

# Le Grimoire



30 francs - Trimestriel - Premier Fanzine Français dédié à Warhammer.

9

**WARHAMMER**  
Le Jeu de Rôle Fantastique

CORRESPONDANCE DRAGON ROUGE GROS BILL



ŒIL À LUMIÈRE  
REGLABLE PAR  
VARIATEUR  
(alimentation non fournie)

GROS BRAS REPIQUÉS  
SUR UN MALABAR QUI PASSE

METAPOUION D'ACIER  
(BOÎTE À BEUGLER)

METACŒUR DE LION

METACŒUR DE LION  
DE SECOURS (DIESEL)

ESTOMAC À EAU

VENTRE À BIÈRE  
(capacité : 42 litres)

STOMACH HOLDING  
(pour les surplus de nourriture  
et les objets non-identifiés)

Xp DE FAMILLE

MAIN BASSE

CŪSSE DE JUPITER

JARRET DE JARNAC

BRACELET MAGIQUE (NIV.32)  
CONTRE LES CHEVILLES  
QUI ENFLENT

SIÈGE REEL DE  
L'INTELLIGENCE DE  
LA CREATURE

METAQUANDE D'EMANATIONS  
ANTITROLL

GROS BILL'S  
HORRIBILIS

BÊTE PLUME DE LAPIN

HACHE +10 (+TYA)

METAPÉE D'APPOINT +5  
SUPERPÉE DE SECOURS +5

AUTRE ÉPÉE +5  
(EN CAS DE BESOIN)

METACŒIL D'ACIER  
(regard métallurgique)  
CAPE DE  
RETRAITE STRATÉGIQUE

UNITÉ DE TELEPORTATION  
AUTOMATIQUE (débranchable)

BOUCLEUR -12

ARMURE -30

AMULETTE FORTE BONHEUR,  
PROTECTION CONTRE LES  
ENNEMIS, TUGAQUE AU  
TIERCE, TA FEMME REVENIR  
RESULTAT GARANTI

AUTRES AMULETTES  
(voir liste p 231 à 365)

BRACELET DE LÉVITATION  
À SUSPENSION RÉGLABLE

ANNEAU D'INVISIBILITÉ

ANNEAU DE VISION DES  
ÊTRES INVISIBLES...

ANNEAU INVISIBLE DE  
VISION DES ANNEAUX  
INVISIBLES.

ANNEAU D'INTERFUSION

ANNEAU CONTRE LA  
MIGRAÏNE

BAG OF HOLDING  
MODÈLE "OBJETS MAGIQUES  
UNLIMITED"

METATOURREAU  
CONTENANT :

- UNE METASHARPNESS.
- UNE GIGAGANTS LA MER
- UNE METAMEGADAWING
- ULTRASAPITE ÉPÉE
- UNE FUCHIAS BASTARDE
- UNE ULTIMADRAGONS LAYER
- UN LANTERNE SUISSE +3
- UN LURE-DENT +2 (religieux)

BOTTES DE VITESSE "MACH -12"  
VERSION À TURBOPOMPES  
MEGA BOOSTÉE (modèle syndiqué)

LA CREATURE DANS SES DIFFÉRENTES PHASES...



REFLEXION



ACTION



MEDITATION



DIPLOMATIE

YUM!  
SERONTUH!

OH, JE SAIS J'AI  
MANGÉ LES  
SIGNATURES. ON  
ME L'A DEMANDÉ.  
NAH!

Le Grimoire - Tome IX:  
(Deux ans d'existence)

**Rédacteur en chef:** Sébastien Boudaud.

**Rédacteurs adjoints:** Guillaume Nonain,  
Yanick Porchet, Géraud Fléchier.

**Responsable d'Édition:** Sébastien  
Boudaud.

**Comptabilité et Gestion des stocks:**  
monsieur Claude Guibert.

**Maquette:** Sébastien Boudaud.

**Photographe:** Richard Armouet.

**Reporter exclusif:** Kamel Ayeb.

**Illustrateurs:** Pierre Noël, Christophe  
Madura, Christophe Swal, Enrique  
Cordeiro, Florent Bartaud, Wilfrid Le Brun.

**Plans:** Bruno Boisdrón.

**Responsable de la rubrique  
Warhammer Battle:** Dimitri Jallade.

**Responsable de la rubrique Jeux  
Micro:** Bertrand Boudaud.

**Publicité et Distribution:** Sébastien B.

Ont participé à ce numéro:

Bernard Coquin, Jacques Pradel, Florient  
Lacote, Michel Jobard (pour la carte sur  
l'Arabie), remerciements à Guy, Christelle,  
David, Nicolas et Isabelle.

Matériel de Publication:

- Ordinateur PC 486 DX2 66
- Imprimante à jet d'encre Canon
- Prologiciel QuarkXpress
- Prologiciel Photoshop

Reprographie:

Les Sociétés D.B.R. et **Speed Service**  
ainsi que *Compo 49* (pour la couverture)

Adresse/Siège social: 3 rue A. Le Nôtre  
49300 Cholet

**N° de Téléphone: 41.62.52.69**

**Numéro de Fax: 41.71.05.55**

**Dépôt légal: Juillet/Septembre 1994**

**Numéro ISSN: 1248 - 0932**

**"Le Grimoire" Copyright 1994**

Warhammer et Warhammer Battle sont  
des marques déposées par *Games  
Workshop Ltd.* Warhammer JdR est édité  
en français par Jeux Descartes.



Nous devons fêter l'arrivée de  
trois nouveaux membres dans  
la rédaction du Grimoire:

Yanick Porchet (Évry)

Enrique Cordeiro (Le Mans)

Christophe Swal  
(Villeurbanne)

Bon courage messieurs!

### Communiqué:

**Vous ne vous êtes pas  
encore inscrit à la Coupe de  
France de Warhammer, qui se  
déroulera la nuit du 9 au 10 juillet  
prochain?! Téléphonez vite au  
49.94.90.12 (service FLIP) mais  
sachez que vous pouvez vous  
inscrire sur place et de toute  
manière, les organisateurs ont  
prévu grand... Des possibilités de  
camping et de chambres d'hotes  
existent :**

La Ferrolière - Tél: 49.70.64.63

Calendrier des présences aux manifestations:

**Samedi 9 et Dimanche 10 Juillet 1994**

Le Festival Ludique de Parthenay  
(qui durera du 2 au 17 Juillet 94)

Vous pouvez commander les anciens Tomes du  
Grimoire (une commande groupée revient moins  
chère) et vous abonner (voir le bulletin à la fin  
de ce Tome). Le port est compris.

- Les Tomes 1, 2, 3 sont vendus 25 Francs
- Les Tomes 4 et 5 sont vendus 30 Francs
- Les Tomes 6, 7 et 8 sont vendus 40 Francs

**Et en lots de plusieurs Tomes:**

- Les Tomes 1+2+3 sont vendus 60 Francs
- Les Tomes 4+5 sont vendus 50 Francs
- Les Tomes 6+7+8 sont vendus 110 Francs
- Les Tomes 1+2+3+4+5+6+7+8 "" "" 220 Frs



La moitié des fanzines disparaissent après la sortie de leur premier numéro, faute de lecteurs. Les 3/4 des restant stoppent leur parution après le deuxième ou troisième numéro faute de moyens financiers. La plupart des survivants, avec plus de 3 numéros sont ensuite abandonnés par ses rédacteurs démotivés. Heureusement, chers lecteurs, Le Grimoire n'est pas dans ces cas là et depuis 2 ans, 9 Tomes, nous continuons notre parcours, et c'est aussi grâce à vous!

Vous trouverez dans ce numéro spécial, pas moins de 2 scénarios de Warhammer JdR et 1 scénario original pour Warhammer Battle, pour vous éclater pendant les vacances. Franchement, qui vous propose autant d'heures de jeu? Sachez que vous devez envoyer vos rapports de bataille et d'aventure à la rédaction. Les plus passionnant seront publiés, et des exemplaires gratuits sont à la clef!

Si vous rêvez d'accrocher à votre mur, la carte inédite du bassin de la "Mer du Sud" au "Golfe Noir" et du Sud de l'Estalie aux Badlands, en passant par la Tilée, Sartosa, et l'Arabie, consultez la page 16.

Nous reviendrons sur le Nippon dès le prochain Tome. Un dessin de Cordeiro pour vous faire patienter...

Le Rédacteur en Chef.

## Table des Matières

<b>Manifestations.....</b>	<b>4</b>	<b>La Saga des Frères Skollvefson.....</b>	<b>17</b>
Le Troisième Trophée de Paris, & le Salon des Jeux et de la Maquette - Porte de Versailles.		Un scénario pour vos longues soirées d'été.	
<b>Nos Chers Confrères.....</b>	<b>8</b>	<b>Une Nouvelle.....</b>	<b>44</b>
Deux fanzines dans le vent...		Le voile est levé sur un mystère !?	
<b>Article "L'Emission Blasphème".....</b>	<b>9</b>	<b>Le Peuple des Abysses.....</b>	<b>48</b>
Une émission de télé qui tourne mal.		Un scénario diplomatique à développer.	
<b>Le Championnat de Rotzball.....</b>	<b>11</b>	<b>Nueva Magritta.....</b>	<b>54</b>
Les résultats et la nouvelle feuille de match.		Indispensable pour donner de la profondeur au scénario ci-dessus.	
<b>Le Nom de la Prose.....</b>	<b>13</b>	<b>Warhammer Battle.....</b>	<b>61</b>
Les romans sélectionnés à lire pendant l'été.		Un troisième scénario mais pour le "Battle".	
<b>La Carte pour Warhammer JdR.....</b>	<b>16</b>	<b>Bulletin d'Abonnement.....</b>	<b>66</b>
Une carte inédite et officielle du Grimoire.		<b>Petites annonces.....</b>	<b>67</b>

**Couverture:** Pierre Noël

(Warlock, le Seigneur du Chaos, sur les murs de Praag en 2302)

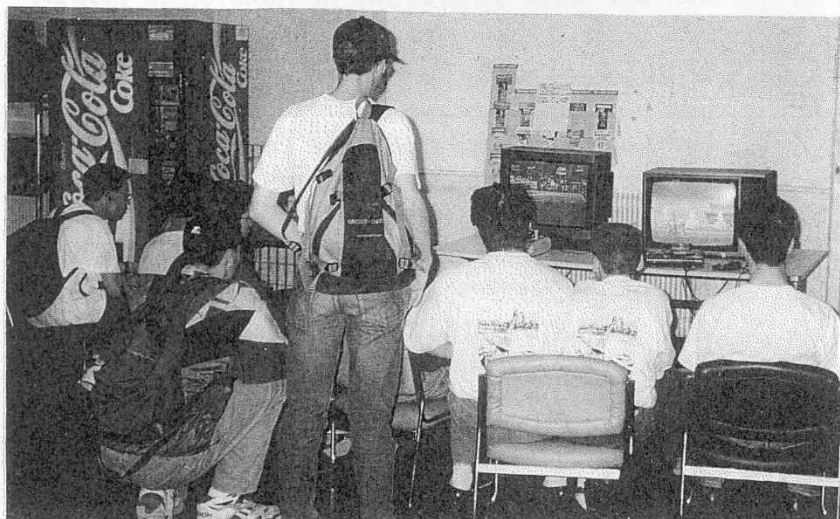
**Dessins intérieurs:** Christophe Madura, Enrique Cordeiro, Christophe Swal.

**Photographies:** Richard Armouet, Sébastien Boudaud, Guillaume Nonain

Ce Tome fait 68 pages

# Le Troisième Trophée de Paris

Le 7 Mai 1994 Organisé par le club GAMES ESCP



*Les jeux vidéos (consoles Sega et cartouches de baston) ont captivé plus d'un joueur. Certains sont restés là toute l'après midi, alors que des dessins animés (ou Jap' Animations) étaient projetés dans une salle obscure pleine à craquer ainsi que sur une télé grand-écran dans une petite salle.*

Nous avons eu quelques difficultés à trouver le 71 avenue de la République, où avait lieu le Trophée, car aucune indications (affiches, banderoles, pancartes...) ne "balisaient" le parcours, comme c'est toujours le cas lors des manifestations de ce genre. Résultat, nous sommes arrivés un peu en retard et les locaux ouverts dès dix heures du matin ont mis du temps à se remplir. De plus, il n'était pas possible de s'inscrire à l'avance, par correspondance, mais le prix de l'entrée était raisonnable: 40 Francs et donnait accès à toutes les activités. Vers 13H30, les premières parties de jeu de rôle étaient lancées.

Au bar, étaient disponibles nourriture et boissons.

Les organisateurs étaient facilement reconnaissables grâce à leur T-shirt blanc sur lequel était imprimé au dos, le dessin grand format signé Christophe Madura de l'affiche du Trophée, que vous avez pu voir en page 33 du Tome 8. De plus, ils étaient suffisamment nombreux pour intervenir partout là où on demandait un renseignement, un avis...

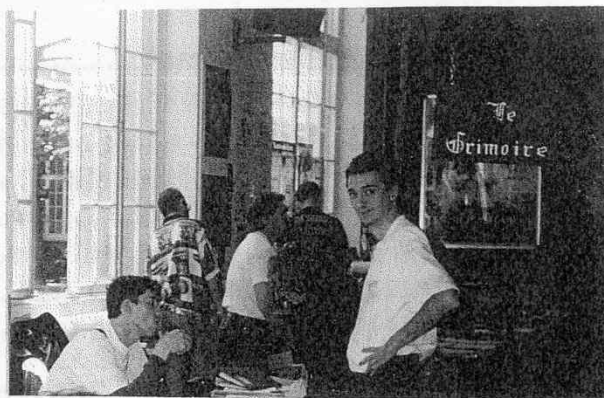
Et ces jeux de rôle étaient: l'Appel de Cthuluh, AD&D, Animonde, Ars Magica, Bloodlust, Cyberpunk, Star Wars, Vampire, et bien sûr Warhammer. Deux à trois tables par jeux étaient lancées, ce qui donnait un important choix à n'importe quel joueur, des MJ se tenant en réserve au cas où...

Les activités étaient réparties comme suit:

- Le tournoi de jeu d'échec se déroulait dans une grande pièce avec les jeux de diplomatie et wargames, dans laquelle se trouvait la scène pour la remise des prix finale, sous forme d'enchères. Ces mises aux enchères étaient réalisées grâce aux "Dragons" distribués en fin de partie aux joueurs en guise de points. Car il faut souligner qu'aucun arbitre ne se déplaçait pour la notation des joueurs. Seul le MJ décidait de la distribution des "Dragons".

- Dans le hall, se trouvaient les stands, les jeux vidéo, le bar, et à l'étage le tournoi "Magic The Gathering". A ce sujet, surveillez le prochain Tome, une carte ou deux seront glissées dans quelques exemplaires...

- Les nombreux jeux de rôle se trouvaient au sous-sol.



*Le stand du Grimoire avec au premier plan, Guillaume Nonain de passage en France avant son retour au collège de Reading (GB). Dimitri Jallade, le petit qui est assis, discute avec un joueur de Warhammer Battle.*

## Le Troisième Trophée de Paris

Le 7 Mai 1994 Organisé par le club GAMES ESCP



*Christophe Madura, derrière son paravent, maîtrise une partie de Warhammer. Notez l'air concentré des joueurs.*

Dès 19H00, les premiers stands commençant à être démontés. C'est qu'il fallait faire vite, à 20H00 les portes devaient se refermer sur le Troisième Trophée de l'ESCP! Les organisateurs, membres de l'association Games, démontaient les paravents, déplaçaient tables, chaises, nettoyaient le sol, passaient le balai...

A 22H00, nous ouvrons la bouteille de "Trouspernette" (pour ceux qui veulent la recette, contactez Adam Les Grands Pieds) et goûtons au breuvage concocté par un des membres de la rédaction. Sans en abuser.

**Prochain Tome:** Interview de Phil Gallagher par G.Nonain (Toutes les réponses que vous attendiez sur Warhammer).

Malgré une attirance incroyable pour les dessins animés japonais, le jeu de rôle réussit néanmoins à attirer bon nombre de joueurs en tous cas, plus nombreux que ceux des jeux de plateaux. Le stand du Grimoire était installé entre celui des Rêveurs de Runes et celui du fanzine Kawai spécialisé dans la jap'animation.

**Une scène d'horreur parmi de nombreuses autres:**

C'était vers 16H00: un lecteur (de longue date d'ailleurs) s'est avancé prudemment en direction du stand, acheta des Tomes pour compléter sa collection et ensuite se précipita aux stands destinés aux oeuvres japonaises. Il était surpris de nous rencontrer ici mais n'était intéressé que par la Jap'animation, comme beaucoup de ceux qui étaient présents...

Je dis halte à l'invasion des jeux vidéo, bandes dessinées, dessins animés et films japonais! Sauvons la culture européenne! Sus aux Chevaliers du Zodiaque (voir: Le Club Dorothée sur TF1)!!



*Dans le sous sol, de nombreuses tables de jeu de rôle étaient installées.*

# Le Salon des Jeux et de la Maquette de Paris

Du 1 au 10 Avril 1994 à la porte de Versailles

Le Dimanche 3 Avril, nous nous sommes déplacés pour faire le tour du Salon des Jeux et de la Maquette (deux salons en un, ce qui explique peut-être le coût de l'entrée: 59 FF). Sachant que le marché de la maquette stagne en France, et que de nouveaux loisirs deviennent de plus en plus populaires (jeux vidéo, de simulation...), il serait temps que les jeux aient leur propre salon!

Malgré un brouhaha terrible, des parties de jeux de rôle ont été organisés sur les stands des maisons de jeu. La boutique parisienne "l'Oeuf Cube" avait son propre stand comme c'est maintenant son habitude. Un beau stand avec la mascotte géante: Slam Jack. On pouvait s'y entraîner au tir avec des lanceurs de billes d'encre.

Les Wargames étaient également présents avec notamment la reconstitution géante à l'échelle de figurines, du débarquement et de la bataille de Normandie. Comme l'année dernière, pas moins de 4 plateaux longilignes espacés les uns des autres pour permettre les déplacements, étaient installés. Rien de tel pour attirer les spectateurs.

Le prix des costumes revient à la maison Jumbo, qui déguisa ses animateurs avec chapeau melon, noeud papillon, bretelles et chemise de couleur.



*Au stand Descartes, on pouvait essayer la dernière version de Star Wars avec comme MJ le rédac'chef du fanzine dédié à Star Wars, "Death Star" et jouer à Cyberpunk.*

Le F.L.I.P. 94 organisé par la Fédération Parallèles:

Rendez-vous du 2 au 17 Juillet 94 à Parthenay, dans les "Deux Sèvres". Vous pourrez participer à des killers, à des Grandeurs Nature dans un cadre médiéval-fantastique (sur les remparts du château), à des tournois de jeux de rôle, jeux vidéo, partout dans les rues, les places, les locaux de cette petite ville... rien de tel pour commencer de bonnes vacances.



*Il y a toujours beaucoup de monde sur le stand de Ludodélire peut-être parce qu'on s'y amuse bien?*

LE FESTIVAL DES JEUX DE PARTHENAY - FLIP 1994

présente

La Seconde Coupe de France de

**WARHAMMER**®  
Le Jeu de Rôle Fantastique

à Parthenay (79) - 9 & 10 juillet 1994

Organisée par JEUX DESCARTES, PARALLÈLES et le FLIP

Avec la participation de CASUS BELLI  
Premier Magazine des Jeux de Simulation.

**AU PROGRAMME DU FLIP 1994 :**

- du 2 au 17 juillet : une ville transformée en un immense plateau de jeu.
- les "Trophées FLIP" de Jeux de Simulation.
- Démonstrations de wargame avec figurines.
- Exposition CASUS BELLI.
- Initiations et démonstrations des meilleurs Jeux de Simulation.
- Grandeur Nature et Killer.
- Village Médiéval.
- Plus de 10 000 F. de lots pour les jeux de simulation.



**INSCRIPTION À LA SECONDE COUPE DE FRANCE DE WARHAMMER**

MAÎTRE DE JEU

JOUEUR

NOM : ..... PRÉNOM : .....

ADRESSE : .....

CODE POSTAL : ..... TÉL. : ..... ÂGE : .....

Avez-vous déjà participé à la 1<sup>ère</sup> coupe de France Warhammer ?

oui

non

Je désire recevoir une documentation sur le FLIP 1994

Inscription possible sur le lieu du tournoi (en fonction des places disponibles). Inscription : 30 F. (par chèque bancaire libellé à l'ordre du TRÉSOR PUBLIC) - Pour les mineurs, fournir une autorisation parentale, ainsi qu'une photocopie d'assurance.

Le présent bulletin ainsi que votre chèque d'inscription sont à retourner à : SERVICE FLIP, HÔTEL DE VILLE, 79200 PARTHENAY.

Renseignements : 49 94 90 12

DATE LIMITE DES INSCRIPTIONS PAR CORRESPONDANCE : 15 JUIN 1994



# Nos Chers Confrères

Ce qui se fait, se vend, s'achète dans le monde pour **Warhammer**

"Vapeurs Démoniaques" Numéro 3  
10 FF - Mensuel de 28 pages - Taille A4:

Ce Fanzine, édité par des lecteurs du Grimoire (notez que ce n'est pas le premier du genre: il semble que nous fassions des émules et c'est très bien!) aborde des sujets les plus variés, lisez plutôt:

Rêve de Dragon (aide de jeu et scénario), Ars Magica (aide de jeu), Nephilim (aide de jeu), Warhammer (aide de jeu) Magic the Gathering (liste des cartes qui existent, les résultats d'un tournoi). Les auteurs nous promettent du In Nomine Satanis & Magnas Veritas pour le prochain numéro.

La présentation est aérée, propre car réalisée sur ordinateur. Il est relié grâce au système de spirale en plastique et possède une couverture cartonnée.

Je n'ai pas du tout aimé le fait que la rubrique Warhammer traite de potions que j'ai déjà réalisées dans le Premier et Deuxième Tome du Grimoire, comme la "Potion de Fausse Mort" ou celle de la "Mort Errante". Je sais, ça fait loin déjà, mais ce n'est pas une raison... D'ailleurs, une rubrique Warhammer qui fait une petite page seulement, n'est-ce pas trop peu? Je pense que dans ce cas, le rédac' chef de Vapeurs Démoniaques aurait dû décider de ne pas publier cet aide de jeu, qui est d'ailleurs inutilisable en partie, car nécessitant une intervention divine...etc...

Par contre, j'ai bien aimé le test, très amusant sauf la question 10 qui sous-entend que les halfelins sont des idiots!

On regrettera le manque d'illustrations. Il n'y a qu'un dessin, la couverture, et les 2 ou 3 dessins intérieurs sont des photocopies d'originaux. A remédier au plus vite...

Christophe Mosca  
7 Rue Myrthil Dupont  
54340 POMPEY



"Jeux de Nains, Jeux de Vilains" Alias le regretté "Sagesse Draconique" Numéro 1 - 30 francs (port compris) - trimestriel de 80 pages - Taille A4:

Il y a vraiment beaucoup de travail dans ce numéro prometteur réalisé par un lecteur du Grimoire. Mais les auteurs de JdN, JdV pourront-ils accomplir ce prodige chaque trimestre? Un regret pourtant, il y a presque rien pour Warhammer (voir article ci-dessous).



Publicité

## Jeux de nains, Jeux de vilains !!!

### numéro 1




Découvrez les dernières rumeurs qui circulent... chez les nains !!!



Le premier numéro de JDN, JdV !!! vous permettra de connaître bien des mystères... Vous y verrez en effet le labyrinthe de l'archimage Riul, mais aussi les artefacts de vos héros préférés (Stormbringer,...), des créatures inconnues, Krystal, le dieu le plus sadique que vous n'avez jamais vu, des objets magiques, le Kyziaq, une nouvelle race, le tueur à sage,... et un grand scénario GURPS Conan® !


Bref, des aides de jeu, des nouvelles, des ébauches de scénarii et une rubrique analyse pour mieux vous informer ! Et tout ça pour AD&DZ, GURPS® et Warhammer JDRF !


Osez-vous ?

COMMANDEZ-LE ! à CHAMPALLE Sébastien, 32 lotissement le tourrier, 84 120 Per-tuis. Prix 30 francs, frais de port compris. A bientôt !!!

   Attention, Chef d'Oeuvre!

  Bonne prestation

 Pas mal

 Nul à ... jeter

## TEMOIN N°1

Cette émission mensuelle qui est diffusée à une heure de grande audience (20H45) sur TF1 a pour principal but de lancer des appels à témoin sur nos écrans de télévision. Ces appels invitent les téléspectateurs à la délation d'adultes qui ont bien souvent décidé, pour des raisons qui en fait, appartiennent à elles seuls, de ne plus donner signe de vie. Il est bon de rappeler que c'est une liberté en France... Ce Reality Show est présenté par le chef d'orchestre, Mr Pradel et constitué d'un orchestre de téléphones.

Un reality-show est une émission dans laquelle on invite des gens à venir pleurer et se plaindre en direct, devant des caméras connues pour la qualité de leurs zooms.

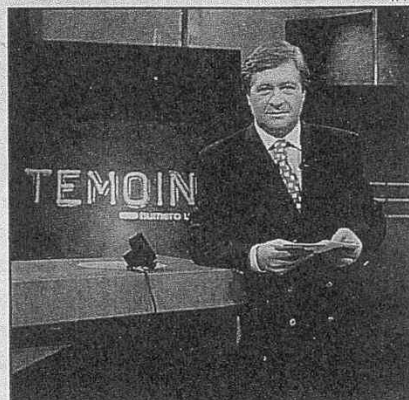
20.40 METEO

2024081

20.45 TEMOIN NUMERO 1

200363

Emission proposée par Patrick Meney et Jacques Pradel.



Jacques Pradel.

- **Hemma avait onze ans.** Le 30 mai 1987, elle est partie acheter un cadeau pour la fête des mères. Elle ne reviendra jamais. Un homme, qui n'a pas été identifié, l'a enlevée puis assassinée. A la même époque, quatre fillettes ont connu la

# LUNDI 30 MAI

même fin tragique dans la région. L'émission recherche des témoignages.

- « **Témoin numéro 1** » évoquera également un **délit de fuite**. Qui a renversé, à Reims, le 30 octobre 1993, une jeune étudiante ?

- **L'ennemi invisible.** C'était une jeune femme qui, à vingt-cinq ans, voulait monter un restaurant dans une ville du Midi. Avec deux associés, elle avait tout prévu sauf un ennemi qui a posé une bombe puis incendié l'établissement.

- **Jeux d'adolescents.** Christophe avait dix-sept ans. C'était un lycéen passionné par les « jeux de rôles ». Son père expliquera comment le jeu a dépassé la réalité et l'a tué.

- **Mort mystérieuse en Corse.**

Infirmière dans la région parisienne, Marcelle était en vacances en Corse avec son fils Yann lorsqu'ils disparaissent. Neuf ans plus tard, on retrouve le corps de Marcelle. Qu'est devenu Yann ? La famille ne renonce pas à découvrir la vérité.

- **Christine** était la jeune enfant qu'elle adorait. A ces chez ses parents disparaît. Son corps n'a jamais été retrouvé. Depuis 1987, elle plient les recherches.

## L'EMISSION - BLASPHEME par S.Boudaud et F.Lacote

Une fois encore nous avons eu droit à une nouvelle émission de l'homme à la tête de chien battu. Elle eut lieu le 30 Mai 1994. Le dernier sujet concernait le suicide d'un jeune adolescent. Dès le début de l'entrevue avec les parents du suicidé, le ton était donné, le père désigne la cause du suicide de son fils comme étant le jeu de rôle. Mr Pradel avait donc laissé le meilleur pour la fin de son émission!

### Un Suicide Déguisé en Meurtre:

Une reconstitution faite avec des comédiens permis de refaire le parcours précis de la victime, dans son chemin vers la folie. Il paraîtrait d'ailleurs que certains comédiens, trop imprégnés de leur rôle, auraient mis fin à leurs jours... Cette reconstitution, peu convaincante, traitait du loisir du jeune homme et visait principalement à transformer un suicide en meurtre. Aucune cause rationnelle de suicide n'est abordée, que ce soit dans la reconstitution ou pendant l'émission. "Il avait trop joué!" annonce-t-on dans le court-métrage. Comment peut-on trop jouer, au risque de mourir? Comment peut-on, à ce moment là, empêcher un fou-rire irrésistible?

A qui pouvait profiter ce "crime"? Pas au jeu de rôle bien sûr, qui en est la **première victime** mais aux organisateurs de l'émission, toujours à la recherche de nouvelles sensations pour le public, l'audimat.

### L'Assassin Démasqué!

"Le jeu a dépassé la réalité et l'a tué", se sont les mots utilisés par le présentateur, pauvre de lui! Après avoir essayé de nous faire croire à l'existence de martiens possédant trois yeux (dont un au milieu du front) et une peau verte, et combien de choses encore... dans l'émission "Mystères", TF1 nous entraîne dans les bas-fonds du surréalisme.

Le célèbre criminologue, Jean-Marie, invité de l'émission, a pu identifier le coupable qui s'est servi d'un pistolet à grenailles et vient confirmer la thèse du père de la victime. Dans cette émission, on peut regretter qu'aucun professionnel du jeu de rôle ne soit présent pour enfin expliquer aux téléspectateurs ce qu'est un jeu de rôle, et que les risques encourus par un joueur sont moindres que ceux encourus par un joueur d'harmonica (voir les chiffres, page suivante).

### "Les Idées Morbides" d'un Adolescent:

Les parents du pauvre jeune en détresse n'ont pas trouvé un autre moyen de se déculpabiliser que d'accuser le jeu de rôle d'inculquer des idées morbides. Ces parents, irresponsables, cherchaient un autre fautif, ils l'ont trouvé. L'émission se concluait avec un appel aux parents de rôlistes, invités à interdire à leurs enfants de pratiquer ce loisir dangereux pour leur esprit.



Quel est le comble du rôliste?  
C'est faire du jeu de rôle sur ordinateur!

Vous trouverez bientôt cet avertissement sur vos jeux de rôle préférés, comme c'est déjà le cas pour les jeux vidéos, qui rappelons-le, rendent épileptiques (!?):

### ATTENTION

Chez certaines personnes, l'utilisation de ce jeu nécessite des précautions d'emploi particulières qui sont détaillées dans la notice ci-jointe.

Pour participer à un jeu de rôle, nous vous conseillons d'être prévoyant, exigez de vos joueurs les documents suivants:

- Un examen psychiatrique de moins d'un mois.
- Une autorisation parentale pour les mineurs.
- Une décharge de responsabilité pour le MJ en cas de suicide d'un joueur.

Après les interdictions diverses qui ont touchées les boissons alcoolisées (interdits publicitaires...) qui sont à "consommer avec modération", la surtaxe des cigarettes qui provoquent des maladies graves (cancer...) et les avertissements concernant l'utilisation prolongée de logiciels informatiques et j'en passe... au tour du jeu de rôle.

Pour mieux comprendre l'attitude de certaines personnes, je vous invite à lire le livre de Alain et Frédéric Le Diberder: "Qui a peur des Jeux Vidéos?" aux éditions "La Découverte".

Quelques chiffres (vous admettez qu'on peut leur faire dire n'importe quoi, et certains médias ne s'en privent pas):

Chaque année, il y a plusieurs milliers de suicides en France (plus de 3 millions à travers le monde). Sur 15000 suicides en France, en 1989, trois jouaient de l'harmonica, 54 fumaient des Gauloises (seulement!), 246 étaient licenciés d'un club de football... alors qu'on ne nous fasse pas croire que les jeux de rôle poussent au suicide, je pourrai autant en dire des joueurs d'harmonicas. Le problème est bien ailleurs! Un autre exemple, 40% des accidents de voitures étaient provoqués par l'alcool au volant en 1992 et donc 60% des accidents étaient provoqués par des conducteurs "frais": roulez bourré!

Ce qui nous est inconnu, ou étranger nous fait peur, c'est le lot de tout homme. Cette peur pousse à l'animosité, la haine, au meurtre (Cf: "l'Etranger" d'Albert Camus).

### Notice à lire avant utilisation:

**Inspirée en grande partie de la notice de mise en garde sur les Jeux Vidéos existante.**

Les 4 commandements du Maître de jeu:

- 1- Faire en sorte que les joueurs n'entrent pas dans la peau de leur personnage, pour ça:
  - Interdisez le Rôle-playing
  - Ne jouer que des scénarios-guides, sans liberté d'action pour les joueurs.
  - Leur interdire de dire "Je".
- 2- Faire une pause toutes les 10 minutes afin de ne pas surmener les joueurs.
- 3- Faire en sorte que les joueurs soient mal à l'aise afin qu'ils ne pensent qu'à rentrer chez eux:
  - Interdire la nourriture et la boisson.
  - Mettre des chaises bancales à leur disposition ou mieux, cassées.
  - Jouer dans une pièce très petite et mal éclairée.
  - Les remettre dans le droit chemin quand ils s'amuse un peu en se lançant des vanes.
- 4- Enfin, les empêcher de parler de JdR (NDLR: Jeux de Rôle) en dehors des rares parties.

# Résultats et analyse de la première journée du PREMIER CHAMPIONNAT DE ROTZBALL

Première journée de la Ligue de Middenheim  
Résultats des rencontres:

<i>Les Ereinteurs de la Porte Sud</i>	<i>VersuS</i>	<i>L'Etoile Rouge de Kislev</i>	1 N 2
<i>Les Orientaux des Vieux Quartiers</i>	<i>VersuS</i>	<i>Les Colosses de la Venelle</i>	1 N 2
<i>Les Dragons de Drakswald</i>	<i>VersuS</i>	<i>Les Ravitailleurs de Middenheim</i>	1 N 2
<i>Le Rotzball Club de Middenheim</i>	<i>VersuS</i>	<i>La Comète du Quartier du Marché</i>	1 N 2

Compte rendu:

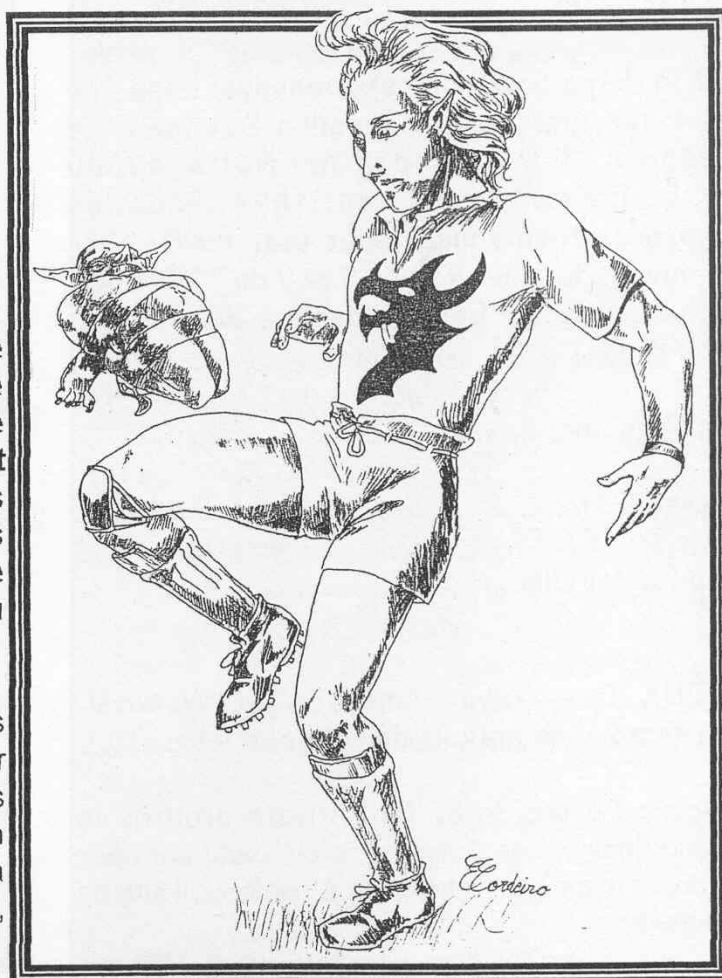
L'étoile Rouge a battu les Ereinteurs par 2 buts à 1 lors d'un match mémorable. Les Orientaux ont battu les Colosses par 2 but à 1. Match nul entre les Ravitailleurs et les Dragons. Le Rotzball Club à battu l'équipe de la Comète par 3 buts à 2. Consultez le Tome 8 pour la description précise des équipes de Rotzball et vous faire une petite idée sur leurs qualités.

## Classement provisoire:

L'Etoile Rouge, Les Orientaux et Le RCM	3 Pts
Les Dragons et Les Ravitailleurs	1 Pt
La Comète, Les Colosses et les Ereinteurs	0 Pt

**Le Jeu "Rotzball":** Nous comptons mettre bientôt à votre disposition ce jeu tactique qui se déroule dans le monde de Warhammer. Nous testons en ce moment même des systèmes alors patience! Vous pourrez ainsi simuler vous-même vos parties entre les différentes équipes de Middenheim. Cela s'annonce être un jeu passionnant.

Le jeune elfe Filaviel de l'équipe des Dragons de Drakswald, a fait son entrée pour la première fois sur le terrain, au côté des membres de l'équipe des Dragons. Malgré son habileté surprenante, il n'a jamais réussi à tromper le gardien halfeling des "Ravitailleurs", une équipe chanceuse. ■■■➔



# PREMIER CHAMPIONNAT DE ROTZBALL

Deuxième journée de la Ligue de Middenheim  
Rencontres en perspective:

<i>Les Ereinteurs de la Porte Sud</i>	VS	<i>Les Colosses de la Venelle</i>	1 N 2
<i>Les Orientaux des Vieux Quartiers</i>	VS	<i>Les Ravitailleurs de Middenheim</i>	1 N 2
<i>La Comète du Q. du Marché</i>	VS	<i>L'Etoile Rouge de Kislev</i>	1 N 2
<i>Les Dragons de Drakswald</i>	VS	<i>Le Rotzball Club de Middenheim</i>	1 N 2

Les vainqueurs de la première journée sont peut nombreux. Vous avez été 24 à participer. Les bon de participation retenus ont été ceux envoyés avant le 30 Mai dernier (cachet de la Poste). Il n'y a en fait qu'un seul vainqueur, qui a reçu un maximum de cadeaux!

**David Bourguignon**  
**18 Rue Saint Romain**  
**75006 Paris**

Surtout, n'hésitez pas à faire participer tous vos joueurs, cela augmentera votre nombre de chances de l'emporter... (plus de détails dans le Tome 9, paru fin juin).

Ce bon de participation est à renvoyer dans une enveloppe timbrée à: Sébastien Boudaud "Le Grimoire" 3 Rue André Le Nôtre 49300 CHOLET avant le 30 Août 1994. Tous les pronostics et les conseils des pros du Rotzball se trouvent dans les Tomes 8 et 9 du "Grimoire", le premier fanzine français dédié à Warhammer (Jdr & Battle).

Nom/Prénom:.....

Adresse:.....

Code Postal/Ville:.....

ENJEUX: Des T-Shirt "Amazone" et "Warlock", des exemplaires gratuits du Grimoire, etc...

Thalgrim Forjax, le brillant arrière droit de la formation naine, Les Colosses, a été battu par deux fois, donnant ainsi la victoire aux Orientaux. Il jure de se racheter.

Ici Thalgrim à l'entraînement ➡



Les Résultats officiels dans le prochain Tome (Septembre 94)

# Le Nom de la Prose

## La Trilogie des Avatars:

Games Workshop n'est pas la première maison de jeux à avoir consacré des romans au monde de ses produits ludiques. TSR, la maison américaine à l'origine du vénérable Donjons et Dragons, l'a en effet précédée sur le chemin des "romans jeux de rôle" avec la saga LanceDragon en 1984. Aujourd'hui, la série de romans la plus riche chez TSR est celle consacrée aux Royaumes Oubliés, le monde officiel de Advanced Dungeons & Dragons ("et Greyhawk alors?" s'écrient les vieux routards). Cette série compte, à la mi-94, 46 titres en anglais. Trois viennent de sortir en français aux éditions Fleuve Noir. Ils s'appellent respectivement VALOMBRE, TANTRAS, et EAUPROFONDE, et forment à eux trois LA TRILOGIE DES AVATARS.

Cette trilogie est signée par Richard Awlinton, un pseudonyme qui englobe en fait trois auteurs de chez TSR: Scott Ciensin, Troy Denning, et James Lowder (Awlinton est la contraction de All-in-one, c'est à dire "tous en un").

Les Royaumes Oubliés sont un monde médiéval fantastique tout ce qu'il y a de plus classique (avec des elfes, nains, sorciers, guerriers, gobelins,...) et vous n'aurez absolument aucun problème à en tirer des idées pour WARHAMMER. Rentrons un peu dans le détail...

**Titre:** Valombre (Tome 1, 243 pages)

**L'histoire:** Les tables du destin ont disparues du royaume des dieux! Toutes les divinités adorées par les peuples des Royaumes Oubliés sont condamnées à parcourir ces royaumes sous forme humaine (ils sont alors appelés des avatars) pour retrouver les deux tablettes. Ils ne pourront regagner leurs royaumes célestes et l'intégralité de leurs pouvoirs avant de les avoir retrouvés.

Alors que les habitants des Royaumes sont encore loin de se douter de tout cela, une magicienne aventurière nommée Minuit reçoit une vision et se met en quête des tablettes. Elle est rejointe dans sa quête par un guerrier frappé d'une étrange malédiction, Kelemvor, un clerc de la déesse de la beauté, Adon, et un voleur individualiste, Cynic.

Après quelques péripéties dans un château moins abandonné qu'il n'y paraît, et pas moins de deux rencontres avec des avatars, le petit groupe d'aventuriers se met en route vers Valombre, vallée où demeure le puissant mage Elminster.

De nombreuses aventures plus tard, ils atteignent Valombre, où va bientôt se dérouler

une grande bataille avec les forces du Nord, guidées par le Dieu maléfique Baine.

**Avis:** Le premier tome de la trilogie raconte l'histoire terriblement classique d'un petit groupe d'aventuriers valeureux en quête de reliques magiques. Rien de bien original là dedans me direz-vous et pourtant, on éprouve beaucoup de plaisir à suivre les tribulations de Minuit et de ses compagnons, justement parce qu'elles sont représentatives des classiques parties de jeu de rôle: il est toujours intéressant de lire ce que l'on vit d'habitude autour d'une table.

De plus, les idées qui font la force de la trilogie dans les deux Tomes qui suivent font lentement leur apparition: l'arrivée des avatars dans les Royaumes, la malédiction de Kelemvor, les perturbations dans la magie et la nature, les luttes entre les dieux. La bataille finale est bien racontée et si vous ne l'avez pas encore fait, c'est une bonne raison pour jeter un coup d'oeil à la rubrique Warhammer Battle qui se trouve à la fin de ce Tome.

Une petite chose m'a étonné à la lecture de Valombre: aucun "demi-humain" n'y apparaît, les elfes, nains et halfelings ne manquent pourtant pas dans AD&D.

**Titre:** Tantras (Tome 2, 247 pages)

**L'histoire:** Après la grande bataille de Valombre, les aventuriers sont séparés. Minuit et Adon sont accusés de meurtre. Kelemvor, qui les croit coupables, les abandonne à leur sort. Cyric fait évader ses amis en employant des moyens extrêmes, mais ils sont vite traqués par un trio d'assassins assez particuliers aux ordres de Bhaal, divinité des meurtriers.

Retrouvailles et séparations s'ensuivent alors que Minuit prend la route de Tantras, port où serait cachée l'une des tablettes du destin. Celle-ci ont apparemment été volées par certains des dieux eux-même, qui veulent maintenant les récupérer pour être les seuls à bénéficier de leur pouvoir.

La traversée d'une mer intérieure, plus tard, Minuit et deux de ses amis atteignent Tantras, ville sous la domination d'un culte dont le Dieu est présent (ou du moins son avatar). Pendant ce temps, l'un des trois compagnons de Minuit semble bien avoir pris le chemin de la trahison. Le Tome se termine à nouveau par une énorme bataille, qui oppose cette fois pas moins de deux dieux!

**Avis:** La trilogie s'emballa avec ce deuxième tome plus rythmé et plus haletant que le premier. Le groupe d'aventuriers devient également plus intéressant: les personnages s'éloignent des clichés qu'ils sont au début, dissension et trahison s'en mêlent. L'environnement est également plus varié. Aux plaines et forêts succèdent fleuves, villes portuaires et mer. Les bouleversements physiques des Royaumes se font plus forts, avec par exemple une cité plongée perpétuellement en plein jour où les gens ne vivent plus exactement comme avant. Des PNJ originaux apparaissent, les 3 assassins n'en sont pas des moindres. La bataille finale entre Baine et Torm est une redoutable épreuve pour les adorateurs de ceux-ci et peut présenter un terrible dilemme pour un clerc... Le procès qui ouvre l'histoire est assez surprenant en ce qu'il suit exactement la procédure pénale américaine du 20<sup>e</sup> Siècle.

**Titre:** Eauprofonde (Tome 3, 245 pages)

**L'histoire:** Minuit et un de ses amis partent pour l'ouest vers la lointaine cité d'eauprofonde, où se trouverait dissimulée la seconde tablette du destin. Ils sont poursuivis par leur ancien compagnon qui les a trahi, et qui va tenter de les empêcher d'atteindre leur but.

Un halfeling se joint au groupe. Après une étape dans un avant-poste militaire allié transformé en prison divine, le groupe reprend sa route. Un avatar en moins plus tard, Minuit et ses compagnons atteignent les ruines d'un château qui dissimulerait une porte dimensionnelle pour le royaume des morts.

A nouveau tous séparés, ils se retrouveront, ainsi que les autres protagonistes importants de la trilogie pour la bataille finale d'Eauprofonde contre des hordes de mort-vivants. Ils n'y survivront pas tous, ou alors de façon vraiment unique.

**Avis:** Euprofonde ressemble plus à Valombre qu'à Tantras: il se consacre en effet au voyage d'un petit groupe d'individus au travers de grandes étendues. Cependant, le rythme acquis avec le deuxième tome ne disparaît pas et l'apogée du livre est pleine de surprises. Les demi-humains montrent leur nez avec l'ajout au groupe d'un halfeling puis d'un nain. Ce tome est également intéressant car il comporte quelques scènes de voyage entre les différents plans d'existence: sujet qui, s'il est classique dans AD&D, ne l'est pas dans Warhammer.

Une énigme pour finir:

*Ayant lu LA TRILOGIE DES AVATARS en anglais, j'ai eu la surprise de découvrir que la version française comportait un nombre de pages bien inférieur. Les trois livres anglais tournent tous autour de 340 pages. De plus, leurs caractères sont plus petits qu'en français! Et pourtant, après comparaison, rien ne semble avoir été supprimé dans la version française... Qui peut m'expliquer?*

## Adapter La Trilogie des Avatars au Vieux Monde:

La trilogie raconte une grande épopée fantastique, à la fois classique et inhabituelle, qu'il peut être intéressant de faire jouer dans le Vieux Monde moyennant quelques adaptations.

Les dieux tout d'abord. A première vue, le panthéon du Vieux Monde est beaucoup moins fourni que celui des Royaumes Oubliés: c'est faux! Les règles de WJRF précisent bien qu'elles ne mentionnent que les plus populaires des dieux, les autres "étant beaucoup trop nombreux" (page 193, 5° ligne). Ainsi, Baine peut trouver l'équivalent dans Khorne, Mystra dans Véréna, Bhaal dans Khaine, et Myrjull dans les mauvais côtés de Môrr. Les autres n'ont pas vraiment de correspondance: Sunie, Torm, Heaume,... N'hésitez pas à rajouter des rencontres avec les avatars de Sigmar ou de Ranald!

Pour ce qui est des voyages, il vous faut des endroits pas trop connus des joueurs, séparés par une grande étendue d'eau. Le trajet suivi durant toute la campagne pourrait par exemple, avoir comme point de départ l'Empire, puis les principautés frontalières (où se trouverait Valombre), puis une traversée du Golfe Noir et de la mer de Tilée pour arriver à Tobarro (Tantras), et une expédition à travers les royaumes estaliens ou la Bretonnie pour atteindre la cité de Bilbali ou de l'Anguille (Eauprofonde).

Les personnages n'ont pas besoin d'être aussi classiques que ceux de la trilogie, mais un sorcier est indispensable pour jouer le rôle principal (je lui souhaite la même fin que Minuit!). Un clerc confronté à la perte de ses pouvoirs de la même manière qu'Adon peut être fascinant à jouer. Des alters-egos de Cyric et Kelemvor peuvent être délicats à moins que vous ne disposiez de beaucoup de temps.

Un des aspects les plus marquant de la trilogie sont les traumatismes subis par la magie et la nature. Pour la nature, vous n'avez qu'à puiser dans les paysages chaotiques déjà présentés pour Warhammer (dans La Campagne des Pierres du Destin). En ce qui concerne la magie, un petit travail de préparation peut-être nécessaire pour faire goûter aux joueurs tout le sel de la nouvelle

magie dûe à l'arrivée des avatars. On peut par exemple imaginer un mage invoquant une Aura de Protection et se retrouvant face à une monture démoniaque, ou un illusionniste cherchant à créer une armée illusoire soudain entourée d'un parapluie! Le MJ pourra imposer un test de FM à tout enchanteur pour réussir un sort. S'il le rate, il y a 30% de chance qu'il ne se passe rien, et 70% de chance qu'un sort tout à fait différent de celui désiré (et inconnu de l'enchanteur!) soit lancé. Au MJ de déterminer aléatoirement lequel.

Jouer la campagne des avatars est un défi à relever pour un MJ de Warhammer, mais cela peut lui permettre de faire vivre des aventures VRAIMENT inhabituelles à ses joueurs (rencontres avec des avatars, magie et nature toutes retournées,...).

## Une Suite aux Avatars?

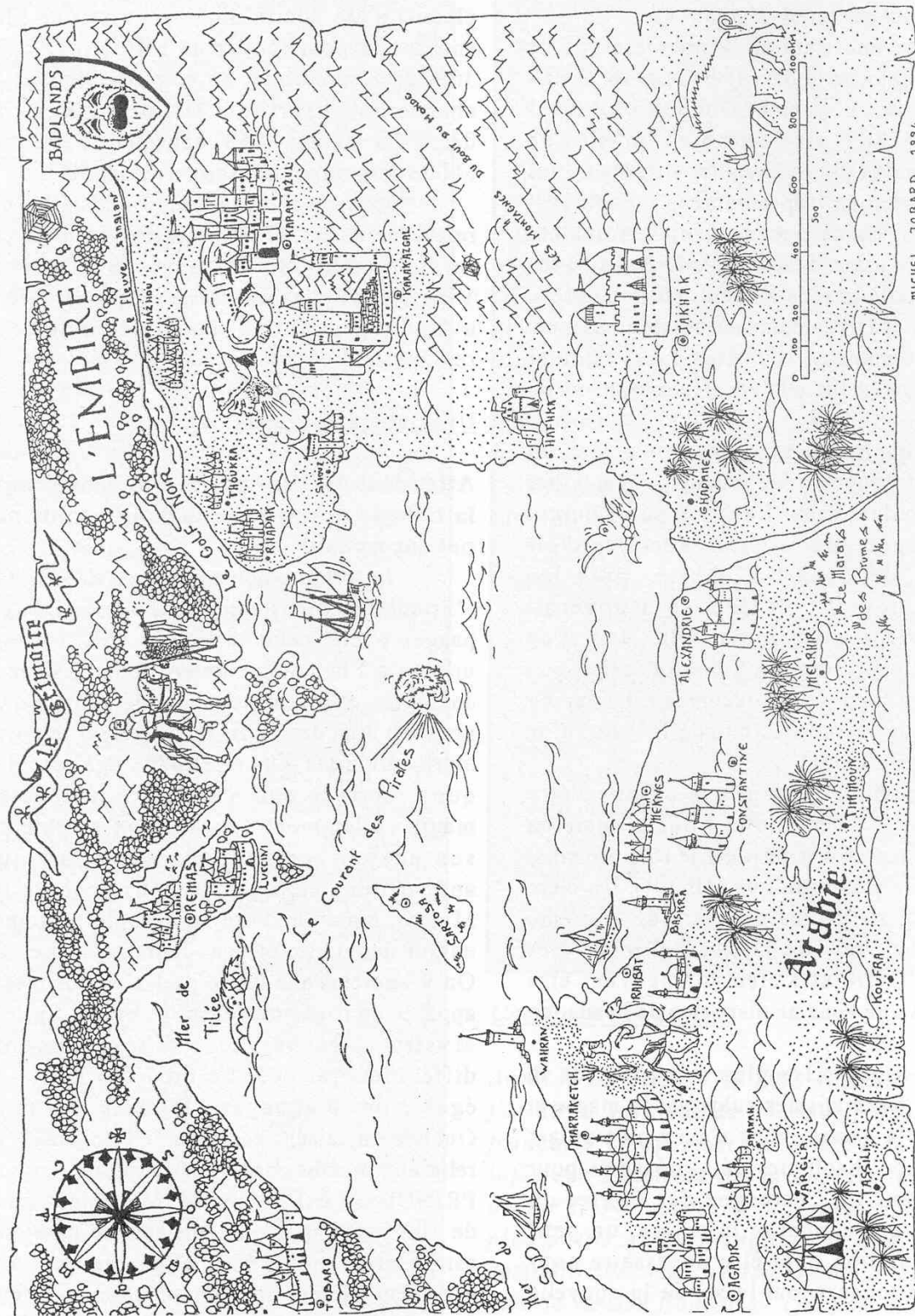
**Attention! Ne lisez pas ceci si vous comptez lire la trilogie des avatars mais que vous ne l'avez pas encore fait!**

Je termine actuellement PRINCE OF LIES ("Prince des mensonges") de James Lowder (376 pages), publié cette année par TSR. Ce roman est une suite à la Trilogie des Avatars: il se déroule 10 ans après et relate les plans déments de Cyric le nouveau dieu des morts pour usurper le pouvoir des autres divinités. On y retrouve également Minuit, qui a repris le nom de Mystra, en déesse de la magie violemment opposée aux machinations de son ancien compagnon. Adon fait quelques apparitions en tant que patriarche du culte de Mystra, mais l'histoire se déroule principalement autour des dieux et dans leurs royaumes célestes. On y apprend que l'âme de Kelemvor n'est jamais apparue au royaume des morts et que Cyric comme Mystra la recherchent désespérément, pour différentes raisons. Le dieu des morts cherche également à changer l'histoire des royaumes Oubliés en faisant écrire la "Cyrinishad", un livre religieux maudit contant ses exploits (imaginaires). PRINCE OF LIES démarre réellement qu'au bout de 100 pages mais devient ensuite passionnant. Il est pourtant moins bien utilisable que la trilogie elle-même. Peut-être une traduction en Français.



# LA CARTE DE L'ARABIE POUR WARHAMMER JdR

(la carte de l'époque de Warhammer Battle se trouve dans le White Dwarf numéro 10).



Cette carte est présentée ici en noir et blanc mais sa version finale sera en couleurs, réalisée avec le même procédé d'enluminure que les cartes qui existaient durant le haut Moyen-Age. Il ne s'agira pas de photocopies! Soyez certain que cette carte ne perdra pas de sa valeur au fil du temps.

Cette carte officielle du Grimoire (créée à partir des romans Warhammer, et des suppléments publiés) a été réalisée par un enlumineur professionnel pour le jeu de rôle Warhammer. La version définitive possède 12 couleurs et est du format 40/50 cm. Chaque exemplaire est unique car travaillé artisanalement en nombre limité. Elle est destinée aux MJ désireux d'introduire un peu plus de réalisme dans leurs parties. Une souscription de 100 FF est demandée et doit être réglée par chèque, libellé au nom de Sébastien Boudaud et retournée avant le 15 Octobre 1994 à:

Le Grimoire  
 3 Rue André Le Nôtre  
 49300 CHOLET

Nom:.....  
 Prénom:.....  
 Adresse:.....  
 .....  
 Code postal:.....  
 Ville:.....

Pour tout renseignements supplémentaires: 41.62.52.69  
 Le prix final de la peinture sera de l'ordre de 200/250 FF.

# La Lustrianie

## *La Saga des Frères Skollvefson (par G. Nonain)*

Ce scénario est celui du Troisième Trophée des Jeux de Simulation de Paris organisé par l'ESCP, le 7 Mai dernier. Rendez-vous l'année prochaine!

### Avis d'un joueur (dans le rôle d'Ottar):

Le scénario, qui est à priori d'un banal quotidien, apportera beaucoup de satisfactions autant pour le MJ que pour les joueurs. En effet, on entre dans la peau de son personnage dès le début de l'aventure, à la mort du père. Alors, toute banalité s'efface pour laisser place à une originalité certaine: personnages, pays inconnu... Une grande responsabilité repose sur nos épaules après le drame. On le ressent très bien quand avec un bon rôle-playing du MJ, je peux vous le dire, moi qui étais l'aîné de la famille. Vous devrez faire face et ne pas réfléchir une heure pour agir, ou votre dräkkar sera déjà parti pour la Lustrianie (Car il est assez surprenant d'apprendre que Gorm est l'assassin). La découverte d'un nouveau continent n'est pas une partie de plaisir! Vous aurez à faire à des gens plus ou moins honnêtes. Attention aux crises de fous-rires.

### Résumé du Scénario:

Alors que l'imposant clan du Fjörk Revik fête une nouvelle naissance, Skollvef, chef du clan, héros norse aujourd'hui âgé, s'écroule empoisonné.

Grâce à ses pouvoirs, le devin Jiurl parvient à identifier le commanditaire de ce crime odieux. Il s'agit de Gorm le Rusé, ancien compagnon d'armes de Skolvef, qui avait quitté la troupe de ce dernier par rivalité, il y a bien des hivers de cela. Gorm n'est plus en Norsca. Il est parti pour le lointain Continent

la Lustrianie, il y a quelques jours.

Il est alors du devoir sacré des enfants Skollvefson de venger leur père. Accompagné par Snorri, l'éternel compagnon nain de Skollvef, ils partent tous les cinq pour la Lustrianie. Le plus beau dräkkar du clan et son équipage les accueillent pour le long voyage.

Les frères Skollvefson arrivent en Lustrianie plus de deux mois plus tard. Ils débarquent dans la petite ville-comptoir de Yezudo, qui vient juste de se libérer du joug d'un culte animal maléfique.

À Yezudo, ils apprennent que Gorm a été arrêté il y a peu, par des chasseurs de primes de la grande ville-comptoir de Nueva-Magritta et emprisonné au bagne des tortues.

Les frères Skollvefson et Snorri parviennent à se joindre à une grande attaque pirate sur le bagne. Là bas, ils découvrent que Gorm et d'autres prisonniers robustes ont été pris pour être vendus aux habitants de la jungle (des Slanns). Les frères et Snorri s'enfoncent dans la jungle où ils découvrent finalement la pyramide.

Mais l'expédition des prisonniers est tombée dans une embuscade pygmée et à été décimée. Seuls quelques gardes et prisonniers (dont Gorm) ont réussi à échapper aux pygmées en se réfugiant dans la pyramide.

À l'intérieur de celle-ci, les frères et Snorri retrouvent enfin Gorm, mais en sa présence, ils comprennent qu'ils ont été manipulés par le devin depuis le début.

Sur ces entrefaits, les slanns arrivent pour récupérer leurs "biens". Pour leur échapper, les frères Skollvefson, Snorri et Gorm doivent s'enfoncer dans les entrailles de la pyramide et en réveiller le "gardien".

Ils retournent ensuite à Yezudo et repartent pour la Norsca, bien décidés à vraiment venger leur père.

En Norsca, le devin, possédé par une entité chaotique, règne en tyran sur le clan et sa région. La confrontation finale décidera de la fin de la saga des frères Skollvefson.

### A Savoir:

#### Quelques mots sur les PJ (pour le MJ):

- Deux PJ, Svend et Njal, sont en double version homme/femme afin de permettre la participation de joueuses. La société norsc est très en avance en ce qui concerne la place des femmes en son sein et elles y sont acceptées à n'importe quel poste. Je me réfère toutefois toujours aux PJ en utilisant le masculin (pour la même raison, "Skollvefson" a été conservé même si "Skollvefdautter" aurait été plus juste).

- Ce scénario n'est pas une histoire de conflits entre les PJ; ils s'aiment tous... comme des frères!

- Les indications suivantes peuvent être utiles au MJ pour estimer la qualité du rôle des joueurs (elles viennent en plus des consignes générales):

**Harald:** ce n'est pas un gros guerrier stupide! Ses tactiques sont celles du "berserker" mais cela ne signifie pas que c'est abruti. Le point le plus important sur Harald est bien sûr sa lycanthropie. Elle doit rester secrète jusqu'à ce qu'il la révèle aux autres ou qu'il se transforme devant eux. Son pouvoir ne change rien au déroulement de l'histoire mais apporte une surprise supplémentaire aux joueurs (sauf pour Ottar) ainsi qu'une touche typiquement norsque.

**Ottar:** le joueur devra lire les commandements du culte d'Olríc (WJRF p203). Toutefois, Olríc est plus important pour les norscs que ne l'est "Ulric" pour les occidentaux. Olríc est le chef du panthéon norsc et à ce titre est respecté par tout le peuple de Norsca. Ottar devra bien faire attention à ne pas dévoiler prématurément le pouvoir d'Harald aux autres.

**Svend:** le joueur idéal pour Svend sera celui qui improvisera des poèmes et/ou des extraits de saga au fur et à mesure du scénario.

**Njal:** Njal est curieux de tout et doit être joué comme tel, même se cela doit parfois se révéler dangereux! Bien que bouleversé par la mort de son père, il trouve quand même réconfort à l'idée de faire un si grand voyage que celui pour la Lustranie.

**Snorri:** même s'il n'a pas oublié les valeurs d'honneur et de courage propres aux nains, Snorri est plus norsc que nain aujourd'hui. Même s'il veut venger Skollvef, il espère que les enfants de son ami reviendront tous vivants de cette expédition. Il n'hésitera sans doute pas à se sacrifier pour l'un d'eux.

#### Quelques mots sur les PNJ:

Afin de simplifier la tâche du MJ, les PJ ne sont pas détaillés un par un mais regroupés en 4 catégories de profils:

- PNJ faible,
- PNJ moyen,
- PNJ fort,
- PNJ très fort.

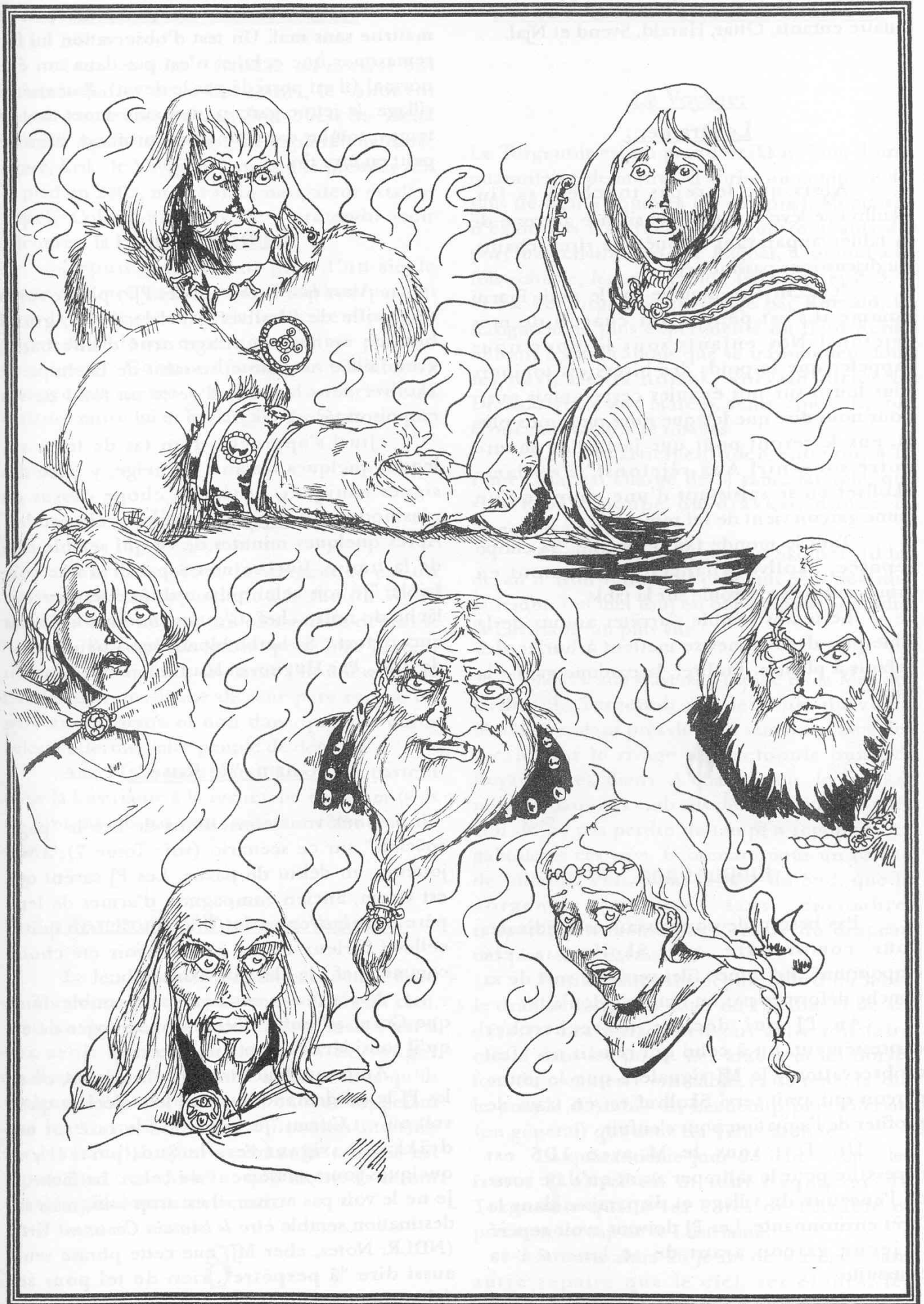
Les profils types sont à la dernière page de ce scénario, pour être détachés facilement. Si les PJ s'avèrent trop "efficaces", le MJ peut rehausser le niveau des PNJ d'un cran ou plus. Attention tout de même à éviter que le moindre garde ne soit un PNJ très fort!

### Prologue:

Notre histoire commence au bord du fjörd Revik, sur la côte Sud-Ouest de la Norsca. Le clan tout entier est en train de fêter la première naissance du printemps: le troisième fils du forgeron, un gros bébé jouflu nommé Bjarni.

Skollvef, le chef du clan, est assis au bout de la longue table qui a été placée au centre du village. Agé de plus de 60 hivers, il garde encore une belle prestance due à son physique imposant, le même que celui qui, il y a plus de quarante années, lui a permis de devenir l'un des héros-mercenaires les plus célèbres de Norsca.

Autour de l'immense table, parmi les convives, se trouvent Eurbii, la seconde femme de Skollvef, Snorri, son compagnon nain de



toujours, Jiurl, le devin du clan, et bien sûr ses quatre enfants, Ottar, Harald, Svend et Njal.

### Le Drame...

Alors que le repas touche à sa fin, Skollvef se lève et impose le silence au reste de la tablée auparavant secouée de rires, chants, ou discussions passionnées.

"Qu'Olríc se penche sur le petit Bjarni comme il s'est penché sur chacun de mes rejetons! Nos enfants sont là pour nous rappeler que le poids des hivers est toujours plus lourd sur nos épaules certes, mais aussi pour nous dire que lorsque nous ne serons plus là, eux le seront pour que jamais ne meure notre souvenir! Aux rejetons!" s'exclame Skollvef en se saisissant d'une chope qu'un jeune garçon vient de lui remplir.

Tout le monde fait de même. Sa chope reposée, Skollvef chancele un moment en grimaçant puis s'écroule sur la table.

Le temps semble s'arrêter autour de la table puis des femmes se mettent à hurler, des enfants à pleurer. En bref, la panique gagne la tablée.



### Empoisonné!

Pas besoin de connaissances médicales pour comprendre que Skollvef a été empoisonné; un mince filet verdâtre sort de sa bouche déformée par un rictus de douleur.

Au PJ qui déclare le rechercher expressément, ou à celui qui réussit un "Test d'observation", le MJ signalera que le jeune garçon qui avait servi Skollvef est en train de profiter de l'agitation pour s'enfuir.

Un Test sous le M avec 1D6 est nécessaire pour le rattraper avant qu'il ne sorte de l'enceinte du village et disparaisse dans la forêt environnante. Les PJ doivent avoir repéré le jeune garçon avant de se lancer à sa poursuite.

Un PJ rattrapant le jeune garçon le maîtrise sans mal. Un test d'observation lui fait remarquer que celui-ci n'est pas dans son état normal (il est possédé par le devin). Ramené au village, le jeune garçon, demeuré muet tout ce temps, tombe dans un coma profond. Rien ne peut en être tiré.

### La Divination:

Alors que Eyrbiú (et des PJ?) pleure sur la dépouille de Skollvef, Jiurl le devin, grand homme maigre au visage orné d'une barbe grise taillée en pointe, se saisit de la chope de Skollvef dans laquelle il reste un fond de vin empoisonné.

Jiurl s'approche d'un tas de terre sur lequel quelques restants de neige, y trace des signes runiques, et vide la chope dessus en plasmodiand des paroles incompréhensibles. Après quelques minutes de ce qui semble être de la transe, Jiurl se met à parler d'une voix faible: "Je vois celui qui a ordonné le meurtre lâche de notre chef. C'est un homme âgé mais encore fort... Sa barbe blonde est à peine striée de gris... Par Huginn et Muninn, je vois Gorm!"

### Gorm, "le Rusé":

Nous vous conseillons de lire la "page spéciale" sur ce scénario (voir Tome 7), à vos joueurs, en début de partie. Les PJ savent qui est Gorm, ancien compagnon d'armes de leur père dans la troupe des Dragons. Il avait quitté celle-ci furieux de ne pas en avoir été choisi comme chef à la place de Skollvef.

Après toutes ces années, il semble donc que Gorm ait enfin décidé de se venger de ce qu'il considérait comme un affront...

Après quelques instants de silence, ou si les PJ le lui demandent, Jiurl leur déclare qu'il voit où est Gorm: "Je vois Gorm le rusé sur un drákkar, navigant vers le Sud, parti il y a quelques jours seulement de cela... Le lâche... Je ne le vois pas arriver, il est trop loin, mais sa destination semble être *le lointain Continent Vert*" (NDLR: Notez, cher MJ, que cette phrase veut aussi dire "à perpète", rien de tel pour se débarrasser de gêneurs).

## "Le Lointain Continent Vert"

Tous les norscs (NDLR: ou norsets) ont entendu parler de la Lustrianie, le continent qui se trouve très loin au Sud-Ouest du Vieux Monde. Après tout, c'est un explorateur norset égaré, Erik "le Voyageur" qui, y a le premier mis le pied en 2402, même si un navigateur estalien appelé Colombus Caravelle a prétendu avoir découvert la Lustrianie en 2462.

Depuis maintenant plus d'un siècle (nous sommes en 2513), des dräkkars partent pour la Lustrianie et ses richesses. Le voyage est cependant long et dangereux et peu en reviennent. Gorm a dû vouloir y tenter sa chance en même temps que mettre de la distance entre lui et le clan Skollvefson...

### Vengeance...

Pour les norscs, la vengeance est un droit sacré qui appartient à la famille de la victime. Gorm ne pouvant être amené devant la "Thing", l'assemblée locale, pour être jugé, il revient à ses enfants de laver l'honneur de la famille afin que l'âme de leur père repose en paix au Valahana et non dans quelque enfer céleste intermédiaire peuplé de démons.

Aux PJ de vous annoncer qu'ils partent pour la Lustrianie à la recherche de Gorm (s'ils ne font même pas cela, autant arrêter tout de suite!).

### Le Torgennir ("Tueur de Vagues")

Le lendemain, les PJ embarquent à bord du Torgennir, plus majestueux dräkkar du clan. Tout un équipage se joint à eux, mais c'est à eux seuls que revient la tâche de venger Skollvef. Laissez-les prendre à peu près ce qu'ils veulent comme équipement, en leur rappelant que leurs armes favorites sont celles inscrites sur leur feuille, que le climat lustrianais est réputé être très chaud et que moins ils seront chargés, plus vite ils arriveront.

8

## Partie 1: LA LUSTRIANIE EN VUE!

### Le Voyage:

Le Torgennir est un grand dräkkar: long d'une quarantaine de mètres, il abrite un équipage de plus de trente hommes (PJ compris). Même s'il n'égale pas les dräkkars de guerre géants du port mercenaire norset de Ragnar, il est tout à la fois robuste, léger et rapide (voir Tomes 2, 3, 4 et 5). Le Torgennir est dirigé par **Rorvald**, le navigateur le plus expérimenté du flörd Revik. Suivant les indications que se transmettent tous les navigateurs norsets, Rorvald dirige le Dräkkar grâce aux marées, vents, courants, vols d'oiseaux, vagues, et nuages.

Les PJ participent bien entendu, à la rame. Njal est chargé de la rame latérale, qui située à la poupe du dräkkar, donne la direction à celui-ci.

Rorvald aimait beaucoup Skollvef (il lui devait d'avoir rencontré celle qui était devenue sa femme) et met tout en oeuvre pour atteindre la Lustrianie au plus vite.

Après une traversée rapide de la Mer des Griffes, le Torgennir suit les côtes du Vieux Monde pendant près de trois semaines, avec des escales sur le rivage de Bretonnie puis des Royaumes estaliens. A chaque fois, le dräkkar mouille dans des endroits déserts loins des cités afin de ne pas perdre de temps à repousser les galions de ces pays, le prenant pour un bateau de pillards. Puis, vient la Mer du Sud, que le Torgennir traverse sans encombre, n'apercevant même pas l'ombre du drapeau des pirates de Sartosa.

Parti maintenant depuis plus d'un mois, le dräkkar longe les côtes de l'Arabie et de ses déserts. Les norscs peuvent cette fois faire escale dans les ports. Les arabes et les norscs font du commerce ensemble, et de toute façon, le peuple d'Arabie est beaucoup plus tolérant (en général) que ceux du Vieux Monde.

Le quarantième jour de leur voyage, les frères Skollvefson et tout l'équipage du Torgennir quitte les côtes de l'Arabie et prennent le cap de la Lustrianie.

Suivent alors 26 jours de traversée sans autre repaire que le ciel, ses étoiles, les courants, et la durée des journées.

La mer sourit aux audacieux norscs, qui n'affrontent jamais plus que des tempêtes vite terminées. Deux mois après l'empoisonnement de Skollvef, ses enfants atteignent la Lustrianie.

### Péripéties pendant le voyage:

Le Temps nous étant hélas compté, le voyage peut se limiter à une description détaillée comme ci-dessus.

Toutefois, si le MJ désire absolument le rendre plus vivant, il pourra s'inspirer des suggestions suivantes pour créer quelques évènements:

1- Alors que les norscs ont établi un campement à l'Ouest de Bilbali en Estalie, certains d'entre eux (les PJ bien sûr) sont témoins du débarquement nocturne de leurs marchandises par des contrebandiers.

Les marchandises sont des oeuvres d'art qui ne représentent aucun intérêt pour les norscs, mais les contrebandiers l'ignorent, et s'ils repèrent les PJ en train de les espionner (échec du test de dissimulation des PJ), ils les attaqueront sans poser de questions. Il y a une trentaine de contrebandiers; le bruit va attirer le reste de l'équipage du Torgennir; les PJ ont donc en fait 1D2 contrebandiers (PNJ moyens) à affronter chacun.

2- Lors de la traversée de l'embouchure de la Mer du Sud, le Torgennir passe à proximité d'une bataille navale féroce opposant un galion estalien à plusieurs vaisseaux pirates de Sartosa. Le Dräkkar navigue suffisamment loin pour éviter tout abordage, mais pas assez pour être hors de danger de cette arme dont ils n'ont pour l'instant qu'entendu parler: le canon.

Par erreur, il est possible que plusieurs boulets soient tirés dans leur direction. Njal étant à la rame latérale, c'est à lui qu'il revient d'essayer d'éviter ces projectiles dévastateurs. 1D4 boulets menacent le Torgennir (voir règles sur les combat navals, Tomes 2, 3 et 4). Les éclats provoquent 1D4 B à tout personnage se trouvant près du mât si son test d'I est un échec.

3- Les PJ font une escale dans le grand port arabe d'Agadir, bâti en amphithéâtre au milieu de palmeraies, au fond d'une baie

abritée par deux jetées. Alors qu'ils se délassent le temps de quelques réparations dans un établissement de bains, les PJ sont attaqués par les sbires d'un esclavagiste "qui veut des blonds". Les PJ n'ont rien d'autre qu'un linge autour de la taille. Il y a 1 sbire par PJ, armé d'un gourdin. Ils essaient d'assommer Svend (et Njal si c'est une femme) puis de fuir avec.

4- Une nuit, en pleine mer, alors que le Torgennir traverse le Grand Océan vers la Lustrianie, les marins de garde et 3 des PJ aperçoivent un gigantesque navire se profiler à tribord. Il s'agit de l'un des impressionnants vaisseaux draconiques des elfes des mers (sorte d'énorme catamaran dominé par une tour sur la poupe).

Le vaisseau elfe s'approche du "minuscule" dräkkar et trois elfes sautent à bord. Ils interrogent les PJ sur leur destination pour s'assurer qu'ils n'ont pas l'intention d'aller vers l'archipel elfe d'Ulthuan.

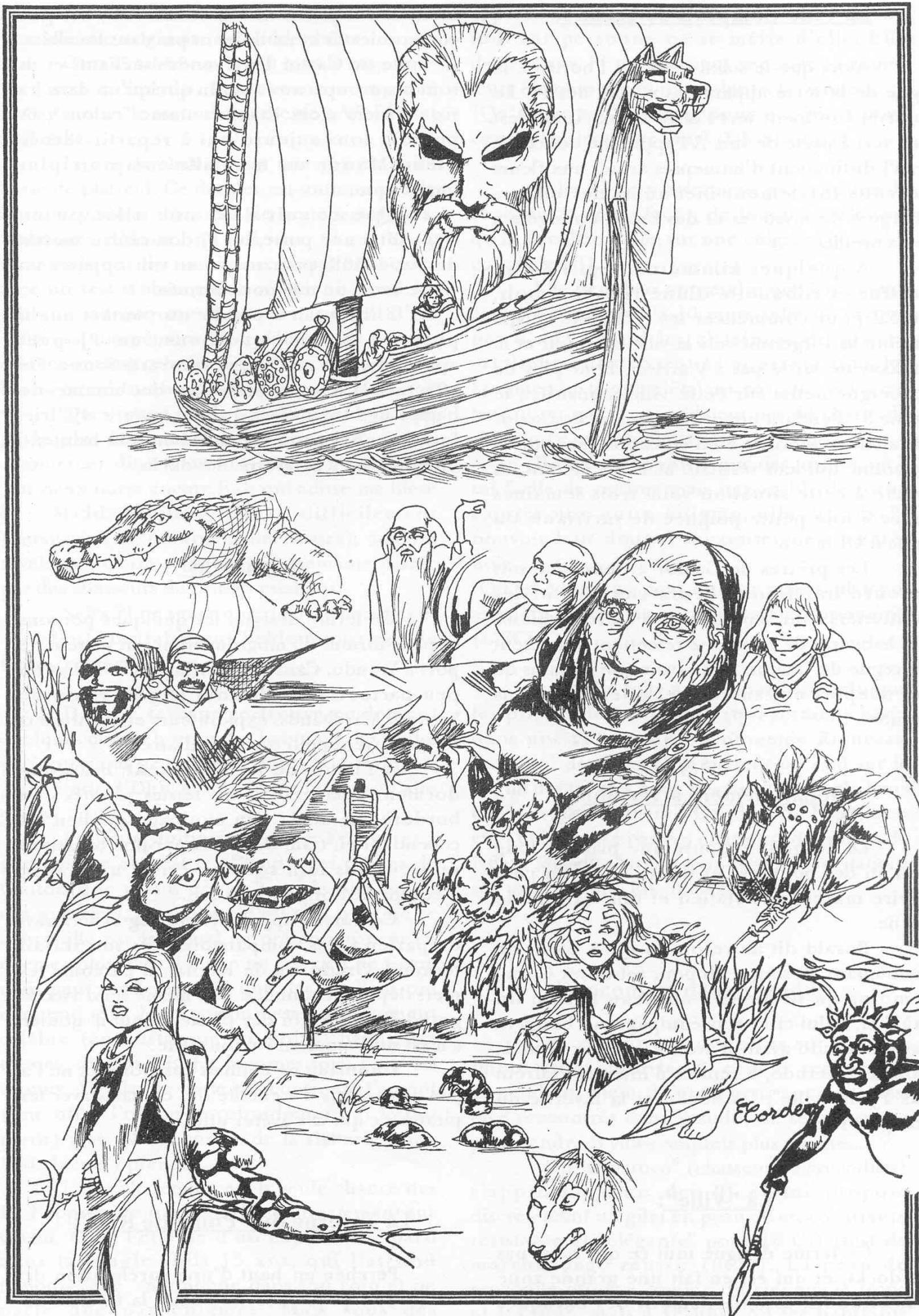
Effrayé dans son sommeil, un des marins (ou mieux: Snorri), attaque l'un des elfes. Aux PJ de régler la situation pour le mieux (Au cas où: les elfes sont des PNJ moyens mais il y en a des centaines à bord du vaisseau).

Après tous ces évènements, les PJ arrivent en Lustrianie.

### Le Climat Lustrianais:

La Lustrianie est un continent chaud et humide, aux faibles variations climatiques. Pour plus de renseignements (carte, descriptions...), consultez les Tomes cités précédemment. La température moyenne tourne autour de 25/30 degrés lorsque les PJ y arrivent. La saison des pluies n'étant pas loin, des chutes de pluie diluvienne brèves mais violentes peuvent avoir lieu. Les norscs ont du mal à s'adapter au climat étouffant: le port d'armure lourde est impossible, aucune partie du corps ne peut être protégée par plus d'1 point d'armure.

La chaleur épuise beaucoup plus vite. Après toute activité intensive (Cf: combat), les PJ doivent se reposer un temps égal à 2 fois celui consacré à l'activité ou subir un malus de 10% sur tous leurs tests.





## La Ville-Comptoir de Yezudo:

Alors que le soleil se lève à l'horizon, la ligne de la terre apparaît aux yeux des PJ. Le lointain continent vert s'offre à eux. Tout n'est que vert à perte de vue. A l'approche des côtes, les PJ distinguent d'immenses arbres aux fleurs et fruits totalement inconnus, des odeurs chargées de mystères et des bruits étrangers à leurs oreilles.

A quelques kilomètres vers l'Est se dessine la silhouette d'une ville-comptoir, l'idéal pour commencer les recherches. Njal oriente le Torgennir vers la ville comptoir et le dräkkar ne tarde pas à y arriver. Pour plus de renseignements sur cette ville, consultez le Tome 5. Pendant 6 mois, les prêtres de Gaator offraient en sacrifice à un crocodile géant toute personne qui leur résistait. Mais il a été mis un terme à cette situation voilà trois semaines grâce à une petite poignée de survivants du culte d'Ulric.

Les prêtres de Gaator et leur bête ont aujourd'hui rejoint leurs victimes et les aventuriers sont repartis vers d'autres exploits. Les habitants de Yezudo se remettent lentement du règne de Gaator, sans savoir que certains de ces adeptes ont survécu et attendent dans l'ombre...

## Débarquement à Yezudo:

Le Torgennir trouve une place le long de l'un des pontons des docks, entre un petit navire marchand estalien et une barque de pêche.

Rorald dit au revoir au PJ. A partir de maintenant, ils sont seuls pour retrouver Gorm. A moins qu'ils aient à nouveau besoin du dräkkar, celui-ci et son équipage ne bougera pas de Yezudo avant d'avoir à repartir pour la Norsca. A Yezudo, 3 centres d'intérêts s'offrent aux PJ: la "ville", les docks, et la taverne du poing de roc.

## La "Ville":

Ce terme désigne tout ce qui n'est pas les docks, et qui est en fait une grande zone d'habitation, essentiellement des baraques

montées sur pilotis. Les habitants sont très peu communicatifs et ne traînent pas dans les allées. Le culte de Gaator les a rendus méfiants et ils sont beaucoup à avoir perdu quelqu'un dans les six derniers mois. Etablis comme "colons", ils pensent tous aujourd'hui à repartir vers le Vieux Monde ou une ville-comptoir plus importante.

Que ce soit dans une allée ou en frappant à une porte, un PJ doit réussir un **test de Soc** à -10% pour ne pas se voir opposer un visage muet ou une porte fermée.

S'il réussit à établir un contact et s'il pose les bonnes questions, un PJ peut apprendre qu'une vague d'arrestations a été effectuée la semaine passée par des hommes du bague des tortues et que les prêtre d'Ulric, furieux, n'ont pas pu l'empêcher. S'ils insistent, on les envoie à la taverne des docks.

## Les Docks:

Ce terme désigne les quelques pontons et plate-formes d'embarquement qui servent de port à Yezudo. Caisses et cordages y traînent un peu partout. C'est le coin le plus vivant de Yezudo. Marchands, explorateurs et aventuriers s'y retrouvent pour discuter affaires.

A l'heure où les PJ arrivent, beaucoup dorment encore dans les tentes plantées en bordure des docks. Un équipage estalien est cependant en train de décharger une cargaison un peu plus loin sous les cris d'un maître d'équipage d'origine norseque.

Ce norsec s'appelle **Gunnlaug** et sera ravi de parler à des compatriotes dès son travail terminé. Originaire de Ragnar, il parcourt les mers depuis des années. "J'ai même servi avec le grand Ibrahim, roi des pirates" peut-il ajouter s'il est suffisamment ivre ou flatté.

Gunnlaug ne connaît pas Gorm et ne l'a jamais vu. Mais il a encore des contacts avec les pirates, ce qui va s'avérer utile...

## La Taverne du "Poing de Roc":

Perchée en haut d'une surélévation de terrain qui surplombe les docks, la taverne du

Poing de Roc est tenue par **Seldom Whilem**, un gros homme originaire de Middenheim.

C'est l'établissement où tout le monde se retrouve à Yezudo. La taverne compte 2 niveaux, mais le second est réservé à Whilem et sa famille.

Le rez-de-chaussée est une grande salle basse de plafond. Ce dernier est soutenu par de lourdes poutres décorées de boucliers peints, cadeaux d'amis et clients. Les PJ y reconnaîtront de nombreux boucliers norscs avec un **test d'observation** réussi. Si Svend les examine attentivement, et réussi un **test d'Int +10%**, sa compétence "Héraldique" lui permet de reconnaître celui de Gorm: un épieu et une hache croisés sur fond de montagne.

Questionné sur le bouclier, Seldom (qui parle plus facilement si on contribue à son commerce) dit se souvenir très bien de Gorm, "un vieux norsc encore frais qui adore ma bière de Middenheim". Plus difficilement (persuasion et/ou argent nécessaire), Seldom révèle que Gorm a été arrêté la semaine passée par des chasseurs de primes estaliens.

Si les PJ ne remarquent pas le bouclier et abordent "brutalement Seldom au sujet de Gorm, celui-ci ne dira rien.

Dans la taverne se trouve également quelques clients hormis des habitants, les seules personnes qui peuvent intéresser les PJ sont un jeune initié d'Ulric et une vieille femme à l'aire gâteux.

Le jeune initié se nomme **Frenke** et a participé au combat final contre les prêtres de Gaator. Il se prend depuis pour le plus grand des guerriers, et même s'il est vrai qu'il ne se débrouille pas trop mal, sa prétention peut en énerver plus d'un. Frenke ne sait rien de Gorm mais peut révéler aux PJ que des estaliens ont emmené tous leurs prisonniers au tristement célèbre (en Lustrianie du moins) bagne des tortues, où il fallait des hommes forts pour les travaux. Frenke ne parle pas contre de l'argent (une offre l'offense profondément et le fait partir) mais plutôt contre de la flatterie... aux PJ de bien s'y prendre.

La vieille femme est la seule chance des PJ d'apprendre quelque chose directement sur Gorm. C'est l'épouse d'un explorateur parti dans la jungle voilà 15 ans, qui l'attend toujours. Elle marmonne dans son coin et ne parle que par énigmes. Mais sous des

apparences de vieille folle, elle voit et entend tout car personne ne se méfie d'elle. Elle déclare aux PJ qu'elle peut répondre à toutes leurs énigmes si eux répondent à la sienne...

"Qu'est-ce qui est trop pour un, assez pour deux mais rien pour trois? (UN SECRET)

Si les PJ ne parviennent pas à trouver la réponse, la seule façon de la faire parler est qu'ils la collent, elle, sur une énigme (i.e. qu'ils collent le MJ).

Elle peut leur apprendre que Gorm était arrivé à Yezudo voilà 10 jours (elle ne précise pas d'où) quand les chasseurs de primes estaliens ont débarqués et arrêté tous les hommes forts qui n'étaient pas attachés à un bateau ou qui ne possédaient pas de charte de commerce ou d'exploitation.

Il a été amené au bagne des tortues, où il est facile de rentrer mais impossible de sortir. Contre une autre énigme, elle dit aux PJ pouvoir leur donner un renseignement très utile...

"Qu'est-ce qui ne peut être vu mais seulement entendu, et qui ne parle jamais en premier?" (L'ECHO)

La vieille folle a également entendu que les pirates de Lustrianie (qui seraient basés dans une ville-comptoir nommée Riquezas, "colonie" de Sartosa) préparent un raid sur le bagne des tortues pour très bientôt. Un de leurs chefs les plus influents, **Gunthar "le Fou"**, a en effet été capturé par des chasseurs de primes de Nueva Magritta lors de leur vague d'arrestations sur toute la côte. Elle n'en sait pas plus.

### Rencontres dans Yezudo:

Les rencontres ci-dessus sont toutes importantes pour les PJ et leur recherche. Cependant, plein d'autres gens peuvent aussi être rencontrés dans Yezudo, ne serait-ce que pour rendre la ville-comptoir plus vivante...

- Un "tue-croco" (chasseur de crocodiles) s'approche d'un des PJ et lui propose discrètement un gilet en peau de croco, armure résistante et "élégante" pour 18 CO (**test de marchandage** réussi: 10CO). La peau de crocodile protège comme du cuir sur le tronc et les bras, mais à Yezudo, où les habitants

sortent tout juste du joug des prêtres de Gaator, le PJ se fait très mal voir (Soc: -20%).

- Un halfeling qui porte un énorme sac à dos s'approche d'un PJ et lui propose ses services en tant que cuisinier. Il s'appelle **Augustin Bain-Marie**. Il s'agit en fait d'un fieffé voleur (cuisinant très mal) qui écume les comptoirs de la côte à la recherche de bonnes poires. A la première occasion s'il est engagé, il disparaîtra avec toutes les richesses des PJ (si besoin: c'est un PNJ faible avec **I: 42, Dex: 45 et Int: 30**).

- Les PJ peuvent apercevoir, en bordure des docks un groupe d'échoppes. Il y en a 5, vendant respectivement des armes, des herbes, des vêtements, de la nourriture séchée, et des quolichets divers. Tout ce qui y peut être acheté (au choix du MJ mais stocks réduits) est peu cher mais de piètre qualité. Les marchands sont des locaux.

- Une bande de (6) marins impériaux complètement ivres (déjà!) prend les PJ à partie pour provoquer une bonne bagarre virile. PNJ moyens avec compétence Bagarre. Si l'un d'eux est réduit à 5 B, au moins, il abandonne le combat.

- Un prêtre d'Ulric âgé s'approche des PJ (surtout d'Ottar) et leur propose de les engager pour aider à la rénovation du (petit) temple local (2 CO/semaine). La manière dont les PJ rejettent son offre est importante car ce prêtre peut intervenir un peu plus tard...

- Gorm étant emprisonné au bagne des tortues, le seul espoir des PJ est donc ce mystérieux raid pirate qui se prépare. Gunnlaug peut ici se révéler très utile. Si les PJ n'ont pas établi de contacts avec lui, ils peuvent l'entendre de vanter de ses exploits passés auprès du tavernier ou le rencontrer devant l'échoppe de nourriture demandant sans succès de "ce délicieux saucisson de Sartosa" .

## Partie 2: A L'ASSAUT DU BAGNE!

Il y a trois jours, Gunthar le Fou, un des grands pirates de Riquezas, a été capturé par hasard par des chasseurs de primes de Nueva Magritta. Découvrant l'identité de cette "prise", le gouverneur de Nueva Magritta, la plus grande ville-comptoir de Lustranie, le fait enfermer dans le bagne des tortues.

Le bagne des tortues se trouve sur une petite île (l'île des tortues) qui fait face à Nueva Magritta. Il est administré par son propre gouverneur, Don Emilio Soragassi, un homme dur et impitoyable, à l'image de son bagne. Le bagne "accueille" les criminels les plus endurcis de Lustranie (les "sans-retour") et certains exilés du Vieux Monde.

Le bagne est défendu par plusieurs navires estaliens ainsi que par une terrible batterie de canons.

Pour sauver Gunthar (ce n'est pas de l'altruisme pur, Gunthar est l'un des seuls à connaître les défenses secrètes de Riquezas ET de Sartosa: il ne doit pas rester entre les mains de l'ennemi), tous les équipages pirates de Riquezas vont lancer une énorme attaque surprise sur le flanc Nord-Est de l'île. Juste avant, un grand incendie aura été déclenché dans le port de Nueva-Magritta. L'attaque aura bien sûr lieu de nuit. Cette nuit là...

### Gunnlaug:

En gagnant la sympathie de Gunnlaug (raconter leur histoire et faire jouer la fibre norsc devrait suffire), les PJ obtiennent des renseignements sur le raid pirate.

Gunnlaug n'est plus un pirate actif mais il a gardé encore de solides liens avec la communauté des écumeurs des mers. Beaucoup lui doivent en effet la vie.

La veille, Gunnlaug a revu un de ses amis, **Hakerr**, qui lui a appris que l'attaque aurait lieu trois jours plus tard, de nuit, et que les vaisseaux pirates passeraient au large de Yezudo (suffisamment loin de la côte pour ne pas être repérés) dans la soirée du lendemain.

C'est donc le soir même que les PJ peuvent espérer rejoindre les pirates.

### Rejoindre la flotte pirate:

Alors que le soleil rougeoyant est lentement englouti par l'océan, Gunnlaug rejoint les PJ et leur dit que le temps de partir rejoindre les pirates est arrivé.

Gunnlaug propose sa propre barque de

pêche pour ce faire, mais les PJ peuvent également préférer le Torgennir.

Pendant la journée, l'équipage a déambulé dans les docks et siroter la bière de la taverne du "Poing de Roc". Rorald est ravi d'être à nouveau utile aux PJ. Il ne sera cependant pas d'accord si les PJ lui demandent de participer au raid pirate avec le dräkkar. Gunnlaug approuve: contrairement aux bateaux pirates, le Torgennir n'est pas équipé de canons. De plus, s'il était détruit, comment les PJ regagneraient-ils leur lointaine Norsca?

Quelque soit le moyen de transport utilisé, les PJ s'éloignent de Yezudo dans la nuit. A environ 2 kilomètres de la côte, Gunnlaug les fait s'arrêter. Dans le ciel, Mannslieb, et Morrslieb, les deux lunes, ne sont qu'à moitié visibles.

Près d'une heure plus tard, les PJ (surtout Snorri) distinguent dans l'obscurité les formes de plusieurs bateaux qui naviguent bien sûr sans lumières.

### Les Pirates:

Gunnlaug hèle un des bateaux. Dans les ténèbres s'allume bientôt une lanterne qui illumine des visages constellés de cicatrices, de bandeaux, et de barbes de trois jours.

Gunnlaug s'identifie. Le capitaine du bateau s'approche: "Gunnlaug, vieux corsaire! Tu te joins à nous?"

- "Bonsoir **Capitaine Iranto!** Pas moi, mais des amis de confiance qui savent tous se battre!"

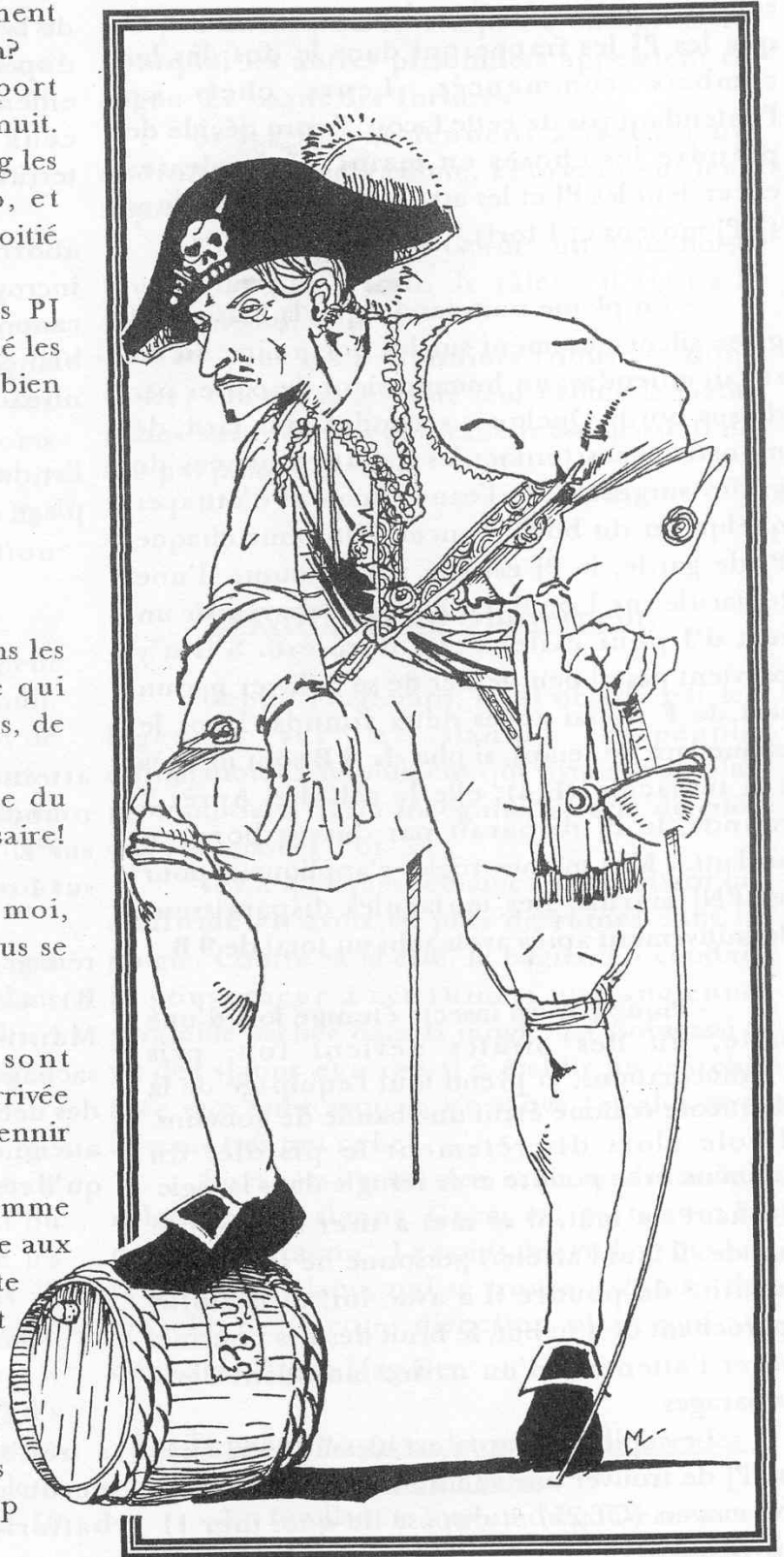
Les PJ montent tous à bord et sont accueillis par les pirates qui voient leur arrivée comme un soutien. Gunnlaug, et le Torgennir s'il est là repartent vers Yezudo.

Le Capitaine Iranto, un grand homme roux à qui il manque une oreille, demande aux PJ pourquoi ils se joignent à eux. Il n'insiste pas si les PJ restent vagues, du moment qu'il combattent avec les pirates...

Le bateau, la **Manticore**, rejoint la flotte pirate et reprend sa route. Les PJ n'ont pas de mal à sympathiser avec les pirates, surtout s'ils leur donnent un coup de main pour les tâches du bord.

### Le Voyage vers l'Île des Tortues:

Il faut 2 jours à la flotte pirate pour arriver en vue de l'île des Tortues. Le voyage se fait surtout de nuit et pendant la journée, la flotte (qui compte 9 navires) s'arrête dans les baies isolées. Les villes-comptoir défilent au loin: Mannshause, dont il ne reste plus que des ruines (Cf: anciens Tomes), Kleinstadt, étape favorite des équipages de l'Empire de Karl-



Franz, et Findemer, repaire de tous les bretonniens partis en Lustranie.

Le MJ peut broder autour des évènements suivants pour animer le voyage s'il le désire:

- Alors que la flotte mouille dans une baie entourée de jungle, les PJ sont invités par un pirate nommé Rafel à le suivre dans la jungle pour cueillir des fruits. Rafel les entraîne en fait dans un guet-apens. Quelques pirates sont persuadés que Gunnlaug est un traître et que les PJ les frapperont dans le dos dès les combats commencés. Leurs chefs ne l'entendant pas de cette façon, ils ont décidé de prendre les choses en mains. **Huit pirates** encerclent les PJ et les attaquent avec des sabres (7 PJ moyens et 1 fort).

- En pleine nuit, tandis que la Manticore glisse silencieusement sur les flots noirs, un cri se fait entendre: un homme vient de passer par dessus bord! Quelques secondes plus tard, de monstrueuses tentacules grisâtres ornées de griffes surgissent de l'eau et tentent d'attraper quelqu'un du bord. Lancer 1D6 pour chaque PJ de garde, le PJ est visé par l'attaque d'une tentacule sur 1 ou 6. Le PJ doit alors réussir un test d'I pour éviter cette dernière. S'il n'y parvient pas, il peut tenter de se délivrer par un test de F réussi après deux rounds. Dans le même laps de temps, si plus de 6 B sont infligés à la tentacule (E:4), elle le relâche. Après 2 rounds, le PJ disparaît par dessus bord en hurlant... Mes mêmes règles s'appliquent pour les PNJ marins. Les tentacules disparaissent définitivement après avoir subi un total de 9 B.

- Piqué par un insecte étrange lors d'une halte, un des pirates devient fou: pris d'hallucinations, et prend tout l'équipage de la Manticore comme étant une bande de gobelins. Il vole alors discrètement le pistolet du capitaine et sa poudre et se réfugie dans la vigie. Du haut du mât, il se met à tirer sur tout le monde. Il faut l'arrêter: personne ne sait quelle quantité de poudre il a avec lui, et la flotte approchant de son but, le bruit des tirs pourrait attirer l'attention d'un navire mouillant dans les parages.

Le capitaine Iranto est blessé (bien sûr), aux PJ de trouver une solution. Le pirate est un PNJ moyen (CT:25) et dispose de quoi tirer 11 fois (il garde le onzième coup pour lui au cas

où il serait capturé par les "gobelins").



### L'Attaque du Bagne:

Les PJ n'ont pas un grand rôle à jouer dans la phase maritime de l'attaque. Sur le pont de la Manticore, ils voient les bateaux pirates se disperser, pour offrir des cibles plus difficiles, et entendent bientôt tonner les canons. D'abord ceux de la flotte pirate puis ceux, plus terrifiants, du bagne de l'île des Tortues.

Pour des norscs =, habitués aux francs abordages à coups d'épées, le spectacle est incroyable: la nuit est déchirée par les tirs des canons, et la mer trouée de grandes éruptions blanches. Un orage semble se déclencher au niveau du sol.

La Manticore fonce vers la plage Nord-Est de l'île, au bout de laquelle se trouve une plage escarpée menant à l'arrière du bagne.

### Les Tirs de Batteries:

Il faut 10 rounds à la Manticore pour atteindre la plage. Pendant les 6 premiers rounds, lancer 1D10, la Manticore est touchée sur 1. Pendant les 4 derniers rounds, elle l'est sur 1 ou 0.

Pour chaque coup reçu, les PJ doivent réussir un test pour éviter les éclats de bois (1 B). Considérez qu'au troisième coup, la Manticore commence à couler. Les PJ ne sachant pas nager doivent alors s'accrocher à des débris et être trainés jusqu'à la plage. Les PJ atteignent la plage en deux fois plus de rounds qu'il restait à la Manticore pour le faire.

### La Plage:

Contre toute attente, l'approche de l'île a très bien tournée pour les pirates, ils n'ont perdu que 2 bateaux et détruit les 2/3 des batteries du bagne, y causant des dégâts importants: des pans de remparts entiers se sont

écroulés. C'est vers l'une de ces ouvertures que se précipitent les PJ et l'équipage de la Manticore, aussitôt débarqués de leurs chaloupes.

La distance qui les sépare des murs est de 150 mètres. A allure rapide, il faut 2 rounds à Ottar, Njal, Harald (1 seul s'il est transformé en loup), et Svend pour parcourir la distance en ligne droite, 3 pour Snorri.

A chaque round, lancer 1D6 pour chaque PJ. Sur 1 ou 6, un tir de canon explose à proximité d'un PJ. S'il réussit un test d'I, il ne prend qu'1 coup de F 2, sinon, de F 4. Les PJ sont bien sûr précédés et suivis de pirates.

### Au Pied des Remparts:

Des soldats de la garnison du bagne attendent les pirates sur les éboulis des remparts. Les PJ doivent en affronter au moins 10 (au MJ de les répartir) avant de pouvoir pénétrer dans l'enceinte du bagne. Ce sont des PNJ moyens armés d'épées, en position surélevée (CC: +10%).

Dans l'enceinte, qui ressemble à un petit fort, c'est la panique. Réveillée en pleine nuit, par des coups de canon, la garnison a subi de terribles dommages et les renforts de Nueva Magritta risquent de tarder (ils sont occupés par l'incendie). Les bagnards sont confinés dans leurs cellules. Certains d'entre eux sont pourtant déjà morts, écrasés par les éboulis!

A la suite des pirates (d'autres équipages que celui de la Manticore s'introduisent dans l'enceinte), les PJ rentrent au hasard dans les 4 bâtiments de pierre qui composent le bagne (un à chaque point cardinal).

A chaque round, il y a 1 chance sur 6 de tomber sur 1D4 soldats. Le premier soldat ou prisonnier interrogé révélera aux PJ que les "nouveaux" bagnards se trouvent dans le bâtiment Ouest. Gunnthar le Fou se trouve, lui, dans le bâtiment Nord. Les pirates s'y précipitent. Il n'est pas dans l'intérêt des PJ d'y aller; s'ils ne le comprennent pas, faites les précéder de 50 pirates hurlant ou faites leur perdre du temps avec des escouades de 10 soldats qui leur barrent la voie.

Le Bâtiment Ouest n'est pas plus éloigné que les autres par les tirs de canons, il a perdu une bonne partie de sa structure. Trois soldats se trouvent encore à l'intérieur. Les cellules sont petites, la majorité sont vides. Dans l'une des dernières, les PJ trouvent tout de même quelqu'un: un grand homme barbu à qui il manque un bras. Il s'appelle Franson et est un aventurier bretonnien arrêté il y a 3 jours. Sa blessure au bras remonte à plusieurs années... Il n'a pas encore eu le temps de comprendre pourquoi les autres prisonniers appelaient ce bagne "Le Bagne des Tortures".

Si les PJ parviennent à trouver un endroit à peu près calme, Franson peut leur apprendre ceci:

- Il se souvient de Gorm, "un vieux norse tout le temps en train de râler", il était à 2 cellules de lui.

- Tous les prisonniers robustes (dont Gorm) ont été enlevés de leur cellule le matin même sur ordre du gouverneur Soragassi. Il ne sais pas pourquoi.

### Les Affaires du Gouverneur:

Depuis longtemps, il est obsédé par les légendes sur les slanns, ce peuple d'humanoïdes amphibiens qui vivraient au plus profond de la Terra Incognita, au sein de cités aux rues pavées d'or.

Il y a quelques semaines, un bagnard lui a affirmé en avoir vu près de ruines dans la jungle. Contre sa liberté, le bagnard a conduit le gouverneur à ces ruines: une ancienne pyramide cachée dans la jungle. Là, Soragassi a vu des slanns et a réussi à établir un marché avec eux pour avoir la vie sauve (et plus tard devenir très très riche).

Soragassi vend des esclaves humains robustes aux slanns. Gorm est parti avec la dernière "livraison". Le point de rendez-vous est la pyramide slann, qui se trouve à 2 jours de marche de la côte, direction plein Sud au départ de Nueva Magritta.

### Les PJ peuvent apprendre cela de différentes façons, les voilà:

- En fouillant le bureau du gouverneur et en trouvant son journal personnel (bâtiment Sud).

- En interrogeant son aide de camp, qui est protégé par 2 gardes du corps (PNJ forts). Ils sont cachés dans les sous-sols du bâtiment sud.

- En dernier recours, Gunthar le Fou (que les pirates ont retrouvé, blessé mais vivant, a entendu le gouverneur parler avec son aide de camp de ses "affaires").

### Partir du Bagne:

Les bagnards libérés ont aidé les pirates à régler son compte à la garnison. Certains d'entre-eux ont même réussi à prendre le poste de la dernière batterie du bagne, et tirent à présent sur les navires de Nueva Magritta qui se sont finalement aperçu qu'il y avait plus important que le feu du port de la ville-comptoir...

L'évacuation du bagne se fait grâce à la flotte pirate, mais aussi grâce à de petites embarcations utilisées par les soldats pour faire de petits aller-retours entre l'île des tortues et Nueva Magritta.

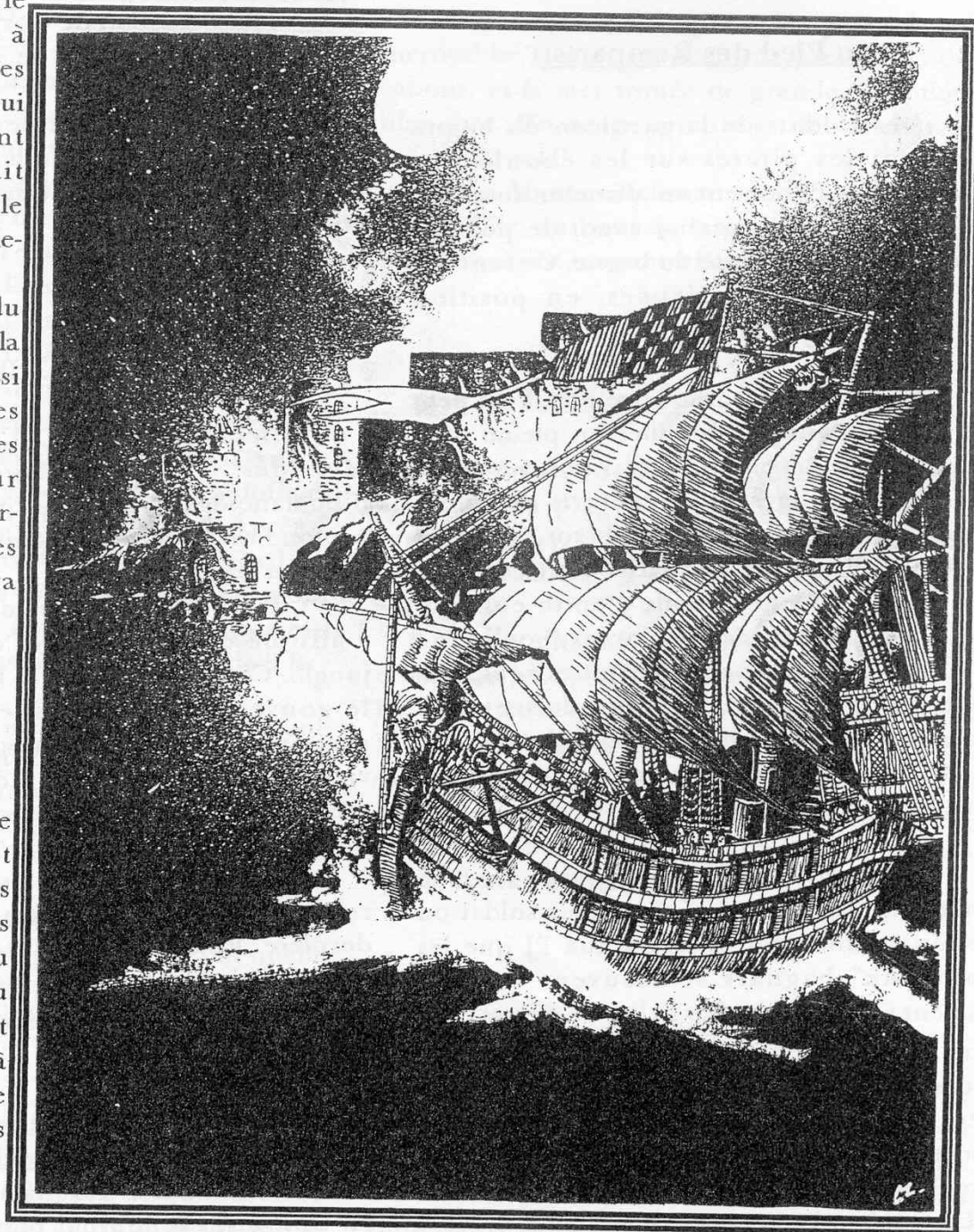
W

Les PJ ont le choix: ils peuvent prendre une de ces petites embarcations ou rejoindre un bateau pirate (la Manticore ou un autre). Ils doivent cependant agir vite à présent et rattraper le convoi de prisonniers dans la jungle.

### Partie 3: LA PYRAMIDE DE GUATEKLEC

Le convoi de prisonniers a une journée d'avance sur les PJ, et ceux-ci progressent avec difficulté dans la jungle. Au coeur de celle-ci, une végétation luxuriante s'est développée au côté d'arbres immenses, ce qui rend les déplacements ardu du fait des lianes et des buissons entremêlés. De nombreuses fleurs colorées apportent des touches de blanc, violet, jaune et bleu à cet océan de vert. les insectes sont légion: toutes les sortes et tailles étant représentées.

*Le bagne en feu, la Manticore quitte l'île des tortues en vainqueur, les bagnards libérés:*



## Sur les Traces des Prisonniers:

Grâce à sa compétence "Pistage" et à un test d'Int +10%, Snorri repère la piste suivie par le convoi de prisonniers, les soldats et le gouverneur. Snorri a droit à un test toutes les heures. A chaque échec, tous les PJ doivent réussir un test d'E ou, du fait de l'épuisement, perdre 1 B (nonobstant E et armure).

S'il réussit un test d'estimation (Int +10% grâce à "Pistage" toujours), Snorri compte environ 20 prisonniers et 10 soldats (bottés).

## Rencontres dans la jungle:

Le MJ peut utiliser les suggestions suivantes pour animer la progression dans la jungle (on considère à chaque fois que les PJ se sont un peu éloignés de la piste):

1- Les PJ arrivent dans une zone marécageuse qu'il leur faut contourner. Lancez 1D6 pour chacun d'eux. Sur 1, le PJ réveille un ver géant qui dormait dans la boue. Le ver cesse de combattre lorsque ses B sont à leur moitié (PNJ forts ou WJRF page 247). Il cause la peur.

2- Les PJ débouchent dans une clairière où des squelettes sont suspendus aux arbres par une matière filandreuse. Une araignée géante vit dans les arbres et attaque les PJ s'ils touchent à sa "toile" (PNJ fort ou WJRF page 232).

3- Le premier PJ arrive sur un ancien piège oublié par des pygmés: une fosse cachée de pics assérés. Le PJ a droit à un test d'I pour le voir, sinon il y tombe et subit 1D4 coups de Force 1.

4- Les PJ arrivent dans une clairière où une aventurière a établie un campement provisoire. Il s'agit de **Ryolta Neige**, sorcière elfe qui vient de Findemer et se dirige vers un village de colons plus à l'Ouest. Elle va y rejoindre un ami engagé comme mercenaire par les villageois qui craignent les slanns. Ryolta arpente la Lustranie depuis plusieurs années et peut renseigner les PJ sur les slanns et la pyramide vers laquelle ils se dirigent (voir plus

loin). Elle n'a pas remarqué le convoi. Ryolta est un peu hautaine, ce qui peut en irriter certains, surtout Snorri!

5- Les PJ passent à proximité d'une grotte alors qu'une pluie diluvienne se met à tomber. A peine rentrés dans la grotte, sont-ils attaqués par des chauves-souris géantes (PNJ faible ou voir WJRF page 234). Au fond de la grotte se trouve le squelette d'un homme auquel est encore accroché un sac à dos. A l'intérieur: des chiffons qui contenaient des vivres, une carte complètement effacée et une fiole contenant un bien mystérieux liquide bleu... Qui n'apporte rien d'autre que des crampes d'estomac! (Test d(d'I ou CC -5% pour 1D4 heures).

6- Le dernier PJ dans l'ordre de marche entend un bruit derrière lui. Ses yeux tombent sur une femme superbe vêtue de peaux de bêtes et maquillée de peinture vives! Le PJ se trouve face à une des légendaires amazones de Lustranie. Il tente un test de Soc. S'il le réussit, elle tente de l'assommer pour l'emmener. Dès que les autres interviennent, elle se fond dans la jungle, déçue. Cette rencontre n'est pas possible si une femme ou Snorri ferme la marche et se produit obligatoirement si Svend (homme) est en dernier. Voir le profil type et la description de l'amazone dans les anciens Tomes Grimoire.

## L'Emboscade de Pygmées:

L'après-midi de leur deuxième jour de marche, alors que les PJ approchent de la pyramide (ils peuvent la distinguer du haut d'un arbre), ils rattrapent le convoi de prisonniers... qui est tombé quelques heures auparavant dans une embuscade tendue par des chasseurs pygmées.

Les PJ dénombrent 23 cadavres. D'habitude, les pygmées capturent leurs victimes pour les manger ensuite, mais là, c'est un acte de représaille contre les slanns qui ont asservi nombre d'entre eux.

Aucun des cadavres ne correspond à la description de Gorm. Un test d'Int ou la compétence Traumatologie (Ottar) permet de



s'apercevoir que l'un des soldats est encore en vie, même si ce n'est plus pour longtemps...

Il peut apprendre aux PJ que le convoi est tombé dans une embuscade de pygmées qui voulaient sans doute les empêcher d'arriver aux Slanns. La plupart d'entre eux sont morts, mais il a entendu le gouverneur Soragassi donner l'ordre de se cacher dans la pyramide, et y partir avec une poignée d'hommes, dont des prisonniers.

### La Pyramide de Guateklec:

Objet de nombreuses légendes, la pyramide de Guateklec (baptisée par les premiers explorateurs norscs qui entendirent des pygmées l'appeler ainsi) est située par beaucoup, bien plus à l'Est.

Abandonnée par les slanns à l'époque de l'arrivée massive de premiers colons humains, la pyramide a fait l'objet de nombreuses explorations avant d'être délaissée voilà une vingtaine d'années. Nombreux sont en effet ceux qui racontent qu'elle est gardée par une monstrueuse bête qui sommeille dans ses entrailles.

### L'Approche de la Pyramide:

Elle se présente sous la forme d'une grande pyramide (de type aztèque) à degrés. L'entrée se trouve sous une arche sculptée.

Les PJ doivent se procurer le moyen pour s'éclairer avant d'y entrer (des torches improvisées font l'affaire). L'intérieur de la pyramide est fait de grandes salles reliées entre elles par des tunnels qui ressemblent plus à des boyaux qu'à des couloirs. Les murs sont faits d'une pierre maronnasse et constellés de fresques dépeignant la vie de créatures ressemblant à des humains à longues jambes et à tête de grenouille.

Les salles sont vides, à l'exception des piliers qui en soutiennent les plafonds ou les autels taillés dans la pierre (sur lesquels sont sculptées des scènes de sacrifices). Pas besoin de plan pour l'intérieur de la pyramide: faites déambuler les PJ à votre guise dans les salles et boyaux. Ils tombent de toute façon rapidement sur les survivants du convoi de prisonniers.

### Les Survivants:

Ils sont 7: Quatre soldats, le gouverneur Emilio Soragassi, deux bagnards dont Gorm. Ils sont parvenus jusqu'à une grande salle grâce à la lanterne de l'un des soldats. S'étant aperçu qu'ils n'étaient plus poursuivis par les pygmées, ils se sont arrêtés de courir, mais se sont perdus.

De plus, la tension règne en leur sein: Gorm et le bagnard n'attendent qu'une chose, pouvoir sauter à la gorge du gouverneur, pour l'instant protégé par les 4 soldats. Terrifié à l'idée de se perdre dans les entrailles de la pyramide et conscient des légendes que l'on raconte à son sujet, Soragassi a décidé de rester dans cette salle pour attendre que les autres survivants de l'embuscade, qu'il croit nombreux, les retrouvent.

Cela fait maintenant 4 heures qu'ils sont tous dans la grande salle vide. La lanterne est à la fin de sa réserve d'huile quand les PJ arrivent.

### Rencontre des Survivants:

Quand les PJ arrivent dans la salle, ils voient d'un côté un grand homme maigre au visage taillée à coup de serpe orné d'une barbichette grise (Emilio Soragassi) et de l'autre côté, deux hommes en pantalons et veste de toile rudimentaire: un jeune blessé et un autre plus âgé, massif et barbu (Gorm). Et au milieu de la salle: les 4 soldats.

Le gouverneur les prend d'abord pour les sauveurs qu'il attend, mais Gorm, stupéfait reconnaît immédiatement Snorri. Pensant que se sont des compagnons norscs venus le sauver, Soragassi ordonne aux soldats de les attaquer et se joint lui-même au combat. Cela semble être le dernier obstacle avant le face à face avec Gorm... Les 4 soldats sont des PNJ moyens, Soragassi est un PNJ fort. Ils ont tous sabre et protection de cuir.

### Gorm le "Rusé":

Gorm saisit le sabre du premier soldat qui tombe et prête main forte aux PJ (c'est un PNJ fort), voilà qui devrait les étonner (ou les

outrer!). L'autre bagnard fait de même, mais déjà blessé, il ne survit pas au combat et laissera s'échapper le gouverneur dans les tunnels du temple. Le combat terminé, voici venu le temps des explications. Les enfants de Skollvef vont enfin pouvoir venger la mémoire de leur père tué lâchement et celle de toute leur famille.

Mais, Gorm s'approche de Snorri et le prend dans ses bras! "Snorri, vieille crapule! C'est ce bandit de Skollvef qui t'envoie? Ha! Ha! Il a changé d'avis après mon offre de grands voyages et veut sa part! Bah, tout ce qu'il veut: vous m'avez sauvé!"

Les PJ devraient comprendre que quelque chose cloche. En interrogeant Gorm (qui se montre bouleversé à l'annonce de la mort de Skollvef), ils apprennent que lui et Skollvef s'étaient réconciliés l'an passé. Gorm avait même proposé à Skollvef de l'accompagner en Lustranie, mais celui-ci, voulant rester auprès des siens, avait décliné son offre.

Skollvef n'en avait parlé à personne, même pas à Eyrbii, Snorri, ou ses enfants, de peur d'être pris pour un vieil "encroûté". Et surtout, Gorm est parti pour la Lustranie voilà 5 mois, ce qui fait donc 3 mois au moment du meurtre, et non quelques jours comme l'avait dit Jiurl, et la seule personne du clan du flörd Revik à qui Gorm avait parlé de son départ (à part Skollvef) était Jiurl, qu'il avait rencontré à Ragnar peu avant son départ.

Jiurl a donc tout inventé pour éloigner les enfants Skollvefson du fjörd Revik et les envoyer très très loin. Olric sait ce qu'il a manigancé pendant tout ce temps...

C'est lui l'assassin de Skollvef, c'est par sa mort que ce dernier sera vengé.

### Les Slanns!

Sur ces entrefaits, les PJ entendent surtout des bruits derrière eux: des humanoïdes reptiliens apparaissent au bout du couloir... des slanns!

Les slanns que l'on trouve aujourd'hui en Lustranie sont les descendants dégénérés de la race des anciens slanns, qui maîtrisaient magie et technologie à des niveaux que l'on peut difficilement imaginer. Aujourd'hui, les

slanns sont devenus une race primitive dont le gibier préféré dans la jungle de Lustranie reste l'humain (après le tricératope vert de Thuatula). Arrivés au pied de la pyramide, comme prévu, les 26 slanns (des chasseurs du redoutable clan jaguar; voir les anciens Tomes du Grimoire pour plus d'informations) ont compris le mauvais tour des pygmées et se sont enfoncés dans la pyramide pour retrouver les survivants. Contre lequel ils se défouleront.

### Le Salut dans les profondeurs:

Plus qu'un seul espoir pour permettre aux PJ de venger leur père: retourner en Norsca, et pour cela, il leur faut d'abord sortir vivant de la pyramide de Guateklec.

A l'arrière de la salle, 2 couloirs s'enfoncent dans l'obscurité. Quelque soit le chemin emprunté par les PJ (et Gorm), ils finissent par descendre dans les profondeurs de la pyramide. Les slanns leur courent après mais ne les rattrapent pas volontairement. Ils s'amusent. Boyaux et escaliers se succèdent sous les pieds des PJ qui ne peuvent pas prendre de repères. Svend commence à se sentir vraiment mal à l'aise à cause de sa claustrophobie, Snorri et Harald perdent tout sens de l'orientation. Pour couronner le tout, tous notamment Gorm, n'ont plus beaucoup de souffle.

Alors que tout semble perdu, ils arrivent dans une énorme salle circulaire au centre de laquelle se trouve un gigantesque trou qui semble être sans fond.

### Le "Gardien" de la Pyramide:

Il y a des milliers d'années, les architectes slanns de la pyramide, invoquèrent un démon abyssal pour protéger leur ouvrage. Ce démon fut placé dans une gigantesque fosse creusée grâce à une technologie aujourd'hui complètement oubliée. Il ne doit se réveiller que si la pyramide est en danger de destruction, mais il peut aussi être attiré par le bruit...

Ce démon revêt la forme insensée d'un lombric blanc démesuré (diamètre du corps: plus de 10 hommes).

### Réveiller le Gardien:

Un autre boyau part de la salle, mais les slanns ne vont pas tarder à rattraper les PJ, qui devront les affronter tous: il y en a 26 (PNJ forts, si vous n'avez pas le Tome 6).

Les PJ peuvent tenter de réveiller le gardien et espérer qu'il s'occupe des slanns... Et pas d'eux! (au besoin, Gorm leur rappelle la légende dès qu'ils ont un instant de répit). Tout bruit répété contre la paroi du trou ou tout objet plus gros qu'un caillou jeté dedans suffit à réveiller le monstre.

Celui-ci met alors 1D10 rounds à apparaître, alors que les slanns arrivent sur les PJ en 1D4 rounds. L'apparition du démon cause la Terreur chez tous ceux qui ratent leur test de CI (test global pour les slanns).

Ceux qui réussissent leur test peuvent s'éloigner vers le boyau, les autres ont 5% de (mal)chance d'être happés par le lombric démoniaque. Les slanns, qu'ils paniquent ou pas, étant bien plus nombreux que les PJ, essuient la colère du monstre.

Les PJ qui ne sont pas paralysés de terreur peuvent aider ceux qui le sont, à reprendre leur esprits: un test de CI+10% par round dans ce cas.

Au bout d'une demi-heure de marche, les PJ rejoignent miraculeusement la surface et l'extérieur. Ils ne leur restent plus qu'à rejoindre le Torgennir.

### Partie 4: LA VENGEANCE DES FRERES SKOLLVEFSON

Les PJ regagnent Yezudo sans trop de problèmes en passant par Findemer, et en louant les services d'un pêcheur et de sa grande barque. Ils atteignent leur point d'attache en 4 jours après être sortis de la pyramide de Guateklec.

A Yezudo, les habitants ont encore subi des émotions: une poignée de survivants du culte de Gaator qui s'étaient réfugiés dans la jungle a tenté d'assassiner le (nouveau) grand prêtre d'Ulric de la ville. Ils ont heureusement été démasqués et mis hors d'état de nuire alors qu'ils entraient dans le temple.

Même s'il s'est "bien" terminé, cet incident a mis tout le monde à cran dans Yezudo...

L'équipage du Torgennir ne se trouve pas à bord du navire, mais se restaure dans la taverne du poing du Roc. Au bout du ponton, les PJ sont bloqués par un groupe de 8 initiés d'Ulric armés, qui ne veulent pas les laisser entrer en ville (PNJ moyens).

Si les PJ avaient auparavant quitté le prêtre recruteur en bons termes, celui-ci interviendra en faveur des PJ. Dans le cas contraire, les PJ devront utiliser la force pour passer, ce qui serait regrettable, ou attendre la nuit en dehors de la ville-comptoir pour revenir au dräkkar.

### Départ pour la Norsca:

Rorald et tout l'équipage sont ravis de revoir (tous?) les PJ, mais surpris par l'histoire de Gorm. Une fois éclaircis sur la situation, ils sont tous d'accord: il faut revenir le plus vite possible en Norsca! Après avoir collecté assez de vivres, Rorald fait partir le dräkkar vers le large.

A part une tempête au large des côtes de l'Arabie, le voyage de retour se déroule sans encombre. Le MJ peut se servir des événements suggérés pour le voyage aller non utilisés.

### Le Fjörd Revik:

Depuis le départ des PJ, il y a maintenant plus de 4 mois, Jiurl le devin, s'est établi en tyran sanguinaire sur le clan et sa région. L'esprit maléfique qui a pris possession de lui a augmenté sa connaissance des runes en lui en révélant d'interdites.

Grâce à elles, toute volonté de résistance disparaît de l'esprit de ceux qui s'opposent à Jiurl. Tout le clan lui est soumis et se trouve contraint de le vénérer comme une divinité.

Lorsque les PJ arrivent, l'assemblée locale, la "Thing" est réunie devant la grande maison des Skollvefson, que le devin s'est approprié. Jiurl se trouve à la tête de l'assemblée. De toute façon, tous les membres sont en son pouvoir.

Jiurl avait tout prévu sauf le retour des frères Skollvefson, de ce pays dangereux et lointain. Cela a bien été sa seule erreur, et il va s'en repentir...

## Le Jugement de la Thing:

Eyrbii, la femme de Skollvef, la mère d'Harald, Svend et Njal, est en train d'être jugée pour avoir osé résister à un ordre de Jiurl. Le jugement s'interrompt à l'arrivée de Gorm et des PJ dans le village en émoi.

λ

## Le Jugement d'Olruc:

Quelque soit le résultat des discussions, Jiurl accepte de s'en remettre au jugement d'Olruc en affrontant lui-même un des enfants Skollvefson. Conformément à la coutume, le vainqueur sera reconnu comme celui à qui Olruc donne raison. Curieuse décision pour ce vieillard... Une fois le PJ choisi, Jiurl et celui-ci se rendent sur la grève qui borde le village pour y livrer combat.

Au début, Jiurl se bat comme un PNJ moyen, avec une épée. A la première blessure, il s'écroule, mais se relève tout de suite, les yeux pleurant du sang: "Tu as voulu te battre Skollvefson... Hé bien bas toi maintenant, mais pas contre le faible Jiurl!".

A ces mots, le corps du devin semble exploser et laisse place à l'esprit chaotique sous sa forme primaire... Un corps noir de dragon boursoufflé au sommet duquel trône la tête hurlante de Jiurl:

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc  
5 60 30 6 5 16 36 2 25 44 66 88 88 0

- Il cause la terreur
- Il se régénère comme un troll
- 1 fois tous les 4 rounds, son attaque par contact est remplacée par un crachat de liquide acide (sous sa CT, de force 4, annule les protections éventuelles).

Il est clair que Jiurl ayant lui-même bafoué les règles, les autres PJ peuvent intervenir dans le combat.

Il faut savoir que tout PJ mourant à ce stade doit être considéré comme ayant réussi le scénario, Si la bête-Jiurl est bien vaincue à la fin. Il est en effet mort en défendant la mémoire de son père ou frère d'armes et va directement au Valahana, la plus belle fin pour

un norsc...

Si la bête-Jiurl est vaincue, Skollvef est vengé et le clan retrouve toute sa volonté et sa quiétude. Une gigantesque fête est organisée pour fêter les héros, et à peine quelques mois plus tard, les scaldes de Norsca commencent à raconter la Saga des Frères Skollvefson...



## Profils de PNJ

### Profil de PNJ faible:

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc  
4 25 25 2 2 5 30 1 18 18 18 18 18

### Profil de PNJ moyen:

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc  
4 33 25 3 3 7 30 1 29 29 29 29 29

### Profil de PNJ fort:

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc  
4 40 30 4 4 9 35 2 33 33 33 33 33

### Profil de PNJ très fort:

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc  
5 50 40 5 5 12 40 2 40 40 40 40 33

WJAF  
III'TAF

NJAL SKOLLVEFSON

Race Humaine Sexe F Age 18  
 Taille 1m74 Poids 62 kgs Vocation Guerrière  
 Cheminement Voleuse, Apprentie-alchimiste,  
 Carrière actuelle MATELOT Alignement neutre

M	CC	CT	F	E	I	A	Dex
4	34	38	3	3	42	1	41
Cd	Int	Cl	FM	Soc	BLESSURES		
31	34	30	28	35	7		

Compétences

Baratin  
 Camouflage urbain  
 Canotage  
 Déplacement silencieux  
 (rural et urbain)  
 Escalade  
 Escamotage  
 Esquive  
 Evaluation  
 Fermentation  
 Manoeuvres nautiques  
 Natation

Equipement

Vêtements  
 Corde (10m)

Armure non

Richesses 14 CO 4/-

Armes

Epée (arme simple)  
 Dague (I+10/D-2/P-20)

Langages

Norse  
 Occidental  
 Kislevite

Folie 0 point

Psychologie

Histoire Personnelle

Plus jeune des enfants Skollvefson, Njal est pourtant celle qui en a le plus vu: c'est la "petite fûtée" du clan. Après un désaccord avec sa mère Eyrbii, elle part seule pour Erengard en Kislev à 13 ans. Njal y vit de menus larcins quelque temps avant d'être "embauchée" comme apprentie par un alchimiste du seigneur local. Au bout de 2 années, elle parvient à s'enfuir grâce à des marchands tiléens. Revenue dans son clan, Njal se consacre à la navigation et s'occupe de l'entretien des drakkars avec d'autres. Njal est d'un naturel gai et optimiste, toujours prête à partir à l'aventure.

MAGIE  
 Points  
 Sorts

De son séjour forcé chez l'alchimiste, Njal tient une POTION DE DEGUISEMENT (cf WJRF p.189) et un BRACELET DE SORT (sort Aura de résistance, cf WJRF p.155, et 10 PM).

Destin

1

RALLIES

m/rd  
 km/h

Frud.	Norm.	Rap.
8	16	64
3	6	23

WJAF  
III'TAR

OTTAR SKOLLVEFSON



Race Humain Sexe M Age 34  
 Taille 1m74 Poids 70 kgs Vocation Léttré  
 Cheminement Mercenaire, Initié,  
 Carrière actuelle CLERC D'OLRIC (nvl) Alignement neutre

M	CC	CT	F	E	I	A	Dex
4	39	22	3	4	30	2	29
Ca	Int	Cl	FM	Soc	BLESSURES		
43	36	33	39	23	9		

Compétences

Coups assomants  
 Coups puissants  
 Désarmement  
 Eloquence  
 Esquive  
 Emprise sur les animaux  
 (seulement les loups)  
 Incantations cléricales  
 Langage secret - jargon des batailles  
 Soins des animaux  
 (seulement les loups)  
 Spécialisation - bâton lesté  
 Traumatologie  
 Natation

Equipement

Vêtements  
 Statuette de loup

Armure Cuir clouté  
 Peau de loup  
 (1/bras et tronc)

Richesses non

Armes

Bâton lesté (I+10/D-1)  
 Epée (arme simple)

Langages

Norse  
 Occidental (moyen)

Folie 3 points

Psychologie

Haine - orque

Histoire Personnelle

Ottar est le seul enfant de Skollvef et de sa 1<sup>e</sup> femme, Helda. C'est un ancien mercenaire, (souvenir de cette époque: son oeil droit crevé par un orque), qui a rejoint l'ordre d'Olric (Ulric pour les norscs). Il n'y a pas de hiérarchie religieuse en Norsca, c'est un cousin agé qui a confié sa charge de prêtre à Ottar. Même s'il ne dédaigne pas regoûter au combat de temps à autre, Ottar joue surtout un rôle de conseiller spirituel auprès des jeunes du clan (les anciens préférant Jiurl le devin). Homme plutôt réservé, Ottar est pourtant prêt à tout pour protéger Harald, qu'il sait être devenu un "ulfwerenar", un loup-garou, et donc un protégé d'Olric (Harald ne l'a pas dit aux autres frères).

MAGIE

Points 8  
 Sorts

Exorcisme (magie mineure/1PM/p.153)  
Guérison des blessures légères  
 (magie de bataille n1/3PM/p.156)  
Main de fer  
 (magie de bataille n.1/2PM/p.156)

(Ottar a les composants requis)

Destin

1

RUURES

	frud.	Norm.	Rap.
m/rd	8	16	64
km/h	3	6	23

WJAF  
III:TaA

SVEND SKOLLVEFSON

Race Humaine Sexe F Age 21  
 Taille 1m74 Poids 62 kgs Vocation Guerrière  
 Cheminement Troubadour, Raconteuse,  
 Carrière actuelle SCALDE (ménestrel) Alignement neutre

M	CC	CT	F	E	I	A	Dex
4	33	33	3	3	36	1	35
Cd	Int	Cl	FM	Soc	BLESSURES		
38	37	32	29	61	7		

Compétences

Baratin  
 Chance  
 Chant  
 Charisme  
 Eloquence  
 Esquive  
 Histoire (Norsca)  
 Narration  
 Séduction  
 Alphabétisation  
 Héraldique

Equipement

Vêtements  
 Manteau  
 Cor  
 Matériel d'écriture  
 Parchemin (vierge)  
 Petit luth

Armure non

Richesses 22 CO

Armes

Epée courte (arme simple)

Langages

Norse  
 Occidental

Folie 1 point

Psychologie

Claustrophobe

MAGIE non

Points  
 Sorts

Destin

1

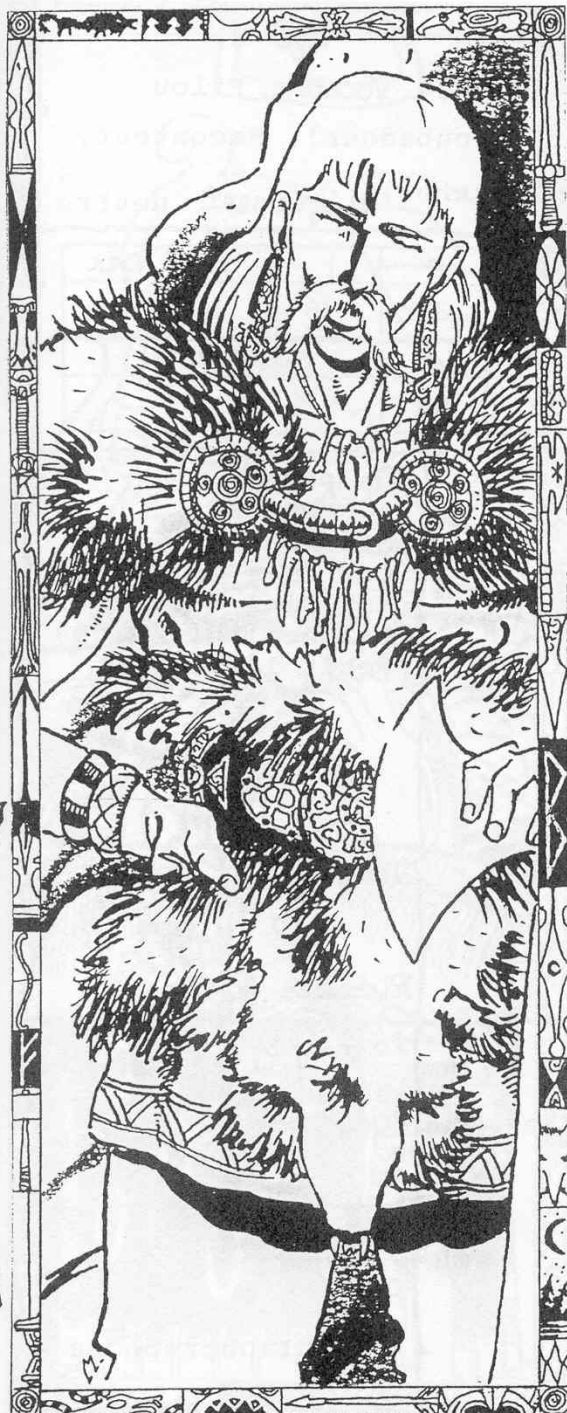
RUURES

	Frud.	Norm.	Rap.
m/rd	8	16	64
km/h	3	6	23

Histoire Personnelle

Svend est une scalde, barde de Norsca, poète itinérante qui chante, récite, ou conte des sagas fantastiques. Les scaldes sont respectés par tous les norses, qui adorent histoires et poèmes. Au cours d'un séjour en Bretagne, un ami a donné à Svend du matériel d'écriture et un luth. Bien que préférant sa mémoire et sa voix, comme tout scalde, Svend s'est décidée à essayer ces nouvelles "techniques". Svend a un grand projet: raconter la saga de son père, qui lui relate donc ses exploits passés depuis bientôt un mois. Svend est une jeune femme ouverte qui voit en toute occasion matière à histoire.

HARALD SKOLLVEFSON



Race Humain                      Sexe M                      Age 23  
 Taille 2m02                      Poids 82 kgs                      Vocation Guerrier  
 Cheminement Mercenaire,  
 Carrière actuelle SGT - MERCENAIRE                      Alignement neutre

M	CC	CT	F	E	I	A	Dex
4(9)	53(40)	46	4(3)	4(4)	35(45)	2	30
Cd	Int	Cl	FM	Soc	BLESSURES		
33	34(14)	36(14)	36(14)	26	10		

Compétences

Coups assomants  
 Coups précis  
 Coups puissants  
 Désarmement  
 Esquive  
 Langage secret - jargon des batailles  
 Orientation  
 Spécialisations  
     - armes à 2 mains  
     - épieu  
 Violence forcenée  
 Natation

Équipement

Vêtements

Armure Peaux de bêtes (1/tronc)

Richesses 0

Armes

Épieu (I+10)  
 Hache à 2 mains (I+10/D+2)

Langages

Norse  
 Occidental (moyen)

Folie 3 points

Psychologie

Frénésie

Histoire Personnelle

Bien que surnommé "le mince" à cause de sa svelte silhouette, Harald est un homme d'une grande puissance physique doublé d'un guerrier "berserker" redouté. Posé dans la vie quotidienne, ses fureurs au combat sont pourtant célèbres; elles font dire à certains qu'une bête sommeille en Harald... S'ils savaient! Depuis peu, Harald a acquis le pouvoir admiré de l'Ulfwerenar: ses fureurs peuvent le changer en loup. Harald ne l'a dit qu'à son père et à son frère prêtre d'Olric. Il attend de savoir maîtriser ce pouvoir pour en informer les autres.

MAGIE

Points  
 Sorts

Harald est sujet aux règles normales de la frénésie pour sa lycanthropie (cf WJRF p.236 et 69). Les caractéristiques de Harald/loup sont entre parenthèses.

Destin

2

RUURES

m/rd  
 km/h

Frud. Norm. Rap.  
 8(18) 16(36) 64(144)  
 3(6) 6(13) 23(51)



WJAF  
III'TAR

SVEND SKOLLVEFSON

Race Humain Sexe M Age 21  
 Taille 1m76 Poids 69 kgs Vocation Filou  
 Cheminement Bateleur (troubadour), Raconteur,  
 Carrière actuelle SCALDE (ménestrel) alignement neutre

M	CC	CT	F	E	I	A	Dex
4	35	31	3	3	36	1	35
Cd	Int	Cl	FM	Soc	BLESSURES		
40	37	32	29	59	7		

Compétences

Baratin  
 Chance  
 Chant  
 Charisme  
 Eloquence  
 Esquive  
 Musique  
 Alphabétisation  
 Histoire (Norsca)  
 Narration  
 Séduction  
 Héraldique

Equipement

Vêtements  
 Manteau  
 Cor  
 Matériel d'écriture  
 Parchemin (vierge)  
 Petit luth

Armure non

Richesses 22 CO

Armes

Epée courte (arme simple)

Langages

Norse  
 Occidental

Folie 1 point

Psychologie

Claustrophobe

Histoire Personnelle

Svend est un scalde, un barde de Norsca, poète itinérant qui chante, récite, ou raconte de fantastiques sagas. Les scaldes sont respectés par tous les norsces, qui adorent histoires et poèmes. Au cours d'un séjour en Bretonnie, Svend s'est vu donner par une amie du matériel d'écriture et un luth. Bien que préférant sa mémoire et sa voix, comme tout scalde, Svend s'est décidé à essayer ces nouvelles "techniques". Svend a un grand projet: raconter la saga de son père, qui lui rappelle donc ses exploits depuis bientôt un mois. Svend est un jeune homme ouvert qui voit en toute occasion matière à histoire.

MAGIE non

Points  
 Sorts

Destin

1

RUURES

	Prud.	Norm.	Rap.
m/rd	8	16	64
km/h	3	6	23



WJRF  
III TAR

**NJAL SKOLLVEFSON**

Race Humain      Sexe M      Age 18  
 Taille 1m77      Poids 75 kgs      Vocation Guerrier  
 Cheminement Voleur, Apprenti-alchimiste,  
 Carrière actuelle MATELOT      Alignement neutre

M	CC	CT	F	E	I	A	Dex
4	36	36	3	3	42	1	41
Cd	Int	Cl	FM	Soc	BLESSURES		
31	34	30	28	30	8		

**Compétences**

Bagarre  
 Camouflage urbain  
 Canotage  
 Déplacement silencieux  
 (rural et urbain)  
 Escalade  
 Escamotage  
 Esquive  
 Evaluation  
 Fermentation  
 Manoeuvres nautiques  
 Natation

**Équipement**

Vêtements  
 Corde (10m)

Armure Cuir rembourré  
 (1/tronc)

Richesses 14 CO 4/-

**Armes**

Épée (arme simple)  
 Dague (I+10/D-2/P-20)

**Langages**

Norse  
 Occidental  
 Kislevite

Folie 0 point

Psychologie

**Histoire Personnelle**

Plus jeune des frères Skollvefson, Njal est pourtant celui qui en a le plus vu: c'est le "petit fûté" du clan. Parti seul pour Erengard en Kislev à 13 ans, il y vit de menus larçons quelque temps avant d'être "embauché" comme apprenti par un alchimiste du seigneur local. Exploité pendant 2 années, Njal réussit à s'enfuir grâce à des marchands tiléens. Revenu dans son clan, il se consacre à la navigation et s'occupe de l'entretien des drakkars avec d'autres.

Njal est d'un naturel gai et optimiste, toujours prêt à partir à l'aventure.

**MAGIE**

Points  
 Sorts

De son séjour chez l'alchimiste, Njal tient une POTION DE DEGUISEMENT.  
 (cf WJRF p.189)

**Destin**

**RUURES**

	Frud.	Norm.	Rap.
1	m/rd 8	16	64
	km/h 3	6	23

# Deux Années d'Existence déjà !

(Tome 1 / Tome 9)

## Et on vous a proposé:

*Plus de 50 nouvelles carrières (le livre de base en compte 100).*

*Quelques dizaines de nouvelles compétences.*

*Des quantités d'aides de jeu.*

*De nombreux sortilèges et potions.*

*Un nombre important de « nouvelles » créatures.*

*Une brassée de scénarios.*

*Une poignée de règles rendant plus réalistes vos parties.*

*Des poèmes et des critiques de romans de jeu de rôle.*

*Quelques légendes et mythes.*

## Nous avons commencé à développer:

*Trois nouveaux continents (l'Arabie, la Lustranie et le Nippon).*

Et nous continuons avec votre soutien... Tous les anciens Tomes du Grimoire resteront disponibles encore longtemps, alors n'hésitez pas à nous les commander ou sinon, vous aurez l'impression d'avoir raté un épisode.

*Le Seigneur du Chaos, Warlock, était en couverture du Premier Tome du Grimoire, le voici sur cette couverture du Tome 9, signé P. Noël.*

### **"L'Eternelle Richesse"**

Bastien Madret courait plus vite que si tous les scorpions de Khaine étaient après lui. Sa progression était ralentie par la jungle épaisse et celle-ci menaçait à tout instant de le faire chuter en dressant sur son chemin une liane épaisse ou une souche cachée. Il lui fallait pourtant atteindre le promontoire rocheux coûte que coûte car sinon, les pygmées le rattraperaient et une marmite lui ferait vite office de cercueil.

Tout avait commencé à l'Anguille plus de cinq mois auparavant. La jeune Elisabeth l'avait une fois de plus invité à l'une de ces soirées de la noblesse qu'il aborait tant mais pour une fois, il avait accepté. La perspective d'être seul avec elle un peu plus tard dans la nuit, l'avait fait surmonter son dégoût pour les nobles et leur fourberie. Bien mal lui en avait pris.

Au cours de la soirée, Bastien n'avait rien trouvé de mieux à faire que d'échanger quelques coups de points avec le fils du gouverneur. Le lendemain matin, Henri Seing, un avoué-plaideur ami de son défunt père, lui avait vivement conseillé de partir vers d'autres horizons que ceux, assez limités, du grand port de l'anguille. Le gouverneur avait en effet obtenu du premier magistrat de la ville que des poursuites pour tentative de meurtre soient engagées contre Bastien. Un tribunal l'aurait alors condamné vite fait bien fait à finir ses jours dans les mines des Pâles Soeurs. En bref, ses études de médecine s'en seraient retrouvées brutalement interrompues.

Avec l'aide de Seing, Bastien avait réussi à se faire embaucher comme soigneur à bord d'un galion mettant les voiles pour la lointaine Lustrianie. Tout ce qu'il connaissait de ce continent était lié aux plantes que l'on pouvait y trouver. Bastien serait de toute façon allé n'importe où pour échapper aux mines des Pâles Soeurs, alors autant aller le plus loin possible.

Au cours du voyage, Bastien avait sympathisé avec le Coq du bord. Ses dons culinaires n'étaient dépassés que par ses talents de raconteur et Bastien devint vite fasciné par la légende de la source d'éternelle richesse, source mythique cachée dans la jungle lustrianaise où coulerait de l'or liquide.

Une fois en Lustrianie, Bastien mit fin à son engagement à bord du galion et se mit en quête de toutes informations sur la source, comme tant d'autres l'avaient fait avant lui. La chance lui avait souri dans la petite ville-comptoir de Yezudo. Lieu du culte d'Ulric sur la côte lustrianaise, Yezudo se remettait lentement de la domination sanglante d'un culte animal qui avait renversé celui d'Ulric quelques mois auparavant. Tout était rentré dans l'ordre et les voyageurs commençaient à retourner à Yezudo.

Dans la taverne des docks, Bastien avait fait la connaissance de Morfred Nüger, tue-croco à la retraite, Nüger lui avait raconté avoir discuté avec un marin, ancien membre de l'équipage du grand Colombus Caravelle, qui savait où se trouvait la source d'éternelle richesse. Nüger n'en avait encore parlé à personne de peur d'être escroqué, mais il avait déclaré à Bastien qu'il lui faisait totalement confiance. Les deux hommes s'étaient donc mis d'accord: Bastien retrouvait la source grâce aux indications de Nüger et ils partageaient tous deux ses richesses.

Bastien n'eut pas de mal à engager trois Sans-Retour pour lui servir d'escorte dans la jungle: la récompense était alléchante. Nüger déclina l'offre de Bastien de l'accompagner en raison de son âge.

Suivant les indications de Nüger, Bastien et ses trois comparses se rendirent jusqu'à Rasillian et s'enfoncèrent ensuite dans la jungle direction plein Ouest, à la recherche d'un promontoire rocheux en forme d'enclume retournée.

Les quatre hommes avaient repéré le promontoire lors de leur troisième jour de marche. C'est alors que l'épaisse végétation avait vomi des dizaines de pygmées qui s'étaient lancés à leur poursuite.



Bastien sentit la lance lui effleurer le crâne; les pygmées arrivaient sur lui. Si près du but! Le promontoire rocheux indiqué par Nüger semblait si proche, et où était le promontoire était la source. Les trois compagnons Sans-Retour de Bastien étaient déjà tombés sous les lances et les fléchettes empoisonnées des petits hommes de la jungle, et il ne tarderait pas à partager leur sort, à moins que...

Il y était! Bastien mit le pied sur le bas du promontoire et commença à l'escalader comme un fou-furieux. Le souffle court, il ne s'arrêta même pas pour jeter un coup d'oeil sur les pygmées. Il aurait pu les voir stopper leur course au pied du promontoire puis repartir dans la jungle comme s'ils avaient atteint les limites de leur territoire.

En haut du promontoire, Bastien ne tarda pas à découvrir le trou décrit par Nüger et s'y glissa hâtivement. Il aboutit dans un boyau étroit s'enfonçant dans les profondeurs de la terre. D'abord guidé par la lumière du soleil qui pénétrait dans le boyau par l'ouverture au sommet du promontoire, Bastien se retrouva vite plongé dans les ténèbres. Il avançait à tâtons et sentait le sol en pente sous ses pas. Si le récit du marin de Colombus Caravelle était correct, il menait à la source d'éternelle richesse.

Une odeur bizarre prit d'assaut les narines de Bastien, mais n'y voyant rien, il ne pouvait en deviner l'origine. Si seulement il n'avait pas laissé tomber son sac à dos durant la course pour échapper aux pygmées... Ou mieux! Si seulement il était elfe ou nain, et donc capable de voir dans l'obscurité...

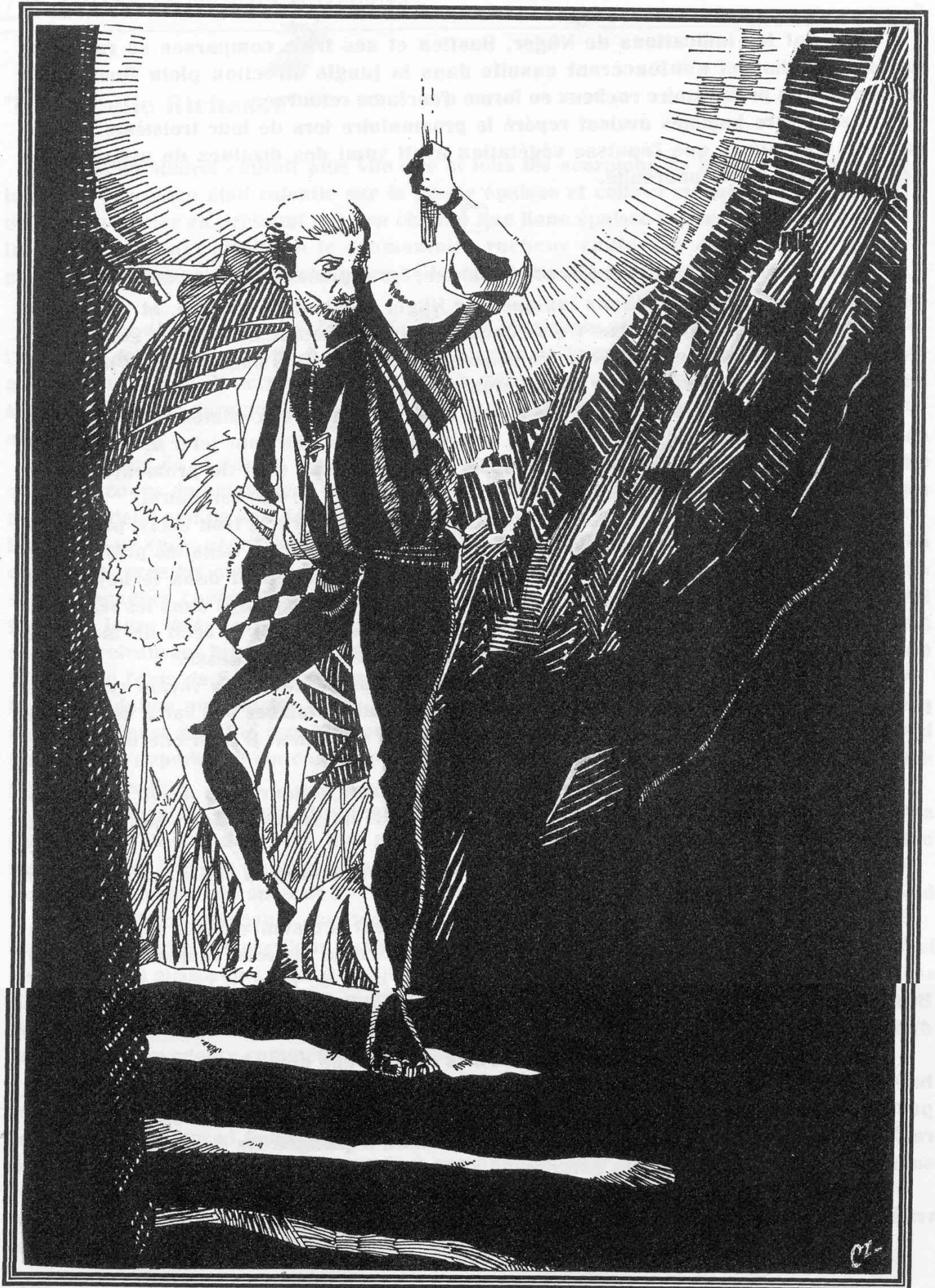
Bastien commençait à douter: le boyau ne semblait toujours pas devoir toucher à sa fin. Et si cette descente le menait directement dans le Royaume de Morr, que l'on disait enfoui dans les profondeurs de la terre?

Il allait rebrousser chemin quand une faible lumière attira son oeil à l'autre bout du boyau. UNE LUMIERE DOREE.

Les yeux écarquillés, Bastien parcourut rapidement la distance qui le séparait de la lumière et aboutit dans une grande caverne au centre de laquelle resplendissait une source d'eau couleur or. Bastien tomba à genou au bord de l'eau, il l'avait trouvé! Lui, Bastien Madret, étudiant-aventurier bretonnien, avait découvert la légendaire source d'éternelle richesse!

Ses yeux furent bientôt inondés de larmes de joie: une nouvelle existence s'offrait à lui. Bastien se souvint tout à coup que son ami Coq lui avait raconté que la source possédait de nombreux pouvoirs, et que par exemple, absorber de son eau dorée restaurait la santé du buveur. Voilà ce qu'il lui fallait; il plongea les deux mains dans la source et but son eau à grandes gorgées.

Semblable à l'odeur, le goût était étrange mais pas désagréable. Sans qu'il ne sache vraiment pourquoi, Bastien fut soudain persuadé de reconnaître l'odeur. Une douleur



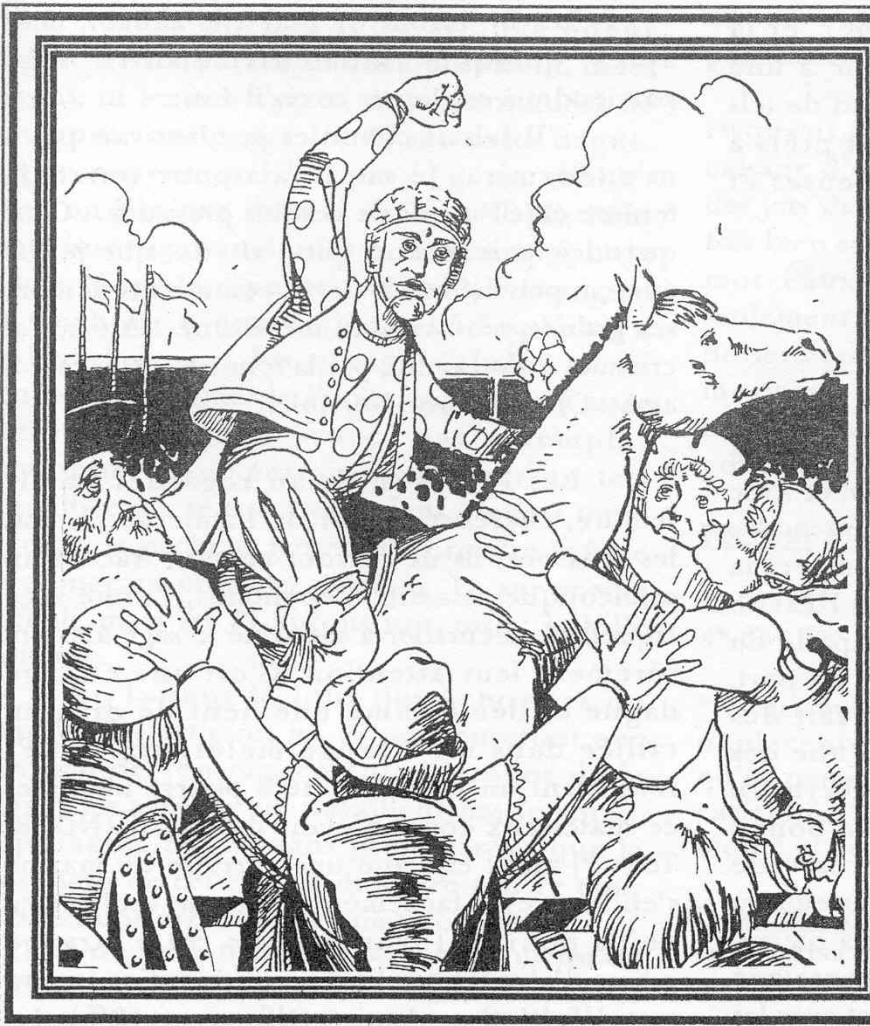
fulgurante lui frappa alors l'estomac et il tomba à genoux sur le sol rocheux.

Telle la peste dans Mousillon, la souffrance gagna vite tout le reste de son corps. Elle devint bientôt insupportable et les ténèbres engloutirent Bastien Madret. Dans sa dernière pensée consciente, il reconnut l'odeur: c'était celle de la "Vegeta Terriblis", plante de Lustranie dont l'ingestion des sucs entraîne une mort rapide mais très douloureuse.



Une créature sortie lentement de l'ombre, de l'autre côté de la caverne illuminée de lumière dorée, et s'approcha du corps figé du jeune bretonnien. Ses yeux de slann savaient reconnaître la mort et rassuré quant à l'efficacité du poison, l'être au profil batracien saisit l'humain par les pieds et le traîna vers un autre boyau dissimulé dans un recoin de la caverne.

Depuis qu'il avait imaginé cet accord avec l'humain nommé Nüger, Saaltek le slann disposait d'une réserve inépuisable de corps d'êtres humains en bon état que ses congénères sorciers de Mazdamunlek s'arrachaient à un bon prix. Oui, pour lui cette source était vraiment celle de l'éternelle richesse.



## Bientôt, dans le Dixième Tome du Grimoire:

Un scénario se déroulant dans l'univers impitoyable des courses de chevaux organisées dans les principales villes de l'Empire. Avec une apparition de Warlock...

Un interview exclusif d'un des créateurs de Warhammer: Phil Gallagher. Avec les réponses aux questions que vous vous posez tous. Cette entrevue a été menée par G. Nonain, qui nous la rapporte d'Angleterre. Phil Gallagher est un fan du Grimoire... photos à l'appui !

**Remarque: Si vous voulez plus de détails sur les lieux étranges, les légendes et les mythes de Lustranie, écrivez à la rédaction du Grimoire. quelques pages leurs seront consacrées dans un prochain Tome.**



## *Le Peuple des Abysses (par C. Swal)*

---

Ce scénario débute à Nueva Magritta et s'adresse à un groupe de PJ moyennement expérimentés. Il est important que le MJ connaisse bien l'article traitant de Nueva Magritta.

### L'Histoire:

(voir la quatrième page de couverture)

Les habitants de la Ville Flottante sont conscients que leur situation envenime petit à petit les affaires commerciales de la cité, mais tant que la passivité du gouverneur Francisco de la Sierra persiste, ils ne craignent aucun danger de la part de ses "promoteurs immobiliers". Mais à la venue du nouveau gouverneur, tout risque de changer, et la destruction de la Ville Flottante voue à une mort certaine le peuple Oukbar. Devant de tels dangers, les pêcheurs d'épaves sont prêts à prendre certaines mesures dangereuses et pratiquement vaines...

### Meurtre dans la nuit:

La cité de Nueva Magritta est en émoi: le futur gouverneur vient de débarquer et avec lui, des marins agités avides de retrouver les plaisirs qu'offrent une cité comme celle-ci la nuit. Rapidement, les nouvelles de l'Est se répandent comme un poison, et l'on parle du Vieux Monde dans toutes les tavernes du port. Ayant laissé ses sages, qui sont en fait des conseillers (mais vu leur âge...), à l'une des auberges de la cité (le gouverneur Alberto Di Campani détestant qu'on lui dicte la bonne parole), le gouverneur s'est empressé de découvrir les joies d'un accueil chaleureux au palais du gouverneur Francisco De La Sierra. Par chance, les PJ logent à la même enseigne que ces "sages", ayant un rapport direct avec les nouvelles venant du Vieux Monde. N'hésitez pas à fournir quelques informations plus ou moins erronées (NDLR: surtout si vos joueurs sont en Lustrianie depuis longtemps), les sages

ont beau avoir une sagesse certaine, ils n'en gardent pas moins quelques retenues pour la boisson! L'ambiance dans la salle est chaude et agréable, et aux environs de minuit, les derniers verres raclent les tables avant que les convives n'aillent se reposer.

Puis, vers deux heures et demi du matin, un cri perce la solitude tranquille de l'auberge, éveillant tout l'étage et par conséquent les PJ. S'habillant à la hâte, ils découvrent un des deux sages en robe de nuit, adossé à la porte ouverte de sa chambre, le visage pétrifié par un masque horrible. Quand les PJ pénètrent dans la chambre, ils mettent bien quelques instants avant de réaliser ce qu'il vient de se passer: le deuxième sage est étendu sur son lit, une étrange dague plantée dans le coeur!

Les PJ auront du mal à le calmer, mais après quelques moments, l'autre sage parviendra à expliquer ce qu'il a vu:

- "Il faisait chaud et je n'arrivais pas à m'endormir... Je me levais pour ouvrir la fenêtre et je fus pris de besoins pressants... C'est quand je suis revenu que j'ai vu... que je l'ai aperçu, penché sur le corps comme un démon, ses grands yeux vitreux me fixant... Alors, j'ai crié... et il s'est enfui, par la fenêtre... Mais, mon ami... Oh, c'est trop horrible!"

Les PJ auront beau regarder par la fenêtre, chercher autour de l'auberge et dans les environs, ils ne verront aucune trace d'un quelconque assassin. Cependant, l'arme avec laquelle le meurtrier a assassiné le sage alertera sûrement leur attention. C'est une étrange dague effilée comme une dent de dragon, taillée dans un étrange matériaux. Un PJ réussissant un test d'**Int -10%** pourra identifier ce matériaux comme étant du corail (NDLR: Tout PJ ayant effectué une carrière de marine s'en apercevra facilement). C'est le seul indice qu'ils pourront trouver avec cette étrange odeur d'algue (que l'on peut identifier sur un test d'**Initiative, Acuité Olfactive +10%**), les affaires personnelles des sages n'ayant pas été fouillées.

L'arrivée des gardes et du gouverneur se fera 10 minutes plus tard, ce qui laisse aux PJ le

temps de faire toutes les recherches possibles. Mais averti, le gouverneur Campani sera outré de cet affront, et donnera immédiatement l'ordre de lancer un avis de recherche sur une créature avec de grands yeux glauques! Le gouverneur réitérera son ordre et après quelques moments d'hésitations, se tournera vers les PJ. Comme étant les premières personnes à avoir été sur les lieux du crime, il insistera pour que ces derniers fassent des recherches sur ce mystérieux assassin. Il est prêt à offrir 300 Doublons d'Or pour qu'on lui ramène l'assassin. Une opportunité qui ne peut que ravir les PJ...

### A la Recherche du Mystérieux Assassin:

Les recherches risquent d'être difficiles, les fabricants d'armes de corail ne courent pas les rues! Probablement, les PJ vont orienter leur choix vers le port, la forte étrange odeur d'algue s'y retrouvant. Malheureusement, ni les marins, ni les aubergistes, ni les prostituées ne pourront renseigner les PJ sur cette dague. Apparemment, ce n'est pas le genre d'objet que l'on fabrique dans la région (NDLR: Pour leurs investigations, utilisez la description de Nueva Magritta ci-jointe). Si les PJ interrogent un pêcheur d'épave (il y a 25% qu'ils en trouvent un sur les quais), celui-ci niera connaître l'origine de l'objet, mais un PJ assez observateur (un Avoué par exemple) remarquera une certaine gêne sur un test d'intelligence réussi. Cependant, devant toute menace, le pêcheur tentera de prendre la fuite en plongeant entre les pontons. Le suivre sera difficile mais les PJ auront une piste: la Ville Flottante.

En faisant le tour des échoppes du quartier des artisans, les PJ ne trouveront que très peu de renseignements à propos de la dague: les artisans ne travaillent pas le corail, trop fragile. Les artisans prétexteront que le possesseur de cette arme doit être pauvre pour se tailler une arme dans ce matériaux.

Une visite dans le quartier populaire ou la Ville Morte n'apportera rien si ce n'est le risque de se faire voler sa bourse ou de tomber dans un bournier...

Quant à la Ville Flottante, c'est là que devraient se centrer les recherches. C'est une zone dangereuse où les personnes osant s'y

promener sans escorte.

### Dans les Bas fonds de la Cité:

La Ville Flottante offre deux dangers majeurs: les passerelles vermoulues et les masures qui risquent de s'effondrer à tout moment, et ses habitants, plus "xénophobes" que des peaux vertes. Ce la ne va pas être une partie de plaisir. Les PJ devant se sentir épiés et menacés de toute part. La majorité des habitations sont constituées d'entrelacs de planches, de clous et de cordages prêts à se rompre au dessus de la noirceur des flots.

De même, il est difficile de se déplacer librement sur ces passerelles de bois branlantes et plusieurs tests d'Initiative devraient être nécessaires pour éviter de tomber à l'eau, quelques mètres en contrebas... De plus, il flotte une odeur particulière d'algue qui au premier abord donne des haut le coeur particulièrement vifs.

Les premiers contacts avec les habitants risquent fort de se conclure par un échec cuisant: d'ordinaire, les étrangers sont reçus par des jets de poissons et d'algues, mais cela peut très bien se conclure par un jet d'oursins ou de morceaux de corail! Toutefois, cela restera seulement des intimidations tant que les PJ ne deviennent vraiment gênant. Auquel cas, des mesures plus radicales risquent d'être entreprises et plusieurs groupes armés pourraient agir.

### Pêcheur d'épaves type:

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc  
4\* 35 17 3 4 761 2 43 43 43 29 43 29

\* Il est évident que les pêcheurs d'épaves se déplacent habillément sur les passerelles et qu'ils peuvent utiliser leur score en M à pleine capacité (les PJ voient leur score réduit de moitié et doivent faire des tests de risque).

Compétences: Acrobatie; Arme de spécialisation - Filet; Canotage; Coups assommants; Esquive; Natation; Travail du bois.

Equipements: Dague; Filet (CC -10%; P-10%); Pagne en cuir; Colliers de coquillages.

Les pêcheurs d'épaves ne combattant pas jusqu'à la mort et préféreront prendre la fuite si

le groupe des PJ offre une trop forte résistance. Bien qu'ils soient au courant de l'assassinat, aucun d'entre-eux ne parlera sauf si les PJ utilisent des moyens infailibles (torture, hypnotisme...). Auquel cas, ils délivreront les renseignements suivants: Djallibah a trahit le conseil et devra en répondre de sa vie. La peur de subir le même sort les empêche d'en dire davantage.

Durant leurs investigations, les PJ auront beau tenter d'entrer en relation avec les habitants de la Ville Flottante, ils ne se confronteront qu'à un mur de refus et de menaces. De quoi repousser les recherches à plus tard...

### Des Ombres dans la Nuit:

Devant le refoulement conséquent des habitants de la Ville Flottante et tous les indices qui prouvent apparemment que le meurtrier se cache dans ce dédale de masures vermoulues, les PJ devraient développer une stratégie particulière pour pouvoir rentrer en relation avec les protagonistes de l'histoire. Heureusement, pour les PJ, se sont eux qui vont faire le premier pas. Ayant pris conscience qu'un déferlement de sang risque d'empêcher toute tentative de négociation, le conseil (voir plus loin) a décidé de parlementer avec les PJ. C'est pourquoi, un groupe d'hommes sera envoyé la nuit suivante pour enlever les PJ (où qu'ils soient) et les mener jusqu'à la chambre du conseil, là où les grandes décisions sont prises. De telles mesures sont choisies car personne ne doit connaître l'existence de cette "structure", ce qui pourrait certainement nuire au sort des Oukbars.

Durant la nuit qui va suivre, les PJ vont donc être assailli par une dizaine d'hommes, des pêcheurs d'épaves, équipés de filets et de massues. Le moment idéal est celui où les PJ rentrent d'une tournée (des tavernes bien sûr!), auquel cas ils seront rapidement maîtrisés, attachés, les yeux bandés et conduits droit vers la Ville Flottante.

### Un Etrange Peuple:

Menés par les pêcheurs d'épaves à

travers le dédale de passerelles, les PJ perdent complètement le sens de l'orientation. Seule les senteurs désagréables de l'algue et du poisson parviennent encore à leur faire réaliser qu'ils sont encore dans leur monde d'origine. Puis, après être descendu à travers plusieurs niveaux et parcourus des dizaines de passerelles instables, la procession s'arrête enfin. Une forte odeur de mer envahit alors les narines des PJ et des sons étouffés autour d'eux leur font comprendre qu'ils se trouvent parmi des dizaines d'individus.

Puis, surgissant de nul part, une voix:

- "Etrangers, jurez vous de ne jamais répéter à personne ce que vous allez voir, ni de divulguer l'existence de ce complexe. De même, jurez devant vos dieux de ne jamais offenser le peuple des abysses, comme on les surnomme communément. Jurez ou alors partez!"

Apparemment, le seul moyen de pouvoir rentrer en contact avec les responsables de l'assassinat est de donner son approbation. Dès que les PJ ont juré, on se charge de leur enlever leur bandeaux. Ce qu'ils découvrent alors les laisse complètement hors d'haleine: une gigantesque caverne de plus de 10 mètres de haut se dresse au dessus, soutenue par des arches à l'aspect proche du style rococo (documentez-vous!). Des milliers de coquillages sont parsemés partout sur les murs, donnant l'impression de se retrouver dans un autre univers. Mais le plus étonnant se sont tous ces hommes et ces femmes rassemblés autour des PJ. Si on reconnaît facilement d'un côté les pêcheurs d'épaves, les créatures d'en face paraissent tout droit sorties d'un cauchemar. En effet, bien que se tenant comme des être humains, celles-ci possèdent une peau légèrement squameuse et verdâtre. Leurs yeux sont larges et vitreux, comme ceux d'un poisson, et même leurs mains et leurs pieds sont palmés. Puis, de nouveau, la même voix retentit et en se retournant, les PJ découvrent deux vieillards accompagnés de deux Oukbars:

- "Ne soyez pas apeurés, ils ne mangent de la viande humaine qu'en de rares occasions! Voyez-vous, c'est un peuple pacifiste qui ne demande qu'à pouvoir vivre sur un territoire qui est le leur depuis des générations. Si nous vous avons fait venir jusqu'ici, c'est pour tenter de trouver un terrain d'entente, sur lequel, je l'espère, reposera le destin des Oukbars... et celui de Nueva Magritta. Nous sommes

également des étrangers aux yeux du peuple des abysses, mais nous avons su maîtriser notre peur et en tirer profit, comme vous pouvez le constater. Ce que nous demandons maintenant, c'est de pouvoir parlementer avec le nouveau gouverneur..."

Bien sûr, les intentions du conseil sont bonnes, mais comment expliquer l'assassinat ? Sigmund, le chef du conseil leur expliquera alors ce qui s'est passé: Djallibah, un jeune Oukbar plein de fougue mais rempli de haine a trahi le conseil en prenant la décision d'assassiner l'un des sages du gouverneur. Solution qui ne pouvait que mener à sa perte toute relation pacifique avec les "gens du dessus". Devant ce manquement à l'ordre, le conseil a décidé de montrer sa sincérité en faisant le premier pas. Sigmund sait que le meurtre est pratiquement irréparable, et le peuple Oukbar est profondément indigné. Mais il ne désespère pas. Aux PJ d'avoir de l'initiative. Depuis, Djallibah vit caché, nul ne sait où, et pour lui c'est la mort!

### On a Volé la Conque Sacrée!

Durant l'entretien, un pêcheur d'épave arrivera en trombe dans la salle du conseil, suivi par trois Oukbars visiblement complètement désespérés: "La Conque Sacrée à disparue!" Cet objet de culte si respecté par le peuple des abysses aurait appartenu à leur dieu ancestral, avec lequel il aurait créé les quatre éléments en soufflant quatre notes. Pour les Oukbars, c'est un désastre: tous se prosternent, pleurent et implorent leur dieu primitif, c'est un triste spectacle pour les PJ, et les pêcheurs d'épaves sont également ébranlés.

Apparemment, quelqu'un cherche vraiment à nuire aux chances de réussite que pourraient avoir les négociations avec le nouveau Gouverneur. Ce ne peut-être bien sûr qu'une seule personne...

### Sorela:

Tant que le peuple Oukbar n'aura pas récupéré la Conque Sacrée, nulle négociation ne pourra être obtenue. Tout cela annonce un mauvais présage, la croyance en leur dieu

frisant le fanatisme. Il ne reste plus qu'une seule solution: se mettre à la recherche de Djallibah et de la Conque Sacrée! Mais par où commencer ?

Fouiller toute la ville flottante tient de la folie, il existe trop de recoins inconnus pour espérer le retrouver dans un court délai. Pourtant, une personne sait où le trouver. Il s'agit de Sorela, la petite amie de Djallibah, qui restera un peu à l'écart pendant la discussion. Un test d'observation sera nécessaire pour la remarquer s'éloignant. Elle prétendra bien sûr ne rien savoir sur l'endroit où il peut se cacher mais à force de persuasion (rôle-playing!) et si les PJ promettent de ne pas lui faire de mal, elle cédera et finira par révéler le lieu où elle et Djallibah aimaient se retrouver: l'une des épaves du port...

### Voyage sous l'eau:

Les PJ vont devoir ingurgiter une algue spéciale cultivée par les Oukbars pour permettre aux créatures terrestre de respirer sous l'eau. Les PJ sont donc obligés de se débarrasser de toute armure et d'équipements trop lourds, de même que leurs vêtements. Les seules armes utilisables sous l'eau sont les lances, le trident, la dague, ou le poignard, et bien sur, les boucliers sont proscrits! Les PJ seront alors conduits jusqu'à une sorte de sas menant à l'embouchure du port. Sorela les accompagnera pour leur indiquer le chemin. Au cas où les PJ ne sauraient pas nager, les Oukbars pourront appeler un ou deux dauphins, qui leur servent d'habitude de "monture" sur les longs trajets.

Le voyage jusqu'à l'épave se déroulera sans problème, les PJ évolueront à travers un paysage d'algues et de corail, qui sont tels que des bras visqueux et verdâtres au milieu d'une plaine déchiquetée. Les PJ pourront même apercevoir quelques coques de bateaux à la surface, telles que de gigantesques ombres planant au dessus de leurs têtes. Enfin, au bout de plusieurs minutes, des silhouettes décharnées apparaissent sur le fond de l'océan, et bientôt on aperçoit de grands monstres de bois perdus dans la solitude des fonds marins. Seulement, ils ne sont pas les seuls à s'intéresser à l'épave et deux requins traînent dans les parages... (pour les caractéristiques, consulter le

Tome 6, page 24 du Grimoire. Djallibah est à présent dans l'épave, avec la Conque Sacrée, réfléchissant à son futur plan. Mais une certaine rage le rendra complètement aveugle. Connaissant l'épave par coeur, il profitera de cet avantage pour surprendre les PJ ou tendre des pièges. Le bois est complètement pourri et une trop forte pression par endroits pourrait tout faire écrouler. Djallibah n'aura de pitié pour personne, même pour Solera, sa compagne. Vous devez instaurer une ambiance lourde, à l'ombre des poutres vermoulues et des algues enchevêtrées. Djallibah pourra même prendre Solera en otage et la menacer



de mort si les PJ ne le laissent pas tranquille, ce qui compliquerait les choses. Rassurez-vous, les PJ trouvent toujours des moyens surprenants pour arriver à leurs fins. De même, si les requins n'ont pas été mis en fuite ou tués, ils pourraient fournir une menace contraignante (le sang les attire), obligeant les PJ à rester dans l'épave et à combattre Djallibah.

N'oubliez pas les règles de combat sous l'eau traitées dans Le Grimoire (malus de 20%...). S'il est blessé, Djallibah se réfugiera dans une pièce du navire qui a été épargnée par les eaux et qui résiste à la pression grâce à l'air qui y est prisonnier (cf: dessin).

### Djallibah:

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc  
5 49 10 4 4 13 61 2 43 43 43 29 29 24

Compétences: Coups assommants; Coups puissants; Esquive; Natation; Travail du Corail; Violence Forcenée\*.

\* Djallibah est en ce moment sujet à la frénésie.

Équipement: Dague "spéciale" (I+10%; D-1; Prd-20%), Colliers de coquillages; Pagne.

La dague est une épine dorsale appartenant à un poisson mortel; toute personne touchée doit faire deux tests de contre-poison ou mourir en 1D6 rounds. L'épine possède un venin équivalent à deux doses. Pour pigmenter les événements, vous pouvez même faire intervenir quelques pêcheurs d'épaves ignorant l'action des PJ et défendant Djallibah...

### Les Négociations:

Une fois la Conque ramenée, tout peut rentrer dans l'ordre et les représentants du conseil se préparent enfin à aller à la rencontre du gouverneur. A partir de maintenant, tout se jouera sur la qualité d'interprétation des PJ. D'autant plus qu'ils seront confrontés à deux personnalités bien différentes: le gouverneur Alberta Di Campani est presque aussi xénophobe que les habitants de la ville flottante et son seul but est de raser complètement cette partie délabrée de la cité. Après toutes ces années passées dans de telles conditions, les Oukbars devraient pouvoir s'adapter à nouveau

Pour le gouverneur Francisco De La Sierra, les choses ont une tout autre tournure et il s'avère être nettement plus ouvert à divers propositions. Devant les offres faites par les PJ, un conseil sera formé, ayant pour objectif de décider du destin du peuple des abysses. Devra-t-il être repoussé dans les profondeurs, exterminé par les gardes de Nueva Magritta (s'en suivront des combats de rue contre les pêcheurs d'épaves et ces créatures repoussantes réunies). Les discussions devraient aboutir à un accord satisfaisant, réjouissant autant les Nueva Magrittains que le peuple Oukbar. Quoi qu'il en soit, les solutions adoptées sont laissées à l'imagination des PJ. Le MJ pourra ajouter les trames de son cru. Au fond, l'existence de telles créatures doit-elle être révélée au grand jour ? Certains Magrittains verront dans ces "monstres" la cause de bien des malheurs... Quels réels savoirs peuvent apporter ces être qui passent pour être primitifs ? Ces créatures ne risquent-elles pas de finir comme des bêtes curieuses (visites guidées dans leur repère, enlèvements de quelques unes d'entre-elles...).

### Conclusion:

La vision de Nueva Magritta abritant une race de créatures marines n'est pas complètement utopique, du moins aux yeux de la majorité des pêcheurs d'épaves. Les Oukbars sont un peuple pacifique qui a su garder des coutumes ancestrales particulièrement présentes, mais dénuées de toute violence ou discrimination (c'est ce que devront tenter de prouver les PJ). Des dizaines de gens ont déjà réussi à sauvegarder des relations plus que durables avec ce peuple. Avec un peu de temps, peut-être que le reste de la population de la ville sera convertie... Quels que soient les accords passés entre les deux partis, un banquet sera organisé et des réjouissances, de quoi consolider une future coexistence...

### Attribution des points d'Expérience:

Ce scénario demande une grande part de rôle-playing de la part des joueurs, et une base de 300 points d'expérience devrait être attribuée à chaque PJ. Viennent ensuite se greffer les suppléments dus à une qualité d'interprétation particulière ou une idée ingénieuse (50 points d'expérience).

*Plus rapide que les courriers nains de la forteresse de Karak Uzbard... le serveur télématique du Grimoire vous permet de dialoguer avec des centaines de passionnés de Warhammer.*

**Vous y trouverez des rubriques nombreuses et variées:**

- ~ Les actualités du monde de Warhammer.
- ~ Une Rubrique Warhammer Jdr et Warhammer Battle où vous pouvez vous exprimer: points de règles, avis sur un scénario...
- ~ Une Rubrique "petites annonces".
- ~ L'auberge de Karl Glücklich: des rumeurs de tout le pays, entrez en contact avec jusqu'à 80 clients à la fois, l'auberge ne peut en contenir plus...
- ~ Donnez y votre avis et vos propositions sur le Grimoire.
- ~ Dialoguez en directe avec le Rédacteur en chef du Grimoire (Ellwen).
- ~ Envoyez des messages grâce aux BALs, aux rédacteurs du Grimoire ou à d'autres joueurs. Créez votre BAL.



De 21H00 à 23H00, tous les dimanches à 75 centimes la minute, tarifs du téléphone, vous ne pourrez trouver moins cher comme moyen de communication. Faites le 41.62.52.69 et après le bip connectez votre minitel (touche "Connexion"). Vous serez très bien accueillis.

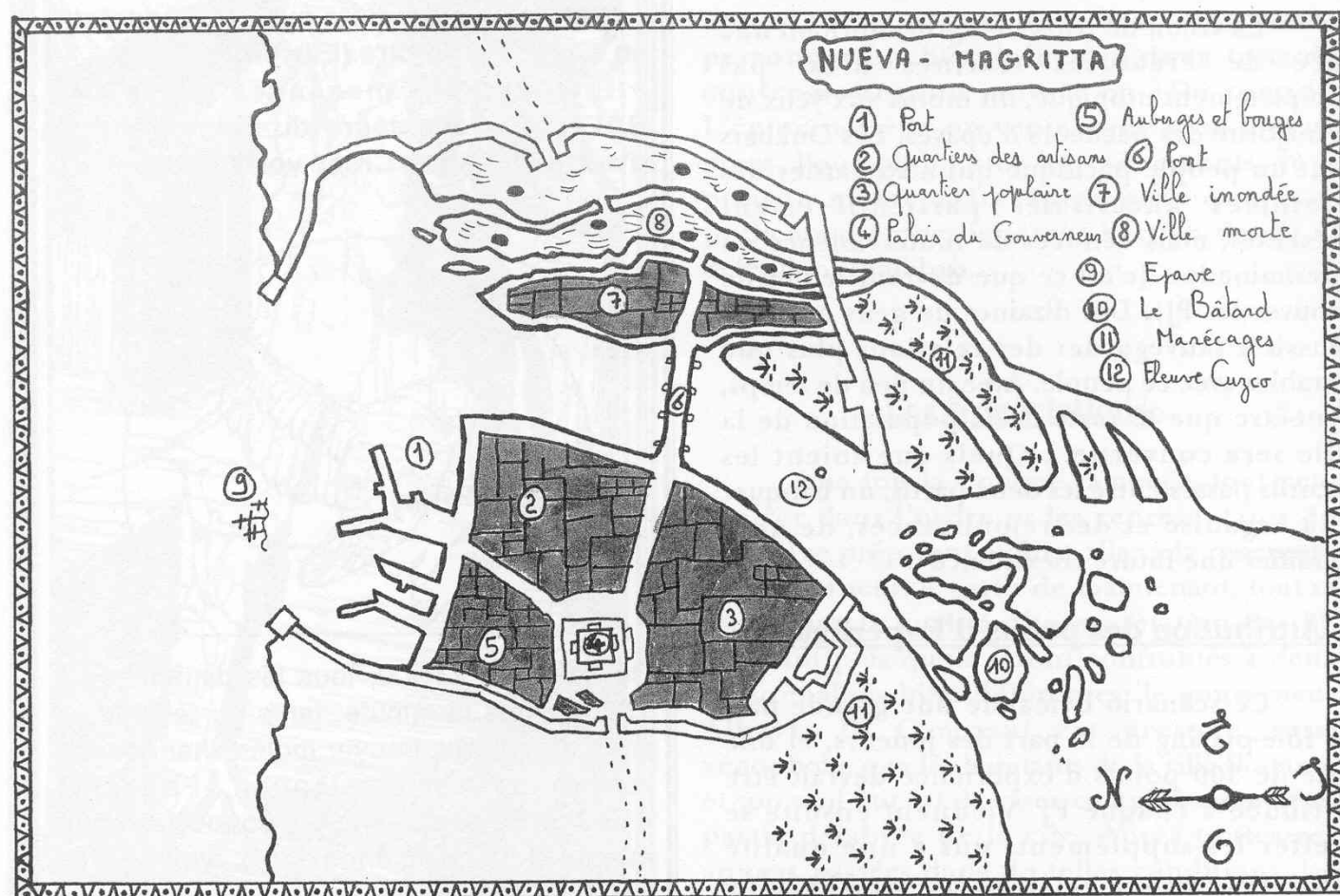
# Nueva Magritta

## Le Cadre:

Nueva Magritta est la ville la plus grande et la plus prospère des côtes lustrianaises. Depuis sa création en 2466 par le trop célèbre Colombus Caravelle, elle n'a cessé de s'affirmer comme la plus florissante des institutions commerciales disséminées le long du littoral. Les colons ne cessent d'affluer vers cette ville, tous avec le même désir de devenir riche et de partir ailleurs pour instaurer sa propre fêrule. Mais dans ce genre de ville, comme partout ailleurs, il existe tout un ramassis de canailles venues des plus sombres recoins du Vieux Monde, et de profiter ainsi de ce semblant de paradis soi-disant rempli de richesses et de gloire. Aujourd'hui, Nueva Magritta compte plus de 8500 habitants, plus ou moins sincères dans leurs intentions, et bénéficie d'un accroissement matériel que lui envie ses nombreuses consoeurs. C'est la seule ville comptoir possédant des habitations et des

fortifications en pierre, ce qui lui garantit une forte résistance. Mais c'est sans compter les sombres plans qui se trament dans quelques bouges malfamés du port, et devant de telles menaces, Nueva Magritta n'offre qu'une faible résistance administrative...

Des bateaux marchands arrivent environ tous les quatre mois, escortés, et la plupart du temps, les habitants de certains quartiers sont obligés de compter sur leurs propres forces pour subvenir à leurs besoins en nourriture, vêtements, équipements... et de plus, ils vivent en complète autarcie vis à vis des autres villes-comptoir, ce qui ne peut qu'aider à foment certaines tensions. Quoi qu'il en soit, les établissements que l'on peut trouver dans le port sont divers et pour la plupart, offrent ce que les hommes de Nueva Magritta manquent le plus: les femmes, l'alcool, et les jeux. Les nombreux bouges à l'allure salace du port abritent presque chacun une prostituée à l'élégance plus ou moins douteuse, mais dans



les conditions présentes, l'exigence n'a presque plus de valeur.

Nueva Magritta a été construite à l'embouchure du fleuve Cuzco, qui s'enfonce profondément dans la jungle lustrianaise sur des centaines de kilomètres. Des petites embarcations naviguent sur ses eaux noires, des petites barges marchandes, mais ce sont souvent des barques appartenant à l'une des nombreuses expéditions en partance vers l'intérieur des terres...

Nueva Magritta vit également des nombreuses cultures de plantes et légumes qui croissent sous ce climat si particulier, de même que du commerce des minerais (essentiellement du fer) avec quelques autres ville-comptoirs. Le gouverneur Francisco De La Sierra supervise avec ses conseillers, tout cela d'un oeil alerte n'hésitant pas à taxer certaines marchandises en fonction des relations entretenues. Les taxes sont destinées officiellement à la couronne d'Estalie.

### Description Géographique:

Nueva Magritta est en fait coupée en deux par le fleuve Cuzco. Bien que très étroit à son embouchure, le fleuve s'élargit à la sortie intérieure de la ville, au niveau des marécages et des bourbiers qui se sont depuis formés. Bien qu'involontaire, la ville est également séparée en deux au sens social, ce qui a pour conséquence de laisser flotter une atmosphère tendue. Quoi qu'il en soit, les affrontements sont rares et laissent la part belle aux règlements de compte entre voisins quelque soit leur niveau social.

Il existe une milice à Nueva Magritta (le gouverneur possède en fait quelques hommes de main personnels, mais sinon elle se compose de volontaires bien intentionnés).

Deux routes quittent Nueva Magritta pour courir le long du littoral et rejoindre les autres villes comptoir, qui sont "Findemer" et "Erikstrom" (et "Radiigrad" par conséquent). Au Sud-Ouest, se situent également les nombreuses cultures exotiques et plus à l'intérieur des terres, on trouve quelques mines de Fer (qui restent cependant exposées aux dangers de la région: pygmées, prédateurs,...).

**Les numéros se rapportent au plan**

### 1- Le Port:

Les grandes avancées de bois qui se jettent dans l'océan comme des bras noueux et enchevêtrés font partie des éléments les plus mal entretenus de la ville: des passerelles branlantes sont érigées un peu partout comme de vulgaires bordages, soutenues seulement pour des entrelacs de cordes prêtes à se rompre et des ferrures rouillées. Les dockers sont conscients de ce danger permanent mais la fréquence des bateaux est tellement faible que le gouverneur ne prête que peu d'attention à la remise en état des passerelles. Néanmoins, c'est sur les quais que l'on a le plus de chance de trouver du travail pour débarrasser les quelques entrepôts désaffectés du port. C'est aussi ici que mouille la plus grosse flotte de guerre de Lustrianie. Tout le long de ce port, court également un tas de bouges et de tavernes sordides où l'on peu pratiquer (clandestinement) le commerce de la chaire, des boissons et des jeux.

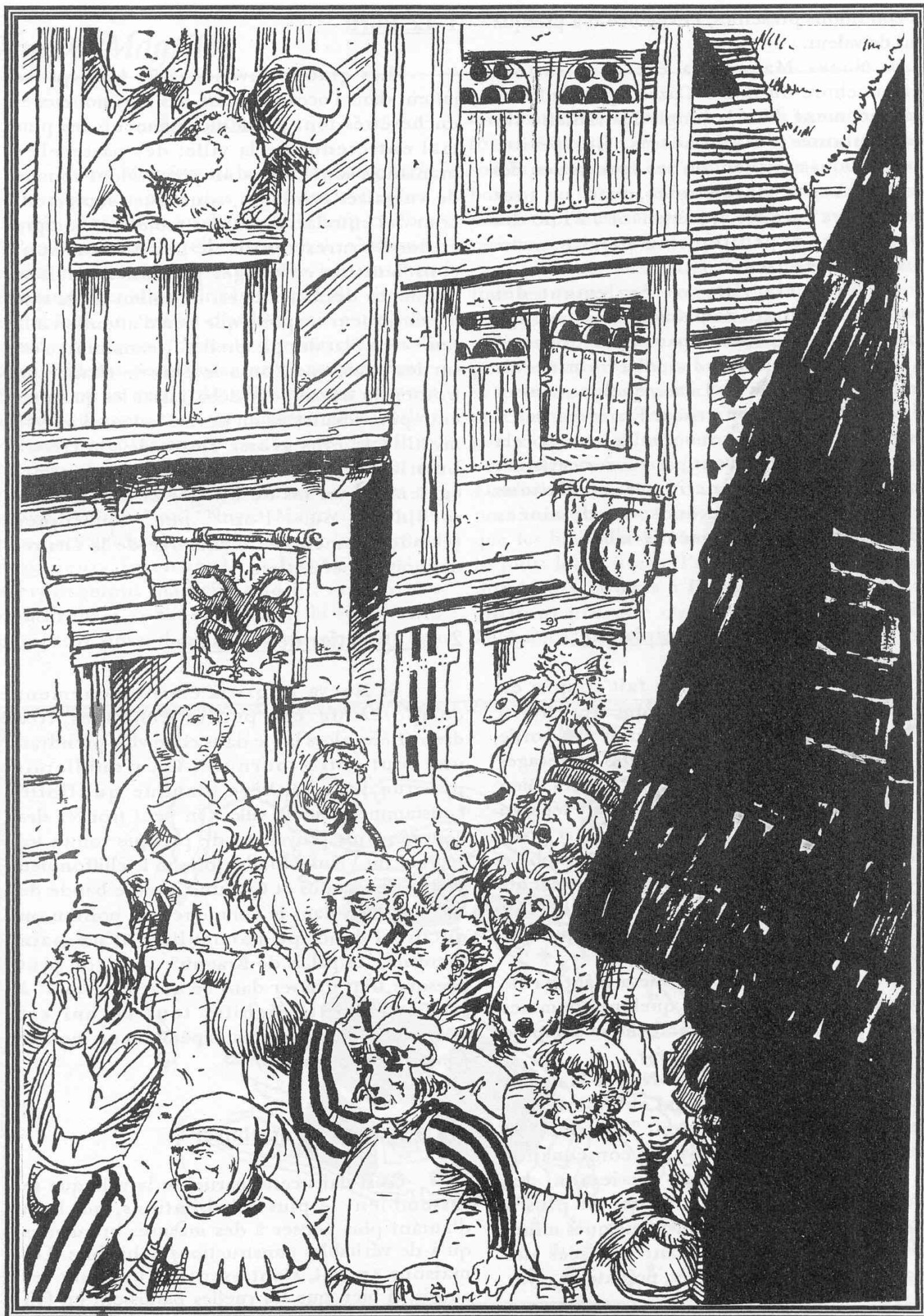
### 2- Le Quartier des artisans:

Si Nueva Magritta était uniquement composée de ces petites échoppes très diversifiées, alors la vie dans cette ville prendrait une tout autre tournure. On y oublierait presque l'atmosphère glauque qui flotte constamment sur la ville. On peut trouver des commerçants provenant de presque toutes les régions du Vieux Monde: Johann le chiffonnier, Pedro Dos Santos et Cie, une joyeuse bande de tiléens versés dans le commerce du poisson ou encore l'échoppe particulière d'un nain armurier, "le palais de Kragmir"... bref, on peut presque tout trouver dans ce quartier ("tout" à Nueva Magritta signifie tout ce qui est nécessaire pour partir en expédition ou monter son propre commerce).

### 3- Le Quartier Populaire:

C'est dans cette partie de la ville que se rassemblent le plus d'habitations, qui font d'autant plus penser à des masures branlantes qu'à de véritables constructions habitables. Les maisons en fait, s'entassent les unes sur les autres, si bien que les ruelles paraissent en fait être toujours à l'ombre et que des tas d'ordures





gisent sur le sol, tels que des charognes sur le bas côté des chemins. Ici, la vie est dure: insalubrité, règlements de compte et coups bas sont le lot quotidien des habitants. Toujours est-il que le gouverneur garde un oeil bien ouvert sur ce quartier, car c'est dans ces sombres recoins que se trament les plus perfides des révoltes.

#### **4- Le Palais du Gouverneur:**

Comme un monstrueux furoncle au milieu de la face d'un morveux, le Palais du gouverneur se dresse majestueusement au centre du carrefour de la partie Ouest de la ville. Entre ses murs se trouvent les appartements privés de Francisco De La Sierra, les quelques bâtiments formant la garnison (une vingtaine d'hommes), un petit temple dédié à Mânann et un jardin empli de plantes exotiques. Le gouverneur entretient des relations très restreintes avec les habitants de Nueva Magritta, mais quelques artisans tentent de garder un contrat de confiance avec ce dernier, ce qui leur vaut de participer à quelques fêtes en l'honneur de diverses transactions commerciales. Cependant, des rumeurs courent comme quoi, un nouveau gouverneur serait promu à la place de l'actuel détenant du titre, et qu'il devrait prendre ses fonctions d'ici quelques mois... Ce qui explique peut-être ce climat d'inquiétude qui flotte sur la ville.

#### **5- Les Entrepôts:**

Cette partie de la ville est très caractéristique et témoigne du séjour d'aventuriers et d'explorateurs: des dizaines d'entrepôts sont laissés à l'abandon par leurs anciens propriétaires, soit disparus lors d'une expédition dans la jungle, soit ayant jeté l'encre dans une autre ville-comptoir. Certains racontent que des butins seraient encore dissimulés dans plusieurs entrepôts, et ces constructions sont si vieilles qu'elles menacent à tout moment de s'écrouler... Cependant, d'autres entrepôts, toujours en bon état, sont proposés à des prix exorbitants pour les voyageurs de passage. Des soirs, la racaille de la ville se rassemble autour de combats de chiens, pourtant interdits par la loi estalienne.

#### **6- Le Pont des Pendus:**

Une histoire atroce est liée à ce pont. A sa création, quand Nueva Magritta n'était qu'un petit comptoir de quelques dizaines d'âmes. La ville fut prise d'assaut par une tribu sauvage d'amazones. Les quelques écrits qui en relatent les faits en font un véritable carnage. Quand les quelques individus qui avaient par chance réussi à se cacher dans la jungle environnante revinrent, c'était pour découvrir au pont, les organes sexuels tranchés... Depuis, cet édifice paraît avoir gardé une certaine signification pour les habitants de Nueva Magritta puisqu'il sépare en fait la ville en deux: le quartier Ouest qui reste habitable et prospère, et le quartier Est, dit "La Ville Flottante", qui est en fait réellement inhabitable.

#### **7- La Ville Flottante:**

Cette partie de la cité est surprenante: elle est en fait constituée de dizaines de canaux étroits mais profonds enjambés par une multitude de passerelles de cordes et de planches. Il faut être relativement habile pour pouvoir se déplacer avec aisance dans ce dédale de cloisons et de poutres vermoulues. C'est ici que vivent les plus déshérités de Nueva Magritta, il ne fait pas bon s'y promener sans guide ou en vêtements d'apparat: les gens y sont très sensibles... La Ville Flottante caractérise bien l'effondrement naturel de Nueva Magritta. Des canaux s'étant formés durant les années, affaiblissent le sol, fissurent par maintes endroits le mur d'enceinte. En certains lieux, les marécages commencent même à devenir menaçant, d'autant plus que d'étranges créatures aquatiques ont pu être aperçu dans les eaux noires...

#### **8- La Ville morte:**

Les habitants surnomment cette zone ainsi à cause du terrain qui reste pratiquement impraticable pour quoi que ce soit: cultures, habitations, routes,... Autrefois, quelques jardins avaient été construit ici, pour donner un semblant de paradis à la cité mais depuis, ces jardins se sont transformés en bourbiers et il est relativement dangereux de s'y balader seul. Néanmoins, certaines bâtisses existent encore

dans plusieurs endroits, et y vivent des reclus (pour la plupart atteints de la Peste de la Jungle ou autre maladie exotique) qui connaissent cette zone par coeur et qui savent éviter les fondrières. Comme pour la Ville Flottante, le gouverneur se décide enfin à prendre de graves mesures, et quelques fois, des groupes d'hommes sont envoyés pour clarifier certaines zones, ce qui ne réjouit pas les occupants...

### 9- Epaves:

Au large du port surgissent de grands mâts aux voiles déchiquetées, stèles des monstres de bois qui reposent sur les fonds marins. Il en existe une demi-douzaine, de diverses tailles, mais tous depuis longtemps ont été débarassés de leurs entrailles, et maintenant ne sont que de vulgaires carcasses pourrissantes sous les eaux chaudes. Cependant, certains habitants paraissent encore en tirer profit comme le témoignent ces nombreux pêcheurs provenant de la Ville Flottante: ils recueillent les petits coquillages noirs qui s'accumulent sur les coques des bateaux pour pouvoir en vivre. Et il n'est pas rare de croiser quelques requins attirés par tout ce ménage...

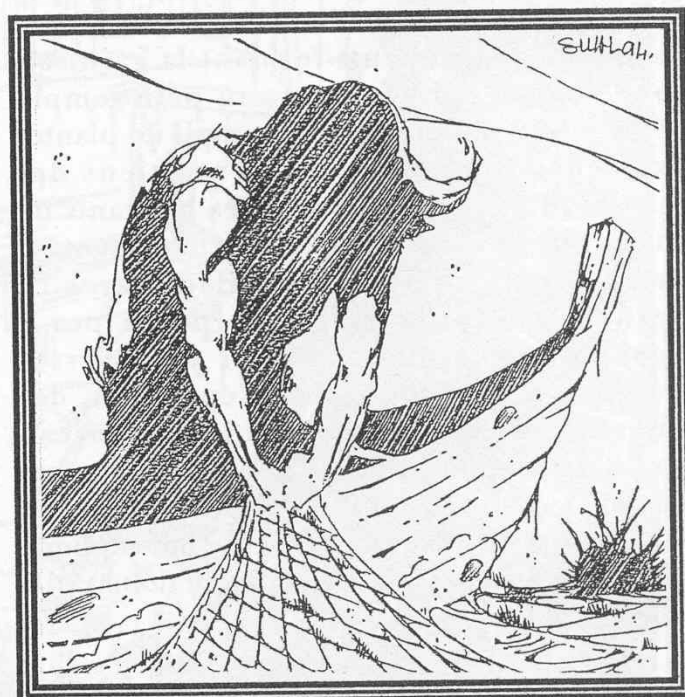
### 10- Le Batard:

Depuis plus de vingt ans, un étrange personnage vit en ermite à l'extérieur de la ville, les habitants l'on surnommé le bâtard, du fait de son étonnante parentée au peuple pygmée (on dit qu'il serait né à la suite d'un accouplement "involotaire" entre une jeune estalienne et l'un de ces petits nabots primitifs...). Il mène une vie de mystique dans une mesure perdue dans les marécages, et les habitants n'hésitent pas à raconter d'étranges histoires à son sujet: "Il parlerait aux animaux et se reproduirait avec eux". Cela reste quand même à prouver, et parfois, on peut l'apercevoir aux abords de la jungle, recueillir de mystérieuses plantes. On raconte même que le gouverneur eût recours à ses mystérieux services pour soigner une bien étrange maladie.

### 11- Les Marécages:

Cette zone est totalement hostile à quoi

que ce soit: des gigantesques reptiles marins se prélassent au soleil, des plantes carnivores attendent les voyageurs imprudents, et parfois des cris stridents peuvent être entendus durant la nuit. Il faudrait être fou pour oser s'y aventurer, autant de jour que de nuit, et combien de fois, des prisonniers évadés ont fini dans le ventre d'une des ces étranges créatures à la peau squameuse (NDLR: le scénario du Trophée de Paris)... Seulement, des plantes particulières y pousseraient, comme "la Lagunaë" (NDLR: pas la voiture!) qui guérirait du mal de mer ou encore "la Vombrilis Citronnée", plante "mobile" (un gros corps avec de nombreuses petites pattes) qui, non seulement à un goût fort agréable, mais qui assurerait la fougue d'un taureau...



### 12- Le Fleuve Cuzco:

Le fleuve Cuzco offre une particularité bien étrange: ses eaux sont d'un noir inquiétant et il est pratiquement impossible d'en voir le fond. Plusieurs alchimistes en ont convenu que le sol était riche en anthracite, d'autres affirment que c'est le sang de la terre qui coule là, et quand aux explications surnaturelles, elles sont innombrables. La journée, on peut voir des barques envahir le fleuve, leurs occupants récupérant des plantes aquatiques flottant sur les eaux. Seulement, les embarcations ne s'aventurent pas plus loin que les quelques îlots regroupés au Sud, et il arrive parfois que des hommes soient attaqués par ces étranges reptiles marins.



# HEMO GOBLINE



**OGRES ET TROLLS SONT ALLIES  
POUR MASSACRER  
ELFES, HOMMES, NAINS  
ET GOBLINS**

---

**UN JEU DE BATAILLE, DE NEGOCIATION ET DE STRATEGIE**

**UN JEU DE 76 CARTES POUR 2 A 6 JOUEURS  
UNE REGLE DU JEU + UN BLOC DE FEUILLES DE MARQUE**

**PRIX DE VENTE T.T.C.    1 JEU    49 F + FRAIS D'ENVOI    20 F  
                                  2 JEUX    90 F + FRAIS D'ENVOI    30 F**

**Règlement par chèque (à la commande) à l'ordre de :  
GESTECO B.P. 26 85200 FONTENAY LE COMTE**

**Pour tout renseignement contacter :  
A. SCHUBMEHL au 51 28 71 60**

---

Un Jeu par Correspondance Arbitré par Ordinateur

# DAIMYO®

Le Jeu des Seigneurs de la Guerre

Stratégie  
Diplomatie  
Economie

Vous aurez la possibilité de passer vos ordres par COURRIER, FAX ou MINITEL. De plus vous pourrez communiquer avec les autres seigneurs et joueurs par l'intermédiaire de boîtes aux lettres MINITEL.

3615 DAIMYO  
1,27 F. / Mn

Vous gérez vos richesses  
Vous vous alliez puis vous trahirez  
Vous materiez les révoltes paysannes  
Vous ferez prospérer vos villes et villages  
Vous ferez face aux calamités naturelles  
Vous combattrez pour étendre vos territoires  
Et bien d'autres surprises encore ...

**3615**  
**DAIMYO**

Bon à découper et à renvoyer accompagné de votre règlement à

**TRITEL**

**B.P. 931**

**75829 PARIS CEDEX 17**

NOM .....

Prénom .....

Adresse .....

CP

Ville .....

Téléphone .....

Date de Naissance  
...../...../ 19.....

LIVRET DE JEU SEUL .....35 F

2 MOIS - 4 TOURS .....112 F

4 MOIS - 8 TOURS  
+ 1 TOUR GRATUIT .....224 F

6 MOIS - 12 TOURS  
+ 2 TOURS GRATUITS ....336 F

Le livret de jeu est offert pour les  
joueurs s'inscrivant directement.  
Les frais de port sont inclus.

Chèque Bancaire ou CCP à l'ordre de TRITEL SARL

Version 1.0

# WARHAMMER

## Battle

### Remerciements ludiques:

---

EN TANT QU'ORGANISATEUR DU IIIÈME TROPHÉE DE PARIS, qui a eu lieu le 7 mai dernier dans les locaux de l'ESCP, je voudrais tout d'abord remercier certaines personnes qui, par leur participation, ont contribué à faire de cette manifestation une des plus importantes (près de 400 personnes) de la place de Paris. Dans le désordre, le créateur du scénario WARHAMMER, rédacteur du Grimoire et ami de toujours, l'inégalable Guillaume NONAIN, le dessinateur de l'affiche du Trophée et des PJ de La Saga des frères Skollvefson (NDLR: dont vous trouverez le scénario complet dans ce Tome), le surdoué Christophe MADURA, et enfin, les trois collaborateurs choletais du Grimoire, le grand Sébastien BOUDAUD himself ainsi que Bruno et Géraud (qui a testé en avant première le scénario).

DANS UN DEUXIÈME TEMPS, je voudrais adresser un grand merci à tout ceux qui ont pris la peine d'écrire ou de tirer Sébastien de son lit en appelant tard (de Belgique!) pour bénéficier des tarifs de nuit, afin de réagir à ma lettre du dernier Tome. Heureuse surprise dans le monde impitoyable du jeu en France.

ENCORE MERCI À TOUS.

### Le Grandeur Nature Warhammer Battle:

---

UNE initiative alléchante dans la région de Rouen que l'on doit à l'Association L'Épée d'Aymeric qui prépare un GN médiéval-fantastique dans le monde impitoyable et violent de WARHAMMER. Ils attendent plus de 1000 personnes et comptent utiliser les règles (assez fidèlement d'après ce qu'il m'en a été dit) de WARHAMMER BATTLE. La bataille de l'Apocalypse (!) est prévue pour le mois de mai 95 et s'étendra sur un week-end. Cascadeurs, machines de guerre, ambiance de veille de bataille, incursions nocturnes dans le camp de l'ennemi vous attendent, à un prix très attractif de 100 FF. Il vous faudra fournir votre propre équipement (armes et armures) ainsi que votre nourriture (sanglier, cerf, *Policéla tiléenne*...) Pour plus de renseignement adressez-vous au (16) 35.15.22.10. ou, par courrier, à : L'Épée d'Aymeric H. DELATRE Appt 81, bât 62, RUE DU GÉNÉRAL SARRAIL 76 000 ROUEN

CERTAINS rédacteurs du GRIMOIRE seront sur le champ de bataille et moi le premier en Guerrier de l'Empire, Cuir Cloutée or, épée + bouclier, 1,92 m, cheveux bruns très courts (cause service militaire). UNE idée à travailler: il serait possible de constituer une unité (> à 5 pers.) de combattants sous la bannière du GRIMOIRE avec oriflamme, musiciens (?), champions et blason. Si cela vous intéresse, contactez la rédaction. A suivre.

### - "La Vallée du Peuple Troglodyte" -

Ce scénario fait suite à La Tragique Destinée de Castel Maudit, paru dans le Tome 8 du Grimoire.

AU LENDEMAIN DE LA TERRIBLE BATAILLE, QUELQUES SURVIVANTS DE L'ARMÉE DE VON KRIEG MENÉS PAR KURT EL BORQNE ET SA TROUPE DE CAVALIERS CHOISISSENT DE FUIR VERS LES MONTAGNES POUR ÉVITER D'ÊTRE PRIS EN CHASSE DANS LA PLAINE OUVERTE. KURT EL BORQNE, UN DES LIEUTENANTS DU DÉFUNT VON KRIEG, COMPTE ÉGALEMENT SUR BRISUR ECU DE ROC ET SON CLAN QUI DEVAIT REJOINDRE L'ARMÉE IMPÉRIALE À L'ENTRÉE DE LA SOMBRE VALLÉE IRUK-AZOG.

LES SURVIVANTS Y TROUVÈRENT, EN EFFET, LE VIEUX BRISUR, ET SES QUERRIERS : CELUI-CI AVAIT ÉTÉ RETARDÉ PAR LE MAUVAIS TEMPS ET AVAIT DÛ MAINTE fois ACCEPTER LE COMBAT CONTRE LA VERMINE GOBLINOÏDE DE LA RÉGION. LORSQUE KURT EL BORQNE LUI EUT RACONTÉ LA TRISTE FIN DU CONTE VON KRIEG ET LE RÉSULTAT DU BAIN DE SANG ABSURDE, ILS SAVAIENT TOUT DEUX QU'IL NE LEURS RESTAIT QUE TRÈS PEU DE TEMPS AVANT QUE LA TRAQUE CHAOTIQUE NE S'ORGANISE. BRISUR PROPOSA UNE SOLUTION RISQUÉE AU MENEUR DES HUMAINS : LA FAMILLE D'UN LOINTAIN COUSIN VIVAIT À QUELQUES JOURS DE MARCHÉ DANS LA MONTAGNE, ILS POURRAIENT Y TROUVER REFUGE AINSI QUE DES RENFORTS POUR PRÉPARER LA VENGEANCE ET TRAQUER LEURS ENNEMIS JURÉS, LES NAINS DU CHAOS. DEUX CHOSÉS L'INQUIÉTAIENT : LA PREMIÈRE ÉTAIT QUE SES ÉCLAIREURS VENAIENT AVEC DE MAUVAISES NOUVELLES, DES HOMMES BÊTES DU CHAOS ÉTAIENT SUR LEUR TRACE À QUELQUES HEURES DE COURSE, ET LA SECONDE ÉTAIT QUE POUR REJOINDRE LA DEMEURE DE SON COUSIN IL FALLAIT TRAVERSER IRUK-AZOG, CONNUE ÉGALEMENT SOUS SON NOM HUMAIN : LA VALLÉE DU PEUPLE MORT...

DE TOUTE FAÇON, ILS N'AVAIENT PAS LE CHOIX : IL S'AGISSAIT DE SURMONTER SES PROPRES PEURS OU DE MOURIR AU PIED DE LA MONTAGNE. QUITTE À REJOINDRE GAZUL, BRISUR PRÉFÉRAIT MOURIR DANS LES MONTAGNES, PRÈS DE CHEZ LUI...

## Les Forces en Présence:

### - LES POURCHASSÉS :

KURT EL BORQNE ET SES CAVALIERS + AUTRES SURVIVANTS	1000 points
BRISUR LE VIEUX ET SES QUERRIERS NAINS	2000 points

### - LES CHASSEURS :

CHOLÉRA LE LABOUREUR DE TÊTES ET SES HOMMES-BÊTES	1000 points
---	-------------

### - LE PEUPLE DAMNÉ :

EUX (LES ÂMES DU PEUPLE TROGLODYTE ==> FIGURINES SQUELETES)	2000 points
---	-------------

POUR LA MAGIE ET LES MAGIENS, ON PREND LA MÊME RÈGLE : POUR CHAQUE TRANCHE DE 1000 POINTS ON A LE DROIT À 1 NIVEAU DE MAGIEN OU À 1 OBJET MAGIQUE. UNE ARMÉE DE 3000 POINTS PEUT DONC DISPOSER D'AU MAXIMUM 3 OBJETS MAGIQUES OU DE 3 MAGIENS DE NIVEAU 1 MAXIMUM. ON PEUT CHOISIR D'ARBITRER ENTRE LES DEUX. LES LIMITATIONS SONT ÉGALEMENT VALABLES POUR LES RUNES NAINES : LE CLAN DE BRISUR DISPOSE DONC DE 2 RUNES. NOTE DU CRÉATEUR : LES PETITS MALINS QUI NE TROUVERONT PAS DE MEILLEURES IDÉES QUE DE CHOISIR *LA COURONNE DE SORCELLERIE* COMME OBJET MAGIQUE APPRENDRONT QUE CE CHOIX EST BIEN SÛR FORMELLEMENT INTERDIT!

## Règles Spéciales:

---

- LE DÉPLOIEMENT INITIAL : (cf CARTE)

LES SQUELETTES DÉPLOIENT 1 500 POINTS AU FOND DE LA VALLÉE (BORD EST). LES 500 POINTS RESTANTS (QUE DES "PIÉTONS") SONT AFFECTÉS SECRÈTEMENT (UTILISEZ DU PAPIER) DANS LES TROIS COLLINES TROGLodyTES. CEUX- CI POURRONT SORTIR AU RYTHME DE 2D6 PAR COLLINES. TOUT LE MOUVEMENT EST UTILISÉ POUR SORTIR DE LA COLLINE ET AUCUN MOUVEMENT NE POURRA ÊTRE FAIT TANT QUE L'UNITÉ N'EST PAS AU COMPLET.

LES HOMMES- BÊTES DU CHAOS ENTRENT AU TOUR 4 PAR LE CÔTÉ OUEST DE LA TABLE.

LES POURCHASSÉS SE DÉPLOIENT APRÈS LES SQUELETTES ET BOUGENT EN PREMIER.

- AU TOUR 4, LA NUIT TOMBE (Blam !).

LA NUIT LEUR APPARTIENT... 1D6 (MOINS 1) ÂMES SUPPLÉMENTAIRES (= FIGURINES SQUELETTES) PAR COLLINES VIENDRONT RENFORCER LE PEUPLE DAMNÉ DANS SON DÉSIR DE VENGEANCE. CEUX QUI CONNAISSENT GORE (JEU CROC) APPRÉCIERONT. CES FIGURINES "SOLITAIRES" CHERCHENT À REJOINDRE UNE UNITÉ SQUELETTE POUR COMBATTRE, SI ELLES RENCONTRENT UNE AUTRE FIGURINE AVANT D'AVOIR REJOINT LES SIENS, LE SQUELETTE ERRANT EST DÉTRUIT SANS AUTRE FORME DE PROCÈS. CES RENFORTS NE PEUVENT PAS CONSTITUER D'UNITÉ À EUX SEULS.

- COMME VOUS L'AUREZ SANS DOUTE DÉJÀ COMPRIS, CETTE PARTIE DE BATTLE COMPORTE TROIS CAMPS DISTINCTS (UNE EXPÉRIENCE MAISON). POUR ÉVITER DES MÊLÉES INEXTRICABLES CONSIDÉREZ QUE SI 2 CAMPS SONT DÉJÀ EN TRAIN DE SE BATTRE, LE 3IÈME PROTAGONISTE N'ENTRE PAS DANS LA MÊLÉE. C'EST LA PEUR, LA CONFUSION, LA LOURDE ATMOSPHÈRE DE LA VALLÉE QUI FAIT QUE CHACUN HÉSITE. À PARTIR DU TOUR 4 ET POUR LES SUIVANTS, LES POURCHASSÉS JOUENT TOUJOURS EN PREMIER, SUIVI DES HOMMES- BÊTES, PUIS DES HORDES CHANCELANTES DU PEUPLE DAMNÉ.

## Conditions de Victoire:

---

CHAQUE CAMP A DES OBJECTIFS DISTINCTS :

- LES POURCHASSÉS DOIVENT SORTIR PLUS DE LA MOITIÉ DE LEURS FORCES (EN EFFECTIFS) PAR LE BORD EST DE LA TABLE.
- LES CHASSEURS DOIVENT S'ASSURER QUE LE GROUPE DE POURCHASSÉS N'ATTEIGNE PAS L'AUTRE BORD DE LA TABLE AVEC L'EFFECTIF SUFFISANT (= TUER LE PLUS POSSIBLE D'HUMAINS ET DE NAINS, SOIT PLUS DE 50 %), ET (NON CE NE SERA PAS SI FACILE) RESSORTIR AVEC PLUS DE LA MOITIÉ DE LEURS EFFECTIFS DU CÔTÉ OUEST DE LA TABLE.
- LES DAMNÉS DOIVENT EMPÊCHER TOUT LE MONDE DE QUITTER LA VALLÉE MAUDITE, EN VIE BIEN SÛR....

## Plan de la Vallée Truk-Azog:

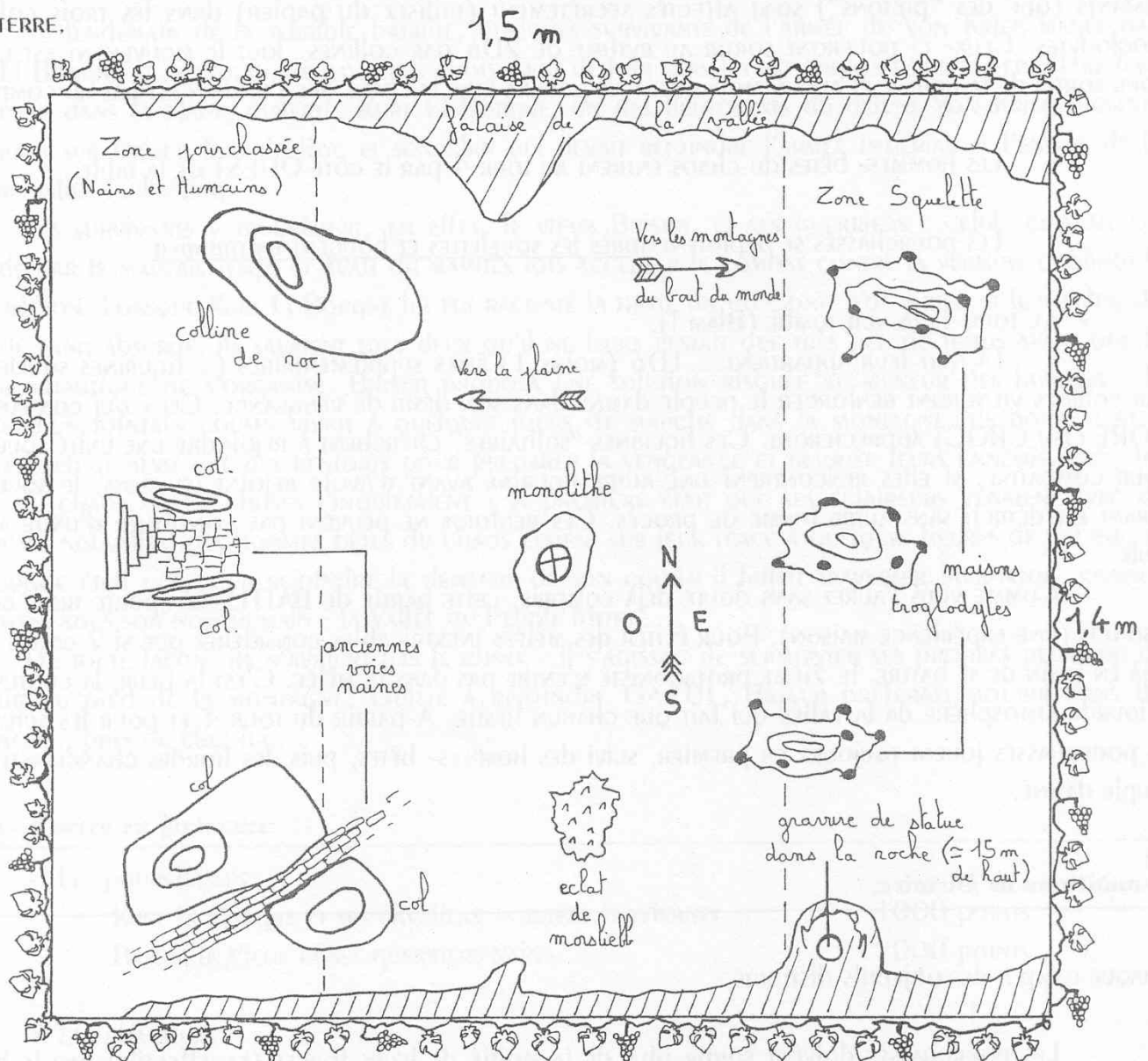
---

- LE CHAMP DE BATAILLE EST UNE VALLÉE ENCAISSÉE DES MONTAGNES DU BOUT DU MONDE. LES BORDS, D'ABRUPTES FALAISES, SONT "IMPASSABLES".
- LES COLLINES SONT DES PENTES DOUCES DONC AUCUN MODIFICATEUR POUR LE MOUVEMENT.



- L'ÉCLAT DE MORRSIEBB (MARQUÉE D'UNE CROIX) EST LÀ DEPUIS LA NUIT DES TEMPS, EN PLUS DE FAIRE JOLIE (IL S'AGIT D'UN BLOC GROSSIER D'AMÉTHYSTE). CE BLOC CYCLOPÉEN DE "PIERRE" LUNAIRE EST, BIEN SÛR, IMPASSABLE. PEUT-ÊTRE A-T-IL QUELQUE CHOSE À VOIR AVEC LA DISPARITION DU PEUPLE TROGLODYTE...

- ENFIN, LES MAISONS TROGLODYTES SONT DE GROSSES BOURSOUFLURES DE LA MONTAGNE QUI FORMENT UN RÉSEAU DE GALERIES ENTRE-ELLES. LES TUNNELS QUI S'Y TROUVENT MÈNENT TRÈS PROFONDÉMENT DANS LES ENTRAILLES DE LA TERRE.



## Coup de Gueule:

Trop c'est trop! Ceux qui suivent la difficile genèse de la rubrique WARHAMMER BATTLE depuis le tome 6 du Grimoire peuvent se rappeler que dans la présentation du jeu j'insistais sur l'importance de l'esprit WARHAMMER dans les parties de wargame avec figurines.

Si dans ce tome il n'y a pas de compte-rendu de bataille, c'est que la partie test a été "sabotée". Je me calme et je m'explique. Encore aujourd'hui, les tables de notre hobby sont trop souvent polluées par une masse de joueurs qui ne savent pas jouer dans l'esprit du jeu. Non content de mettre à profit tous les "vides juridiques" du jeu et les défauts des règles, ils sabotent les parties et déçoûtent nombre de nouveaux joueurs. Sous prétexte d'avoir trouver la ruse du siècle, ils pensent avoir la science infuse et n'hésitent pas à sacrifier tout le plaisir du jeu en mettant en oeuvre des tactiques absurdes et des alliances contre-nature.

UN EXEMPLE NAVRANT parmi d'autres avec la bataille-test. *La Vallée du Peuple Troglodyte* est un scénario expérimental : trois camps s'affrontent, les conditions de victoire sont particulières et les quelques règles spéciales pour "l'ambiance" sont difficiles à doser. Une traversée de table est un type de scénario toujours difficile à mettre en place pour que la partie ne ressemble pas à une bataille normale : il suffit de très peu de choses pour tout déséquilibrer et rendre le scénario injouable. Or, j'avais volontairement limité la magie et les objets magiques pour éviter un "drame". RESULTAT : le camp squelette n'a pas trouvé mieux que de choisir comme premier objet magique la Couronne de Sorcellerie (125 points seulement!! avant son interdiction dans la 2ème version du scénar. C'est vrai, je n'y avais même pas pensé, mais il n'y eu rien à faire pour leurs faire lâcher le morceau) qui permet de transformer tout personnage en sorcier niveau 3, alors que la partie adverse allait avoir au plus un magicien de niveau 1. On ne va pas me faire croire qu'il n'était pas évident que ce choix allait complètement déséquilibrer la partie transformant le peuple damné en "canon magique". Et, bien c'est exactement ce qui c'est passé. Pendant les 3/4 de la partie, les squelettes sont restés bien gentiment derrière les trois maisons troglodytes et ont attendus que leurs trois "magos" (tous les trois utilisant la Magie Noire tant qu'à faire, pour mieux choisir les sorts) fassent le ménage. C'est non seulement "petit" comme tactique mais, en plus, en complète opposition avec l'ESPRIT du scénario et de cette vallée hantée, où "les morts se lèvent drus comme des épis pour chasser les profanateurs". Bref, l'intérêt de la partie égal à 0. Pour ceux qui connaissent GORE, l'image que l'on peut se faire du scénario est celle d'un carré de guerriers de moins en moins nombreux, sur lesquels viennent se fracasser les hordes de squelettes (d'où l'intérêt de la règle des renforts). Que les nains submergés passent ou trouvent la mort au fond de cette vallée, on s'en fout : ce qui compte c'est que chacun passe une belle après-midi et en garde des "souvenirs de guerre". Si tous les joueurs ne bougent pas, on risque de s'emmerder ferme. Dans cette situation autant jouer contre un ordinateur, au moins là, quand on en a marre, on peut couper le courant.

La seule solution valable est d'avoir systématiquement recours à un maître de jeu, comme pour le JDR, pour arbitrer vos batailles et agréer les armées des deux camps. Cela peut être une occasion pour jouer en aveugle ou semi-aveugle, l'arbitre étant là pour noter les mouvements des deux armées. De plus, je suis définitivement convaincu qu'il faut FORTEMENT limiter la magie dans *WARHAMMER BATTLE : GAMES WORKSHOP* a pondu un superbe supplément pour son "ex"- jeu fétiche mais celui-ci déséquilibre le jeu en introduisant une trop grande part d'aléatoire. Le coût des magiciens et des objets magiques (comme des runes qui sont censées être rares dans le Vieux Monde) est beaucoup trop faible par rapport à l'importance stratégique que peut avoir la magie sur le champ de bataille. Surtout si vous voulez un jour organiser des batailles de très grosses envergures (chaque armée > 10 000 points), vos parties dégèneront en duel magique. Intérêt limité.

CE QUE JE VOUS PROPOSE est la règle suivante : pour chaque tranche de 1000 points vous avez le droit d'inclure à votre armée fétiche un objet magique OU un magicien niveau 1. Il n'est pas possible de mettre dans une même armée deux magiciens du même collège sauf en cas d'exception liées aux spécificités du scénario. Cela évitera déjà de ne voir sur les tables que des magiciens humains utilisant le collège Flamboyant et d'autres bizarrerie de ce genre. Avant chaque partie, un arbitre devra "jeter un coup d'oeil" aux armées en présence pour en assurer la cohérence. Surtout, si vous avez d'autres suggestions quant à la magie ou aux règles de *BATTLE* en général n'hésitez pas à écrire à la rédaction qui transmettra.

Errata: Une erreur s'est glissée dans le Tome 8. L'armée impériale est constituée et pas de 500 Pts mais de 5000 Pts

# Bulletin d'Abonnement

(A ne pas mettre entre toutes les mains...)



Ce Bulletin concerne les Tomes 10, 11, 12 et 13 du Grimoire et donne droit à des suppléments gratuits.

160FF pour les 4 prochains Tomes

80 FF pour les 2 prochains Tomes

Nom/prénom: .....

Adresse: .....

Etranger de sang noble depuis des siècles récemment installé, recherche gens de maison pour service de nuit. Recherche également cocher rapide et compétent pour sorties nocturnes. Gages importants. Contactez le Comte Vrklak à "l'Auberge Rouge" (sortie nord d'Aldorf) à la tombée de la nuit.

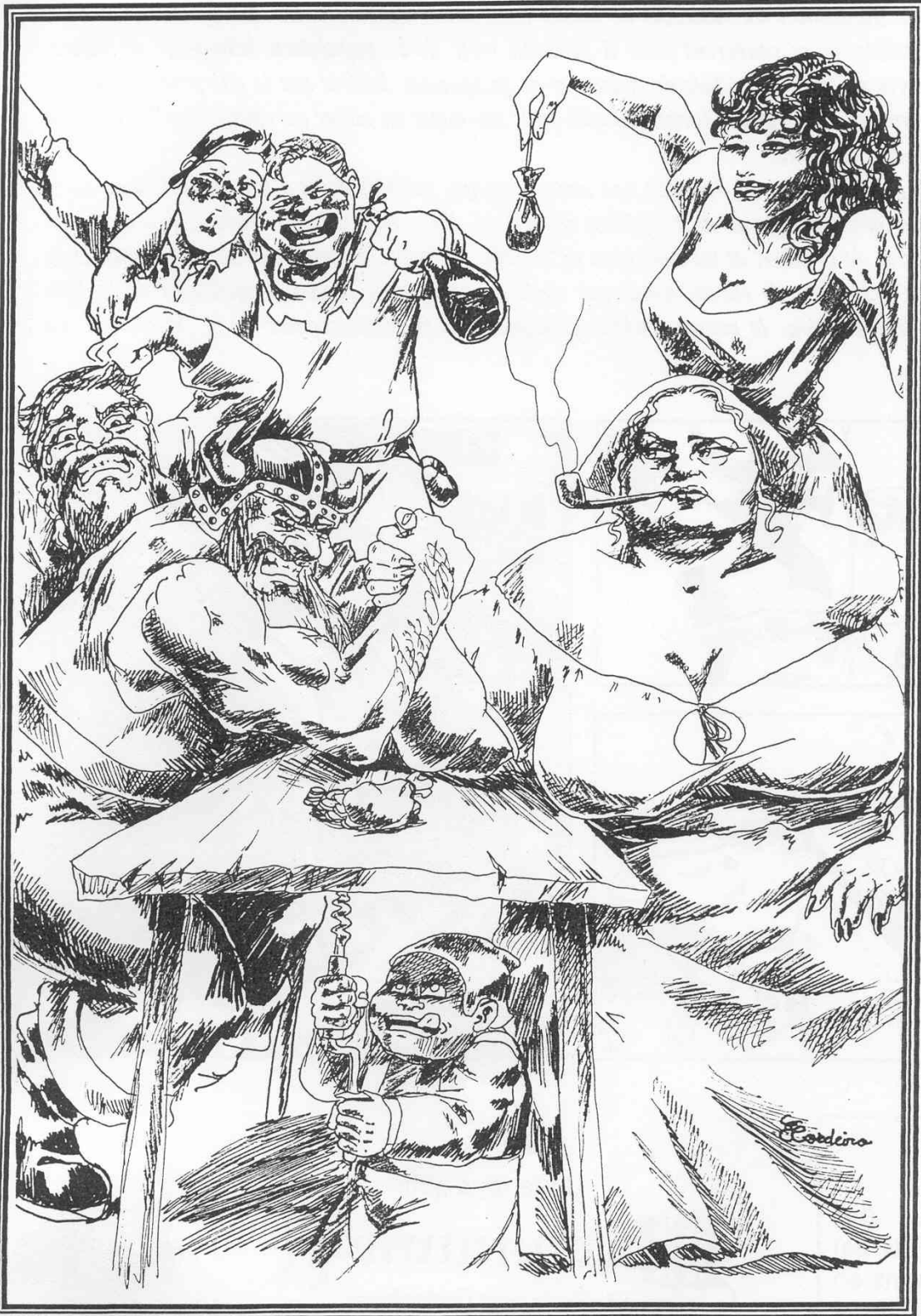
Jeune elfe cherche d'autres elfes pour discuter poésie et musique. Contacter Karl Lorelette à la guilde "Aux elfes poètes" à Erengard.

Pierre Doigtsdefée débarque de Bretagne. Recherche tout travaux de serrurerie. Contacter à l'auberge du "Rat Noyé" à Middenheim.

Grobrag le "Destructeur" et Grim dit "l'Equariseur" recherchent des compagnons pour de "bonnes rigolades" dans des auberges mal-famées. Contacts à la prison de Middenheim, cellules 8 et 9.

Edouard Petitbras est heureux de vous annoncer son mariage avec Olga Grichka, célèbre lutteuse ogresse du Vizir Ahmed Ben Fezad, de passage à Middenheim. Le mariage aura lieu dans cette ville même.

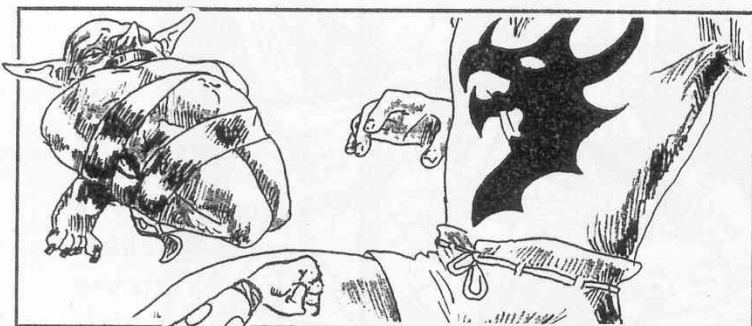
⇒ Olga Grichka à l'oeuvre au bras de fer contre Grim "l'Equariseur" dans une auberge de Middenheim. Edouard Petitsbras, fidèle à ses habitudes d'halfeling, participe au bras de fer à sa manière...



# NEUVIÈME TOME

Il y a quelques dizaines d'années, quand Nueva Magritta n'était alors qu'un simple village en pleine expansion, le gouverneur de l'époque donna l'ordre de construire de nouvelles habitations pour agrandir la cité. Bientôt, on dressa de grands murs d'enceinte qui firent de Nueva Magritta la capitale d'un nouveau monde prospère et sauvage. Aujourd'hui, ce qui était autrefois un quartier semblable à celui d'une cité du Vieux Monde est devenu ce que les gens appellent la "Ville Flottante": un ramassis de taudis branlant et de passerelles vermoulues enjambant une eau noire et sale. Ses habitants se coupèrent petit à petit du reste de la population hétéroclite de Nueva Magritta, et formèrent une sorte de caste constituée de voleurs et de marginaux, tout ce que la cité pouvait compter comme vagabonds. Au fil des années, des travaux furent exécutés pour aménager au mieux ces charpentes "tordues" et fut mis à jour une étrange caverne naturelle.

A plus de 10 mètres de profondeur, se trouvait une sorte de temple primitif dédié à une divinité tout aussi primaire, appartenant au même panthéon que le dieu reptilien de Yezudo. Puis, des premiers contacts furent établis avec un peuple aquatique du nom de Oukbar, et les habitants de la Ville Flottante se gardèrent bien de révéler leurs relations aux "gens du dessus". Depuis, ils entretiennent une sorte de pacte: Les Nueva Magrittains de la Ville Flottante offrant une sorte de protection, le peuple Oukbar enseignant leurs connaissances de la Mer et de ses richesses. Mais il y a un hic...



30 Frs\*

\* S'il est vendu par correspondance son prix est de 40 Francs port compris en France et de 45 Francs pour la Belgique et la Suisse.

Un fanzine pour

# Warhammer R

Le Jeu de Rôle Fantastique

