



Labyrinthe

★ Fanzine entièrement dédié à WARHAMMER Jdrf. ★

Tome 6

Apériodique
Juillet 99

Carnet de Voyage :

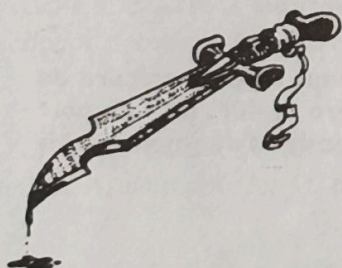
- ★ Naggaroth, la Terre du Grand Froid ...

Aides de Jeux :

- ★ DOSSIER : Croyances & Superstitions ...

Scénario :

- ★ Le Convoi Disparu ...



20 Frs + Port
(2 Timbres)



Terres de Brumes

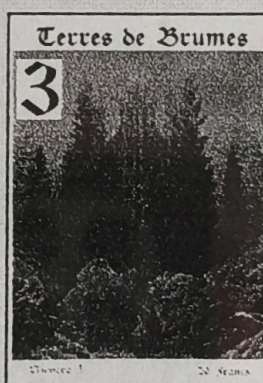


Terres de Brumes est un fanzine entièrement consacré aux jeux de rôle et rien qu'aux jeux de rôle.

Notre objectif ? Vous proposer le plus d'aides de jeu, de conseils et de scénarios possibles,

Venez découvrir les cultes de Tzeentch et Nurgle, partez avec nous en Norsca, expérimentez notre système de résolution des combats, relevez nos différents défis...

Bref, lisez *Terres de Brumes*, ce n'est pas dangereux, vous ne risquez que la vie de vos personnages...



**Terres de Brumes, c'est aujourd'hui 5 numéros parus.
Ecrivez-nous pour en connaître les sommaires.**

Les quatre premiers numéros sont vendus au prix unitaire de 35F (ordre : Stéphane Biarez), le numéro 5, 40F, frais de port compris, ou 30F pour toute commande d'au moins trois numéros..

Prochain numéro : juin 1999.

**Stéphane Biarez - 7, rue Christian Dewet - 75012 Paris
ou tdbrumes@yahoo.fr**

Sommaire

Tome 6

4 Bestiaire

De nouvelles créatures de cauchemar ...

6 Les Maîtres de Magie

Des professeurs pour les apprentis-sorciers

7 Les Prénoms Germaniques

Pour qu'ils n'aient plus de secrets pour vous ...

8 Mon Carnet de Voyage

Extrait des mémoires d'un explorateur ...

10 Croyances & Superstitions

Méfiez-vous du treize ...

14 Le Convoi Disparu

Les légions du Sud déferlent sur l'Empire ...

20 Bric à Brac

Enigmes et sortilèges à gogo ...

22 La Geste de Syrella

Suite des aventures de nos quatre amis ...

24 Le Dieu Malal

La description complète d'un Dieu méconnu ...

25 Cap sur l'Aventure

Conseils & Astuces pour les MJ débutants ...

26 La Rédac' ...

Lieu de communication entre vous et nous ...

Edito

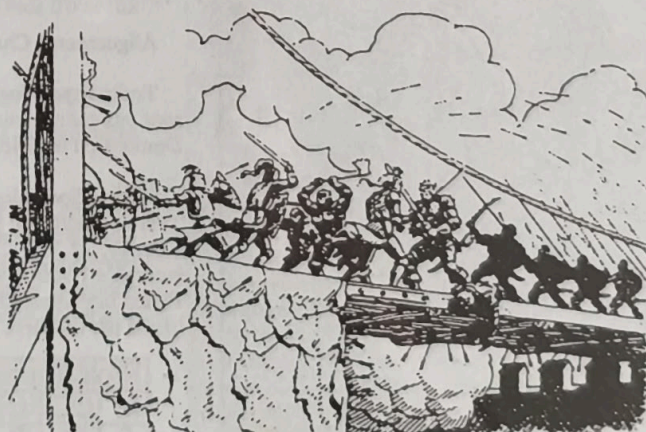
Salut à vous tous !

Et oui, ça y est, ils l'ont fait, ils ont osé ... *Labyrinthe* vendu aux requins capitalistes et au dieu dollar ! Et quel est l'objet de ce triste constat ??? Une publicité !! Car il est bien dur de donner autre chose que ce nom lourd de sous-entendus à la page ci-contre, innocemment glissée dans notre respectable fanzine ... Alors, c'est grave docteur ? Et bien non, car, que les plus puristes d'entre vous se rassurent, *Terres de Brumes* n'est autre qu'un confrère on ne peut plus honorable, lancé lui aussi dans la grande aventure qu'est l'édition d'un zine. Donc, pas de panique, vous n'êtes pas prêts de voir fleurir dans nos pages d'infâmes réclames dépourvues de la moindre morale et vantant les mérites de Pepsi Cola [®] et autres Levi's[®] ... Non mais, et quoi encore !? *Labyrinthe* est fier de son image de respectabilité et d'incorruptibilité qui a contribué à son succès (si, si !!!). Bon, fermons à présent cette parenthèse pour nous intéresser de plus près au contenu de ce

Tome 6. La grande nouveauté de ce numéro est sans conteste la nouvelle formule revue et corrigée de la rubrique "*Mon Carnet de Voyage*", que vous étiez nombreux à trouver trop courte. Précipitez-vous à la page 8 pour voir en quoi consistent ces changements ! Sinon, toutes nos rubriques habituelles sont au rendez-vous comme toujours. Le dossier de ce mois, consacré aux croyances les plus variées vous sera bien utile pour animer les longues soirées hivernales de vos PJ. "*Le Convoi Disparu*" permettra aux aventuriers de se dérouiller un petit peu, au lieu de bronzer bêtement sur une plage tout l'été, ce qui chacun sait est très mauvais pour l'entraînement d'un guerrier digne de ce nom. Enfin, coup de projecteur sur "*Malal le Renégat*", un article qui nous a été envoyé par Ludovic Chevalier et qui vous permettra de mieux connaître ce dieu. Voilà, je vais vous laisser à présent le soin de découvrir le reste par vous même !

Sigmar, bénie ma tirelire et mes comptes en Suisse !

Sly, Rédacteur en Chef



Bestiaire Fantastique

Comme à chaque numéro, nous vous invitons dans cette rubrique à découvrir deux nouveaux monstres que vous êtes libres d'intégrer ou non à votre univers. Bien sûr, les créatures présentées ici sont toutes plus ou moins rares ou uniques, et elles ne sont pas là pour remplacer les monstres du Livre des Règles, mais plutôt pour agrémenter un scénario ou une campagne d'un soupçon d'originalité ...



Hellrots

Les Hellrots sont des Démons Servants, émissaires terrestres de Nurgle, le dieu de la Pestilence et de la Pourriture. Ce sont des créatures contrefaites, présentant à la fois les caractéristiques de plusieurs espèces animales et des mutations propres au Chaos. Les Hellrots apparaissent comme par magie dès la tombée de la nuit car, comme toute les créatures maléfiques, ils ne supportent pas les rayons du soleil. Baignés de l'obscurité ambiante, ils se mettent en route pour mener à bien la mission qui leur a été confiée à leur création.

Les Hellrots excellent dans l'art de propager des maladies. Dans leur dimension d'origine, ils vivent dans des cavernes infernales baignées de vapeurs toxiques, prospérant à la faveur des miasmes. Une fois incarnés, ils survolent les contrées, souillant les récoltes, polluant les rivières et les points d'eau. Leur terrible morsure inocule la *Peste Noire*. Si, au hasard de leurs pérégrinations nocturnes ils rencontrent un vagabond ou un voyageur endormi à la belle étoile, ils l'infectent à son insu afin de propager une terrible épidémie. C'est plus par instinct que par réelle méchanceté que les Hellrots agissent ainsi, leur intelligence limitée ne leur permet pas d'avoir la moindre notion de bien ou de mal. D'ailleurs, c'est pour eux un besoin vital d'être en contact avec la maladie. Un Hellrot recherchera toujours les lieux malsains pour s'abriter, comme les égouts d'une ville ou un marais chargé de vapeurs putrides. La créature ne recherche pas spécialement le combat, mais peut se défendre avec une attaque par *Morsure* et jusqu'à quatre attaques par *Griffes*.

Dès que le jour se lève, les Hellrots sont détruits par les puissants rayons de l'astre solaire, mais leur nombre est infini et ils se réincarnent au crépuscule. Cependant, il faut que le Grand Rituel de la Pestilence, connu seulement des adorateurs de Nurgle, soit accompli au moins une fois par semaine pour que de nouveaux Hellrots puissent voir le jour. Or, ce rituel nécessite certains composants rares et un grand nombre de sacrifices humains, ce qui rend son exécution délicate. De ce fait, les serviteurs de Nurgle n'invoquent les Hellrots que lorsqu'ils jugent utile de lancer une nouvelle épidémie.

Physique : Les Hellrots mesurent près de 1,60 m de long. Leur corps hérissé d'une épaisse fourrure brunâtre est doté de six pattes terminées par des griffes acérées. Il se termine par une longue queue qui bat les airs. Leur face affreuse est composée d'un regard perçant, d'un long museau renifleur et d'un cerveau apparent et disproportionné qui pend de manière répugnante à l'arrière de leur crâne. Mais ceci n'est qu'une de leur apparence, et la fameuse Bête de Nurgle ne serait qu'une variante.

Alignement : Chaotique.

Traits Psychologiques : Les Hellrots causent la *Peur* à toutes les créatures vivantes, et sont eux-même immunisés à tous les effets psychologiques, sauf ceux provoqués par les Démons ou les Dieux.

Règles Spéciales : Les personnages mordus par un Hellrots doivent procéder à un Test de Contagion pour ne pas attraper la *Peste Noire*. Si le dé indique un résultat double (00, 11, 22, etc ...), le malheureux contracte la *Peste de Nurgle*, une terrible maladie incurable (voir Livre des Règles page 318). Les griffes de la créature provoquent des *Plaies Infectées*. Enfin, les Hellrots peuvent être détruits par simple contact avec de l'eau bénite par un Clerc de Niveau 2 à 4.

Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dx	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	35	0	3	4	15	40	3(5)	-	10	10	10	10	-

Génies des Arbres

Les Génies des Arbres résident en permanence dans les forêts. Sous leur forme assoupie, rien ne saurait les distinguer des arbres ordinaires. Seuls les prêtres elfes de Liadriel ou de Karnos et certains Druides sont en mesure de déceler la proximité d'une de ces créatures extraordinaires.

Les Génies des Arbres ne se manifestent que lorsque des puissances hostiles pénètrent dans leur domaine. Ils se réveillent alors de nuit pour tenir conseil, et on peut entendre l'écho de leur voix tonnantes se répercuter dans les sous-bois. Sont considérés comme indésirables les aventuriers sans scrupules ou les chasseurs armés de torches et de haches. Ils répondent à cette intrusion en lançant à l'attaque des hordes comptant jusqu'à quarante animaux (Loups, Sangliers, Cerfs ou Serpents, suivant les régions). Les Génies n'interviennent en personne que lorsque la menace est importante et requiert la mise en œuvre de leurs pouvoirs. Ils se déracinent alors et se déplacent avec une rapidité étonnante. Un personnage imaginaire peut, une fraction de seconde, entrevoir une face humaine aux yeux plissés et portant une barbe de lierre se dessiner sur l'écorce. S'ils se ruent à l'assaut, leurs branches deviennent des griffes redoutables. Les épées, lances et flèches sont des épingles face à un Génie des Arbres. Les haches ou les massues, susceptibles de trancher les branches ou d'arracher l'écorce, sont plus efficaces, mais seules les flammes provoquent de réels dégâts. Un Génie des Arbres en feu est perdu, à moins qu'il ne se trouve à proximité d'un point d'eau. S'il sent que sa fin est inéluctable, le Génie des Arbres se venge en déchaînant les éléments. La foudre le pulvérise et projette une multitude de brandons qui peuvent atteindre huit personnes sur un rayon de quinze mètres (les effets sont similaires à ceux d'une Boule de Feu).

Il est à souligner que les Génies des Arbres ne manifestent aucune animosité envers les hommes des bois ou les bûcherons qui chassent ou abattent les arbres pour leur survie. Ils les considèrent comme des créatures des forêts, au même titre que les animaux. Les Génies des Arbres prêtent même parfois main forte aux Elfes ou aux hommes qui servent une juste cause. Leur colère est avant tout destinée aux destructeurs des forêts ou à ceux qui s'en prennent aux chênes sacrés des Druides.

Physique : Les Génies des Arbres ont l'apparence de vénérable chênes ou d'autres arbres imposants. Ils mesurent toujours plus de 3 m, et peuvent abriter des nids d'oiseaux ou des écureuils comme n'importe quels arbres.

Alignement : Bon.

Traits Psychologiques : Les Génies des Arbres causent la *Peur* à toutes les créatures de moins de 3 m de haut. Eux même sont sujets à la *Peur du Feu*.

Règles Spéciales : Les Génies des Arbres sont *Inflammables* (voir le Livre des Règles à la page 80 pour toutes les règles concernées). Ils sont également capables d'incanter les sortilèges suivants : *Haie d'Epines*, *Contrôle des Animaux*, *Agressivité Végétale*, *Animation des Arbres* et *Zone de Pureté* sans avoir recours à aucun composant ni dépenser de points de Magie, car ils drainent l'énergie tellurique directement par leurs racines.

Profil Type													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dx	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	80	25	7	8	40	20	4	15	89	89	89	100	30



Génies & Druides

Les Druides, qui sont dans leur grande majorité capables de reconnaître un Génie des Arbres - même à l'état assoupi, ne laisseront jamais une personne leur faire du mal. Les Génies des Arbres font partie des êtres sacrés de leur religion, et il est de leur devoir de les protéger, tout comme les Clairières Sacrées et les Cercles de Pierres. Il arrive parfois aux représentants de la Foi Antique d'entreprendre de périlleux voyages à travers la forêt pour demander conseil aux Génies des Arbres. Ils savent quels mots réciter pour les réveiller et s'attirer leurs faveurs. Les Druides sont aussi parmi les rares personnes, avec les prêtres elfes, à savoir apaiser un Génie en colère. Enfin, les Druides peuvent récupérer des points de Magie en posant les mains sur un Génie des Arbres, si celui-ci y consent bien évidemment.

Les Maîtres de Magie

Le Sage Oriental

Togawa Guen Dach est un homme d'une quarantaine d'années aux longs cheveux noirs et au visage toujours impassible. Originaire de la lointaine Cathay, il est doté de yeux légèrement bridés et de pommettes saillantes. Il est toujours vêtu d'une longue robe blanche cousue de fils dorés et munie d'une capuche. Togawa réside à Couronne, dans le Grand Temple de Shallya, où il exerce la fonction de Grand Prêtre. C'est l'un des rares hommes à occuper une telle fonction dans le culte de la Déesse de la Guérison et de la Compassion, rendu en grande majorité par des femmes. S'il occupe ce haut statut, ce n'est pas par hasard mais grâce à ses qualités morales et spirituelles exceptionnelles. Bien que parfaitement rompu à plusieurs arts martiaux, Togawa n'a jamais ôté la vie à un seul être humain, et ne tuera un animal que si sa survie ou celle des siens en dépend de façon directe. C'est également un sage au sens propre du terme, qui peut passer de longues heures en tailleur à méditer sur des considérations métaphysiques. Malgré cet aspect assez déroutant pour le commun des mortels, Togawa peut aussi faire preuve d'humour et de joie lorsqu'il est en société, son caractère devient alors presque enfantin. Malgré ce côté rêveur, il est tout à fait capable de faire preuve d'un grand sérieux lorsque sa fonction exige de lui des décisions importantes.

Togawa est l'inventeur de plusieurs sortilèges inédits basés sur la non-violence mais tous très efficaces. Il est aussi un pionnier en ce qui concerne la Magie Botanique, une branche dont il est le créateur et qui est axée sur les propriétés des plantes. Bref, Togawa est un homme presque parfait. Peut-être l'une de ses seules faiblesses est le goût prononcé qu'il a pour les feuilles d'opium, qu'il se plaît à fumer lorsqu'il veut méditer.

Ses Compétences

Togawa est un Clerc de Shallya de Niveau 4, maîtrisant tous les sortilèges habituels de cette carrière. Comme tous les adorateurs de Shallya, il possède aussi des connaissances supérieures en médecine et en chirurgie. Bien que cela ne figure pas parmi ses priorités, Togawa peut éventuellement prendre en charge la formation d'un jeune Initié, mais à la seule condition qu'il soit sûr de la valeur de celui-ci. Le prétendant devra réussir diverses épreuves basées sur sa concentration, son intelligence, et sa clairvoyance. S'il parvient à mener à bien cette série d'épreuves, il pourra commencer à étudier en compagnie de Togawa, et ce sans déboursier aucun argent. Mais attention, il faut d'abord parvenir à rencontrer Togawa, et c'est

sans doute le plus dur, on n'obtient pas facilement un entretien avec un Grand Prêtre. Seuls les jeunes Initiés les mieux armés de patience auront la chance de devenir les disciples du sage oriental.

Son Profil

M CC CT F E B I A Dex Cd
5 51 42 3 3 22 81 1 83 91

Int CI FM Soc
90 75 90 70

Compétences : Alphabétisation, Bagarre, Chirurgie, Connaissance des Parchemins, Connaissance des Plantes, Conscience de la Magie, Eloquence, Fabrication de Parchemins, Fabrication de Potions, Identification des Morts-Vivants, Identification des Plantes, Incantation, Langage Secret - Classique, Langue Hermétique - Magikane, Pathologie, Sens de la Magie, Théologie, Traumatologie.

Dotations : Robes Cléricales, Symbole Religieux, Vaste bibliothèque contenant divers Grimoires, Laboratoire équipé, Divers objets magiques, Quelques milliers de Co.

Pts de Magie : 49.

Alignement : Bon.

Ses Créations

Transformation Végétale

Niveau de Sort : 2, Pts de Magie : 6, Portée : 20 m, Durée : Permanent, Composant : une fleur ou une plante.

L'utilisateur transforme un objet situé à moins de 20 m en un végétal de son choix. Ce sortilège est idéal pour désarmer un adversaire sans lui faire de mal.

Senteurs Revigorantes

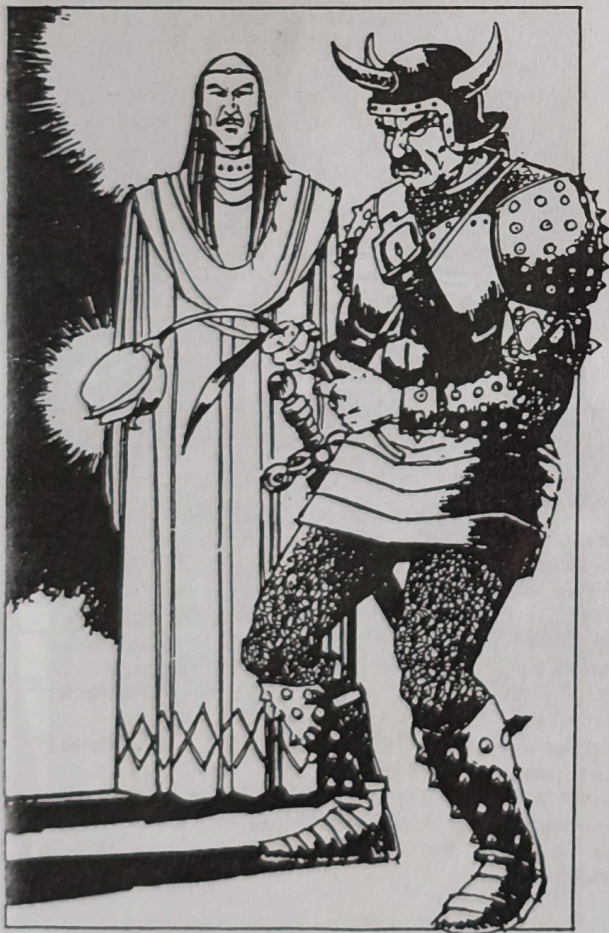
Niveau de Sort : 1, Pts de Magie : 5, Portée : 10 m, Durée : Instantanée, Composant : des racines de Mandragore.

L'enchanteur crée une zone de senteurs florales particulièrement délicieuses qui ont la faculté de ranimer toute personne évanouie ou endormie (même par des moyens magiques), ou de restituer ses esprits à une personne envoûtée.

Senteurs Pacifiques

Niveau de Sort : 2, Pts de Magie : 5, Portée : 10 m, Durée : Instantanée, Composant : un bouquet de Jasmin.

L'utilisateur de ce sort crée une zone de senteurs végétales qui ont le pouvoir de rendre des intentions pacifiques à un adversaire animé d'une Haine Magique (ou d'un sortilège similaire) ou de Violence Forcenée.



Les Prénoms Germaniques

Ce n'est un secret pour personne, mais les prénoms en usage dans l'Empire sont tous d'origine germanique... C'est pourquoi nous avons décidé de vous proposer cet article, qui va d'une part vous apprendre à découvrir le sens de ces appellations tirées du vieil allemand, et d'autre part vous permettre de créer des prénoms originaux, que vous pourrez utiliser pour nommer vos PNJ et leur donner une certaine consistance...



Syllabe N°1

Adel	Noble	Adelbert
Arn	Aigle	Arnold
Bald	Courage	Baldwyn
Bart	Barbe	Barthelm
Bert(h)	Célèbre	Bertrand, Bertha
Ber	Ours	Bernardt
Brum	Bouclier	Brunhilde
Ed	Trésor	Edgard
Fried	Paix	Friedrich
Ger	Lance	Gerhardt
Gott	des Dieux	Gottfried
Gum	Guerre	Gunther
(H)ar	Fort	Arthur
Her	Armée	Hermann
Heim/Heim	Maison	Heinrich
Hild	Bataille	Hildegard
Hug	Intelligent	Hugo
Kar(l)	Viril	Karl
Kon	Audace	Konrad
Lan/Leo	Contrée	Leopold
Mat(h)	Puissant	Mathilde
Nor	du Nord	Norbert
Od	Fortune	Odon
Olg	Chance	Holger
Rein	Conseil	Reinhart
Rich	Roi	Erich
Rud/Rut	Combat	Rudiger
Si(e)g	Victoire	Siegfried
Theo	Peuple	Theodore
Wil	Volonté	Wilhelm
Wolf	Loup	Wolfgang

Toutes ces syllabes peuvent commencer un prénom. Elles sont relativement mixtes, mais vous seul déciderez des sonorités appropriées ou non à un prénom féminin.

Syllabe N°2

Bald	Courage	Baldur
Bert	Célèbre	Lambert
Ard(t)	Fort	Gerhardt
Fried	Paix	Wilfried
Ger/Ang	Lance	Rutger
Helm	Casque	Wilhelm
Man(n)	Homme	Faustmann
Mar	Illustre	Sigmar
Mund	Protection	Edmund
Nand	Hardi	Ferdinand
Old	Chance	Leopold
Or	Celui qui...	Conor
Rad	Conseiller	Konrad
Rich	Roi	Ulrich
Ran(d)	Corbeau	Bertrand
Ter	Aimé	Walter
Wald	Gouverne	Reinwald
Ward	Gardien	Edward
Wig	Combat	Ludwig
Wyn	Ami	Olwyn
(W)olf	Loup	Rudolf, Ralf

Les syllabes ci-dessus peuvent toutes terminer un prénom. Vous aurez sûrement remarqué que certaines syllabes de ce

tableau étaient déjà présentes dans le premier tableau. C'est par exemple le cas de *Ger* ou de *Fried*. C'est que ces mots peuvent être utilisés indifféremment pour commencer ou pour achever un prénom. Bien sûr, il n'est pas possible d'associer deux syllabes identiques (ou aux sonorités trop proches). Toutes les syllabes présentées dans ce tableau sont à utiliser exclusivement pour des prénoms masculins.

Terminaisons Féminines

A	/	Erika
Hild	Bataille	Mathilde
Trud/Trid	Fidèle	Gertrud, Astrid

Les syllabes de ce tableau seront utilisées pour finir les prénoms féminins et uniquement ceux-ci.

Applications

Faisons à présent un rapide tour des applications que l'on peut faire avec ces tableaux :

• Interpréter le sens d'un prénom :

Dans la majorité des cas, l'interprétation d'un prénom est plutôt aisée, il suffit d'associer les deux significations pour se faire une idée. Par exemple, *Edward* (*Ed*=richesses, *Ward*=gardien) signifie tout simplement "Le Gardien des Richesses", ou encore *Hermann* (*Her*=armée, *Mann*=homme) "L'Homme d'Armée". Mais ce n'est pas toujours aussi simple, et il faut parfois avoir un peu d'imagination. C'est par exemple le cas pour *Wolfgang* (*Wolf*=loup, *Ang*=lance), qui ne signifie pas "Le Loup à la Lance" mais plutôt "Celui qui un jour tua de sa Lance un Loup".

• Créer de nouveaux prénoms :

En associant un peu au hasard les différentes syllabes, vous tomberez peut être sur un nouveau prénom original qui vous plaira. Nous vous prévenons tout de suite, il y aura sûrement du déchet avant de trouver la perle rare... Quoi qu'il en soit, nous vous proposons ci-après quelques prénoms trouvés de cette manière :

- *Barthold* "Le Barbu Chanceux"
- *Hildebert* "Celui qui s'est rendu Célèbre dans la Bataille"
- *Gerfried* "Celui qui apporte la Paix par sa Lance".
- *Baldwyn* "Le Courageux Ami"
- *Hilda* "La Guerrière"

etc...

Il y en a encore beaucoup d'autres qu'il ne tient qu'à vous de découvrir...

Mon Carnet de Voyage

Suite à vos nombreux courriers nous demandant de développer cette rubrique, nous avons complètement changé de formule !... Désormais, "Mon Carnet de Voyage" s'étalera sur deux pages, avec plus d'illustrations, et surtout une carte détaillée, qui sera d'un grand secours au MJ voulant organiser des aventures dans les terres présentées ... Et maintenant, nous laissons la parole à Niccolo Van Wissentein, aventurier et explorateur de renom que devez commencer à connaître ...



Naggaroth, La Terre du Grand Froid

Les elfes noirs furent rejetés d'Ulthuan il y a plusieurs siècles, et ils vivent maintenant plus au nord, dans une région appelée Naggaroth, la Terre du Grand Froid. Ce sont comme leurs cousins les hauts elfes de puissants sorciers, mais ils se sont depuis longtemps jetés dans les bras des dieux du Chaos, et l'aptitude magique naturelle des elfes et la vitalité surnaturelle du Chaos se conjurent chez eux pour en faire les maîtres de la magie noire. Fait prisonnier par ce peuple cruel au cours d'un voyage, j'eus à mes dépens l'occasion de découvrir leur territoire. Les elfes noirs vivent dans six cités lourdement fortifiées, dont les innombrables tours noires se dressent comme des pics de glace dans le sol gelé de Naggaroth. Les alentours sont désolés et inhospitaliers, couverts de rochers dénudés, de ruisseaux empoisonnés et, plus au sud, de forêts de pins impénétrables. Des six cités, la plus grande est Naggarond, la Tour Froide, et c'est là que le puissant et démoniaque Malekith, Roi Sorcier de Naggaroth, tient sa cour. Très peu de mortels ont pu apercevoir le sinistre sorcier, et on raconte que son corps est devenu méconnaissable au cours des innombrables siècles d'une vie à la durée surnaturelle. Sa forme elfique d'origine a été corrompue et altérée par la magie du Chaos dont il est devenu un véritable réceptacle vivant. Le Roi Sorcier est le maître des cités de Naggaroth : Ghroind la Tour du Nord, Clar Karond la Tour du Destin, Hag Graef le Sombre Roc, Har Ganeth la Cité des Exécuteurs et Karond Kar la Tour du Désespoir. Toutes ces cités sont des endroits sombres et maléfiques où règnent la

souffrance et la mort. Leurs donjons noirs sont pleins de démons captifs et de malheureux mortels dont les plaintes planent dans les airs et dont les gémissements traversent les murs épais, saturant l'endroit de douleur et de désespoir. Les souvenirs les plus sombres de mon existence se trouvent dans ces lieux sinistres où je fus un temps captif.



La Nuit des Supplices

Heureusement, j'eus la chance de pouvoir m'enfuir en profitant de la confusion qui suivit la Nuit des Supplices, l'horrible fête qui a lieu une fois l'an à Naggaroth. Cette nuit là, les Furies, épouses du dieu Khaine et démons avides de sang, enlèvent tous ceux qui ont le malheur de se trouver sur leur route, défonçant parfois les portes des maisons et emportant les occupants pétrifiés pour les sacrifices. Durant la nuit, les Matriarches, grandes prêtresses très vieilles, se baignent dans du sang pour se régénérer et devenir les plus subjuguantes et les plus voluptueuses des créatures, leur étrange beauté cadavérique étant alors bien plus dangereuse et plus hypnotique que n'importe quelle magie. On dit des Matriarches que rien n'égale leur cruauté, et qu'elles arrachent les cœurs encore battants des suppliciés pour les jeter aux jeunes Furies qui se les arrachent et les dévorent telles des bêtes sauvages...

NAGGAROTH LA TERRE DU GRAND FROID



A l'extrême nord de Naggaroth, s'élèvent les **TOURS DE GUET**. De là, le Roi Sorcier surveille la menace grandissante du Chaos, parfaitement conscient qu'un jour ou l'autre, elle sera assez puissante pour menacer son royaume.

HAR GANETH est connue des elfes noirs comme la Cité des Exécuteurs, mais pour le reste du monde, c'est la Cité Maudite. Les hauts elfes subirent ici leur plus grande défaite, ils furent ce jour sacrifiés par milliers sur les autels de Khaine.

NAGGAROND est la plus sinistre des cités. Ses murs de pierres noires s'élèvent sur de centaines de pieds et sont percés de quatre portes fermées par des battants de fer. Les têtes des suppliciés ornent les créneaux et la lugubre bannière du Roi Sorcier flotte sur ses tours. A l'intérieur, brûlent nuit et jour, les feux sacrificiels en l'honneur de Khaine, dieu du meurtre. Les poignards des matriarches frappent sans cesse sous les hurlements déments des furies, les belles mais redoutables épouses de Khaine, qui festoient de la chair de leurs victimes.

NAGGAROTH signifie **LA TERRE DU GRAND FROID**, un nom adapté, car c'est une étendue couverte de toundra gelée, de montagnes dénudées et de forêts sinistres. Au nord, la lande inhospitalière est plate et balayée par les vents, parsemée de blocs de rochers et de ruisseaux empoisonnés. Plus au sud, le sol pauvre permet l'existence de sinistres forêts de pins dans lesquelles les esclaves travaillent à la coupe du bois, forcés de trimer dans un froid glacial jusqu'à ce qu'ils meurent d'épuisement.

Loin dans le nord, s'élève **GHYROND**, la Tour du Nord. De ses hautes constructions, les sorciers elfes noirs surveillent les frontières obscures du royaume du Chaos. On dit que les formes tourbillonnantes des nuages noirs prédisent l'avenir, annonçant les périodes favorables aux armées du Roi Sorcier ou les présages de malheur et de destruction. Se basant sur ces observations, le Roi Sorcier forge ses plans et lance ses armées contre le monde entier.

Croyances & Superstitions

Introduction

De tous temps, les hommes ont cherché à expliquer l'inconcevable et à se protéger de leurs craintes. Pour cela ils ont inventé des histoires fabuleuses mettant en scène des héros humains et des dieux, ainsi que de nombreux rites à pratiquer au quotidien et censés écarter le malheur. Ces pratiques ont cours dans toutes les civilisations, et le Vieux Monde ne fait donc pas exception à la règle. Aussi, les citoyens de l'Empire possèdent, outre leur véritable histoire, une mythologie qui interagit souvent avec la réalité. Quantité d'histoires ancestrales se racontent les soirs de veillée au coin du feu, tandis que des habitudes parfois étranges se perpétuent depuis la nuit des temps. Le plus souvent, ce sont les classes populaires qui sont touchées par la superstition, mais la noblesse n'est pas épargnée par les récits contants les exploits de héros souvent imaginaires, chantés dans les cours des plus grands souverains par les ménestrels. Les mythes et les légendes sont donc profondément enracinés dans toute la société du Vieux Monde, et un MJ en quête de réalisme ne peut se permettre de les ignorer.

Croyances Diverses

Commençons notre visite des croyances populaires du Vieux Monde par un rapide aperçu des rituels auxquels se livrent les gens dans leur vie quotidienne, ou à l'occasion de certaines fêtes.

- Dans les classes paysannes, il est d'usage de ne pas donner de nom à un nouveau-né avant une semaine. Durant cette période, l'esprit du bébé est encore vulnérable et risquerait d'être investi par une mauvaise entité.

- Dans les régions du Sud, une croyance veut que toute personne ayant les yeux bleus possède des pouvoirs magiques dont elle n'est pas forcément consciente, mais qui peuvent se réveiller à tous moments. De telles personnes sont considérées avec un mélange de respect et de crainte.

- Au nord-est de l'Empire, dans la région de l'Ostland, il est d'usage de rester silencieux lorsqu'un vautour passe dans le ciel. Toute personne qui ne respecte pas cet interdit risque d'attirer le mauvais-œil sur la communauté, et de ne pas se faire particulièrement bien voir ...

- Au Talabecland, une coutume veut que la consommation de poisson soit proscrite pendant toute la première semaine du neuvième mois de l'année, Brauzeit.

- Dans le petit village de Berghof, tout étranger qui arrive le Jour des Mystères, Geheimnistag, est considéré comme un ennemi potentiel venu dans le but d'apporter le malheur.

- Dans la plupart des régions de l'Empire, les villageois accrochent à leur porte un petit lampion confectionné à partir d'une citrouille pour la nuit d'Hexenstag. Ces lanternes sont censées écarter les mauvais esprits.

- Il est d'usage à Grunburg de se vêtir entièrement de vert le dernier jour de l'année.

- Dans les contrées les plus à l'ouest, le fait de casser du verre est considéré comme un mauvais présage.

etc ...

Comme vous pouvez le constater, la plupart de ces croyances sont censées protéger les habitants des dangers qui pourraient les menacer. Bien sûr, certaines de ces superstitions ne présentent pas un grand intérêt pour le MJ, mais beaucoup pourront l'aider à créer des situations originales - voire comiques. Il serait par exemple intéressant de voir les PJ débarquer comme des cheveux sur la soupe dans un village en pleine effervescence ...

Légendes

Rentrons à présent dans le vif de cet article, avec plusieurs histoires extraordinaires considérées comme véridiques par de nombreuses personnes. Nous ne citerons pas la plus célèbre de toute, la Légende de Sigmar Heldenhammer, puisqu'elle est déjà racontée dans *La Campagne Impériale*.

La Saga de Rothnickson

Il s'agit de l'une des légende les plus populaires du Vieux Monde, et il n'existe aucun troubadour digne de ce nom qui ne la possède pas dans son répertoire.

Il y a plus de mille ans, lorsque L'Age des Guerres était à son apogée, et que l'existence même de l'Empire était remise en cause par les biens piètres successeurs du valeureux Sigmar, la région du Reikland était menacée par les armées de Gutbert le Sanguinaire. Gutbert était un petit noble sans pitié qui avait profité de la confusion pour s'approprier les terres de ses voisins moins puissants. Ses armées étaient connues pour leur cruauté, et nombres de villages avaient eu à souffrir de leurs passages. C'est à cette époque trouble qu'apparaît un jeune homme nommé Mannfried Rothnickson. Le



garçon n'était qu'un simple berger qui vivait seul avec son père malade dans sa ferme. Sa vie n'avait rien de trépidant jusqu'au jour où les premiers messagers ensanglantés arrivèrent de Grünburg et des villages environnants pour porter la terrible nouvelle des attaques dont ils avaient été l'objet. Rothnickson, qui était d'un courage à toute épreuve, fut l'un des premiers paysans à s'opposer à la fatalité, et à lever le poing. Le jeune garçon était doté d'un impressionnant charisme, et il devint rapidement le chef d'un mouvement de résistance contre l'oppression de Gutbert.



Avec un héroïsme sans faille, Rothnickson mena à plusieurs reprises les paysans à la victoire, l'arme au poing. Dans la bataille, il devenait le plus redoutable des guerriers malgré sa faible constitution et son ignorance du maniement des armes. C'était le noble désir de protéger les siens qui l'animait. Hélas, les armées de l'infâme Gutbert étaient loin de s'avouer vaincues, et il devenait évident que les paysans ne tiendraient plus longtemps face à ces dangereux soudards. Alors Rothnickson s'engagea seul pour un périlleux périple dans les imposantes Montagne Grises, afin de quérir l'aide des Dieux en personnes..

Ce fut la Déesse Véréna qui répondit en premier aux appels désespérés du jeune guerrier. Après avoir attentivement écouté son histoire, Véréna lui imposa trois épreuves pour s'assurer de sa valeur et de sa sincérité. Elle l'avertit que son chemin serait long et semé d'embûches, mais que le temps serait figé durant son voyage, de sorte qu'aucun mal ne puisse être fait aux siens pendant son absence. Puis elle se changea en hibou géant, après lui avoir donné pour consigne de revenir au même endroit une fois les épreuves accomplies. Et Rothnickson se mit immédiatement en route.

La première épreuve l'attendait sur son chemin. Deux vieillards se disputaient féroceement un bout de pain tout rassi. Rothnickson chercha à les réconcilier, mais il eut beau tout essayer, il n'arrivait pas à leur faire entendre raison. Alors il prit ses propres provisions, les partagea en deux parties rigoureusement égales, et les offrit au deux hommes, ravis. Puis il continua sa route, sans même se douter qu'il venait d'accomplir l'une des épreuves.

Beaucoup plus tard, il arriva devant une étrange structure de pierre aux dimensions surhumaines, la Balance du Destin. L'un des plateaux était déséquilibré par rapport à l'autre. Rothnickson porta de lourds rochers au prix de douloureux efforts, mais aucune charge - aussi massive soit elle - ne parvenait à rééquilibrer la balance. Alors il laissa parler son cœur, et parvint finalement à rétablir l'équilibre des deux plateaux en posant une plume sur le plus élevé. L'entreprise lui avait prit un an.

La troisième et dernière épreuve lui mit plus de deux ans à accomplir. Il parcourut montagnes infranchissables, landes désolées et forêts impénétrables sans relâche. Et un jour finalement il arriva dans une grotte obscure, et réussit à s'emparer du Livre de la Justice, un ouvrage sacré et nimbé de lumière.

Exactement cinq ans et cinq jours après sa première rencontre avec Véréna, Rothnickson retourna dans la montagne, et il apprit de la Déesse que son entreprise avait été couronnée de succès, et qu'elle voulait bien l'aider. Mais, avant tout, elle l'avertit qu'une ultime épreuve l'attendait pour que Gutbert et son armée soient détruits. Sans même attendre de la connaître, Rothnickson donna son accord. Alors, Mórr fit son apparition aux côtés de son épouse, et s'adressa au courageux Rothnickson. Il lui demanda de le rejoindre dans son royaume et de sacrifier sa vie pour le salut des siens. Sans aucune hésitation, il suivit les divinités, et c'est ainsi que pour sauver ceux qu'il aimait, Mannfried Rothnickson, l'un des derniers héros de cette terre, quitta le monde des mortels.

Voici la légende telle qu'elle est contée dans sa version la plus courante. Bien sûr, il existe des versions plus longues, qui s'attardent d'avantages sur certains détails de l'existence du héros. Cette belle histoire a fait rêver des générations d'enfants depuis des lustres, et a suscité bien des vocations. De nos jours encore, l'influence de cette légende se fait sentir dans de nombreux villages, où Rothnickson est considéré comme une divinité mineure, et il existe même un lieu géographique nommé "Le Défilé de Rothnickson", où le héros aurait selon le mythe disparu dans le Royaume de Mórr.



Les Guerriers Fantômes

Cette seconde histoire est loin d'être aussi glorieuse que la précédente, mais elle a tout autant de succès auprès des mères qui veulent faire manger la soupe à leur progéniture, ou des damoiseaux qui cherchent à montrer leur bravoure en l'écoutant jusqu'au bout.

Il y a environ 500 ans, le Grand Duché du Middenland était sillonné par une bande de dangereux malfaiteurs qui faisaient beaucoup parler d'eux. Ils étaient cinq frères nommés Désespoir, Malheur, Discorde, Souffrance et Misère, et nul ne savait d'où ils venaient. Certains juraient que c'était l'Enfer qui les envoyait, d'autres affirmaient qu'ils étaient d'anciens soldats déserteurs. Quoi qu'il en fut, les cinq lascars tuaient, trichaient, volaient, mentaient, et il n'y a aucun crime de cette terre qu'ils n'eurent commis. Les brigands vivaient le plus souvent de chasse et de pêche dans la forêt, mais il leur arrivait parfois, entre deux agressions et deux bagarres d'auberge, de faire halte dans un village.

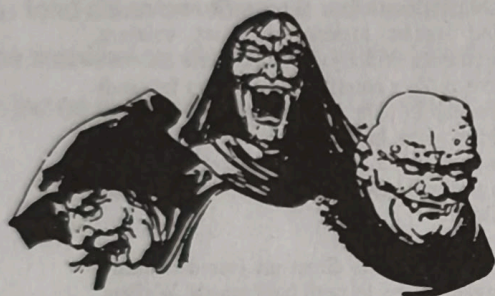
C'est ce qu'ils firent un jour d'automne pluvieux dans le petit hameau de Walfen. Les villageois virent arriver avec terreur les cinq démons dont la réputation avait déjà fait le tour de l'Empire. Ces derniers adoraient se repaître des mines décomposées de leurs hôtes forcés. Dès le premier jour, ils causèrent une mort : c'était Malheur qui avait trop bu et avait fracassé le crâne d'un villageois d'un coup de masse, comme on casse la coquille d'une noix. Personne bien sûr n'osa leur en faire le reproche.

Les jours passèrent, mais les cinq frères trouvaient le village parfaitement à leur goût, et s'éternisaient sur place. Leur distraction favorite, lorsqu'ils ne se saoulaient pas presque à mort, consistait à semer la discorde parmi les villageois. Naturellement, c'était Discorde le plus habile à ce petit jeu. Il adorait par-dessus tout dérober des objets à une personne pour les faire réapparaître dans les poches d'un innocent, et se repaître de la bagarre qui s'en suivait.

Un beau jour, ne supportant plus cette situation, le prêtre du village, un Clerc d'Ulrich nommé Wilhelm le Ferme, vint trouver les canailles pour les chasser des lieux. Le prêtre était connu pour son caractère impulsif et colérique, mais c'était un homme bon. Les frères ne portèrent même pas la main à leurs armes en voyant approcher le religieux rouge de colère. Au contraire, ils l'écoutèrent attentivement, et lui offrirent même quelques pièces d'or pour réparer les dégâts qu'ils avaient pu commettre. Bien entendu, ils n'avaient pas

dit leur dernier mot, et ils mijotaient un mauvais tour à lui jouer. Le prêtre reparti satisfait, convaincu d'avoir réglé le problème.

Le soir même, Désespoir, l'ainé, tua une enfant du village, et avec l'aide de Discorde ils placèrent quelques vêtements et des indices dans les appartements du prêtre. Ils manœuvrèrent si bien et si subtilement que le malheureux Wilhelm fut bientôt accusé par tous du meurtre. Déshonoré, le pauvre homme finit par mettre fin à ses jours en se pendant à une poutre du temple. Les cinq démons rirent longtemps de leur bon tour. Puis un beau jour, ils volèrent quelques chevaux, et prirent la route vers l'est. Ils n'avaient plus rien à faire dans ce village, et allaient se mettre en quête d'un autre lieu à dévaster.



Mais sur leur route, ils tombèrent sur un énorme loup argenté. Aucun des frères ne prit la menace au sérieux, mais ils avaient tort : c'était Ulrich en personne qui se tenait devant eux et leur barrait le chemin. Ils n'eurent même pas le temps de comprendre ce qu'il leur arrivait que le loup, les crocs luisants et les yeux animés d'une flamme divine, se jetait déjà sur eux. Ulrich leur infligea de terribles blessures, et leva sur leur tête une damnation éternelle. Ils furent condamnés à chevaucher pour toujours, ne pouvant jamais soigner leurs plaies, s'arrêter pour soulager la fatigue de leurs membres endoloris, ni même rassasier la faim ou étancher la soif qui les tourmenteraient à jamais... Et aujourd'hui encore, il est possible d'entendre les gémissements des Guerriers-Fantômes - comme on vint à les appeler - et les sabots de leurs chevaux dans tous les lieux sinistres de la contrée, lorsque le vent souffle dans la pleine et que la lune est haute dans le ciel de la nuit...

Voilà ce qui arrive à tous ceux qui offensent les dieux. La morale est sauve, et les méchants sont punis. De nos jours encore cette légende a beaucoup de

succès, et elle a même donné naissance à la désormais célèbre expression : "Que les Guerriers-Fantômes m'emportent si je mens !".

La Légende de Gilles le Breton

Voici à présent un mythe qui a surtout du succès en Bretagne, puisqu'il concerne avant tout l'histoire de cette nation. En effet, Gilles le Breton est à la Bretagne ce que Sigmar fut à l'Empire, c'est à dire un père fondateur et un grand héros populaire.

Il y a de très nombreuses décennies, lorsque les elfes et les nains se firent la guerre, l'actuelle Bretagne fut dévastée. Finalement, après des années de combat, les elfes se replièrent vers l'ouest et abandonnèrent le Vieux Monde. Les nains retournèrent eux aussi dans les montagnes et toute cette région fut désertée et oubliée. Avec la disparition des elfes et des nains, la contrée fut rapidement envahie d'orques, de gobelins et de tribus humaines primitives, qui étaient en ces temps aussi brutales. Pendant des siècles, les terres restèrent divisées entre des chefs rivaux, qu'ils soient peau verte ou humains, jusqu'aux environs de l'an mil après Sigmar, à l'époque de Gilles le Breton.

C'est à cette période de l'histoire que Gilles devint chef de la tribu des Bretons. C'était un bon dirigeant et un jeune homme courageux, mais contrairement à ses contemporains, Gilles n'était pas une brute épaisse, et outre de victoire, il rêvait également d'art et de civilisation. Un jour, son peuple fut opposé à une autre tribu humaine. A la veille de la bataille, Gilles, pensif, se promenait sur les berges d'un lac lorsqu'il fit une rencontre qui changea son destin et celui de milliers d'hommes.

Dans les eaux calmes, Gilles aperçut une jeune femme d'une beauté éblouissante, la Dame du Lac. Elle lui apprit qu'il était l' élu, et que son destin était de devenir roi de Bretagne. La Dame du Lac, qui était une grande enchantresse, lui fit également cadeau du Pouvoir d'Alliance, qui permit à Gilles de gagner la sympathie de tous ses opposants.

Le jour de la bataille, on raconte comment Gilles déposa son arme devant le chef de la tribu adverse, et comment les deux hommes se donnèrent une accolade fraternelle. C'était le début d'un grand rêve qui commençait. Rapidement, Gilles devint le chef de tous les humains, et ensemble ils réussirent à repousser les orques et les gobelins jusqu'au Défilé de la Hache.

Peu après cette flamboyante victoire, les combattants Bretonniens se mirent au service de la Dame du Lac et jurèrent de défendre en son nom les valeurs de chevalerie qu'elle leur inculquèrent. Gilles le Breton mena encore de nombreuses glorieuses batailles, et prit de sages décisions pour son peuple tout au long de son règne. A la fin de sa vie, il fut récompensé de sa bravoure en buvant dans le Graal de la Dame du Lac, ce que seuls les plus purs de cœur et d'esprit peuvent faire, et qui garantit le repos et l'incorruptibilité éternelle face au Chaos.

Voilà l'histoire la plus célèbre de toute la Bretagne. Dans cette contrée, Gilles le Breton est considéré comme une divinité patronale, tout comme Sigmar l'est dans l'Empire. Plus qu'un simple roi, Gilles fut réellement le père fondateur et le protecteur de cette nation. C'est d'ailleurs au jour de la victoire du Défilé de la Hache que les Bretonniens débutent leur calendrier. Gilles le Breton est également considéré comme le fondateur de la chevalerie, et ce dans toutes les terres où ce concept existe.



Destinée d'un pirate

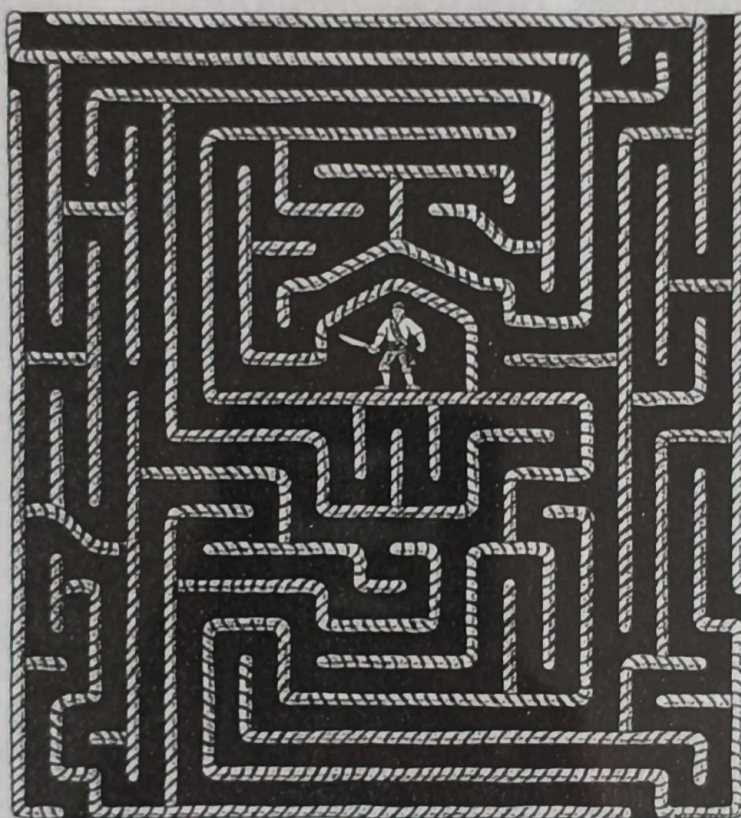
1 - Être abandonné sur une île déserte est le sort réservé à celui qui ne respecte pas le code de conduite.



2 - S'enrichir rapidement. Seulement si la chance lui sourit.



3 - Être jeté au cachot. Même s'il est emprisonné (ce qui est rare), un pirate n'est jamais condamné à la peine capitale. Il est généralement gracié après avoir purgé sa peine.



4 - Mourir au combat. À chaque fois qu'il attaque un navire, le capitaine sait qu'il va perdre des membres de son équipage. Plus on attaque de bateaux, galions et autres, plus le risque de mourir au combat est grand.



5 - Mourir de faim. La famine est ce que craint le plus un pirate.



6 - Devenir capitaine. Les capitaines sont nommés par l'équipage.

Aidez ce pirate à connaître une destinée heureuse en le sortant des méandres du labyrinthe ...

Le Convoi Disparu

Ecrit par Joe Dever
Adapté par Sylvain Peterson

Ce scénario est prévu pour un MJ et un groupe d'aventuriers expérimentés. Ceux-ci devront en être au moins à leur deuxième carrière. La présence de Guerriers dans l'équipe est indispensable, et celle d'un Sorcier et d'un Gentilhomme peut être utile. Le MJ devra être capable de gérer des déplacements non-linéaires, ainsi qu'une bataille rangée. Au cours de l'aventure, les PJ vont devoir lutter contre des forces supérieures en nombre pour sauver l'Empire d'une grave menace ...



Le Juge

Encore de nos jours, nombreux sont les ménestrels qui relatent sans jamais se lasser les exploits du grand Sigmar Heldenhammer. Parmi les nombreuses légendes entourant cet illustre personnage, l'une d'elles a encore particulièrement de succès.

En ces temps anciens, alors que l'Empire n'en était encore qu'à ses balbutiements, et que les hommes commençaient tout juste à progresser technologiquement, l'Humanité eut à affronter l'un des plus grands dangers qui l'eut jamais menacée. Venue du grand nord, une terrifiante armée composée de créatures anti-natures était en branle, avec à sa tête un guerrier du Chaos dont nul ne connaissait le nom, mais qui vint à se faire appeler le Juge. La légende raconte comment cet être de cauchemar, doté d'une constitution et d'une force prodigieuse, pouvait à lui seul venir à bout de n'importe quelle créature de ce monde. La bataille qui opposa les hommes de Sigmar et les être venus du Chaos est connue pour avoir été l'une des plus sanglantes de tous les temps, et il semblerait qu'elle n'ait jamais été égalée depuis lors en barbarie et en tuerie. Lorsqu'après une journée entière de combat et une partie de la nuit, il n'y avait plus un seul être valide sur le champ de bataille, le titanesque combat entre Sigmar et le Juge se poursuivait. Et quand enfin l'Empereur porta le coup de grâce à son adversaire, il dut encore affronter le bras tranché de celui-ci, qui semblait animé d'une vie propre ! Il comprit alors que même terrassé, le monstre continuait à vivre ! Alors il trancha le Juge en plusieurs parties, garda sa tête, et ses restes ainsi que ceux de son armée furent jetés dans les profondes gorges de Maaken, qui paraît-il résonnent encore des cris et des éclats de la bataille. A l'heure actuelle, la tête du Juge est gardée dans le Palais de la Comtesse d'Averland, à Nuln, et il semblerait que plus jamais ce sinistre personnage ne soit venu troubler la quiétude des hommes depuis lors ...

Prologue

La province de Nuln, nichée entre les hauts pics des Montagnes Grises et la chaîne de Maaken, a longtemps prospéré grâce à l'exploitation minière. L'or et les pierres précieuses qui sont extraites des mines de l'Averland constituent une importante source de revenus pour l'Empire. Chaque mois, des soldats impériaux escortent un convoi qui quitte la province pour se rendre dans la capitale et y apporter son chargement de richesses. Ce transport mensuel est devenu une routine dont jamais, jusqu'à présent, la

régularité n'avait été interrompue. Le mois dernier, cependant, le contact a été soudain perdu avec le convoi. Une troupe d'une centaine de cavaliers de la garde seigneuriale fut aussitôt envoyée dans la région pour essayer de retrouver le convoi disparu. L'officier commandant ce détachement, le capitaine Gayal, avait reçu l'ordre de faire son rapport directement à la Comtesse dès qu'il aurait découvert le convoi. Hélas, ni lui, ni ses hommes ne sont revenus : eux aussi ont disparu sans laisser de traces ...

La Mission

L'aventure commence à Nuln. Les PJ se sont rendus en ville pour assister à la cérémonie donnée au Palais de la Comtesse Emmanuelle Von Liebewitz, au cours de laquelle l'un de leurs amis (ou encore mieux, l'un d'eux) sera nommé Chevalier. MJ, à vous de déterminer les raisons d'une promotion aussi inattendue ! Le soir même, les aventuriers rencontrent la haute société Nulnoise. Certains personnages, surtout s'ils sont issus d'un milieu pauvre, seront très impressionnés par la débauche de luxe du Palais (qui peut rivaliser avec celui de l'Empereur en personne). Le MJ peut choisir la manière dont il va jouer la cérémonie : solennelle ou au contraire comique, surtout si les PJ n'ont aucune idée de la manière de se tenir entre gens de bonne compagnie, ou ont tout simplement oublié de changer leurs loques en habits convenables (au moins 100 Co par personne, et achetés dans une boutique de renom s'il vous plaît!...). Quoi qu'il en soit, la soirée est merveilleuse, et tout se déroule sans encombre. C'est seulement lorsqu'il commence à se faire tard que la Comtesse prend contact avec les aventuriers pour leur proposer une mission. Elle s'adresse au personnage anobli, les autres étant pour l'instant considérés comme une vulgaire suite :

- Cher ami, maintenant que vous êtes Chevalier et que vous avez goûté aux privilèges de votre rang, le devoir vous attend ...

Elle leur raconte l'histoire du convoi disparu, et leur donne pour mission d'éclaircir le mystère qui plane sur la garnison et le chargement volatilisés. Plutôt que d'envoyer à nouveau une armée, la Comtesse pense, à tort ou à raison, qu'un petit groupe d'hommes a plus de chances de découvrir la vérité là où ont échoué des forces plus nombreuses et sans doute trop visibles. Les PJ n'ont pas vraiment le choix, il en va de leur honneur d'accepter cette mission. S'ils le souhaitent, ils peuvent obtenir une escorte de soldats sous leurs ordres, ainsi que des armes et des armures de bonnes factures. Ils peuvent également passer la nuit au Palais pour être prêts tôt le matin ...

En Route !

Aux premières lueurs de l'aube, les PJ devront être prêts à se mettre en route. Parés comme ils le sont, ils devraient faire l'impression en ville ! Si les PJ souhaitent faire de rapides emplettes avant de partir (pour remplacer par exemple un équipement usé), ils bénéficieront d'un bonus provisoire de +10% à tous leurs Tests de Sociabilité avec les gens qu'ils rencontreront. Bientôt, les aventuriers doivent entamer leur périple. Le voyage risque d'être assez long, car le rayon dans lequel le convoi a pu disparaître s'étend sur plus de 400 km entre Nuhn et Altdorf.

Le premier jour, ils chevaucheront à travers d'immenses champs de blés semblables à de gigantesques océans d'un jaune éclatant, où apparaissent parfois des sentiers ou des groupes de fermes isolées. En raison du statut de l'un d'eux, les PJ pourront faire quelques haltes chez les paysans pour se reposer ou se restaurer, et ils seront le plus souvent bien accueillis. Mais pour des raisons de discrétion, ils ne doivent pas trop s'attarder. Le deuxième jour dans la matinée, les aventuriers arrivent à l'orée du Reikwald, et peuvent suivre une grande route à la surface

creusée d'ornières et de nids de poule qui longe le Reik. Des bandes de brigands tendent fréquemment des embuscades aux voyageurs qui empruntent la grande route, et les PJ devront être sur leurs gardes s'ils décident de l'emprunter. Ils peuvent aussi préférer suivre des petits sentiers, mais leur progression sera alors ralentie. Pour égayer le voyage, qui va durer encore quelques jours, le MJ est libre d'utiliser comme bon lui semble les rencontres suivantes :

● **Les Saltimbanques** : Les aventuriers rencontrent sur la route une troupe de bateleurs qui se dirige vers Nuhn. Si vous avez lu le *Labyrinthe N°3* et que vous avez apprécié *"Le Cirque des Rêves"*, c'est le moment idéal d'utiliser ces effrayants personnages, et de développer d'intéressants dénouements, sans toutefois s'éloigner du cadre de l'aventure. Si vous préférez utiliser une troupe anodine, c'est aussi possible. Dans ce cas, les saltimbanques seront tout d'abord méfiants, craignant une éventuelle attaque de bandits de grands chemins, mais seront nettement plus amicaux s'ils voient qu'il n'y a aucun danger. Ils proposeront dans ce cas de camper ensemble (si la nuit approche), et les aventuriers auront droit à

une représentation gratuite s'ils acceptent d'assurer la protection du campement.

● **L'auberge-Relais** : Les PJ arrivent devant une auberge de bord de route à l'air abandonnée. Pas un cheval n'est attelé à l'écurie, et tous les volets sont fermés. Si les aventuriers frappent à la porte, ils n'obtiendront au début aucune réponse. Si l'un d'eux à l'idée de coller son oreille à la porte pour écouter, il percevra de légers bruits à l'intérieur s'il réussit un Test d'Ecoute. Si les personnages insistent lourdement, l'aubergiste finira par ouvrir un judas et les observera, l'air soupçonneux

- *Laissez-nous en paix, brigands de malheur ! Nous n'avons plus rien à vous offrir ...*

Les PJ, s'ils désirent rentrer, devront convaincre l'homme de leur bonne foi. Ils devront réussir un Test de Sociabilité, et/ou se servir de leurs compétences Baratin ou Eloquence. Si finalement ils gagnent la confiance de leur interlocuteur, ils pourront rentrer dans la grande salle, qui ressemble d'avantage à une armurerie qu'à une auberge. Des carquois remplis d'arcs sont posés devant chaque fenêtre fermée par des volets cloutés de fer, et des lances sont alignées contre le mur du fond. Il n'y a dans l'établissement que l'aubergiste et ses trois fils. Si les PJ interrogent le vieil homme sur les raisons de cette agitation, il répondra :

- *Nous subissons depuis la dernière pleine lune des attaques incessantes de brigands ... C'est pourquoi nous sommes obligés de nous montrer si méfiants ...*

Si les PJ poursuivent la conversation sur ce sujet, l'aubergiste peut encore leur donner quelques renseignements.

- *Il ne s'agit pas de brigands ordinaires. Ils appartiennent en fait à une armée privée... Leur chef est un aristocrate renégat venu d'Arabie. Ses hommes l'appellent Barraka. Après avoir lancé leur première attaque, nous pensions que les brigands nous laisseraient tranquilles. Après tout, cette province n'est pas riche, même lorsque des convois en provenance des mines la traversent. Pourtant, Barraka et ses hommes sont restés. On dirait ... on dirait qu'ils ont décidés de nous tuer à tous prix ...*

Les PJ pourront passer la nuit gratuitement, l'aubergiste est en effet trop content d'être en compagnie d'hommes bien armés pour la nuit.

● **Le Chamier** : L'un des PJ aperçoit, à moins d'un kilomètre de là, de gros oiseaux noirs qui tournoient au sommet d'une éminence de terre. Un Forestier saura sur un simple Test d'Intelligence qu'il s'agit de corbeaux, probablement en plein festin. Si les aventuriers décident de se rendre au





Soldats Nulnois

Les hommes qui accompagneront les PJ s'ils le souhaitent sont des soldats de base typiques de la région de Nuln. Ils sont d'assez bonne compagnie et savent bien se battre, mais il ne faut pas leur en demander plus. Les Soldats Nulnois sont connus pour avoir un faible pour les alcools forts. S'ils se trouvent en présence d'une bouteille, ils devront effectuer un Test de Volonté pour ne pas se l'approprier par la force si nécessaire (ils n'iraient quand même pas jusqu'à tuer). Les hommes obéiront aux PJ comme à leurs supérieurs hiérarchiques, et ne chercheront pas à discuter leurs ordres, sauf si ceux-ci sont visiblement suicidaires. Les PJ peuvent s'en servir comme éclaireurs lorsqu'ils souhaitent savoir ce qui les attend sur la route. Le profil présenté ci-dessous est aussi valable pour les soldats du Capitaine Gayal.

M CC CT F E B I A Dex Cd Int CI FM Soc
4 45 30 3 3 7 40 1 29 40 29 30 26 29

Compétences : Coups Assommants, Coups Puissants, Désarmement, Esquive, Langage Secret - Jargon des Batailles, Armes de Spécialisation - Armes à Deux Mains.

Dotations : Chemise de Mailles, Arme Simple, quelque Piécettes, 50% de chances pour un Casque.

Guerriers Arabes

Les Soldats arabes de base sont dans leur grande majorité de piètres combattants, mais ils ont l'avantage du nombre. Ces hommes sont pour la plupart de simples fermiers enrôlés par Barraka et qui ont suivi une vague formation militaire. Nombre d'entre eux ne valent guère plus que des brigands, et ils hésitent rarement à piller un village ou à tuer quelques paysans. Mais quelques-uns sont de véritables militaires de carrière, beaucoup plus expérimentés et disciplinés. Ces derniers seront considérés comme des Champions (voir le Livre des Règles p. 214).

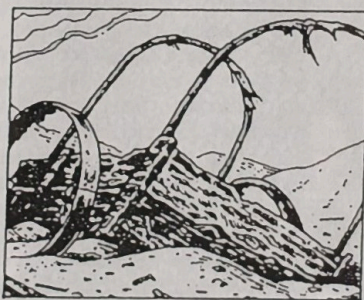
M CC CT F E B I A Dex Cd Int CI FM Soc
4 40 32 3 3 7 30 1 29 35 29 30 26 25

Compétences : Bagarre, Coups Assommants, Langue Étrangère : Arabe, 50% Coups Puissants, 25% Esquive.

Dotations : Sabre ou Hache, quelques Sous Arabes, 50% Chemise de Mailles ou Veste de Cuir, 25% Casque.

sommet du monticule, ils assisteront à un sinistre spectacle. Des cadavres d'hommes et de chevaux jonchent le sol sur plusieurs mètres. Les corbeaux sont en train de déchiqueter leurs restes, ne laissant plus que des ossements nus. Si les PJ ont emmené des soldats Nulnois avec eux, ceux-ci reconnaîtront immédiatement les uniformes en lambeaux dont sont encore vêtus certains de ces squelettes. Ces hommes, en effet, étaient des soldats de la cavalerie Nulnoise. Sans doute sont-ils morts en livrant bataille, car des cadavres de guerriers arabes sont également étendus à leurs côtés. Quarante vaillants soldats, c'est à dire presque la moitié de l'escadron qui a quitté Nuln il y a un mois, reposent ainsi devant les personnages... Ceux-ci peuvent offrir une sépulture décente à ces hommes avant de poursuivre leur route.

● **Le Chariot Abandonné :** Si les PJ ont choisi de voyager sur la grande route, ils tombent sur les restes calcinés d'un chariot jeté sur le bas-côté. S'ils décident de s'arrêter pour l'inspecter, leurs pires soupçons seront confirmés : il s'agit bien de l'un des trois convois militaires disparus... Le chariot ne contient absolument plus rien, et il n'y a pas trace des soldats qui devaient servir d'escorte. Les PJ l'ignorent, mais deux brigands arabes sont embusqués dans les sous-bois environnants et les observent en silence, prêts à attaquer. MJ, à vous de décider si vous allez provoquer oui ou non un affrontement. Quoi qu'il en soit, sachez que ce combat n'est pas destiné à affaiblir les joueurs, mais plutôt à faire monter lentement la tension qu'ils devraient commencer à ressentir...



● **Le Village en Otage :** Vers la fin de leur périple, les PJ arrivent à Kemperbad, un petit village bâti au cœur de la forêt. Les rues sont presque désertes, et les PJ ne rencontreront que quelques femmes et des enfants traînant les pieds, qui éviteront autant que possible leur regard. A aucun moment ils ne verront apparaître la silhouette d'un homme. Si l'un des aventuriers est doué de *Sixième Sens*, il éprouvera comme un sentiment de malaise. Le village est aux prises avec une bande de 10 guerriers arabes qui retiennent les habitants en otage. Les PJ

courent un grand danger en restant dans les environs. S'ils s'éternisent, laissez leur découvrir quelques indices. Par exemple, un personnage compétent en *Equitation* ou *Dressage des Chevaux* remarquera que les montures attelées dans l'écurie de l'unique auberge du village sont pour l'essentiel des petites chevaux trapus appartenant à la race des Kucheks, une espèce peu commune dans les environs mais très courante en Arabie... Si les personnages restent plus de 2 Tours dans le village, cherchent à parler aux gens ou entrent dans un bâtiment, ils seront attaqués par surprise par 1D4 brigands qui alerteront si nécessaire le reste de la troupe. Leur tactique consiste à lancer de terribles disques d'acier à l'impact mortel. Si les PJ sont accompagnés d'une escorte, faites périr un ou deux hommes de cette manière, histoire de leur montrer l'efficacité de ces "joujous". Pour un combat plus réaliste, rien ne vous empêche de tracer un plan du village. S'ils ont le dessous, les PJ peuvent fuir à tout moment sans être poursuivis par leurs assaillants.



Grünburg

Après environ quatre jours de chevauchée, les PJ arrivent enfin à Grünburg, le village qui devait servir d'étape finale au convoi avant d'atteindre Altdorf. Au-delà du large pont de bois qui traverse la rivière Teufel, se dessinent les ruines noircies par le feu d'une auberge, et les silhouettes caractéristiques de soldats-pillards à cheval. Ceux-ci font des rondes régulières, et les lourdes arbalètes qui pendent à leurs côtés devraient dissuader les PJ d'emprunter le pont. S'ils veulent pénétrer dans le village, ils devront s'y prendre par ruse. L'une des meilleures solutions est de traverser la rivière à la nage le plus discrètement possible, mais il existe d'autres possibilités. Laissez les PJ se débrouiller pour élaborer un plan, et tâchez de récompenser les entreprises audacieuses mais bien pensées ! Une fois dans la ville, encore faudra-t-il éviter les sentinelles disposées un peu partout. Les personnages compétents en *Déplacements Silencieux* en milieu urbain seront bien sûr favorisés dans cette tâche. Une grande partie de la ville a été incendiée, et partout autour des PJ s'alignent boutiques,

maisons et tavernes réduites à l'état de tas de cendres fumantes. Mais bientôt, une vision quelque peu réconfortante s'offre aux aventuriers : au centre de la ville, une barricade se dresse autour d'une tour de pierre. Une bannière en lambeaux flotte au sommet de la tour : il s'agit des armes de l'Empire ! Tout n'est donc pas perdu, il y a encore un bastion qui résiste aux envahisseurs ! Aussitôt ceci pris en compte, un craquement retentit derrière les aventuriers : une sentinelle accompagnée de Chiens de Guerre les a repérés (et ceci quels que soient les efforts qu'ils aient faits pour ne pas se faire remarquer). Les hommes bandent déjà leurs arcs en direction des PJ. Ce qui va suivre va être particulièrement éprouvant pour les aventuriers. Ils n'ont que deux possibilités : soit combattre des adversaires plus nombreux qu'eux et qui ne vont pas tarder à donner l'alerte, soit fuir le plus vite possible vers la barricade sous une pluie de flèches. Quoi qu'ils décident de faire, arrangez-vous pour qu'il y ait plus de peur que de mal. Blessez par exemple l'un des personnage d'une flèche dans le bras, mais il serait inapproprié que tous les personnages soient décimés à ce stade de l'aventure. Au bout d'environ 2 Tours, une nouvelle volée de projectiles frôlent les PJ en sifflant, mais cette fois-ci dans l'autre sens ! Ce sont les soldats impériaux basés dans la tour qui viennent à leur secours. Les aventuriers auront tout juste le temps de s'engouffrer à l'intérieur de la tour.

La Tour de Guet

Lorsque les PJ reprennent enfin leur souffle, ils sont entourés d'un cercle de visages qui n'ont pas été rasés depuis plusieurs jours. Si un personnage a été blessé, les premiers soins lui seront immédiatement prodigués. C'est le capitaine Gayal en personne qui s'adresse aux PJ :

- J'espérais bien que la comtesse enverrait un détachement pour partir à notre recherche ...

Si les PJ lui demandent des explications sur la situation actuelle, il poursuit :

- Nous avons eu à souffrir des méfaits d'un certain Baraka. Il y a un mois, il nous a tendu une embuscade sur la route qui conduit à Altdorf, en compagnie de ses renégats arabes. Nous étions largement surpassés en nombre et le combat fut acharné mais, finalement, nous avons réussi à leur échapper et à nous réfugier ici, à Grünburg. Depuis ce temps, nous avons été assiégés sans relâche en espérant qu'on nous enverrait de l'aide. Nous avons suffisamment d'armes pour leur résister, mais nous commençons à manquer de vivres et d'eau ...

Puis les PJ sont conduits à la plus haute salle de la tour de guet, et sont présentés au baron Oren Vanalund, un noble qui accompagnait exceptionnellement le convoi, et qui a été embrigadé dans toute cette histoire. Les aventuriers découvrent un homme à l'allure misérable, prostré sur le sol de pierre froide de la salle, l'œil rouge et la voix gémissante. Il marmonne des bouts de phrases incompréhensibles :

- La tête ! La tête ... Ces barbares ont volé la tête et vont redonner vie au Juge ...

Si les aventuriers interrogent le capitaine sur le sens de ces mots, il dira, l'air grave :

- C'est un autre danger qui nous guette. L'ennemi a également volé une boîte très précieuse que nous transportons dans le convoi, et qui devait à tous prix être remise à l'Empereur en personne ... Cette boîte contenait la tête du Juge ... Si Barraka parvient à rendre à la vie ce monstre, ils partiront tous deux à la conquête de l'Empire, et rien ni personne ne pourra les en empêcher ...

Si les PJ ont du mal à le suivre, il leur raconte la légende (voir le premier chapitre). A peine a-t-il terminé son récit qu'un jeune soldat fait irruption dans la pièce.

- Capitaine ! Les brigands ... Ils nous attaquent ! ...



La Bataille

Presque aussitôt, un grondement sonore, comme un lointain tonnerre, retentit alentour. La cavalerie ennemie envahit la plaine de tous côtés, et se prépare à l'attaque. Des colonnes de soldats à pieds, revêtus d'armures écarlates, avancent parmi les chevaux en poussant devant eux une foule de civils terrifiés.

- Ce sont les habitants de Grünburg ! Ces chiens s'en servent comme boucliers humains ! lance le capitaine.

Autour des PJ, les hommes de Gayal ont tendu leur arcs, attendant le signal de tirer. Le capitaine, cependant, n'ose pas en donner l'ordre. Soudain, une catapulte projette dans les airs un énorme rocher noir, en direction de la barricade. A mi-

Capitaine Gayal

Le Capitaine est un homme d'environ 35 ans, doté de cheveux bruns mi-longs et d'une barbe. Il est assez grand, et il peut devenir réellement impressionnant s'il se met en colère. Gayal est un militaire professionnel connu pour ses hauts faits d'armes. On raconte - à juste titre - qu'il a mené le siège de la forteresse imprenable d'Azareth le Fourbe, et qu'il a jadis défait un Guerrier du Chaos en combat singulier. Calme et attentionné en temps normal, le Capitaine se métamorphose dans la bataille en guerrier féroce et intrépide.

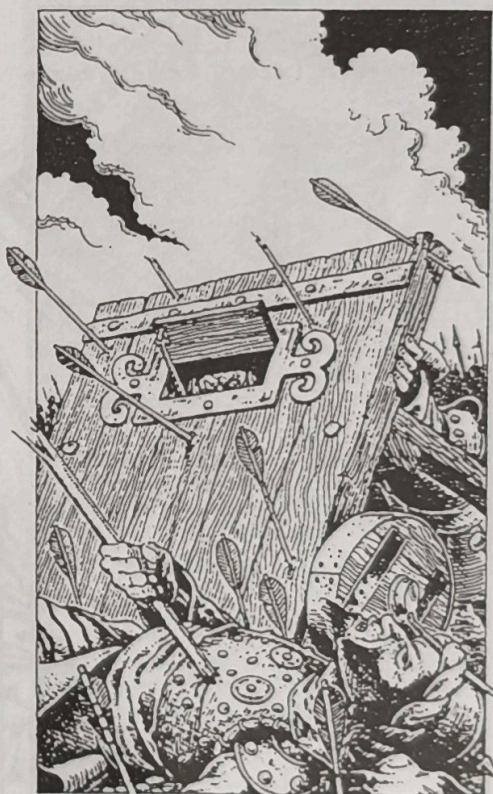
M CC CT F E B I A Dex Cd Int CI FM Soc
4 60 49 4 4 11 55 2 39 60 39 50 35 50

Compétences : Bagarre, Coups Assommants, Coups Puissants, Désarmement, Equitation, Esquive, Héraldique, Langage Secret - Jargon des Batailles, Spécialisations - Armes à Deux Mains, Lance de Cavalerie.

Dotations : Chemise de Maille, Jambières de Mailles, Casque, Bouclier, Epée Magique (Dommages +1), Lance de Cavalerie, Destrier sellé et harnaché.

Cavaliers Arabes

Les Cavaliers arabes ne sont pas très différents de leurs frères d'infanterie, mais ils sont beaucoup plus dangereux. Ils montent pour la plupart des chevaux arabes rapides et robustes. Leurs sabots sont ferrés avec des fers équipés de pointes. De cette façon, il leur suffit de faire chuter l'adversaire et de le faire piétiner par leur monture pour lui infliger de terribles blessures. Ces attaques causent 1D4 points de Dommages supplémentaires. Les Cavaliers eux-mêmes sont armés de Sabres ou de Lances.





Chef Arabe

Le Chef de l'armée Arabe est un redoutable guerrier aux attaques mortelles. Juché sur son Aigle Géant, il dispose d'une vue avantagieuse de la bataille, et peut crier des ordres pour en changer le déroulement. Il ne se posera qu'une fois l'affrontement terminé, et les PJ ne pourront l'atteindre que lorsque son Aigle volera au ras du sol. Si l'oiseau est tué, le Chef arabe fera une chute de 1D10 mètres, et s'il survit, continuera le combat au sol. L'Aigle Géant possède le profil d'un Aigle standard.

M CC CT F E B I A Dex Cd Int CI FM Soc
4 55 45 4 5 10 50 2 39 55 35 45 29 32

Compétences : Batarde, Coups Précis, Coups Puissants, Désarmement, Esquive, Langue Etrangère : Arabe, Spécialisation : Armes de Parades, Torture, Violence Forcenée.

Dotation : Cimenterie (Dommages +1), Casque, Plastron, Rondache.

Barraka

Le chef suprême de l'armée Arabe est un noblion - cousin éloigné du Sultan d'Arabie - qui rêve de conquérir le Vieux Monde. Ayant entendu parler de la Légende du Juge, il a tout de suite réalisé les avantages qu'il pourrait tirer d'une alliance avec le monstre. En soudoyant des Occidentaux, il a appris de source sûre qu'un convoi quitterait bientôt Nuln et qu'il transporterait la tête du Juge... Aussitôt, Barraka s'est empressé de lever une armée de 2000 hommes, pour la plupart des fermiers menacés de mort en cas de refus, pour s'emparer du convoi, et réaliser son vieux rêve...

M CC CT F E B I A Dex Cd Int CI FM Soc
3 35 32 3 3 13 30 1 40 62 65 50 75 52

Compétences : Alphabétisation, Chance, Incantation : Flamme, Malédiction, Sommeil, Zone de Froid, Aura de Résistance, Boule de Feu, Méditation, Sens de la Magie.

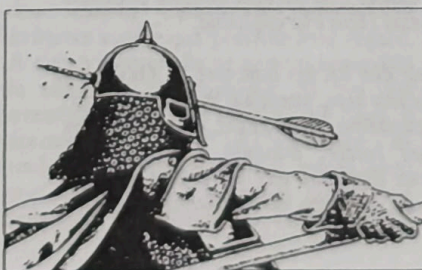
Dotations : Vêtements luxueux, Dague, 11 pts de Magie.

chemin, le projectile prend feu et se désintègre en déversant une pluie d'huile enflammée sur les soldats impériaux ! Ces derniers ne peuvent s'enfuir, et nombres d'entre eux sont gravement brûlés avant qu'on ait pu éteindre les flammes. Puis un cri de guerre retentit dans les rangs ennemis. C'est le signal d'attaque ! Les habitants de Grünburg sont écartés et piétinés par les hordes de guerriers écarlates qui se portent à l'assaut de la barricade.

Les PJ vont devoir participer à une véritable bataille rangée dans les minutes qui suivent. MJ, l'efficacité de cette partie du scénario va beaucoup dépendre de vos talents de conteurs. Alors, pour vous faciliter la tâche, nous vous donnons quelques tuyaux. Déjà, concentrez-vous avant tout sur les actions des PJ. Présentez leur des situations brèves, où ils n'ont que quelques instants pour agir. Insistez sur l'ambiance, soignez les descriptions des adversaires de façon à en faire des ennemis vraiment inquiétants et pas seulement de simples soldats types (*"Le soldat qui se tient devant vous a la peau sombre, des cheveux et une barbe d'un noir huileux, et le visage recouvert de peintures de guerre. Après avoir ouvert la gorge à deux de vos compatriotes d'un large coup de cimenterie, il vous considère de son regard perçant. Avant que le combat ne s'engage, vous remarquez les têtes réduites de ses anciens adversaires qui pendent à sa ceinture..."*). Enfin, voici un dernier truc que vous êtes libre d'appliquer ou non : à chaque Tour de Jeu, lancez secrètement un D6. Si le résultat est compris entre 1 et 3, ce sont les ennemis qui ont l'avantage, si le résultat est supérieur à 3, c'est l'armée des PJ qui mène. Ceci vous permettra à tout moment de savoir qui a le dessus, et de modifier vos descriptions en conséquence. Dernier coup de pouce, voici la liste de quelques actions que les PJ peuvent entreprendre :

- Défendre la barricade.
- Mettre à l'abri les civils survivants.
- Sauver le capitaine Gayal qui est aux prises avec un géant de plus de 2 m.
- Affaiblir l'archerie ennemie à l'aide de sortilèges.
- Tuer le chef ennemi.

Ce dernier objectif constituerait un excellent moyen de mettre fin à la bataille en beauté ! Le chef arabe est juché sur un



monstrueux Aigle Géant qui tournoie au-dessus des cadavres tel un oiseau de mauvaise augure, et mutile quiconque se trouve à portée de ses serres tranchantes comme des rasoirs. Le guerrier est revêtu d'une somptueuse armure, et brandit un cimenterie taché du sang des occidentaux qu'il vient d'occire. Pour le battre, les PJ devront le forcer à descendre de sa monture ailée, ou alors provoquer la chute du rapace d'une manière ou d'une autre.

Après la mort du chef de l'armée adverse, faites durer la bataille encore quelques Rounds, avant de faire sonner la retraite par un héraut arabe. Il s'en suit une véritable panique chez l'adversaire. Les PJ voient les survivants lancer leurs montures au galop en cherchant désespérément à s'échapper par la brèche ouverte dans la barricade. Submergés par la peur et la fatigue, ils s'élancent sur leur propre troupe d'infanterie qui s'avançait en renfort ! Les soldats à pieds sont ainsi renversés et écrasés par la cavalerie qui les piétine. Le capitaine Gayal mène ses hommes à la barricade et une volée de flèches mortelles s'abat alors sur l'ennemi en déroute. Pour les Arabes, c'est le coup fatal. Ils jettent leurs armes et s'enfuient à toutes jambes pour échapper à la pluie de flèches qui tombe du ciel envahi de fumée. Un cri de guerre fier et strident les poursuit à travers la plaine : " Vive l'Empire ! ". Jubilant, le capitaine Gayal émerge de la fumée, les yeux brillants comme des bijoux sous les bords de son casque cabossé.

- Nous avons triomphé ! L'ennemi est vaincu !

Les hommes du capitaine vont ensuite rebâtir la barricade et soigner les blessés. Quelques heures après la bataille, lorsque les PJ sont remis de leurs émotions, le capitaine Gayal vient les trouver.

- Nous avons vaincu ces barbares, mais je crains bien qu'il ne s'agisse là que d'un bref répit... Il faut absolument retrouver la tête du Juge, avant qu'ils ne parviennent à lui rendre la vie, si nous voulons éviter la catastrophe. Nous n'aurions pas la force en effet de nous opposer à ce monstre et à ses légions de morts ressuscités de leur tombe. Un petit groupe d'homme a plus de chances d'infiltrer les rangs ennemis qu'une armée entière. Vous avez montré votre vaillance et votre efficacité, c'est pourquoi je tiens à ce que vous effectuez cette mission. Vous devrez vous rendre dans les gorges de Maaken et reprendre à tous prix la tête à Barraka avant la nouvelle lune, c'est à dire dans moins d'une semaine... Pendant ce temps, mes hommes et moi, nous tâcherons de gagner Altdorf tant bien que mal et de chercher des renforts...

Et voilà les PJ embarqués dans une nouvelle mission...



Maaken

Les sombres et sinistres gorges de Maaken sont situées au sud-ouest de Grünburg, à environ trois jours de chevauchée. Une ancienne route part directement du village, et traverse le Reikland jusqu'aux Montagnes Grises, mais elle est contrôlée par les armées arabes. Ils y sont rassemblés par groupes, soignant leurs blessés et ruminant leur défaite. Bien qu'ils soient abattus et démoralisés, ils n'en restent pas moins des ennemis mortels et il serait trop dangereux d'essayer de franchir leurs lignes. Les PJ devront donc emprunter la forêt pour ne pas être repérés, mais ils seront guidés par les feux de camp allumés tout au long de la grand-route. Les sentinelles sont rassemblées autour des flammes, cherchant quelque réconfort dans leur chaleur, et elles négligent visiblement leurs tours de garde. Les PJ n'auront aucun mal à les éviter. Pour agrémenter le voyage, vous pouvez provoquer une rencontre, mais surtout rien de dangereux : après tout ce que viennent de faire les aventuriers, laissez-les un peu récupérer. D'autant plus qu'ils ne sont pas au bout de leur peine ...

Les environs des gorges de Maaken grouillent de soldats, et les PJ devront utiliser la ruse pour pouvoir s'approcher. La meilleure solution serait d'éliminer discrètement un petit groupe de guerriers pour s'emparer de leurs vêtements (qui ne sont pas de toute propreté ...). Ce stratagème leur permettrait de pouvoir circuler librement. Le paysage est vraiment sinistre, et le vent qui s'engouffre par brèves rafales dans les gorges fait penser aux plaintes des âmes tourmentées qui ont trouvé le trépas ici même. Les gorges sont profondes, mais une sorte de planche de bois solidement attachée à une corde permet de se rendre en bas. L'assemblage est sérieusement secoué par les bourrasques de vent, et les PJ qui l'utilisent devront effectuer un Test de Risque pour ne pas tomber. Le mieux serait de s'accrocher avant de descendre, ce qui éliminerait tout danger. Les aventuriers peuvent aussi descendre par leurs propres moyens, mais ils devront alors impérativement être munis de corde, et

tous ceux qui ne possèdent pas la compétence *Escalade* devront faire un Test de Risque. Le fond de la gorge résonne du bruit du tumultueux fleuve Teufen. Partout gisent squelettes et ossements divers, et de nombreuses carcasses n'ont rien d'humain. Il s'agit des restes de l'armée mythique du Juge, terrassée par les troupes de Sigmar. Une personne compétente en *Sens de la Magie* percevra de fortes vibrations provenant d'un renfort situé à environ 800 mètres. C'est la dépouille du Juge qui émet ces ondes magiques ! Mais elle est entourée par plusieurs guerriers arabes et un homme vêtu comme un prince oriental : Barraka ! Les PJ découvrent le chef suprême de l'armée ennemie. Il s'approche, une boîte à la main, du corps du Juge qui gît au centre du rassemblement. Les différentes parties ont été rassemblées, et, aussi incroyable que cela puisse paraître, le cadavre n'a subi aucun processus de décomposition, malgré les siècles qui se sont écoulés depuis sa mort ! Il ne lui manque plus que la tête contenue dans la cassette. Barraka ne tarde pas à ouvrir cette dernière, et à en exhiber une tête répugnante encore coiffée d'un casque : c'est le dernier morceau du Juge ! Puis un deuxième groupe de soldats arrive en trainant derrière eux une dizaine de villageois de Grünburg ! Barraka tire un poignard et s'avance lentement vers eux, tout en commençant une étrange litanie. Ce que vont faire les PJ dans les prochains instants va être décisif pour l'avenir de l'Empire tout entier. Ils doivent absolument empêcher le fou de sacrifier les pauvres gens, car c'est la dernière étape pour redonner vie au Juge ! Ils devront affronter pas moins de douze guerriers, ainsi que Barraka lui-même. Jouez ce combat final de façon spectaculaire, il se doit d'être épique. Si les PJ ont vraiment le dessous, faites intervenir au bout d'un certain temps les troupes impériales et le capitaine Gayal en renfort, mais laissez-leur au moins Barraka.

Epilogue

Tandis que meurt Barraka, le vent se met à souffler plus fort et son mugissement s'intensifie, emplissant les gorges d'une longue plainte désespérée. Les PJ sentent l'esprit maléfique et glacé du Juge les envelopper dans une ultime étreinte, mais il ne peut rien contre eux. Le sacrifice a été empêché, et il est désormais condamné à se lamenter, en rêvant d'une revanche qui ne viendra jamais. Les PJ ont prouvé qu'ils avaient l'étoffe de véritables héros en enrayant cette terrifiante menace qui pesait sur leur patrie. Privés de leur chef, les guerriers arabes s'enfuient en tous sens, pourchassés par les soldats impériaux. Quant aux PJ, ils ne leur restent plus qu'à se rendre à Altdorf, accompagnés ou non des soldats impériaux, pour remettre la tête du Juge entre les mains de l'Empereur en personne. Celui-ci, pour les remercier

d'avoir mis en déroute l'ennemi, leur accordera en récompense de l'or, des terres ou des titres de noblesse, au choix du Maître du Jeu. Offrez leur de belles récompenses, mais attention à ne pas trop les gâter, ce n'est pas le but !

Pts d'Expérience

En plus de 200 pts par joueur ayant pris part à l'aventure, accordez :

- 50 pts pour avoir délivré le village de Kemperbad.
- 150 pts pour avoir bien mené la bataille rangée.
- 100 pts pour avoir tué Barraka.



Bric à Brac

Comme toujours, cette rubrique vous propose objets magiques, énigmes, compétences et sortilèges à utiliser selon vos désirs dans vos aventures. C'est une formule qui a l'air de marcher, puisque l'expérience à montré que "Bric à Brac" comptait parmi vos rubriques préférées ... Ce mois-ci, nous vous invitons à découvrir la "Créature de Skiosomar" et le "Masque de Yashantu", deux objets qui vous réservent quelques surprises. D'autre part, si vous souhaitez voir apparaître d'autres choses dans cette rubrique, dites-le nous !



Enigmes

Quelle est la montagne,
Qui d'aucune pierre n'est composée ?
Réponse : La dune de sable.

Quand ces deux dames se rencontrent,
Le monde s'obscurcit.
Qui sont-elles ?
Réponse : Les paupières.

Echine devant,
Ventre derrière,
Qui est-ce ?
Réponse : Le mollet.

Un corps sans bras,
Un cou sans tête,
Qui est-ce ?
Réponse : La bouteille.

Lorsque je m'en vais,
Elles restent,
Qui sont-elles ?
Réponse : Les traces de pas.

La Créature de Skiosomar

Cet Androïde aux formes délicates fut élaboré par l'un des sorciers adorateurs du Suaire de l'Épouvante, une secte mystique depuis longtemps disparue.

La créature possède une apparence humaine, mais elle ne saurait être confondue avec un homme. Ses membres sont grâciles et les traits de son visage effilé présentent des similitudes avec ceux d'un insecte. Il ne faudrait pas pour autant se fier à cette apparente fragilité, car le métal grisâtre dont elle est composée est plus solide que le meilleur acier.

Une petite cavité, dissimulée par une plaque de métal, a été pratiquée dans le torse de la créature. Les parois de cette cavité sont striées de veinules de cristal rouge. Si le cœur d'un homme mort depuis moins de huit heures est placé dans ce réceptacle, les veines de cristal se mettent à rougeoyer. La créature est animée de soubresauts et, dix minutes plus tard, elle se lève. Elle possède désormais toutes les capacités du défunt. Il faut toutefois savoir que l'âme du mort ne peut résider dans la créature. Le personnage réincarné de cette manière perd alors toute compassion à l'égard de ses semblables. De plus, seul le MJ peut contrôler la créature. En fait, cette dernière sert plus à faire "durer" le grand méchant d'une histoire qu'à ressusciter un PJ décédé (les personnages joueurs ont déjà leurs points de Destin pour échapper à la mort).

Un personnage réincarné dans la créature conserve ses totaux de Commandement, d'Intelligence, de Sang-Froid et de FM, mais il prend les caractéristiques physiques de l'Androïde : 5 en Mouvement, 30 en CC, 30 en CT, 2 en Force, 6 en Endurance, 50 en Initiative

et 1 en Attaque. Un total de Sociabilité ne peut lui être attribué à cause de l'aspect inhumain de ses traits. Ses points de Blessure sont ramenés à 5. La créature ne peut revêtir qu'un plastron, sa constitution particulière ne lui permettant pas de porter de lourdes charges. La créature est dotée d'un Vision Nocturne portant 10 mètres.

La créature de Skiosomar est sensible aux sortilèges indirects. Les sortilèges d'attaque n'endommageront, quant à eux, que le cœur placé dans le récepteur. Un sortilège de Décomposition, par exemple, aura pour effet de réduire en poussière le cœur sans pour autant affecter la créature. Il est à noter que détruire le cœur est le seul moyen de l'ôter du réceptacle pour, éventuellement, en placer un nouveau. Le métal dont est constitué la créature se régénère naturellement à raison de 1 point de Blessure par jour. Les sortilèges de soins et les potions sont, quant à elles, totalement inopérants.

Le Maître de Jeu qui fera intervenir la Créature de Skiosomar devra garder en mémoire les éléments suivants : le personnage réincarné dans la créature a perdu son âme, il doit donc être considéré comme un personnage non joueur, contrôlé par le MJ. Le cadavre d'un personnage dont le cœur a été placé dans la créature ne pourra jamais plus être ressuscité, même par un Dieu. Pour finir, le MJ devra éviter de présenter la créature comme un Androïde, cette notion faisant appel à des données trop évoluées en regard de l'univers médiéval dans lequel évoluent les joueurs. La créature devra donc être décrite comme une entité monstrueuse, fruit de la magie, à l'instar des Golems et autres statues animées.

Compétences

Défaut de la Cuirasse : Les personnages dotés de cette compétence sont des combattants aguerris, experts en matière d'armes et d'armures. Ainsi, ils sont capables sur un simple Test d'Intelligence de repérer les points faibles de leurs adversaires : pièce d'armure endommagée, arme vieillissante, mouvement exécuté avec peu d'assurance, etc ... Une fois le point faible repéré, ils bénéficient d'un bonus de +15 à leur total de CC pour toute la durée du combat. Cette compétence est également efficace contre les animaux et les monstres.

Logique : Les personnages qui ont suivi un enseignement scientifique dans une université peuvent acquérir cette compétence, qui leur attribue un esprit droit et une grande faculté de raisonnement. Ils bénéficient d'un bonus de +10% d'Intelligence (pouvant s'ajouter à d'autres bonus alloués par d'éventuelles compétences) dans toutes les entreprises qui demandent de la logique, comme décrypter un code secret ou résoudre un problème mathématique.

Le Masque de Yashantu

Le mage Yashantu, réputé pour sa fourberie, servit d'émissaire et d'espion à plusieurs empereurs de Cathay. Il avait développé des pouvoirs d'illusion qui lui permettaient d'adopter toutes les apparences.

Yashantu portait en permanence un masque qui dissimulait ses traits véritables. Encore aujourd'hui, ce masque d'albâtre et d'ivoire a gardé certaines facultés de son ancien maître. Les traits sont soulignés de fils d'or et le front est orné d'une mosaïque de topazes qui représente trois serpents entrelacés. Un personnage qui dispose de pouvoirs magiques peut activer les propriétés du masque en libérant l'équivalent de 10 points de Magie. Cela fait, le personnage peut adopter les traits, l'allure, la voix et le comportement de la personne de son choix. Seul quelqu'un de particulièrement attentif peut déceler la supercherie (règle de Dissipation des Illusions, page 172 du Livre des Règles), mais il subit un malus de -10% à son Test d'Intelligence, tant l'illusion est parfaite. Le charme peut être contré et interrompu de la même manière qu'un sortilège. Autrement, ses effets subsistent pendant trois heures. L'utilisateur peut aussi interrompre l'illusion en ôtant le masque. S'il désire prolonger les effets au-delà de trois heures ou changer d'apparence, l'utilisateur doit dépenser à nouveau 10 points de Magie.

Nul ne sait où se trouve le Masque de Yashantu à l'heure actuelle. Selon certaines sources, il serait devenu la propriété de l'Empereur de Cathay après la mort du mage, mais quelques rumeurs racontent qu'il lui fut dérobé par des occidentaux avides qui auraient rapporté avec eux le masque fabuleux dans leur pays...

Sortilèges

Pégase :

Sort de Magie de Bataille de Niveau 3
Pts de Magie : 8, Portée : Non applicable,
Durée : 3 heures, Composant : Une plume de Pégase.

Ce sortilège provoque l'apparition d'un Cheval Ailé dans les proches environs du magicien. L'enchantement ne peut être invoqué que la nuit, et il expire au bout de trois heures ou aux premières heures de l'aube (les rayons du soleil ne doivent pas toucher le Pégase). Le Cheval Ailé disparaît également si l'enchanteur descend de sa monture. Le Pégase possède un profil type, et sera considéré comme dressé. Cependant, comme indiqué dans le Livre des Règles, il ne peut être monté que par un personnage d'alignement Bon.

Arme Runique :

Sort de Magie de Bataille de Niveau 4
Pts de Magie : 10, Portée : 12 mètres,
Durée : jusqu'à l'issue du combat,
Composant : Les serres d'un aigle.

Une arme magique apparaît dans les mains de l'enchanteur ou dans celles d'une personne de son choix distante de moins de 12 mètres. Elle est de couleur écarlate et brille d'un éclat doré. Le type d'arme doit être spécifié à l'avance par le magicien. L'arme est enchantée, donc capable de blesser les êtres surnaturels, et sera gravée d'1D4 runes déterminées au hasard par le MJ.



Pétrification :

Sort de Magie Élémentaire de Niveau 3
Pts de Magie : 6, Portée : 50 mètres,
Durée : Instantanée, Composant : un morceau d'argile.

L'enchanteur transforme en pierre tout objet ou créature qu'il désigne. La cible devient une véritable statue figée à jamais dans la pose qu'elle tenait au moment de l'invocation. Toutefois, ce sortilège est inopérant sur toute créature dotée d'une FM supérieure à 40 et sur le métal.

Réciprocité :

Sort de Magie de Bataille de Niveau 2.
Pts de Magie : 4, Portée : Personnel,
Durée : Un seul combat, Composant : Une Rose.

Pendant toute la durée de l'affrontement, l'enchanteur et son adversaire sont liés magiquement. Tout coup porté par l'un se retrouve immédiatement sur l'autre. Ainsi, si l'adversaire cause 5 points de Dommages au magicien, il verra son propre total de points de Blessures diminué d'autant. L'enchanteur est lui aussi sujet à cet effet s'il blesse son ennemi ! En fait, ce sortilège est surtout utile pour dissuader l'adversaire de poursuivre le combat que pour le vaincre. En cas de plusieurs adversaires, c'est celui qui porte le coup qui subit les dommages.

Détection :

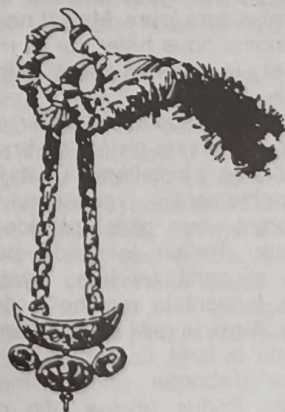
Sort de Magie Mineure
Pts de Magie : 8, Portée : 10 mètres,
Durée : Une heure, Composant : au moins 200 g de la matière à détecter.

Le sorcier peut déceler la présence de la matière qu'il recherche grâce à ce sort. Il est en effet averti par intuition s'il se trouve à moins de 10 mètres de l'objet de ses désirs. Le sort est aussi efficace si l'objet à détecter se trouve enfoui dans le sol à moins de 10 mètres de profondeur. Il est par contre inopérant sur les créatures vivantes. L'utilisation la plus courante de ce sortilège est la détection de trésors !

La Main de Gloire

Les cadavres de ceux qui ont péri de mort violente sont très prisés par les Nécromants. La haine et le tourment qui habitaient ces corps à l'instant de la mort les ont chargés d'énergie négative. La Main de Gloire est un objet qui utilise ce type d'énergie. Pour la confectionner, il faut momifier la main gauche d'un suicidé. Ceci fait, placez une chandelle de cire vierge dans la paume de la main et maintenez-la en place avec un cordon de cheveux. La chandelle, une fois allumée, dégage une lumière visible uniquement pour celui qui a fabriqué l'objet. Si l'on se promène la nuit tombée dans une bâtisse en s'éclairant de la Main de Gloire, tous ceux dont le total de FM est inférieur à 60 sont dans l'impossibilité de se réveiller. La Main de Gloire se consume en l'espace de 10 Tours. Seuls du lait, du sang ou de l'eau bénite peuvent éteindre la chandelle.

En principe, l'élaboration de cet objet est à la portée de quiconque : aucun pouvoir magique particulier n'est requis. Peu de gens ont toutefois connaissance des pratiques de nécromancie. Il existe, dans certains temples, des chambres secrètes où sont enfermés des recueils de magie noire, mais il est bien évident que l'accès de ces pièces est rigoureusement interdit. En outre, alors que les meurtriers sont parfois enterrés à un carrefour, à l'intersection des routes, aucune sépulture visible n'est accordée aux suicidés. Pour ces raisons, la Main de Gloire est un objet d'une exceptionnelle rareté.



La Geste de Syrella

Ecrit par Christian Ballandras

Chapitre VI (6/9)

Syrella, qui par miracle ne souffrait d'aucune blessure, revenait à elle dans les bras de Torlinn. Celui-ci lâcha la jeune femme dès qu'elle put se tenir debout sans aide, et s'accroupit auprès de Podus toujours prostré sur le corps inerte du magicien.

- Tu as combattu vaillamment, nabot ! dit-il avec rudesse en tapotant l'épaule de l'halfeling. Quant à ce pauvre Gelth, il n'y a pas grand chose que nous puissions faire ...

- Attends, s'exclama Podus - son visage baigné de larmes s'éclaira. Ses paupières ont bougé ... Oui, ça y est, il ouvre les yeux ! L'halfeling disait vrai.

Gelth regarda Podus, puis l'ensemble du groupe. Ses lèvres s'entrouvrirent ; Podus y accola son oreille pour saisir le murmure ténu qui en sortit. Il se redressa quelques instants plus tard, la mine résolue.

- Il n'y a pas une minute à perdre, fabriquons une civière.

- Qu'a-t-il dit ? s'enquit Torlinn.

- Ses blessures sont mortelles, car la morsure des vampires de Skarg est venimeuse. Le seul remède est un jonc enchanté qui pousse au bord de la Mer Médiane. Il nous faut aller en quérir. D'ici là, Gelth tâchera de se maintenir en vie par la force de sa magie. Cela seul maintient pour l'heure son âme à l'intérieur de son corps, et il prétend pouvoir résister ainsi plusieurs jours. Mais il nous faut néanmoins nous hâter car la mer est loin et le chemin sera sûrement difficile.

L'aurore s'esquissait timidement. Ils construisirent une civière de branches et de lianes, y installèrent Gelth le plus confortablement possible, et l'attelèrent au plus placide des chevaux. Torlinn le guida par les rênes et partit en tête., Syrella et Podus fermant la marche à dos de poney. Ainsi, le petit convoi chercha à sortir de la forêt. Ils eurent bientôt la chance d'aborder une colline, sur laquelle Podus grimpa afin de se repérer. Ne voyant toujours rien à travers la végétation luxuriante, il se hissa en haut d'un pin qui dépassait

en gigantisme tous les autres. Torlinn commençait à s'impatisser, lorsque le petit homme, agile comme un singe, se laissa dégringoler jusqu'à terre. Telle une vigie descendue de sa hune, il décrivit ce qu'il venait de découvrir.

- L'orée des bois est proche ; d'ici à cinq lieues s'étendent des pâturages déserts, et au-delà, je crois qu'il y a la mer ...

- Dans quelle direction, tout ça ? grommela le guerrier.

- Par là !

- Du côté moussu des troncs d'arbres, hein ? C'est donc le nord. Et ailleurs, qu'as-tu-vu ?

- Partout c'est la forêt, à perte de vue, avec plusieurs collines comme celle-ci.

- Bon. En ce cas, cap au Nord. Et s'il s'agit bien de la Mer Médiane que tu as aperçue, nous pourrons guérir notre précieux magicien avant la nuit prochaine.

- Je ne pense pas qu'il en soit ainsi, intervint Syrella. La Mer Médiane

s'étend très loin à l'Ouest. Par ici, ce ne peut être à mon avis que la Mer des Griffes.

- Qu'importe la mer, c'est le jonc médicinal qui nous intéresse !

- Je connais les rivages de la Mer des Griffes, reprit la jeune femme. Je les ai souvent fréquentés. Aucun jonc n'y pousse, guérisseur ou non, la seule flore de ces côtes est le chardon marin.

- Avant tout quittons cette forêt infernale. Si tu ... si vous dites vrai, Dame, nous obliquerons vers l'Ouest ultérieurement.

Torlinn conduisit ses compagnons jusqu'à la lisière de la forêt de Skarg, et ensuite à travers les prairies plus paisibles où leurs nerfs se relâchèrent agréablement. Le soleil déclinait à l'horizon barré de montagnes quand, après avoir constaté que rien - hormis des plantes revêches - ne poussait au bord de la Mer des Griffes, ils prirent la direction de l'Occident. Ils longèrent longtemps les eaux calmes, et ne s'arrêtèrent pour dormir qu'à la nuit



noire. Leur sommeil ne fut troublé par aucun être malfaisant. Seuls les gémissements de Gelth leur causèrent à deux reprises quelques soucis. Au petit matin, Torlinn qui s'étirait bruyamment se figea soudain en une attitude de surprise : à peu de distance de leur campement se dressaient de hautes pierres grossièrement cylindriques, disposées en cercle. Cette structure évoqua dans son esprit encore embrumé par le repos nocturne les impressionnants cromlechs de sa lointaine patrie, le pays de Rohnkrelld. Rêveur, il marcha jusqu'aux mégalithes. A l'intérieur du cercle, ses pieds foulèrent des fragments de poterie, des ossements, des silex taillés. Sur l'une des pierres levées il y avait une inscription, gravée en caractères runiques. Podus et Syrella avaient rejoint le barbare et se penchaient sur l'inscription.

- Il faisait tellement sombre quand nous avons fait halte, dit Torlinn comme s'il s'excusait, que nous n'avons pas soupçonné la proximité de ce cromlech. Si Gelth était valide, il déchiffrerait le message qui est peut-être intéressant...

- Je peux, déclara Syrella.

Elle se concentra. Au bout d'une minute elle déclama : "Entre les marais du Septentrion et le marais qui s'adosse aux murailles magiques, se trouve le manoir dont les fondations reposent sur le magma originel".

- Cela doit désigner le Temple de la Flamme Sacrée où officie mon père ! s'écria-t-elle. Et il y a une flèche sculptée dans le roc qui indique l'Ouest ! Nous allons forcément passer non loin de lui...

Elle se mordit la lèvre et continua :

- Mais nous ne devons pas nous arrêter avant d'avoir atteint la Mer Médiane et soigné Gelth. Tant pis, nous reviendrons ensuite sur nos pas. Mon père peut attendre, pas Gelth !

Sa voix était ferme et décidée. Podus, ne se départissant pas de son sens pratique, montra du doigt une cruche de grès presque intacte et visiblement très ancienne, ainsi qu'une pointe de lance en silex de bonne facture.

- Je vais prendre ça. Nous pourrions les vendre dans un village, ou les troquer contre de la nourriture.

Il retourna ensuite prodiguer des soins de fortune à son maître.

Et la petite équipe se remit en route.

les contours apparaissaient et disparaissaient au gré de nappes de brumes mouvantes ; le rivage consacrait le mariage harmonieux du sable blond et des vertes prairies, grasses à souhait, qui venaient mourir aux confins de la grève. Un tableau idyllique, animé par le ballet des oiseaux pêcheurs qui chassaient les exocets au ras des vagues.

Syrella, agenouillée au chevet de Gelth, malaxait les joncs magiques dans la cruche trouvée près du cromlech. Le magicien reposait sur un lit de roseaux fraîchement coupés. La jeune femme se leva pour aller puiser de l'eau douce dans la rivière. Après quoi, ayant délayé la mixture végétale, elle revint la faire avaler précautionneusement au blessé, par petites gorgées.

A quelque distance, la tête sur des oreillers de mousse et les pieds nus enfouis dans le sable fin, Torlinn et Podus savouraient la douceur de vivre. Syrella en avait terminé quant aux soins prodigués à Gelth. Ce dernier, au prix de grand effort, réussit à articuler quelques mots d'une voix cassée :

- Merci, gente Dame, vos mains sont délicates et vos gestes précis. Je crois que je survivrai, maintenant. Mais il me faut un long sommeil réparateur. Je ne vais pas tarder d'ailleurs à m'endormir, que je le veuille ou non, car c'est là une des vertus du jonc guérisseur. Je vous conseille donc d'en faire autant, je sais que vous êtes fourbue. Mais avant, mettez en garde nos deux compagnons...

Il ne put terminer sa phrase. Ses paupières se fermèrent et sa tête bascula mollement sur le côté. Syrella se releva et regarda vers la grève, perplexe. Les mettre en garde... mais contre quoi ? Que pouvait-il bien arriver de fâcheux dans ce cadre enchanteur ? Elle sourit en voyant s'avancer sur la plage les deux compères si mal assortis, le colosse blond et l'halfeling tout noiraud. Ils lui tournaient le dos et laissaient les vaguelettes chatouiller leurs chevilles (en ce qui concernait Podus, c'était plutôt jusqu'à mi-mollets que venait se briser le flux marin).

Elle les quitta des yeux pour s'assurer que le souffle du magicien était bien régulier. Elle disposa soigneusement sur lui son épaisse cape de laine. Puis elle jeta un nouveau coup d'œil en direction de la plage. Ses compagnons d'aventure s'étaient enfoncés plus avant dans les eaux claires. La tête de Podus émergeait encore à la hauteur de la poitrine de Torlinn. Syrella émit un petit rire cristallin. Prendre un bain ! Les bougres ne devaient pas craindre l'eau froide ! En effet, la température n'était pas particulièrement clémente en ces



lieux. Elle se souvint de l'avertissement du magicien. Le péril pouvait fort bien provenir de la mer... Elle courut, criant leurs noms. Ils ne l'entendirent pas. Elle s'arrêta au niveau de l'estran, dévorée d'angoisse. Ces formes allongées, là-bas, sur cet écueil... Elle avait d'abord cru à de banals paquets d'algues. Mais non, c'étaient des crocodiles ! Elle appela encore, à plein poumons. Rien n'y fit. En quelques brasses les deux imprudents avaient atteint le rocher. Torlinn y prit pied le premier. Syrella se mordit la lèvre. Pourquoi ne l'entendaient-ils pas ? Elle hurla encore, en vain. Le colosse, d'un pas saccadé, marcha vers les sauriens. Tandis que Syrella, horrifiée, se voilait à demi le visage de ses mains, il saisit le premier reptile par la queue et l'arracha du sol comme il l'eut fait d'un vulgaire bout de bois. Il le fit tournoyer et lui fracassa finalement la tête sur les rocs. Syrella soupira, soulagée ; elle avait compté sans la force inouïe du barbare nordique. Et de fait, le second animal subit le même sort, sans avoir eu le loisir d'utiliser ses terribles mâchoires.

Pensant que l'incident était clos, la jeune femme héla derechef ses compagnons. Mais ils demeuraient sourds à sa voix, pourtant charmante même lorsqu'elle criait. Il lui sembla que leurs visages rayonnaient d'une béatitude un peu niaise, comme s'ils écoutaient une musique divine. Un enchantement ! comprit-elle soudain. Impuissante, elle les vit plonger ensemble dans la mer pour, cette fois, y disparaître tout à fait.

La suite dans le prochain Tome...

Chapitre VII (7/9)

Aussi loin que portaient les regards, la mer immense moutonnait paisiblement. Seuls rompaient sa continuité des récifs rocheux, jusqu'à une île dont

Malal le Renégat

Par Ludovic CHEVALIER

Nous vous proposons ci-contre la description complète de Malal, le Dieu du Chaos renégat brièvement évoqué dans le Livre des Règles à la page 210. Ce dieu trop souvent oublié n'en est pas moins très intéressant, et ses sinistres adorateurs peuvent venir rehausser avec succès l'intérêt d'un scénario, ou même en être le fil conducteur. Il ne tient pour cela qu'au MJ d'utiliser ce qui suit...



DESCRIPTION : Malal est un Dieu du Chaos renégat qui s'est retourné contre les autres et se voue à leur destruction. Dans le panthéon des dieux, une rumeur raconte comment aux commencements Mör et Véréna eurent deux jumeaux. L'un fut nommé Malal et l'autre Solkan. Malheureusement pour lui, Malal naquit avec six doigts à chaque main. Ceci fut bien sûr interprété comme une marque du Chaos et il fut rejeté. Le Chaos accepta ce rejeton, mais celui-ci finit par haïr quiconque et se fit renégat, en jurant qu'il serait celui qui détruirait le Chaos, et qu'il prendrait ainsi la place de Solkan.

Malal est généralement représenté sous la forme d'une créature humanoïde dotée d'une tête de dragon et de douze doigts. Il peut également prendre la forme d'un serpent à plusieurs têtes.

ALIGNEMENT : Chaotique. Ceci reflète d'avantage son rejet des autres dieux et son caractère changeant que sa parenté avec le Chaos.

SYMBOLE : Malal peut être symbolisé par un serpent stylisé muni de douze têtes, mais aucun symbole n'est généralement arboré par ses adorateurs.

ZONE D'INFLUENCE : Le culte de Malal étant principalement rendu par des personnes isolées, on ne peut pas vraiment parler de réelles zones d'influence. Mais en général on trouvera des adorateurs de Malal dans les mêmes zones que celles de son frère Solkan.

TEMPLES : Malal ne dispose d'aucun temple fixe, d'autant plus que son culte est proscrit dans le Vieux Monde (bien que les autorités acceptent malgré tout l'aide des Maudits lorsqu'il faut lutter contre le Chaos, quitte à les arrêter après).

AMIS ET ENNEMIS : Malal n'a que des ennemis !

JOURS SACRES : Aucun, ses adorateurs lui rendent hommage après chaque bataille victorieuse contre le Chaos ou Solkan.

CONDITIONS REQUISES POUR LE CULTE : Il n'y a pas de conditions spécifiques pour devenir un Maudit, si ce n'est bien sûr vouer une haine farouche aux dieux du Chaos et à Solkan. Adorer Malal n'engendre aucune mutation, contrairement aux autres cultes du Chaos.

COMMANDEMENTS : Les Initiés et Clercs de Malal doivent se soumettre aux commandements suivants :

* Ne jamais hésiter à combattre le Chaos sous toutes ses formes.

* Ne jamais fuir devant le Chaos, sauf s'il est évident qu'il s'agit d'une ruse

ou d'un piège.

* Ne jamais se soucier de faire d'innocentes victimes quand il s'agit de détruire le Chaos.

* Ne jamais accepter de négocier avec le Chaos ou les adorateurs de Solkan.

UTILISATION DES SORTS : Les Clercs de Malal ont accès à tous les sorts de Magie Mineure et de Magie de Bataille. Ils peuvent également utiliser les sorts de Magie Élémentaire liés au feu, et le sort spécial "Feu Purificateur" (voir *Pour la Gloire d'Ulric* page 61).

COMPETENCES : Les Clercs de Malal peuvent acheter à tous niveaux les compétences suivantes : Coups Précis, Coups Puissants, Force Accrue, Immunité aux Maladies, Immunité aux Poisons, Sixième Sens, Violence Forcenée. Ils ont aussi accès à la compétence spéciale Perception du Chaos, qui permet de sentir la présence d'un être ou d'un objet influencé par le Chaos.

EPREUVES : L'épreuve typique imposée par Malal consiste à démasquer un culte Chaotique et de le réduire à néant. L'importance de la secte à détruire dépendra du degré de difficulté de l'épreuve. Une grande épreuve serait de s'attaquer à un temple dédié à Solkan.

GRACES DIVINES : Malal favorise les compétences énoncées ci-dessus, mais peut également attribuer des bonus lors des Tests de FM et de CC face au Chaos et à Solkan. ■



Cap sur l'Aventure

Cette rubrique a pour vocation d'aider les MJ ou les joueurs débutants à s'en sortir en développant à chaque fois un sujet précis. Ce mois-ci : Comment jouer un rôle difficile (1/2) ...

Les Rôles Repoussoirs

Nous allons aujourd'hui aborder la première partie de notre sujet du mois : les rôles repoussoirs. Par cette appellation, nous désignons en fait ce qui menace tout joueur de Warhammer qui crée son premier personnage : se retrouver avec sur les bras un aventurier dont la profession est loin d'être glorieuse. Comment en effet s'identifier à un être vil, corrompu, ou sadique ? Car, même si on peut arriver à éprouver une certaine fierté à incarner un Brigand, Hors-la-Loi, Voleur ou même un Assassin, il est difficile d'apprécier un Geôlier, un Bourreau ou encore un Marchand d'Esclaves ! Alors que faire pour éviter la catastrophe ?

● **Faire abstraction de ces carrières :** C'est tout à fait possible. Dans ce cas, le MJ laisse simplement le joueur infortuné retirer sur la Table des Carrières. Ceci est en effet préférable si les joueurs sont vraiment des débutants. Ces derniers, ignorant encore tout ou presque du jeu de rôle, ont besoin au début d'incarner un héros assez flatteur pour faire leurs premiers pas. Mais cette pratique peut à long terme se révéler être à double tranchant. En effet, les rôles ingrats sont aussi nécessaires pour donner du relief à l'univers de jeu. Ils ont aussi l'avantage de rendre les joueurs un peu plus humbles. MJ, si vous repérez avant la partie un joueur qui a une forte tendance à jouer les bourrins, cela peut être excellent de lui donner un personnage repoussant ! Mais en règle générale, essayez de les réserver aux joueurs un peu plus expérimentés.

● **Obliger le joueur à garder son rôle :** Si vous voulez appliquer à tous prix les règles, il n'y a pas de deuxième chance ... Dans ce cas, tâchez tout de même de prendre le joueur concerné à part, et de le rassurer s'il a l'air trop déçu. Essayez de lui expliquer qu'il s'agit d'un rôle comme les autres, juste un peu moins facile à interpréter. Et il y a aussi des avantages à jouer ce type de personnages : ils ont souvent accès à des compétences très dures à obtenir et très utiles. Par exemple, les Geôliers possèdent tous *Immunité aux Poisons* et *Immunité aux Maladies*, deux compétences qui peuvent sauver la vie d'un aventurier à maintes reprises !

Les joueurs qui acceptent finalement leur rôle ont encore le choix de décider comment ils vont l'interpréter. En effet, il y a deux possibilités :

● **La Rédemption :** Le personnage a commis des erreurs dans le passé, il a mené une vie des plus malsaines, mais maintenant, c'est un nouvel homme. C'est pourquoi il a décidé de partir à l'aventure, pour racheter ses crimes et avoir une nouvelle vie.

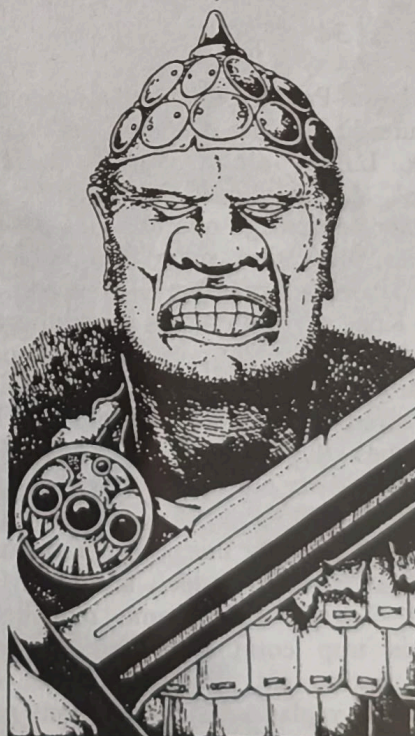
Si le personnage choisit cette option, son personnage ne sera pas très différent des autres puisqu'il cherchera en quelque sorte à se racheter. Le rôle n'est même plus repoussoir, car le personnage a prouvé qu'il avait des sentiments. C'est la meilleure

solution pour les joueurs débutants. Ainsi, ils n'ont aucun effort particulier à faire pour jouer leur rôle, si ce n'est être plus justes et plus gentils que les autres, puisqu'ils cherchent à se racheter !

● **La Méchanceté :** Dans ce cas, le personnage est ce qu'on appelle une belle ordure. Il a mené une vie peu reluisante mais en est très fier, et il n'a pas l'intention d'y mettre un terme de sitôt.

Si le joueur choisit cette solution, il lui faudra faire ressortir ses instincts les plus bas lors de l'interprétation de son personnage. Il devra être prêt à trahir les autres joueurs, et en toute circonstance à faire valoir son intérêt personnel. Le seul problème avec cette solution est que le personnage risque de ne pas être accepté par les autres aventuriers. Personne n'a envie de collaborer avec un être bas et repoussant. Il faudra donc, dans la mesure du possible, que les autres joueurs ignorent la véritable profession de leur camarade. Celui-ci pourra ainsi se faire passer pour un simple voyageur, alors qu'il est en fait un authentique Trafiquant de Cadavres ! Mais cette solution est à réserver aux joueurs expérimentés, et doit toujours être en accord avec ce que le MJ a décidé. Il donnera son accord s'il souhaite par exemple relever l'intérêt d'un scénario qu'il juge un peu plat, mais s'y opposera catégoriquement si les joueurs ont vraiment besoin d'être unis pour mener à bien leur mission !

Voilà, d'une manière générale nous avons fait le tour de la question. La prochaine fois, nous aborderons la deuxième partie de ce sujet, à savoir comment jouer un personnage du sexe opposé ...



La Rédac' parle aux Lecteurs

C'est bien, les lettres commencent à arriver plus ou moins régulièrement sur nos bureaux ... Continuez comme ça, et surtout, n'oubliez pas que votre avis compte beaucoup pour nous ...

■ Courrier des Lecteurs ■■

✉ Cher Sylvain. Je t'écris pour te communiquer mes impressions face au *Labyrinthe*, rubrique par rubrique. Déjà, dans le *Bestiaire*, je pense qu'il faudrait signaler (à l'intention des débutants surtout) que la plupart des créatures présentées sont rares, uniques, ou peuplent une zone restreinte du monde. Je crois qu'ils sont surtout intéressants pour servir de thème, ou pour illustrer d'une touche d'originalité un unique scénario (ou une campagne). Les aides de jeu sont à mon avis toutes très intéressantes, en particulier les *Dossiers*, qui constituent le cœur de ta publication. [...] *Mon Carnet de Voyage* est ma trop courte et préférée rubrique ... Je pense qu'il serait avantageux de développer cette rubrique, et pourquoi pas d'en faire le cœur de certains (ou de chaque) numéros, avec les différentes rubriques, aides de jeu, PNJ, monstres, objets, sorts, cartes, nouvelles carrières, compétences et scénario en rapport avec la région décrite. [...] Voilà, j'espère que mes conseils t'ont paru justifiés, à bientôt.

Christophe S. (34 - SETE)

✉ Salut Sylvain. Premièrement, bien joué pour la couverture du N°4, Boris Vallejo est un très bon choix. *L'Edito* est sympa, le *Bestiaire* plutôt cool. *La Boutique du Guerrier* est vraiment bien, dommage que tu n'aies pas pu trouver une illustration pour chaque arme présentée. Sinon, je trouve un peu excessif le fait que le Kriss protège de tous les sortilèges. Tu aurais dû le limiter un peu. Je pense aussi qu'un tel article aurait mérité de prendre plus de place, avec le plan de la boutique, les caractéristiques des PNJ avec un peu de background, et deux ou trois synopsis. Je sais qu'il est très agréable pour les PJ d'avoir leurs habitudes, de connaître une auberge ou une armurerie qui devient la leur attitrée. *Mon Carnet de Voyage* est comme d'habitude super, mais trop court pour que ce soit réellement intéressant. J'adore l'idée du Draktoter, je la replacerai sûrement dans une

campagne. Le dossier *Justice & Tribunaux* est sympa et suffisamment bien détaillé, et c'est très bien d'avoir pensé aux pots de vin. Par contre, tu aurais pu détailler davantage le premier instantané et supprimer le deuxième, qui n'est pas terrible. Pour les scénarios, je pense que tu ne devrais pas tant t'appuyer sur les Livres Jeux. [...] Enfin, pour la *Geste de Syrella*, je n'ai pas fini de la lire, j'attends qu'elle soit publiée en entier pour juger, mais j'approuve tout à fait ton initiative de publier des nouvelles, c'est une EXCELLENTE idée ! [...] Bon, je vais te laisser. Salut !

Gollum (77 - TORCY)

✉ Merci pour vos remarques qui nous aident à toujours améliorer le *Labyrinthe*. En ce qui concerne "*Mon Carnet de Voyage*", vous pourrez constater dans ce numéro que nous avons développé cette rubrique, conformément à vos souhaits. Pour ce qui est des scénarios, sachez que nous faisons tout notre possible pour en trouver des originaux, mais ce n'est pas toujours facile, c'est pourquoi nous devons souvent nous contenter d'adapter des Livres Jeux (que l'on trouve d'ailleurs de moins en moins dans le commerce). A ce sujet, vous êtes tous les bienvenus pour envoyer vos scénarios ! Et si nous publions votre travail, vous gagnerez un numéro gratuit du *Labyrinthe*, c'est bien normal ...

■ Petite Annonce ■■■■■■

✉ Je recherche pour Warhammer Jdrf les suppléments suivants : *Il y a Quelque Chose de Pourri à Kislev*, *Le Pouvoir Derrière le Trône*, *Le Nouvel Apocryphe*, ainsi que JD+ 5 et 6, et *Realms of Chaos*. Me contacter pour offres.

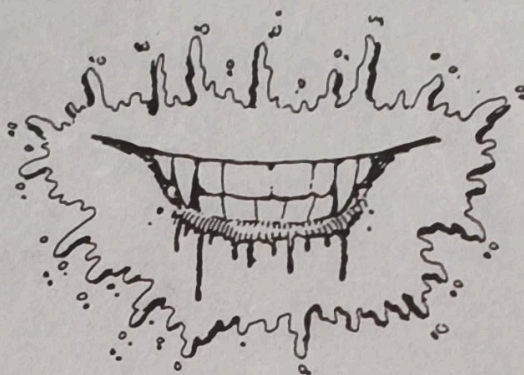
Contact : Christophe,
Tel : 06.16.25.21.26



La prochaine fois ...

- ✓ **Dossier : Planètes & Astronomie**, il se passe de drôles de choses dans le ciel de Warhammer !...
- ✓ **Scénario : Le Château de Myrkyn**, une aventure d'un genre nouveau qui ne sera pas de tout repos !...
- ✓ **Et d'autres choses pour un numéro spécial Halloween !**

Rendez-vous en Octobre !...



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, Ludovic CHEVALIER pour "Malal le Renégat" et Vincent HAUMONT (Gollum) pour sa bordure-crânes.