa Reine. Le seul moyen de s'emparer de la lyre doit au préalable éliminer les abeilles et détruire le nid. Le fait de jouer de cet instrument attire toutes les créatures non-intelligentes, comme les animaux, dans un rayon de 100 mètres. Tout être attiré de cette manière ne fait aucun mal à celui qui porte la lyre ni à ceux qui l'entourent, mais attaque quiconque s'approche du groupe. Un étroit tunnel s'ouvre au fond de la caverne. On y entrevoit le jour. Il doit aboutir à un autre endroit de la forêt. A l'entrée de ce tunnel, on peut apercevoir une gigantesque empreinte de pas dans la poussière.

8. Le Vagabond

Les empreintes de pas se poursuivent tout au long du tunnel. Quiconque s'arrête pour inspecter les traces demeure perplexe : seules les empreintes d'une main gauche et d'un pied droit sont visibles. Les PJ suivent en fait une fausse piste tracée par un fou. Au bout d'une bonne dizaine de Tours, les PJ débouchent dans une clairière au milieu de laquelle est assis un vieil homme déguenillé, les cheveux en broussailles, l'air hagard. A leur vue, il se redresse sur sa jambe valide, prêt à se défendre à l'aide de sa béquille. L'extrémité de celle-ci a la forme d'une patte de singe. C'est avec cet embout qu'il a laissé les traces. Le vieil homme, s'il est interrogé, délire à propos des moines fantômes qui hantent l'île des Gémissements (21). Sa rencontre avec les Spectres, plusieurs années auparavant, a définitivement dérangé son esprit. Il est incapable de répondre à la moindre question et les PJ, s'ils restent là, perdent leur temps.

9. Le Pont

Les joueurs parviennent à un pont délabré qui enjambe un marais. Si les PJ craignent de traverser ce pont, il leur faudra presque une heure pour contourner le marécage. Si le poids des aventuriers qui passent sur le pont est supérieure à 250 kilos, celui-ci cède et s'écroule dans un sinistre craquement. Une colonie de Craposaures attend, cachée sous la vase, et tente d'entraîner une victime au fond des eaux boueuses. Les quatre Craposaures remontent ensuite sur la terre ferme afin de remettre le pont piégé en place.

10. La Tour

Une tour s'élève au sommet d'un tertre qui domine la forêt. Visiblement, c'est là l'unique vestige d'un château. La tour est couverte de lierre et de plantes grimpantes. L'entrée est en ogive, et la porte a disparu depuis longtemps. Une statue, à moitié enfouie sous les herbes folles, est postée à gauche de la porte telle une sentinelle oubliée. La cour intérieure est une aire circulaire au centre de laquelle on aperçoit la margelle d'un puits qui devait servir, autrefois, pendant les longues périodes de sièges.

L'intérieur de la tour est sombre et humide. Une fontaine ornementale, surmontée d'une tête grotesque, est taillée dans le mur. L'eau jaillit de la bouche de la statue et s'écoule dans le bassin, porté par un Griffon de pierre. Une pierre précieuse est incrustée dans l'orbite de la tête qui surmonte la fontaine. L'autre orbite est vide. Si les PJ ont déchiffré le poème (1), ils s'intéresseront peut-être à ces détails. Le filet d'eau cesse si une gemme de même taille, comme celle offerte par le Mendiant au début de l'aventure, est insérée dans le trou. Cela permet également de désamorcer le piège qui entre en action si l'on tente d'introduire la main ou un objet dans la bouche de la statue : un mécanisme en referme brusquement les mâchoires avec une Force de 5. Un instrument métallique est ensuite nécessaire pour pouvoir se dégager. La bouche contient un phylactère de bronze qui renferme un parchemin portant un sortilège d'Antimagie.

Le sol est dallé mais les mauvaises herbes ont recouvert les pierres. L'examen du sol révèle une dalle qui porte un anneau de métal. La pierre cache un escalier qui s'enfonce dans les ténèbres du puits. Un bruit d'eau se fait entendre en contrebas. Si les PJ sont équipés de lanternes, ils peuvent discerner dans l'obscurité une statue colossale dressée au fond du puits. Elle brandit une épée. La chambre souterraine est plongée dans l'obscurité. C'est une crypte lugubre résonnant d'un bruit de gouttes d'eau. On aperçoit, dans d'étroites niches, des Squelettes. D'autres encore crouissent à

même le sol dans une eau fangeuse qui monte à mi-mollet. Les murs, couverts de salpêtre, dégouttent d'humidité. Si les PJ restent plus d'un Tour dans la crypte, les Squelettes s'animent et attaquent (Profil Type). L'épée de la statue est enchantée (il s'agit d'une Arme Chasseresse contre les Morts-Vivants, auxquels elle cause le double des dommages). Pour y accéder, il faut escalader la statue (compétence Escalade).



11. Les Tombeaux des Elfes

Les PJ parviennent à une clairière ou les Elfes enterrent leurs morts. Cinq monticules couverts de lierre émergent du sol. L'ébauche d'un autel de pierre se dresse au sud de la clairière. On y a placé des pommes de pins et des noisettes, et un petit feu brûle en dessous. Les aventuriers peuvent traverser la clairière sans problème. Les ennuis vont commencer pour eux s'ils violent les sépultures des Elfes. Chaque cercueil renferme un sort de Malédiction Mineure qui, malgré son inoffensivité, peut se révéler très gênant ! Les cadavres portent des bijoux d'une valeur de 30 Co.

12. L'Aire des Harpies

Un nid de Harpies est bâti au sommet de la colline qui borde ce sentier. Seuls les PJ qui déclarent observer attentivement le sommet de la colline s'en rendront compte. Les corps de tous les malheureux qui ont été enlevés par celles-ci sont déposés dans ce nid fait d'ossements humains grossièrement assemblés. Deux Harpies y demeurent en permanence et attaquent les intrus qui escaladent la colline. S'ils ont raison des monstres et qu'ils n'ont pas peur de se salir les mains, les PJ peuvent récupérer une cotte de maille vieille mais encore utilisable et 10 Co parmi les ossements.

13. La Hutte de l'Ermite Fou

Les PJ parviennent à une clairière où est bâtie une petite chaumière très modeste. Il s'agit de l'habitat de l'Ermite Fou, vieux homme dément qui vit dans la forêt. Les PJ l'ont peut-être déjà rencontré en (4), pour leur malheur ! S'ils pénètrent dans la hutte, ils trouveront la femme de l'ermite occupée à la cuisine. Elle sera d'abord très inquiète de voir des inconnus, mais se détendra rapidement si

Abeilles

Les Abeilles qui ont élu domicile dans cette grotte ont une taille double des abeilles normales. L'essaim attaque une seule victime à la fois. Les insectes se battent jusqu'à leur mort, ou jusqu'à ce que les PJ soient refoulés de la grotte. Quiconque touche le nid est immédiatement attaqué par la Reine. Cette dernière est deux fois plus grosse que les autres abeilles de l'essaim.

Profil de l'Essaim

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
6	35	-	1	1	20	45	2	-	55	12	55	55	-

Profil de la Reine

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
6	40	-	1	1	10	35	1	-	25	19	20	25	-

Craposaures

Ces petites créatures amphibieuses hantent un grand nombre de marécages dans cette région de Bretagne. Dotées d'un esprit retors et d'une intelligence supérieure à la moyenne pour des animaux, les Craposaures passent leur temps à créer des pièges pour attraper des proies qui leur serviront de repas.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	40	-	3	2	10	35	1	35	20	37	23	30	-

L'Ermite Fou

A l'origine, l'Ermite était un bon vieillard qui vivait avec sa femme et son fils dans une petite cabane au fond des bois. Il avait choisi cette vie recluse pour pouvoir se consacrer entièrement à l'étude de la flore environnante. Il a perdu la raison lorsque son fils fut attrapé et exécuté sous ses yeux par les cruels Cavaliers Noirs, alors qu'ils étaient partis chasser. Depuis cet incident, il porte une haine farouche à tous les étrangers, même les plus inoffensifs. L'Ermite Fou possède un profil d'Humain Standard, et souffre des folies suivantes : Démence, Haine (envers les étrangers) et Frénésie. Il a aussi les compétences Alphabétisation, Connaissance des Plantes, Fabrication de Drogues (Naturelles), Identification des Plantes, Préparation de Poisons (Végétaux).





Esprit Malin

Un PJ en contact avec l'eau du bassin doit faire sur le champ un Test de Contre-Magie. Si ce Test échoue, le personnage se retrouve possédé par l'Esprit Malin, qui influera sur son comportement. Le MJ prend le joueur concerné à part, et lui indique que son personnage est désormais habité par un esprit mauvais. Le PJ ainsi transformé cherchera à nuire à ses compagnons lorsque ceux-ci se méfieront le moins, ou seront en position de faiblesse (combat, etc...). Le MJ veillera à ce que le joueur concerné s'acquitte bien de son nouveau rôle de traître. Heureusement, le joueur pourra procéder à un Test de Volonté une fois par quart d'heure (de temps réel) pour savoir s'il parvient à reprendre le contrôle de son personnage.

Le Crâne

Le Crâne enchanté de Maître Edas est un compagnon idéal pour un magicien. Il peut communiquer avec son propriétaire par télépathie, et l'avertir des pièges magiques qui l'entourent, ou même lui apprendre de nouveaux sorts. Si un PJ veut apprendre des sorts de cette manière, il doit avant tout avoir l'approbation du Crâne, puis se livrer à une longue période de méditation de plus de 24 heures. Sorti de cette transe, le personnage a acquis le sortilège convoité. Attention, ceci n'est possible qu'une fois par mois, et que pour les sorts de Magie Mineure et de Bataille. Maître Edas garde jalousement pour lui les sorts plus puissants...

Ned le Hobgobelin

Ned sera un adversaire coriace pour les aventuriers. Il possède un Profil de Héros mineur Hobgobelin. En combat, il utilise une épée magique causant +1 pts de Dommages. Cette arme maudite se réduira en poussière à la mort de Ned. Il utilise aussi des Vesses de Loup, un champion qui pousse dans la forêt. Lancées au sol, elles libèrent un épais nuage de Moisissure Jaune sur un rayon de 2 mètres, et pour une durée de 3 Rounds. Ned en dispose de deux.

elle réalise qu'ils ne représentent aucun danger. Elle s'avère être de plaisante compagnie, mais semble terrifiée à l'idée que son mari puisse rentrer d'une minute à l'autre... Elle leur apprend qu'il attaque systématiquement les étrangers qui errent dans les bois. Même les Cavaliers Noirs, pourtant belliqueux, ont renoncé à affronter ce dangereux maniaque. Si malgré ces avertissements les PJ s'attardent dans la hutte, l'ermite rentre chez lui sur la pointe des pieds, armé de sa hache, et il attaque avec une grande violence tout en hurlant de rage. Il ne fait pas de quartiers et va jusqu'à poursuivre les fuyards à travers bois... Si les PJ tuent l'ermite, ou s'ils annoncent à sa femme que c'est déjà fait, elle s'enfuit en hurlant. Personne ne la retrouvera jamais... Les corps des précédentes victimes du maniaque se trouvent entassés dans le bûcher, derrière la cabane. Les PJ peuvent, s'ils fouillent les corps, trouver une Potion de Soin dans la poche d'un des cadavres. La hutte ne contient que des objets domestiques sans valeurs qui ne présentent aucun intérêt pour les aventuriers.

14. La Clairière de l'Enfer

Les villageois ont donné ce nom à cette clairière car, la nuit, elle se trouve hantée par toutes sortes de fantômes et d'apparitions. Il s'agit en fait des esprits des victimes du Duc Darian, assassinés jadis par celui-ci. Le brouillard est très dense dans cette partie de la forêt, et la surface de l'étang qui se trouve au centre de la clairière est uniformément sombre. Rien ne s'y reflète et même un objet lancé dans l'eau ne provoque aucune ride. Si les PJ s'approchent un peu trop de la mare, un bras décharné surgit des profondeurs. Sa main brandit un joyau monté sur une chaîne d'or. Une barque est amarrée non loin dans les hautes herbes, et les PJ peuvent s'en servir s'ils souhaitent s'approcher du bijou (la barque peut contenir jusqu'à 4 personnages). Si c'est le cas, le bras reste en vue. Il ne disparaît que si un PJ tente de s'emparer du joyau ou, si rien ne se passe, au bout de 7 Rounds. Un Fantôme fait alors son apparition sur la rive. Contrairement aux autres spectres, il ne cause pas la Peur, tout au moins dans l'immédiat. Il apprend alors aux PJ qu'il est le frère aîné du Duc Darian, et leur raconte sa triste histoire (sortez vos mouchoirs!). Si les joueurs, émus par ce triste récit, acceptent de venger le Fantôme en tuant le Duc, celui-ci les remerciera en leur révélant que Ned le Hobgobelin se cache plus au sud, de l'autre côté de la rivière (21). Il remettra aussi au personnage le plus pur (au MJ de juger...) le joyau qui était apparu précédemment. Mais attention, si au bout d'un mois les PJ n'ont pas tenu leur promesse, ils subiront une terrible malédiction de Mort Lente (voir Le Supplément Descartes Volume 2 p. 19).

Si vous ne possédez pas ce supplément, inventez vous même une malédiction bien méchante!... Si les PJ, au contraire, refusent d'aider le Fantôme, celui attaque aussitôt, aidé par les esprits des autres victimes qui font leur apparition à leur tour.

15. Le Manoir

Les PJ arrivent devant les ruines d'une ancienne bâtisse. Ce fut, autrefois, un charmant manoir entouré d'un verger. Tous deux sont maintenant désolés. Les parois ainsi que les étages de la bâtisse sont écroulés et seule la pièce principale est encore praticable. Parmi les décombres et les gravats, les PJ peuvent remarquer qu'un bassin contenant une eau verdâtre a été creusé au centre de la pièce. Le bassin est en réalité habité par un Esprit Malin qui tente de s'emparer du corps de quiconque plonge la main dans l'eau (voir Encart pour détails). Dix Couronnes brillent au fond de l'eau pour tenter les imprudents. Sinon, il n'y a rien d'autre d'intéressant dans les environs.

16. La Cabane

Les PJ tombent sur une vieille cabane qui semble abandonnée. Quiconque y pénètre découvre qu'il s'agit, en fait, d'un piège : la cabane n'est autre qu'un être animé qui dévore ceux qui entrent! De puissantes mâchoires de bois se referment d'un coup sec sur la victime. Les PJ pris au piège sont inexorablement écrasés, à moins qu'ils ne parviennent à se libérer sur un Test de Force. Après avoir avalé ses victimes, la Cabane Carnivore se dresse sur des jambes semblables à des pilotis et s'enfuit dans la forêt.

17. L'Hydre

Les PJ se trouvent dans le verger abandonné du manoir (15). De gros vers blancs dévorent les pommes et de lourdes nappes de brouillard montent du sol, enveloppant les arbres et donnant une atmosphère très particulière à l'endroit. Une Hydre se cache près de la tombe d'un puissant magicien qui fut enterré dans le verger de son manoir. Les PJ qui commençaient à se rouiller vont enfin pouvoir s'offrir un bon petit combat! Si les PJ viennent à bout de cette abomination, ils peuvent reporter leur attention sur la tombe. En creusant, ils découvriront l'unique reste de Maître Edas : son crâne. Celui-ci est un peu différent des autres crânes. Il renferme le savoir du magicien et est animé. Il devient le serviteur de la première personne qui le touche (voir Encart).

18. Le Carrosse Fantôme

Les PJ rejoignent une route à demi couverte qui traverse les bois. Un carrosse est garé à l'autre bout du chemin. Il n'y a pas âme qui vive dedans, mais de larges tâches de sang maculent les sièges. Seuls les Dieux savent quel drame à bien pu se jouer ici ...



19. Les Pïloris

Les PJ parviennent aux pieds de trois pïloris. C'est ici que les Cavaliers Noirs attachent les contrevenant et les laissent ainsi jusqu'à ce qu'ils meurent de faim et de froid, ou que les Harpies les dévorent. C'est en tous cas ce qui a dû arriver au pauvre vieillard qui git, encore attaché aux mains par l'un des pïloris ...

20. Le Monastère

Les PJ peuvent se rendre en barque sur l'îlot sur lequel a été bâti ce monastère, aujourd'hui en ruine. S'ils s'y aventurent de jour, ils ne trouveront que successions de salles vides très poussiéreuses, et de couloirs glacials. Seule une antichambre contient un objet qui peut s'avérer intéressant : un splendide Calice d'Argent posé sur un autel, et entouré de six squelettes reposant à même le sol. L'exploration est tout autre si elle se déroule de nuit ... Le bâtiment entier est alors envahi de Fantômes gémissants, anciens moines du monastère, qui se réunissent en cercle autour du calice. Ils attaquent quiconque essaie de s'en emparer. Le calice transforme l'eau dont on l'emplie en Eau Bénite qui, jetée en grande quantité sur un Mort-Vivant, le détruit.

21. Le Puits

Les PJ redécouvrent ici les empreintes de Ned le Hobgobelin. Il vit dans un puits, c'est du moins ce que laissent croire les traces qui conduisent à la margelle. Il n'y a pas de sortie apparente en bas du conduit, profond de 10 mètres. Une corde nouée à la poulie permet de descendre à l'intérieur du puits. Celui-ci est asséché, et de la terre recouvre le fond. Mais il ne s'agit en fait que d'une pellicule de poussière qui

recouvre un bassin boueux. Quiconque est assez fou pour poser le pied au fond du puits sans se retenir à quelque chose commence à s'enfoncer assez rapidement. La boue engloutit le malheureux en 3 Rounds, à moins qu'il ne parvienne à se raccrocher à une pierre (Test d'Initiative). Aux deux tiers du conduit, de la mousse recouvre abondamment les pierres sur environ 2 mètres cube. C'est l'entrée de la tanière de Ned. La dalle pivote aisément.

A. C'est un passage obscur et couvert de mousse, qui conduit à une porte de fer (celle-ci doit être crochétée pour s'ouvrir).
B. La porte donne sur une pièce creusée à même la terre, envahie de racines noueuses qui s'avancent tels des monstres tentant d'agripper les visiteurs dans leurs serres. Plusieurs trous mystérieux s'ouvrent sur les parois, peut-être des tunnels conduisant hors de la pièce. Ils sont tous plongés dans l'obscurité. La salle est encombrée de toutes sortes d'objets inattendus, jusqu'à un ourson en peluche ! Il s'agit du produit des divers larcins que Ned a commis au village. Un rideau sépare cette pièce de la suivante. Un hurlement perçant provient de derrière le rideau ...

C. Les PJ trouvent dans cette pièce la malheureuse Clotilde, ligotée aux racines ! C'est elle qui a appelé au secours. Cette pièce est entièrement nue, si ce n'est une paille qui doit servir de lit au Hobgobelin, lorsque celui-ci n'est pas occupé à jouer quelques mauvais tours. Des toiles d'araignées pendent du plafond et le contenu d'une bouteille de vin est répandu sur le sol. D'autres tunnels s'enfoncent dans l'obscurité. Pas de traces de Ned. Clotilde raconte que ce dernier vient de disparaître dans l'un des tunnels, mais les PJ qui l'inspectent le trouvent vide. Pendant ce temps, le Hobgobelin s'est replié grâce au réseau qui entoure sa cachette. Il se glisse par un tunnel jusqu'à la pièce voisine (B) et surprend les PJ si aucun d'eux ne garde un œil sur le rideau. Ned combat à mort.

Le trésor du monde est enterré sous le sol de la pièce. Si les PJ ne pensent pas à creuser, c'est Clotilde qui leur dit qu'elle a vu Ned farfouiller dans son butin. Ce dernier se résume à deux potions (déterminées aléatoirement), une fiole de poison (Humanicide), deux bijoux d'une valeur de 30 Co pièce, une vieille bourse toute mitée contenant 200 Co ainsi que quelques menues monnaies, et enfin un gros morceau de cristal rouge orangé, détaché d'un bloc plus grand, et dont émane une forte aura magique (les enchanteurs, ou le Crâne de Maître Edas (17) peuvent révéler ce renseignement). Il s'agit du premier fragment du fameux Cristal des Elfes (voir la Légende, au début de ce scénario). Le Crâne peut également leur raconter la légende, mais les villageois peuvent aussi bien s'en charger à leur retour à Erevorn. Si les PJ

parviennent à reconstituer le Cristal, ils pourront ouvrir une Porte Astrale qui conduit au tumulus où repose l'Elfe Elvaron, et où d'immenses richesses sont cachées !

Epilogue

Cette aventure s'achève ici. Les personnages retournent à l'auberge. Ils doivent traverser la forêt en sens inverse, mais le chemin sera plus rapide maintenant qu'ils connaissent les environs. Pour plus de réalisme, provoquer une rencontre inoffensive pendant le trajet jusqu'au village. L'aubergiste est ravi de retrouver sa fille, et les villageois d'Erevorn heureux d'être enfin débarrassés du Hobgobelin malfaisant. Aussi les PJ reçoivent-ils non seulement les 110 Co promises mais aussi deux Chevaux de Selle (qu'ils peuvent toujours revendre par la suite). Les villageois, encouragés par le succès des héros, leur racontent quel tyran est le Duc Darian, qui demeure au château d'Erevorn. Les aventuriers qui ont déjà des raisons de rendre visite au Duc, surtout s'ils ont rencontré le Fantôme de son frère ou les terribles Cavaliers Noirs, seront d'autant plus enthousiastes lorsque les villageois leur parleront des incroyables richesses cachées dans le château, y compris le deuxième fragment du Cristal des Elfes. On dit en effet que le Duc garderait sur lui le fragment pour que personne ne puisse réunifier le Royaume ...

Pts d'Expérience

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

- de 25 à 50 pts pour l'interprétation.
- 50 pts pour avoir porté secours à la Licorne.
- 15 pts pour avoir respecté les sépultures des Elfes.
- 50 pts pour avoir accepté d'aider le Fantôme de la Clairière de l'Enfer.
- 25 pts pour un PJ magicien ayant réussi à "apprivoiser" le Crâne. ■



Bric à Brac

Comme à chaque numéro, nous vous avons concocté dans cette rubrique une sélection de petites choses qu'il ne tient qu'au MJ de développer ou d'intégrer tel quel dans ses aventures. Ce moi-ci, des énigmes, des compétences, des sorts, ainsi que trois objets magiques aux pouvoirs terrifiants pour récompenser des PJ méritants. Si vous souhaitez voir apparaître d'autres choses dans cette rubrique, faites le nous savoir ...



Enigmes

Quand je suis debout,
Ils sont couchés,
Quand je suis couché,
Ils sont debouts.

Réponse : Les pieds.

Une fois dans une minute,
Deux fois dans un moment,
Mais jamais dans cent ans.

Réponse : La lettre M.

Du repos des humains implacable ennemie,
Je me repais de sang et je trouve ma vie,
Dans les bras de celui qui recherche ma mort.

Réponse : La puce.

Je peux mordre cruellement,
Bien que je n'aie pas de dents.

Réponse : Le froid.

Qui a cinq doigts,
Mais pas d'ongles ?

Réponse : Le gant.

La Main d'Helgrim

L'histoire ne dit pas comment, ni par qui cet objet fut fabriqué. Il apparaît pour la première fois à l'époque du légendaire Seigneur de la Guerre Helgrim, au nom duquel il est resté associé. En son état premier, la Main d'Helgrim se présente sous la forme d'un gant de métal grisâtre dans la paume duquel est scellée une gemme bleue. La personne qui enfille le gant ressent au tréfond d'elle-même une douleur insoutenable, tandis que la Main d'Helgrim se fond dans ses chairs pour devenir partie intégrante de son corps. Une minute plus tard, sa main est devenue du métal vivant. La Main d'Helgrim ne pourra alors être ôtée qu'à la mort de celui qui l'a enfilée, à moins qu'il n'ait recours à l'amputation.

Les pouvoirs surnaturels contenus dans la main sont tels qu'il semble que celle-ci dispose d'une volonté propre. Certains prétendent même que l'esprit d'Helgrim y aurait élu domicile. Lorsque qu'un personnage enfille la main, il doit aussitôt faire un Test sous sa FM. S'il échoue ce Test, une partie de son esprit sera dominée par la Main, qui le poussera aux actions les plus périlleuses pour accroître son expérience, fût-ce au péril de sa vie. Le personnage est alors considéré comme atteint de *Témérité Pathologique* (ce trouble disparaît bien sûr si on ampute la main).

Comparativement à sa taille, la Main d'Helgrim est d'un poids considérable. Fixée sur un magicien, elle augmente de 5% le risque de manquer un sortilège. Son poids provoque des déséquilibres, le personnage possédant la Main d'Helgrim perd donc 10 pts de Dextérité. Un droitier

devra combattre avec son autre main, la surcharge de la main interdisant certains gestes brusques. Il en résulte une pénalité de -10 pts de CC et de CT. Malgré tous ces inconvénients, la Main d'Helgrim est particulièrement utile. Elle possède en effet un certain nombre de pouvoirs, et elle est chargée d'énergie surnaturelle qu'il faut dépenser pour libérer. Cette énergie se régénère à raison d'un charge par Round. L'énergie maximale de la main est de cent charges. Ses pouvoirs sont les suivants :

- **Illumination** : Une zone lumineuse entoure la main (idem sort de Luminescence). Il faut une charge par Round pour maintenir cette lumière.

- **Protection** : Idem au sort Aura de Protection. Son maintien nécessite deux charges par Round.

- **Lévitiation** : Le personnage devient capable de léviter par la seule force de la Main. Il peut ainsi s'élever jusqu'à 10 mètres de haut, moyennant 4 charges/R.

- **Eclair** : Une violente charge électrique est expulsée de la gemme bleue. L'intensité de l'Eclair et son champ d'impact peuvent être modulés de trois manières différentes, mais quel que soit le type employé, le recours à l'Eclair exige 10 charges. Utilisé de manière concentrée, l'Eclair peut atteindre une cible unique, distante de 5 mètres, causant 1D12 pts de Blessure. En intensité normale, il peut atteindre jusqu'à quatre personnes distantes de 10 m, et faisant perdre 1D8 pts. Utilisé de manière élargie, l'Eclair peut atteindre jusqu'à six personnes, situées au maximum à 15 m. Les dommages alors infligés sont de 1D4+2 pts.

Les pouvoirs de la Main sont disponibles à tout instant, mais le possesseur ne peut les utiliser simultanément ; il peut toutefois en changer à chaque Round. Une fois activé, le pouvoir (exception faite de l'Eclair) se prolonge jusqu'au moment où l'utilisateur décide de l'interrompre.

La Main d'Helgrim possède encore une particularité qui rend son obtention très difficile. En effet, si son possesseur se fait tuer, elle disparaît. L'énergie surnaturelle dont elle est chargée la transporte instantanément aux antipodes du monde, dans une crypte où elle attendra, avec d'autres trésors, l'arrivée d'un nouvel utilisateur ...



Compétences

Estimation de l'Ennemi : Les personnages qui possèdent cette compétence reconnaissent d'un coup d'œil la véritable nature des personnes qu'ils ont en face d'eux sur un simple Test d'Initiative. Cette compétence perce tous les déguisements et les imitations. Si le Test est raté, le PJ aura estimé le sujet d'une façon plausible mais erronée. L'Estimation dure 1 Round et ne peut être opérée deux fois sur la même personne. Seuls les sortilèges d'Illusions de Niveau supérieur à 2 peuvent abuser cette compétence.

Brise-Nerf : Cette compétence redoutable n'est guère connue que par quelques Maîtres-Assassins qui en gardent jalousement le secret ! Car en effet, grâce un entraînement intensif, celui qui la possède devient capable d'éliminer, temporairement ou définitivement, un adversaire en agissant à la vitesse de l'éclair sur ses centres nerveux vitaux. La procédure est la même que pour les coups ordinaires, sauf que le Brise-Nerf a tout de suite l'effet d'un Coup Critique +3. Que le coup ait porté ou non, le Brise-Nerf ne peut être utilisé qu'une fois par jour, son utilisation demandant en effet beaucoup d'énergie. Il s'agit là d'une compétence très dangereuse, que les Assassins eux-mêmes n'utilisent qu'en dernier recours. De ce fait, le MJ devra pénaliser les joueurs incapables de faire preuve de bon sens...

La Lance des Ames Perdues

Cette arme semble, au premier abord, tout à fait ordinaire. Forgée dans un métal bruni, sa hampe est gravée de signes indéchiffrables. Au combat, elle est considérée comme une arme magique causant 1 point de Blessure supplémentaire, mais elle a la particularité de s'emparer de l'âme de celui à qui elle porte un coup mortel. Le possesseur de la lance peut libérer les âmes emprisonnées si sa vie est en péril. Cette libération prend un Round et les esprits apparaissent après un délai de 1D6 Rounds. Les âmes emprisonnées de personnages à la FM inférieure à 45 combattent avec les caractéristiques d'un Fantôme. Tous les autres esprits livrent bataille avec les caractéristiques d'un Spectre. Quoi qu'il en soit, les âmes appelées à la rescousse apparaissent sous forme d'ombres fluctuantes.

Après avoir invoqué les esprits de la lance, le personnage doit s'assurer de leur soutien. Il ne peut commander qu'aux esprits dont le score en FM est inférieur au sien. Les âmes dotées d'un FM supérieure se retournent contre le possesseur de la

lance. Tous les esprits sont sujets à l'Instabilité. Une fois invoquée, l'âme est définitivement libérée.

L'âme d'un personnage tué par la lance y demeure emprisonnée une semaine, après quoi elle se retrouve automatiquement dans le Royaume des Morts. Bien évidemment, seuls les êtres possédant une âme peuvent être victimes du sortilège. Lorsque l'âme d'un personnage est prisonnière de la lance, son cadavre ne peut bénéficier d'aucun sort de Résurrection.



Sortilèges

Sphère Aimantée :

Pts de Magie : 5, Portée : 20 m, Durée : 2 Tours, Composant : une Roche Aimantée.

Ce sort permet à l'enchanteur de créer une sphère lumineuse aimantée qui attire tout objet métallique dans un rayon de 20 mètres. Les objets ainsi attirés volent pour venir se coller plus ou moins violemment à la sphère. Un Test de Force est nécessaire pour parvenir à les décoller.

Oracle :

Pts de Magie : 10, Portée : Personnel, Durée : 1 Tour, Composant : Le cerveau d'un Dragon.

L'enchanteur invoque les esprits des morts. Les questions qu'il pose doivent être formulées de manière à pouvoir être répondues par oui ou non. Les esprits sont en mesure de répondre dans 75% des cas. S'ils ne connaissent pas la réponse ou si la question est formulée de manière ambiguë, ils répondent au hasard. Les questions concernant le futur ou les pensées d'une personne ne sont pas prises en considération, les esprits n'ayant connaissance que de faits tangibles.

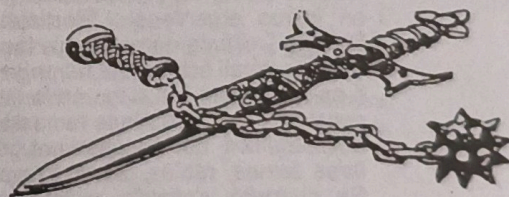
Chant de Guerre :

Pts de Magie : 6, Portée : Personnel, Durée : Jusqu'à la fin du Chant, Composant : Aucun.

Le Chant de Guerre transforme l'enchanteur en combattant acharné. Ses yeux s'allument et des étincelles courent le long de son arme. Tous les adversaires intelligents qui ratent un Test de Sang-Froid doivent Fuir le combat. De plus, le magicien gagne un bonus de +20 en CC et CT, et ne peut être contraint de fuir de quelque manière que ce soit tant que dure le Chant de Guerre.

Les Cabines de Sahaknathur

Les anciens textes Arabes mentionnent souvent Sahaknathur, appelé aussi le Sorcier de l'Ouest. Sahaknathur possédait le contrôle des vents. Il pouvait de cette manière attirer les navires vers les côtes et les fracassait contre les récifs pour s'emparer de leur cargaison. Sephru, le magicien qui servit neuf dynasties de Sultans, tenta à plusieurs reprises de conclure une alliance. Il lui révéla même, en gage d'amitié, le nom secret de trois Démons, qu'il put ainsi contrôler. Mais Sahaknathur demeurait intraitable. Il vivait reclus sur le Roc des Ombres, îlot perdu dans la Mer de Lament, au large de Cathay. De là, il abaissait le niveau des océans au gré de son humeur ou provoquait l'apparition des récifs qui bloquaient l'accès des ports. Vers la fin de son existence (que l'on situe aux alentours de l'an 1000 - Datation Impériale), il construisit les fameuses cabines qui portent son nom. Il s'agit de deux cabines en bois d'ébène ornées de motifs de cuivre. Un personnage qui pénètre dans l'une des cabines se retrouve instantanément dans l'autre. Ce système ne connaît pas de limite de distance, mais il faut savoir que le personnage seul est transporté ; ses vêtements et toutes ses affaires, armes incluses, demeurent dans la première cabine. Ces cabines ont, à l'origine, été chargées d'une énergie surnaturelle qui préside à leur fonctionnement. Le MJ détermine le nombre d'utilisations avec un D100. Si l'on en croit certaines rumeurs, l'une des cabines serait gardée dans les caves du quartier général des guerriers Marijah, une puissante secte d'assassins du sud de l'Arabie. Nul ne sait où se trouve l'autre, mais selon toute probabilité, elle serait encore dans la Forteresse de Sahaknathur. Celle-ci, située sur le Roc des Ombres, existe toujours, mais elle n'a été encore que partiellement explorée.



La Geste de Syrella

Écrit par Christian Ballandras

Chapitre I (1/9)

Les villageois regardaient à la dérobée cet étranger vêtu de cuir et d'acier qui descendait la rue principale. Certains d'entre eux voyaient pour la première fois un guerrier des froides contrées nordiques. La haute stature de cet homme, ses muscles saillants sous son pourpoint, la glace bleue de son regard et l'or brillant de ses longs cheveux composaient un ensemble propre à les remplir d'une crainte respectueuse. Sans parler de l'épée massive qui battait sur sa hanche et de la grande hache qu'il portait dans le dos avec une courroie en sautoir.

Il entra dans l'unique tripot du village; des buveurs éméchés s'effacèrent pour lui livrer le passage jusqu'aux tables de vieux bois nouveaux. Il s'assit et réclama de la bière. Un instant, l'écho de sa voix puissante et grave se répercuta dans le silence, car les conversations s'étaient tues et chacun observait sournoisement le nouveau venu. Il fut amusé de ces regards fuyants qu'il sentait courir sur lui, et un sourire plein de morgue découvrit ses solides dents de camassier. Puis les éclats de voix reprirent. Le colosse avala d'un trait le breuvage mousseux que venait de lui servir l'aubergiste et commanda un bol de fèves. En mangeant, il examina les trophées de chasse ornant les épais murs de pierre, les outres de vin et les énormes jambons suspendus aux solives du plafond. Dans un coin, sur une étagère, trônait un imposant livre relié de peau, dont le titre était gravé en lettres argentées : "Bestiaire de Skarg - Traité de démonologie locale". Mais ce détail échappa à l'étranger car il ne savait pas lire. Il tourna la tête et considéra avec mépris le ramassis de boit-sans-soif qui l'entouraient : des êtres ternes, rablés, souvent replets. Sa curiosité s'attarda plutôt sur le personnage solitaire attablé non loin de lui. Ce devait être un voyageur ; il était enveloppé dans un ample et long manteau cramoisi, d'aspect luxueux. Un capuchon rabattu sur son crâne cachait en partie ses traits fins et

racés.

Le guerrier repoussait devant lui son bol vide avec un soupir d'aise, lorsqu'un groupe de soudards en armes firent une entrée bruyante dans la taverne. Ils braillaient à qui-mieux-mieux et semblaient d'humeur belliqueuse. Ils jetèrent aux deux étrangers des coups d'œil furtifs. Celui qui devait être le chef se dirigea vers le voyageur encapuchonné et se planta en face de lui, les points sur les hanches :

- Hé toi ! Apprend que cette table m'est réservée !

Le mystérieux inconnu se leva et dit d'une voix fluette :

- Je ne pouvais le deviner. Excusez-moi. De toute façon je m'en vais, reprenez donc votre place.

Et il fit mine de gagner la sortie.

- Holà, freluquet, tu crois que tu vas t'en tirer ainsi ? gronda le sergent, empoignant le voyageur par l'épaule. Lequel se dégagea d'une preste secousse et extirpa des plis de son habit un grand coutelas à la garde incrustée de pierreries.

Aussitôt, les soudards vinrent se ranger auprès de leur chef. Sept visages menaçants, sept poings brandissant un glaive encerclaient déjà la silhouette rouge. L'aubergiste tenta d'apaiser les esprits :

- Allons, soldats, ce seigneur harassé par une longue marche ne voulait certes pas vous offenser ...

- Quand le fer est tiré, il faut le croiser ! rugit le sergent. C'est ce que dit un proverbe de chez moi, et ...

Un bruit sourd lui coupa la parole. Le blond guerrier venait de poser sèchement sa lourde hache sur sa table. Il dit sans se lever :

- Un proverbe de mon pays prétend aussi que le fer est le plaisir du guerrier comme le vin celui de l'ivrogne ... Je crois, soudards, que le gobelet vous sied mieux que l'épée !

Sa voix évoquait le feulement d'un fauve. Ses lèvres se retroussaient sur sa blanche dentition telles les babines d'un loup. Il y eut un moment de flottement parmi les querelleurs. Ne voulant pas perdre la face devant ses hommes, le chef lança :

- Pourrais-tu venir répéter cela, face à moi ?

- Si je vais jusqu'à toi, aussi vrai que je suis Torlinn de Rohnkrel, appelé aussi Torlinn le Brutal, ta cervelle rougira la cognée de ma hache ! Est-ce cela que tu veux ?

- N...non, fit l'autre en baissant la tête; point n'est raisonnable de s'entretuer pour des broutilles ...

- A la bonne heure ! s'exclama Torlinn. En ce cas, tu devrais aller l'asseoir à la table que ce noble seigneur t'a cédée gracieusement.

Le sergent s'exécuta sans proférer un mot, et ses sbires l'imitèrent. Un

sourire narquois sur la bouche, Torlinn se leva et rejoignit l'inconnu.

- Si nous sortions, ami ? Il règne ici une puanteur insupportable. Ils passèrent la porte sous les regards haineux des soudards. Dès qu'ils furent dans la rue, le guerrier de Rohnkrel murmura :

- Vous êtes bien énigmatique, seigneur, dissimulé dans vos riches étoffes ... Vous avez entendu mon nom, puis-je au moins savoir le votre ? L'inconnu rejeta en arrière sa capuche et secoua d'un élégant mouvement une opulente chevelure de jais. Torlinn, ébahi, admira le contraste des yeux gris dans un fin visage d'albâtre, et celui des cheveux noirs étalés sur le velours rouge du manteau.

- Mais ... vous êtes ...

- Oui, répondit-elle fièrement. Je me nomme Syrella, et je viens d'Altdorf. Barbare, j'ai besoin d'un homme tel que vous pour accomplir mes desseins. Accepteriez-vous un emploi de mercenaire, en échange de beaucoup d'or, bien entendu ?

- Par les dieux, Dame Syrella, je cherchais justement à louer mon épée ! Si de plus il y a aventures et dangers à la clef, je ne demande qu'à vous suivre !

- Il y en aura, et sans doute plus que vous n'en espérez, Torlinn ... Je vous donnerai des explications, tout en faisant quelques achats.

Ils remontèrent la rue en direction du quartier des échopes.



Chapitre II (2/9)

Ils entrèrent dans un bazar aux parfums d'épices ; le marchand soutenait une âpre discussion avec deux clients pour le moins vindicatifs.

- Quoi ! s'indignait le plus grand, maigre personnage barbichu, vêtu d'une tunique et de braies bleues ; tu vends cinquante Couronnes ce misérable bout de parchemin, tu te gausse, soûlerai !

L'autre client était un halfeling rondelet au teint ocre et au crâne garni d'une épaisse laine sombre. Il ne cessait de répéter, sur un ton de fausset :

- Mon maître a raison, mon maître a raison !

- Mais ce document est inestimable ! protestait le boutiquier. C'est à ma connaissance la seule carte complète de la Terre des Rois, depuis la principauté de Sillanault en Bretonnie jusqu'au donjon de Celui-dont-on-doit-taire-le-Nom ...

- Tu mens, il existe bien des cartes de ce genre. Tiens, je t'en donne dix pièces d'or, et estime-toi grassement payé !

Mais le commerçant ne l'entendait pas de cette oreille.

- Posez ce parchemin, sinon ...

- Sinon ? insista le barbichu.

Le boutiquier fit tinter une clochette, et quasi instantanément, deux imposant seides surgirent de l'arrière salle, armés de gourdins.

- Esclaves, glapit le marchand, emparez-vous de cet elfe qui refuse de payer le prix convenu !

Les deux brutes s'avancèrent. Syrella consulta Torlinn du regard, se demandant s'il allait intervenir. Mais le barbare n'eut même pas le temps de seulement y songer. Les robustes esclaves n'avaient pas pris garde au minuscule bonhomme crépu, et celui-ci venait de passer entre leurs jambes et de leur couper les jarrets de deux coups de poignards bien placés.

- Au secours ! se mit à brailler le tenancier. A l'aide ! Des gens d'armes, vite !

Ses hurlements se muèrent en borborygmes bizarres, puis en grognements. L'homme en bleu avait extrait de sa poche quelques brins d'une herbe séchée et prononcé une formule incompréhensible.

Métamorphosés en pourceaux, le patron et ses servants tournaient en rond dans la boutique, renversant des jarres, bousculant des étagères. Torlinn éclata d'un rire sonore.

- Ah ça ! Tu m'as l'air d'un fameux magicien, vieil homme !

- C'est là l'apanage de la race elfique, répondit l'autre. Je n'ai guère de mérite... J'ai eu raison de ne pas me laisser faire, ne croyez vous pas ?

Il examina de plus près le bout de carte qu'il tenait en main.

- D'ailleurs, ce document est faux !

Il le froissa en une boule qu'il jeta derrière le comptoir et récupéra ses écus. Cependant, l'halfeling faisait des courbettes devant Dame Syrella et nasillait :

- Si vous avez besoin de quelque chose, servez-vous, Princesse, tout ici est à vous !

- Podus, mon serviteur, a raison, ajouta le magicien. Cet escroc n'est plus en mesure de vendre ses marchandises, aussi les prendrons nous gratuitement. Oh, si je puis me permettre de me présenter : mon nom est Gelth, ma patrie est la forêt de Varax, en Norsca.

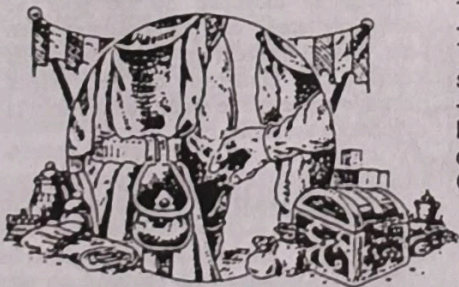
- Par les dieux, nous sommes donc voisins ! s'exclama Torlinn.

Il déclina son identité, puis ce fut au tour de Syrella. Les quatre personnages entreprirent de piller méthodique le magasin, tout en devisant. Gelth expliqua qu'il cherchait des documents relatifs à la Terre des Rois, car son vieux rêve était d'aller affronter Celui-dont-on-doit-taire-le-Nom, un horrible démon qui avait fait massacrer son village. Syrella tenta alors de le rallier à elle. Elle raconta comment son père devenu prêtre, s'était voué au culte d'une flamme sacrée, dans une sorte de temple qu'on disait bâti sur un volcan, elle ne savait où. Elle désirait ardemment le retrouver, elle sillonnerait si nécessaire tous le Vieux Monde et même au-delà. Et pour cela un magicien lui serait fort utile, de même qu'un halfeling car la dextérité de cette race était bien connue.

Gelth hésitait. Syrella argua que pour réaliser son rêve insensé, il lui fallait d'abord percer les secrets des Dix Châteaux de Mandragore.

Qu'ensembles, ils multiplieraient leurs chances. Et enfin que son père, sage de haut niveau, pourrait une fois retrouvé fournir une aide précieuse.

Finalement, Gelth se laissa fléchir ... D'autant plus que Syrella lui promit, tout comme à Torlinn, son poids d'or et de bijoux si leurs recherches aboutissaient.



Chapitre III (3/9)

A l'extérieur du village, à la fin du jour, un conciliabule à quatre se tint dans l'ombre. Il fut décidé de partir sur le champ. L'équipement nécessaire était réuni, une chose exceptée : des chevaux. Podus fut choisi pour retourner au village en dérober quelques-uns. Gelth affirma qu'il volait avec un brio inouï, à l'instar de nombre de ses congénères.

Malheureusement, la chance ne peut toujours être au rendez-vous, même pour les filous les mieux lotis. Et une heure plus tard, l'on vit Podus revenir au campement, hors d'haleine. Il tirait bel et bien par la bride quatre saines montures, dont deux poneys trapus. Mais il avait échappé de justesse à la capture, et les soldats le serraient de près. Les hommes d'armes arrivèrent sans peine jusqu'au campement. A leur tête, Torlinn reconnut le sergent qu'il avait humilié dans la taverne. Seulement, cette fois, il y avait plus d'une quinzaine de soudards avec lui, et la fièvre de la revanche brillait dans ses yeux.

- Ainsi, barbare, tu es de mèche avec le nabot voleur de chevaux. Et cette femme aussi, qui se faisait passer pour un seigneur en voyage !

- L'autre est un magicien qui a changé en cochon le camelot Moras ! lança une voix.

- Sus aux brigands !

- A mort !

Les soldats se ruèrent à l'assaut. Le premier à mourir fut le sergent. La hache de Torlinn l'avait fendu en deux par le milieu, depuis le sommet du crâne jusqu'à la poitrine. Plusieurs s'égayèrent dans la campagne sous la forme de gras pourceaux. D'autres encore s'aplatirent au sol en geignant, les tendons de la cheville tranchés par l'agile Podus. Syrella elle-même en pourfendit deux de sa dague effilée. Ce qui restait de la troupe fut taillé en morceaux par la hache et l'épée du guerrier de Rohnkreld. Mais, à peu de distance des hommes d'armes se hatait la populace du village au grand complet, et à nouveau des cris de vindicte fusaient et se rapprochaient :

- Voici les voleurs !

- Qu'on les étrie !

Torlinn essuya dans l'herbe sa lame et sa cognée, et dit :

- Cette fois, ils sont trop nombreux. Nous avons les chevaux, déguerpissons !
Ce qu'ils firent.

La suite dans le prochain Tome ...

Et ... après l'Aventure, on fait quoi ?

Beaucoup trop de parties de jeu de rôle se concluent par une simple poignée de main à la fin du scénario. A la prochaine partie, les PJ se retrouvent comme des sous neufs, complètement remis de leurs blessures, entièrement rééquipés, avec de nouvelles compétences, prêts à rejouer comme si de rien n'était. Cela n'est pas très grave si l'on se contente de jouer en "bourrin", mais ça peut devenir franchement gênant si l'on souhaite jouer plus réaliste. Cet article décrit ce qu'il convient de faire après l'aventure ...



Se Soigner

Cela peut paraître incroyable, mais il est vrai que certains personnages peu impliqués collectionnent les bosses et les pansements au cours des parties, et ne se soignent jamais ! Fort heureusement, les blessures bénignes se guérissent d'elles-mêmes, mais il en va tout autrement des blessures sérieuses, comme les fractures, les hémorragies ou les amputations. Ce genre de plaies nécessitent des soins efficaces auprès d'un médecin. En terme de jeu, il faudra donc que les personnages se débrouillent pour conduire au plus vite leur compagnon dans un hospice sous peine de graves séquelles (ou de mort ...). Le MJ peut ensuite décrire le déroulement des opérations grâce par exemple aux Tables des Soins Médicaux présentées dans *Le Premier Compagnon*. Le MJ devra aussi prendre soin de se rappeler du nouvel état du personnage dans les futures parties.

Vendre

Les PJ souhaiteront sans doute vendre certains objets qu'ils ont acquis en cours de partie. Cela se fera sans problème dans les grandes villes, mais il en sera tout autrement dans les petits hameaux, où il leur faudra marchander sous peine de se retrouver avec leur marchandise sur les bras. En terme de jeu, on pourra dire qu'après un Test de Marchandage, ils obtiendront en moyenne 90 % de la réelle valeur de l'objet dans une grande ville, 60% dans un village et seulement 40 % dans un hameau. Le MJ devra aussi veiller à ce que la transaction soit possible: il est par exemple inutile de tenter de vendre de l'alcool en Arabie, puisque c'est illégal, à moins bien entendu de le faire par marché noir ...

S'équiper

L'équipement des PJ n'est pas éternel : les torches finissent toujours par s'user, les provisions par disparaître et les armes par s'émousser. Les PJ devront donc dépenser chacun en moyenne 50 Co pour se rééquiper après chaque aventure. Bien sûr, s'ils se trouvent en pleine nature, ils devront se contenter de leur vieux matériel, et peut-être en être privés pour la prochaine aventure ...

Apprendre

Nous abordons le problème de l'acquisition de nouvelles compétences. En théorie, il suffit de dépenser 100 points d'Expérience pour acheter une

compétence. Seulement, voilà, si le personnage ne consacre aucun temps à sa profession entre les aventures, on se demande bien, d'un point de vue réaliste, comment il pourrait apprendre quoi que ce soit. C'est à croire que le savoir lui arrive tout naturellement ! Aussi, le MJ devrait s'assurer que le personnage est bien en mesure d'exercer quelques temps sa profession avant de lui accorder de nouvelles compétences. Quant aux compétences libres, comme indiqué dans le *Livre des Règles*, il faudra se justifier au MJ en expliquant la manière dont le personnage compte l'apprendre.

Dépenser

Il n'est pas rare que les PJ acquièrent de très grandes fortunes au bout de quelques parties remportées avec succès. Mais il existe des joueurs qui meurent sans n'avoir jamais dépensé la moindre pistole, ce qui vous l'accorderez n'est pas très crédible. A moins que ce type de joueurs ne comptent se déplacer avec un chariot rempli d'or derrière eux, ils doivent dépenser un peu de leur fortune. Tout d'abord pour vivre ... Cela paraît idiot, mais les PJ sont des êtres vivants qui doivent se nourrir et boire. Et cela n'est pas gratuit. Ainsi, pour chaque semaine passée en ville sans rien faire, les PJ devront rayer de 15 à 60 Co (ou même plus selon leur train de vie), pour payer leur note d'auberge, se vêtir, etc ... Pour les PJ malins, il existe d'excellentes façons de dépenser son argent. Il est par exemple possible de se cotiser pour acheter un castel, une auberge, un navire, des terres, ou des titres de noblesse. Pour les grands cœurs, il est aussi possible de jouer les Robins des Bois, en donnant aux pauvres ou aux bonnes œuvres ...

Lorsque des personnages deviennent très puissants, cela peut constituer une mine d'idées de scénario pour le MJ. Il peut par exemple imaginer que l'auberge des PJ fait faillite, que leurs navires ont été attaqués par des pirates, etc... Dans ce dernier cas, rien ne les empêche de mener leur petite enquête pour aller reprendre la marchandise eux-mêmes aux pirates.

Pour finir, il restera encore éventuellement à faire déchiffrer d'éventuelles cartes trouvées, à faire identifier les nouveaux objets magiques, etc... Comme quoi, après l'aventure, il y a souvent une autre aventure !...

Cap sur l'Aventure

A chaque numéro, nous tenterons d'aider les MJ débutants à s'en sortir en développant un sujet. Ce mois-ci : Comment établir une description poussée de l'univers de Warhammer ?...

Le Pourquoi du Comment

Nous allons répondre cette fois-ci à une question qui nous a été posée par un lecteur (comme quoi il ne faut pas avoir peur de nous écrire !).

En effet, aucun MJ, quelle que soit son expérience du jeu, ne peut prévoir ce qui va se passer dans la tête de ses joueurs. Ainsi, il peut avoir prévu une superbe description d'un lieu où les PJ auraient normalement dû se rendre, alors que ceux-ci décident futillement d'aller à l'extrême opposé !!! S'il ne veut pas que le jeu perde toute sa dimension, le MJ ne peut en aucun cas permettre de dire *"Non les gars, le scénario ne prévoit pas que vous alliez par là ..."* et n'a d'autre alternative que d'improviser. Pour réussir cette performance, il n'existe pas de recettes miracles, mais seulement quelques trucs que nous allons vous énumérer :

● **Premièrement :** Le MJ doit garder à l'esprit que le monde de Warhammer est assez proche de notre propre monde. Ainsi, le Vieux Monde correspond à l'Europe germanique, la Bretonnie à la France, ou encore les Terres du Sud à l'Afrique. Il est donc conseillé de s'inspirer de paysages existants réellement. Tout le monde sait à quoi ressemble un petit village de campagne du sud de la France, et connaît l'ambiance qui s'en dégage. Puisez dans vos propres souvenirs, vécus ou tirés d'un film. Appliquez vous tout particulièrement à la description des bâtiments pittoresques, et du milieu qui entoure les PJ, car c'est surtout de cela qu'ils ont besoin pour se représenter la scène. Utilisez des adjectifs forts et explicatifs. Par exemple, ne dites pas : *"L'homme qui se tient devant vous est vêtu d'un long manteau noir."* mais plutôt *"Le mystérieux individu qui se tient devant vous est drapé d'une longue étoffe noire corbeau qui le fait ressembler à l'un des bourreaux du Seigneur Mortepierre ..."*. N'hésitez pas non plus à user de métaphores, qui ne font que renforcer l'image que vous voulez donner à vos joueurs.

● **Deuxièmement :** Faites intervenir un maximum de sens dans vos descriptions : l'odeur qui se dégage des cuisines du château, la sensation ressentie au toucher d'une étoffe, le goût d'une potion, etc ... N'oubliez pas de parler également de la luminosité : s'agit-il d'une obscure taverne seulement éclairée par les flammes dansantes des bougies, ou d'une sympathique petite auberge baignée par les rayons d'un soleil d'été ? Tout ceci fait gagner beaucoup de crédibilité à vos descriptions. Vos joueurs imagineront sans doute bien moins leurs personnages marchant dans une *"forêt de conifères de plusieurs kilomètres de long"* que dans une *"sombre et épaisse forêt de conifères résonnant de chants d'oiseaux, et balayée par un petit vent chaud chargé de délicieuses odeurs florales ..."* !

● **Troisièmement :** N'oubliez surtout pas que l'univers de Warhammer est un univers fantastique, c'est à dire proche de celui des contes de fées. Insérez de temps à autre un petit zeste de mystère dans vos descriptions : une sorcière qui passe devant la lune, un lutin qui disparaît furtivement dans les fourrés, etc ...

Faites rêver vos joueurs, c'est aussi le but des jeux de rôles de permettre de s'évader de la réalité

quotidienne. De plus, à une époque où l'on ne sait que vaguement où mènent les océans, et où les meilleures cartes ne sont que des parchemins incomplets, tout est permis ! Décrivez les brumes glacées du petit matin qui ressemblent à des monstres éthérés et les feux-follets qui apparaissent à la tombée de la nuit, mais aussi pourquoi pas des plantes inconnues (des champignons qui éclatent quand on les approche de trop près, ou des grains de pollen dotés d'ailes et qui tombent doucement des cimes, portées par le vent, etc...). Cela permet au MJ de se libérer un peu du côté trop terre à terre de certains scénarios.

● **Quatrièmement :** Procurez avant tout de l'aventure à vos joueurs. Et si ce gentil paysan qui offre le gîte et le couvert aux PJ était un Loup-Garou ? Pourquoi ne rencontreraient-ils pas un ancien adversaire qu'ils croyaient décédé ? Avec un peu d'imagination (et un zeste d'expérience), on peut inventer toutes sortes de mini-scénarios. Si vous vous montrez convaincants, et que vous manœuvrez habilement pour que vos PJ regagnent le "droit chemin", ils ne soupçonneront jamais qu'ils s'étaient écartés du fil normal du scénario, et trouveront que vous êtes un excellent MJ, et que l'univers de Warhammer est réellement fantastique !



La Rédac' parle aux Lecteurs

Ca y est, la machine est lancée, et les lettres commencent à parvenir régulièrement à la rédaction. Continuez à nous écrire, nous prenons toujours un grand plaisir à répondre aux courriers que nous recevons ...

■ Courrier des Lecteurs ■■

✉ Salut Sylvain. D'abord, je dois te féliciter, Labyrinthe est un bon fanzine, et même si tout n'y est pas parfait, n'importe qui peut y trouver son bonheur. [...] J'ai aimé : "Le cirque des Rêves" et ses mandragores, que je me suis empressé d'inclure à mon prochain scénario (de quoi rendre mes joueurs paranoïaques), "Les langues du monde de Warhammer" " que j'ai jugé intéressant et bien construit, le "Bric à Brac" (surtout les énigmes) même si j'ai trouvé les Perles de Dragon un peu grosbills [...], ensuite "Mon Carnet de Voyage" agréable et enfin la "Feuille de Personnage" une bonne initiative, le système de point de chance et d'héroïsme est intéressant et je vais probablement le tester pour voir. [...] Ensuite dans le moyen (mais tout de même correct), le "Bestiaire Fantastique" : 17% de chances de ne pas se faire attaquer par son Guerrier Croc, c'est pas un peu faible ? Mais l'idée est bonne. Le scénario quant à lui est classique, bien construit, mais historiquement un peu tiré par les cheveux (un grand roi humain avant Sigmar ?...). Enfin pour finir, la seule chose qui m'ait particulièrement déplu, c'est "L'Élixir de Vie", là je dis non, pas de résurrection dans le monde de Warhammer, le système de point de Destin est là pour empêcher les joueurs de mourir, et c'est bien suffisant ! [...] Bonne chance pour la suite.

Denis O. (57 - METZ)

✉ Cher Denis, merci pour tes remarques, cela nous aide grandement à traquer les imperfections du Labyrinthe pour mieux les éliminer ... En ce qui concerne les Guerriers Crocs, sache qu'une regrettable erreur s'était glissée dans le texte : le test ne doit pas s'effectuer sur l'intelligence de la créature, mais sur la FM de son créateur ... Nous t'accordons que ça fait une sacrée différence !

✉ Chers rédacteurs du Labyrinthe, j'ai pris un réel plaisir à lire votre dernier numéro. Bravo, il est encore mieux réussi que les deux

premiers Tomes, et votre nouvelle mise en page est beaucoup plus professionnelle. Je profite de cette lettre pour apporter une réponse à votre dernier Débat : à mon avis, non, une Nuée ne peut pas être scindée en 10 figurines séparées, car l'essence même de la nuée est de rester unie. Ce n'est pas 100 rats qui inquiéteront les PJ, mais bien 1000 ! Par contre, pour les dommages infligés, il convient de gérer chaque figurine indépendamment. Une boule de feu, par exemple, ne détruira que les créatures touchées (aléatoirement) mais pas toute la Nuée ! Si une des figurine est détruite, la Nuée perd en puissance comme il est indiqué dans le Livre des Règles. Voilà, j'espère avoir bien répondu à la question , à bientôt.

Florian B. (75 - PARIS)

■ Débats Divers ■■■■■■■■

✉ Dans la section de Magie Illusoire du Livre des Règles, il est écrit que le sort Palimpseste peut être incanté même si l'enchanteur vient d'être tué. Comment cela peut-il être possible ? Ne serait-il pas plus juste de dire que le sortilège doit être lancé avant l'instant fatidique par l'Illusionniste ? Je serai ravi qu'un autre MJ m'aide à expliquer cela à mes joueurs...

Cédric M. (94 - CHARENTON)

✉ Il semble que Cédric vienne de mettre le doigt sur un point sensible des règles ... Nous verrons dans le prochain numéro si un noble MJ aura pris la peine de prendre la plume pour éclairer un confrère dans le flou ...

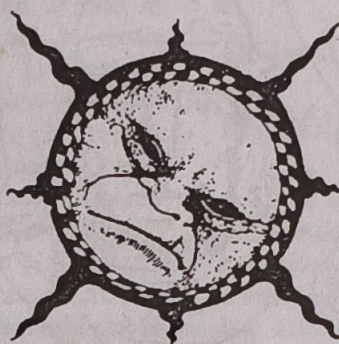
Cette rubrique touche à sa fin. Nous espérons que vous continuerez à nous montrer votre intérêt pour le Labyrinthe et Warhammer en inondant nos bureaux de courrier !...



La prochaine fois ...

- ✓ **Dossier : La Foi Antique**, tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les druides et leur religion !...
- ✓ **Scénario : L'Antre de la Bête**, suite mouvementée de la campagne du "Cristal des Elfes" !...
- ✓ **Plus d'autres petites choses agréables à lire !...**

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 20 Frs en espèces ou en chèque (à l'ordre de **Mme PETER**) + Port (2 Timbres). **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 N°1, 2, et 3 ainsi que le HS N°1 sont toujours disponibles ...