



Labyrinthe

★ Fanzine entièrement dédié à WARHAMMER Jdrf. ★

Tome 7

Apériodique
Octobre 99

Numéro Spécial
Halloween

Aides de Jeux :

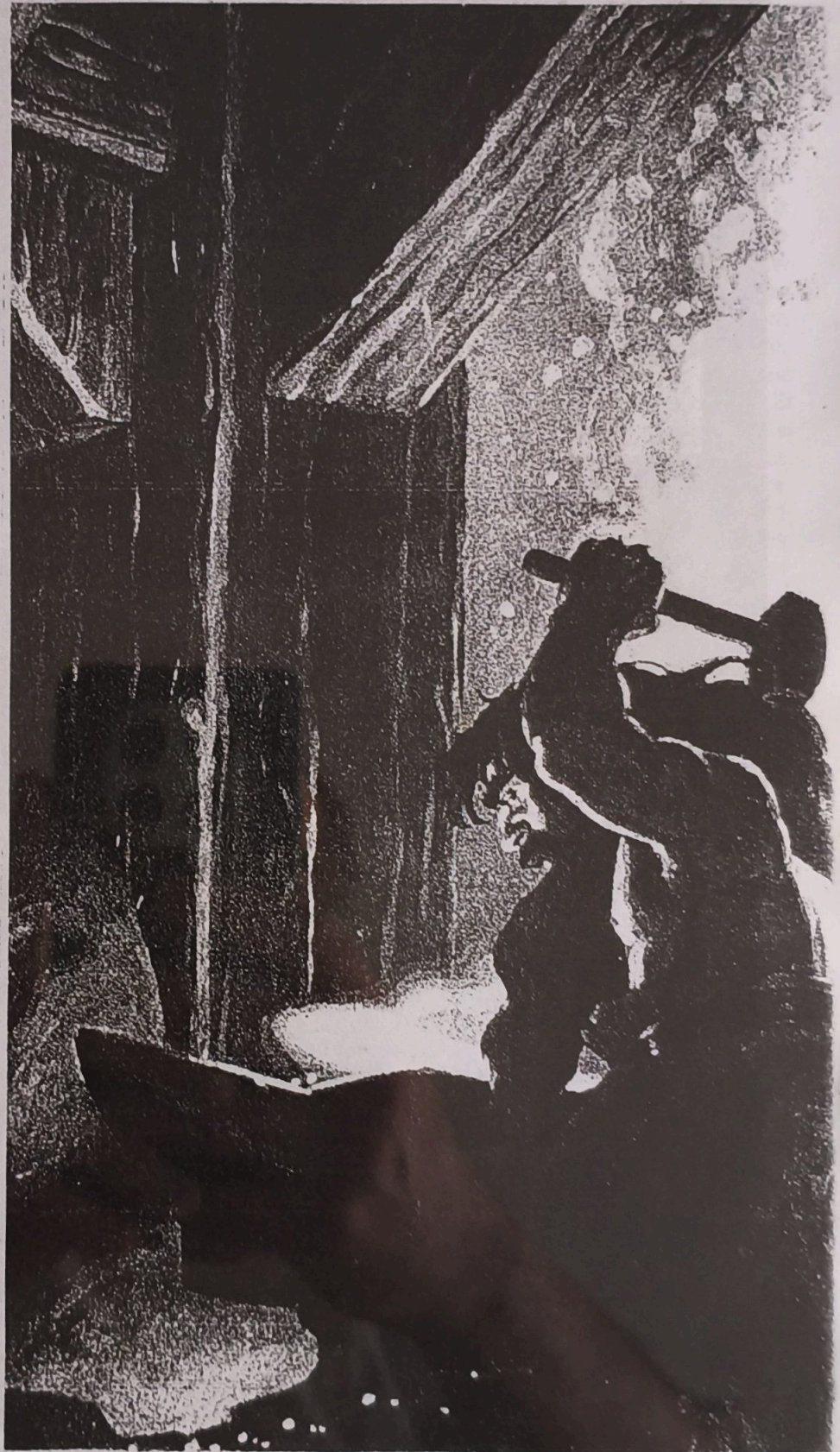
★ DOSSIER : L'Alchimie
& et ses Secrets ...

Scénario :

★ La Fête des Citrouilles ...



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.
Écrivez-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 7

4 Bestiaire

Où des créatures viennent hanter vos rêves ...

6 Les Maîtres de Magie

Des professeurs pour les apprentis-sorciers

7 Le Courage

Où les PJ apprennent à se montrer braves ...

8 Mon Carnet de Voyage

Extrait des mémoires d'un explorateur ...

10 L'Alchimie

Les vieux barbus ont plus d'un tour ...

14 La Fête des Citrouilles

Qui a peur du grand méchant loup ?...

20 Bric à Brac

Enigmes, objets magiques, sortilèges ...

22 La Geste de Syrella

Suite et fin des aventures d'une gentille dame ...

24 Catalogue d'Objets

Une poignée de gadgets pour amuser les PJ ...

25 Cap sur l'Aventure

Conseils & Astuces pour les MJ débutants ...

26 La Rédac' ...

Lieu de communication entre vous et nous ...

+ notre Grand Concours en page 13 ...

Edito

Bonjour à vous tous !

Tout d'abord, laissez-moi vous dire que je suis très heureux de vous retrouver pour ce nouveau Tome du *Labyrinthe* ! En effet, c'est toujours un moment spécial quand je peux m'adresser à vous par le biais de cet éditorial. Car cela signifie que le *Labyrinthe* compte un numéro supplémentaire, que les honorables joueurs de *Warhammer* que vous êtes vont pouvoir vivre des aventures palpitantes, et (moins poétiquement) que je vais enfin pouvoir faire des nuits de sommeil complètes !! D'ailleurs, vous l'ignorez sans doute, mais à chaque fois je ne peux m'empêcher d'éclabousser mon clavier de quelques larmes d'émotion (ça, c'est un secret, ne le répétez pas !).

Sans plus attendre, parlons un peu de ce *Labyrinthe* d'Octobre, dont la date de parution n'est pas anodine. En effet, ce dixième mois de l'année regorge d'événements majeurs. Octobre, c'est déjà l'époque où l'on affûte ses pieux à l'occasion de l'ouverture de la chasse aux Vampires. C'est aussi le mois du Concours de la Plus Grosse Citrouille, auquel participe sans relâche ma grand-mère, hélas pour elle toujours sans succès. Bref, vous l'aurez compris, voilà

autant d'excellent sujets que nous aurions pu traiter dans nos pages. Mais il y a une date qui vient éclipser toutes les autres : le 31 Octobre, le dernier sabbat de l'année, Halloween ... Et c'est à notre sens une fête de première importance. Car Halloween est le jour où le monde des rêves se fond à la réalité, où un passage s'ouvre entre les deux plans et que tout devient possible. L'unique époque où vous pouvez voir une licorne gambader dans le parc municipal ou des lutins nouer vos lacets. Mais Halloween, c'est aussi un état d'esprit particulier, une ambiance unique que seuls les premiers films d'horreur en noir et blanc peuvent vous faire retrouver. Et c'est de cette atmosphère si singulière que nous nous sommes inspirés pour rédiger ce *Labyrinthe* "Spécial Halloween" ! Voilà, vous êtes désormais dans l'esprit nécessaire pour bien apprécier ce numéro. A vous à présent de le transmettre à vos joueurs pour les faire frissonner ! Quant à moi, je vais vous laisser découvrir par vous même ce Tome 7, en vous souhaitant au passage une bonne lecture !

Que les esprits de la Nuit des Citrouilles soient vos alliés !

Sly, Rédacteur en Chef



Bestiaire Fantastique

Cauchemars

Des landes qui ondulent à perte de vue, une clairière nichée au cœur de l'immensité boisée, les ruines d'un monastère, habillées de verdure ... Autant de lieux, nimbés de lumière paraissant idylliques, abritent la nuie venue l'effroyable Cauchemar. Cette entité maléfique guette les voyageurs qui traversent son domaine. Elle attend qu'ils aient dressé le bivouac pour, à la faveur du sommeil, investir leurs rêves.

A l'occasion de ce numéro spécial

Halloween, c'est avec un soin tout particulier que nous vous avons concocté deux monstres qui se devaient d'être à la fois originaux et effrayants ... Utilisez ces créatures cauchemardesques comme bon vous semble lorsque vous souhaitez faire frissonner vos PJ ... Effet garanti !

Le Cauchemar est immatériel, il ne peut donc être détecté. Seule une personne dotée de Sixième Sens peut dans 40% des cas être averti du danger. Une expédition bien organisée établit souvent des tours de garde. Le Cauchemar, dans ce cas, tente d'endormir la sentinelle (Test de Contre-Magie) car le factionnaire pourrait réveiller ses compagnons en les voyant s'agiter, en proie à d'horribles rêves. Si le Cauchemar échoue, la sentinelle peut chasser le Démon qui s'est emparé de ses compagnons en les réveillant aussitôt.

A l'instant où il pénètre l'esprit, le Cauchemar prend le contrôle des rêves. Les images suscitées par le Démon sont d'un réalisme saisissant. Le Maître de Jeu, pour ne pas avertir les joueurs, pourra les faire se "réveiller" et introduire une succession d'événements étranges afin qu'ils comprennent qu'ils sont prisonniers de l'univers onirique du Cauchemar. Le Cauchemar manipule ses victimes et les place dans des situations effrayantes. Maître absolu des rêves, il peut annihiler les pouvoirs de ses victimes ou modifier à loisir leurs valeurs. Un chevalier devient ainsi peureux et chétif, un magicien perd le contrôle de ses sortilèges ... Les personnes rencontrées dans le rêve sont indifféremment bonnes ou mauvaises. Les perceptions étant altérées, un Gobelin peut être investi de pouvoirs extraordinaires. Le Cauchemar se présente dans le rêve sous la forme d'un puissant magicien que les personnages doivent éliminer pour retrouver le monde réel. Mais il peut tout aussi bien apparaître sous la forme d'un trésor à trouver ou d'une énigme à résoudre. Il prend parfois les traits d'un être inoffensif, par exemple un paysan. Si les personnages découvrent sa réelle identité, ils peuvent aisément en venir à bout et se réveiller. Quel que soit le rêve choisi par le Cauchemar, l'instant vient toujours où il tente d'éliminer ses victimes ou de les rendre folles.

Lorsqu'un personnage meurt dans le rêve ou qu'il est retenu prisonnier, il doit procéder à un Test de FM pour quitter le rêve, faute de quoi il subit dans la réalité l'équivalent de ce qu'il a vécu dans son rêve. Un personnage mort dans le rêve ne se réveille donc pas, s'il est retenu prisonnier, il tombe en catalepsie, etc ... Dans le même temps, les personnages qui rêvent procèdent à un Test d'Ecoute (bruit léger) afin de déterminer si le sort de leur compagnon les a réveillés. Le Cauchemar peut aussi choisir une victime parmi les aventuriers. En lui opposant son Attaque magique, il peut la rendre somnambule et lui faire croire, par exemple, que ses compagnons sont des monstres belliqueux ! Parfois, le Cauchemar hante le sommeil d'une personne nuit après nuit. Jusqu'à ce que le Démon soit exorcisé, la victime, au réveil, est épuisée, ce qui réduit son total de Points de Blessure d'une unité par jour. L'exorcisme permet à la victime de retrouver ses totaux de départ, mais les frayeurs qu'elle a subies en rêves lui ont blanchi les cheveux et elle demeure nerveuse et inquiète (perte de 1D20 points de CI pendant une durée d'1D4 jours).



Têtes-de-Mort

Ces créatures d'outre-tombe ont l'apparence d'un crâne humain doté d'une langue serpentine et de deux ailes de Chauves-Souris qui prennent naissance à la base de la nuque. En vol, elles se déplacent à une vitesse stupéfiante qui les rendent très difficile à toucher. Pendant les heures du jour, les ailes de la Tête-de-Mort disparaissent, ce qui la rend incapable de se déplacer. Le monstre prend alors possession d'un corps : il dévore la tête de sa victime et s'accroche sur le cou tranché. Des pouvoirs magiques effrayants animent le corps, transformé en Zombie. La Tête-de-Mort se déplace grâce à lui et se fond parmi les humains. Mais elle recherche constamment de nouveaux "hôtes" car la décomposition du corps est avancée au bout de quelques jours. La Tête-de-Mort est décelable à 10% le premier jour où elle a pris possession d'un corps, à 20% le deuxième jour, 30% le troisième, etc. Avant la tombée de la nuit, la Tête-de-Mort est accrochée au corps de sa victime et, de ce fait, moins dangereuse. Elle combat par l'intermédiaire du corps, utilisant n'importe quelle arme de poing avec les capacités d'un Zombie au lieu des siennes. Le combat se déroule selon la procédure normale si ce n'est que les coups qui atteignent la tête retirent directement des points de Blessure à la créature, au lieu d'occasionner des dommages au corps possédé.

Dès l'instant où le soleil disparaît derrière l'horizon, les Têtes-de-Mort recouvrent l'usage de leurs ailes. Elles hantent alors les forêts et les routes escarpées en quête d'un nouvel hôte. Elles possèdent un pouvoir magique qui envoûte leurs victimes et leur permet de prendre possession de celles-ci sans endommager le corps. Cet envoûtement n'est possible qu'une seule fois par nuit, et possède une portée de dix mètres. Si le charme réussit, la victime demeure immobile tandis que la Tête-de-Mort lui dévore le crâne. Il ne lui reste alors plus qu'à recommencer le cycle infernal ...

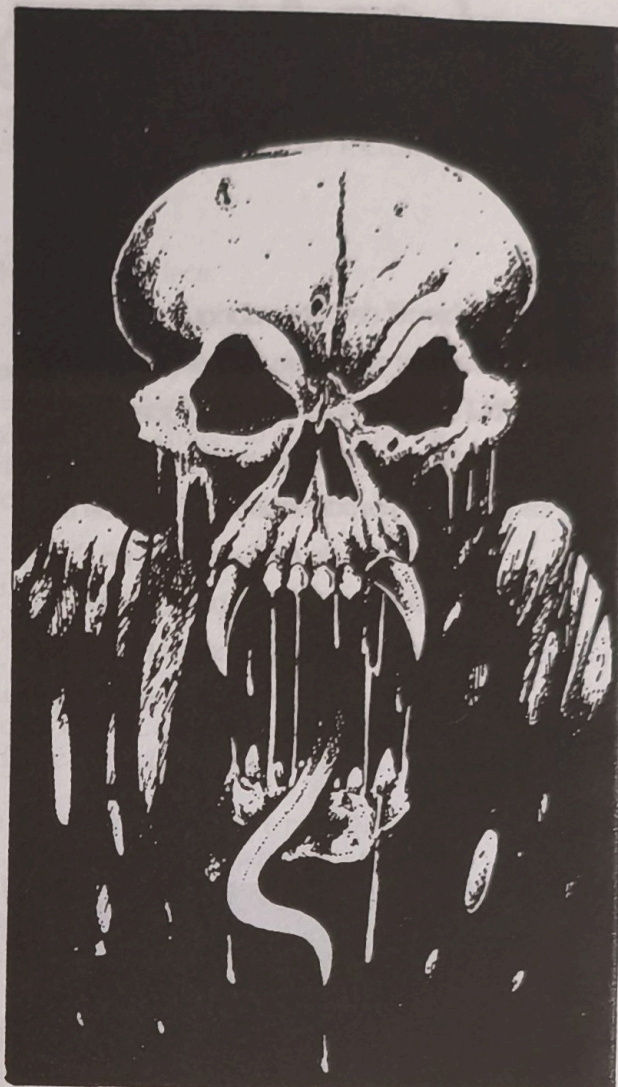
Physique : Les Têtes-de-Mort sont pratiquement indiscernables d'authentiques crânes humains, si ce n'est par la taille parfois impressionnantes des crocs de certains spécimens, et bien sûr par la langue répugnante qui pend hors de leurs mâchoires. Jusqu'à présent, on n'a jamais signalé l'existence de Têtes-de-Mort animales, mais rien ne permet d'affirmer avec certitude qu'il n'en existe pas ...

Alignement : Mauvais.

Traits Psychologiques : Les Têtes-de-Mort causent la *Peur* aux créatures de taille humaine ou inférieure. Elles ne causent aucun effet psychologique aux Nécromants et autres personnages habitués à côtoyer les squelettes et autres cadavres en décomposition.

Règles Spéciales : Les corps contrôlés par les Têtes-de-Mort sont considérés comme des Zombies, mais le pouvoir de la créature les empêche d'être sujets à l'*Instabilité*. Si une Tête-de-Mort est détruite alors qu'elle est encore fixée sur un corps, celui-ci s'affaisse immédiatement et ne constitue plus aucun danger. Dans le cas inverse, si c'est le corps qui est tué en premier, la Tête-de-Mort demeure immobilisée au sol tant qu'il fait jour mais est toujours capable de mordre. Enfin, il est à noter que les sortilèges de Conjuraison des Morts-Vivants maintiennent à distance le corps possédé mais pas la Tête-de-Mort elle-même.

Profil Type													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dx	Cd	Int	Cl	FM	Soc
-	45	-	3	3	6	48	1	-	39	14	18	49	-



Règle Supplémentaire

Pour pouvoir se fondre parmi les humains sans éveiller de soupçons lorsqu'elles contrôlent un corps, les Têtes-de-Mort ont recours à un puissant sortilège d'illusion. Grâce à ce pouvoir, toute la partie squelettique prend l'apparence d'un visage tout à fait ordinaire. Malgré ce camouflage, les contours de la Tête-de-Mort apparaissent légèrement sous les traits, et une personne attentive à 10% de chances de déceler la supercherie. Au fur et à mesure que le corps se décompose, la Tête-de-Mort a de plus en plus de mal à prolonger l'enchantement, et la tromperie devient de plus en plus évidente (voir ci-contre). Elle est alors obligée de se couvrir la tête d'une capuche pour pouvoir circuler au grand jour. Dès que la créature n'est plus en mesure de passer pour un être humain normal, elle doit quitter son corps pour se mettre en quête d'un nouvel hôte.

Les Maîtres de Magie

L'objectif de cette rubrique est de vous présenter à chaque numéro un puissant PNJ doté de pouvoirs magiques. Pour le MJ, il est en effet toujours bien utile d'avoir ce genre de personnages à portée de main pour servir de professeur à un PJ qui souhaite débiter dans la pratique des arts occultes, ou tout simplement pour jouer les grands méchants d'une aventure ...



L'Exécuteur

Personne ne connaît la véritable identité de cet individu pour le moins inquiétant et énigmatique. Tout ce que l'on sait, c'est qu'il s'est fait connaître dans le milieu sous le nom de Scorpion. Rien de plus, rien de moins. Et il est vrai qu'il partage beaucoup des caractéristiques de son alter-ego animal. Scorpion est un être rusé et traître doublé d'un dangereux tueur aux attaques mortelles. A première vue pourtant, rien ne permet de le distinguer des mendiants et autres coupe-jarrets qui pullulent dans toutes les cités. Son visage, rougeaud et sans âges, est doté de traits on ne peut plus communs, et sa bouche dévoile avec complaisance une jolie collection de chicots noirâtres. Mais les spécialistes ne s'y trompent guère, sous cet abord passe-muraille, Scorpion possède la démarche souple - presque féline - et l'œil du véritable assassin. Dans la ville de Brionne où il est installé, nombre d'individus semblables ont pignon sur rue, et Scorpion n'attire guère l'attention. Cela lui convient parfaitement, car il a besoin de discrétion pour pouvoir se livrer à son hobby : la Démonologie. Quelques années plus tôt, Scorpion a appris son premier sort de magie Démonique en payant quelques verres à un vieil ivrogne qui était jadis un puissant sorcier. A partir de là, il a mené une quête sans répit pour s'approprier les grimoires qui lui ont permis d'atteindre son niveau actuel. Pour financer ses recherches incessantes, Scorpion gagne sa vie comme tueur à gages. Les sommes qu'on lui offre sont rondelles, mais le travail est toujours bien fait ...

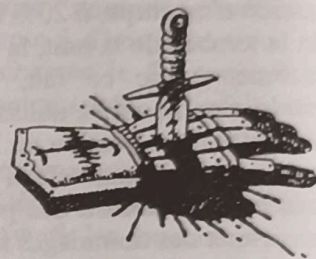
Ses Compétences

Scorpion est un Démoniste de Niveau 2, et il connaît bien tous les sorts accessibles à ce stade de l'apprentissage. Il arrive parfois qu'il utilise un Démon pour le seconder dans ses meurtres. Le sort "Evocation d'un Gardien" est en effet sans doute celui qu'il maîtrise le mieux.

Il va sans dire que Scorpion n'a pas l'instinct protecteur, et qu'il se moque bien des éventuels apprentis qui voudraient de lui comme maître. Malgré tout, il n'est pas impossible qu'il accepte de prendre un apprenti, mais uniquement si on lui propose beaucoup d'argent (quelque chose de l'ordre de 500 Co) et s'il a un besoin financier important. Cela peut arriver lorsqu'il rassemble des fonds pour s'offrir un nouveau grimoire de magie noire. Scorpion enseignera à son élève l'essentiel des connaissances de bases, mais il ne faudra pas lui demander de revenir sur un point incompris. De plus, l'apprenti a tout intérêt à se méfier de son maître ... Scorpion n'aura que très peu de scrupules à éliminer son "protégé", même sans raisons fondées. La démarche la plus sage pour le disciple est encore de partir

au plus vite et sans laisser d'adresse dès les rudiments acquis.

D'autre part, il sera plus que malaisé de trouver Scorpion. Celui-ci dispose de plusieurs cachettes, et il en change assez régulièrement. Une investigation aussi périlleuse que délicate dans le milieu du crime sera nécessaire pour obtenir un rendez-vous ou une adresse fiable. Seuls les plus forts arriveront jusqu'à Scorpion lui-même, car celui-ci a de plus l'habitude de s'entourer d'hommes de main chargés de s'assurer de la valeur des clients par des moyens tout sauf délicats. En effet, Scorpion ne souhaite pas perdre son temps avec des "petites frappes" ...



Son Profil

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd
5	72	69	5	6	20	89	3	70	62
Int	CI	FM	Soc						
72	68	80	59						

Compétences : Adresse au Tir, Bagarre, Camouflage Urbain, Connaissance des Démones, Coup Précis, Déguisement, Déplacement Silencieux Urbain, Escalade, Filature, Incantation, Identification des Morts-Vivants, Méditation, Préparation de Poisons, Spécialisations : Armes de Jet, Armes de Poing, Armes Articulées, Escrime.

Dotations : Bâton de Sorcier, Veste de Cuir, 4 Couteaux de Lancer, Garrot, Grappin et Corde de 10 m, 1D4 Grimoires de Magie Démonique, Fiole de Poison (Humanicide / 3 doses), Jeu de Passe-Partout, Rapière (avec dard empoisonné dans la poignée), 2D100 Co.

Pts de Magie : 30.

Alignement : Mauvais.

Handicaps : Défiguration (l'une de ses mains est une patte de chien), Vie Nocturne (Phase 2),

Folies : Dépression, Mégalomanie, Tremblote.

Le Courage

Nous vous présentons ci-dessous quelques nouvelles règles concernant les effets de la *Peur* sur les personnages-joueurs. Il ne tient qu'à vous de les utiliser ou de vous en tenir à l'ancienne procédure ...

Courage : n. m. Fermeté en face du péril ; hardiesse, audace.

Dans l'univers périlleux de Warhammer, vos PJ ne manqueront pas d'être confrontés un jour ou l'autre à des créatures de cauchemars qui susciteront chez eux un sentiment foudroyant de panique. Rien de moins normal, me direz-vous ! Oui, mais peut-on croire qu'après une vie aventureuse bien remplie, les personnages tremblent encore devant un simple Squelette ? C'est de cette réflexion que nous est venue la notion de *Courage*, dont nous vous exposons plus bas le fonctionnement :

- La règle qui suit ne s'applique qu'à la *Peur* et non à la *Terreur*.
- La résistance mentale d'un personnage face à une créature donnée sera définie par le nombre de confrontations au cours desquelles le personnage aura pu surmonter sa frayeur.
- A chaque fois qu'un personnage parvient à résister dès le premier lancer au pouvoir terrifiant d'une créature, le MJ note sur une feuille prévue à cet effet que le personnage vient de gagner 10 pts de *Courage* face à cette créature et à elle seule.
- Quand le personnage possède un total de pts de *Courage* égal au total de FM de la créature (arrondi au nombre supérieur) il perd l'intégralité de ces points et devient *Insensible* à la créature.
- Les effets de l'*Insensibilité* s'appliquent immédiatement.

Exemple : Messire Balin et son compagnon Hertbert, alors qu'ils explorent un souterrain pour le moins mal fréquenté, se retrouvent confrontés à trois Zombies. Ces monstres causent la *Peur* aux plus impressionnables. Balin, qui possède 57 en CI, réussit son jet. Le MJ consulte sa feuille et remarque que Balin possède déjà 10 pts de *Courage* face aux Zombies, un score qu'il a acquis dans une précédente aventure où il avait déjà eu à rendre au sommeil éternel ces Morts-Vivants. Comme il vient de réussir du premier coup son lancer, il gagne 10 pts supplémentaires. Les Zombies ne possédant que 14 en FM (20 si on arrondit), Balin est désormais assez courageux pour résister à ces créatures. Non seulement il s'élance vers les Zombies, mais en plus il est devenu *Insensible* à leur terrible aspect ! Hertbert, quant à lui, a manqué son jet de dés et devra attendre un peu avant de porter main forte à son compagnon, le temps de se remettre de ses émotions ... ■



Mon Carnet de Voyage

Nous avons inauguré la nouvelle formule de cette rubrique au cours du numéro précédent. Résultat des courses : dans l'ensemble, vous avez été satisfaits des illustrations et surtout de la carte qui apporte il est vrai une dimension non négligeable à l'article. Nous continuerons donc sur cette lancée ! Et maintenant, place au célèbre Niccolo Van Wissentein et à ses récits toujours très instructifs ...



La Terre des Morts

A l'est de l'Arabie se trouve la sinistre Terre des Morts, une étendue désertique qui porte bien son nom, puisqu'on y rencontre pratiquement aucune vie, si ce n'est quelques cactus ou charognards particulièrement coriaces. Quiconque pénètre dans ce territoire amorphe doit redoubler de prudence, car ses environs sont truffés de Morts-vivants terrifiants. Liches, Zombies et Squelettes constituent en effet l'essentiel de la population de cette terre désolée. Nombreux sont les endroits de notre vaste monde où les morts ne trouvent pas facilement le repos. Les sépulcres des Montagnes Grises, la cité maudite de Moussillon, les marais hantés de Skarogne ou encore la province de Sylvania sont quelques-uns de ces lieux damnés où une trop forte concentration de magie a perturbé l'ordre naturel des choses. Mais aucune contrée ne compte une plus forte concentration de Morts-vivants que la Terre des Morts. Des êtres déchamés sillonnent sans bruit les rues délabrées de Khemri, Numas et Quatar, les trois plus grandes cités de la région, alors que des armées de Squelettes avancent d'un pas mécanique sur le sable brûlant du désert. Nul ne sait vraiment comment les choses en sont arrivées ainsi dans ce pays autrefois fertile, l'ancien royaume de Nehekhar. Les seuls vestiges qui demeurent encore de cette antique civilisation humaine sont les imposantes pyramides pleines de momies qui dominent le paysage en certains endroits, seules témoins d'une époque plus glorieuse et plus prospère. Certains savants arabes se sont penchés sur l'origine de cette catastrophe, et quelques-uns ont pu se mettre d'accord sur le fait qu'une météorite de Pierre Distordante aurait jadis été

s'abîmer dans les profondeurs de l'actuelle Mer de Fiel, en fait une baie à l'eau empoisonnée. Les fortes radiations magiques auraient redonné vie à pratiquement toutes les créatures trépassées de la région, condamnant à court terme les êtres humains de la région, sans défense contre une telle menace ...

Nagash le Terrible

De toutes les abominations qui demeurent dans la Terre des Morts, aucune n'est plus puissante que Nagash, seigneur suprême des Morts-vivants et terrible maître de toute la région. Ce sont les sorts de Nagash qui réveillent régulièrement de nouvelles dépouilles, et c'est eux qui ont rendu vie aux Rois des Tombes de Khemri, ses plus fidèles lieutenants. Selon certaines légendes, Nagash sortira un jour de sa tombe de Nagashizzar pour mener une horde de milliers de Squelettes, de Zombies et de Goules à l'assaut des pays environnant son royaume. Le futur serait bien sombre si cela devait arriver un jour ... Une armée de Morts-vivants est une véritable vision de cauchemar. Des légions de cadavres avancent résolument dans le cliquetement des os, le grincement des chairs desséchées et des armures rouillées. L'odeur de la mort plane au-dessus comme un nuage toxique, l'air est saturé de poussière et de la senteur résineuse des chairs momifiées. Des esprits passent tels des ombres au-dessus des rangs, Spectres, Fantômes et Revenants arrachés à leurs sépultures. Le ciel est assombri par les ailes des charognards tandis que les Zombies, d'une voix caverneuse semblable à un bruissement de feuilles, murmurent à l'unisson le seul mot dont ils se souviennent, le nom de leur sombre maître, le nom de Nagash ... ■

LA TERRE DES MORTS



KHEMRI est le lieu de naissance de Nagash et fut la plus puissante cité Nehekharienne. Nagash prit le contrôle de Khemri et partit à la conquête du reste de la région. Aujourd'hui, la cité grouille d'esprits errants et de morts qui n'ont pas trouvé le repos, et qui errent sans but à travers ses rues désertes à l'ombre de la pyramide noire de Nagash.

NAGASHIZZAR, appelée aussi l'Abîme Maudit, est la demeure de Nagash, Seigneur de la Mort. Creusée dans le Pic Dolent, chacune des quatre portes gigantesques est gardée par de redoutables machines de guerre. La salle du trône est enfouie dans le dédale souterrain de la cité, c'est là que le Grand Nécromancien rumine ses plans pour conquérir le monde.

LA MER DE FIEL est une baie d'eau polluée qui se jette dans la Mer des Chagrins. Il y a longtemps, une météorite de Malepierre tomba sur le Pic Dolent ouvrant un cratère dans la montagne. Des années d'érosion transformèrent la Malepierre en poussière qui tomba dans la baie, l'empoisonnant à jamais.

LA DESOLATION DE NAGASH est un désert recouvert d'ossements polis par les vents. Ce sont les restes d'une armée qui fut battue par Nagash il y a plusieurs siècles. On dit que certaines nuits les esprits des morts se réveillent et rejouent leur défaite, condamnés par Nagash à se remémorer leur échec chaque fois que le regard froid de Morrslieb apparaît dans le ciel. Tel est le sort de ceux qui sont assez fous pour croire qu'ils peuvent prendre d'assaut les portes de Nagashizzar.

L'Alchimie & ses secrets

Les Alchimistes

Dans les caves de cette vieille bâtisse ou dans les hauteurs de cette tour en ruines, qui sait s'il ne se cache pas un vieillard penché sur ses cornues et marmonnant des phrases incompréhensibles ? Les alchimistes sont partout, ici, là-bas, même à la cour des plus grands souverains. Mais qui sont au juste ces personnages inquiétants qui semblent avoir connaissance de pratiques interdites au commun des mortels ? Que peux bien les motiver à passer des années dans des laboratoires sombres et exiguës ?

Pour autant que l'on en sache, les alchimistes sont "les philosophes de la matière", et leur but ultime est de parvenir à transmuter les métaux les plus ordinaires en or et en argent. Jusqu'à présent, aucun savant, même parmi les plus érudits, n'y est arrivé, mais on murmure que certains ont frôlé de près la réussite suprême. C'est qu'avant de réaliser ce prodige, il faut créer et maîtriser la Pierre Philosophale, cet élément fondamental à la base de l'univers tout entier. Et la quête de cet élément seul peut déjà absorber un alchimiste pour le restant de ses jours... C'est pourquoi il n'est pas rare qu'un alchimiste à l'agonie révèle l'étendue de ses connaissances à son fils pour que celui-ci continue les recherches après sa mort... Jusqu'à ce que ce dernier, épuisé, parle à son propre fils, et ainsi de suite. On comprend mieux à présent pourquoi les alchimistes ne s'accordent jamais une minute de répit, travaillant jour et nuit d'arrache-pied comme si leur temps était compté...

La Pierre Philosophale

Que l'on la nomme Elixir de Quintessence, Grand Magistère ou encore Prima Materia, la Pierre Philosophale n'en demeure pas moins le même composé. Cette substance ultra-rarissime, pour ne pas dire unique, est à la base de toute chose, et selon les alchimistes, tout dans l'univers repose sur les variations de ce principe de base. La Pierre Philosophale peut donc, en théorie, être extraite de n'importe quelle matière. C'est en partie vrai, mais tout n'est pas aussi simple. A l'heure actuelle, il n'existe aucune méthode définie pour créer de la Prima Materia, chaque alchimiste a recours à sa propre technique. Généralement, il s'agit d'extraire les principes d'air, de terre, d'eau et de feu d'un composé quelconque. Ces principes n'ont strictement rien à voir avec les quatre éléments, ils représentent les différents états de la matière dans le jargon des alchimistes. De nombreux alchimistes ont affirmé être parvenus à créer la Pierre Philosophale, mais il semblerait qu'aucun n'ait réussi à l'utiliser

pour transmuter le plomb en or. Il semblerait également que beaucoup ait eu à payer chèrement leur succès. Nombreux en effet sont ceux qui ont connu des morts mystérieuses après avoir découvert la fameuse matière. Les plus superstitieux penchent volontiers pour l'hypothèse du châtime divin, mais quelques érudits plus terre-à-terre ont affirmé que c'est la pierre elle-même qui dégagerait des rayonnements mortels. Selon ces mêmes personnes, la Pierre Philosophale ne serait rien d'autre qu'une variation de la Pierre Distordante, ce minéral radioactif à l'origine de la plupart des monstres de la planète.

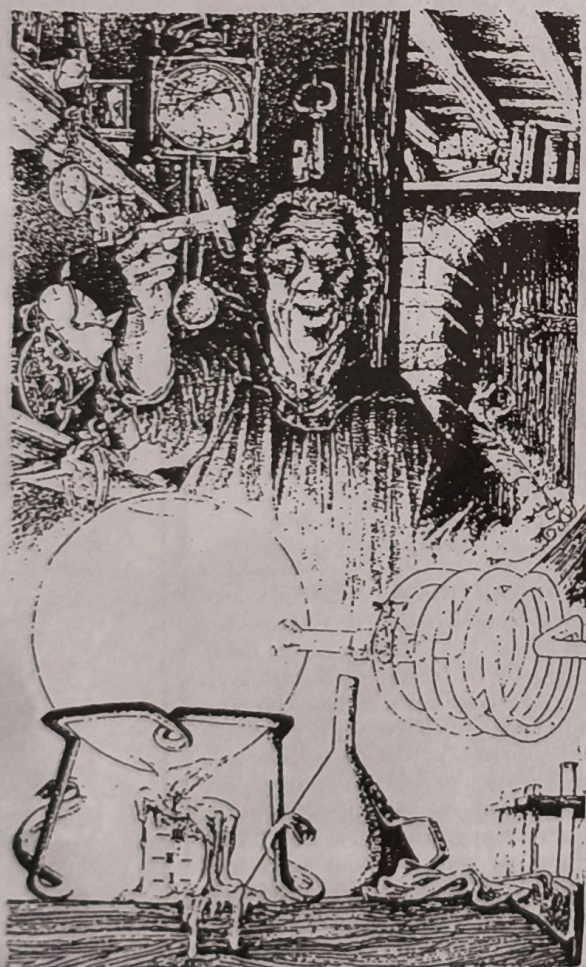
La Hiérarchie

On ne peut pas parler de véritable ordre établi entre les alchimistes, mais il existe néanmoins plusieurs catégories que nous allons décrire ci-dessous.

● **Les "Sages"** : Ce sont les alchimistes les plus puissants. Ils sont souvent de Niveau 3 ou 4, maîtrisent un bon nombre de sortilèges et disposent d'un laboratoire superbement équipé. Il n'est pas rare que les "sages" travaillent pour le compte de riches aristocrates qui leur financent toutes leurs expériences. Ces alchimistes sont souvent imbus d'eux-mêmes, convaincus d'être le "haut du panier" de l'humanité. Ils sont vaniteux et méprisants, mais il est vrai dotés d'une certaine érudition. Les "sages" aiment se réunir en sociétés secrètes pour parler de leurs dernières découvertes et les consigner par écrit. Les grimoires qui sont leurs œuvres sont toujours obscurs et utilisent un langage "précieux" et peu accessible. Ils ont également souvent recours aux énigmes et aux acrostiches pour garder leurs découvertes à l'abri des "souffleurs", pour lesquels ils n'ont que le plus grand mépris.

● **Les "Souffleurs"** : Ce sont les alchimistes les plus faibles et les moins bien équipés. Les PJ alchimistes appartiennent pour la plupart à cette catégorie. Les "souffleurs", presque toujours sans le sou, sont obligés d'utiliser leurs connaissances chimiques pour exercer le métier d'Apothicaire, ou doivent partir à l'aventure. Ils sont méprisés par les "sages", pourtant les "souffleurs" sont parfois d'excellents alchimistes. Mais les scientifiques sont souvent impitoyables entre-eux.

● **Les "Truqueurs"** : Cette dernière catégorie regroupe tous les escrocs, manipulateurs et autres manants qui se font passer pour de puissants alchimistes afin de gagner les faveurs de quelques riches crédules ou encore se faire entretenir en bernant de pauvres paysans démunis, qui voient comme un miracle l'arrivée d'un "faiseur d'or" dans leur



communauté. Ces individus peu scrupuleux ont recours à diverses techniques très élaborées pour abuser leurs victimes. Certains garnissent leurs creusets de pépites d'or, puis recouvrent le tout d'une pâte opaque qui fond avec l'action de la chaleur. L'objet introduit dans le creuset se plaque alors d'une fine couche d'or, et les plus naïfs en déduisent qu'une transmutation a été opérée. On raconte aussi comment une sombre canaille réussit jadis à extorquer une belle fortune au Baron de Nordland en usant d'un procédé encore plus simple. L'individu avait simplement recouvert un poignard d'or pur d'une teinture couleur acier pour le faire passer pour un poignard ordinaire. Il lui avait ensuite suffi d'introduire l'objet dans un liquide bouillant pour que la teinture se dissolve, avant de le ressortir tout en or devant les yeux ébahis du Baron. On le voit, l'imagination des "truqueurs" est sans limites, et les gens devraient se méfier davantage de ces savants errants étalant allègrement leurs prétendus exploits sur les parois de leurs carrioles.

vivants artificiels, les Homoncules.

La Panacée

La recherche d'un philtre de guérison universel intéresse de plus en plus d'alchimistes de renom, mais il semblerait que la Panacée soit encore plus ardue à découvrir que le secret de la transmutation lui-même. Nombre de ceux qui se sont engagés dans cette voie se sont retrouvés rapidement ruinés, car la quantité d'ingrédients nécessaires à la fabrication de l'élixir est considérable. En réalité, la meilleure solution pour financer cette recherche serait d'avoir découvert le moyen de changer les métaux en or ! C'est donc une cause perdue pour le moment, mais tout le monde ne se décourage pas aussi facilement, et certains s'obstinent à s'activer inlassablement devant leurs cornues. On assiste d'ailleurs régulièrement à des alchimistes fous de joie qui pensent avoir enfin découvert l'Elixir de Vie, et qui réalisent quelques jours plus tard que leur potion miracle ne guérit que les maladies les plus bénignes dans le meilleur des cas, ou ne fait qu'empirer les choses...

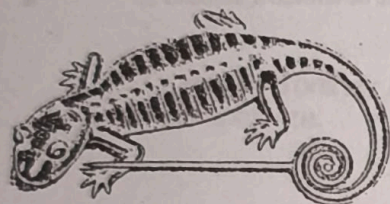
Les Homoncules

Le principe de la vie artificielle nous vient d'Arabie, où de puissants mages ont déjà réussi à créer des insectes. Les Homoncules quant à eux sont de minuscules humanoïdes ressemblant vaguement à des embryons. Le seul alchimiste à avoir su en créer fut le célèbre Pépin de Moussillon, et presque tout ce que nous savons sur les Homoncules provient de ses mémoires. Dans cet inestimable document, Pépin décrit avec moult détails son expérience. Il raconte comment il donna naissance à ces "petits hommes" en versant des herbes magiques, du limon et des liquides humains dans des grands bacs qu'il laissa reposer quarante jours dans sa cave. Lorsqu'il ouvrit à nouveau les récipients, il y trouva de minuscules créatures ressemblant à des goujons. Il les transféra précautionneusement dans des bocaux remplis d'eau et les laissa ainsi croître jusqu'à ce qu'ils prennent leur allure définitive. Pépin décrit les Homoncules comme "des petites créatures de la taille d'une main humaine, dotées de têtes disproportionnées, de yeux noirs perçants et de fines dents pointues". La suite de l'ouvrage nous apprend comment il dut se résoudre à nourrir les Homoncules de son propre sang, car ils n'acceptaient aucune autre nourriture. Pépin donne aussi beaucoup de renseignements sur le caractère des Homoncules. Il les dit bruyants, agités, toujours prêts à tenter une évasion. Il réussit néanmoins à communiquer avec ses créatures, et découvrit ainsi qu'elles étaient douées de facultés de divination, mais que chacune

d'elles ne pouvait renseigner que sur un domaine précis. Malheureusement, Pépin fut accusé de sorcellerie, brûlé en place publique et on ignore ce que sont devenus les Homoncules. Privés de nourriture, on s'accorde à dire qu'ils moururent tous dans leurs bocaux.

La Transmutation

Maintenant que nous avons fait le tour des recherches alchimiques actuelles, revenons un petit peu sur la plus importante et la plus fameuse de toutes : la transmutation des vils métaux en or ou en argent. Jusqu'à présent, nous n'avions fait qu'évoquer ce sujet. Tâchons maintenant de l'aborder plus en profondeur. Nous avons dit qu'aucune véritable transmutation n'avait été réalisée jusqu'à présent. En fait, il serait plus juste de dire qu'aucune transmutation n'a put être *authentifiée*. Car Joseph Rüdiger Gescheith (voir plus loin), l'un des alchimistes le plus acclamé et le plus contesté de tous les temps, n'a jamais cessé de crier qu'il y était parvenu. C'est après avoir fait l'acquisition d'un antique grimoire elfique écrit sur de l'écorce d'arbre qu'il trouva la clef du processus. Il précise d'ailleurs qu'en Eltharin, on désigne les métaux par le terme "or impur", ce qui signifie bien que chaque métal renferme en lui-même de l'or qu'il suffit de raffiner. Dans son livre, *Le Rosaire Philosophique*, il explique les différentes étapes de la transmutation. L'opération nécessite trois éléments de base : de la Pierre Philosophale en quantité suffisante, une Salamandre et un feu très chaud. Le livre précise qu'aucun feu ordinaire ne peut



Recherches Alchimiques

Outre la transmutation des vils métaux en or, beaucoup d'alchimistes s'investissent dans d'autres secteurs de recherche. A force de manipuler des composés chimiques un peu au hasard, certains découvrent des notions scientifiques jusqu'alors inconnues et décident de s'y intéresser. L'Empire doit nombre de découvertes récentes à ses alchimistes. Ainsi, la poudre à canon, de loin la plus grande révolution scientifique Occidentale de ces dernières années, est due à Petrorius Von Strindorf, un puissant alchimiste qui s'était quelque peu éloigné du but premier de ses recherches. Mais si l'on met de côté ces découvertes fortuites, il reste deux domaines qui mobilisent pas mal d'alchimistes de nos jours : la découverte de la Panacée Universelle, élixir prodigieux permettant de guérir toutes les maladies, et la création d'êtres



atteindre la température requise, et que Joseph dut avoir recours aux Baies de Feu, des végétaux très rares qui ne poussent qu'en Lustranie et qui ont la faculté d'augmenter la température de cent degrés. Lorsque la fournaise est assez bouillante, la Salamandre se jette dans les flammes pour s'y ébattre. Les Salamandres sont des créatures singulières très différentes de celles de notre monde, et elle vivent dans la lave en fusion. On ne peut s'en procurer qu'en prenant d'énormes risques en s'approchant de volcans actifs. Une fois cette étape franchie, on jette la Pierre Philosophale dans le feu, et elle se transforme immédiatement en une sphère lumineuse et immatérielle. Tout objet plongé dans le cercle magique en ressort changé en or massif. Voilà la technique décrite dans le *Rosaire Philosophique*. Il est important de préciser que Joseph jouit soudainement d'une fortune invraisemblable, mais il ne put jamais en profiter (voir ci-dessous à ce sujet).

Joseph Rüdiger Gescheith

Nous ne pouvions consacrer un dossier à l'Alchimie sans nous pencher sur le cas fascinant de ce grand personnage.

Joseph Rüdiger Gescheith naquit à Nuln en 2398 (Calendrier Impérial). Il eut une enfance sans histoire, bien qu'il fut souvent ennuyé par ses camarades en raison de son caractère rêveur et lunatique. A 15 ans, il entra dans le Collège des Sciences de Nuln, établissement renommé, et en sortit quelques années plus tard avec de nombreuses connaissances théoriques et plusieurs distinctions. Déjà, il était fasciné par l'Alchimie, et il se plaisait à lire des journées entières des ouvrages tel le *Traité sur les Propriétés de la Matière*. Un brin mégalomane, Joseph entretenait le rêve secret de devenir un jour le plus grand alchimiste de son époque et même de tous les temps. A 21 ans, peu satisfait de sa vie à Nuln, il se mit à parcourir le monde. Il partit parfaire ses connaissances auprès d'un vieux maître à Magritta, se fit mousse sur un navire marchand, visita les toutes nouvelles colonies des Terres du Sud, et on dit même qu'il fut enlevé par une tribu d'orques mais qu'il réussit à s'en tirer grâce à sa grande ruse. A 35 ans, las de sa vie aventureuse, il s'installa définitivement à Altdorf pour se consacrer à sa passion. Il décrocha aussi une place de professeur à l'Université Impériale, un poste très recherché qui lui permit d'arrondir ses fins de mois. A partir de là, il passait le plus clair de son temps dans les sous-sols de l'Université, ne remontant que pour donner ses cours. Il profita du matériel mis à sa disposition pour mener de front plusieurs expériences très complexes, et mit au point une théorie toute personnelle, rejetant peu à peu le

travail de ses aînés. On raconte que le maître avait les cheveux et la barbe roussis par les fourneaux, et que ses lorgnons étaient souvent à moitié recouverts de suie, ce qui lui donnait un air inquiétant. Son travail frôlait l'acharnement, et il tomba plusieurs fois malade. A chaque fois il se remettait à l'œuvre dès qu'il tenait debout, et même au lit il continuait à écrire frénétiquement des bouts de phrase indéchiffrables. Cette attitude excessive paya, car il finit par réussir à créer de l'or et de l'argent (du moins, c'est ce que le savant ne cessa de crier à son entourage). Bien que ceci ne fut jamais officialisé, Joseph devint effectivement subitement très riche. Son caractère rude et méprisant fut alors à son paroxysme, et on cite souvent la scène où il brûla tous les grimoires d'alchimie qu'il trouva dans une salle de classe, tout en déclarant à ses élèves que ces auteurs surannés en savaient moins que les cordons de ses souliers, que toutes les Universités, en bloc, en savaient moins que les cheveux de sa tête, et que lui, Joseph Rüdiger Gescheith, était le monarque de la science. Bien sûr, cela lui attira très vite l'animosité de tous ses confrères. On le soupçonna de mener une vie crapuleuse, de s'enivrer avec des gens du peuple et de passer ses nuits dans les bouges les plus mal famés. Gescheith mourut à la Grande Hospice d'Altdorf en 2451, officiellement après s'être enivré dans une taverne des environs. Mais certains on fait ressortir des éléments bizarres et mystérieux sur sa mort, et il s'agirait en réalité d'un complot qui fut monté contre lui. Quoi qu'il en soit, Joseph avait dû prévoir ce destin funeste, car il avait peu avant son accident brûlé toutes ses notes personnelles, si bien que plus personne après lui ne put jamais opérer de transmutation. La seule chose qui nous reste de ce grand savant est *Le Rosaire Philosophique*, ouvrage qui expose une partie des théories de Gescheith.

Instantanés

Voici quelques idées de scénarios mettant en scène les alchimistes ou leur milieu. Il ne tient qu'à vous de les développer pour en faire des aventures complètes.

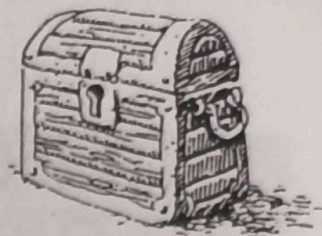
● **Chantage** : Andreas est un alchimiste moyennement expérimenté qui est fasciné par les théories de Gescheith. Ses expériences sont financées par un noble du Middenland qui lui a proposé de lui procurer tous les fonds nécessaires à condition qu'il partage de moitié tous les bénéfices de ses recherches. Récemment, Andreas a réussi par hasard à transformer une petite quantité de plomb en or ! Il s'est empressé de le dire à son mécène, mais l'attitude de ce dernier est loin d'être loyale. Maintenant qu'Andreas a percé le secret de la transmutation, il exige d'avoir

toutes les formules et de garder l'or pour lui seul. Si Andreas refuse, il sera accusé de faire commerce avec le Chaos, et sera supplicié. Désespéré, il fait appel aux PJ. Ceux-ci disposent de peu de temps pour le tirer de ce mauvais pas, et il ne sera pas facile de mettre en doute la parole d'un aristocrate. Et si celui-ci était un membre de la Main Pourpre, peut-être cela serait-il plus facile de le faire "plonger" ?...

● **Larmes de Sang** : Une série de crimes absolument abominables a lieu à Moussillon. Ceci n'est guère surprenant pour une ville aussi malsaine, mais ces meurtres sont assez singuliers pour être remarquables. Les victimes sont diverses, et l'assassin semble agir sans aucun mobile. Tous les corps ont été mutilés et vidés de leur sang. Et si l'un des Homoncule de Pépin de Moussillon n'était pas mort ? Peut-être a-t-il été recueilli et caché par quelqu'un, ou alors il était suffisamment fort pour subsister par ses propres moyens. Serait-il possible que cette créature - à priori inoffensive - soit capable d'une telle sauvagerie ? C'est ce que les PJ pourront découvrir s'ils mènent leur petite enquête.

Note pour le MJ : Si vous avez vu l'épisode "Faux Frères Siamois" de la série *X-Files*, vous savez exactement le genre de tension à instaurer ...





Grand Concours Syrella

Vous avez aimé les aventures de Syrella, Tortinn, Podus et Gelth dans "La Geste de Syrella", la grande nouvelle que nous publions depuis le Tome 4 ? Vous voulez retrouver les héros de l'histoire et gagner des cadeaux ?

Alors, participez au Grand Concours !

Vous devrez déchiffrer les messages ci-dessous, puis grâce aux éléments révélés répondre à la question suivante : " Quel est le lieu exact où Labyrinthe a caché son trésor ? ". Le lieu en question ne peut-être que l'un des endroits évoqués dans la "Geste de Syrella". Une fois la solution vôtre, écrivez nous à l'adresse suivante : Sylvain PETERSON, 17 rue du Val d'Osne, 94410 St-MAURICE avant le 29 Février 2000.

Hâtez-vous : votre temps est compté !

Enigme N°1 : Décodez la grille suivante, puis résolvez l'énigme proposée.

Le mot de Torlinn : *Le carré à deux points vaut quatorze.*

[illegible]

Enigme N°2 : Le message suivant vous donnera l'emplacement exact du trésor.

1/14/Résurrection/21/3

6/14/Prologue/8/3

Le mot de Syrella : Une lecture précise des anciens numéros du Labyrinthe te sera indispensable.

Les trois premiers à donner la bonne réponse recevront dans l'ordre les prix suivants :

1er Prix : Une carte en couleur inédite du Monde de Warhammer.

2ème Prix : Une pièce de monnaie ancienne de collection.

3ème Prix : Un lot de figurines.

Ces lots peuvent être soumis à des variations indépendantes de notre volonté. Les noms des gagnants seront publiés dans la Tome 8 du Labyrinthe.

La Fête des Citrouilles

Ecrit par Sylvain Peterson

Introduction

Pour une raison ou une autre, les PJ chevauchent dans la région la plus à l'ouest du Reikland. Qu'ils aient décidé de se rendre à Altdorf pour y trouver l'aventure ou qu'ils errent tout simplement au hasard des routes, ils se retrouvent surpris par une violente averse qui transforme leur chemin en véritable fondrière. Ce genre de pluie soudaine est tout à fait courante en cette période d'automne (l'action se déroule aux environs du 32 Erntezeit). Dans de telles conditions, leur progression est considérablement ralentie et il leur sera impossible d'atteindre leur objectif avant la nuit noire. La situation est quelque peu problématique, d'autant plus qu'il n'y a que champs à perte de vue. C'est alors que l'un des aventuriers repère un panneau indicateur à quelques mètres, malgré la visibilité rendue difficile par les rafales. C'est la croisée des chemins, et plusieurs destinations s'offrent à eux, parmi lesquelles Carroburg et Ansel Dorf. Les PJ se concertent pour déterminer le meilleur choix, lorsque l'un des leurs se souvient subitement qu'il possède de la famille à Ansel Dorf. Sa tante Greta et son oncle Olaf sont deux personnes très gentilles qui possèdent une grande maison et seraient tout à fait disposées à les héberger pour la nuit. De plus, le village sera bientôt témoin de la "Fête des Citrouilles", et les PJ ont bien besoin de détente ... Autant de bonnes raisons pour eux de choisir Ansel Dorf. Si malgré tout cela ne suffisait pas, usez d'un stratagème déloyal quelconque pour les faire changer d'avis, comme par exemple un tronc d'arbre abattu par la foudre et qui barre la route de Carroburg ...

Ansel Dorf

Malgré la proximité du village, le peu de route qu'il leur reste à faire est pour le moins éprouvante. Le ciel est zébré d'éclairs semblables à des mains griffues tandis que le vent agite la végétation environnante comme si elle était animée d'une vie propre ... C'est donc trempés jusqu'aux os que les PJ arrivent finalement dans l'humble bourgade. Ansel Dorf est une petite agglomération qui ne compte pas plus de cinquante-six âmes, et encore cette maigre population a été victime dernièrement d'une terrible épidémie de Variole Pourpre qui a sévi dans toute la région. Malgré ce malheur qui remonte à quelques temps déjà, les villageois ont eu la force de ne pas baisser les bras face à l'adversité, comme en témoignent les préparatifs des festivités du solstice d'automne, qui marque la fin des récoltes. Partout dans les rues des multitudes de lampions commencent à fleurir comme des champignons, et des stands sont en train de se bâtir à chaque coin de rue.

Mais malgré cette ambiance festive, la pluie a eu raison des plus courageux qui se sont retirés dans leurs chaumières, laissant Ansel Dorf totalement désert.



Tante Greta

Les PJ n'auront aucun mal à localiser la demeure de Greta et Olaf, puisqu'elle est bien plus spacieuse que la moyenne. En effet, contrairement à une grande partie de la population d'Ansel Dorf, les deux parents de l'aventurier concerné sont libres, par opposition aux serfs qui appartiennent au suzerain le Grand Duc Leopold de Middenheim.

Quelques instants après avoir frappé à la porte, une voix féminine se fait entendre :

- *Qui est là ? Qui diable peut bien vouloir me parler à cette heure ...*

Les PJ doivent se présenter, mais ils n'auront pas de grandes difficultés à convaincre la vieille dame d'ouvrir. Dès qu'elle entend la voix de son neveu, elle invite les aventuriers à pénétrer dans sa demeure. Greta est une femme d'une cinquantaine d'années vêtue d'une ample robe de chambre. Son visage porte de multiples cicatrices probablement laissées par une ancienne maladie. Après leur avoir proposé de se sécher et leur avoir servi de quoi se réchauffer, Greta leur fera part de son étonnement :

- *Mon enfant, je ne m'attendais pas à te voir de sitôt ... Que me vaut ta visite ?*

Quelle que soit la réponse du personnage, elle semblera distraite et ne donnera pas l'impression d'écouter. Elle passera également un certain temps à détailler chaque aventurier.

Il n'y a trace nulle part de l'oncle Olaf. Si un personnage s'en étonne, Greta annonce la nouvelle :

- *Mon pauvre mari nous a quitté l'année dernière, emporté par la Variole Pourpre. Rien n'a plus été pareil depuis ce grand malheur ...*

Après lui avoir présenté leurs condoléances, les PJ pourront se rendre dans leur chambre car il se fait tard. Si l'un d'eux souhaite veiller, Greta insistera pour qu'il aille se reposer, mais toujours



très gentiment. Les personnages devront se contenter de la même chambre, mais chacun aura son propre lit. La chambre, tout comme le reste de la maison, est simple et sans un peu le renfermé, mais au moins les PJ seront-ils au sec pour la nuit.

Une Nuit Agitée

La plupart des personnages devraient bien dormir cette nuit, mais il se peut que l'un d'eux se réveille au cours de son sommeil. Le bruit de la pluie qui s'abat sur les carreaux peut en être par exemple la cause. MJ, à vous de décider si cela est le fruit du hasard ou non. Quoi qu'il en soit, un PJ réveillé au cours de la nuit pourra percevoir (*Bruit Léger*) de faibles sons provenant d'au dessus de sa tête, c'est à dire du grenier. Rien de bien alarmant dans une maison aussi vieille. On dirait que la tante Greta est dans les combles en train de remuer des objets. Puis au bout d'un instant il n'y a plus rien, et le personnage peut se rendormir.

Le Village

Au matin, les PJ pourront constater que la tempête de la veille a laissé place à un temps plus ensoleillé. Ils pourront prendre leur petit déjeuner en compagnie de Greta s'ils le désirent. Si l'un des PJ s'est réveillé cette nuit et évoque les bruits qu'il a entendus, tante Greta le rassure :

- Oh, vous avez dû entendre des souris mon pauvre ... Elles grouillent littéralement dans mon grenier ...

Si les PJ proposent de lui en débarrasser, elle refuse poliment :

- Je vous remercie mais je dois refuser. Ces souris étaient là dans cette maison bien avant moi, je crois que j'aurai mauvaise conscience d'être responsable de leur mort. Et ça ne me gêne pas d'avoir un peu de compagnie ...

Puis elle change de sujet. Une fois leur repas ingurgité, les aventuriers sont libres d'explorer Anseldorf. Le village en lui-même ne comprend pas plus d'une vingtaine de bâtisses, mais de nombreuses fermes s'élèvent loin autour. L'atmosphère est beaucoup plus accueillante que la veille. Les gens s'activent dans les rues, continuent de monter les stands et commencent à préparer les tables de banquet pour la "Fête des Citrouilles" qui aura lieu le lendemain soir. Les aventuriers peuvent sans problèmes discuter avec les villageois ou les aider pour les préparatifs. Mais ils seront sans doute plus intéressés pour visiter quelques lieux parmi les suivants :

● **Chapelle** : Le bâtiment religieux est dédié à Sigmar, la divinité patronale de toute cette région de l'Empire. Le temple en lui-même n'a rien d'original, et ressemble à tous les temples de Sigmar. Il possède un pigeonnier qui n'a pas servi depuis la grande épidémie de Variole Pourpre, ainsi qu'un vaste grenier à grains. Berhart Fuller, le Clerc local, est un homme bien bâti et assez fort (sans être gros). Il bénéficie d'une bonne réputation dans les parages, mais pas autant que Claus l'aubergiste (voir plus loin), qui est l'homme le plus populaire du village. Berhart sera heureux de parler avec les personnages, mais pour une raison inconnue il semble être contrarié par quelque chose.

● **La Forge** : Cet endroit résonne en permanence des coups de marteau d'Erik, le forgeron, un homme costaud qui porte une longue barbe. A l'heure actuelle, il est en train de ferrer les chevaux d'un des fermiers qui habite dans les environs.

● **Le Moulin** : Certes, ce n'est pas un endroit très excitant pour des aventuriers, mais Dieu seul sait ce qu'il peut leur passer par la tête. Le meunier ne quitte presque jamais son moulin, et les PJ n'auront l'occasion de le rencontrer que s'ils se rendent sur place. C'est un homme

Greta

La tante Greta est une femme de 54 ans qui - en apparence - mène une vie des plus paisibles. Elle est habituellement vêtue d'une longue robe et d'un tablier, une tenue plutôt courante dans la région. Son visage est recouvert de cicatrices laissées par la Variole Pourpre, qu'elle a contractée lors de la grande épidémie. Elle a réussi à surmonter cette maladie mortelle, ce qui hélas ne fut pas le cas de son infortuné mari Olaf. Depuis qu'elle est veuve, Greta mène une vie sociale des plus réduites, et il est rare qu'elle quitte sa demeure. Malgré cela, elle ne fait pas figure de vieille sorcière auprès des enfants du village qui passent parfois chez elle pour goûter. Les gens l'aiment même plutôt bien, et tout le monde est loin de se douter de son rêve secret : faire revivre Olaf !

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	37	25	3	3	10	40	1	45	40	59	39	39	24

Alignement : Neutre.

Compétences : Alphabétisation, Chimie, Connaissance des Plantes, Cuisine, Identification des Plantes, Langue Hermétique, Magikane.

Dotations : Poignard, Grimoire de Nécromancie, Objets domestiques, Matériel de d'Alchimie, 56 Co.

Foibles : Cyclothymie, Obsession (rendre la vie à Olaf).





Claus

Claus exerce la profession d'aubergiste, et il s'acquitte de sa tâche plutôt bien. L'auberge de la Tête de Gobelin est propre et les plats sont savoureux, de ce côté rien à redire. Il est très populaire, et les enfants l'adorent car il peut passer de longues heures à raconter des histoires extraordinaires. Il est doté d'une grande imagination et ses récits se renouvellent sans cesse. Qui pourrait se douter qu'un être maléfaisant se cache derrière cette façade enjouée ? Car, au fond de lui même, Claus est l'un de ces individus méprisables que l'on trouve dans les quartiers sordides de n'importe quelle ville. Lui, il vient d'Altdorf, et c'est là qu'il a longtemps exercé la profession de Guide Racoleur et qu'il a appris l'art et la manière d'exploiter la crédulité humaine. Grâce à son invention d'un monstre qui sévissait à Ansel Dorf, Claus et ses associés (Profils Types d'Hommes de Mains) bénéficient d'une parfaite couverture pour se livrer à toutes leurs activités malhonnêtes. Ils vivent depuis longtemps du pillage des chaumières, et lorsque Claus estimera que le temps sera venu, ils se mettront en quête d'un autre village à investir.

M CC CT F E B I A Der Cd Int CI FM Soc
4 51 42 3 3 12 45 1 62 40 65 32 30 45

Alignement : Neutre (avec tendance Mauvaise).

Compétences : Bagarre, Baratin, Chance, Charisme, Corruption, Cuisine, Eloquence, Escamotage, Jeu, Fuite, Langage Secret, Jargon des Voleurs, Narration, Séduction, Sens de la Répartie.

Dotations : Epée, Paire de Dés (normaux), Vêtements Luxueux, Tablier (pour servir à l'auberge), Costume de Monstre, 1D100 Co sur lui et beaucoup d'autres dans des coffres.

taciturne, dont le caractère semble dépendre d'une foule de facteurs insignifiants.

● **Le Cimetière** : Les personnages peuvent souhaiter se rendre sur la tombe de l'oncle Olaf. C'est une sépulture toute simple, et il n'y a pas grand chose à en dire. Si les PJ s'aventurent sur les autres tombes néanmoins, ils découvriront que la terre de certaines d'entre elles a été fraîchement retournée, comme si on les avait profanées ...

Outre l'auberge (voir ci-dessous), les autres lieux ne sont que des maisons plus ou moins grandes. Pour les plans s'ils vous sont nécessaires, basez-vous sur ceux présentés dans l'Appendice 1 du Livre des Règles. Vous pouvez aussi utiliser les plans de villages médiévaux publiés dans le Hors-Série N°14 du magazine Casus Belli, tous très utiles.

L'Auberge

Les tavernes sont bien souvent les lieux favoris des aventuriers. Les PJ ne devraient donc pas tarder à échouer à l'auberge de la Tête de Gobelin. De part et d'autre de la grande salle, des villageois emportent des tonnelets d'alcool pour la fête. Il y a également un certain nombre de personnes qui semblent bien décider à ne pas attendre le début des festivités pour goûter aux plaisirs éthyliques ! Dans cette ambiance joyeuse, les PJ vont avoir l'occasion de rencontrer l'une des personnalités du village, un certain Claus qui exerce à la fois le métier d'aubergiste et celui de Raconteur. Il est habillé richement par rapport aux autres, et ressemble un peu à un Altdorfien. Son accent ne laisse d'ailleurs aucun doute là-dessus. Les PJ auront tôt ou tard l'occasion de lui adresser la parole. S'ils ne font pas le premier pas, Claus peut leur proposer une partie de dés pour briser la glace. Attention, il est très fort ! Si les aventuriers s'extasient sur la bonne humeur qui règne à Ansel Dorf, Claus répondra :

- Certes, messires. Pourtant, tout n'est pas si paisible qu'il y paraît ... Une abominable créature née des cauchemars des habitants de ce village rôde dans les parages depuis quelques temps ... C'est elle qui profane les tombes du cimetière, car elle se nourrit de la chair des cadavres. Mais ce monstre ne rechigne pas à enlever des gens bien vivants ! Tenez, pas plus tard qu'hier, un enfant du village a disparu ... Quelle tristesse ... Vous feriez bien d'aller voir ses parents, je pense qu'ils seraient prêts à vous donner un petit quelque chose si vous pouviez retrouver leur fils ...

Tout ceci devrait sensiblement intéresser les PJ. S'ils demandent à Claus de leur

donner plus de renseignements sur ce fameux monstre, il renchérit :

- Je suis la personne la plus qualifiée de ce village pour vous renseigner sur le monstre d'Ansel Dorf. D'ailleurs, je l'ai aperçu à plusieurs reprises. Il est énorme et tout recouvert de poils, et ses gros yeux roulent comme des billes. Il est vraiment terrifiant, mais il n'apparaît que la nuit et est introuvable le jour.

Les PJ peuvent être intéressés pour débarrasser les villageois du monstre, bien que cette affaire n'ait pas l'air bien sérieuse. Si c'est le cas, Claus affirme que tous les villageois sont prêts à payer pour la tête de cette créature, mais que l'entreprise qui les attend sera difficile. Des personnages avisés seront plus intéressés par cette affaire de disparition d'enfant, qui par contre peut cacher quelque chose de plus grave que de vulgaires racontars ...



La Mission

Les parents de l'enfant disparu résident dans une mesure des plus sommaires à l'est du village. Comme on peut s'en douter en pareille circonstance, l'ambiance pour eux n'est pas à la fête. C'est le père de l'enfant qui recevra les aventuriers, la mère étant trop bouleversée pour s'adresser à qui que ce soit. L'homme ira droit au but :

- Qui que vous soyez, je vous serais éternellement reconnaissant si vous retrouviez mon fils Stephan. Malheureusement, je crains fort que vos efforts soient vains, car il a été enlevé par le monstre du village alors qu'il était parti cueillir des fruits. Cela s'est passé dans la journée d'hier. Je ne suis qu'un modeste paysan, et mes économies sont maigres. Je vous prie d'accepter ces 10 Couronnes pour sceller notre accord. En cas de succès, je vous donnerai 10 Couronnes supplémentaires. C'est tout ce que je peux vous offrir ...

Les temps sont durs, mais les PJ, à moins d'être sans cœur, devraient se contenter de la somme proposée par le paysan en échange de leurs services.

L'Enquête

Quoi qu'il soit arrivé dans les épisodes précédents, les aventuriers devraient être à présent bien décidés à retrouver l'enfant disparu et, éventuellement, à débusquer le monstre s'il existe. Pour cela, il va leur falloir mener une dure enquête ...

Pour commencer, voici un aperçu des rumeurs et des informations que les PJ pourront glaner auprès des villageois :

Prêtre : " Je n'ai jamais vu le monstre d'Ansel Dorf de mes propres yeux, mais je sais qu'il existe bel et bien ... Et je prie chaque jour le bon Sigmar de nous en débarrasser. Surtout depuis que la vie d'un pauvre enfant est menacée ... "

Forgeron : " Le monstre a déjà essayé de rentrer dans ma maison. Je l'ai attendu de pied ferme, mais je ne sais pas, il a dû entendre un bruit, parce qu'il est parti. Si seulement on savait où il se cache, moi et d'autres hommes du village, ça ferait longtemps que c'damné monstre reposerait six pieds sous terre ... "

Meunier : " J'ai rien à vous dire, moi ... D'ailleurs, qui m'dit que vous n'êtes pas des amis du monstre, hein ?... "

Paysan : " On a peur pour nos enfants depuis ce qui est arrivé au petit Stephan ... Mais que voulez vous faire, à part leur interdire de sortir lorsque la nuit tombe ... "

Tante Greta : " Le monstre d'Ansel Dorf n'est rien d'autre qu'une invention de l'imagination fertile de Claus le Raconteur. Pour moi, s'il y a un monstre, ce n'est personne d'autre qu'Heinrich le fermier. On dit qu'il mange les enfants qui s'aventurent sur ses terres ... "

Les Pistes

Après avoir interrogé les villageois, les aventuriers vont se retrouver avec deux pistes valables :

1. L'Étranger : Claus peut signaler aux PJ l'arrivée récente d'un mystérieux voyageur dans le village. Il a loué une chambre, et y reste toute la journée. Jamais il ne se mêle aux autres clients, il a même payé pour qu'on lui apporte ses repas directement dans sa chambre. L'arrivée de cet étranger correspondrait bien à la disparition de l'enfant ... Les PJ peuvent s'y prendre de plusieurs façons pour éclaircir cette piste. S'ils décident de rencontrer directement l'intéressé en frappant à la porte de sa chambre, il refusera de leur ouvrir. Les PJ devront avoir recours à la force ou demander à l'aubergiste de leur fournir un double des clefs. L'homme, même poussé dans ses derniers retranchements, niera

farouchement avoir un quelconque rapport avec cette histoire. Si les PJ essayent de rentrer dans sa chambre par effraction, ils devront le guetter pour savoir quand il est absent. La chambre ne contient que des objets de voyages, un sac rempli de divers bijoux pour la plupart assez crasseux, ainsi qu'une pelle encore recouverte de terre ... Les PJ viennent de découvrir le passe-temps peu réjouissant de cet homme, qui n'a malgré tout rien à voir avec toute cette histoire ...

2. Le Fermier : Heinrich est un vieux fermier qui vit seul dans un champ où quelques épouvantails souhaitent la bienvenue aux visiteurs ... Il refuse la compagnie des villageois, et possède la terrible réputation de manger les enfants... Si les PJ osent braver l'interdit qui prie poliment les opportuns de "se tenir à distance", ils seront accueillis pas un Heinrich tonitruant qui brandira une fourche :

- Alors, bande d'ignares, vous ne savez donc pas lire ? Vous êtes sur une propriété privée (il articule ces deux derniers mots comme s'il s'adressait à des attardés mentaux).

Comme premier contact, ce n'est certes pas terrible. Si les PJ expliquent les raisons de leur visite, il devient rouge de colère :

- Comme ça, vous croyez que c'est moi qui ait enlevé ce marmot ! Alors là, il n'y a aucun risque ! Je les déteste les enfants, moi ! Et contrairement à ce qu'on a pu vous dire sur moi, non je ne les mange pas, j'aurai bien trop peur d'avoir une indigestion. Je vous prie de croire que si un petit gamement était venu jusqu'ici, il aurait tâté de mon bâton !... Et maintenant, déguerpissez de chez-moi, et en vitesse !

Les PJ feraient mieux d'obtempérer sous peine de recevoir quelques coups de fourches ... S'ils se battent avec le vieil homme, il demandera grâce dès qu'il aura perdu plus de 4 points de Blessure. Les PJ peuvent alors le forcer à leur faire une petite visite guidée de sa ferme ... Et dans la pièce principale, leurs pires soupçons sont confirmés : des vêtements d'enfants gisent au sol, négligemment jetés dans un coin de la salle ... Au même moment, des pleurs se font entendre dans une pièce voisine ... et un singe en fait irruption ! Il se déplace sur ses deux jambes et est vêtu comme un enfant ... Heinrich explique :

- Oui, je préfère les singes aux enfants ! Et alors, est-ce un crime ? J'espère que vous êtes satisfaits, vous connaissez mon secret maintenant ...

Les PJ ont encore perdu leur temps pour rien ...

Le Voyageur

L'étranger de passage à Ansel Dorf se nomme Nikolaus Hoffman et il exerce en secret le métier de Pilleur de Tombes ... Il est bien sûr le responsable des profanations récentes de tombes au cimetière d'Ansel Dorf. Nikolaus est assez couard et il préfère se contenter des maigres biens des villageois enterrés plutôt que de risquer sa vie dans des sépultures plus riches mais truffées de pièges. Il écume donc le Reikland, s'arrêtant à chaque hameau qu'il rencontre pour se livrer à son activité. Pour l'instant, il projetait de passer une petite semaine tranquille à Ansel Dorf avant de se remettre en route, mais c'était sans compter sur les PJ !...

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
5	41	25	4	3	9	40	1	42	29	29	43	39	25

Compétences : Camouflage Rural, Camouflage Urbain, Déplacement Silencieux (rural), Déplacements Silencieux (urbain), Reconnaissance des Pièges, Pictographie - Voleurs, Evaluation.

Dotation : Hache, Pelle et Outils divers (Pied-de-biche ...), Corde de 10 m, Lanterne, Grand Sac rempli du fruit de ses pillages (bracelets, bagues, dents en or, etc ...), 1D10 Co.

Heinrich le Fermier

Heinrich vit à l'écart du village et ne se mêle jamais à la population. Il fait figure "d'ogre" aux yeux des enfants du village, qui n'hésitent pas à faire de grands détours pour éviter de passer à proximité de sa ferme. Il est vrai qu'Heinrich est loin d'être sympathique, et il ne fait aucun effort pour s'améliorer. En fait, il a peur que les villageois apprennent qu'il vit avec un chimpanzé nommé Gus, qu'il considère comme son propre fils. Un passé difficile a rendu le vieil homme un peu original, mais il n'est pas dangereux pour autant.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
3	33	24	3	4	8	30	1	29	32	32	29	29	20

Compétences : Conduite d'Attelage, Soins des Animaux, Travail du Bois.





Olaf

La créature ressuscitée par Greta n'a plus grand chose à voir avec l'Olaf original, pourtant il s'agit bien de l'oncle du personnage. Le corps, déjà abîmé par la Variole Pourpre, a subi un début de processus de décomposition avant que Greta ne vienne le déterrer. Cette dernière a procédé à quelques opérations pour rendre le cadavre viable, et a dû remplacer certaines parties du visage, ce qui fait que la ressemblance entre la créature et Olaf n'est plus évidente. La conscience de l'oncle est pourtant bien prisonnière du corps animé, mais son état de mort prolongée l'a rendu instable, ce qui fait qu'il ne réagit plus du tout comme le vrai Olaf. Cette créature est donc bien un monstre, et les personnages ne doivent avoir aucun remords à le détruire. Cependant, le monstre - bien qu'étant un Mort-Vivant - ne réagira pas aux sortilèges de Magie Nécromantique tel Destruction des Morts-Vivants, car il ne tire pas son essence de la même source magique que les Momies ou Zombies habituels. C'est uniquement l'influence de Mörslieb et de Mannslieb, les deux lunes en conjonction spéciale à l'équinoxe d'automne, qui permettent à Olaf de revivre. Il n'est même pas dit qu'il aurait survécu au-delà de cette nuit.

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc
3 39 0 5 7 23 30 2 24 89 35 43 89

Alignement : Chaotique.

Traits Psychologique : Olaf cause la Peur à toutes les créatures qui l'aperçoivent.

Règle Spéciale : Le corps d'Olaf, partiellement momifié, est inflammable. Les coups qu'il porte entraînent la Putréfaction dans 40% des cas.

Le Monstre

Parallèlement à tout ceci, il y a une autre intrigue qui se joue au nez et à la barbe des PJ. Claus l'aubergiste, sous ses airs sympathiques, est à la tête d'une bande de malandrins qui sévit dans la région. Il a créé de toute pièce cette histoire de monstre pour manipuler les villageois et les voler. Il n'est pas rare que l'un de ses acolytes, grossièrement déguisé en "monstre", s'introduise dans une maison pour dérober les maigres biens des pauvres paysans. Il suffit généralement que la créature apparaisse pour que les occupants d'une chaumière désertent la place, laissant le champ libre aux malfaiteurs pour un certain temps. Anseldorf n'est pas le premier village à être la cible de cette bande. Mais récemment, un enfant du village a aperçu Claus en train de donner des instructions au soit-disant "monstre". Cela plaçait l'aubergiste dans une situation bien compromettante ... Pourtant, Claus et ses hommes n'ont rien à voir avec la disparition du petit Stephan ... Quelqu'un ou quelque chose les a tout bonnement précédés ... Pour l'instant, Claus se sert des PJ pour retrouver Stephan, mais il les surveille discrètement dans toutes leurs actions. Dès que ceux-ci auront mené à bien leur mission, il s'arrangera pour que l'enfant périsse. Cependant, Claus voit d'un mauvais œil cette histoire qui commence à lui échapper des mains et ces étrangers qui fourrent leur nez dans ses affaires ... Il est prêt à intervenir si les aventuriers deviennent gênants. MJ, sur ce point nous vous laissons totalement libre. Vous pouvez décider si vos personnages sont en manque de bagarre de leur envoyer un groupe d'hommes de mains censés les intimider et leur faire quitter le village. Sinon, vous pouvez utiliser Claus comme un joker pour brouiller les pistes lorsque vos PJ croient commencer à comprendre quelque chose. Vous pouvez même leur faire affronter un malfaiteur déguisé en monstre, histoire de guetter leurs réactions ! Après tout, c'est Halloween, non ? L'important est que Claus lui-même ne soit pas encore démasqué à ce stade de l'aventure.

Toute la Vérité

En fin de compte, les PJ se sont démenés dans tout le village sans avancer d'un pouce dans leur enquête, alors qu'ils dorment chaque nuit chez la véritable coupable ! Difficile à croire que la vieille tante Greta a un quelconque rapport avec cette histoire. Et pourtant ...

Tout a commencé l'année dernière, lors de la grande épidémie de Variole Pourpre. La mort de son mari Olaf a définitivement perturbé l'esprit de la vieille femme. Depuis lors, elle vit dans l'obsession permanente de faire revivre Olaf, quelle

qu'en soit la manière. Elle a commencé à s'intéresser de près aux sciences occultes et à se procurer tous les grimoires qui se sont trouvés à sa portée. Un beau jour, elle a acheté à un mystérieux colporteur un ouvrage étrange pour une somme rondelette. Et elle a trouvé la formule qu'elle recherchait pour ressusciter son mari !

*" Au milieu de la Nuit des Citrouilles,
La sève d'un enfant sera drainée,
Le fer se couvrira de rouille,
Et les morts pourront se réveiller "*

Sans penser aux conséquences, elle s'est empressée de déterrer le cadavre d'Olaf qu'elle conserve actuellement dans son grenier. En ce qui concerne l'enfant nécessaire à l'accomplissement du rituel, elle a attiré le premier qui est passé près de chez elle, et elle le tient endormi à l'aide d'un puissant somnifère. Il se trouve lui aussi dans le grenier, et c'est l'une des principales raisons pour laquelle elle fait de son mieux pour garder les PJ à l'écart de cette pièce ...

Les aventuriers vont devoir agir avant qu'il ne soit trop tard !



La Fête des Citrouilles

Si vous vous êtes suffisamment bien débrouillé, la petite enquête des PJ a dû les occuper deux bons jours, ce qui nous mène à la nuit surnaturelle d'Erntezeit, où les choses vont se précipiter.

Les rues d'Anseldorf sont noires de monde, et partout ce n'est que rires, danses et airs endiablés. De toute part, des citrouilles creusées en forme de visages grimaçants semblent se rire des personnages, alors que des enfants déguisés ne cessent de les aborder pour leur réclamer des sucreries.

Dans cette ambiance festive, il va falloir maintenant diriger les personnages sur la piste de la tante Greta. Pour cela, il y a plusieurs solutions. Tout d'abord, les PJ peuvent déjà avoir quelques soupçons à son égard, surtout si vous leur avez donné quelques subtils indices. Mais pour des joueurs un peu moins fins, il va falloir ruser. Alors, un enfant du village peut aller les trouver pour leur révéler que Stephan a

dû passer tout près de la maison de leur tante Greta pour se rendre au verger. S'il faut insister, il peut les avoir vu discuter et rentrer tous deux dans la maison. Si cette solution ne vous convient pas, vous pouvez faire en sorte que les aventuriers croient Greta en danger en plaçant par exemple sur leur route quelques indices qui pourraient laisser supposer qu'elle est menacée, de façon à ce qu'il se rende à sa demeure. Pourquoi ne pas utiliser le "monstre" (l'un des hommes de Claus qui profite de la confusion de la fête pour cambrioler la maison de Greta). Ils aperçoivent la "créature" se diriger dans la pénombre et ils lui filent le train. Plus simple encore, les PJ peuvent tout simplement aller chercher leur tante, qui n'est nulle part dans la fête...

La Maison de l'Horreur

La demeure de la tante Greta semble au premier abord totalement déserte. Tout est plongé dans l'obscurité, et les personnages ont tout intérêt à se servir d'une chandelle s'ils souhaitent pouvoir progresser à l'intérieur de la maison. L'efficacité de cet épisode dépend une fois de plus des talents de conteur du MJ. Alors, exploitez bien ce climat inquiétant, et n'hésitez pas à faire monter lentement l'angoisse de vos PJ à grand renfort d'ombres fuyantes et de craquements... Laissez-les déambuler un certain temps, jusqu'à ce qu'un cri étouffé les attire vers le grenier. Les aventuriers mettront un certain temps avant de repérer Greta dans ce capharnaüm d'objets hétéroclites. Elle se tient dans un coin du grenier aménagé en laboratoire de fortune. Partout autour reposent fioles bouillonnantes et tentures recouvertes de signes cabalistiques. A l'approche des PJ, Greta fait volte-face un couteau à la main, dévoilant une créature de cauchemar qui se tient derrière elle et les fixe avec l'air d'un étrangleur en mal de victimes. Dans un coin de la pièce gît le petit Stephan. Il semble respirer encore, mais son souffle est faible et irrégulier. Si les PJ dégainent leurs armes, Greta s'interpose :

- Non, n'approchez pas ! Ne faites pas de mal à mon pauvre mari ! Oui (elle s'adresse à son neveu), c'est ton oncle ! J'ai dû procéder à quelques greffes pour que l'ensemble tienne le coup, mais c'est toujours Olaf ...

Si on l'interroge sur l'enfant, elle réplique :

- L'enfant s'est endormi et il n'a pas souffert. Comprenez moi, il me fallait absolument son énergie vitale pour cette nuit ...

Malgré leur stupeur et les explications de Greta, les PJ vont certainement tenter d'affronter le monstre (à l'exception peut

être du personnage qui a appris ce qu'était devenu son oncle !). Si c'est le cas, il seront gênés par la tante Greta, qui, prise d'hystérie, se mettra systématiquement en travers de leur route. Au bout d'environ 1 Tour de combat, le monstre force le passage et tente de s'enfuir par les escaliers. S'il y parvient, Greta se lance immédiatement à sa poursuite en le suppliant de revenir auprès d'elle. Les PJ feraient bien de suivre le couple maudit.

Panique à Ansel Dorf

L'arrivée de l'oncle Olaf dans les rues d'Ansel Dorf provoque une panique générale. Les gens abandonnent sur-le-champ les tables de banquet pour s'enfuir à toutes jambes. Partout, ce ne sont plus que hurlements de peur, là où quelques instants auparavant tous étaient à la fête. Le monstre est rendu encore plus furieux par la débâcle des habitants, et il s'acharne sur tout ce qui se trouve à sa portée (cela va des tabourets laissés à l'abandon aux imbéciles qui n'ont pas encore compris qu'il ne s'agit pas d'une attraction !). Les PJ feraient bien d'intervenir avant que cela ne dégénère. Si au cours du combat le monstre aperçoit son reflet dans l'armure d'un des personnages, il sera tout d'abord frappé par sa propre laideur. Fou de rage, Olaf se retournera ensuite contre Greta, lui reprochant de l'avoir fait revenir à la vie pour lui offrir une existence de monstre. Au cours de leur affrontement, une torche se brisera et les deux époux finiront brûlés par les flammes avant que quiconque n'ait pu intervenir. Si les personnages viennent à bout d'Olaf, Greta se suicidera en s'enfonçant son poignard dans la poitrine. Quoi qu'il arrive, les deux époux doivent se retrouver dans la mort au final, c'est le seul moyen pour eux d'être réunis.

Epilogue

Finalement, les habitants d'Ansel Dorf se remettront doucement de leurs émotions au cours du reste de la soirée. Plus rien ne retient les PJ sur place pour très longtemps, mais il ont pour le moment encore quelques petites choses à régler.

Ils doivent pour commencer secourir Stephan, qui est entre la vie et la mort. Le rituel qui a rendu vie à Olaf a drainé presque toute l'énergie de l'enfant, et il a besoin de soins rapides pour survivre. Les PJ pourront ensuite aller chercher leur récompense chez les parents de Stephan.

Une fois ses jours hors de danger, l'enfant pourra dire toute la vérité au sujet de Claus et de sa bande de malandrins. Encore faudra-t-il procéder aux arrestations. Pour information, Claus est terré dans son auberge, encore pétrifié de peur par ce qu'il a vu ce soir, et il ne pense pas du tout à s'enfuir (" Il y avait vraiment un monstre ... ").

Pour terminer, les PJ peuvent offrir une sépulture décente à Greta et à Olaf pour qu'ils reposent enfin en paix. Les aventuriers peuvent s'approprier quelques objets ayant appartenu à leur tante, comme par exemple son grimoire de nécromancie ou ses économies, de toute manière elle n'en aura plus aucun usage.

Mais avant de procéder à toutes ces "formalités", peut-être souhaiteront-ils tout simplement souffler un peu pour se remettre de cette Nuit des Citrouilles à haute teneur d'émotions !...

Pts d'Expérience

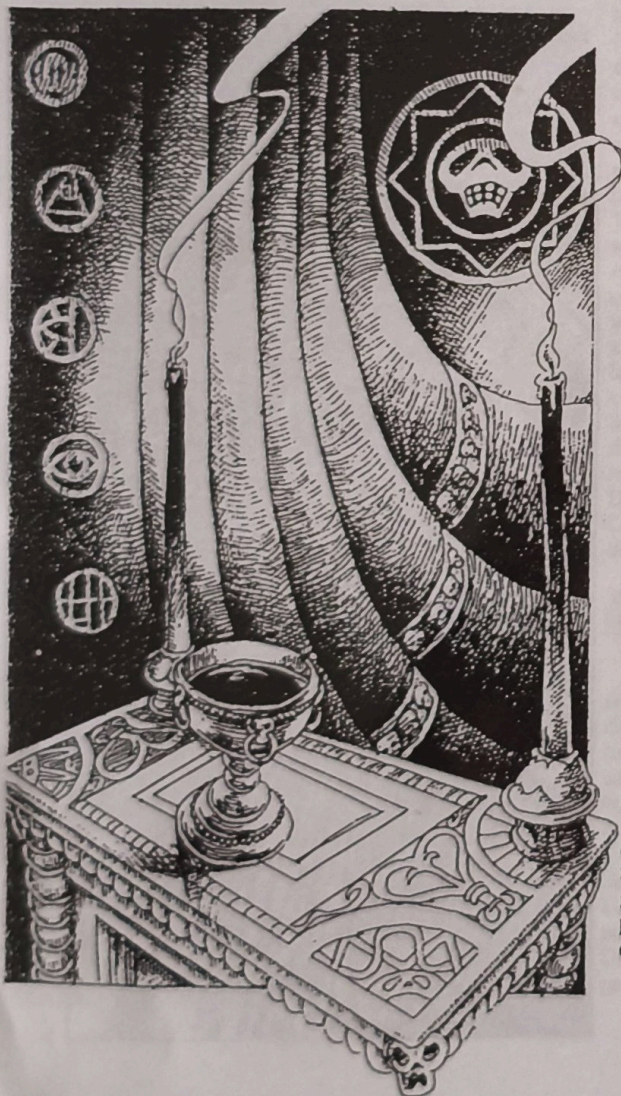
En plus de 100 points par joueur ayant pris part à l'aventure, accordez :

- 50 pts pour avoir mené intelligemment l'enquête.
- 50 pts pour avoir démasqué Claus et/ou l'avoir remis aux autorités.
- 25 pts pour avoir secouru rapidement Stephan.
- 10 pts pour avoir éliminé Olaf.



Bric à Brac

Rien de nouveau sous le soleil pour cette rubrique, qui vous propose à chaque numéro une petite sélection de sortilèges, de compétences et d'objets magiques inédits à intégrer selon vos désirs à votre univers de jeu. Ce mois-ci, préparez-vous à frissonner avec le "Crâne de Mora Tao" et les "Eaux du Styx", sans oublier les "Grimoires d'Hélerinna" qui vous réservent quelques surprises ... D'autre part, si vous souhaitez voir apparaître d'autres choses dans cette rubrique, dites-le nous !



Enigmes

Plus rapide que le plus rapide des chevaux,
Plus éclatante que le plus beau diamant,
Elle est partout et nulle part à la fois.
Qui est-elle ?

Réponse : La lumière.

J'habite dans le cœur des hommes valeureux,
Mais point dans celui des pleutres,
Des hommes tuent pour moi,
Pour moi d'autres mourront,
Beaucoup parlent de moi,
Et bien peu me possèdent.
Qui suis-je ?

Réponse : L'honneur.

Telles d'innombrables flèches,
Elles tombent toujours à terre,
On peut s'en protéger,
Mais jamais les ramasser.
Qui sont-elles ?

Réponse : Les gouttes de pluie.

Elle se promène avec un être cher,
Mais elle seule laisse des traces sur son passage.
Qui est-elle ?

Réponse : Une femme enceinte.

Quelle est l'eau,
Où ne vit aucun poisson ?

Réponse : L'eau de source.

Les Eaux du Styx

Dans la mythologie arabe, le Styx est la frontière qui sépare le Royaume des Morts et celui des vivants. Peu d'aventuriers ont la possibilité de se mirer dans les eaux noires du fleuve, sauf peut-être lors de leur dernière traversée. Mais il existe certaines sources dont les propriétés sont similaires à celles du Styx.

Les Eaux du Styx sont aisément identifiables, bien qu'elles ne dégagent aucune magie, et qu'elles ne puissent donc pas être détectées par la compétence *Sens de la Magie*. Ces eaux noires ne paraissent pas humides au toucher et insensibilisent la partie du corps avec laquelle elles entrent en contact. Seule une poignée de fleuves de notre monde possède de telles propriétés, et ils sont pour la plupart situés en des points reculés ou inaccessibles du globe. La plus célèbre est la Rivière Mortis, qui coule au cœur de la Terre des Morts. Malgré les dangers qui guettent ceux qui s'aventurent dans cette région, des expéditions scientifiques venues de l'Empire tentent chaque jour de percer les secrets de ces eaux magiques.

Car en effet, un personnage qui s'immerge dans les Eaux du Styx devient invulnérable. Sa peau prend une teinte grisâtre et devient insensible. Le personnage ne peut plus être blessé par des armes ordinaires, des griffes ou des

serres. Il demeure toutefois vulnérable aux sortilèges et aux armes magiques. Les Eaux du Styx seraient le système de protection idéal si leur utilisation ne s'accompagnait pas d'un risque mortel. L'immersion dans ces eaux peut en effet entraîner la mort. Le personnage détermine le pourcentage de son corps qu'il compte mettre en contact avec les Eaux (un multiple de 10). Les risques d'une mort instantanée sont au départ de 25%. Un personnage qui veut se plonger à 70% dans les Eaux du Styx aura donc 95% de chances d'y laisser sa vie. D'autre part, il est impossible de se baigner deux fois de suite dans les Eaux du Styx ; une seconde immersion entraînerait irrémédiablement la mort.

Rymchaeld, grand sorcier de Norsca, était parvenu à construire un guerrier mort-vivant à partir de fragments de cadavres immergés dans le Styx. Fort de cet auxiliaire invulnérable, il se mit à parcourir le monde. Alors qu'il explorait le Nord, son navire fit naufrage dans la Mer de Mistral. Rymchaeld se retrouva à la dérive sur un radeau en compagnie de sa créature. Celle-ci se retourna contre son maître et s'acharna sur le corps inanimé, jusqu'à ce que le froid le congèle ... Deux siècles plus tard, des marins repêchèrent le monstre dans leurs filets et le ramenèrent vers le Spd. La chaleur l'ayant ramené, il s'échappa à hauteur des côtes Estaliennes et sema la terreur dans toute la région. Haefgalh le Marin parvint finalement à s'en débarrasser en lui faisant absorber une nourriture droguée. Il enfonça une lance dans la gorge du monstre alors que celui-ci était assoupi, et lui perfora les entrailles, qui n'étaient pas invulnérables. Cette histoire est racontée dans la *Saga d'Haefgalh et d'Anori*. On suppose que la lance utilisée par le célèbre navigateur était enchantée car aucune arme ordinaire ne peut blesser un être rendu invulnérable par les Eaux du Styx.

Compétences

Hygiène : Les personnages dotés de cette compétence ont quelques notions de bases d'hygiène dans un univers où ce mot ne veut pas dire grand chose pour une majorité de gens. Ces personnages peuvent regagner d'eux même 1 point de Blessure en nettoyant leurs plaies (*Blessures Légères* seulement). S'ils exercent la médecine, ils peuvent augmenter de 10% leurs chances de réussite aux cours d'opérations chirurgicales.

Dégainage Rapide : Cette compétence s'applique aux dagues et aux épées. D'ordinaire, dégainer une lame requiert un Round entier. Grâce à cette technique, le personnage peut tirer son arme du fourreau et frapper immédiatement.

Les Grimoires d'Hélérinna

Ces ouvrages enchantés furent créés par une fille d'aristocrate du nom d'Hélérinna qui s'adonnait aux arts magiques pour combler une existence ennuyeuse. Au début, la jeune femme agissait par caprices, exigeant de son riche père de lui rapporter toujours plus de matériel et de composants pour ses expériences. Mais il s'avéra par la suite qu'Hélérinna était douée d'un réel talent dans les sciences occultes, comme en témoignent ces deux grimoires de sa création.

Les Grimoires d'Hélérinna fonctionnent par paire, et sont au départ complètement vierges. Tout ce que l'on écrit ou dessine sur l'un des livres se reproduit instantanément sur le second. Il semblerait que cette faculté impressionnante ne connaisse aucune limite de distance, même si certains ont avancé qu'il fallait au moins que les deux ouvrages se trouvent sur le même continent. Quoi qu'il en soit, les Grimoires d'Hélérinna restent l'un des moyen de communication les plus fiables et les plus rapides connus à l'heure actuelle dans le Vieux Monde. Ils ont d'ailleurs rendu de chers services aux troupes impériales lorsqu'il leur fallut se passer de l'usage de leurs sémaphores au cours de la grande grève du personnel Nain.

Aujourd'hui, Hélérinna est mariée au Baron de Hochland et ne pratique plus la magie. Quant à ses Grimoires, ils sont toujours en service, et le Grand Theogone en aurait même un à sa disposition. Selon certains, il existerait plus d'une dizaine de Grimoires d'Hélérinna répartis par paires sur tout le Vieux Continent, mais leur fréquence est Rare. On murmure également que le Professeur Scriptorius, illustre identificateur et revendeur d'objets magiques résidant à Sartosa, serait l'une des rares personnes disposée à céder ce puissant artefact à un éventuel acheteur pour quelques centaines de Couronnes d'or...

Sortilèges

Solidification :

Sort de Magie Élémentaire de Niveau 1

Pts de Magie : 2, Portée : 20 mètres, Durée: Instantanée, Composant : Un morceau d'écorce pétrifiée.

L'enchanteur solidifie toute substance liquide, molle ou friable de son choix dans un rayon de moins de 20 mètres. Ainsi, il peut par exemple figer de l'eau ou rendre plus praticable une surface à escalader. Attention toutefois, ce sortilège est différent du sort *Pétrification* (voir *Labyrinthe N°6*), et il est sans effet sur les êtres vivants.

Manne :

Toute Sphère de Magie de Niveau 2

Pts de Magie : 5, Portée : Non applicable, Durée : Instantanée, Composant : Des couverts.

Ce sortilège provoque l'apparition d'un repas chaud et prêt à être ingéré sur la table du magicien. Les plats souhaités devront être précisés au cours du processus d'incantation. La nourriture, bien que d'origine magique, est totalement indiscernable d'une nourriture ordinaire.



Fou Rire :

Sort de Magie de Bataille de Niveau 1

Pts de Magie : 2, Portée : 24 mètres, Durée: 1D10 Rounds, Composant : Une blague prononcée pendant l'incantation.

Galidou fut un gnome illusionniste qui vécut à la cour de l'ancien Empereur. Il a été l'auteur d'un certain nombre de sortilèges amusants, dont celui-ci, extrait de ses célèbres *Gnomeries Surnaturelles*, qui démontre une fois de plus que même les plus grands doivent se méfier de l'humour des gnomes... A peine le calembour prononcé, toute personne capable d'en comprendre le sens est secouée d'un rire irrésistible. Il en résulte une pénalité de -10 en CC pendant toute la durée du charme. Dans l'hilarité générale, le combat continue quand même !

Or des Fous :

Sort de Magie Mineure

Pts de Magie : 2, Portée : 30 mètres, Durée: 1 Tour de Jeu, Composant : Un peu de Pyrite.

Toute personne située dans le champ d'action de ce sortilège croit voir des multitudes de pépites d'or scintiller autour d'elle. Si la victime échoue à un Test de Volonté, elle abandonne sur-le-champ toute action qu'elle entreprenait pour se mettre en quête de l'or des fous. Bien sûr, personne ne trouvera rien, mais le magicien a le temps de déguerpir ou de dérober un objet avant que le sortilège ne cesse de faire effet.

Le Crâne de Mora Tao

Mora Tao fut le capitaine de la tristement célèbre *Jonque Écarlate*, embarcation pirate qui écuma il y a quelques siècles les côtes orientales et fut responsables d'innombrables massacres. Les méfaits de ces sinistres forbans prirent fin avec l'arrestation et l'exécution de Mora Tao. Mais ce personnage malfaisant, dont la vie n'avait été que crimes abominables et effusions de sang, était véritablement habité par une force mauvaise, et il n'est guère surprenant qu'il ait put survivre au-delà la mort. C'est du moins le cas de son crâne, puisque le reste de son corps fut brûlé à la chaux vive. Bien que doté de deux petites cornes, le Crâne de Mora Tao demeure un crâne ordinaire jusqu'à ce qu'une personne s'en empare. Alors seulement l'esprit qui habite le crâne tente de posséder le nouveau venu à l'aide d'un puissant sortilège de *Contrôle Mental*. Si la victime échoue à son Test de Contre-Magie, son esprit est contrôlé en partie par la force du Crâne de Mora Tao. L'Alignement du personnage se déplace d'un cran vers le Chaos. Le possédé se retrouve également affligé de quelques caractéristiques déplaisantes (sadisme, arrogance ...) et devient sujet à la *Frénésie* chaque fois qu'il combat. Le joueur ne doit pas se rendre compte immédiatement de ces changements de sa personnalité, et c'est au MJ de doser subtilement ces éléments. D'autre part, le personnage est contraint grâce au sortilège de nourrir le Crâne de son propre sang au moins une fois par semaine, en lui laissant planter ses crocs dans son avant-bras. Tant qu'il possède et nourrit de cette manière le Crâne de Mora Tao, le personnage ne vieillit plus que d'une année tous les cinq ans.



La Geste de Syrella

Écrit par Christian Ballandras

Chapitre VIII (8/9)

Syrella était à bout de forces. Plusieurs jours de voyage, les soins qu'elle avait dispensés au magicien, et enfin la disparition de Torlinn et Podus. Tout cela commençait à peser lourd sur ses frêles épaules. Aussi s'effondra-t-elle dans les sables dorés. Elle se pelotonna en position fœtale, la tête entre les genoux, et pleura. De longues heures elle resta ainsi, à sangloter doucement sur son triste sort, sur la fin tragique de ses compagnons, sur le combat que devait mener Gelth contre la mort, sur son père ... Bien mince désormais, l'espoir de le revoir un jour ; comment mènerait-elle sa quête à son terme, si pour achever cette série de coups du sort le magicien n'échappait pas aux affres de l'agonie ? Vaincue par la fatigue et le chagrin, elle finit par s'endormir. Elle rêva de son enfance, de ces années heureuses où son père lui inculquait savoir et sagesse, avant qu'il ne revêtît l'habit de prêtre et ne partît se vouer à la flamme sacrée.

Elle fut réveillée par le contact d'une main sur son épaule. Elle tressaillit, hésitant à ouvrir les yeux, car elle se disait qu'en ces contrées maléfiques, quelqu'un ne pouvait venir à elle que pour lui faire du mal. Mais elle se trompait, c'était Gelth, bien vivant, et ne portant plus nulle trace de ses terribles blessures.

- Honorable mage, balbutia-t-elle, c'est bien vous, je ne rêve pas ?

- C'est moi, oui ; la médication à merveilleusement agi. A peine suis-je encore un peu faible.

La jeune femme esquissa un sourire de satisfaction. Mais des larmes remontèrent aussitôt à ses jolis yeux gris.

- Oh, sais-tu que Torlinn et Podus ...

- Je sais. Mais séchez vos pleurs, belle Dame, car les voici !

Elle sauta sur ses pieds, ébahie. Le solide guerrier du Nord sortait de la mer. Il tenait Podus dans ses bras comme on porte un enfant endormi. Sa démarche vacillante et son air hagard indiquaient qu'il allait s'écrouler d'un moment à l'autre. Ce qu'il fit, sitôt qu'il

eût étendu l'halléling sur le sable sec, entre Gelth et Syrella. La jeune femme s'agenouilla contre le flanc palpitant du barbare.

- Quel prodige vous a fait rester en vie sous l'eau durant tout ce temps ? Que vous est-il arrivé ?

- Laissez-le récupérer, noble Dame, conseilla Gelth. Je puis d'ores et déjà vous dire qu'ils ont eu affaire aux Sirènes. S'ils n'étaient pas revenus, j'aurais tenté de me téléporter sous les eaux et de les tirer des griffes de ces diabesses - mais sans doute aurais-je échoué, car mes pouvoirs ne sont pas pleinement réactifs à cette heure.

Cependant, le colosse de Rohnkrelid secouait vigoureusement sa lourde tête, faisant voltiger ses longues mèches blondes. Il proféra ensuite un soupir pareil au rugissement d'un ogre.

- Aaarh ! Comment va le nabot ?

- Il semble revenir à lui, répondit Gelth.

- Ces ravissants chants de femmes, reprit Torlinn ... Vous ne les avez pas entendus ?

- En ce qui me concerne, le jonc guérisseur m'avait plongé en état de narcose, expliqua le magicien, je ne pouvais donc être ensorcelé. D'autre part, seuls les individus de sexe masculin y sont sensibles.

- Je ne me souviens pas très bien. J'ai vu au fond de la mer un navire englouti. Je me rappelle des femmes aux cheveux d'or, très belles, avec une queue de poisson ... Des couloirs et des salles aquatiques. Je respirais comme à l'air libre. Podus était à mes côtés. Et toujours cette musique superbe, les voix de ces femmes-poissons ... Je crois qu'à un moment, une pieuvre m'a attaqué ... un tentacule m'a enserré la gorge, et la douleur a dû rompre en moi l'effet du sortilège ... J'ai saisi Podus, l'ai un peu cogné parce qu'il se débattait, et je suis remonté aussi vite que j'ai pu.

- Je suis contente que nous soyons à nouveau tous quatre réunis, déclara gaiement Syrella. A présent, nous pouvons faire demi-tour et tâcher de retrouver le manoir mentionné par les runes ! Et dire que voilà quelques instants j'avais abandonné toute espérance !

Torlinn s'octroya un moment pour chasser les lapins qui abondaient dans les parages et pêcher du poisson. Ainsi muni de provisions, le quatuor repartit par où il était venu.

Chapitre IX (9/9)

Ils parvinrent en vue du manoir au crépuscule. Syrella ne dissimulait plus son impatience. Mais Gelth suggéra de dresser le bivouac et d'envoyer l'un

d'eux explorer la bâtisse. Torlinn se proposa tout naturellement. Il mangea et but en compagnie des trois autres. A la suite de quoi il prit à pied la direction du fameux manoir, son épée à la ceinture et sa terrible hache sur l'épaule. Sous le clair de lune, la maison forte avait un aspect lugubre, mais nullement imposant, car elle était de forme trapue, ramassée, et paraissait encastrée dans le sol, comme un tertre. Autour d'un feu de tourbe, Syrella et ses deux compagnons attendirent le retour de Torlinn. Anxieux, ils conversèrent un moment, admirant le ciel étoilé, essayèrent de dormir. Alors qu'ils commençaient à s'inquiéter pour leur ami, des cris effrayants déchirèrent soudain le silence de la nuit. A droite, puis à gauche, puis derrière eux. Ils n'eurent guère le temps de s'interroger. Déjà les spectres attaquaient. Ils étaient trois. Trois formes blanches, aux contours flous, vaguement humanoïdes, semblant flotter dans les airs. Podus et Syrella tirèrent leurs dagues. Avec la rapidité de l'éclair, Gelth prononça les formules propres à ensorceler n'importe quelle créature. Un des fantômes se désintégra, Syrella tenta de percer de sa lame les deux autres, sans résultats. Finalement, le magicien réussit à les faire s'évanouir dans le néant comme leur congénère.



- J'ai toujours cru en l'existence des spectres, murmura Syrella, frissonnante de peur rétrospective. Mais jamais encore je n'en avais vu.

- Cela ne me dit rien qui vaille, grommela Gelth.

Il ne tarda pas à voir ses craintes se concrétiser. D'écoeuvants glapissements se firent entendre. Un relent de pourriture empuantit l'atmosphère. Les ténèbres s'écartèrent pour livrer passage à un groupe d'êtres repoussants, vêtus de sombres haillons. Leurs faces olivâtres, véritables caricatures humaines, paraissaient en décomposition ; leurs

yeux noirs étaient vides de toute expression, et ils tendaient devant eux leurs bras déchamés comme des serres.

- Des Morts-vivants ! s'écria Gelth. Eloignez-vous, mes amis, nous sommes trop affaiblis pour lutter. Seule ma magie peut encore quelque chose contre ces abominations !

Podus ne se le fit pas dire deux fois. Il prit ses jambes à son cou (chose plus aisée pour un halfeling que pour un humain normal) et fonça en aveugle à travers l'obscurité. Plusieurs monstres se lancèrent à ses trousses. Syrella s'enfuit dans la direction opposée, tandis que Gelth barrait la route au gros de la horde immonde. Elle courut telle une gazelle, sa noire chevelure volant autour de son visage telle une bannière. Elle ne s'arrêta qu'au bord de la syncope, suffoquant et geignant. Elle sentit qu'elle patageait dans la bourbe d'un marécage et comprit qu'elle avait dû parcourir plus d'une lieue. Il lui fallut toute sa volonté pour ne pas céder encore une fois au désespoir, se laisser glisser au milieu des roseaux et sangloter. Elle s'ébroua pour chasser l'étreinte de la terreur panique qui l'avait submergée, se chercha un endroit sec où elle s'assit et se fit toute petite. Loin dans la nuit, de sinistres appels résonnaient encore, des meuglements effroyables et des piailllements indescriptibles.

Syrella attendit jusqu'au matin, grelottant de froid et d'anxiété, emmitouillée dans sa capeline. Elle examina le tableau qui s'étendait devant elle dans la clarté pâlotte du jour naissant. Le manoir mystérieux n'était qu'un point roussâtre, minuscule, se détachant à peine sur l'arrière-plan montagneux. Elle tourna la tête à droite. Par delà d'autres crêtes inconnues et infranchissables, là-bas, très loin, le soleil entamait juste sa course quotidienne dans l'azur. Elle eut une pensée pour ses compagnons, dispersés dans cette contrée inhospitalière ... morts, peut-être, tous trois. Quelque chose de mobile dans le paysage attira soudain son attention. Elle avait bien vu : une maigre silhouette progressait dans sa direction. Méfiante, elle saisit son coutelas. N'était-ce pas ... ? Lorsque le personnage fut un peu plus près, elle se détendit. Gelth au moins s'en était tiré. Elle marcha à sa rencontre. Ils furent bientôt face à face.

- Pourquoi me menacez-vous de votre arme, noble Dame ! murmura le magicien. Ses yeux brillaient bizarrement.

- Excusez-moi, Mage, je ne vous ai pas reconnu immédiatement. Torlinn et Podus n'ont pas reparu ?

- Non. J'ai combattu victorieusement les Morts-vivants. Puis j'ai usé de mes pouvoirs pour visualiser l'intérieur du

manoir afin de voir par moi-même ce qui s'y passait et localiser le barbare de Rohnkred. J'en suis bien vite revenu. Dame, cet endroit n'est pas celui que vous cherchez, ce n'est qu'un repaire de créatures diaboliques où l'on peut errer indéfiniment sans trouver d'issues. Torlinn doit y avoir péri à l'heure qu'il est.

- N'auriez-vous pu tenter de le sauver ? Un étrange sourire se peignit sur les traits du magicien.

- Il me semblait plus urgent de vous retrouver, vous, gentie Dame ! Ce que j'ai fait, à force de sillonner les environs. Maintenant, je vais vous conduire là où votre destin vous pousse ...

Il ricana. Syrella haussa les sourcils, intriguée. Soudain, la voix de Gelth se mua en un hideux feulement et, ses yeux rougeoyant telles des braises, il gronda :

- En ces lieux le Grand Maître Yarod-Nor s'est emparé de mon âme et je sers désormais ses desseins ! Femelle obstinée, je vais te métamorphoser en truie !

La jeune femme eut un mouvement de recul, comprenant que les forces mauvaises du manoir possédaient le magicien. Mais elle réprima sa peur et réagit si vivement que Gelth n'eut pas le loisir de mettre sa menace à exécution. Elle plongeait sa lame dans le cœur du possédé, jusqu'à la garde. Un affreux gargouillis s'échappa de sa gorge et le traître s'effondra sans bruit. Syrella essuya le sang qui maculait sa dague et la rangea dans son fourreau. Une froide détermination durcissait son charmant visage. Ainsi le message des runes était une tromperie, placé là sans doute par des émissaires du Mal. Ainsi, ses compagnons l'avaient abandonnée l'un après l'autre, par la fuite, la mort ou la trahison. Ainsi elle restait bel et bien seule cette fois-ci. Et bien, qu'à cela ne tienne. Elle poursuivrait sa quête sans l'aide de personne. Dût-elle fouiller de fond en comble toute l'immensité du Vieux Continent. Elle se mit en devoir de récupérer son cheval et son équipement, et par l'isthme de Shuran qui sépare les deux mers, elle quitta les terres hostiles du Nord.

Epilogue

Loin des mers fermées, au-delà des grandes plaines du Mahavatna, notre gentie Dame Syrella rencontra un sage renommé, qui avait été condisciple de son père au temps de leur apprentissage sacerdotal. Cet homme très bon et très savant accepta de conduire la courageuse jeune femme à travers d'immenses forêts, jusqu'au pied des

pics de Phaestos où un triste vieillard désespérait de revoir un jour sa tendre enfant. Mais ceci est une autre histoire.

On dit aussi, dans les villages du nord, que le vaillant Torlinn ne mourut pas dans l'ancre lugubre des spectres, mais qu'il s'en évada, bien après que la belle Dame eut franchi les mers. En désespoir de cause, il s'en alla louer son épée en d'autres territoires, derrière les montagnes de Rork, dit-on. Dans un château merveilleux où vivent des animaux fabuleux, un roi lui offrit des monceaux de trésors en échange de la mort de ses ennemis. Mais ceci est encore une histoire que l'on ne peut conter ici.

Quant au nain Podus, peut-être a-t-il sauvé sa vie, et peut-être est-il aujourd'hui bouffon ou cuisinier à la cour du nouveau roi de Bretonnie ... Peut-être y a-t-il aussi matière à écrire une histoire. Mais la nôtre est terminée. Le Vieux Monde attend toujours un héros capable d'affronter le démon Yarod-Nor, dont le nom ne doit être prononcé. ■



Catalogue de l'Ogre moderne

Remerciements à Ludovic Chevalier
pour les armes inédites

Nous vous invitons dans cet article à découvrir une poignée d'objets non-magiques capables de rendre de chers services à vos aventuriers. Le fait de présenter à ses joueurs des objets originaux plutôt que des artefacts bourrés de magie permet au MJ d'éviter une surenchère de "grosbillisme" dans ses parties sans pour autant en amoindrir l'aspect ludique. Il reste encore pour les joueurs à dégoter ces objets ...



Le Bazar

A priori, les objets présentés plus bas peuvent être découverts par les aventuriers dans n'importe quelle boutique un peu désordonnée susceptible de receler quelques "trésors". Pourtant, "La Caverne Miraculeuse", petit bazar Nulnois tenu par un Elfe nommé Laurelian semble être toute indiquée. A première vue, il s'agit d'un bazar on ne peut plus ordinaire. De toute part, ce ne sont que piles d'objets qui menacent de s'écrouler. Mais très vite un petit quelque chose retient l'attention du visiteur. Peut-être est-ce ce service d'assiettes qui lui rappelle quelques souvenirs d'enfance, ou alors est-ce ce magnifique briquet qu'il a toujours rêvé de posséder. Peut-être encore est-ce tout simplement cette sensation de magie presque palpable qui flotte dans l'atmosphère confinée de la boutique, sans doute due en partie à la présence de l'énigmatique Laurelian. Car à aucun moment le marchand ne viendra troubler les investigations de son client, conscient que toute intrusion pourrait briser le charme ... Comme vous l'aurez compris, c'est maintenant que les personnages ont toutes leurs chances de découvrir les quelques objets qui suivent.

Les Objets

● **Rouille Instantanée** : Entre un lot de lanternes et une statuette orientale se niche ce petit bocal de verre rempli d'une poudre rougeâtre. Sur une petite étiquette jaunie, un message rédigé à l'encre passée vante les mérites de "la fameuse Rouille Active du Pr. Magnovald, puissant dissolvant universel et poudre céleste ...". La substance dégage une forte odeur nauséabonde mais possède en effet certaines propriétés. Si elle est mise en contact avec un objet métallique, la Rouille Instantanée dégage une épaisse fumée âcre et ronge lentement l'objet jusqu'à ce qu'il soit réduit à un tas de rouille (dans le cas des objets les plus petits) ou qu'il soit sévèrement attaqué. Cette poudre est très utile pour endommager l'armure d'un adversaire. A chaque Round, la pièce concernée perd 1 pt d'Armure et la victime doit lancer 1D6. La réaction se poursuit jusqu'à destruction de l'armure, ou jusqu'à ce que le dé indique un 6. Le seul autre moyen d'arrêter la corrosion est de plonger l'objet dans le feu pendant au moins 2 Rounds.

● **Fers à Cheval Doubles** : Cet étrange système fut, dit-on, trouvé par hasard par un humble maréchal-ferrant qui depuis sa découverte aurait fait fortune en vendant ses droits à une grande compagnie d'Altdorf. L'homme avait un jour oublié sur le feu deux fers qui se sont soudés l'un sur l'autre, mais en sens inverse. Un cheval équipé de ces fers doubles laisse

des traces inversées, ce qui peut être bien utile pour semer la confusion dans l'esprit d'éventuels poursuivants ...

● **Filtres à Nez** : Un petit panier en osier contient une demi-douzaine de ces étranges petits carrés de papier très fin. Il s'agit d'une matière spéciale, qui laisse passer l'air et lui seul. Les Filtres à Nez, placés devant le visage, permettent de se protéger des spores et de certains gaz nocifs plus denses que l'air. Autant dire qu'il s'agit d'un article indispensable pour partir à l'aventure.

● **L'Arbalète de Poing à Deux Coups** : Dans un coin sombre de la pièce, on peut trouver cette étrange arme produite par un armurier d'Altdorf un peu original. L'arme se présente comme une arbalète de poing normale, sauf qu'il n'y a pas un mais deux arcs, et qu'ils sont de plus verticaux ! Ce qui permet de porter aisément cet objet à la cuisse comme un pistolet. Une molette permet de régler l'écartement des arcs, de façon à pouvoir viser deux cibles ou de concentrer la trajectoire des deux carreaux.

● **L'Arbalète Reinwald** : Non loin de l'arme présentée plus haut se trouve cette arbalète elle aussi un peu particulière, créée par le célèbre chasseur de primes Reinwald Jäger, soucieux de ne pas rater sa cible avec un deuxième carreau si le premier ne touchait pas ... Là, le système est le même que pour une arbalète ordinaire, mais il y a deux arcs, celui du haut étant en retrait par rapport avec celui du bas. Le carreau supérieur se place de la même manière que sur une arbalète normale, alors que le carreau inférieur s'incruste dans l'arme. Les deux traits peuvent bien sûr être tirés séparément, c'est même la fonction principale de cette arbalète ...

Acheter

Voici quelques informations utiles pour ceux qui désirent acquérir ces quelques articles.

Objet	Prix
Rouille Active	20 Co
Fers Doubles	32 Co les quatre
Filtres à Nez	19 Co l'unité

Arme	PC	PL	PE	FE	A/T	Prix
Arbalète	16	32	50	1	*	25 Co
Reinwald	32	64	300	4	*	39 Co

* 2 Rounds pour armer ; 1 Round pour tirer.

Note : Tous les objets sont de fréquence Rare, sauf les deux arbalètes qui sont Rarissimes.

Cap sur l'Aventure

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

Les Personnages Féminins

C'est un fait, les joueurs de jeux de rôles sont en grande majorité des hommes. Il est donc logique que, lors de l'élaboration de leur personnage, ils choisissent d'incarner un aventurier de sexe masculin auquel ils s'identifieront plus facilement. Cela n'est pas dramatique, mais en se privant de rôles féminins, le Maître du Jeu passe à côté de certaines subtilités qu'il pourrait exploiter, et diminue notablement la crédibilité de son univers. Alors, nous allons tenter par le biais de cet article de passer en revue tout ce qu'il vous faudra savoir pour intégrer des personnages féminins dans vos parties.

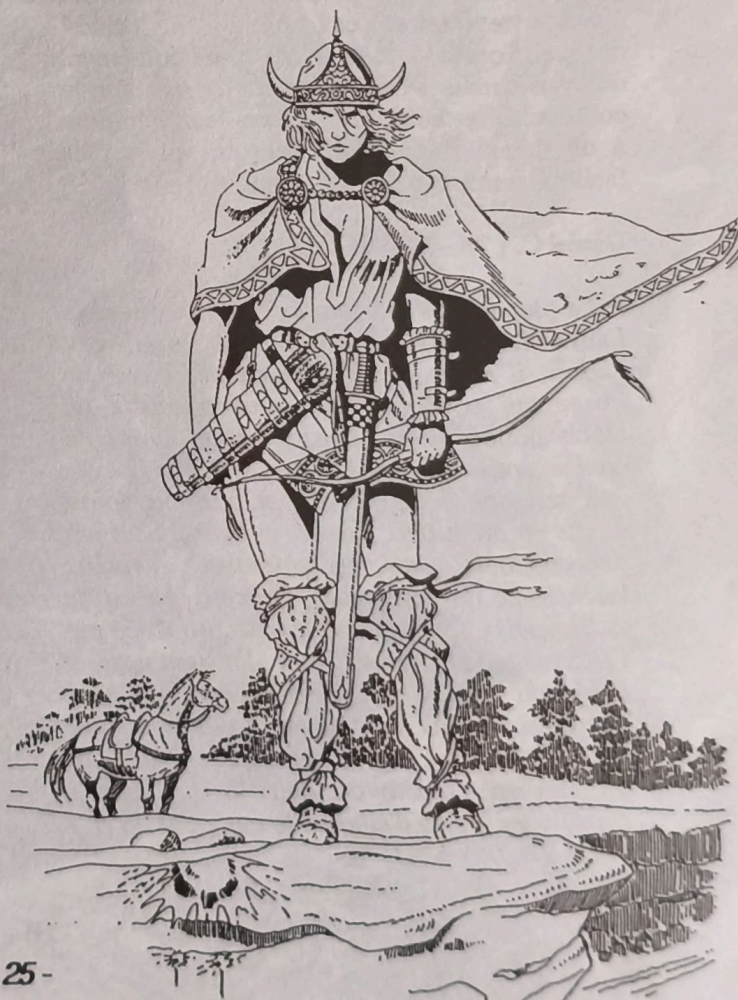
● **Le choix des bons joueurs et de la bonne technique narrative** : En théorie, n'importe qui peut interpréter un rôle de femme, du moment qu'il a déjà un peu d'expérience avec le role-playing. Mais il y a néanmoins une règle TRES importante à respecter si vous en donnez un à l'un de vos joueurs : faites-le jouer à la 3ème personne, faute de quoi il aura toutes les peines du monde à interpréter convenablement son rôle ! Pour ceux qui ne sont pas familiers avec ce procédé narratif, je m'explique : au lieu de dire "J'ouvre la porte", quelqu'un qui joue à la troisième personne dira "Mon personnage ouvre la porte". C'est simple, et cela permet un certain détachement par rapport à son personnage, et donc une meilleure gestion de sa personnalité. Grâce à cette méthode, plus aucune confusion n'est possible entre ce que pense le joueur d'un point de vue personnel et ce que son personnage est amené à penser. Par exemple, jamais un joueur ne "craquera" pour le jeune prince de la région même s'il interprète une femme, alors que s'il joue à la troisième personne, il peut facilement s'amuser avec les sentiments de son aventurière !

● **Les avantages des personnages féminins** : Les rôles féminins possèdent certains avantages par rapport aux masculins. Même si, bien souvent, les aventurières disposent exactement des mêmes capacités que les aventuriers, elles auront tendance à être considérées comme moins dangereuses par leurs adversaires potentiels. Cela peut leur être bien utile dans plusieurs situations, où l'ennemi se méfiera moins d'une femme et ne jugera même pas nécessaire de combattre ! D'autre part, elles disposent même lorsqu'elles sont totalement désarmées d'une arme secrète redoutable : leur charme naturel ! Les personnages féminins peuvent à maintes reprises se tirer de leurs faux pas en séduisant les imprudents qui se mettent en travers de leur route ...

Pour le MJ, les rôles féminins sont également une aubaine car ils lui permettent de jouer sur toute une gamme d'effets dramatiques. Il pourra mettre en danger ou faire enlever les membres féminins de l'équipe d'aventuriers pour mieux créer une tension chez les autres joueurs, qui auront toujours tendance à les sur-protéger.

● **Modifications spéciales** : Si vous avez décidé pour de bon d'intégrer des personnages féminins dans vos parties, il va vous falloir procéder à quelques modifications des règles de base. Déjà, il vous faudra déterminer quelles carrières sont ou non adéquates. Par exemple, en regard de l'univers médiéval de Warhammer, certaines professions de "fonction publique" comme Collecteur Impérial, Geôlier ou Garde peuvent ne pas être adaptées à des femmes. Mais vous êtes comme toujours seuls juges. D'autre part, conseil d'ami, si vous ne souhaitez pas vous retrouver avec des femmes à barbe chauves et borgnes, gardez vous d'utiliser les Tables de Signes Distinctifs du supplément P.E.R.S.O.N.N.A.G.E. , le jeu n'en vaut pas la chandelle !

Voilà, nous avons fait le tour de ce sujet. D'une manière générale, laissez toujours à vos joueurs le choix d'accepter ou de refuser de tels rôles, qui restent tout de même des rôles difficiles. Essayez de faire changer d'avis les récalcitrants (au besoin en leur faisant lire cet article), mais ne forcez personne, vos parties en pâtiraient. Nous espérons que ce "Cap sur l'Aventure" vous aura permis d'explorer cette facette souvent délaissée du jeu, mais en attendant nous vous donnons rendez-vous pour une prochaine fois ...



La Rédac' parle aux Lecteurs

Jusqu'à présent, cette rubrique se porte assez bien ... Continuez sur cette lancée, et n'oubliez pas qu'elle est là avant tout pour vous rendre service et faire partager vos opinions ...

■ Courrier des Lecteurs ■■

✉ Cher Sylvain. Voici mon avis sur le dernier numéro du *Labyrinthe*. L'article sur les *Prénoms Germaniques* a de l'intérêt, surtout pour ceux qui n'ont pas de dictionnaire Français-Allemand sous la main. Malgré la carte, *Mon Carnet de Voyage* me semble toujours sortir plutôt d'une brochure touristique que d'un journal intime. Le *Dossier* est bien, mais la Légende de Gilles le Breton manque un peu de dates. La *Geste de Syrella* est toujours aussi sympa. Vivement la suite ! Quant à la description de Malal, elle est intéressante même si je la trouve un peu courte. Et sur le dessin, il n'a que 10 doigts et pas 12 ! Pourquoi ne possède t-il pas de symbole ? Manque d'imagination de l'auteur ? Pour conclure, la remarque de Christophe (NdR : Dans le *Courrier des Lecteurs*) à propos de la place à accorder aux *Carnets de Voyage* reviendrait en fait à "thématiser" chaque Tome. L'idée n'est pas forcément mauvaise, mais a l'inconvénient de rigidifier le contenu. D'un autre côté, toutes les références à un thème donné sont regroupées et plus faciles à retrouver. [...] A bientôt.

Daniel C. (78 - ELANCOURT)

✉ La plupart des illustrations publiées dans le *Labyrinthe* proviennent d'ouvrages divers. Parfois, il nous est difficile de dénicher une image qui correspond en tous points à un article donné. C'est pourquoi nous avons dû choisir entre illustrer l'article sur Malal avec une créature dotée de dix et non de douze doigts ou ne publier aucune image ... Sauf cas exceptionnels, nous préférons favoriser l'esthétisme de l'ensemble. Pour ce qui est de la "thématisation" du *Labyrinthe* proposée par Christophe, elle n'est pour l'instant pas à l'ordre du jour. Nous préférons nous en tenir à une formule plus hétérogène et plus générale. Mais il n'est pas exclu que nous consacrons un jour un numéro ou deux à des thèmes spécifiques (c'est d'ailleurs le cas pour ce N°7 dédié à Halloween).

✉ Salut Sylvain. Comme tu l'as suggéré, je vais faire quelques remarques sur le contenu du *Labyrinthe*. Pour commencer, j'ai bien aimé la *Boutique du Guerrier*. C'est article ouvre de nombreuses perspectives aussi bien pour le MJ que pour les joueurs. De plus, c'est un peu un supplément au Guide des Consommateurs du Livre des Règles. Les *Maîtres de Magie* sont très bien, car ils donnent une vie propre à des PNJ souvent difficiles à interpréter et pourtant nécessaires aux PJ magiciens. [...] Le *Dossier* sur la Justice est bien fait, mais tu n'as pas précisé que la magie peut donner des réponses sur des crimes ou des vérités cachées et donc influencer un jugement. Je n'ai aucun avis à donner sur le scénario, si ce n'est que la Bretonnie semble mal adaptée. Un domaine plus restreint comme les Principauté Frontalières ou une communauté d'Albion aurait mieux fait l'affaire. Enfin, je voudrais répondre au *Débat Divers* lancé dans le Tome 4 par Cédric. Il faut un Round pour lancer un sort (page 134 du Livre des Règles). Il vaut mieux donc considérer que le sort Palimpseste doit être incanté avant que des dommages soient subis. On peut donc le considérer comme un sort de guérison instantanée, bien qu'aucune blessure ne soit effective. La durée réelle du sort est laissée à la discrétion du MJ. Pour ma part, j'ai choisi de le faire durer pendant tout le combat ou jusqu'à ce que l'enchanteur soit blessé, dans ce cas tous les dommages sont annulés. [...] Salutations.

Laurent M. (11 - FENOUILLET)

■ Idées & Astuces ■■■■■■

✉ Dans Warhammer, la compétence Esquive est tellement indispensable que j'ai décidé que tous mes personnages peuvent esquiver. Ceux qui possèdent effectivement la dite compétence rajoutent 10% à leur Test en guise de bonus. Personne ne s'en est jamais plaint ...

Ludovic CHEVALIER (92 - CLAMART)



La prochaine fois ...

En raison d'une année de publication particulièrement fournie (pas moins de 4 numéros et d'un Hors-Série ont été achevés entre Octobre 98 et Octobre 99), la rédaction du **Labyrinthe** a décidé de s'accorder un peu de repos ... Nous n'avons donc aucune prévision à vous donner à propos du **Tome 8**, si ce n'est que vous entendrez parler de nous lorsqu'il sortira !

Rendez-vous bientôt !...



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

"Sylvain PETERSON, 17 Rue du Val d'Osne, 94410 SAINT-MAURICE" contre 20 Frs en espèces ou en chèque (à l'ordre de **Mme PETER**) + Port (2 Timbres). **WARHAMMER** est publié par Descartes Editeur sous Licence Games Workshop.

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

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

✍ **Remerciements à** : Michèle PETERSON pour les corrections, Ludovic CHEVALIER pour ses armes inédites et Vincent HAUMONT (Gollum) pour sa bordure-crânes.