



Labyrinthe

★ Fanzine entièrement dédié à WARHAMMER Jdrf. ★

Tome 5

Apériodique
Février 99

Règles :

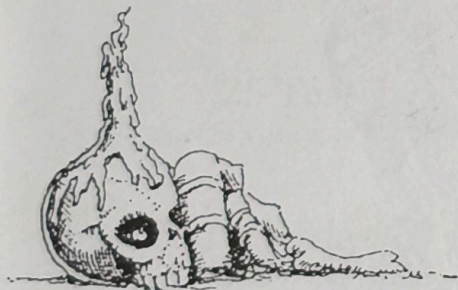
★ Les Tours de Garde ...

Aides de Jeux :

★ DOSSIER : Les Druides
& La Foi Antique ...

Scénario :

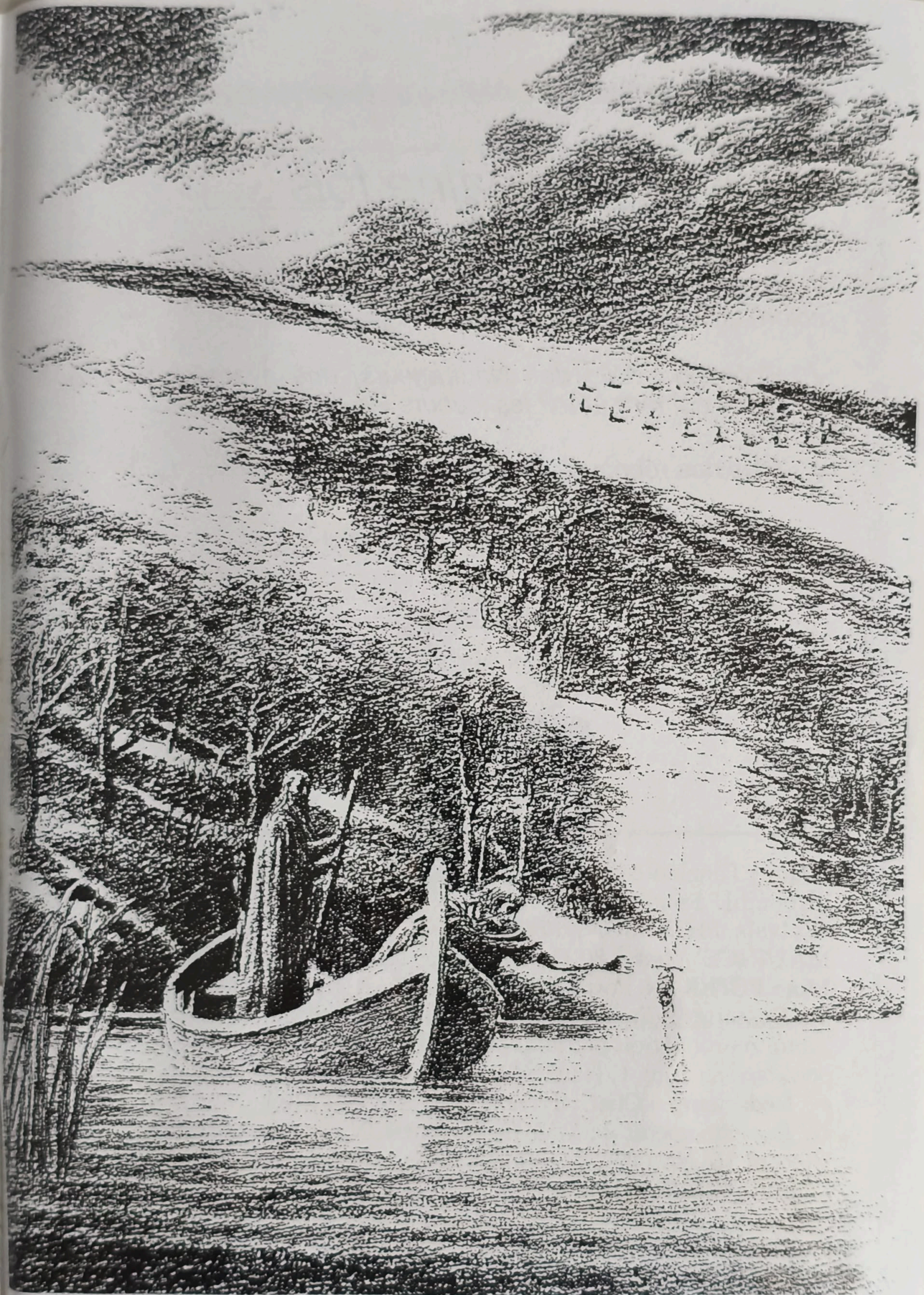
★ L'Antre de la Bête ...



20 Frs + Port

(2 Timbres)





Sommaire

Tome 5

4 Bestiaire

Toujours plus d'affreuses créatures ...

6 Les Tours de Garde

Des règles pour les longues soirées de veille ...

8 Les Maîtres de Magie

Nouvelle rubrique pour apprentis-sorcières ...

9 Mon Carnet de Voyage

Extrait des mémoires d'un explorateur ...

10 La Foi Antique

Pour tout savoir sur les Druides ...

14 L'Antre de la Bête

Fin de la campagne du "Cristal des Elfes" ...

20 Bric à Brac

Enigmes et sortilèges à gogo ...

22 La Geste de Syrella

Suite des aventures de nos quatre amis ...

24 Le Ranger Forestier

Une nouvelle carrière avancée ...

25 Test

Pour connaître vos capacités de MJ ...

26 La Rédac' ...

Lieu de communication entre vous et nous ...

Edito

Salut à tous, et merci d'être à nouveau au rendez-vous !

La nuit est partout, mes frères. Elle nous gette, nous enveloppe de son manteau de glace, et veut à jamais éteindre la plus petite lueur d'espoir de nos âmes. Surtout en cette sombre période qu'est l'hiver, où sa victoire contre le jour est presque totale. Les frayeurs d'Halloween passées, vous croyiez vous en être débarrassée, mais non, voilà que la date du prochain sabbat approche déjà ... N'entendez vous pas ces ricanements sous votre lit, les hurlements incessants de ce chien au dehors, et les lamentations de ce spectre dans le vieux cimetière ? La nuit est là, et elle s'infiltre partout. Même dans les pages de ce nouveau numéro du *Labyrinthe*, où, vous le constaterez, elle constitue un thème récurrent. Déjà dans "Les Tours de Garde", où elle cherche à endormir votre vigilance. Mais aussi dans "Les

Maîtres de Magie" et "*L'Antre de la Bête*", où la nécromantie et la démonologie, deux disciplines nocturnes par excellence, sont à l'honneur. Même nos quatre héros de "*La Geste de Syrella*" sont plongés dans une obscurité totale, observés dans l'ombre par les yeux rougeâtres de quelque créature de la nuit. Vous l'aurez compris, son emprise est totale. Ainsi, mieux vaut ne pas lutter et se saisir d'une bougie avant de se plonger avec délice dans les pages de ce Tome 5, pour découvrir les horribles surprises que nous vous avons réservées... Et moi, du fond de ma crypte humide, je n'ai plus qu'à vous souhaiter une agréable lecture !

Mórr, apporte la paix à nos âmes...

Sly, Rédacteur en Chef
(j'aurais peut être pas dû boire tout ce champagne au Réveillon...)



Bestiaire Fantastique

Gargouilles

A chaque numéro, vous trouverez ici deux nouveaux monstres à intégrer à votre univers de jeu. Cette rubrique est idéale pour renouveler l'intérêt des sempiternels combats contre les orques et les mutants du Chaos, qui sont le pain quotidien de certains joueurs infortunés dont le MJ ne lit pas Labyrinthe !... Alors, prêts pour une petite visite dans le train fantôme ?...



Les Gargouilles sont des créatures hideuses et malveillantes que l'on rencontre dans toutes les régions du Vieux Monde. Longtemps confondues avec les Démons, on sait désormais que les Gargouilles ne sont pas d'origine démoniaque, mais ont une lointaine parenté avec certaines races gobelinoïdes. Dotées d'une intelligence limitée mais d'une grande sornioiserie et d'un sens de l'humour très particulier, les Gargouilles aiment jouer toutes sortes de tours pendables à leurs victimes avant de les dévorer. Rien ne les réjouit plus que de faire monter lentement l'angoisse d'une personne à grand renfort de ricanements et de craquements, avant de se dévoiler à elle au dernier moment.

Les Gargouilles possèdent une étrange faculté à laquelle elles peuvent avoir recours lorsqu'elles se sentent menacées, ou en toute autre circonstance. Elles se recroquevillent sur elles mêmes, prenant une pose quelconque, et leur épaisse peau commence à se teinter de gris, et à prendre l'apparence de la pierre. Au bout de quelques instants, rien ne peut plus les différencier d'une véritable statue. Les Gargouilles peuvent rester dans cette parfaite immobilité pendant des jours, voire des années ... Il arrive même qu'elles soient envahies par la végétation, ce qui parfait encore leur camouflage. Lorsqu'elles se mettent dans cette sorte d'hibernation, les Gargouilles n'ont plus besoin de manger, et leur cœur bat au ralenti. Leur conscience aussi est endormie, mais elles gardent le pouvoir de se réveiller à tout instant. En fait, sans cet effrayant pouvoir, une Gargouille ne serait pas plus dangereuse qu'un gros chien. En combat, elles comptent plus sur leur aspect et sur l'effet de surprise que sur leurs réelles capacités physiques.

Les Gargouilles élisent souvent domicile dans les hauteurs des monastères ou des temples, où elles peuvent se fondre avec leurs homologues de pierre. Par contre, paradoxalement, elles ne peuvent en aucun cas perpétrer leurs tueries dans un lieu saint. Ce qui ne les empêche pas de s'amuser aux dépens des prêtres. D'ailleurs, quel Clerc, un soir qu'il s'attardait un peu dans la chapelle, n'a pas été victime de quelques farces douteuses d'origine inconnue ?...

Physique : Les Gargouilles prennent l'apparence de créatures de cauchemar s'apparentant aux Démons. Elles ne mesurent généralement pas plus d'un mètre vingt. Leur peau très épaisse peut prendre des teintes brunes plus ou moins foncées selon les individus.

Alignement : Mauvais.

Traits Psychologiques : Les Gargouilles causent la *Peur* à toutes les créatures vivantes de moins de 3 mètres de haut. Elles sont elles mêmes trop stupides pour être affectées par quelque effet psychologique que ce soit. Elles peuvent accessoirement provoquer la *Terreur* aux individus ayant développés une phobie des Démons.

Règles Spéciales : Les Gargouilles bénéficient de 0/1 point d'Armure sur tout le corps grâce à leur peau aussi épaisse que du cuir. La transformation en statue prend 4 Rounds complets. Les Gargouilles transformées en pierre possèdent 4 points d'Armure sur le corps. Elles peuvent se réveiller en quelques secondes, et attaquer par *Surprise*.

Profil Type													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dx	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	32	20	3	5	12	35	1	18	18	18	23	30	-

Gollems de Cire

Nul ne sait vraiment d'où viennent ces êtres singuliers aux corps uniquement composés de cire de bougie. Certains en attribueraient la création à Azareth le Fourbe, un puissant sorcier du mal vivant reclus dans les Montagnes Grises, et dont on sait qu'il a longtemps travaillé comme chandelon avant de s'intéresser aux arts magiques. Quoi qu'il en soit, ces puissantes créatures apparaissent dans de nombreux endroits du Vieux Monde, et se révèlent être d'efficaces gardiens. La dernière personne à avoir survécu à une rencontre avec un Golem est un vieil homme, jadis aventurier, dont le visage affreusement brûlé par un jet de cire bouillant rappelle désormais à quiconque le danger que constitue un affrontement avec ces créatures ...

Les Gollems de Cire prennent l'apparence de grands humanoïdes de 3 à 4 mètres de hauteur au corps grossièrement taillé. Leur peau, très pâle et lisse, n'est recouverte d'aucune pilosité, et même leurs yeux sont de la même couleur que le reste de leur corps. Les Gollems, bien qu'étant de solides adversaires, sont d'intelligence très limitée, et ne constitueraient pas un si grand danger s'ils n'étaient doués d'une faculté de Renaissance.

Un Golem touché à mort est en effet atteint d'une sorte de combustion spontanée durant laquelle son corps se transforme en une mare de cire bouillonnante. Au bout de seulement 2 Rounds, un nouveau Golem de Cire se reforme, entièrement régénéré, hormis le fait qu'il mesure un mètre de moins, et que toutes ses caractéristiques ont baissées (-1 ou -10 selon la caractéristique). Le processus peut se répéter un nombre de fois illimité, mais les régénérations successives épuisent le Golem, et dès que l'une de ses caractéristiques tombe à 0, il ne peut plus utiliser la faculté concernée (Par exemple, un Golem arrivé à 0 en Mouvement aura les jambes atrophiées et ne pourra plus se déplacer). En réalité, le seul moyen de détruire définitivement un Golem de Cire est de réduire toutes ses caractéristiques à 0, auquel cas il s'évapore dans un nuage de vapeur odorante, laissant seulement à terre la mèche qui lui servait de colonne vertébrale, et qui est le composant principal pour pouvoir créer un Golem de Cire. Ces mèches sont des objets très rares qui ne peuvent être trouvés qu'en tuant un Golem.

Alignement : Chaotique.

Traits Psychologiques : Les Gollems de Cire causent la *Peur* à toutes les créatures de moins de 3 mètres. Ils sont sujets à la *Stupidité*.

Règles Spéciales : Une fois par Tour de Jeu, un Golem peut cracher un jet de cire bouillant sur ses adversaires, mais cela lui ôte définitivement 5 pts de Blessure (les dommages causés par la cire sont les mêmes que ceux infligés par l'huile enflammée). Les Gollems peuvent aussi *Asphyxier* leurs victimes en introduisant un peu de cire dans leurs conduits respiratoires. Au cours du processus de renaissance, il est possible de prélever un peu de cire dans la mare pour affaiblir le Golem. De même, tout membre tranché au cours du combat retire définitivement un certain nombre de pts de Blessure au Golem (à l'appréciation du MJ). Enfin, tout coup porté à l'aide d'une arme tranchante causant plus de 10 pts de Dommages à un Golem a 50% de chances de rester coincé dans son corps et l'arme ne pourra être ressortie qu'après la réussite d'un Test de Force.

Profil Type													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dx	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	50	50	5	5	30	50	4	30	20	10	10	10	-



Par Gollum.

Quelques Précisions

Tout personnage doué de pouvoirs magiques peut donner naissance à un ou plusieurs Gollems de Cire s'il se trouve en possession de mèches (comme indiqué ci-dessus, on ne peut se les procurer qu'en tuant un Golem). Pour cela, il lui suffit de plonger les mèches dans de grands chaudrons remplis de cire, et d'investir 8 points de Magie par créature. Les Gollems sont bien trop stupides pour avoir des opinions personnelles, et ils se contentent d'obéir bêtement aux ordres formulés par leur créateur (ceux-ci doivent toutefois rester simples). Chaque semaine, l'enchanteur doit réinvestir 4 points de Magie pour maintenir en vie ses Gollems, faute de quoi ils finissent par s'affaïsser, laissant seulement leur mèche au sol. Enfin, selon certaines sources, il serait possible de combiner plusieurs mèches pour donner naissance à un Champion Golem (chaque mèche supplémentaire rajoute +1 ou +10% à toutes les caractéristiques, jusqu'à un maximum possible de 8 ou 80%, mais coûte 8 points de Magie supplémentaires). Mais cela reste encore à expérimenter ...

Les Tours de Garde

Au cours d'une aventure, il existe toujours de nombreuses occasions pour qu'une situation similaire se présente. Que ce soit pour déterminer si un aventurier parviendra à résister au sommeil ou si un garde posté devant la salle du trésor ne va pas finir par relâcher sa vigilance, le MJ est appelé un jour où l'autre à gérer des Tours de Gardes. C'est pourquoi nous allons développer quelques règles simples et facilement applicables à travers les paragraphes suivants.

La Notion de Fatigue

Avant de s'attaquer au gros de cet article, il nous semble important de définir la notion de fatigue en terme de jeu. Au cours d'une journée, un individu va accumuler une certaine dose d'épuisement que nous représenterons tout simplement par des Points de Fatigue. Toutes les actions qui demandent de grands efforts physiques ou mentaux se traduiront pour la personne qui les exécute par le gain d'un certain nombre de ces points. Les effets de la fatigue ne se manifesteront pas dans l'immédiat, mais ils commenceront à se faire sentir lorsqu'il faudra veiller. Bien sûr, le MJ ne peut pas être à l'affût de la moindre action susceptible de fatiguer ses personnages au cours d'une partie, c'est pourquoi il est conseillé de déterminer à l'avance les endroits du scénario qui seront réellement épuisants pour les PJ. Par exemple, s'il sait qu'au milieu de l'aventure aura lieu une course poursuite sur les toits entre les aventuriers et le grand méchant de l'histoire, il lui sera très facile de déterminer quels personnages se seront fatigués le plus.

Comme nous l'avons dit précédemment, chaque action épuisante vaut un certain nombre de points de Fatigue. Nous vous proposons ci-dessous une liste non exhaustive :

Courir :	1 pt / Tour
Marcher :	1 pt tous les 10 Km
Se battre + de 5 Tours :	2 pts
Nager :	1 pt / Tour
Surcharge d'équipement :	1 pt / Heure
Soulever quelque chose de très lourd (60 Kg et plus) :	2 pts
Lancer plus de trois sortilèges à la suite sans temps mort :	2 pts / sort en plus
Pousser une lourde charge :	2 pts

Etc ...

La liste peut être longue, aussi nous bornerons nous seulement à ces quelques exemples (les cas de figure les plus courants). Evidemment, si le Maître du Jeu trouve dans son scénario une situation dont il n'est pas fait mention ici, rien ne l'empêche de déterminer le degré de fatigue qui en résulte. Notons que les

chiffres indiqués plus haut sont valables pour des personnages de corpulence normale. Il peut être décidé d'augmenter le gain de points de Fatigue pour les aventuriers un peu plus enrobés que la moyenne.

D'autre part, il est bien sûr inutile de tenir le compte des points de Fatigue des Personnages Joueurs si ceux-ci n'ont visiblement pas l'intention de monter la garde la nuit venue !...

Le MJ doit veiller à ce que ses joueurs ignorent jusqu'à l'existence de ces points de Fatigue, afin qu'ils continuent à se comporter normalement. Il serait en effet trop facile qu'un guerrier s'arrange pour stopper le combat juste avant le cinquième Tour afin d'éviter de prendre les deux points de Fatigue normalement attribués lorsqu'un affrontement se prolonge au delà de cette durée !

En ce qui concerne les PNJ qui assument la fonction de gardes, il faut leur attribuer à l'avance un certain nombre de points de Fatigue, à l'appréciation du Maître du Jeu.

Pour clore ce paragraphe, nous allons reprendre l'exemple précédent, à savoir la course sur les toits, pour mettre en application les règles expliquées jusqu'ici.

Exemple : Gayal, un noble guerrier, et Baraka, son serviteur un peu enrobé, sont à la poursuite du Tueur Masqué sur les toits d'Altdorf. Gayal, plus leste que son valet, est nettement en avance par rapport à ce dernier. Le parcours est très accidenté, mais Gayal, au bout de 2 Tours de course intense, parvient à mettre la main sur le Tueur Masqué (qui n'est autre qu'un imposteur, mais cela, c'est une autre histoire) et à l'assommer. Déçu d'avoir été berné, Gayal s'adosse à une cheminée et attend Baraka, qui le rejoint à petites foulées.

Pendant ce temps, le MJ, à l'abri de son écran, inscrit discrètement en haut d'une feuille deux chiffres, qui auront peut être leur utilité par la suite de l'aventure. Il a attribué à Gayal 2 pts de Fatigue (conséquence normale d'une course durant 2 Tours) et 3 à Baraka (pareil que pour Gayal, sauf qu'il a estimé que le valet s'était plus fatigué, vu son embonpoint).

Monter la Garde

Nous arrivons au véritable sujet de cet article. Lorsqu'un personnage commence à monter la garde s'engage un long combat silencieux entre sa volonté et le sommeil. Il va falloir que le MJ détermine: A) Si le personnage ne va pas s'endormir au milieu de la nuit, B) Si le personnage est toujours en mesure de monter la garde après un certain temps de veille. Et c'est dans cette phase que les petits points de Fatigue accumulés au cours de la journée vont se montrer décisifs !



A la fin de chaque nouvelle heure de veille, le personnage procédera à un Test de Volonté, sachant que chaque point de Fatigue gagné dans la journée lui ôte pour la soirée 5 pts de FM, avant de consulter la table suivante :

Table de Volonté (D100) :

+20 et plus : Le personnage gagne un point de Fatigue, mais il ne fera un nouveau lancer que dans deux heures. Il est *Attentif*.

+10 : Le personnage encaisse un point de Fatigue. Il procédera normalement à un nouveau Test à l'heure suivante. Il est *Attentif*.

0 : Le personnage encaisse un point de Fatigue. Il perd temporairement 1D10 points d'Initiative. Il demeure *Attentif*.

-10 : Le personnage encaisse deux points de Fatigue. Il perd temporairement 2D10 points d'Initiative, et est *Hébété*.

-20 : Le personnage encaisse deux points de Fatigue. Il perd temporairement 2D10 points d'Initiative, et est *Somnolent*.

-30 et plus : Le personnage s'endort pour 1D8 heures.

Comme le garde gagne à chaque heure un nouveau point de Fatigue, la veille devient de plus en plus difficile. Voici une explication des états cités plus haut :

Attentif : Le personnage est en pleine possession de ses moyens, et peut être alerté par un Bruit Léger.

Hébété : Le personnage a l'esprit engourdi et les idées vagues, mais demeure conscient. Il peut tout de même encore être alerté par un Bruit d'intensité Moyenne.

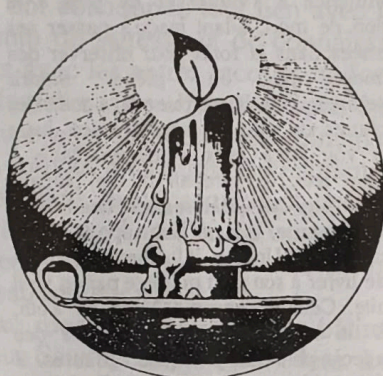
Somnolent : Le personnage ne dort encore pas tout à fait, mais est déjà presque entièrement dans les bras de Morphée. Seul un Bruit Fort peut encore l'alerter.

Rien ne vaut un bon petit exemple pour mettre tout cela en pratique :

Exemple : Nos amis Gayal et Baraka, sitôt remis de leurs émotions, se sont mis en route pour Talabheim, là où l'impotesteur a fini par leur révéler qu'ils trouveraient le vrai Tueur Masqué ... Ils ont donc parcouru 20 Km à pieds avant de se laisser surprendre par la nuit (le MJ rajoute à chacun 2 points de Fatigue). Exténués, ils décident d'un commun accord de faire une halte. Bientôt, ils trouvent une petite clairière, allument un feu ... et Gayal se blottit dans ses couvertures, en donnant pour consigne à son fidèle serviteur de monter la garde pour cette nuit ! Après un soupir, le pauvre Baraka se met en place. Combien de temps va t-il tenir ? Il a encaissé 5 points de Fatigue au cours de cette journée, ce qui correspond à une baisse de 25 % de son total de FM. Celui-ci passe de 65 à 40. Première heure ... Baraka lance les dés et obtient 33. Il encaisse donc un nouveau point de Fatigue (FM = 35), mais reste *Attentif*. Deuxième heure : Il obtient 37. Les premiers effets

de la Fatigue se font sentir, mais malgré une perte de 8 (D10) points d'Initiative, Baraka s'accroche. Sa FM passe à 30. Troisième heure ... Le résultat est cette fois-ci de 41 ... Baraka perd 15 (2D10) points d'Initiative, et encaisse encore 2 points de Fatigue ... Sa FM passe à 20, et de plus, il est *Hébété*. Quatrième heure. Les dés indiquent 9 ! Poussé par une force invisible, Baraka redevient *Attentif*, ce qui ne l'empêche pas de gagner un nouveau point de Fatigue. Sa FM passe à 15. Cinquième heure ... 69 ! Aïe ! C'est la dégringolade ! ... Cette fois-ci, c'en est trop, Baraka s'effondre, épuisé. Il ne se réveillera pas avant 6 (D8) heures !

Tout ceci prend plus de temps à écrire qu'à jouer. Vous verrez, avec un peu de pratique, ce système sera très simple à utiliser. Il permet une gestion réaliste des tours de garde sans trop se casser la tête.



Situations Spéciales

Le cas traité ci-dessus est un exemple de veille classique, c'est à dire avec un seul veilleur pour protéger le campement. Mais de nombreux aventuriers malins laisseront plusieurs gardes, ce qui est bien plus efficace et bien moins dangereux. En effet, les gardes pourront se réveiller entre eux, se relayer, etc ... Si une personne tombée en *Sommeil* est réveillée peu de temps après par un tiers, elle passera progressivement par les états *Somnolence* et *Hébètement* avant de retrouver pleine possession de ses moyens. Ce qui n'empêche que rien ne peut lutter contre la fatigue, et qu'un tel personnage aura toutes les chances de se rendormir bientôt, car ses points de Fatigue ne se seront pas dissipés. En fait, le seul moyen de s'en débarrasser est de dormir au moins une heure par point gagné au cours de la

journée. Si cette condition est remplie, le personnage se réveille le lendemain comme un sou neuf ... Mais attention, car si le sommeil n'a pas été suffisant, des points de la veille peuvent demeurer ...

Le relais semble la technique idéale pour assurer une veille efficace. Chaque personne dort juste le temps nécessaire pour éliminer le plus grand nombre de ses points de Fatigue, et ainsi de suite.

Enfin, des petits malins ne manqueront pas d'inventer toutes sortes de solutions pour ne pas s'endormir : lire, courir à petits pas autour du feu, s'entraîner au maniement des armes, jouer aux osselets ou aux cartes. Généralement, toutes ces activités ont plutôt l'effet inverse recherché, c'est à dire qu'elles ont surtout tendance à fatiguer davantage. De plus, comment être un garde efficace si on est plongé dans une toute autre occupation ? ... Les PJ peuvent aussi tenter de boire de l'alcool, ce qui les maintiendra éveillés pour un temps, surtout s'il fait froid, mais ne manquera pas de les endormir s'ils ont tendance à trop lever le coude ... sans parler de leur tête le lendemain ! ... En fait, les seuls moyens efficaces pour lutter sont les sortilèges ou les potions qui empêchent le sommeil. Encore faut-il en connaître ou en trouver, ce qui n'est pas donné à tout le monde. Mais, plus que toute autre, la réelle solution pour passer une nuit en toute sécurité est d'avoir de quoi se payer une chambre dans l'une des nombreuses auberges du Vieux Monde ! ...



Les Maîtres de Magie

Inaugurée dans le Tome 4, cette toute nouvelle rubrique a pour objectif de présenter aux MJ de puissants PNJ magiciens qui peuvent servir de professeurs aux PJ ou être simplement utilisés pour jouer les "grands méchants" d'une aventure. Ces personnages peuvent bien sûr être modifiés ou développés par le MJ pour s'adapter à ses besoins ...



Une Ombre dans la Nuit

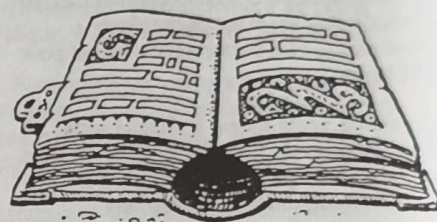
Nul ne connaît le véritable nom de cet homme de haute stature aux yeux gris et durs, toujours enveloppé d'un impénétrable manteau noir de jais. Les rares personnes qui le côtoient le surnomment Rudolf l'Obscur, en raison de son caractère très secret et imprévisible. Il vit dans une vieille mine désaffectée creusée dans les Montagnes Grises et faisant face à la sombre forêt du Reikland. Ce lieu isolé est un endroit idéal pour se livrer à la pratique de la Nécromancie sans risquer la visite inopportune de Répurgateurs. Depuis toujours, la mort a exercé une grande fascination sur Rudolf, allant au delà de la simple *Morbidité*, qui affecte tous les Nécromants. Pour connaître l'origine de cette obsession, il faut remonter à sa petite enfance. C'est le meurtre de ses parents par des brigands, commis devant ses yeux, qui a définitivement dérangé son esprit. A partir de ce tragique épisode de sa vie, Rudolf a commencé à s'intéresser de près à la notion de mort, allant jusqu'à passer ses journées dans la forêt pour observer des animaux pris au piège mourir lentement. Puis il commença à tuer des créatures de plus en plus grosses, juste pour voir leurs yeux s'éteindre. Mais à chaque fois, il regrettait de ne pouvoir faire revivre ces créatures, car une fois sa victime morte, elle ne lui apportait plus aucun plaisir. Un jour, il fut surpris en train de se livrer à son petit manège par un vieil ermite. Celui-ci, nommé Nunn de Yeth, était un homme diabolique, rejeté des villageois pour ses pratiques obscures. Il devint rapidement le maître de Rudolf, et il lui enseigna une grande partie de son savoir. Aujourd'hui, Nunn est décédé, et Rudolf perpétue l'œuvre de son professeur de magie, ayant pour seule compagnie les Morts-Vivants qu'il a créés et qui lui servent d'esclaves.

Ses Compétences

Rudolf est un Nécromant de Niveau 2, maîtrisant tous les sorts correspondants à ce statut sauf *Zone de Vie*. Il ne connaît aucun sort de Magie de Bataille, l'enseignement de Nunn de Yeth ayant été uniquement basé sur leur passion commune, la mort.

Comme indiqué dans le Livre des Règles, il est toujours très difficile pour les PJ de trouver un maître de Magie Nécromantique, et Rudolf ne fait pas exception à la règle. Il n'y a que deux moyens pour le rencontrer : soit tomber par hasard sur la mine où il réside, soit passer par le biais de Trafiquants de Cadavres, les seules personnes du monde extérieur qui soient en contact avec lui pour lui procurer de la matière première. Comme nombre de ses pairs, Rudolf

craint les étrangers, et un éventuel prétendant pour devenir son apprenti devra tout d'abord le convaincre de ne pas être un Répurgateur. Une fois convaincu de la bonne foi du disciple, Rudolf demandera quelques centaines de Couronnes pour éliminer ses dernières réticences. Alors seulement le personnage pourra commencer l'étude de la Nécromancie. Rudolf exigera de son disciple qu'il lui fournisse tous les Composants de sorts organiques (pintes de sang, dents, etc ...). Un aventurier avisé tâchera de rester toujours sur ses gardes lorsqu'il est en compagnie de Rudolf, car celui-ci peut très bien décider à tout instant d'éliminer son élève pour le transformer en zombie.



Son Profil

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd
3	42	38	4	4	13	79	1	32	58

Int	CI	FM	Soc
85	69	75	19

Compétences : Identification des Morts-Vivants, Incantation - Magie Nécromantique, Langue Hermétique - Magikane Nécromantique, Connaissance des Démon, Méditation, Sens de la Magie, Coups Assommants, Esquive.

Dotation : 1 Hache, 1 Bâton de Sorcier, 1 Robe du Linceul (voir le *Nouvel Apocryphe* page 43), 50 Co dans un Coffre, 1D10 Morts-Vivants à son service.

Pts de Magie : 24.

Alignement : Mauvais.

Handicaps : Apparence Cadavéreuse (Phase 1), Paralysie (Phase 1).

Folies : Morbidité, Mégalomanie, Cauchemars (le meurtre de ses parents). ■

Mon Carnet de Voyage

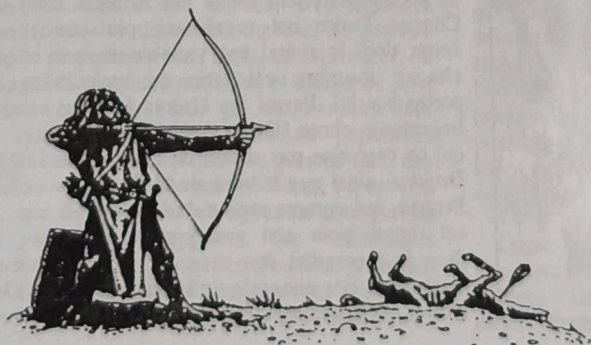
Extrait des mémoires du célèbre explorateur Kislevite Niccolo Van Wissentein ...

La Forêt de Loren et les Elfes Sylvains

Le royaume elfe sylvain d'Athel Loren, au cœur de l'immense forêt de Loren en Bretonnie est tout ce qu'il reste des colonies elfes autrefois nombreuses qui existaient dans le Vieux Monde. Il y a plusieurs milliers d'années, alors que les elfes et les nains se livraient leur guerre longue et cruelle, la plupart de ces colonies furent détruites. Maintes cités elfes tombèrent en ruines, y compris le grand port de Tor Alessi, là où se trouve aujourd'hui la ville de l'Anguille. Les elfes quittèrent le Vieux Monde pour regagner Ulthuan, l'Archipel Elfique, où une guerre civile faisait rage entre hauts elfes et elfes noirs. Cependant, les colons elfes n'abandonnèrent pas tous le continent, quelques-uns refusèrent de partir et fuirent vers la vaste forêt de Loren.

Les elfes sylvains sont physiquement identiques à leurs cousins les hauts elfes. Ils sont grands, élancés, élégants et très agiles. L'arc est leur arme principale, et ce sont des archers très compétents. Ils préfèrent ne pas porter d'armure pour rester capables de se mouvoir aussi vite que possible à travers les bois denses. Au cours des siècles, ils se sont affirmés comme un peuple distinct et indépendant. Ils ont abandonné tout lien avec Ulthuan et ses Rois Phénix, et ont choisi de suivre leur propre chemin de sagesse et de connaissances naturelles. De nos jours, les elfes sylvains évitent les contacts avec les autres races et ne font montre d'aucune pitié envers ceux qui envahissent leur royaume forestier. Les elfes ont appris à aimer les arbres et les forêts, à cohabiter avec les esprits de la nature et à respecter les principes de la terre. Ils ont déformé l'espace entourant leur royaume au moyen d'étranges enchantements, et il est devenu presque impossible de pénétrer en Athel Loren sans le consentement des elfes sylvains. D'ailleurs, je ne pourrais rédiger ces lignes si je n'avais sauvé l'un d'eux d'un grave danger. Ceux qui entrent dans ces forêts sans leur accord rencontrent une fin précoce et bien peu de ceux venus avec de mauvaises intentions sont parvenus à sauver leur vie.

En adoptant leur nouveau mode de vie, les elfes bâtirent des temples aux anciens dieux elfes Kurnous et Isha, le Chasseur Sauvage et la Terre Mère. Les mages découvrirent dans la forêt des lieux où la magie était puissante et ils levèrent des cairns en ces endroits pour fixer les flux magiques et les contenir sans danger. Au fur et à mesure que les elfes élevaient des temples et découvraient de nouvelles sources de magie, la forêt elle-même semblait répondre, comme si les esprits primitifs émergeaient des pierres et des arbres. En me promenant dans la forêt avec une escorte elfe, j'eus le privilège immense de rencontrer le Roi Orion et la Reine Ariel, qui vinrent du plus vieil arbre de la forêt, le Chêne des Ages, pour régner sur les elfes. Chaque année, lorsque l'hiver approche et que la vie commence à quitter la forêt, le roi et la reine, êtres semi-divins et seigneurs des bois, semblent mourir. Ils sont alors déposés dans le Chêne des Ages, dont ils émergent complètement régénérés à l'arrivée du printemps. Dans le monde extérieur, des histoires circulent, parlant du royaume magique du Roi et de la Reine de la Forêt, des dieux de chair éternels régnant sur la terre d'Athel Loren. Peu osent dès lors pénétrer dans ce bois, et dans de lointaines régions, le simple nom de Loren devient synonyme de sorcellerie maléfique et de pouvoir mystérieux.



La Foi Antique

Les Druides

La Foi Antique demeure de nos jours encore très mystérieuse pour le commun des mortels. Pourtant, les Druides et les Ovates ne sont pas si rares que cela, et il est même courant de les rencontrer dans toutes les régions rurales du Vieux Monde. Certains villages de trappeurs ont même leur Druide attiré. Ce dernier est souvent le seul Lettré de la communauté, et il est respecté par tous pour ses connaissances précieuses en médecine et en botanique. Les Druides sont en effet très habiles pour confectionner toutes sortes de potions naturelles aux vertus curatives. Ce sont les héritiers d'une sagesse ancienne qui prône l'harmonie totale avec la Nature. On ne sait pas grand chose des origines de la Foi Antique, car tout le savoir de cette religion se transmet uniquement par oral. Les seules traces écrites de cette croyance sont quelques inscriptions en Druidique laissées à l'entrée des tumulus et sur certaines pierres sacrées. Les Druides eux-mêmes se montrent très mystérieux. Ce sont des hommes (plus rarement des femmes) entièrement vêtus de blanc, la couleur de leur religion, portant souvent des couronnes de fleurs tressées, et équipés de la fameuse serpe caractéristique de la Foi Antique, qui comme nous le verrons plus loin montre leur appartenance à un Ordre. Jamais ils n'arborent le moindre symbole religieux. D'ailleurs, ils ne parlent que très rarement de leurs divinités, et se contentent d'évoquer succinctement les noms de Rya, la Mère de Toute Chose, ou des Dieux Fondateurs. Les Druides, peu sociables par nature, ne transmettent leur savoir qu'à ceux qu'ils croient dignes de le recevoir. Seuls les êtres les plus purs, à la conscience absente de tout péché, apprendront à maîtriser l'énergie tellurique, source de toute la magie Druidique, qui émane des Clairières Sacrées et des Cercles de Pierres.

Les Ordres

Les Druides se réunissent en différents Ordres qui divergent légèrement sur certains détails de la religion (certains incitent leurs membres à garder jalousement leurs secrets, alors que d'autres au contraire sont pour l'ouverture au monde extérieur de la Foi Antique). Chaque Ordre est représenté par une serpe dont le métal est variable et que chaque membre est tenu de toujours porter sur lui. Parmi les Ordres les plus importants, citons l'Ordre de la Serpe d'Or, qui ne regroupe pas moins de deux cents Druides, ainsi que l'Ordre de la Serpe de Bronze, qui compte moins d'adeptes mais est réputé pour son grand engagement dans la protection des sites sacrés et la destruction des ennemis de la nature. Un Druide n'est pas obligé de rejoindre l'une

de ces confréries, et peut très bien décider de vivre en ermite dans la forêt, mais il se prive alors d'un enseignement magique et spirituel de qualité. Pour faire partie d'un Ordre, un Druide ou un Ovate devra tout d'abord faire ses preuves. Il sera souvent soumis à une Epreuve en rapport avec la nature (du même type que celles imposées par les Dieux - Voir page 207 du Livre des Règles). S'il parvient à relever le défi, il deviendra alors membre à vie, à moins bien sûr qu'il ne commette une faute grave, auquel cas il sera banni. En règle générale, les Ordres ne sont pas en conflits même si leurs idées diffèrent légèrement, et à ce jour seuls l'Ordre de la Serpe d'Or et celui de la Serpe d'Argent sont ouvertement hostiles. Plutôt que par des affrontements physiques, ces rivalités s'expriment surtout par des petites mesquineries. Ainsi, l'ingrédient principal d'une potion aura mystérieusement disparu, ou encore la plus belle robe de cérémonie du Grand Druide sera retrouvée maculée de terre...

La Hiérarchie

Au sein des Ordres est mise en place une stricte hiérarchie représentée par deux cercles. Le Cercle Mineur comprend tous les Ovates et les Druides de niveaux 1 à 2. Le Cercle Majeur, quant à lui, regroupe les Druides les plus puissants (niveaux 3 à 4), ainsi que le Grand Druide, chef qui prend toutes les décisions importantes. Chaque Ordre possède souvent un petit manoir, construit de préférence en milieu sauvage, où tous les membres peuvent habiter s'ils le souhaitent, et servir la communauté. La vie des ceux qui font partie des Cercles Mineurs se résume souvent aux tâches ménagères pour les moins puissants, ou à la restauration de sites sacrés pour les autres. Les membres des Cercles Majeurs, quant à eux, gèrent tout ce qui touche au bon fonctionnement de l'Ordre. Ils passent le plus clair de leur temps en Conseils, à organiser la prochaine fête importante ou à décider de la tactique à suivre pour capturer un Gobelins qui s'amuse à massacrer les Clairières Sacrées. La décision finale de tout ce qui est dit au Conseil appartient toujours au Grand Druide. Seuls les Druides de Niveau 4 peuvent aspirer à ce statut. Une fois tous les quatre ans, au cours du Jour des Mystères est élu pour chaque Ordre un nouveau Grand Druide. La légende veut que ce soit Rya en personne qui désigne ceux qu'elle a choisis pour assumer cette tâche.

Les Fêtes

En certaines occasions particulières, comme Hexenstag, Mitterfruhl, Sonnstillle, Geheimnistag, Mitterherbst ou Monstillle (voir la Campagne Impériale pour le



Calendrier), c'est à dire les solstices, équinoxes, le Jour des Sorcières et le Jour des Mystères, les Druides se réunissent sur les sites sacrés pour rendre hommage à leurs Dieux. Tous les Ordres Druidiques se rassemblent (les petites rivalités sont oubliées pour l'occasion), et l'on peut voir des centaines de robes blanches s'affairer parmi les arbres et les mégalithes. On est à peu près certain que ces festivités donnaient jadis lieu à des sacrifices humains, mais cette pratique est abolie depuis fort longtemps. Ces grandes fêtes sont l'occasion pour les Druides de se régénérer totalement en points de Magie, en drainant l'énergie tellurique qui émane des menhirs et des arbres centenaires. Cette fameuse énergie se présente sous forme d'ondes invisibles à l'œil. C'est elle qui régit la Nature, et qui lui permet de fonctionner toute seule. De nombreuses offrandes sont aussi faites à Rhya, la Déesse Mère, et aux Dieux Fondateurs. Ces cadeaux sont souvent de nature végétale, des fruits par exemple. Les profanes sont autorisés à participer aux festivités, à condition de ne pas perturber le bon déroulement des cérémonies. Ces fêtes sont souvent l'occasion pour un jeune Ovate de devenir Druide, ou pour un nouveau dans le culte de découvrir son Familier, à l'aide d'herbes à fumer. Un Druide qui souhaite obtenir de l'avancement peut profiter de ces Jours Sacrés très favorables pour bénéficier d'un bonus de +10% à son lancer.



Les Dieux

Rhya, l'épouse de Taal, est la principale divinité de la Foi Antique. C'est la Mère, à l'origine de toute vie sur Terre et dans l'Univers. Elle est vénérée par tous les Druides, mais considérée différemment selon les Ordres. Ainsi, les membres de l'Ordre de la Serpe de Cuivre pensent qu'elle n'est ni mâle ni femelle, et qu'elle forme en fait avec Taal une seule et même entité. Cette vision des choses est un peu marginale, car la version couramment admise la dépeint comme une jeune femme d'une grande beauté dont les

cheveux sont composés de plantes et de fleurs. Dans la Foi Antique, Taal est également vénéré, mais il est moins important que Rhya. Ensuite viennent les quatre Dieux Fondateurs, tous issus de la Déesse Mère. Ils se nomment Vovoïd, Karnstein, Syrbal et Yrvan, et représentent chacun l'un des quatre éléments (respectivement le feu, l'air, l'eau et la terre). C'est à eux qu'il faut se référer avant de s'adresser à Rhya. Ces quatre Dieux sont souvent représentés comme des vieillards d'une très grande sagesse. Mais ils peuvent, dans des circonstances très rares et importantes, apparaître sur Terre sous forme d'Élémentaux (voir le Livre des Règles, page 254 à ce sujet).



Les Sentinelles de Pierres

Il est impossible de parler des Druides sans évoquer les imposants Cercles de Pierres qui s'élèvent un peu partout dans les espaces sauvages du Vieux Monde. Personne ne sait qui les a érigés et quand, mais on a la certitude qu'ils sont très vieux, car même les légendes locales les plus anciennes en font déjà mention. Les habitants des villages construits près de Cercles de Pierres considèrent ces derniers avec respect mais aussi avec crainte, car ils savent que ce sont des sites sacrés d'une religion dont ils ignorent tout. Les villageois empêchent aussi quiconque de dégrader les pierres, de peur d'attirer le mauvais-œil sur leur communauté.

Les Cercles de Pierre sont constitués de mégalithes divers, qui appartiennent en fait à trois catégories que nous allons détailler : les menhirs, les dolmens et les cromlechs.

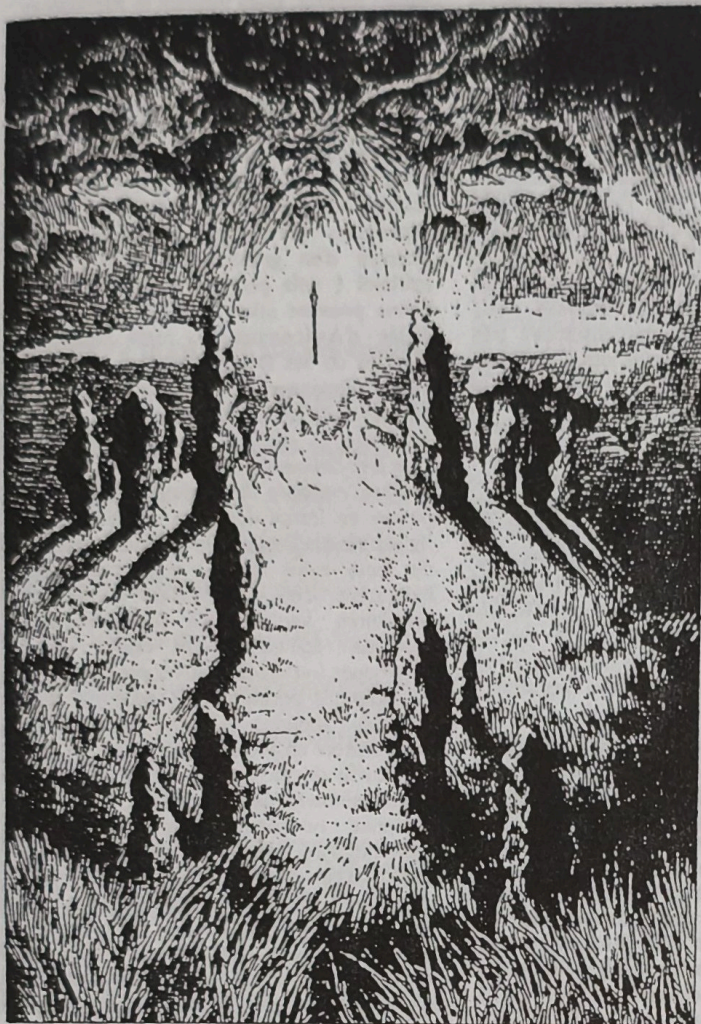
● **Les menhirs** (du Druidique " pierre longue ") sont de simples pierres isolées, aux formes parfois étranges. Dans toutes les contrées, de curieuses histoires sont rattachées à ces pierres. Des légendes ancestrales dotent les menhirs du pouvoir de se déplacer tous seuls, de murmurer, de guérir certaines maladies et même de jeter des sorts à ceux qui troubleraient leur quiétude. Certaines rumeurs populaires racontent même que ces pierres sont des hommes pétrifiés par les Dieux (il est vrai que leurs formes allongées ne sont parfois pas sans rappeler des silhouettes humaines...). Tous les Druides, quels que soient leurs Familiers, peuvent récupérer des Points de Magie en posant leurs mains

sur un menhir, et en utilisant la *Méditation*. Toutefois, seuls les Druides en accord avec les préceptes fondamentaux de la Foi Antique, et n'ayant pas provoqués la Colère des Dieux, peuvent régénérer leur énergie magique de cette façon. Certains Druides affirment être rentrés en communication avec des menhirs par télépathie, et avoir discuté avec des êtres à l'intelligence supérieure. Ce genre de pratique est toujours d'un grand profit sur le plan spirituel (cela peut se traduire par des bonus pouvant aller jusqu'à +10% sur la Table d'Avancement), mais seuls les Druides ou les Ovates les plus méritants auront l'honneur de pouvoir rentrer en contact avec les esprits des menhirs.

● **Les dolmens** (" tables-pierres ") sont, comme leur nom l'indique, des groupes de pierres en forme de tables ou de portails. Ils peuvent indiquer l'entrée de tumulus, ou de toute autre tombe, mais cela n'est nullement obligatoire. Les croyances populaires veulent qu'à l'occasion des solstices, équinoxes, ou autres fêtes Druidiques (voir paragraphes précédents), les dolmens permettent le passage vers d'autres mondes. Les pierres se transforment en portes d'énergie mouvante qu'il suffit de traverser pour se retrouver instantanément dans un lieu différent. Personne ne connaît les limites de distances (s'il y en a ...) qu'il est possible de parcourir de cette manière. Il semblerait que ce moyen de déplacement soit assez hasardeux, toutefois certains Druides très puissants seraient capables de choisir le lieu dans lequel ils veulent réapparaître. Mais rien n'est moins sûr, et dans ce domaine, tout reste à découvrir.

● **Les cromlechs** (" pierres en rond ") sont des groupes de menhirs disposés en cercles, et d'importants lieux de prières pour les Druides. Ils ont à peu près la même fonction religieuse que les Clairières Sacrées. Les pratiquants de la Foi Antique qui désirent entrer en contact avec les Dieux se réunissent généralement au centre des cromlechs pour méditer. Cela peut être à l'occasion de fêtes, ou pour tenter d'obtenir une Grâce Divine. Le spectacle d'un Druide en communication directe avec l'un des Dieux peut être impressionnant pour un profane. Le Druide se retrouve entouré d'un halo lumineux, et il n'est pas rare qu'il rentre en lévitation, porté par un flux d'énergie invisible. Les puissances magiques mises en jeu sont tellement grandes qu'elles déclenchent souvent des orages. Evidemment, seul l'homme animé des plus nobles intentions parviendra à un tel résultat, car il n'est pas possible de tromper les Dieux, ces derniers lisant dans votre âme comme dans un livre ouvert.

Outre leur fonction religieuse, il semblerait que ces sites soient aussi des repères astronomiques très précis. En effet, plusieurs mégalithes marquent les



points d'horizons où le soleil et les lunes se lèvent et se couchent à certaines périodes de l'année (notamment les solstices et les équinoxes). Ces observatoires célestes très avancés par rapport aux connaissances astronomiques actuelles des Occidentaux, laissent à penser qu'ils ont été construits par une civilisation ou des êtres supérieurs.

Comme on peut le constater, les sites mégalithiques n'ont pas d'importance que pour les représentants de la Foi Antique, mais aussi pour le commun des mortels. Depuis longtemps, les paysans du centre de la Bretagne y amènent leurs animaux malades pour les guérir, paraît-il avec succès. On connaît aussi l'existence de l'autel de Jusjurandus, qui a longtemps accueilli de nombreux couples. Jadis, lorsque deux personnes voulaient se prêter mutuellement serment d'amour, elles se rendaient en ce lieu. L'autel était surmonté de deux cornes taillées à même la pierre. Chaque protagoniste empoignait une corne et tous deux prêtaient leur serment. Selon les croyances, si l'une des parties venait à rompre le pacte, elle encourait une malédiction. On raconte aussi que si la trahison entraînait le déshonneur ou la

mort, le parjure semblait bientôt dans une incurable folie. L'autel est à présent tombé en désuétude, bien que certains nostalgiques le fréquentent encore. Mais il existe aussi des sites maléfiques, comme celui de Stanraw (du Druidique "mâchoire de roc"), qui ont la réputation d'être fréquentés par des créatures diaboliques, et que les gens - et même les Druides ! - évitent à tout prix.

Tout comme les Clairières Sacrées, les Cercles de Pierres ont la faculté de se défendre seuls contre les ennemis, si aucun Druide n'est présent pour assurer leur protection. Leurs pouvoirs magiques étant plus étendus, les pierres peuvent provoquer la *Terreur* aux victimes qui ratent leur Test de Volonté.

Pour finir, voici un petit tableau pour déterminer le nombre de mégalithes que peut contenir un site Druidique, selon son importance :

Type	Petit	Moyen	Important
Menhirs	D10	2D10+5	2D20+10
Dolmens	D4	D10	D10+5
Cromlechs	1	2	D4

Les Laies

Les nombreux enchaînements de Cercles de Pierres, de tumulus et de Clairières Sacrées disséminés un peu partout dans le Vieux Monde forment des lignes d'énergie tellurique appelées "laies". Ces lignes invisibles se coupent parfois en points d'intersections qu'on ne peut localiser exactement qu'à l'aide d'une carte sur laquelle on aura tracée toutes les laies d'une région. On a remarqué que de nombreux phénomènes surnaturels dus à de grandes puissances magiques avaient lieu à ces points d'intersection. A première vue, rien ne permet de les détecter. Peut-être une personne possédant de solides connaissances des milieux sauvages remarquera-t-elle l'absence de toute vie animale dans le secteur, ou la croissance anormale des plantes. Seuls les Druides ou les personnages qui maîtrisent la compétence Radiesthésie peuvent déceler ces endroits sur un simple Test d'Intelligence. Toute personne qui demeure plus d'un Tour au point d'intersection de plusieurs laies commence à ressentir d'étranges sensations de picotement. Si malgré tout elle persiste et reste en place, elle s'expose à des événements imprévisibles, que le MJ détermine en lançant 1D6 et en consultant la table suivante :

1 - A quelques mètres du personnage apparaît subitement un être fantomatique. Il s'agit d'une Apparition, qui en aucun cas ne peut infliger de dommages physiques. Elle tente d'Hypnotiser sa victime pour l'entraîner dans un mariage et provoquer sa noyade.

2 - Le personnage se retrouve assailli physiquement par une force invisible qui le repousse, le bouscule, et peut même le soulever de terre. Il doit réussir un Test de Force s'il désire résister à l'entité et rester en place. Dans ce cas, la force disparaît comme par magie. Le joueur devra procéder à un nouveau lancer dans 1 heure.

3 - Le personnage est soudain pris d'une étrange torpeur. Il doit immédiatement procéder à un Test de FM. En cas d'échec, le personnage tombe dans un profond sommeil qui durera 1D100 heures ! Il est impossible de réveiller un personnage ainsi endormi par des moyens normaux, mais l'usage de la magie s'avère parfois efficace.

4 - Le personnage se trouve submergé par une énergie colossale. Il doit réussir sur le champ un Test de FM pour ne pas perdre 1D4 pts de Blessure. Si le personnage parvient à résister à cette force, et s'il dispose de pouvoirs magiques, il voit son total de points de Magie totalement régénéré, et dans 70% des cas, augmenté définitivement de 2 pts !

5 - Le personnage est soudain pris de toutes sortes d'hallucinations très effrayantes. Il doit réussir un Test de Terreur pour ne pas gagner 1 point de Folie, et dans 25% des cas, ne pas souffrir du trouble mental mineur Cauchemar (quel que soit son total actuel de points de Folie).

6 - Le personnage assiste à l'apparition de curieuses petites créatures : des Fées. Il peut discuter avec celles-ci, leur poser une question précise (de type réponse par oui ou par non), mais il doit réussir un Test de Volonté pour chaque Tour passé en leur compagnie pour ne pas succomber à leur redoutable pouvoir, le Glamour. Si le personnage échoue, il tombe automatiquement amoureux de l'une des Fées, et souffrira pendant 1D6 mois de Mélancolie (voir Labyrinthe Tome 2), jusqu'à ce que les effets du charme s'atténuent.

Comme nous venons de le voir, les points d'intersection des laies sont des endroits très dangereux pour ceux qui ignorent leur pouvoir. Par contre, certains Druides recherchent ces endroits singuliers, au risque de subir des effets néfastes, pour avoir une chance de gagner des points de Magie ou pour demander conseils aux Fées.

Les Pierres de l'Aube

Nous ne pouvions parler des Druides et de la Foi Antique sans évoquer ces objets d'une exceptionnelle rareté, mentionnés dans le *Livre des Règles* à la page 190. Il s'agit d'objets de pierre - généralement des armes - vieux de plusieurs milliers d'années et qui sont des vestiges des premières peuplades humaines. Ces outils primitifs, abandonnés sur les actuels sites Druidiques, se sont au fil du temps gorgés des particules magiques émanant des Cercles de Pierre ou des Clairières Sacrées. C'est de cette exposition prolongée à l'énergie tellurique qu'ils doivent leur grand pouvoir. Il est très difficile de trouver une Pierre de l'Aube. Occasionnellement, on peut en découvrir une dans les profondeurs d'un tumulus, mais on sait les dangers qui accompagnent une descente dans de tels souterrains. Chaque Ordre Druidique possède au moins une Pierre de l'Aube, qui revient généralement au Grand Druides, en insigne à son statut. En plus des pouvoirs énoncés dans le *Livre des Règles*, les Pierres de l'Aube ont la faculté de pouvoir guérir toute créature vivante non fantastique d'Alignement Neutre (effets identiques au Guérison des Animaux, mais extensible aux humains). D'autre part, elles causent dans 50 % des cas la Peur aux créatures Gobelinoïdes.

Relations avec les autres Races

Bien que seulement accessible aux humains, le Druidisme entretient des relations pacifiques avec toutes les autres races. Les Elfes en particulier ont le plus grand respect pour ces hommes qui consacrent leur existence à sauvegarder l'harmonie de la nature. Les Nains et les Halfelings quant à eux ne s'intéressent que très peu aux Druides, peut être parce que les concepts de cette religion les dépassent. Selon certaines légendes, le fait que seuls les Humains puissent apprendre à manipuler l'énergie tellurique remonte aux âges obscurs, à l'époque des Slanns. Cette race, ayant été la plus touchée de toutes par les influences néfastes du Chaos, est aussi par un juste retour des choses la plus apte à préserver l'Ordre naturel des choses, à condition de mener une existence d'ascète comme le font les Druides.

Instantanés

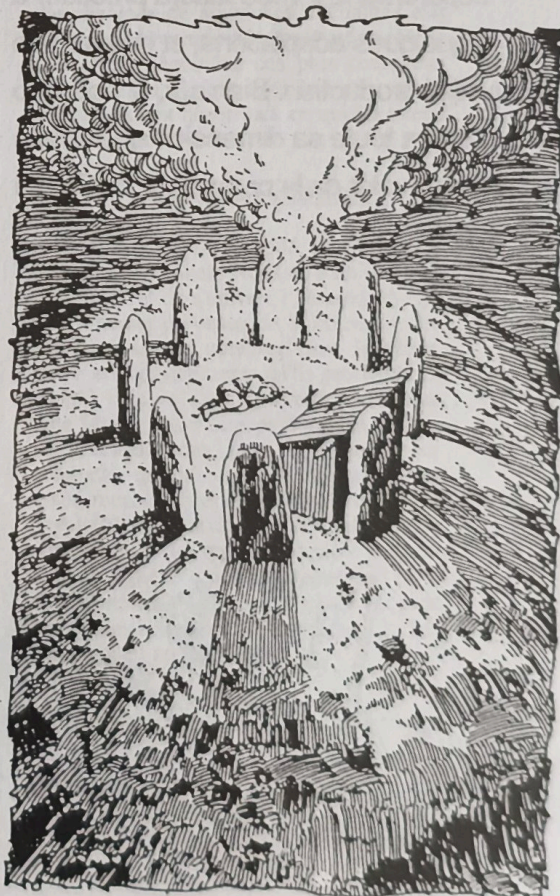
Nous vous présentons ci-dessous quelques synopsis d'aventures ayant pour toile de fond la Foi Antique. Dans la plupart des cas, il sera utile qu'au moins l'un des PJ soit un Druides.

● **Dispersion** : Une semaine avant l'une des grandes fêtes Druidiques (voir plus haut), un groupe d'une dizaine de Druides de l'Ordre de la Serpe d'Etain, dont plusieurs membres du Cercle Majeur, se sont enfoncés dans les bois pour récolter des herbes sacrées. Cette mission, qui ne devait pas durer plus de trois jours, commence à s'éterniser étrangement et les autres Druides s'inquiètent. Ils sont prêts à engager les PJ pour qu'ils retrouvent les disparus. Si les aventuriers acceptent, ils devront s'enfoncer dans une épaisse forêt s'étalant sur plusieurs lieues. Ils finiront peut être, après avoir surmonté quelques embûches, par découvrir les Druides, retenus prisonniers par une bande d'au moins trente brigands. Leur chef, un homme cruel nommé Cardok, est prêt à tout pour obtenir des captifs les secrets de la Foi Antique. Il espère ainsi gagner un pouvoir considérable. Les PJ devront tirer de ce mauvais pas les Druides en utilisant divers stratagèmes, et a n'en pas douter leurs compétences seront encore mises à rude épreuve !

● **Halte au Fuyard** ! Cette aventure peut servir d'épreuve initiatique à un jeune Ovate, ou être jouée par les PJ si au moins l'un d'eux - ou un proche - appartient à un Ordre. L'un des Druides de la communauté, après avoir trouvé un curieux médaillon dans la forêt, a été perverti par le pouvoir maléfique de ce dernier. Il a commencé à développer plusieurs mutations sans que personne ne s'en aperçoive, avant de

perdre définitivement la raison. Récemment, il s'est enfuit en emportant avec lui des objets magiques très puissants, y compris la Pierre de l'Aube du Grand Druides, pour les offrir à la première bande de mutants qu'il rencontrera, espérant ainsi gagner leur confiance. Il faut absolument l'arrêter pour éviter la catastrophe ! Les PJ devront retrouver le traître au plus vite, avant qu'il n'ait pu rejoindre les émissaires du Chaos. Leur longue traque les mènera peut être dans un réseau de sombres souterrains, où le fuyard, à demi-fou, s'est réfugié pour prendre un peu de repos, et les attend de pied ferme ...

● **La Guerre des Druides** : Suite à une dernière friction entre l'Ordre de la Serpe d'Or et celui de la Serpe d'Argent, un homme a trouvé la mort. Cet incident, qui dépasse de loin toute les petites mesquineries habituelles, a fait dégrader la situation à toute vitesse. Maintenant, c'est une véritable guerre qui oppose les deux clans (attention, les sortilèges risquent de voler bas !), et ils vont finir par s'entretuer si on ne les rend pas rapidement à la raison. Cet événement coïncide précisément avec la venue d'une bande de dangereux Hommes-Bêtes dans la région... Les Druides ont besoin d'être unis pour pouvoir lutter contre ce nouveau fléau. Les PJ devront jouer les parlementaires entre les deux Ordres, essayer de les réconcilier, etc... Et si cela ne suffisait pas, n'hésitez pas à provoquer l'apparition sous forme d'Elémental de l'un des Dieux Fondateurs!...



L'Antre de la Bête

Ecrit par Sylvain Peterson

Cette aventure est prévue pour une équipe de 4 à 6 aventuriers au début de leur seconde carrière. Le MJ, sans être chevronné, devra avoir assez d'expérience pour gérer les déplacements non-linéaires de certaines parties du scénario. "L'Antre de la Bête" a été conçu pour être joué à la suite du scénario paru dans le Tome précédent.

Si vous désirez jouer cette aventure séparément, il vous faudra procéder à quelques adaptations, et trouver une nouvelle introduction. Bien sûr, le scénario ne prendra toute sa dimension qu'associé au premier volet de la campagne du Cristal des Elfes ...

Résumé

Au cours de l'épisode précédent, les PJ ont été chargés par les villageois d'Erevorn, un petit village Bretonnien, d'éliminer un malveillant Hobgoblin terré dans les bois environnants. Par malheur, le Duc Darian, noble félon à la tête de la région, avait interdit sous peine de mort l'accès à la forêt. Mais grâce à leur courage, les PJ ont pu éliminer le monstre, et ont découvert dans sa tanière le premier fragment du légendaire Cristal des Elfes. Les villageois leur ont appris que le Duc possédait le deuxième morceau, et que une fois le Cristal reconstitué, les PJ pourraient voyager dans les immensités inconnues, où des trésors inimaginables les attendent ... Les aventuriers sont donc en route pour le Château ...

Toute la Vérité

Les PJ l'ignorent, mais ils viennent de mettre leur nez dans une sombre affaire. Le Duc Darian n'est autre qu'un monstrueux vampire âgé de plus de 300 ans ... A l'époque de l'Archimage Elvaron, il n'était qu'un simple aristocrate envieux et avide de pouvoir. Dans sa soif de conquête, il n'hésita pas à se tourner vers la pratique des sciences occultes interdites. Avec l'aide de Garambar, un Démon Mineur qu'il réussit un jour à invoquer, il mit au point un terrible pacte. Garambar était prêt à lui faire cadeau de la vie éternelle s'il parvenait à briser le Cristal des Elfes et à lui rapporter les fragments. Profitant du chaos qui suivit la rupture du Cristal, Darian acquit de plus en plus de pouvoir. Au fil des ans, il réussit même à s'approprier les domaines voisins en transformant les seigneurs en zombies à son service. Jusqu'à présent, seul le Comte Cédric avait évité tous ses pièges. Mais récemment, alors que le Comte était parti à la chasse, Darian envoya ses redoutables Cavaliers Noirs lui tendre une embuscade. Cédric périt dans l'attaque, mais il y a quelque chose que le malfaisant Duc n'avait pas prévu ...

Le Château

Les PJ quittent Erevorn peu après midi, non sans avoir auparavant prit un copieux déjeuner offert en remerciement par les villageois d'Erevorn. Le Château du Duc, bâti au sommet des montagnes Mornemonts, se trouve à moins de 15 Km du village, et les PJ peuvent s'y rendre en quelques heures en traversant champs et prairies baignés de soleil. Alors qu'ils arrivent en vue de la demeure de Darian, le temps estival qui les accompagnait jusqu'alors laisse place à de gros nuages noirs qui se pressent au dessus du Château comme un mauvais présage ... Et en moins d'un quart d'heure, c'est sous des

rafales de pluie glacée que les PJ doivent arpenter le chemin qui gravit la montagne. Le sentier n'est plus qu'un fossé boueux qui ne facilite guère la progression. Heureusement, les Mornemonts sont des petits montagnes, et les aventuriers arrivent bientôt devant la demeure du Duc.

1. La Grille

Les PJ parviennent à une imposante grille de fer à moitié rongée par le vert-de-gris. A travers les barreaux, ils peuvent distinguer un jardin lugubre à l'abandon, ainsi qu'une allée de gravier qui traverse la pelouse et conduit au manoir. Si l'un des PJ est un Gentilhomme, il réalisera immédiatement que cette "petite" demeure ne peut être que la résidence secondaire du Duc. La grille n'est pas verrouillée, mais le loquet est piégé. Si on le tourne, et que l'on pousse la grille, un aiguillon empoisonné surgit de la serrure et a 50 % de Chances de venir se planter dans la main du personnage, ce qui provoque la paralysie temporaire du membre concerné (le PJ est obligé de combattre avec son autre bras, ce qui résulte une pénalité de -10% en CC, et ne peut plus du tout se servir d'armes à deux mains). Bien sûr, un Test de Contre-Poison est autorisé. Si au contraire on tire la grille, celle-ci se contente de s'ouvrir en grinçant.

2. Les Jardins

Cet espace n'est visiblement jamais entretenu. Les ronces et les mauvaises herbes croissent en toute tranquillité parmi les rares fleurs et arbres fruitiers. Pratiquement tous les fruits sont pourris, et ont de drôles de formes qui les fait ressembler à des visages grimaçants ... Si les PJ restent quelques temps sous les arbres (pour s'abriter de la pluie, par exemple), ils entendront des bruissements inquiétants dans les cimes, et seront fixés par deux yeux rouges surgit des ténèbres. Cela devrait suffire à les faire décamper !

3. La Cour

Dans la cour, les PJ peuvent observer le manoir de plus près. Il est délabré, et semble très vieux. Les gargouilles qui ornent les murs devaient être de somptueuses sculptures avant d'être réduites à l'état de pierres informes - conséquence certaine de siècles d'intempéries. La façade est percée de dizaines de fenêtres étroites, mais aucune n'est éclairée. Si un PJ observe attentivement le manoir et réussit un Test d'Observation (avec un malus de -10% du à la pluie), il remarquera que l'une des fenêtres est murée, et qu'une autre est en fait éclairée d'une faible lueur vacillante (comme une flamme de bougie). Au centre de la cour se trouve un bassin



orné d'une statue aux traits effrayants. Le bassin est rempli d'une eau stagnante et de feuilles en décomposition. Les PJ remarquent aussi quelques Couronnes au fond de la mare, à moitié enfouies dans la vase. Les personnages qui ne sont pas rebutés par le contact visqueux de l'eau croupie peuvent les récupérer sans danger (il y a l'équivalent de 10 Co). Si un PJ jette au contraire quelques pièces dans le bassin, il gagnera 1 pt de Chance (Bonus de +10% à un unique Test au cours de l'aventure - se reporter au Labyrinthe N°3 pour de plus amples précisions). Si la somme jetée est supérieure à 5 Co, il se passe de plus un étrange phénomène. L'eau se met à tourbillonner en se teintant de rouge et, l'espace d'un instant, le PJ concerné croit voir un visage maléfique le fixer d'un regard hypnotique. L'apparition s'évanouit presque immédiatement, laissant le personnage légèrement étourdi.

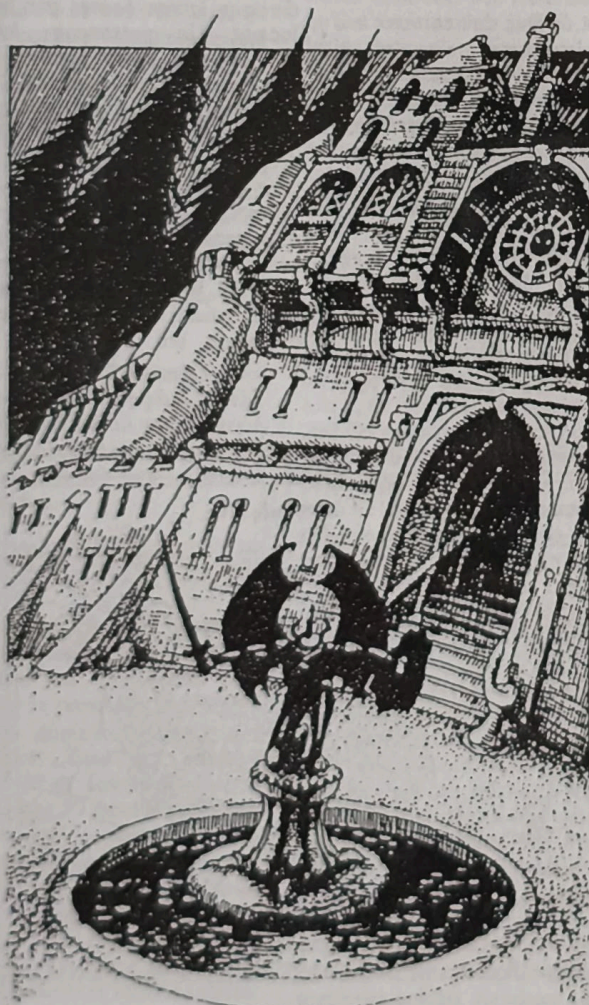
4. Le Hall

La lourde porte d'entrée n'est étrangement pas verrouillée, et les PJ peuvent pénétrer dans un vaste hall luxueusement aménagé. Des ronflements bruyants s'élèvent d'un coin de la pièce. C'est un Cavalier Noir, qui dort à poings fermés à même le sol. Les sons qui

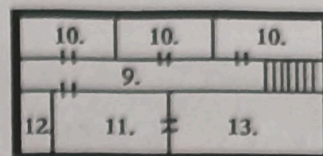
s'échappent de son heaume font penser aux grognements d'un cochon. Les PJ qui veillent à ne pas faire de bruit ne réveilleront pas le garde imprudent (seul un Bruit Fort peut le tirer du sommeil). S'il est réveillé, il passera immédiatement à l'attaque en beuglant, et en ayant toutes les chances d'alerter les gardes des autres pièces. Mais les aventuriers, surtout si l'un d'eux est de nature Mauvaise ou est un Assassin, peuvent aussi décider de l'occire durant son sommeil. Si c'est le cas, le PJ qui a commis la besogne peut aussi soulever la visière de son casque, et découvrir le sombre secret des Cavaliers Noirs (ce sont des Hommes-Bêtes au visage de sanglier).

5. La Salle à Manger

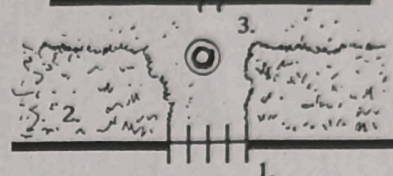
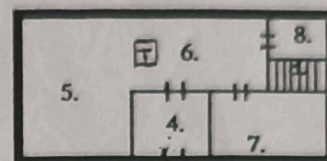
Il s'agit d'une vaste salle de plusieurs dizaines de mètres de long. Une immense table repose au centre de la pièce, bordée de plusieurs tabourets et d'un trône à chaque extrémité. La table repose sur un magnifique tapis précieux aux couleurs chatoyantes (Valeur : au moins 150 Co, mais pour des raisons évidentes, les PJ ne peuvent se l'approprier). Si un personnage a l'idée de déplacer la table et de soulever le tapis, il découvrira une trappe cachée en dessous. Elle mène aux caves.



Premier Etage



Rez-de Chaussée



6. Les Caves

Toute cette partie du manoir est plongée dans l'obscurité la plus totale, et les PJ doivent se munir d'une lanterne (ils peuvent en voler une dans la salle à manger s'ils n'en possèdent pas). Une odeur de vinasse emplit l'atmosphère. Des dizaines de tonneaux de vins précieux sont en effet entreposés de part et d'autre de la pièce. Si les PJ sont vraiment avides, ils peuvent toujours en remplir l'une de leur gourde (Valeur au litre : environ 15 Co). Si les PJ s'aventurent plus profondément dans le souterrain, ils feront une découverte beaucoup moins réjouissante : il y a là une suite de cellules occupées par des dizaines de squelettes enchaînés aux murs. Les aventuriers se trouvent en réalité devant les dépouilles des plus courageux villageois qui avaient tenté l'aventure avant eux. Ils savent désormais ce qui les attend s'ils sont découverts...

7. Salle des Gardes

Cette salle est remplie d'une bonne dizaine de Cavaliers Noirs en train de jouer aux cartes et de s'enivrer ! Heureusement, les PJ seront prévenus de la présence des gardes avant de pénétrer dans la pièce, grâce aux grognements qu'ils profèrent. Si malgré cela ils s'y aventurent, ils devront faire face à pas moins de 8 gardes valides (les autres sont trop éméchés pour combattre quoi que ce soit). Si les PJ sont assommés, ils se réveilleront dans les caves (6). S'ils parviennent à éliminer leurs adversaires, les personnages peuvent fouiller la pièce et les gardes, mais il n'y a rien d'intéressant à récupérer, si ce n'est des armes simples (épées, haches, ...) et 12 Co mises en jeu sur la table.

8. Cuisines

La pièce est remplie d'une fumée âcre qui pique les yeux. Elle s'échappe d'une marmite en train de brûler sur le feu. Si les PJ jettent un œil au contenu du chaudron,



ils devront faire face à un spectacle écoeuvrant : le repas des Cavaliers Noirs consiste en un ragoût de rats crevés ! Sinon, la salle est dénuée de tout intérêt.

9. Galerie de Portraits

Il s'agit d'un long corridor aux murs tapissés de toiles. Parmi des scènes de batailles sanglantes et d'autres choses peu réjouissantes, les PJ remarqueront une succession de treize portraits : il s'agit des différents maîtres qui se sont succédés dans cette demeure. Ils ont tous l'air plus sinistres et dépravés les uns que les autres. Le dernier de la lignée - le Duc Darian, selon l'inscription qui est gravée sur une plaque de cuivre scellée dans le mur - est un personnage d'une malfaisance évidente. Lorsque les PJ observeront ce tableau, faites leur lancer à chacun 1D6. Celui qui obtient le résultat le plus bas voit le personnage de la toile lui faire un clin d'œil ! Le PJ concerné doit faire un Test de Peur (si le Test rate, le personnage ne sera pas réellement paralysé de terreur, mais subira une perte de 1D12 points de CI pour toute l'heure qui suivra).

10. Chambres d'Amis

Apparemment, le Duc doit compter ses amis sur les doigts d'une main, c'est du moins ce que laissent présumer ces chambres poussiéreuses qui n'ont vraisemblablement pas servies depuis des lustres ...

11. Chambre du Duc

C'est une chambre très luxueuse, avec tapisseries et lit à baldaquin (qui étrangement ne semble avoir jamais servi), mais dont la décoration d'un mauvais goût évident vient ternir l'ensemble. Si un PJ réussit un Test

d'Ecoute (Bruit Faible), il entendra des cris d'origine indéterminée provenant de derrière le miroir. Il existe une pièce secrète derrière ce mur. Il suffit de donner un quart de tour au miroir pour que coulisse un pan de mur entier.

12. La Pièce Secrète

La salle voisine de la chambre du Duc est une sorte de cellule froide à la fenêtre murée, au fond de laquelle est enchaînée une créature de cauchemar ! Il s'agit d'un enfant doté de trois yeux, d'une moitié de visage affreusement déformée, et d'un corps recouvert d'une épaisse fourrure ! A ses pieds gisent les reliefs d'un repas. L'être pousse des cris à glacer le sang. Si un PJ le délivre, il passe aussitôt à l'attaque (voir Encadré pour plus d'informations au sujet de la créature).

13. Bureau du Duc

Les PJ arrivent dans la dernière pièce du manoir, et il n'y a toujours pas trace du Duc Darian. De plus, son bureau est dans le désordre le plus complet : parchemins qui gisent au sol, piles de documents au bord de la chute, ... Tout cela laisse à croire que l'oiseau s'est envolé ... Les PJ, s'ils souhaitent trouver une autre piste, feraient bien de fouiller le bureau. Il y a là diverses lettres écrites par les seigneurs locaux. Un personnage lettré pourra révéler qu'il s'agit pour la plupart de réponses positives aux invitations du Duc pour des parties de chasse, ou des fêtes organisées au Château. Il s'agit en fait des divers traquenards employés par Darian pour transformer ses pairs en morts-vivants. Il y a aussi plusieurs lettres de refus provenant d'un certain Comte Cédric (la plupart ont été froissées en boule de dépit ...). Il y a aussi une grande tapisserie représentant la région. Sur tous les domaines ont été plantée une sorte

Cavaliers Noirs

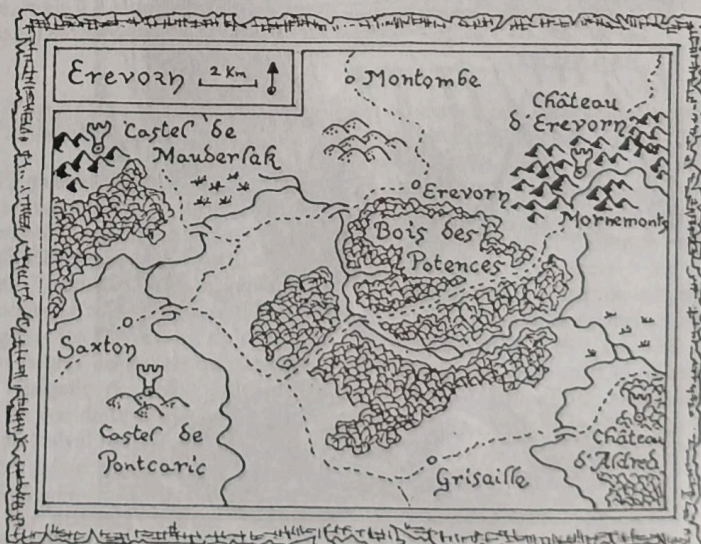
Les terribles émissaires du Duc Darian ne sont autres que des Hommes-Bêtes du Chaos, mi-humains, mi-sangliers. Ils furent offerts au Duc par le démon Garambar, pour sceller leur union. Les Cavaliers Noirs ont un profil d'Hommes-Bêtes standard, avec les mutations suivantes : Soif de sang, Tête d'Animal et Jambes Animales. Pour d'autres informations les concernant, se reporter au Tome N°4 du Labyrinthe.

Le Fils du Duc

Né de l'union du malfaisant Duc Darian et d'une Succube un soir de sabbat, Erwan présente plusieurs monstrueuses difformités. Le Duc, compromis par l'existence de ce rejeton, mais ne pouvant se résoudre à tuer son propre fils, le fit enfermer dans une cellule murée du manoir. Personne ne devait jamais connaître l'existence de cet enfant ! Il lui rend régulièrement visite et lui porte personnellement ses repas. A la vue des PJ, Erwan attaquera, persuadé que les inconnus veulent du mal à son père.

M CC CT F E B I A Dex Cd Int CI FM Soc
3 49 19 5 5 12 37 1 22 20 20 29 20

Alignement : Mauvais.



d'épingle surmontée d'une tête de mort stylisée, sauf sur le Castel de Pontcaric (le domaine du Comte Cédric ...). Sur certains murs sont aussi tracés des pentacles et symboles que tout personnage compétent en Théologie identifiera comme appartenant au culte de Treentch ...

Le Mystère s'épaissit ...

Les PJ n'ont à présent plus qu'à quitter le manoir et tâcher de trouver une nouvelle piste pour retrouver le Duc. Plusieurs possibilités s'offrent à eux :

• **Aller se renseigner dans l'un des villages environnants** : Les PJ n'apprendront pas grand chose des villageois, si ce n'est que le Duc Darian est partout dépeint comme le diable en personne. Ses cruels Cavaliers Noirs ont déjà monté plusieurs raids contre les paysans pour le seul plaisir de détruire. Il ne tient qu'au MJ de créer de mini-aventures à faire jouer dans l'un des villages, sans toutefois s'éloigner du scénario. A Grisaille par exemple, les PJ feront peut-être la rencontre d'Alban, un jeune homme qui rêve de se venger du Duc, responsable de la mort de toute sa famille, et qui acceptera volontiers de leur prêter main forte ...

• **Se rendre aux châteaux des seigneurs asservis** : Si les PJ choisissent de se rendre au Castel Mauderlak ou au Château d'Aldred, ils ne tomberont que sur des domaines déserts, comme celui de Darian. Au Château d'Aldred, ils seront tout de même accueillis par une volée de flèche envoyée par des soldats du haut des remparts ...

• **Se rendre au Castel de Pontcaric** : C'est la meilleure chose à faire. De plus, il s'agit du seul domaine qui n'était pas marqué d'une épingle sur la carte du Duc, ce qui devrait mettre un tant soit peu la puce à l'oreille à vos joueurs.

Pontcaric

Il s'agit d'un petit château de pierre blanche légèrement plus grand que le manoir du Duc et nettement plus accueillant ! Pour la première fois, les PJ arrivent dans un domaine vivant : des paysans s'affairent dans les champs environnants, et de la fumée s'échappe des chaumières. Les PJ peuvent pénétrer dans le Château par le pont-levis, à la seule condition de laisser leurs armes aux gardes à l'entrée. Si l'action se passe le soir, ils peuvent même être invités à la table du Comte. Ils seront accueillis chaleureusement, pourront se restaurer et se divertir en regardant les saltimbanques. Le moment idéal pour obtenir un entretien

avec Cédric est juste après le repas.

Il les recevra dans ses appartements privés, et sera prêt à les écouter. C'est un jeune homme d'une trentaine d'années, portant de longs cheveux bruns, et richement vêtu. Comme les PJ le découvriront eux-mêmes, il est très facile à vivre, et ses sujets n'ont jamais eu à souffrir de ses caprices. Les PJ peuvent lui raconter leur histoire, depuis leur arrivée à Erevorn jusqu'à leur récente visite au Château de Darian.

- Je connais hélas parfaitement mon voisin le Duc Darian ... Et la situation est très grave ... Il s'est déjà associé à tous les autres seigneurs, et il ne lui manque plus que mon domaine pour contrôler une très large part de la Bretagne. Plusieurs fois il a essayé de me prendre au piège, mais toutes ses tentatives s'étaient soldées par des échecs ... jusqu'à ma dernière partie de chasse, où mes hommes et moi avons été victimes d'une embuscade. Mes meilleurs serviteurs ont été massacrés sous mes yeux, et quant à Clauss, mon frère cadet, ces brutes l'ont enlevé ...

Cédric se doute bien qu'il s'agit d'un piège, mais il est bien décidé à retourner à l'orée du Bois des Araignées, là où a eu lieu l'attaque. Il affirme avoir vu les Hommes-Bêtes emmener son frère dans une grotte qu'il n'avait encore jamais repérée dans les environs.

- Je suis justement à la recherche d'une équipe de solide guerriers pour m'aider à mener la riposte. Si vous pouviez m'accompagner, ce serait un réel honneur pour moi, votre récit m'a déjà depuis longtemps convaincu de votre valeur ... Bien entendu, je vous donnerai une récompense pour ce service ...

Les PJ feraient bien d'accepter, de plus que si il y a des Cavaliers Noirs dans la forêt, le Duc Darian ne doit pas être bien loin ... Cédric propose une récompense de 200 Co par aventurier, ce qui est plus que correct, bien que l'attaque ne sera sans doute pas de tout repos ... Une fois le marché conclu, les PJ peuvent se retirer dans les chambres d'amis et y passer la nuit.

L'attaque

Tôt le lendemain matin, les PJ seront réveillés et auront quelques minutes pour s'équiper (toutes leurs armes leurs sont restituées). Le Comte peut aussi prêter quelques pièces d'armure légère aux PJ les moins équipés. Il leur sera également confié des montures s'ils n'en possèdent pas déjà. Pour l'occasion, Cédric est revêtu d'une armure complète, et porte Rafale, une épée magique qu'il utilise toujours en temps de guerre. Pour compléter la troupe, quatre de ses meilleurs soldats viendront aussi avec les

Alban

Il s'agit d'un jeune homme de 20 ans lassé de la vie peut-être trépidante qu'il mène à Grisaille. A la mort de ses parents, il a assuré sa subsistance en exécutant les travaux les plus épuisants et les plus dégradants, tout en rêvant qu'un jour il pourra prendre sa revanche sur l'affreux Duc Darian responsable de tous ses malheurs. Autant dire que l'idée d'accompagner les PJ l'excite au plus haut point !

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
5	37	39	4	3	6	47	1	39	27	35	25	22	30

Alignement : Neutre.

Compétences : Baratin, Cuisine, Conduite d'Attelage, Equitation - Cheval, Esquive, Soins des Animaux.

Dotations : Dague, Gourdin, Rations de Nourriture (pour deux jours), 3 Co 42/.

Comte Cédric

L'homme à la tête du Comté de Pontcaric est un jeune noble bon vivant à l'image de grand nombre de ses pairs. Mais Cédric possède en plus un grand sens de la justice, et il peut se vanter d'être l'un des seigneurs les plus appréciés de Bretagne. Cédric est accompagné par quatre Soldats possédant toutes les compétences et promotions de leur carrière.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
5	52	50	4	4	10	43	1	30	49	35	31	29	40

Alignement : Neutre.

Compétences : Alphabétisation, Baratin, Chance, Charisme, Equitation - Cheval, Esquive, Etiquette, Héraldique, Sens de la Répartie, Musique, Spécialisation - Escrime.

Dotations : Vêtements coûteux, Armure (1 pt sur toutes les parties du corps sauf la Tête), Bijoux, Epée Magique (Dommage +1, Animation (ce pouvoir est ignoré de Cédric), Rune de Rapidité).





Le Duc Darian

Le Duc d'Erevom est un personnage dont la nature mauvaise ne laisse aucun doute. Transformé jadis en vampire par le démon Garambar, il jouit à présent de la vie éternelle. Il maîtrise également quelques sortilèges, bien qu'il ne soit pas un enchanteur. En effet, il tire tous ses pouvoirs de l'essence magique de Garambar, et si celui-ci venait à être détruit, Darian perdrait tout ces avantages (y compris celui de l'immortalité). Le Duc est atteint des Handicaps suivants : Apparence Cadavéreuse (Phase 3) et Défiguration (main gauche griffue).

M OC CT F E B I A Dex Cd Int CI FM Soc
4 75 52 3 3 19 52 2 37 58 60 35 59 10

Alignement : Chaotique.

Compétences : Alphabétisation, Connaissance des Démon, Désarmement, Hypnotisme, Identification des Morts-Vivants, Immunité aux Maladies, Incantation, Langue Hermétique : Démonique, Sens de la Magie, Vision Nocturne - 10 m.

Dotations : Vêtements luxueux, Pentacle d'invocation des Démon, Bijoux, Des milliers de Co et diverses propriétés, 100 soldats et serviteurs.

Sortilèges : Evocation d'un Gardien (Son pentacle remplace le composant), Animation des Morts (version rallongée, durant une semaine), Annihilation des Morts-Vivants, Main de Mort. Garambar lui a fait don de 15 pts de Magie qui ne peuvent être régénérés que par le démon lui-même.

Garambar

Garambar est une Gargouille des plans inférieurs au service du dieu Tzeentch. Une fois passée la rage meurtrière de sa première évocation, Garambar a vite réalisé les avantages qu'il pourrait tirer du perfide Duc Darian. En échange de présents (rendre éternel Darian, etc...), il a pu faire régner à nouveau le Chaos sur Erevom, et il encourage le Duc à perpétrer meurtres et massacres dans les villages environnants. De plus, la situation haut placée du Duc lui permet d'obtenir des informations capitales... Garambar possède un profil type de Démon Mineur et est sujet à l'instabilité.

Nobles Zombies

Les quatre zombies contrôlés par le Duc Darian sont les malheureux nobles des domaines de la région, tous tombés entre les griffes du traître... Ils ne disposent plus d'aucune volonté propre, et attaquent sans se poser de questions les ennemis de leur Maître. Pour les profils, considérez les comme des Champions Zombies, encore vêtus comme des Gentilhommes et armés comme de leur vivant.

aventuriers.

Les PJ quitteront Pontcaric quelques moments après le lever du soleil. Le MJ peut s'il le souhaite provoquer une rencontre durant le trajet qui sépare le Castel du Bois des Araignées, mais rien de très dangereux : un Ours ou un Chat Sauvage devrait faire l'affaire. Bientôt, le paysage de prairies devient de plus en plus boisé, et ils arrivent en milieu de matinée à l'orée du bois.

Une fois arrivés à destination, un Test d'Observation sera encore nécessaire pour repérer l'entrée de la fameuse grotte parmi l'abondante végétation. Si le Test est réussi (Cédric aussi peut lancer les dés), les PJ tomberont devant une sorte de caverne naturelle au plafond recouvert de stalactites, et d'où partent trois tunnels plongés dans l'obscurité la plus totale. Si l'un des PJ est compétent en Identification des Plantes, il réalisera sur un simple Test d'Intelligence que la végétation à l'entrée de la grotte présente plusieurs anomalies (ceci est dû à un fort taux de magie). De même, une personne ayant Conscience de la Magie se rendra compte que l'atmosphère de la caverne est surchargée.

Alors que tous le monde se demande quel tunnel emprunter, il se passe quelque chose de tout à fait inattendu : l'épée de Cédric quitte elle-même son fourreau et se met à flotter entre deux airs... Elle se déplace gracieusement dans l'espace, semble hésiter, puis s'engouffre dans le tunnel central.

- Rafale veut nous montrer le chemin, finit par dire Cédric. J'ai toujours ignoré qu'elle avait le pouvoir de voler...

Après une longue progression dans l'étroit boyau, la troupe débouche dans une autre caverne.

1. La Fosse aux Serpents

La nouvelle grotte est percée en son centre d'une énorme fosse aux serpents ! Des centaines de crotales et vipères rampent lentement, emmêlés tels un inextricable amas de fils... Seule une étroite passerelle permet de franchir l'horrible gouffre. Rafale, qui n'a eu aucun mal à passer, semble attendre son propriétaire avant de poursuivre sa progression. Pour passer sur le "pont" sans le faire écrouler, il faut peser moins de 45 Kg ! Peu de personnages peuvent se vanter d'avoir une telle ligne... Il faut donc trouver une autre solution. Pour passer, les Cavaliers Noirs se contentent d'attacher une longue corde à l'un des stalactites. Il ne leur suffit alors plus que de prendre leur élan, et de passer chacun leur tour. C'est l'un des meilleurs moyens, mais il y a certainement d'autres solutions que les PJ découvriront peut-être. Quiconque tombe dans la fosse aux serpents dispose d'un Round pour tenter de se hisser aux parois. Ce délai passé, il a 25% de

chances de se faire mordre par l'un des serpents (le chiffre augmente de 10% à chaque Round - se reporter à la page 247 du Livre des Règles pour la procédure à suivre en cas de morsure).

2. L'Antre de la Bête

La dernière salle est une gigantesque grotte souterraine seulement éclairée par quelques raies de lumières qui s'échappent du plafond. Le centre de la salle est occupé par un gigantesque pentacle de Tzeentch tracé au sang ! Au fond, posés sur un grand autel de pierre, gisent deux cadavres recouverts de multiples blessures : l'un d'eux est de toute évidence le malheureux frère de Cédric, Clauss. Quant au deuxième... ce n'est autre que Cédric ! A la vue de son propre cadavre, le Comte Cédric disparaît en un long soupir lugubre ! Depuis le début, c'est l'esprit de Cédric qui a guidé les PJ jusqu'ici pour le venger du terrible Duc Darian ! Celui-ci ne tarde d'ailleurs pas à faire son apparition. C'est un homme d'une certaine classe, mais d'où émane une puissante aura négative. Il porte autour du cou une sorte de gros cristal orangé de forme irrégulière : le dernier fragment du Cristal des Elfes !

- Je savais que l'esprit de ce misérable Comte Cédric allait finir par revenir... Il m'appartient désormais pour toujours ! Quant à vous, pitoyable semblant d'armée, ce n'est pas votre jour de chance !

A ces mots, il éclate d'un rire sardonique, alors que quatre zombies émergent de l'obscurité et viennent se ranger devant leur Maître, l'arme au poing. Ce ne sont rien d'autre que les malheureux seigneurs réduits en esclavage par le Duc ! Puis il commence une sorte d'incantation tout en faisant certains gestes occultes... Le fou est en train d'invoquer le démon Garambar pour transformer à leur tour Cédric et son frère en morts-vivants !

Les PJ disposent de très peu de temps pour agir, avant que Garambar ne sorte de son monde... Si les PJ ont passé un serment avec l'esprit de la Clairière de l'Enfer, c'est le moment ou jamais de le tenir.

Il leur faudra tout d'abord, à l'aide des soldats, rendre au sommeil éternel les zombies qui s'avancent à pas résolus vers eux, et qui ne laisseront faire aucun mal à leur Maître...

Pendant tout ce temps, Rafale est restée immobile dans les airs, comme indécise. L'un des PJ peut s'en emparer sans difficulté pour combattre.

Si au bout de 3 Tours aucun personnage n'est en mesure d'arrêter Darian, Garambar fait son apparition au centre du pentacle dans une gerbe de flammes. Il est conseillé au MJ de se munir d'une ardoise ou d'une feuille de papier quadrillé et de figurines pour gérer plus efficacement ce combat difficile. Si les PJ

parviennent à éliminer tous leurs adversaires et à bannir le Démon, ils peuvent enfin s'emparer du Cristal des Elfes. Certains personnages auront peut-être également la présence d'esprit de détruire le sanctuaire chaotique, et d'effacer le pentacle. Il serait aussi approprié d'enterrer les cadavres de Cédric et son frère.

L'Autre Monde

A l'instant où les personnages emboîtent les deux morceaux du Cristal des Elfes, celui-ci se retrouve illuminé d'une puissance leur rouge-orangée. Le Cristal tout entier se transforme en boule d'énergie qui grossit à vue d'œil. Bientôt, c'est une véritable porte mouvante qui s'ouvre devant les aventuriers ... Il ne leur reste plus qu'à s'y engouffrer (espérons qu'il n'y aura pas d'abandons à la dernière minute, qui seraient tout à fait indignes de guerriers de cette stature !...).

Durant leur voyage astral, les PJ s'évanouissent (aucun humanoïde n'est prévu pour supporter de telles puissances magiques). A leur réveil, ils se retrouvent allongés à même le sol, sur une sorte de plaine rocailleuse. Le ciel est d'une couleur mauve, et l'atmosphère est très "électrique" (un peu comme avant l'orage). Le dernier personnage à avoir tenu le Cristal en main se retrouve en possession des deux fragments, à nouveau séparés. Il suffira de les réunir une fois de plus pour pouvoir repartir des Immensités Inconnues. Les PJ se trouvent actuellement à plusieurs années-lumière de leur propre monde, dans un autre temps. C'est ici que, sentant sa fin venir, l'Archimage Elvaron s'est retiré avec ses plus précieux trésors.

Bien que le sol soit parfaitement dur, les progressions sont étrangement ralenties dans cette dimension. Ainsi, tous les PJ perdent temporairement 2 points de Mouvement.

Devant eux se trouve une sorte de montagne percée d'une caverne d'où s'échappe une lueur dorée scintillante. Il s'agit de l'endroit où repose l'elfe Elvaron. Si les PJ se rendent en ce lieu, ils verront le corps d'Elvaron, parfaitement conservé, flotter au centre de la grotte dans un halo de lumière aveuglante. Autour de lui reposent toutes sortes d'objets : des épées, des vêtements, des fioles, et d'autres choses que les PJ ne peuvent identifier. Toutes ces choses sont des objets magiques aux pouvoirs immenses. Si l'un des PJ s'empare d'un objet, ou parle à Elvaron, une voix s'élève de nulle part.

- Bienvenue dans ma demeure, étrangers. Cela fait bien longtemps que je n'ai pas reçu de visite ...

Les PJ sont en conversation directe avec l'esprit d'Elvaron. N'ayant pu trouver moyen de ressusciter son enveloppe charnelle, il l'a retirée en ce lieu où le

temps est différent, afin de l'empêcher de vieillir. Pendant ce temps, son esprit continue à accumuler savoir et pouvoir, jusqu'au jour où il pourra revenir sur terre (il sera alors certainement le plus puissant sorcier du monde). Mais cela n'est pas prêt d'arriver car un jour dans ce monde est équivalent à 20 longues années sur Terre. Si l'un des personnages possède le Crâne de Maître Edas (voir le scénario du Tome N°4), celui-ci lui révélera qu'Elvaron dispose d'une puissance magique colossale, et qu'il ne faudrait mieux pas le contrarier. Les PJ peuvent discuter avec Elvaron, et lui apprendre par exemple ce qui est arrivé au Cristal qu'il avait jadis offert au Roi de Bretonnie.

- Oui, je me rappelle de cela. Il y a fort, fort longtemps, j'avais fait don d'un cristal magique. Je suis désolé d'apprendre toutes les épreuves que vous avez traversées pour parvenir jusqu'à moi, mais sachez qu'à présent, la malédiction est levée. Le bien finit toujours par l'emporter sur le mal... Hélas, ces deux notions ne sont plus très bien distinctes dans mon esprit ...

Si un PJ demande à Elvaron de lui faire cadeau de l'un des objets, il y consent volontiers, mais en limitera les pouvoirs pour le rendre adapté à une utilisation humaine (voir Encadré pour la description de ces objets). Par contre, les ennuis vont commencer si les PJ s'approprient les objets sans l'autorisation de l'Archimage. Aussitôt hors de la grotte, un long hurlement de loup envahit l'espace. Le démon aux apparences de loup dont il est fait mention dans la légende fait son apparition en 1D6 Rounds. Inutile de s'embarrasser de combats, il est invincible. Toute personne qui ne parvient pas à s'enfuir par la porte inter-dimensionnelle est irrémédiablement perdue (même les points de Destin ne permettent pas de se tirer de ce mauvais pas). Le MJ doit donc insister pour que ses joueurs réalisent bien les dangers de leur situation et la puissance d'Elvaron.

Epilogue

Quoi qu'il en soit, les PJ qui parviennent à passer à nouveau le portail magique sont tirés d'affaire. Ils sont désormais en possession d'un objet magique unique, qui sera sans doute une aide précieuse au cours de leur vie aventureuse. Les PJ pourront aussi observer le contraste lorsqu'ils verront le paysage : le soleil brille à nouveau sur la région d'Erevorn (hélas, les pouvoirs du Cristal se sont amoindris avec le temps, et la bénédiction ne peut plus couvrir la Bretonnie entière) ! Cela représente tout de même déjà un beau succès sur les forces du Chaos. Quant au Cristal, ce n'est plus qu'un vulgaire caillou sans aucune valeur, mais les PJ peuvent toujours le garder en souvenir (et quel

souvenir !).

Pts d'Expérience

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

- 100 pts pour avoir tué ou banni le démon Garambar.
- 50 pts pour avoir eu l'idée de détruire le sanctuaire de Tzeentch et le pentacle.
- 50 pts pour avoir géré intelligemment le passage dans les Immensités Inconnues, et n'avoir pas provoqué l'apparition du Démon-Loup.
- 100 pts pour avoir imploré Elvaron de briser la malédiction et de rétablir la paix et l'harmonie sur la Bretonnie.



Objets Magiques

Les trésors gardés dans la tombe d'Elvaron sont tous des objets magiques très puissants. Conscient du mauvais usage que pourraient faire même les humains les mieux intentionnés avec de tels objets en mains, Elvaron en réduira grandement les pouvoirs avant de les offrir aux PJ. Vous pouvez déterminer aléatoirement le cadeau de l'Archimage en utilisant les tables du Livre des Règles. S'il s'agit d'une arme magique, elle possédera obligatoirement de 3 à 5 pouvoirs. Les potions seront toujours très rares et de très grande valeur. N'hésitez pas à créer vos propres objets magiques, mais si vous manquez d'imagination, sachez que le Premier Compagnon et le Nouvel Apocryphe proposent tous deux des bonnes idées d'armes, d'armures, et d'objets magiques.

Bric à Brac

Comme à chaque Tome, vous trouverez dans cette rubrique plein de bonnes choses à utiliser pour agrémenter vos parties. Dans

le Bric à Brac de ce mois, des énigmes, des sortilèges et des compétences en vrac, ainsi que "La Couronne des Vainqueurs" et "La Cassette de Faïs", deux puissants objets magiques à intégrer à votre univers de jeux ...

Enigmes

Je ne suis pas un arbre,
Mais je suis plein de feuilles,
Je ne suis pas une personne,
Mais j'ai pourtant beaucoup de choses à dire.

Réponse : Un livre.

Figure rouge,
Cervelle de bois,
Queue verte.
Qui est-ce ?

Réponse : La cerise.

Quelle est la chose que l'on reçoit sans remercier,
Dont l'on jouit sans savoir comment,
Et que l'on perd sans s'en apercevoir ?

Réponse : La vie.

Il se lève tard quand il se couche tôt,
Et se lève tôt quand il se couche tard.
Qui est-ce ?

Réponse : Le soleil.

La Couronne des Vainqueurs

Cette couronne d'or fin, ornée de topazes et de rubis, fut celle de Guillaume Barbenoire III, le grand souverain qui conclut les longues années de conquêtes de son grand-père Gilles le Breton. Cette couronne est investie du légendaire pouvoir de Guillaume, de sorte que quiconque la porte acquiert des vertus d'autorité. Une personne qui porte la couronne gagne un bonus de +30 en Cd et en Soc, qui disparaît s'il la retire. La forte personnalité du porteur de la couronne lui procure de l'ascendant sur son entourage. Il peut ainsi commander jusqu'à trente personnes, cependant il ne pourra le faire que sur des personnes sensibles au charme de la couronne. Pour connaître le nombre réel de sujets que le personnage peut commander, le MJ consulte le tableau suivant :

Total de Cd	Niveau
de 01 à 30	1
de 31 à 50	2
de 51 à 60	3
de 61 à 100	4

En moyenne, le possesseur de la couronne pourra commander dix personnages de Niveau 1, cinq de Niveau 2, deux de Niveau 3, et un de Niveau 4. Il ne pourra pas exercer son pouvoir sur un personnage dont le total de Cd lui est supérieur.

S'il désire commander un tiers, le possesseur de la couronne devra le rencontrer dans des circonstances pacifiques (toute tentative sera donc inutile au cours d'une bataille). Pour ce faire, il doit engager la conversation

pendant au moins 6 Rounds. Passé ce délai, le possesseur retranche le total de Cd de la personne qu'il tente d'assujettir à sien. Il parvient à ses fins s'il obtient un résultat inférieur ou égal à ce nombre avec 2D20. S'il manque ce lancer, son interlocuteur devient alors extrêmement hostile. Le possesseur de la couronne ne peut plus réitérer sa tentative. Si le lancer réussit, le personnage se transforme en serviteur loyal, qui obéit sans réserve à son maître jusqu'à ce qu'il ait exécuté l'ordre qu'on lui a intimé. Après quoi, le possesseur de la couronne devient son ennemi juré. Si l'ordre qu'on lui demande d'exécuter est manifestement suicidaire, le personnage assujéti peut se libérer de l'emprise de son maître s'il obtient un résultat inférieur à son total d'intelligence, avec un malus de -15%.

Compétences

Loi des Rues : Les personnages qui possèdent cette compétence n'ignorent rien des us et coutumes des hommes des rues. Ils savent comment se comporter en ville pour éviter les ennuis, en quels termes s'adresser à quelqu'un, etc ... Ces personnages bénéficient d'un bonus de +10% à leurs Test de Commérage et de Corruption dans les milieux urbains. Ils limitent aussi les risques de se faire attaquer par des brigands dans certaines situations, à l'appréciation du MJ.

Passe-Muraille : Les passe-murailles sont particulièrement habiles pour se forder avec leur environnement. En société, ils revêtissent les habits les plus courants pour ne pas attirer l'attention, et adoptent le langage du milieu social dans lequel ils évoluent. Dans la nature, ils sont tout aussi efficaces pour ne pas se faire repérer. Ces personnages ont un bonus de +15% à tous leurs Test de Dissimulation.



Sortilèges

Guerrier Fantôme :

Sort de Magie de Bataille de Niveau 1
 Pts de Magie : 4, Portée : 5 m, Durée : 1 Round, Composant : une dent humaine.

Un combattant irréel apparaît pour attaquer une cible désignée ou pour entreprendre toute autre action, à condition qu'elle ne dure pas plus d'un Round. Le Guerrier Fantôme ne peut être blessé, mais il peut être contré par un sortilège d'Antimagie, à condition que le sort puisse agir avant l'attaque du guerrier. Le Guerrier Fantôme frappe à la fin du Round qui a permis son apparition. Il possède une CC de 50, une Force de 4, et combat à l'épée. Le Guerrier Fantôme n'attaque qu'une fois et disparaît, que son coup ait porté ou non.

Les Marches du Diable :

Sort de Magie de Bataille de Niveau 2
 Pts de Magie : 4 par Rounds, Portée : Personnel, Durée : 1 Round, Composant : un rubis.

Ce sortilège permet de marcher dans les airs. A chaque pas, une marche de lumière rougeoyante se matérialise pour disparaître aussitôt derrière. Il est ainsi possible de courir ou de combattre dans les airs, mais un Test de Risque doit être effectué à chaque Round.

Simulacre :

Sort de Magie Illusoire de Niveau 3
 Pts de Magie : 15, Portée : 2000 mètres, Durée : Jusqu'au prochain lever du soleil, Composant : Le sang de l'enchanteur.

Le magicien engendre son propre double. Le Simulacre possède toutes les caractéristiques de l'original. Si certaines se trouvent momentanément augmentées ou affaiblies (par un sortilège ou une blessure), ces différences ne concernent pas le Simulacre, à l'exception toutefois des points de Magie, qui sont ceux dont dispose encore l'enchanteur (déduction faite de ceux qui sont nécessaires à l'invocation du Simulacre). Les armes, armures et l'équipement du Simulacre ne sont pas magiques. Le sorcier voit par les yeux de son double et le commande par télépathie, quelle que soit la distance qui les sépare. Si le magicien ou son double subit une blessure ou se trouve affecté par un sortilège, il existe une chance sur six que l'autre subisse les mêmes désagréments. Il est possible de distinguer l'original du Simulacre lorsque les deux sont en présence : la copie est légèrement floue. Le Simulacre parle avec une voix d'outre-tombe, assortie d'un léger écho. Il se forme à partir de l'ombre du modèle, aussi, pour la durée du sortilège, les deux ne projettent aucune ombre et ne peuvent se refléter dans un miroir.

La Casette de Faïs

La cassette de Faïs est un petit coffret de pin, renforcé de coins d'argent. Son ouverture provoque des événements imprévisibles. Le MJ en déterminera les effets de manière aléatoire, en lançant un D10.

1. Un ruban de flammes vertes jaillit et frappe une cible unique à une distance maximale de 10 mètres. Le porteur de la cassette peut désigner la victime ; cependant, s'il ne le fait pas, le ruban de flammes se retourne contre lui. Les flammes ont les mêmes effets qu'un Souffle de Dragon.

2. Toute personne présente dans un rayon de 10 mètres est frappée de mutisme pendant 1 Tour. Pendant ce temps, les enchanteurs ne peuvent plus utiliser leurs parchemins (une lecture orale est en effet nécessaire).

3. Une multitude de rats gris jaillissent de la cassette et s'éparpillent dans toutes les directions. Ils disparaissent mystérieusement dès qu'ils heurtent un obstacle. Les rats ne se montrent pas agressifs, mais les personnes présentes risquent dans 10% des cas de contracter la Peste Noire.

4. Un sortilège de Magie de Bataille déterminé aléatoirement est lancé dans un rayon de 10 mètres. L'utilisateur de la cassette ne dispose d'aucun moyen pour connaître à l'avance la nature du sortilège. Il pourra ainsi favoriser un ennemi ou bien blesser gravement l'un de ses compagnons.

5. Une zone d'obscurité tombe sur un rayon de 10 mètres autour de la cassette. Aucune créature, quelle qu'elle soit, et aucun sortilège ne peuvent percer ces ténèbres. Le porteur de la cassette est lui aussi victime de cet effet. A moins que l'on ne referme la cassette, l'obscurité dure 1D10 Rounds.

6. Le double, choisi au hasard, d'un personnage présent dans un rayon de 10 mètres, fait son apparition. Cette illusion se déplace et parle conformément aux ordres que lui envoie mentalement le porteur de la cassette. Ce double ne peut toutefois pas provoquer de blessures. A moins que l'on ne referme la cassette, l'illusion se dissipe au bout de 1D10 Rounds.

7. Un Homme-Lézard surgit de la cassette. Dans 70% des cas, il attaque la personne que lui désigne l'utilisateur, mais dans les 30% restants, il s'en prend à un tout autre personnage (en aucun cas il ne se retourne contre le possesseur de la cassette). Le monstre disparaît s'il est tué.



8. Une voix sépulcrale interpelle le personnage le plus puissant de l'assemblée dans un rayon de 10 mètres. Si personne ne se trouve à portée, c'est le possesseur de la cassette qui sera nommé. La victime désignée subit la Terreur.

9. Une nuée d'aiguilles de pin jaillit de la cassette. Toute personne présente dans un rayon de 10 mètres doit réussir un Test d'Initiative sous peine d'être aveuglée pour une durée de 1D12 Rounds. La nuée dure 5 Rounds et personne ne peut approcher le possesseur de la cassette pendant cette période. Il est impossible de refermer la cassette tant que dure la nuée.

10. Un brouillard épais se lève autour de l'utilisateur. Une odeur de terre moillée et de moisissure envahit l'atmosphère. De hautes silhouettes furtives apparaissent dans les limbes et, brusquement, des mains rapaces s'emparent de la cassette. ■

La Geste de Syrella

Ecrit par Christian Ballandras

Chapitre IV (4/9)

Dans l'obscurité qui s'épaississait, les troncs noirs des pins géants se ressemblaient tous. Pourtant celui-ci, dont l'écorce tourmentée évoquait des sculptures impies, Torlinn eut volontiers juré l'avoir déjà vu ... Et pas plus tard que tout-à-l'heure, quand pour échapper aux recherches des villageois, ils s'étaient enfoncés dans l'inquiétante forêt de Skarg sur leurs montures volées. Gelth, chevauchant en tête, freina son coursier pour se mettre à la hauteur du guerrier. Ses yeux brillèrent dans la pénombre, et sous leur regard Torlinn se demanda s'il pouvait lire en lui. Il n'en douta presque plus lorsque le magicien murmura, sur un ton de connivence :

- Peut-être serait-il sage de faire halte avant la nuit noire ... Avant que nous ne soyons tout à fait perdus.

- Soit, répondit Torlinn. Mieux vaut bivouaquer sous ces frondaisons que d'errer vainement jusqu'au matin.

Il se retourna, fit un signe de la main à Syrella.

- Nous allons camper ici, dit-il. Mais où est Podus ?

La jeune femme regarda derrière elle, dans un sursaut.

- Je ... Son poney galopait tout contre la croupe du mien ; il y a un instant nous bavardions encore ... Je ne comprends pas !

Un cri, dans lequel ils reconnurent le timbre aigu de Podus, les renseigna sur un point : il n'était pas loin. Mais ce cri était un cri d'effroi, aussi Torlinn dégagea-t-il sa longue épée du fourreau, d'un geste farouche. Il allait éperonner son cheval, quand retentit un hennissement, suivi d'un martèlement de sabots. L'halfeling surgit de l'ombre, tremblant sur sa selle, sa figure olivâtre convulsée de tics. Il eut quelque peine à immobiliser sa monture auprès de ses compagnons, l'animal semblant avoir eu la même frayeur que le petit bonhomme. Son glaive toujours brandi, Torlinn saisit de sa main libre les rênes du poney et le calma par des bruits de bouche dont il avait le secret.

- De quoi as-tu peur, nabot ? interrogea-t-il en faisant jouer la

musculature de son bras armé.

- Une chose énorme était ta... tapie dans un fourré, bredouilla Podus. Elle s'est envolée vers la cime des arbres ; je n'ai distingué que le mouvement des feuillages, mais j'ai bien entendu le claquement d'ailes ...

Torlinn le Brutal partit d'un rire tonitruant.

- Un oiseau de nuit ! Notre avorton a failli mourir de peur d'avoir levé un vulgaire hibou !

- Tout gros que tu es, répliqua l'halfeling avec hargne, tu pourrais bien servir de repas à un hibou de ce genre !

Torlinn ricana. Le magicien intervint :

- Il se peut fort bien que Podus ait débusqué une dangereuse créature. Ignorez-tu, guerrier, les rumeurs relatives à la faune ailée de Skarg ?

- Je n'en ai cure, vieil homme ! Nous autres de Rohnkrelid n'accordons guère d'intérêt à ces légendes ... Et puis si faune il y a, n'en déplaie à Podus, c'est moi qui m'en ferai un repas !

- J'ai lu dans un grimoire, poursuivit Gelth, la description de monstres volants, buveurs de sang ...

- Assez, magicien de malheur, tu vas effrayer inutilement Dame Syrella ! Installons donc notre bivouac sans plus tarder ; si d'aventure des êtres quelconques s'avisent de venir sucer notre sang, cette épée-là aurait tôt fait de répandre le leur sur l'humus de la forêt !

- Et votre magie, Gelth ? s'enquit la jeune femme. Ne peut-elle ensorceler les créatures des ténèbres ?

- Je ne sais pas. Je vais disposer des amulettes autour de notre campement, et prononcer les incantations appropriées. J'espère que cela suffira à assurer notre protection. Mais cette forêt a une si terrible réputation ...

- Moi, grommela Podus, j'ai plus confiance en vos enchantements qu'en la force stupide de ce tas de viande !

Torlinn résista à l'envie d'écraser la face grimaçante du nabot. Il haussa ses larges épaules et se mit en devoir d'allumer le feu.

Chapitre V (5/9)

Ils avaient soupé de viande séchée et s'étaient allongés près du feu, sur des litières de feuilles. Torlinn s'était endormi du sommeil du juste, et la fatigue avait finalement eu raison de l'inquiétude de ses trois compagnons.

Syrella se dressa sur son séant au milieu de la nuit, le cœur battant. Elle essaya de sonder l'obscurité, au-delà des braises du foyer moribond. Les

formes sombres des chevaux, à peine visibles, la rassurèrent un peu. Cette sensation de présence qui l'avait éveillée pouvait provenir du fait que les bêtes, énervées, s'agitaient et tiraient sur leurs entraves. Elle tressaillit : mais enfin, si les chevaux s'agitaient, c'est qu'ils sentaient QUELQUE CHOSE ... Elle ondula pour se rapprocher de Torlinn, lui toucha l'épaule en chuchotant son nom. Le guerrier bondit de sa couche en poussant un cri aigu, et dans la seconde il fut debout, l'épée en main, secouant la tête pour regarder autour de lui d'un air hébété.

- Quoi ... qu'est-ce que c'est ? Où ...

Il haletait comme un veau marin de Fardalie. Du coup chacun s'était éveillé. Podus considérait narquoisement le colosse qui revenait progressivement à un état normal.

- Je vois que les avortons ne sont pas les seuls à connaître de grandes frayeurs, persifla-t-il.

Torlinn gronda comme un ours en colère.

- Dame Syrella m'a surpris en plein rêve galant, bredouilla-t-il. J'étais dans un somptueux manoir, courtoisement joliment la châtelaine. Et puis, au moment même où, gente Dame, vous me tiriez du sommeil, le châtelain et ses soudards faisaient irruption dans la chambre ...

La jeune femme toisa le barbare avec mépris.

- Torlinn, vous me décevez ...

- Mais, Dame, je supporte mal d'être dérangé dans ce genre de rêve, et ...

- Qu'il ne soit plus fait mention de ceci, trancha-t-elle ; il y a plus grave. Je ne suis pas tranquille ; les chevaux se sont agités, et j'ai le sentiment d'être épiée, c'est pourquoi j'ai voulu vous éveiller.

Torlinn se rendit auprès des montures, les caressa, leur parla. Quand il rejoignit ses compagnons, un pli soucieux barrait son large front.

- En effet, ces bêtes sont en proie à une angoisse puissante. Leur cuir est parcouru de frissons malgré la douceur de l'air, leurs mâchoires claquent convulsivement. Je n'ai jamais vu des chevaux dans une telle attitude ...

- Ecoutez ! interrompit Gelth. Faisant silence, ils purent entendre les sons qui provenaient maintenant des hauteurs obscures de la forêt, probablement d'au-dessus des arbres. Des bruissements d'ailes, à n'en pas douter, comme si une cohorte de lourds volatiles passaient au ras des cimes végétales. Les chevaux se blottissaient les uns contre les autres, tremblants.

Dans la chiche lueur du feu presque éteint, le gras visage de Podus ruisselait de sueur, et l'halfeling agrippait les braies de son maître.

Torlinn se porta au côté de la jeune Syrella, sa grande épée prête à assurer la protection de sa longue et fragile silhouette. Il était à nouveau le guerrier arrogant et sûr de sa bravoure. Peut-être les légendes de bonnes femmes méritent-elles tout compte fait quelque attention, magicien ! Il me semble que ces créatures descendent vers nous ... Si leur chair n'est pas trop infecte, nous mangerons demain de la viande fraîche ! Ah ! Ah ! Ah !...

Les bruissements se rapprochaient. Gelth jeta un regard désapprobateur au barbare hilare.

- Ta gaieté sera de courte durée, Torlinn le Brutal ! souffla-t-il. Voici venir le Peuple Ailé de Skarg, dont tous les grimaces s'accordent à dire qu'il est insensible à la plupart des charmes.

- L'acier de ma lame saura faire le travail si ta magie en est incapable, vieil homme !



Un premier être volant attaqua en piqué, annoncé par un sifflement strident. Ce fut si rapide qu'ils ne purent distinguer qu'une énorme masse sombre, tombant du haut des arbres comme une pierre. Gelth et Podus roulèrent au sol, étourdis par un grand coup d'aile. Mais Torlinn avait eu le temps de frapper. Il sentit fugacement que son épée déchirait une épaisse membrane élastique. Et, de ce fait, la chose déséquilibrée hurla hideusement et alla s'écraser au milieu des taillis voisins, dans un vacarme de branchages brisés. Torlinn se mit à crier des ordres :

- Podus, prends sur ma selle la hache d'armes et va voir si tu peux achever celui-là ! Syrella, Gelth, tâchez d'allumer des torches, et restez près du foyer !

L'halfeling s'exécuta, maniant avec peine la hache plus grande que lui, et s'enfonça dans l'ombre. La jeune femme et le mage s'évertuèrent à enflammer des pieux enduits de résine, mais une seconde attaque ne leur en laissa pas le temps. Plusieurs monstres surgirent simultanément des ténèbres, émettant des sifflements qui déchiraient les tympans. Syrella jeta une brassée de brandons ardents sur celui qui fondait sur elle, le forçant à dévier

sa trajectoire. Gelth lança une formule magique destinée à paralyser les fonctions sensorielles des vampires géants. Il y eut bien un instant d'égarement parmi les agresseurs, ce qui permit à Gelth d'éviter de justesse d'être heurté par l'un d'entre eux, et à Torlinn d'en atteindre deux d'un grand moulinet de son glaive. Les monstres tombèrent en battant frénétiquement des ailes et en rugissant d'une façon propre à glacer le sang de l'homme le plus courageux. Le guerrier se précipita pour tailler en pièces les deux énormes corps noirs et velus, et une seconde plus tard leurs ailes rougeâtres s'immobilisèrent dans la raideur de la mort. Podus revenait des profondeurs de la nuit, tout éclaboussé de sang violet ; un rictus triomphant tordait ses lèvres épaisses. Dans l'action, sa peur le quittait et il transcendait sa taille minuscule. Il frémit cependant lorsque les vampires se ruèrent à nouveau, tous ensemble, à l'assaut. Dans un tumulte de cris et de sifflements, une dizaine de monstres, peut-être plus, apparurent, surgissant de tous côtés. Torlinn trancha deux têtes horribles puis reçut un violent coup d'aile sur l'épaule droite, qui lui fit lâcher son épée. Aussitôt, un autre monstre s'abattit sur lui, le couchant à plat dos sur la terre humide. Il sentit le poids de la créature comprimer sa poitrine ; de fortes serres griffues lui meurtrissaient les flancs. Les vastes ailes membraneuses se refermèrent sur lui, un mufle immonde et dégoulinant de bave descendit vers son visage. Une haleine fétide le souleva d'une brusque nausée. Des crocs acérés allaient chercher sa gorge, de petits yeux rouges nichés dans des replis de peau écailleuse savouraient déjà leur victoire ... Torlinn parvint à dégager ses mains et à saisir l'encolure du vampire. Ses doigts serrèrent, ses bras musclés tentèrent de repousser l'effroyable gargoille, mais le monstre le surpassait en force pure, et la gueule répugnante continua de se rapprocher lentement du visage crispé de Torlinn. Alors, dans un sursaut de rage, le guerrier abandonna son étreinte et enfonça prestement ses pouces dans les yeux démoniaques qui le fixaient. Les globes rouges éclatèrent, souillant Torlinn d'un mélange de sang et d'humeurs visqueuses. Ses doigts fouillèrent au plus profond des orbites, tandis que la créature agitait convulsivement ses ailes. Profitant de son avantage, le barbare banda toute son énergie et envoya un formidable coup de poing sur le front verruqueux du monstre ; la paroi crânienne, assez mince, céda dans un craquement, une épaisse résine blanchâtre s'écoula des oreilles crénelées et des naseaux puants du vampire. Le grand corps ailé mollit, et

c'est un cadavre que Torlinn fit basculer sur le côté. La confusion régnait autour de lui. Les hurlements de Syrella lui redonnèrent la vigueur nécessaire pour sauter sur son épée et accourir à la rescousse. La jeune femme se trouvait dans la posture que lui même venait de connaître, un vampire l'étouffant de sa masse et s'apprêtant à déchirer sa tendre gorge. Plus loin, Gelth était dans une position similaire, mais déjà Podus, hache en mains, s'était juché sur le dos crasseux du monstre et pourfendait avec zèle l'agresseur de son maître. Vif comme l'éclair, Torlinn dégagea Syrella après avoir plongé sa lame dans l'échine du vampire qui l'écrasait. Le tranchant atteignit le cœur. Torlinn dut laisser la malheureuse, afin de tuer trois vampires qui tournaient encore au-dessus d'eux. Enfin, la besogne accomplie, il soutint contre lui la jeune femme à demi évanouie, et ensemble ils mesurèrent l'étendue du carnage. Onze monstres mutilés jonchaient le sol. Au milieu des mares de sang et d'ichor gisait Gelth, sans connaissance, et Podus à genoux gémissait et pleurait sur la poitrine déchiquetée de son maître ...

La suite dans le prochain Tome ...



Le Ranger Forestier

Par Ludovic Chevalier

Nous vous présentons dans cette rubrique une nouvelle carrière avancée de Forestier accessible aux Humains, Elfes et Halfelings. Il s'agit des Rangers Forestiers, de farouches défenseurs de la nature plutôt solitaires et renfermés sur eux-mêmes, mais dont la grande connaissance des espaces sauvages peut se révéler indéniablement utile au cours d'aventures en milieu rural ou boisé ...



Plan de Carrière													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+30	+1	+2	+4	+20	+1	+20		+20	+20	+20	

Les Rangers Forestiers vivent le plus souvent dans de simples cabanes perdues au cœur d'épaisses forêts. Ils veillent à faire régner la paix et l'harmonie dans la nature. Par exemple, ils soignent les animaux blessés qu'ils rencontrent, plantent une nouvelle graine lorsqu'un arbre a été foudroyé, etc ... La forêt est leur élément naturel, et ils peuvent y vivre des semaines sans aucun problème, car cette dernière leur fournit tout ce dont ils ont besoin (eau, nourriture, ...). La plupart du temps, les Rangers Forestiers ont décidé de vivre coupés du monde pour échapper à un passé trouble, ou pour oublier une cruelle déception. Toutefois, ils ne dédaignent pas la compagnie d'autrui lorsqu'il s'agit de partir à l'aventure ou en expédition, surtout s'il faut sauver la nature d'une grave menace ...

Compétences :

Adresse au Tir, Camouflage Rural, Canotage, Chasse, Connaissance des Forêts, Déplacements Silencieux Rural, Escalade, Equitation - Cheval, Identification des Plantes, Langage Secret : Forestier, Orientation, Pêche, Piégeage, Pistage, Potamologie, Pictographie : Bûcherons, Reconnaissance des Pièges, Soins des Animaux, Spécialisation : Filet, Fronde, Lasso et Sarbacane, Zoologie, Natation, Vision Nocturne.

Note : Vous avez bien compté, il y a effectivement 25 compétences ... Alors, est-ce trop ? Nous ne le croyons pas, car il s'agit pour la plupart de compétences qui ne rendent pas vraiment le personnage plus puissant, mais reflètent plutôt sa grande science de la nature.

● **Connaissance des Forêts :** Ceux qui possèdent cette compétence savent un grand nombre de choses à propos des forêts en général, ce qui facilite leur survie dans cet environnement. Ils connaissent par exemple les heures où les animaux s'abreuvent, ou encore les lieux les plus sûrs pour s'abriter.

● **Zoologie (forêt) :** Les personnages ayant cette compétence connaissent tout des animaux des forêts, et sur un simple jet d'Intelligence réussi, pourront se souvenir d'une multitude de détails sur une race donnée.

Dotations :

Cheval scellé et hamaché, Veste de Cuir, Arme Simple, Arbalète et munitions, Corde de 10 m, Nécessaire de Voyage (couvertures, lanternes, etc...).

Plan de Carrière :

Filière de Base : Chasseur, Chasseur de Prime, Eclaireur, Garde-Chasse, Guide Convoyeur, Hors-la-Loi, Ovate, Patrouilleur Rural, Trappeur.

Débouchés : Eclaireur, Explorateur, Franc Archer, Prospecteur.

Rang Social : +1

Alignement : Neutre ou Bon seulement.

Test : "Quel Maître du Jeu êtes-vous ?"

Voici un petit quizz sur les règles qui vous permettra de déterminer votre valeur en temps que MJ ... Bien sûr, une fois lancé dans le Test, il est formellement interdit de consulter le Livre des Règles pour avoir les réponses !...

- 1) Qui est Graeme Davis ?
A - Le créateur de Warhammer Jdrf.
B - L'un des créateurs de Warhammer Jdrf.
C - L'un des illustrateurs du Livre des Règles.
- 2) Combien y a-t-il au total d'arcanes magiques ?
A - 6
B - 7
C - 8
- 3) Pour pouvoir incarner un Guerrier, un joueur :
A - doit avoir un minimum de 40 en CC.
B - doit avoir un maximum de 60 en Intelligence.
C - doit avoir un minimum de 30 en CC.
- 4) Lors de la création d'un personnage, le joueur a droit à une promotion de son choix.
A - Vrai.
B - Faux.
- 5) Laquelle de ces carrières n'est pas une Carrière de Base ?
A - Herboriste.
B - Charlatan.
C - Spadassin.
- 6) Sous quelle caractéristique doit s'effectuer un Test de Recherche ?
A - Initiative.
B - Intelligence.
C - Volonté.
- 7) Un Halfeling ne peut être que d'alignement Neutre.
A - Vrai.
B - Faux.
- 8) Myrmidia est la Déesse :
A - des Batailles.
B - de la Paix.
C - de la Guerre.
- 9) Le sort de Magie Druidique "Décomposition" permet à l'enchanteur :
A - de faire pourrir un être vivant.
B - de décomposer les matières organiques.
C - de périmier les aliments.
- 10) Il existe une Déesse de l'Ordre nommée Arianka.
A - Vrai.
B - Faux.
- 11) Quel poison permet de stopper les Créatures Garous ?
A - le Démonicide.
B - les Feuilles de Vérité.
C - les Racines des Tombes.
- 12) Il existe un Coup Critique qui casse le nez de l'adversaire.
A - Vrai.
B - Faux.

13) Laquelle de ces créatures ne figure pas dans le Bestiaire du Livre des Règles ?

- A - le Jabberwock.
B - le Zoat.
C - la Gorgone.

14) A partir de combien de points de Folie un personnage commence-t-il à souffrir de troubles mentaux ?

- A - 2.
B - 6.
C - 10.

15) Laquelle de ces langues (ou dialectes) n'est pas parlée par les Humains ?

- A - le Khazalide.
B - le Slavien.
C - le Reikspiel.

16) Combien de points d'Expérience un Sorcier de Niveau 4 doit-il dépenser pour se spécialiser ?

- A - 100.
B - 200.
C - 800.

A présent, comptez un point par bonne réponse puis reportez vous au résultat du Test.

Vous avez entre 0 et 7 points : Vous n'êtes pas ce que l'on peut appeler un spécialiste des règles. Peut être votre véritable vocation est-elle d'être joueur, ou alors votre échec n'est-il dû qu'à un manque de concentration ? Quoi qu'il en soit, pas de panique, il n'est pas obligé de savoir sur le bout des doigts le Livre des Règles pour être un bon MJ, et il est possible que, malgré vos lacunes, vos parties soient très attrayantes !... Mais nous vous conseillons tout de même de relire certains passages importants, voire la totalité du livre si vous avez zéro. Vous vous faciliterez ainsi beaucoup la dure tâche que vous vous êtes assignée...

Vous avez entre 8 et 13 points : Sans être un inconditionnel des règles, vous savez manier celles-ci lorsque cela s'avère nécessaire. Pour vous, mieux vaut bien connaître l'essentiel que de tout savoir approximativement. Cette opinion est louable, mais attention de ne pas passer à côté de petites subtilités qui pourraient rendre votre univers de jeu beaucoup plus vivant ...

Vous avez entre 14 et 16 points : On peut dire que, en ce qui concerne les règles de votre jeu favori, vous êtes vraiment incollable ! Vous connaissez le Livre des Règles presque comme si c'était vous qui l'aviez écrit, et ne laissez rien passer qui pourrait étoffer votre background. Félicitations ! Sans aucun doute vous êtes à la hauteur de votre rôle de Maître du Jeu, et vos parties doivent avoir quelque chose en plus ! Mais ne vous laissez pas non plus gouverner par les règles, qui rappelons-le, ne sont là que pour vous seconder ...

Solutions : 1B / 2B / 3C / 4A / 5B / 6A / 7A / 8C / 9B / 10A / 11B / 12B / 13C / 14B / 15A / 16C.

La Rédac' parle aux Lecteurs

Suite de l'aventure ... C'est bien, continuez sur cette lancée, mais montrez vous un peu moins avares de réponses avec les Débats Divers ...

■ Courrier des Lecteurs ■■

♣ Salut Sylvain. Houlala, que de choses à te dire à la réception du Tome 3 de ton fanzine ... [...] Voici mes impressions. Déjà, la couverture est très soignée, j'aime beaucoup. Le sommaire est très clair, l'édito est bien tourné et pas trop long. [...] Le "Cirque des Rêves" est tout bonnement génial, c'est mon article préféré. On y trouve un très bon synopsis de campagne, avec une longue enquête possible qui pourrait même mener les joueurs à démasquer quelqu'un de haut placé. Vraiment, cet article est super ! Juste une toute petite remarque, le coup de la bestiole qui prend l'apparence humaine, c'est du déjà vu à cause des Doppelgangers. Peut être aurait-il mieux valut leur faire vider les humains de leur pulpe puis se glisser dans le corps après. L'idée du petit point faible (le sourire crispé) est très bien. Il est même possible de faire un ennemi qui revient souvent en prenant d'autres apparences et en hurlant à la fin de chaque scénario " Ze m'vanzerai !!!!". [...] Seul "Mon Carnet de Voyage" m'a moyennement plus, je ne sais pas comment étaient les précédents, mais celui-ci laisse le lecteur sur sa faim. [...] Sincères salutations.

Gollum (77 - TORCY)

♣ Salut Sly ! Cela faisait pas mal de temps que je voulais t'envoyer quelques remarques sur *Labyrinthe*. En général, les aides de jeu sont les rubriques que je préfère. Ecrivant déjà des scénarios à la louche, j'apprécie particulièrement toutes ces choses qui me permettent d'enrichir l'univers de Warhammer. Les *Dossiers* sont dans l'ensemble bien réussis, avec une mention spéciale pour " *Les Langues du Monde de Warhammer* " (je regrette quand même le peu de place que tu lui a accordé : 2 pages ; j'aurais plutôt aimé 4 à 5 pages, mais bon, personne n'est parfait). En vrac, j'aime le *Bric à Brac*, le *Bestiaire*, la *Feuille de Personnages* ; j'aime un peu moins les scénarios (ils sont trop linéaires à mon goût). [...] Si le *Courrier des Lecteurs* pouvait durer, ça serait cool. Je profite de cette lettre pour

répondre à un de tes lecteurs (Thomas G. 93 - Montfermeil). Je dirai qu'un peu de dépaysement pour un joueur ne peux pas faire de mal. Et puis il existe de nombreux autres scénars sur le vieux continent (voir *Labyrinthe N°3*, tout plein de *Casus*, le *Grimoire*, extensions officielles, et puis dans ton imagination mon petit Thomas). [...] Pour finir, sache que *Labyrinthe* (et le *Grimoire*, ne t'en déplaie) nous apporte un grand bol d'air frais. Ton Hors-Série sur Sartosa est vraiment de toute beauté (dans le domaine du fanzine évidemment, car beaucoup diront que le *Grimoire* a fait mieux, mais pour quatre fois plus cher aussi). Il m'a permis d'écrire de nombreux scénarios, et je n'ai même pas épuisé le dixième de sa substance. Alors encore une fois BRAVO !!!

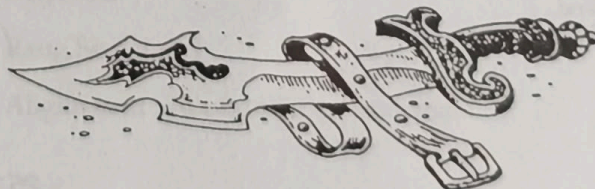
Sébastien F. (06 - GRASSE)

♣ Une seule réponse pour ces deux lettres, mais un grand merci à tous deux. Continuez à nous faire part de vos idées, remarques (et critiques ...), c'est elles qui nous permettront de toujours améliorer le *Labyrinthe*.

■ Remarque ■■■■■■■■■■

♣ Dans la compétence *Spécialisation : Armes de Parade*, il y a Mains-Gauches, Brise-Lames et ... Bouclier ! Bizarre, non ? En effet, tout le monde pourra constater que bon nombre de carrières de base ont un Bouclier en dotation mais n'ont pas cette dernière compétence, c'est tout de même un peu idiot ! Alors, que faire ? C'est très simple, il suffit de remplacer le Bouclier par la Rondache dans la liste des Armes de Parade. Il semble logique en effet que la Rondache nécessite plus de spécialisation qu'un simple Bouclier, qu'en pensez-vous ?...

Ludovic CHEVALIER (77-BOULANCOURT)





La prochaine fois ...

✓ **Dossier : Croyances & Superstitions**, tout sur le folklore coloré du Vieux Monde!...

✓ **Scénario : L'île des Naufrageurs**, une aventure très prenante qui fera frémir les joueurs les plus endurcis !...

✓ **Plus nos rubriques habituelles et d'autres choses !...**

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 Brother LW-710i.

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

✎ **Remerciements à** : Michèle PETERSON pour les corrections, Vincent HAUMONT (Gollum) pour les "Gollems de Cire" et Ludovic CHEVALIER pour le "Ranger Forestier".