

Le Labyrinthe Magique & Le Palais du Temps



Sur Lyn, la violence et la terreur s'installent. Les sorciers de la destruction, par jeu, ou dans le but de se constituer des armées d'esclaves, construisent des châteaux magiques, gigantesques pièges à aventuriers. Parmi ceux-ci, le LABYRINTHE MAGIQUE & LE PALAIS DU TEMPS sont sans doute les plus redoutables.



4/5 Joueurs
Nombreux Plans
Nouveaux Monstres

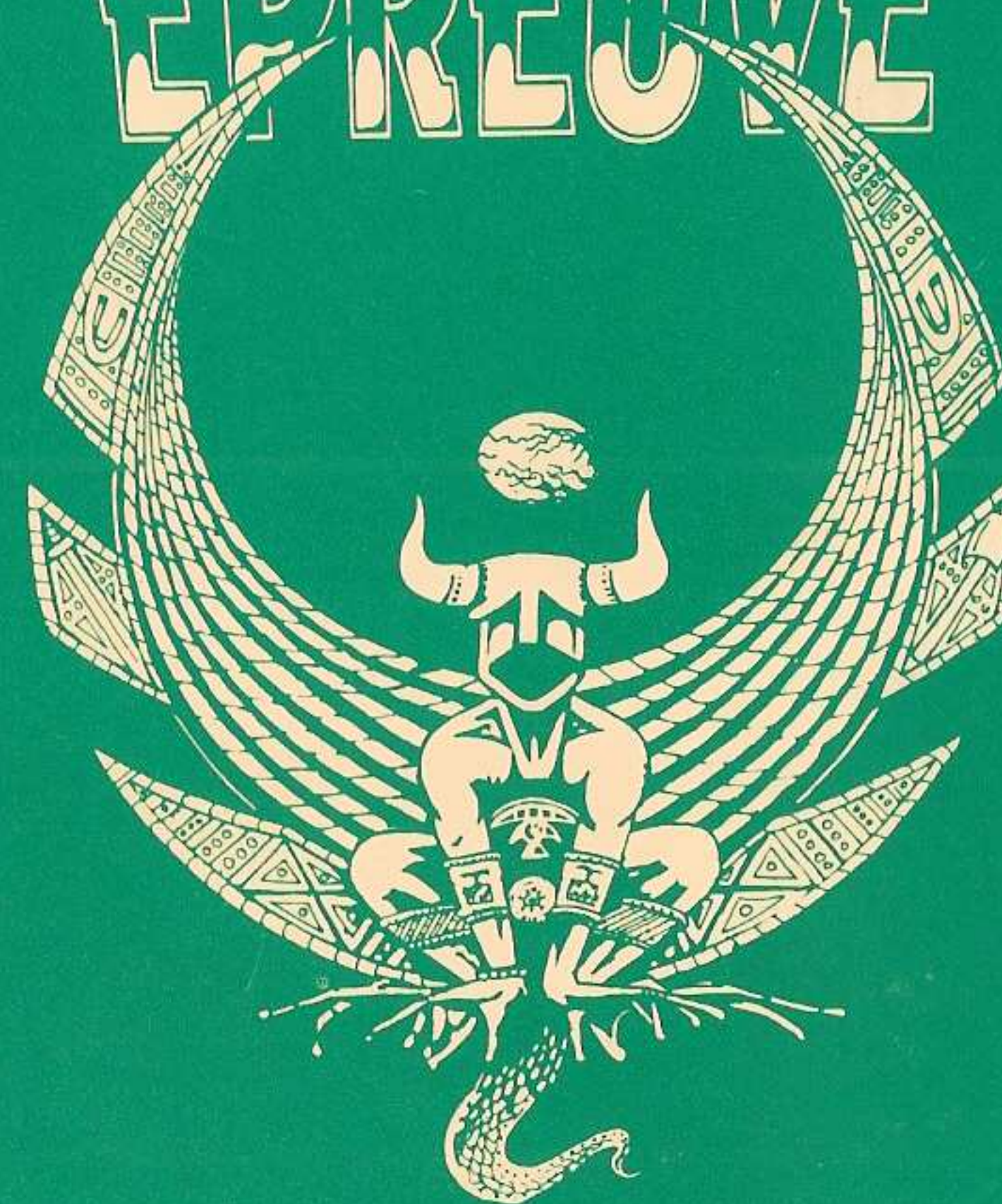
Attention ! Ce livret est un module d'expansion ; vous devez déjà posséder l'ULTIME EPREUVE pour pouvoir jouer.

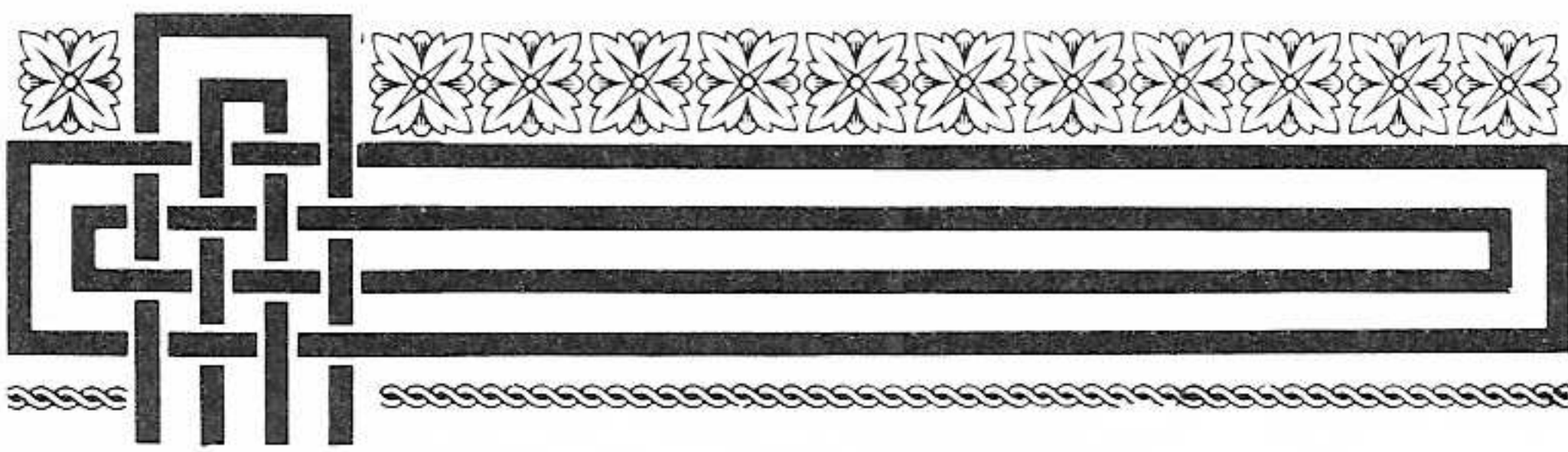
Conception graphique, illustration : Guy BARIOL

SCENARIOS 2 & 3 POUR L'ULTIME EPREUVE

Le Labyrinthe Magique & Le Palais du Temps

L'ULTIME EPREUVE








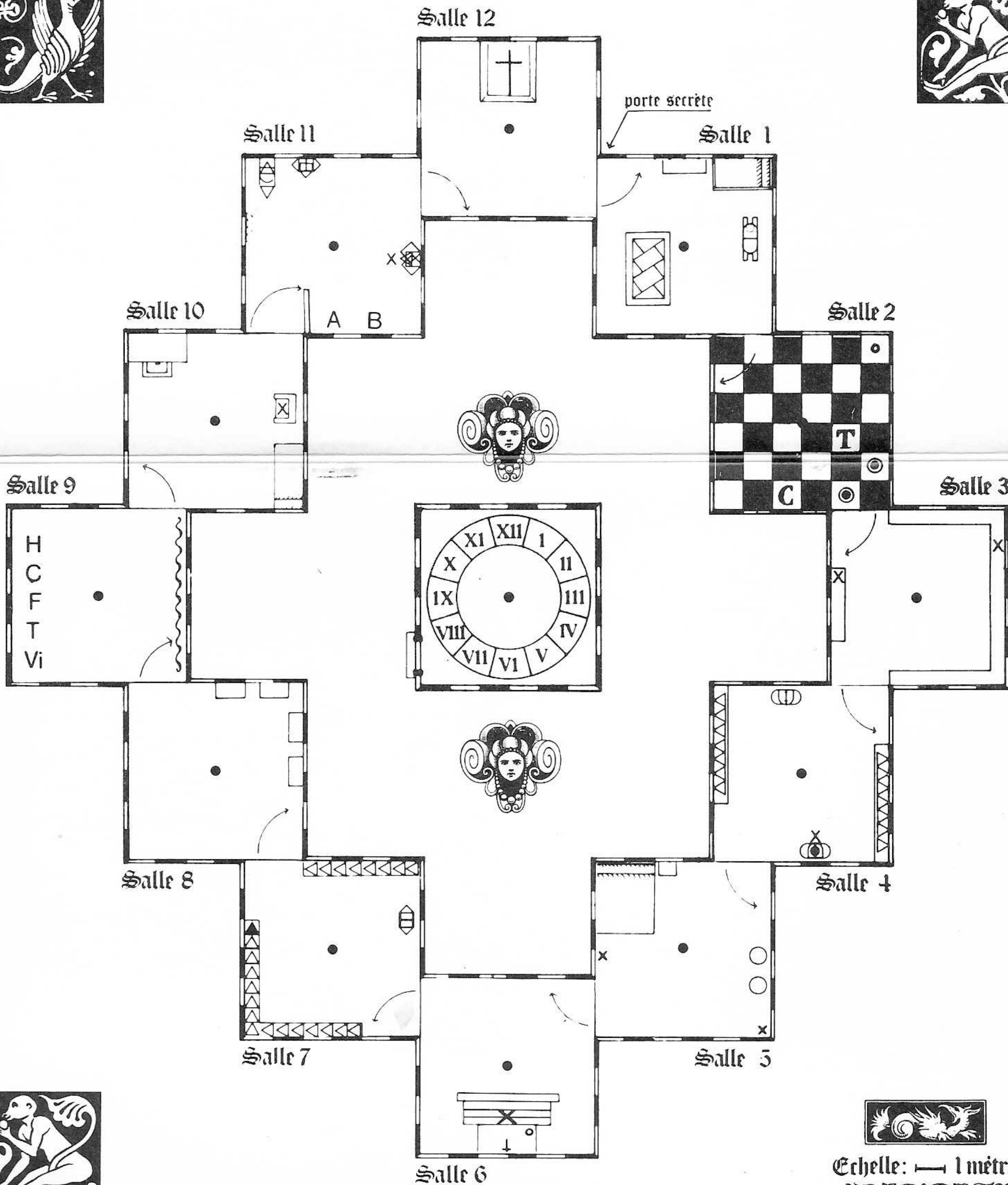
Le Palais du Temps

Plan Général.

Légende :

-  = Sens d'ouverture des portes (aucune porte n'est fermée à clef).
-  = Emplacements des diverses rencontres.
-  = Dalle ronde représentant chaque heure d'un cadran et permettant le passage dans un sens comme dans l'autre.

La Salle de l'Horloge n'est pas située sur le même plan que les douze salles ;
Celles-ci sont à une vingtaine de mètres de profondeur sous le sol.



Le Labyrinthe Magique & Le Palais du Temps



Sur Lyn, la violence et la terreur s'installent. Les sorciers de la destruction, par jeu, ou dans le but de se constituer des armées d'esclaves, construisent des châteaux magiques, gigantesques pièges à aventuriers. Parmi ceux-ci, le LABYRINTHE MAGIQUE & LE PALAIS DU TEMPS sont sans doute les plus redoutables.



4/5 Joueurs
Nombreux Plans
Nouveaux Monstres

Attention ! Ce livret est un module d'expansion : vous devez déjà posséder l'ULTIME EPREUVE pour pouvoir jouer.

Le Labyrinthe Magique & Le Palais du Temps

L'ULTIME EPREUVE



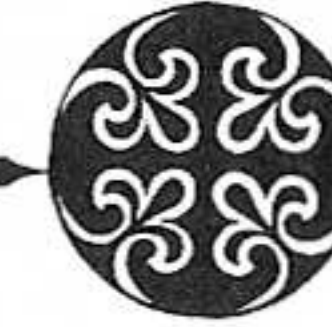
Le Labyrinthe Magique Le Palais du Temps

SOMMAIRE

I Introduction générale	5	XXIV La salle n° 12	12
II Introduction : LE PALAIS DU TEMPS	5	XXV Fin de l'aventure	15
* Avant d'entamer l'aventure	6	XXVI Les nouveaux monstres	15
* L'histoire	5	XXVII LE LABYRINTHE MAGIQUE	16
III Le village de Mori	6	XXVIII Scénario de base	16
IV Le village d'Irien	8	principe du labyrinthe magique	18
V La grange au parchemin	6	principe des rencontres	18
VI L'aventure	6	comment débute l'aventure	18
VII Le chemin de la forêt	8	description des salles	18
VIII Le chemin du lac	8	XXIX La grotte d'entrée	18
IX Le guerrier fou	8	Salle 1	19
X Le tumulus noir	8	Salle 2	19
XI La salle de l'horloge	10	Salle 3	20
XII Quelques précisions sur le palais du temps	10	Salle 4	20
XIII La salle n° 1	11	Salle 5	21
XIV La salle n° 2	11	Salle 6	21
XV La salle n° 3	11	Salle 7	23
XVI La salle n° 4	12	Salle 8	23
XVII La salle n° 5	12	Salle 9	24
XVIII La salle n° 6	12	Salle 10	24
XIX La salle n° 7	12	Salle 11	26
XX La salle n° 8	12	Salle 12	26
XXI La salle n° 9	13	Salle 13	28
XXII La salle n° 10	13	XXX Mécanisme de sortie	28
XXIII La salle n° 11	13	XXXI Scénario N° 2 pour 4 joueurs et 2 meneurs de jeu	29
		XXXII Scénario N° 3 pour 6 joueurs et 3 meneurs de jeu	29
		XXXIII Autres variantes	30



Le Palais du Temps



I INTRODUCTION

La violence et la terreur s'installaient sur le continent de Lyn. Les Sorciers de la destruction, par jeu, ou pour recruter des cohortes d'esclaves se mirent à construire des palais magiques afin d'attirer et de piéger les aventuriers avides de richesses et poussés par leur soif de vengeance envers la destruction.

Beaucoup ne revinrent jamais, victimes de l'imagination délirante des Sorciers, et durant de long mois, les adeptes de la destruction regardèrent avec délectation le grand jeu de mort qu'ils avaient créé.

Mais à la grande surprise des sorciers, certains aventuriers parvenaient à déjouer les nombreux pièges et guet-apens, et même, parfois, à détruire le palais et son créateur. Dans un premier temps, ils furent contrariés, puis les sorciers virent là un moyen de se distraire et ils préparèrent de nouveaux palais en vue de leur prochain bras de fer avec ces aventuriers sans peur qui étaient prêts à les affronter sur leur propre terrain.

LE GRAND JEU ÉTAIT PRÊT !

Les deux scénarios qui vont suivre font partie de ces palais créés de toute magie afin d'amuser les sorciers blasés d'une violence trop commune à leurs yeux.

II SCÉNARIO 2 FORCE NOVICE

LE PALAIS DU TEMPS

Aventure pour 4/5 joueurs entre 30 et 50 de potentiel d'attaque. Si les aventuriers ont plus, ou possèdent une magie puissante, augmentez la force des rencontres en conséquence.

Si vous lisez ces lignes, c'est que vous avez décidé d'être le Meneur de jeu; nous allons donc vous donner quelques conseils afin que votre partie se passe le mieux possible. Afin de vous imprégnez au maximum de l'ambiance de l'aventure.

En effet, plus vous vous sentirez à l'aise, et maîtriserez parfaitement les paramètres du scénario, plus votre partie sera intéressante pour vous et pour les joueurs.

Si au cours de la partie, une question d'un joueur vous embarrasse faites preuve d'imagination et improvisez tout en gardant une logique et une trame de façon à ne pas nuire à la suite de l'aventure.

Un scénario est avant tout un aide de jeu pour le meneur de jeu lui permettant de jouer rapidement une aventure. Mais surtout n'hésitez pas à personnaliser votre aventure en y ajoutant des détails et

des descriptions. Le scénario doit être un support et c'est à vous de le mettre en scène et de le faire vivre.

(1) L'histoire

Avant de commencer l'aventure il est très important de mettre les joueurs dans l'ambiance, afin qu'ils puissent jouer leurs personnages avec plus de facilités. Comme dans tous les jeux de rôle, les diverses actions des personnages ne peuvent être vraiment intéressantes qu'à l'intérieur d'un décor solide et détaillé.

Voici la base de l'histoire que vous raconterez aux aventuriers impatients de se replonger dans le monde de Lynais.

Ce sont des aventuriers fourbus et de bien mauvaise humeur qui arrivèrent au petit village de Mori pour y acheter quelques provisions et repartir aussitôt. Depuis quelques temps, la chance ne les avait guère aidés et en guise d'aventure, ils n'avaient trouvé qu'un château sordide, habité par des créatures démoniaques mais dépourvu de tout trésor. Lors de cette aventure ils avaient perdu deux de leurs camarades avant de fuir à toute jambes. Arrivés à Mori, les aventuriers se restaurèrent et cherchent un gîte pour la nuit.

LISTE DES ABRÉVIATIONS :

P. ATT	: Potentiel d'attaque
PdV	: Point de vie
DG	: Dégats
Def	: Potentiel de défense
PrN	: Protection naturelle

LE VILLAGE DE MORI

Le village de Mori se compose de 5 ou 6 maisons d'aspect misérable et d'une auberge chichement tenue servant à la fois de dépôt, de lieux de réunion, d'épicerie, etc. Les aventuriers pourront y trouver des produits de première nécessité - cordes, lanternes, nourriture, vêtements - mais en aucun cas des armes ou des produits de luxe. Dans l'auberge trois paysans sont assis autour d'une table. Un silence hostile accueille les aventuriers. Si l'un d'eux fait mention à voix haute de son appartenance à l'Equilibre, les paysans se dérideront et parleront d'étranges rumeurs qui circulent dans la région. Sinon, ils répondront par monosyllabe et partiront très vite. Si les aventuriers veulent combattre les paysans (ce qui doit être fort peu probable) le MJ attribuera à ces derniers des potentiels très faibles. Mais en cas de combat, le reste du village arrivera, entre 15 et 30 individus et pour acte de barbarie inutile il est conseillé au MJ d'éliminer, ou tout au moins de blesser sérieusement les aventuriers belliqueux.

Les rumeurs : il n'est pas question de donner une table complète des rumeurs que les paysans ont entendu, simplement le MJ pourra s'inspirer de ce qui suit :

* présence dans la région, d'un palais et d'un trésor

* des groupes d'aventuriers ont été vus, on ne sait pas ce qu'ils sont devenus.

* Les forces de la destruction sont particulièrement actives dans la région, enlèvements d'enfants, mort du bétail, etc.

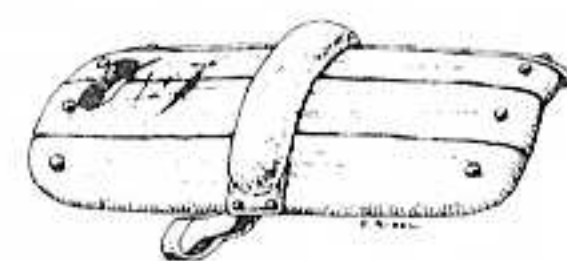
* Si les aventuriers lient conversation avec les paysans, ceux-ci pourront raconter qu'ils ont vu des traces de charettes pleines de pierre, mais que personne ne fait construire et que personne ne sait à qui appartiennent ces charettes.

Comme les aventuriers sont fourbus ils demanderont une chambre ou un lieu pour se reposer, les paysans leur indiqueront une ancienne grange à la sortie du village.

La grange ressemble à une petite cabane en rondins de bois surmonté d'un solide toit, le sol est en terre battue. En en faisant le tour, on trouve la porte qui donne sur une petite pièce apparemment abandonnée et meublée d'une vieille table et de deux bancs en piteux état. Pour s'installer confortablement, les aventuriers devront pousser la table et empiler les deux bancs. C'est en soulevant ces deux bancs qu'un parchemin tombera sur le sol. En le déroulant, les aventuriers pourront y voir un plan et un petit texte en langue de Lyn.

(2) AVANT D'ENTAMER L'AVENTURE

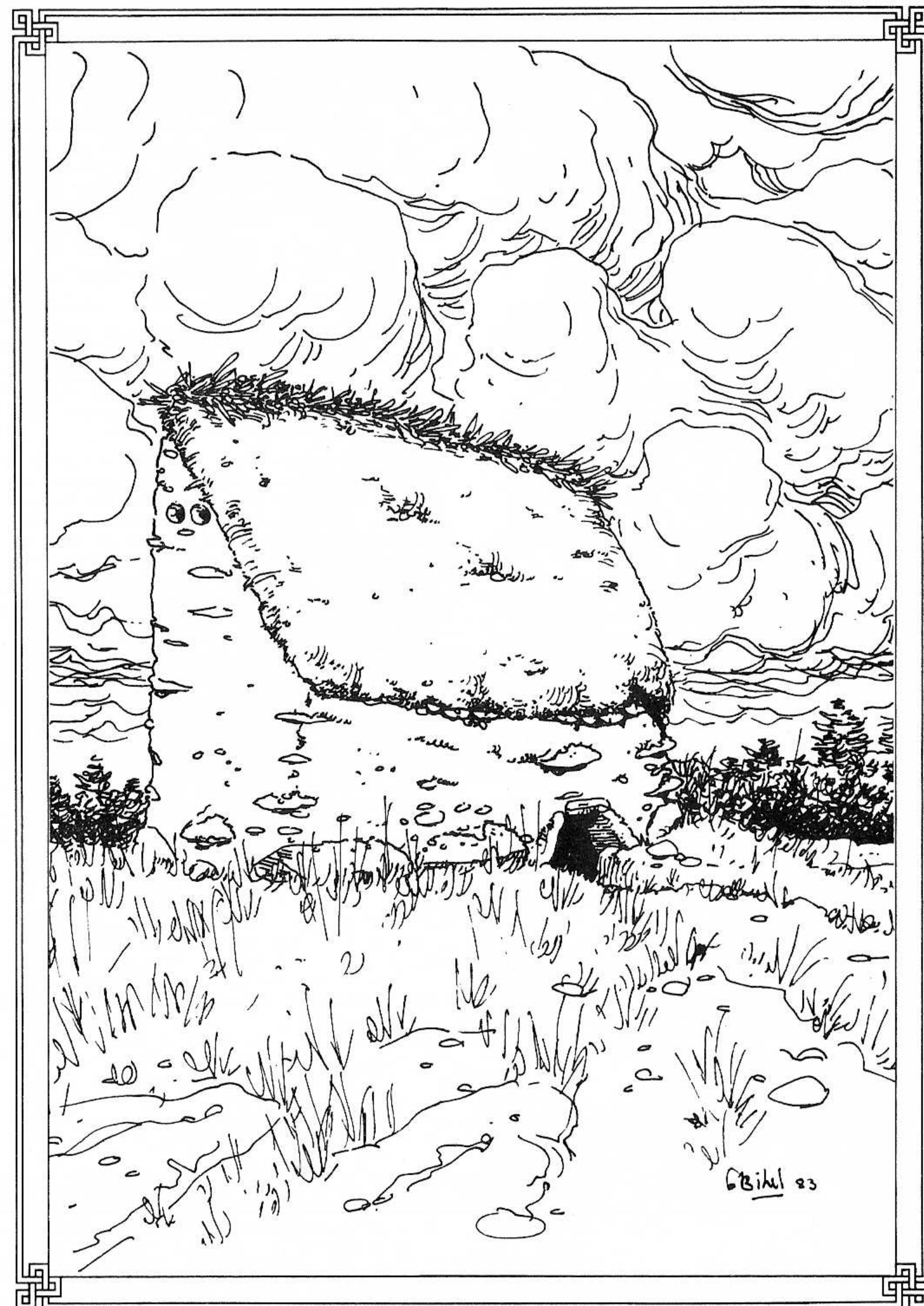
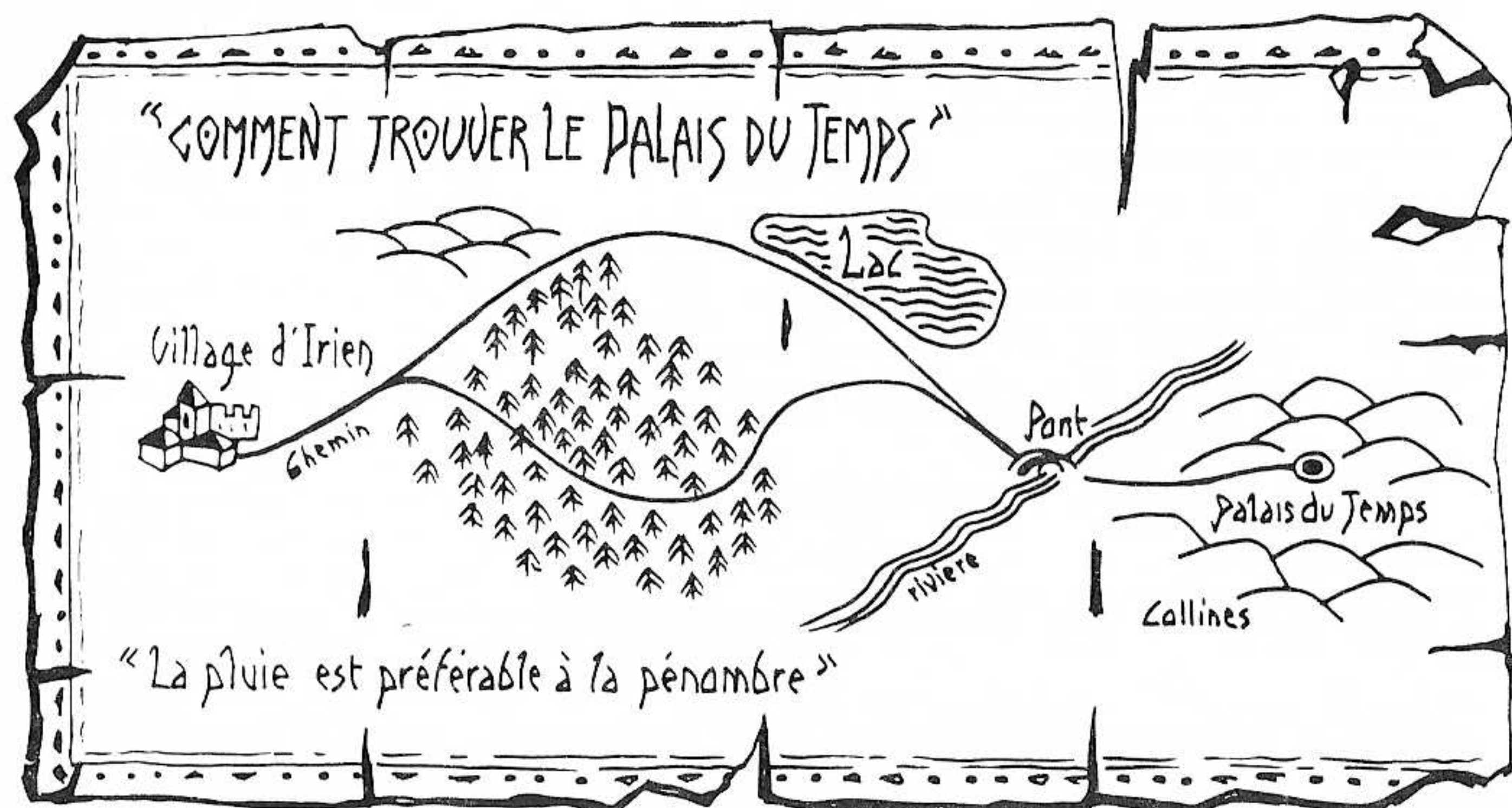
NOTE : La présence du parchemin dans la grange n'est pas expliquée, il peut très bien avoir été placé là par le sorcier en guise d'appât, ou encore caché par un aventurier qui comptait revenir le prendre plus tard.



III L'AVENTURE :

NOTE : La phrase inscrite au bas du parchemin signifie qu'il faut prendre le chemin du lac (la pluie) et non celui de la forêt (la pénombre) habitée par de féroces loups.

Si les aventuriers se renseignent auprès des villageois, on leur indiquera le chemin pour le village d'Irien, qui n'est d'ailleurs qu'à quelques kilomètres de Mori.



Bihl 83

LE VILLAGE D'IRIEN

Le village d'Irien est identique au village de Mori; les aventuriers pourront acheter les équipements qui leur manquent (dans la limite des produits de luxe et des armes). Les villageois ne sauront rien sur l'emplacement et sur les habitants du palais, en effet depuis sa récente construction ils ne mettent plus les pieds dans la région.

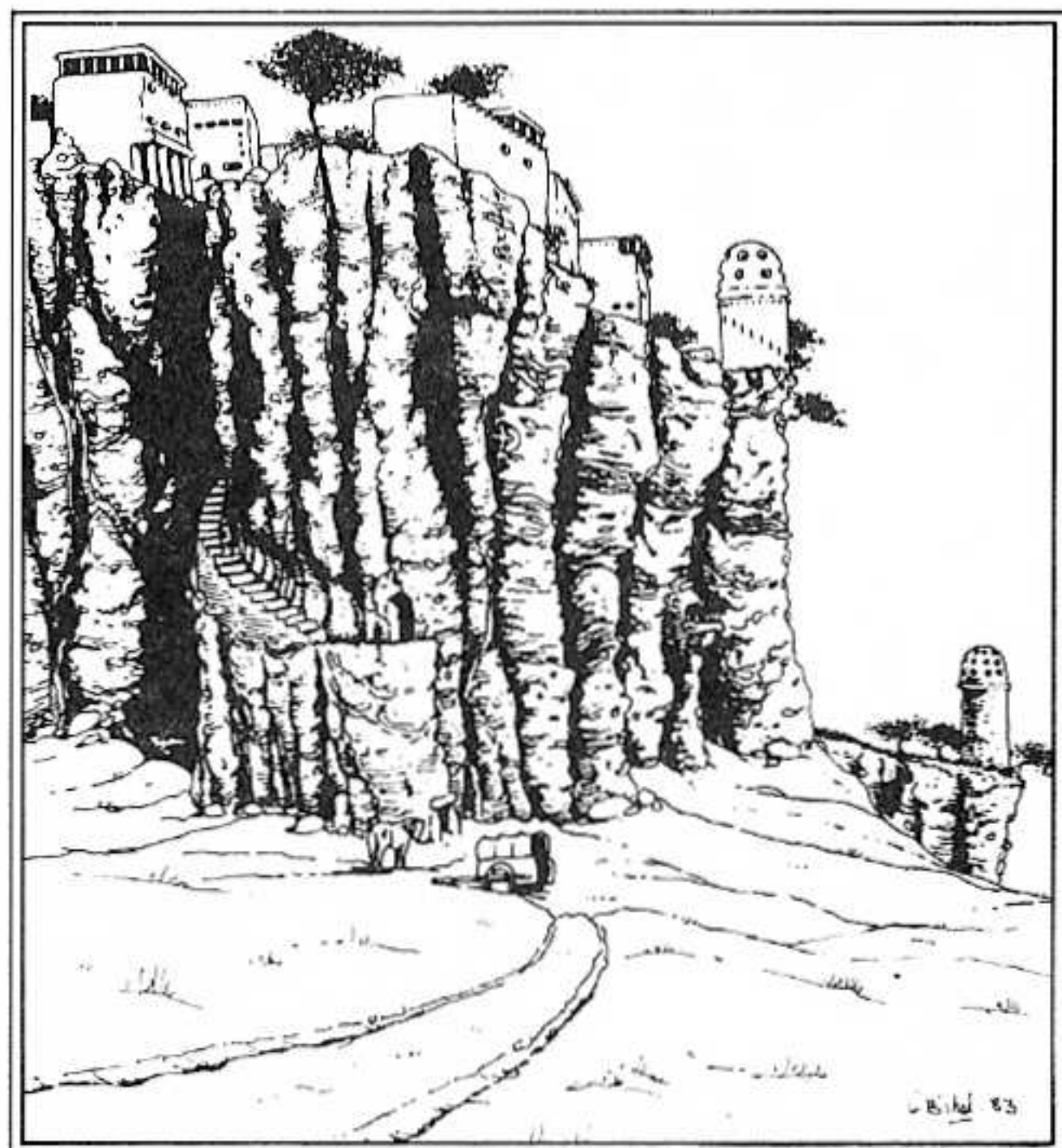
Si les aventuriers réussissent à faire parler les villageois, ils pourront savoir que des aventuriers sont passés il y a quelques temps en direction du château, mais que nul ne les a jamais revu et que quelquefois, à la lune rousse, on voit passer une ombre montée sur un destrier noir qui galope dans la direction du palais. Enfin, des paysans ont remarqué de très étranges phénomènes temporels tout autour des terres du palais; saisons décalées, crépuscule à midi, etc.

Très récemment, un vieillard est passé, on croit qu'il s'est rendu au palais, peu après, on a remarqué des vents très violents et des éclairs venant de l'autre côté de la forêt. Comme pour le village de Mori, si les aventuriers ont une attitude grossière et/ou brutale avec les villageois ils n'obtiendront aucun renseignements, par contre s'ils sont aimables, les villageois les renseigneront dans la limite de leur connaissance - Pour ce faire le MJ peut très bien tenter un jet de Charisme et appliquer ses effets - Les villageois ne connaissent pas la carte, ils ne peuvent renseigner les aventuriers sur la bonne route à prendre, ils savent seulement que le palais est dans cette direction mais plus personne ne va le long du lac ou dans la forêt depuis sa construction.

a) Le chemin de la forêt :

La forêt est très ancienne, les arbres sont magnifiques et très vieux, au milieu du chemin, six loups attaqueront les aventuriers.

Chaque loup : P.ATT = 40 PdV : 8 Dg : 1D6 + 2 PrN : 1



b) Chemin du lac :

Aucune rencontre sur ce chemin, l'endroit est désert, les champs ne semblent plus entretenus.

Qu'ils aient pris le chemin du lac ou celui de la forêt, les aventuriers arriveront devant un petit pont qui enjambe une rivière. Sur ce pont en pierre, se tient un guerrier (il s'agit d'un aventurier devenu fou qui s'est approprié le pont) qui exigera un droit de passage de 100 Aris par personne pour pouvoir passer; dans tous les autres cas, il attaquera.

Guerrier fou : P. ATT : 45 PdV : 10 Dg : hache 1D6 + 2
Def : 0 Prot : 1

NOTE : les aventuriers sont obligés de passer sur ce pont car la rivière est profonde et le courant très fort, de plus, en aval et en amont du pont il y a des marécages infranchissables à pied. Dans le combat, la largeur du pont oblige les aventuriers à n'attaquer qu'à deux à la fois maximum.

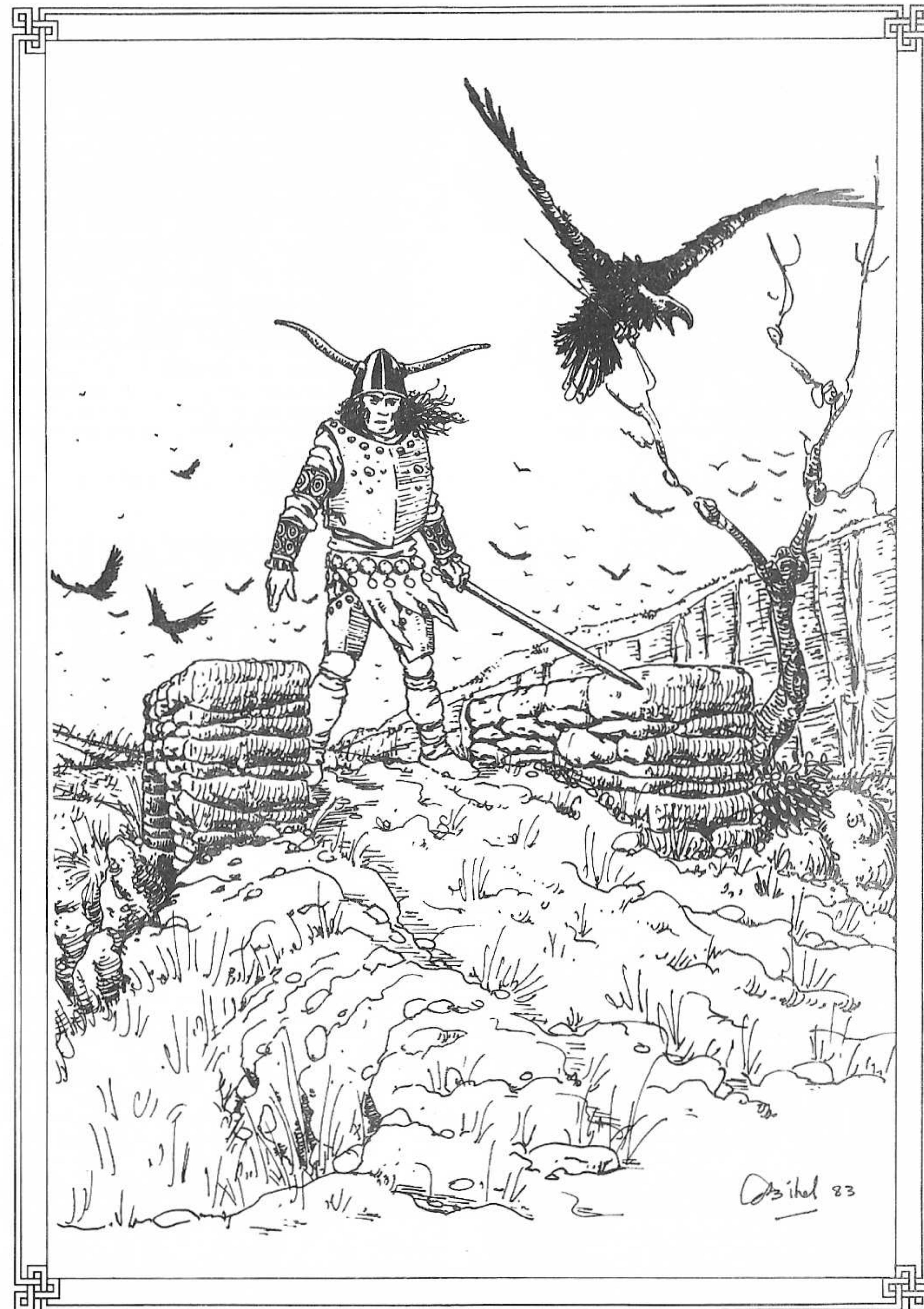
Après avoir franchi le pont et marché une centaine de mètres, les aventuriers s'engageront entre des petites collines. Au détour de l'une d'elle, ils apercevront un tumulus, sorte de remblai de terre carré. Sur un des côtés du tumulus, on peut voir une porte noire, haute d'1,50 m. Cette porte à l'apparence d'un métal lisse, on ne distingue ni poignée ni serrure. Si un objet est lancé contre elle, il rebondira avec un bruit métallique, par contre, si un aventurier s'avance et touche la porte avec son arme, celle-ci passera au travers sans aucune résistance.

En fait il s'agit d'un rideau magique ayant l'apparence d'un objet de métal noir. Seul un objet au contact de la chaleur humaine pourra traverser la porte, et bien entendu, toute personne s'avancant, le traversera sans peine.

NOTE : il est impossible de voir à travers le rideau magique, ni d'y pratiquer une ouverture, la substance noire faisant complètement écran, même lorsqu'on la traverse.

Vu la largeur de la porte, les aventuriers ne pourront passer qu'un par un. Le premier tombera d'une hauteur de 2m sans se faire mal et se retrouvera dans une salle carrée de 6x6m. Les murs sont faits d'une substance inconnue, noire, lisse, et extrêmement dure; une douce lumière sans source apparente baigne la pièce. Au sol, on a dessiné une horloge avec en son centre une colonne haute de 2m (de la même matière que les murs) qui projette une ombre sur un quartier de l'horloge (cette ombre est également magique et nulle lumière ne la provoque).

NOTE : en admettant que les aventuriers soient partis de la grange au matin, ils pénétreront dans la salle de l'horloge vers une heure de l'après-midi, et donc dans ce cas, l'ombre portera sur le chiffre 1 du cadran - voir plan - si les aventuriers arrivent à une autre heure, le MJ indiquera la zone d'ombre correspondante.



LA SALLE DE L'HORLOGE

Cette salle correspond au seuil du palais souterrain, elle ne possède aucune porte exceptée la porte du tumulus. La seule manière de pénétrer à l'intérieur du palais est de se placer dans le quartier de l'horloge couvert par l'ombre, ont est alors projeté par téléportation dans la pièce correspondante - c'est-à-dire ombre sur le 1, pièce 1 etc. - L'ombre agit exactement comme une aiguille, elle se déplace d'un quartier par heure et reste une heure sur le même quartier sans varier.

ex : à une heure, l'ombre sera dans le quartier 1, puis à deux heures précise, elle sautera dans le quartier 2 et ainsi de suite.

Les quartiers sont juste assez grands pour qu'un homme seul s'y tienne debout, et donc, la téléportation n'agira que sur un aventurier à la fois; dès que ce dernier sera couvert par l'ombre il disparaîtra aux yeux de ses compagnons et se retrouvera dans la pièce correspondante sur une dalle noire et ronde - le point noir au centre de chaque pièce, voir plan -

NOTE : si les aventuriers jettent un objet dans l'ombre de l'horloge, celui-ci disparaîtra instantanément (ils le retrouveront au centre de la pièce correspondante sur la dalle noire). Certains aventuriers sont vraiment très malins, et il se peut que l'un d'eux ait l'idée de s'attacher avec une corde. Dans ce cas, la corde sera coupée net, une partie suivant l'aventurier et l'autre restant dans la salle, sous le regard effaré des aventuriers restant.

DESCRIPTION DES SALLES

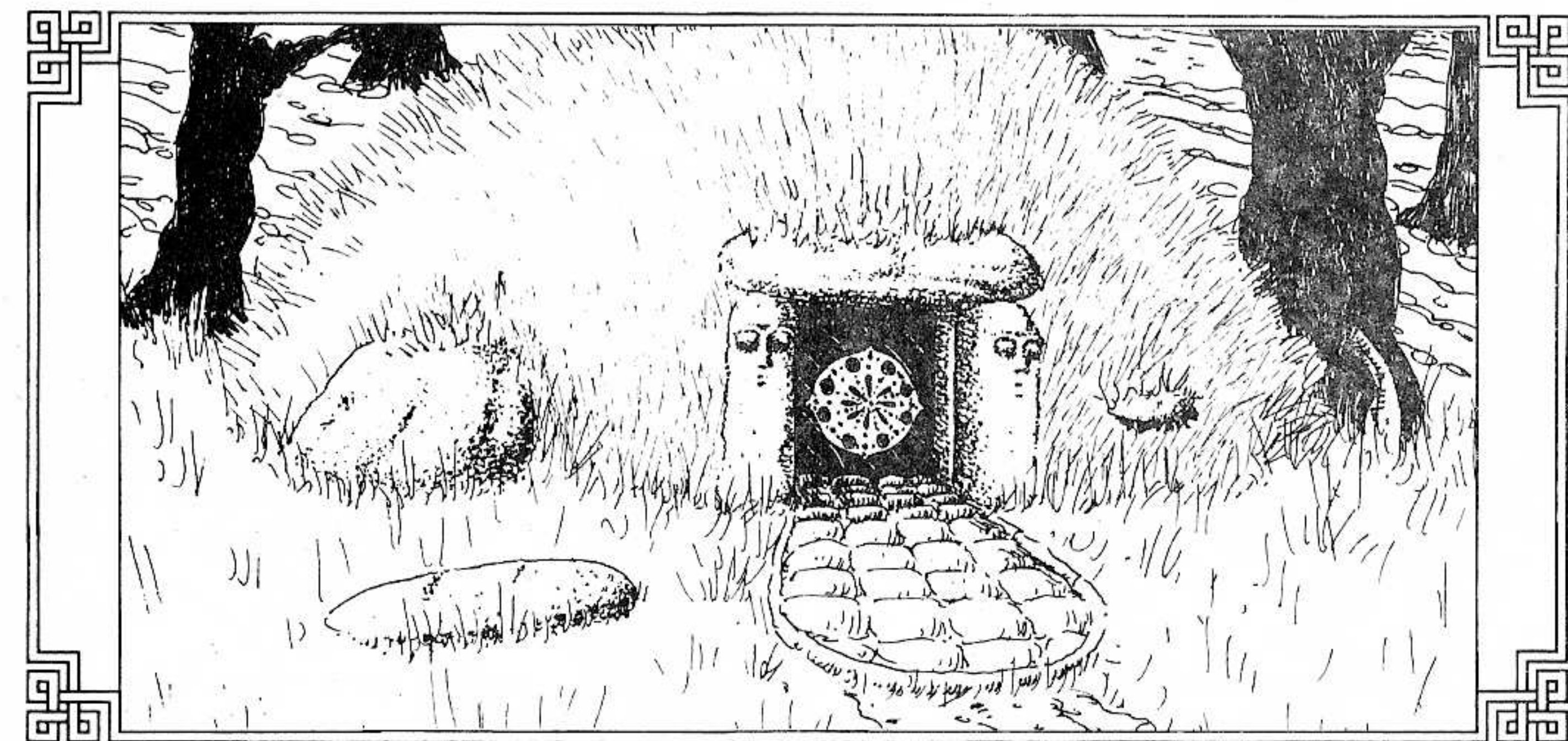
Important : ne pas oublier de mentionner aux aventuriers se trouvant dans la bonne salle à l'heure de la lueur que celle-ci baigne soudain dans une vive lueur pendant une minute. C'est cette seule indication qui permettra à ceux-ci de trouver le chemin de la sortie. Si une porte reste ouverte, il est possible que les aventuriers voient la lueur alors qu'ils sont dans une salle adjacente.

DESCRIPTION DES SALLES

De plus, en temps normal, toutes les pièces sont baignées par une douce lueur qui va décroissant au fur et à mesure que le jour descend à l'extérieur pour arriver à l'obscurité complète lorsque la nuit tombe.

Enfin, il faut signaler qu'aucune porte n'est fermée à clef.

Quant à la salle de l'horloge, elle peut symboliser



NOTES : A NE LIRE QUE PAR LE MJ

QUELQUES PRÉCISIONS SUR LE PALAIS DU TEMPS

Les douzes salles du palais plus la salle de l'horloge représentent les différentes phases de la vie, symbolisées par les heures d'une journée. Comme vous allez le voir plus avant chaque heure correspond à une période précise de la vie d'un homme. La salle 1 symbolise l'enfance; la salle 2 le jeu, la salle 3 les études, la salle 4 la guerre (les armes) la salle 5 l'amour, la salle 6 la religion, la salle 7 le travail (les outils); la salle 8 l'argent; la salle 9 les arts, la salle 10 le repos de la vieillesse, la salle 11 la maladie et la salle 12 la mort.

Quant à la salle de l'horloge, elle peut symboliser

la naissance si on entre par le 1, ou le futur et le passé si on entre par un autre chiffre.

comment en sortir ? : bien que les aventuriers ne soient pas encore entrés, il est quand même important de savoir comment ils vont sortir !

A chaque changement d'heure, la salle correspondante sera éclairée par une vive lueur pendant une minute; ce n'est que pendant cette minute que tout objet se trouvant sur la dalle noire sera téléporté dans la salle de l'horloge sur le chiffre du cadran correspondant à la pièce.

exemple : à 3 heures précise, la salle n°3 s'éclaire, un aventurier peut alors se placer sur la dalle noire et être téléporté directement sur le trois du cadran de l'horloge.

SALLE N° 1

(enfance)

En arrivant un par un par la dalle de téléportation au milieu de la pièce, les aventuriers apercevront une chambre d'enfant meublée d'un lit (en haut à droite sur le plan), d'une commode avec deux tiroirs (en haut à gauche du lit), d'un tapis et d'un cheval à bascule (à droite au milieu). La seule chose à découvrir dans cette salle est une statuette en ivoire représentant un enfant. Celle-ci se trouve dans le premier tiroir de la commode et vaut 400 Aris. Les autres éléments de la pièce ne sont là que pour la décoration, aucun danger ne menace les aventuriers.

Sur la porte qui mène à la salle N°2, un damier est dessiné.

SALLE N° 2

(Le jeu)

Le sol de cette pièce est pavé de dalles noires et blanches formant un damier de 6x6. Sur différentes cases ils peuvent voir un cavalier (une pièce d'échecs), une tour (une pièce d'échecs également), deux quilles et une boule blanche.

Code sur le plan : C pour cavalier
T pour tour
○ pour quilles
o pour boule

Dès qu'un aventurier pose le pied sur une dalle, le cavalier se déplace d'un coup comme aux échecs (voir plan) et la tour fait de même. Les mouvements doivent être identiques aux mouvements des échecs, la direction est laissée à l'appréciation du meneur de jeu.

Si les aventuriers essayent d'avancer en ligne droite ils rencontreront un mur invisible qui les empêchera de progresser. Pour pouvoir se déplacer dans la pièce ils devront imiter le mouvement du fou aux échecs, c'est à dire en diagonal (voir plan) ce qui implique que suivant la couleur de leur dalle d'entrée ils ne pourront se déplacer que sur une diagonale noire ou blanche, dans tous les autres cas ils rencontreront le mur invisible.

Lors de l'entrée des aventuriers, les deux quilles et la boule sont immobiles, nous verront leur utilité plus tard, mais restons sur le combat qui se prépare.

Le 1^{er} mouvement du cavalier et de la tour forme la première séquence de combat, les aventuriers sont attaqués s'ils se trouvent sur une case adjacente à la case d'arrivée d'une des deux pièces (ou des deux pièces). A la suite de cette attaque les aventuriers pourront réagir, soit en se déplaçant (attention aux règles sur le mouvement) soit en attaquant le ou les pièces se trouvant sur une case adjacente.

Cavalier : P. ATT 40 PdV 8 Dg 1D6 (morsure) Prot 1
Tour : P. ATT 42 PdV 9 Dg 1D6+1 (charge) Prot 1

Le cavalier, la tour, les quilles et la boule sont faits d'une matière ininflammable ayant l'apparence du marbre noir. Seuls les deux pièces d'échecs s'animent et attaquent dès qu'un humain entre dans la pièce.

Lorsque les aventuriers auront tué le cavalier et la tour ils s'apercevront que les deux quilles bloquent complètement l'accès à la salle n°3. Les quilles sont trop larges pour pouvoir être déplacées. Le seul moyen d'ouvrir le passage est de faire tomber les quilles avec la boule. Soit en lançant la boule (comme au bowling) soit en portant la boule jusqu'aux quilles et en les touchant avec celle-ci, auquel cas, les quilles tombent immédiatement. Si un aventurier lance la boule contre les quilles il devra réussir un jet de D100 sur son potentiel de tir.

Bien entendu, les aventuriers devront trouver tout cela TOUT SEUL, aucune aide du meneur de jeu ne pourra être admise. La salle ne possède rien d'autres; ni trésors ni objets. La porte menant à la salle N°3 à un parchemin dessiné en son centre - les aventuriers ne pourront le voir que s'ils renversent les quilles ou s'ils se mettent de côté.

SALLE N° 3

Bibliothèque (Etudes)

Comme vous le voyez sur le plan, cette salle contient une grande bibliothèque murale sur trois de ses murs et une plus petite sur le mur de gauche. Les étagères vont du sol au plafond et sont toutes pleines de livres traitant de tous les sujets possibles (mathématiques, physique, agriculture, philosophie, histoire etc...)

Dès que les aventuriers franchissent le seuil de la salle, 3 livres magiques sortent des étagères, s'envolent et attaquent chacun un aventurier. S'il n'y a qu'un aventurier dans la salle, un seul livre se manifeste.

Livres magiques : P. ATT 40 PdV 4 Dg 1D3 + 2 (coups) def 10*

* Vous remarquerez que les livres possèdent une bonne défense ceci est du au fait qu'ils volent à très grande vitesse, pour en savoir plus lisez l'annexe en fin de livret.

Si les aventuriers observent avec attention les livres après les avoir tués, ils trouveront sur l'un deux (au choix du MJ) un petit parchemin avec un sort de soins écrit dessus (FM30) seul un aventurier ayant 30 au moins de force magique pourra le lire et s'en servir. Si aucun aventurier ne le comprend, il leur sera toujours possible de le garder en attendant d'avoir assez de force magique pour pouvoir le déchiffrer.

La porte de la salle N°4 à une épée dessinée en son centre.

SALLE N° 4

Salle d'armes (la guerre)

En rentrant dans la salle on aperçoit deux rateliers d'armes à droite et à gauche, et deux armures; l'une contre le mur du fond, l'autre à droite de la porte. L'armure du fond s'anime et attaque immédiatement

Armure animée : P. ATT 45 PdV 10 Dg 1D10 (Épée) Prot 3

Après le combat, les aventuriers pourront récupérer l'épée de l'armure animée (s'ils y pensent).

Quant aux rateliers d'armes, ils sont fermés par des chaînes et rien ne pourra les ouvrir car les serrures sont fermées magiquement.

L'armure à droite de la porte (l'armure non animée) est d'une taille très en dessous de la normale et ne pourra aller à aucun aventurier, dommage!

Un cœur est dessiné sur la porte suivante.

SALLE N° 5

(l'amour)

La porte s'ouvre sur une salle contenant un grand lit blanc, une petite table de chevet avec un vase fleuri dessus; deux statues; une femme et un homme habillés de blanc, et deux cupidons de chaque côté du lit, à mi hauteur des murs. Ces deux cupidons s'animeront un bref instant, le temps de lancer une flèche sur les deux aventuriers les plus proches. Ils ont un potentiel de tir de 70 et ne possèdent qu'une flèche chacun.

Les aventuriers touchés par une flèche perdront un point de vie (non amorti par l'armure) et seront immédiatement envoutés par un charme d'amour. Ce charme prendra effet immédiatement et les aventuriers touchés se jetteront au pied d'une des deux statues en l'entourant de leurs bras (un aventurier se jettera au pied de la statue de la femme et une aventurière au pied de la statue de l'homme). Le charme opérera pendant une demi-heure maximum, c'est-à-dire 2 tours de jeu. Toute tentative pour tirer les aventuriers envoutés de leur rêverie ou pour les détacher de la statue sera vouée à l'échec pendant cette demi-heure.

Il n'y a rien de caché dans cette salle, mais les aventuriers pourront récupérer les flèches des cupidons qui sont en or (valeur 300 Aris chacune).

Sur la porte menant à la salle 6 on a dessiné une croix.



SALLE N° 6

(La religion)

En entrant dans cette salle on se trouvera en présence d'un petit autel légèrement surélevé ou se tient un prêtre de la destruction. Il attaquera immédiatement les aventuriers avec sa dague. Avant de mourir après un coup fatal, il aura le temps de lancer de langue de feu sur un de ses adversaires. Une fois le sort lancé il disparaîtra instantanément de la salle.

Prêtre : P. ATT 40 PdV 10 Dg 1D6 (dague) P magie 45 Prot 0

Sur l'autel, les aventuriers trouveront un calice en argent et une croix sertie de pierres précieuses. Le calice vaut 500 Aris et la croix 600 Aris. Un marteau est dessiné sur la porte suivante.

SALLE N° 7

(Le travail)

C'est une sorte d'atelier, de nombreux outils sont accrochés aux murs; une enclume est scellée au sol (à droite). Sur le mur de gauche, on a entreposé des faux, la plus proche de la porte 8 tombera sur le premier aventurier qui passera devant, lui causant 1 à 6 points de dégâts (1D6). Une fois la faux par terre tout danger sera écarté.

NOTE : le seul moyen d'éviter ce piège est de jeter un objet quelconque devant la faux pour déclencher le mécanisme. Les aventuriers, s'ils le désirent, pourront emporter quelques objets - dans la limite du raisonnable chaque objet étant assez lourd.

Un coffre est dessiné sur la porte suivante.

SALLE N° 8

(L'argent)

Un jeune dragon garde cette salle qui contient la majeure partie des trésors du château dans quatre gros coffres.

Jeune dragon : P. ATT 45 PdV 18 Dg 1D10 (flamme) & 1D6 + 2 (griffes) Def Magique 40 PrN 3

Après avoir tué le dragon, les aventuriers pourront essayé d'ouvrir les coffres qui sont tous fermés à clefs. (Ils devront donc, chacun leur tour tenter un jet de D100 sur la manipulation et disposer d'outils adéquats. Si tous les aventuriers échouent, ils pourront toujours tenter d'ouvrir les coffres en force (voir chapitre capacités physiques de défoncer une porte).

Le coffre A contient : 4 colliers (valeur 200 Aris chacun)

Le coffre B contient : 500 pièces de 1 Aris

Le coffre C contient : 13 pièces de 10 Doras (soit une valeur totale de 1300 Aris) 10 pierres précieuses (valeur 500 Aris chacune)

Le coffre D contient : des étoffes précieuses (300 Aris le lot)

Sur la porte suivante on a dessiné une lyre.

SALLE N° 9

(Les arts)

Tout le mur de droite est recouvert d'une grande tenture noire représentant une femme jouant de la lyre. A gauche 5 instruments de musique sont disposés sur des socles en bois. Il s'agit d'une viole (vi), d'un tambour (t) d'une flûte (f) d'un petit clavicin (c) et d'une harpe (h). Lorsque tous les aventuriers sont entrés dans la salle, la tenture se défait rapidement et tisse une toile tout autour de la pièce créant une barrière infranchissable. Le fer; comme le feu n'auront aucun effet contre cette toile.

La seule manière de sortir de ce piège et d'ouvrir un passage est de jouer d'un instrument de musique. Si les aventuriers y pensent, ils pourront tenter chacun un D100 sur la "connaissance" par instrument (un seul jet par instrument et par personne). Dès qu'un jet de dé réussi, l'aventurier s'aperçoit qu'il peut tirer des notes harmonieuses de l'instrument qu'il tient entre les mains, et un passage s'ouvre dans la toile.

NOTE : l'aventurier qui réussira son jet pourra noter sur sa feuille de personnage, dans la partie "divers" le nom de l'instrument dont il sait jouer. Cette capacité lui sera acquise pour toujours.

Une fois que les aventuriers auront trouvé comment sortir de la salle, il leur sera tout à fait possible de continuer leurs jets de connaissance sur les instruments qu'ils n'ont pas essayés, pour peu qu'un même aventurier ne fasse qu'un jet par instrument et un seul.

Un lit est dessiné sur la porte de la salle n°10.

SALLE N° 10

(la vieillesse)

Cette salle ressemble à une chambre, avec un lit à droite, un bureau avec un fauteuil contre le mur du fond et un autre fauteuil de repos non loin du lit. Assis dans ce fauteuil, les aventuriers pourront voir l'image d'un vieillard (il s'agit d'un corps translucide dont les contours sont visibles). Ce vieillard restera muet tant que les aventuriers ne

lui demanderont pas ce qu'il fait ici. Dans ce cas, il répondra:

— "Qu'il attend son heure pour passer dans la salle suivante" et ajoutera...

— "Toutes les heures peuvent donner la liberté si on sait la trouver". Après cette dernière phrase, le vieillard ne dira plus rien et son image disparaîtra lentement.

Si les aventuriers fouillent le bureau, ils trouveront 30 Doras et 2 fioles dans le tiroir (les fioles sont respectivement bleue et rouge).

NOTE : dans chaque fiole, une "eau de vie" redonne 2 points de vie si on la boit, (cette potion permet seulement de récupérer les points de vie qu'on a perdus pas d'en rajouter à son avantage). Mais revenons au vieillard. Il s'agit en fait d'un magicien nommé Sagri, que le sorcier du palais a enfermé dans cette ronde infernale des heures. Depuis plus de 6 mois, Sagri est contraint de changer de salle chaque jour et de voir son corps se modifier en conséquence (jeune, puis adulte puis vieillard, etc...). C'est la présence des aventuriers qui a affaibli le charme et a permis au magicien de communiquer avec eux. La 1^{re} phrase qu'il prononce est juste une constatation; Sagri est prisonnier dans un mouvement perpétuel. La 2^e phrase est destinée à permettre aux aventuriers de retrouver le chemin de la sortie par le moyen exposé au début du scénario.

Un instrument de torture est dessiné sur la porte suivante.

SALLE N° 11

(l'instrument de torture symbolise les affres de la maladie).

Un petit muret placé juste derrière la porte, empêche celle-ci de s'ouvrir à plus de 90°. Du seuil, on peut voir de nombreux instruments de torture. A droite, à côté d'un chevalet se tient une ombre noire; c'est un bourreau et il attaquera immédiatement tout aventurier franchissant le seuil de la pièce. A la 3^e séquence de combat; deux squelettes, qui étaient cachés derrière le petit muret s'animeront et viendront à son aide.

Ombre noire P. ATT 42 PdV 10 Dg 1D6 +2 (Hache) Prot 0 Def Magiq 50
squelette A : 40 8 1D6 (dague) 0
squelette B : 40 8 1D10 (épée) 0

NOTE : lorsque les aventuriers se retrouveront face à face avec le bourreau il pourront voir les squelettes, dans ce cas, le MJ, les signalera comme de vulgaires carcasses sans intérêts.

Sur la porte menant à la salle 12 on a dessiné une tombe.



SALLE N° 12

(La mort)

A l'exception d'une grande tombe avec une croix gravée dessus la salle est vide de tout objet.

Deux momies dorment dans cette tombe d'un sommeil magique qui cessera dès que le couvercle de la tombe sera soulevé; à ce moment, les momies s'animeront et surgiront en hurlant dans la salle.

Momie A :	P. ATT 45	PdV 8	Dg 106 + 2 (B)	Prot 0
Momie B :	50	10	106 + 2	0

(B) Il s'agit de brûlure magique que la momie inflige

à son adversaire dès qu'elle le touche.

Dans la tombe, les aventuriers pourront découvrir 6 pierres précieuses (valeur 100 Aris chacune).

Sur la porte suivante, qui ramène à la pièce N° 1, on a dessiné un cercle - il représente la fin du cycle et son recommencement.

Après avoir visité les 12 salles et les avoir vidées de leurs trésors et de leurs gardiens; il ne restera plus qu'aux aventuriers à trouver le moyen de ressortir (voir au début du scénario). S'ils ne restent pas éternellement prisonniers des salles, ils repasseront automatiquement par la salle de l'horloge pour gagner l'air libre; il n'y a pas d'autres chemin possible.

A l'extérieur, un vieillard vêtu de blanc les attendra, les aventuriers reconnaîtront l'homme dont l'image leur est apparu dans la salle n° 10. Sagri, puisqu'il s'agit de lui, s'avancera, et les remerciera d'avoir profané ce palais et rompu le charme puissant qui le retenait prisonnier. Avant de disparaître, il leur donnera le nom du sorcier de la destruction qui a créé ce palais en leur disant de ne jamais l'oublier, ORSIA. En effet, tout magicien sait que si l'on connaît le nom secret d'un sorcier de la destruction, ses pouvoirs n'auront aucun effet sur vous, mais est-ce son vrai nom?

NOTE AU MJ :

Insistez bien sur l'identité de ce sorcier, il représente la plus haute autorité de la destruction sur Lyn et les aventuriers auront souvent l'occasion d'en entendre parler ou même de le combattre. Cette dernière note, bien-sûr est ultra confidentielle et ne devra être divulguée à aucun joueur de l'ultime Epreuve sous peine de ruiner définitivement tout le suspense des scénarios à venir.

Avant de clore l'aventure, et de passer aux choix des apprentissages, le MJ peut, s'il le désire, accorder un bonus de 1 point d'intelligence aux aventuriers qui donneront la symbolique du palais du temps.

Des réponses comme "l'horloge de la vie", "la vie qui passe" et de manière générale tout ce qui exprime l'idée de la représentation de la vie d'un homme à travers les pièces du château, peuvent être considérées comme des réponses valables sans qu'il soit nécessaire que les aventuriers décrivent toutes les étapes/Pièces (enfance, jeu, études, arme, etc.)

BONNE CHANCE AUX AVENTURIERS ET QUE L'ÉQUILIBRE LES PROTÈGE!



3^e PARTIE

LES NOUVEAUX MONSTRES

Dans ce scénario quelques nouveaux monstres ont été employés pour s'opposer aux aventuriers. Certains demandent quelques explications complémentaires pour mieux comprendre leur caractéristiques et leurs origines.

— PIÈCES D'ÉCHECS : il s'agit là d'une création personnelle du sorcier; le MJ peut les employer à son gré, de préférence en gardant les règles de mouvement du jeu d'échecs. Il pourra employer un roi ou une reine, un fou, ou un pion en plus du cavalier et de la tour expliqués dans le scénario. Il est bien entendu que ce type de créature se rencontre principalement dans les lieux occupés par la destruction et sont très rare, on ne rencontre pas un cavalier d'échecs au coin de la rue.

— LIVRES GARDIENS : des monstres, relativement plus courant; ces livres sont enchantés par un magicien ou un sorcier et sont employés à garder une bibliothèque de valeur. Il est impossible de les distinguer des livres courants avant qu'ils n'attaquent. Possédant un vol très rapide, le MJ devra toujours leur donner une défense égale à 10 minimum (20 maximum).

Par contre, les livres gardiens ont une constitution assez faible; ils ne possèdent que 3 points de vie et ne causent que 1D3 + 2 de dégâts. En moyenne, on trouve, ou on peut trouver un livre gardien pour une bibliothèque de 1000 volumes. Leur P.ATT varie de 30 à 70. La bibliothèque n'a pas besoin d'appartenir à un sorcier ou un magicien, il est courant que les riches nobles, ou des marchands puissants achètent des livres gardiens à des magiciens pour garder leur bibliothèque.

ARMURE ANIMÉE : un charme spécial permet à l'armure de s'animer et d'attaquer tout humain entrant dans la pièce ou elle se trouve, le plus souvent les armures animées sont placées dans les salles d'armes. Leur P.ATT peut varier entre 30 et 60, leur PdV de 6 à 20; les dégâts qu'elles infligent varient selon l'arme qu'elles portent, et leur protection dépend de l'armure en tant que telle.

PRÊTRE : s'assimile au sorcier ou au magicien mais c'est sa religion qui détermine son appartenance à l'équilibre ou à la destruction.

TENTURE ANIMÉE : encore un piège spécifique sortie de l'imagination enfiévrée du constructeur du palais.

OMBRE NOIRE : de manière générale, les ombres noires sont des humains qui, du temps de leur vivant servaient la destruction, après leur mort, il continue une parodie de vie sous cette forme. Fondamentalement mauvais, les ombres noires attaquent immédiatement et sans discussions possible.

Les caractéristiques des ombres noires dépendent des humains qu'elles représentent. La seule particularité des ombres est de détenir une défense magique égale à 50.

MOMIE : fait partie de la grande famille des morts-vivants, pour plus d'explications se reporter au chapitre correspondant dans les règles de l'U.E.

CUPIDON : comme les pièces d'échecs, il s'agit de monstres sorties tout droit de l'imagination du sorcier. Il est à noter que les cupidons ne s'animent qu'une fois, pour lancer leur flèches puis redeviennent de pierre tout de suite après. C'est pour cette raison qu'ils ne possèdent pas de caractéristiques précises.

Le Labyrinthe Magique



LE SCÉNARIO DE BASE

Pour 4 joueurs et un meneur de jeu.

Nous conseillons fortement au meneur de jeu, de commencer par faire jouer ce scénario; ceci afin de vous familiariser avec le principe du labyrinthe.

SCÉNARIO III

FORCE : NOVICE/AVENTURIER

LE LABYRINTHE MAGIQUE

NOMBRE DE JOUEURS : variable.

Ce scénario est conçu pour 4 joueurs et un meneur de jeu, mais il offre bien d'autres possibilités, parmi lesquelles: 4 joueurs et 2 meneurs de jeu, 6 joueurs et 3 meneurs de jeu, ou encore 1 ou 2 joueurs et 1 meneur de jeu.

UN PEU D'HISTOIRE...

Ce labyrinthe a été construit par un sorcier pour servir d'appât. Depuis de longs mois, nombreux sont les aventuriers qui s'y sont aventurés, mais aucun n'en est jamais sorti. Le piège aurait pu fonctionner longtemps si les magiciens de l'île n'avaient finalement découvert les entrées du piège et le moyen de les fermer définitivement.

C'est afin de réaliser cette mission qu'ils convoquèrent des aventuriers connus pour leur bravoure et leur fidélité à l'Équilibre et leur proposèrent de pénétrer dans le labyrinthe. Les magiciens leur expliquèrent qu'ils avaient trouvé une entrée au piège; entrée située dans une petite grotte aux pieds des montagnes du Sud-Ouest. A l'entrée du passage on avait gravé 4 signes magiques ☉ △ △ ∅ Ces signes étaient les 4 portes de téléportation permettant d'être projeté instantanément dans le labyrinthe. Une fois dans la place, les aventuriers devraient découvrir deux médailles magiques; sur chacune d'elle était gravé un signe magique correspondant aux signes d'entrée. Ces médailles leur permettraient de sortir du labyrinthe et de le fermer à jamais. Pour cela, les aventuriers devraient suivre une procédure très simple. En premier lieu trouver la pièce ayant un signe identique à la médaille gravée sur le sol, puis marcher sur le signe, la médaille à la main. En principe, et si les informations des magiciens étaient exactes, le porteur devait être immédiatement téléporté à l'extérieur et le labyrinthe scellé à tout jamais. Pour que la mission soit un succès total, les aventuriers devraient découvrir les deux médailles et emprunter les deux sorties afin de fermer définitivement les entrées du labyrinthe. En échange de leur mission, les magiciens de l'île autorisaient les aventuriers à garder toutes découvertes faites pendant l'aventure, qu'elles soient magiques ou non.

Note au MJ : Les magiciens n'en savent pas plus; ni en ce qui concerne le nombre de pièces, les gardes, les pièges éventuels ou les richesses cachées. En fait, les deux seuls renseignements vérifiés par les magiciens sont:

1) la présence des marques dans la grotte et leur fonctionnement.

2) les deux salles dans le labyrinthe et les médailles s'y rapportant. Une précision: Des 4 signes de départ, seuls 2 servent à la fois d'entrée et de sortie, les deux autres ne sont que des entrées.

Enfin, l'emplacement exact de la grotte n'a aucune importance, vous pouvez la situer n'importe où, aux pieds des montagnes du Sud-Ouest.

Principe du labyrinthe magique:

La circulation à l'intérieur de ce labyrinthe est conçue selon un principe de téléportation. Chaque salle possède 2 passages amenant chacun à une salle différente.

exemple : La salle 1 permet d'arriver dans la salle 10 et la salle 9. Ce passage se fait, soit par un principe de dalles de téléportation, soit par les leviers de téléportation. Pour les leviers il suffit de baisser le levier, et la téléportation agit sur **l'ensemble des aventuriers se trouvant dans la salle.**



Les salles du labyrinthe n'ont aucune porte ou passage, elles ne forment pas de structure cohérente entre elles, chacune étant indépendante des autres. De fait, personne n'a jamais pu réussir à savoir où se trouvaient les salles, et il est tout à fait possible que chaque salle se trouve à plusieurs milliers de kilomètres de ses voisines.

COMMENT DÉBUTE L'AVENTURE

Après avoir pris connaissance de leur mission, les aventuriers se rendront donc à l'emplacement de la grotte.

Sur le sol de cette dernière, ils remarqueront 4 signes magiques gravés dans la pierre.

Ces signes ont à peu près un mètre de diamètre; deux aventuriers peuvent tenir dessus en même temps.

En se plaçant sur le signe ☉; les aventuriers seront projetés dans la salle N°1. S'ils se placent sur le signe ☊, ils arriveront dans la salle N°2. Le signe ☋ correspond à la salle N°3, et le signe ☌ à la salle N°4.

Maintenant les voilà à l'intérieur du labyrinthe magique; espèrent qu'ils trouveront la sortie.

PRINCIPES DES RENCONTRES :

Le système de rencontre diffère un peu des scénarios habituels; le labyrinthe étant magique, il est logique que les rencontres le soient aussi.

Comme d'habitude, certaines salles sont pourvues de gardes humains ou pas; mais là où la magie intervient, c'est que les gardes n'apparaissent que si quelqu'un entre dans la salle; de plus, dans certaines salles, le nombre de gardes est aléatoire.

Dans toutes les salles, le magicien a placé des charmes puissants qui font disparaître le garde dès qu'il a été tué par les aventuriers, et un garde identique réapparaît dès qu'on entre à nouveau dans la même salle. Tous les êtres rencontrés dans le labyrinthe peuvent donc être tués; mais ils réapparaissent si une nouvelle intrusion est faite dans la salle.

exemple : Dès qu'un aventurier, ou plusieurs, arrivent dans la salle 7, un rat géant se matérialise et attaque.

Si le rat est tué, son corps disparaît, et les aventuriers peuvent tranquillement explorer la salle. Dès que la salle est vide, le principe des rencontres est prêt à re-fonctionner comme si rien ne s'était passé; et le rat géant se matérialisera à nouveau si quelqu'un passe le seuil de la salle. Le gardien pourra donc être tué une infinité de fois et réapparaître une infinité de fois.

Attention! seules les rencontres bénéficient de ce principe.

Les trésors, eux, une fois pris, ne réapparaissent pas! Si un coffre est vidé, il restera vide!

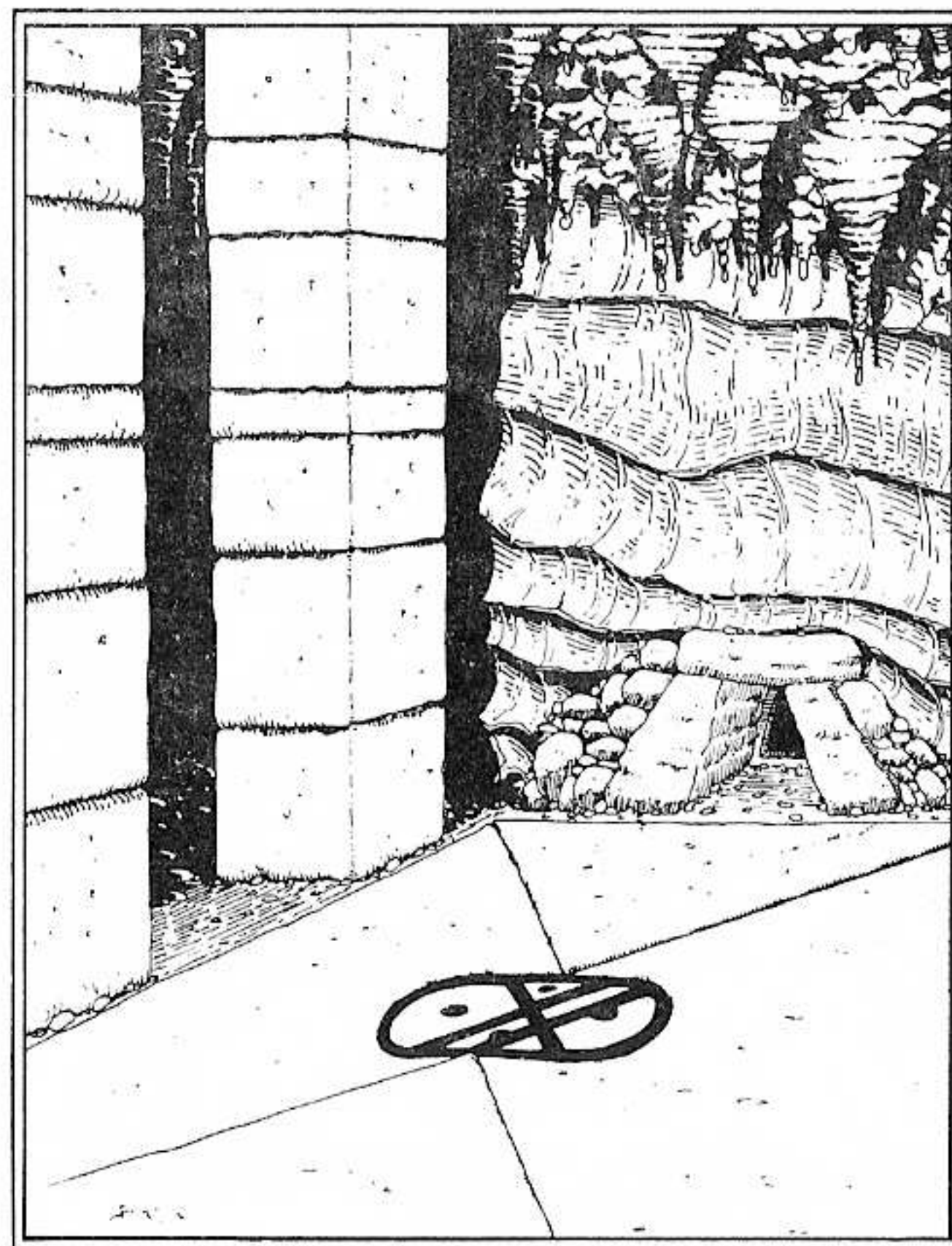
DESCRIPTION DES SALLES

Étant sans structure dans l'espace, le labyrinthe n'a pas de plan général. Pour chaque salle, le meneur de jeu se conformera au plan de celle-ci ainsi qu'à sa description en regard.

A côté du numéro de la salle, on remarquera une flèche suivie de deux numéros. Il s'agit des 2 possibilités de choix de salles qu'auront les aventuriers s'ils veulent continuer leur exploration.

exemple : La salle 1 peut mener aux salles 9 ou 10; ce qui donnera: Salle 1 ——— 9, 10.

Cette information est bien entendu secrète et ne sera pas divulguée aux aventuriers qui ne sauront jamais dans quelle salle ils vont arriver.



LA GROTTTE D'ENTRÉE ——— 1 2 3 4

Vu la hauteur du plafond de la grotte, on est obligé de se baisser pour y pénétrer. La grotte est taillée à même le roc; l'entrée est difficilement trouvable si on n'en connaît pas l'emplacement précis. Une fois dans la grotte, les aventuriers pourront remarquer qu'il s'agit d'une grotte naturelle mais aménagée par l'homme, les murs sont travaillés, le sol à peu près plan. Après avoir marché dans un couloir pendant 5 ou 6 mètres, les aventuriers déboucheront dans une petite salle de 6 x 7 mètres. Sur le sol, s'ils possèdent un moyen d'éclairage, ils remarqueront les 4 signes gravés.

Il sera donc important de préciser aux aventuriers que pour cette aventure ils auront besoin de torches, de plus, les magiciens leur auront également conseillé de rester grouper, en effet, nous verrons l'éventualité de plusieurs équipes dans les scénarios dérivés du scénario de base.

LA SALLE N° 1 ——— 9 10

Cette salle est une entrée et une sortie du labyrinthe; les aventuriers y arriveront par un des signes magiques.

C'est une grande salle obscure de 6x6m avec 2 dalles ou sont gravés sur chacune d'elle le chiffre 9 ou le chiffre 10. Sur le mur du fond, entre les deux dalles; quatre anneaux permettent d'accéder à quatre cavités murales en pierre. Aucune n'est fermée à clef, il suffit de tirer sur l'anneau.

Cavité A : 200 doras.

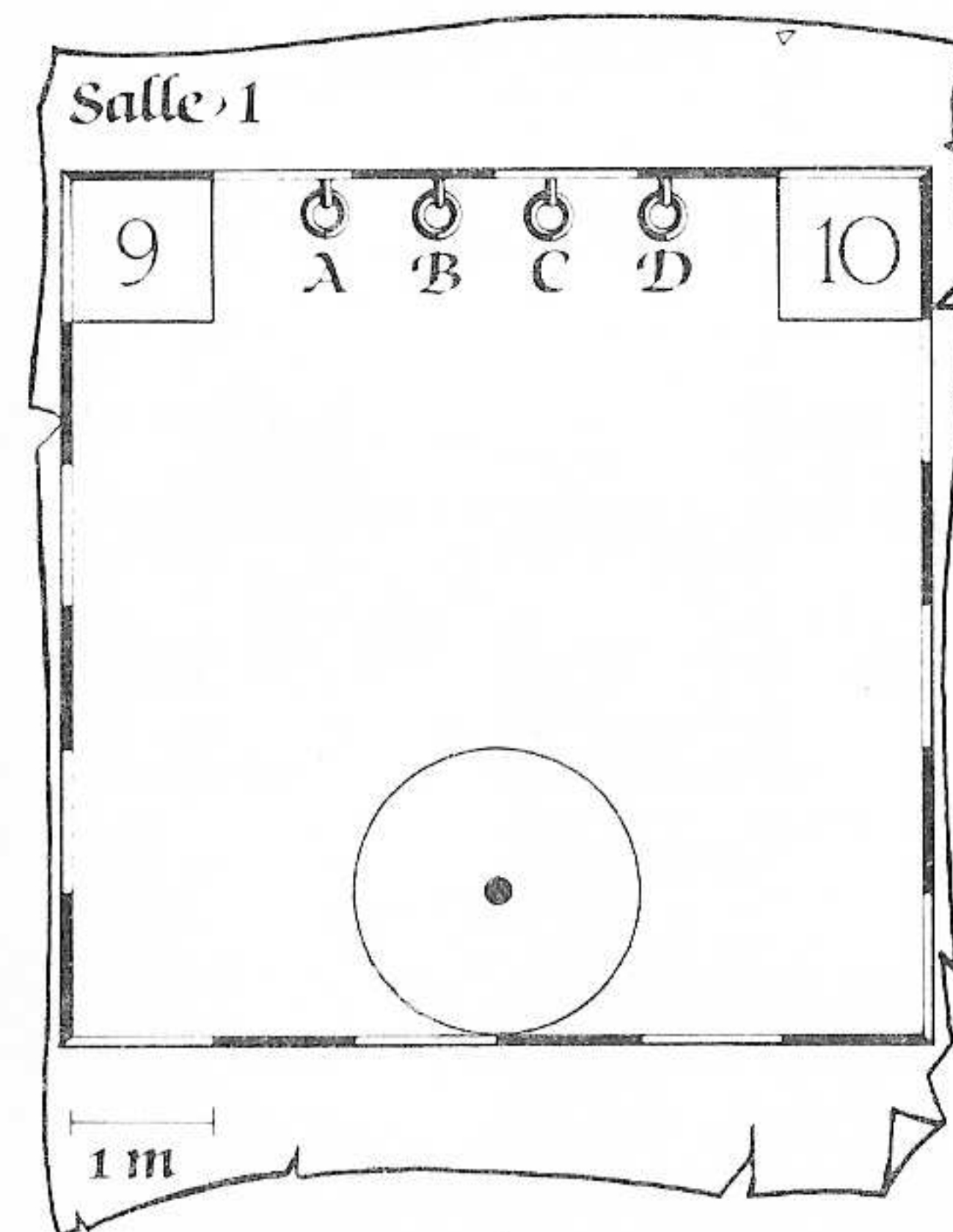
Cavité B : 1 écaille de dragon. Celle-ci n'a aucune valeur mais une écaille de dragon est considérée comme étant un porte bonheur par tous les peuples du continent sauf celui de la montagne.

Cavité C : Celle-ci est piégée. Un jet d'acide arrivera sur l'aventurier le plus proche à hauteur de poitrine. S'il porte une armure il devra la retirer avant que l'acide ne la ronge et attaque la peau. S'il ne porte aucune armure il subira 1D6 de dégâts et devra utiliser toute une gourde d'eau pour diluer et se laver de l'acide (Si le groupe ne possède pas de liquide pour laver la blessure, il prendra 1D3 points de dégâts supplémentaires avant que l'effet cesse). Le jet est assez puissant pour toucher un aventurier situé à 2mètres de la cavité (le jet ne peut toucher qu'une personne).

Cavité D : Vide.

Suivant qu'ils marchent sur une dalle ou sur l'autre, les aventuriers seront projetés dans la salle 9 ou 10. Ils peuvent passer 2 par 2 s'ils se tiennent ensemble sur la même dalle.

Le meneur de jeu se reportera à la salle choisie pour continuer le jeu.



SALLE N° 2 ——— 8 11

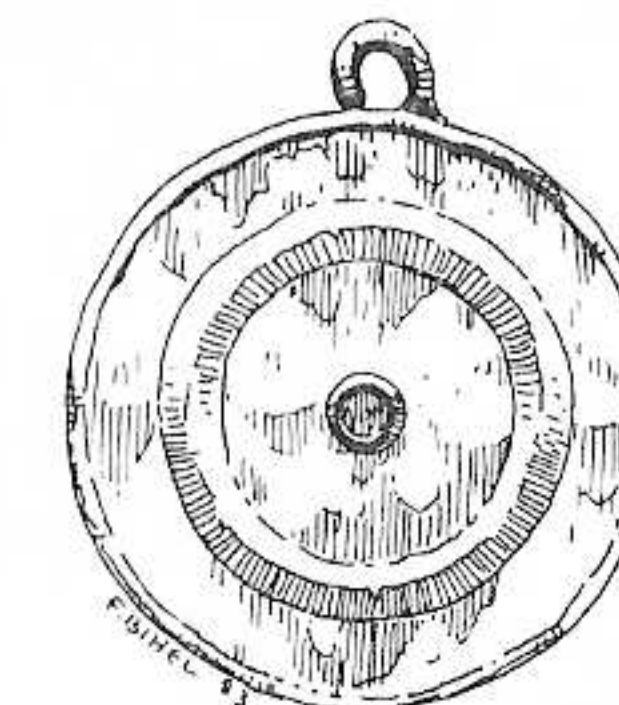
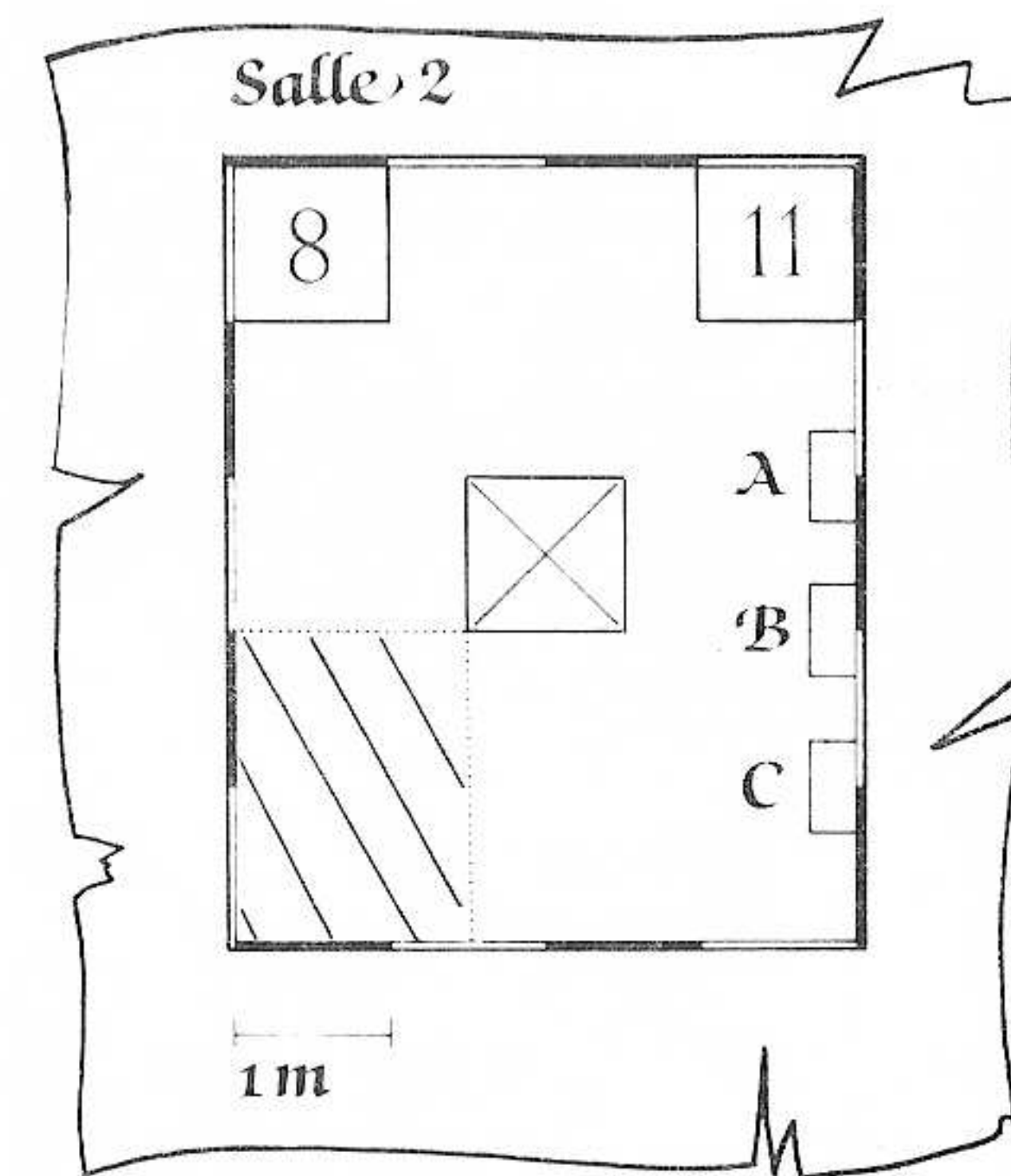
C'est une salle de 4 mètres sur 5. Le sol et les murs sont en pierre polies. Il y a deux dalles de téléportation (donnant dans les salles 8 et 11) et trois coffres alignés contre le mur de droite. Le pointillé sur le plan délimite la zone d'arrivée des aventuriers. Quant à la zone quadrillée ne la mentionner surtout pas, il s'agit de l'emplacement d'une trappe secrète servant de piège; l'ouverture se déclenche par l'ouverture d'un coffre.

Aucun des trois coffres n'est fermé à clef.

Coffre A : 30 doras.

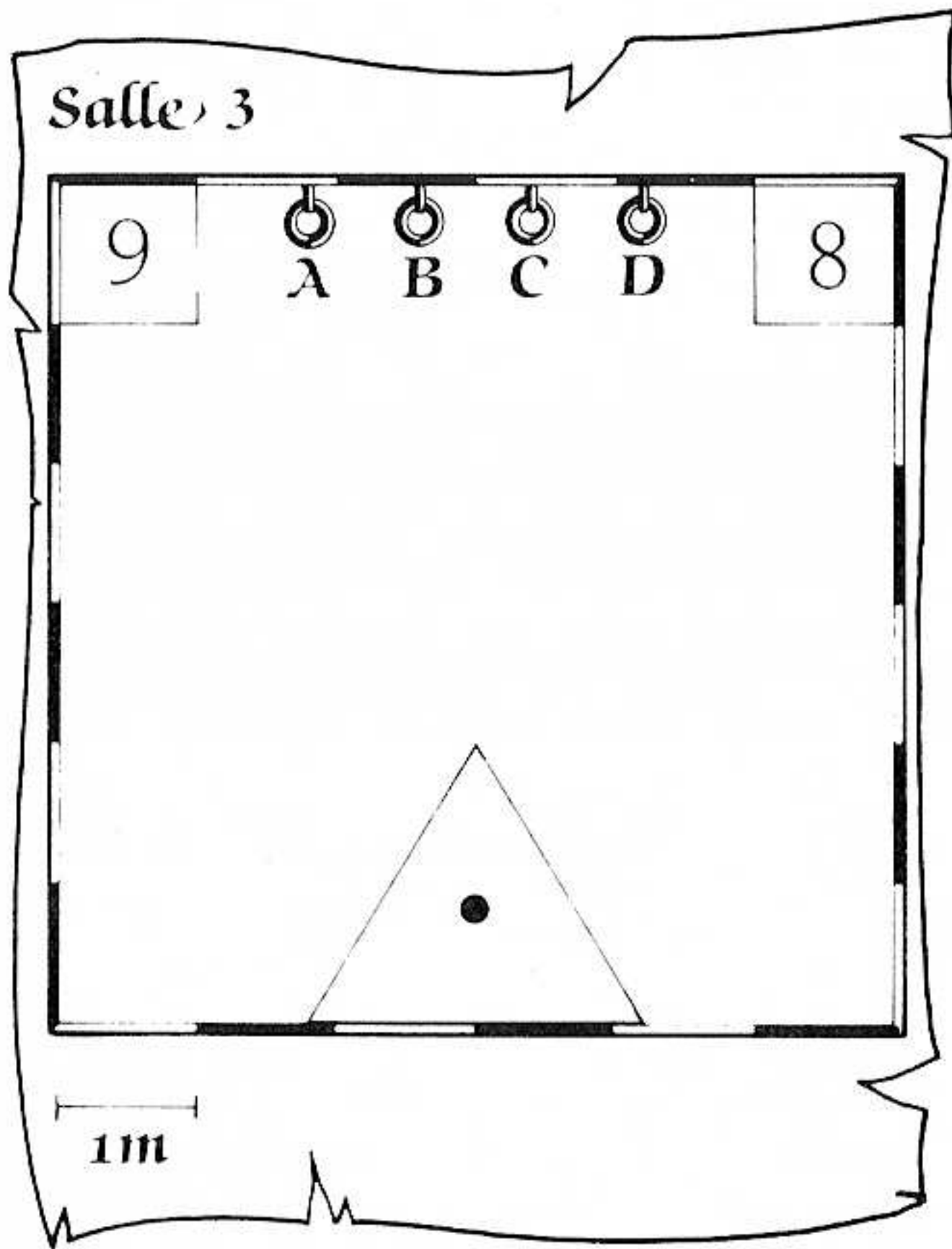
Coffre B : Une flèche magique FM 35 (cette flèche peut faire 1D6 + 2 de dégâts si elle est utilisée par un personnage ayant assez de force magique).

Coffre C : Piégé! Dès qu'on soulève le couvercle, un mécanisme déclenche l'ouverture de la trappe secrète. Le ou les aventuriers y tombant, subiront 1D3 de dégâts (pas de protection d'armure). Il faudra une corde pour qu'ils puissent en ressortir. La trappe se referme automatiquement avec la fermeture du coffre.



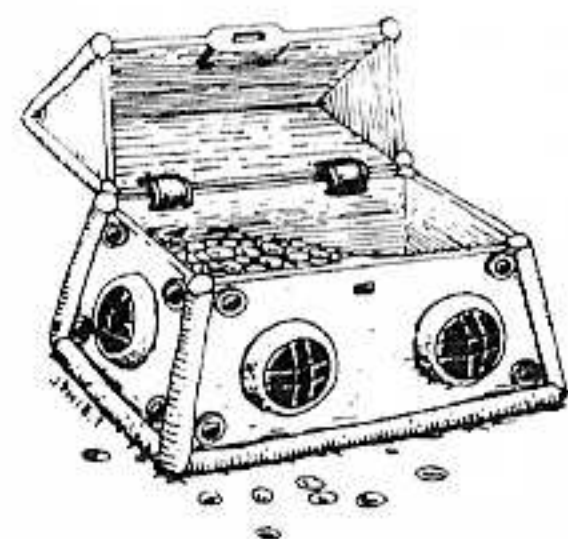
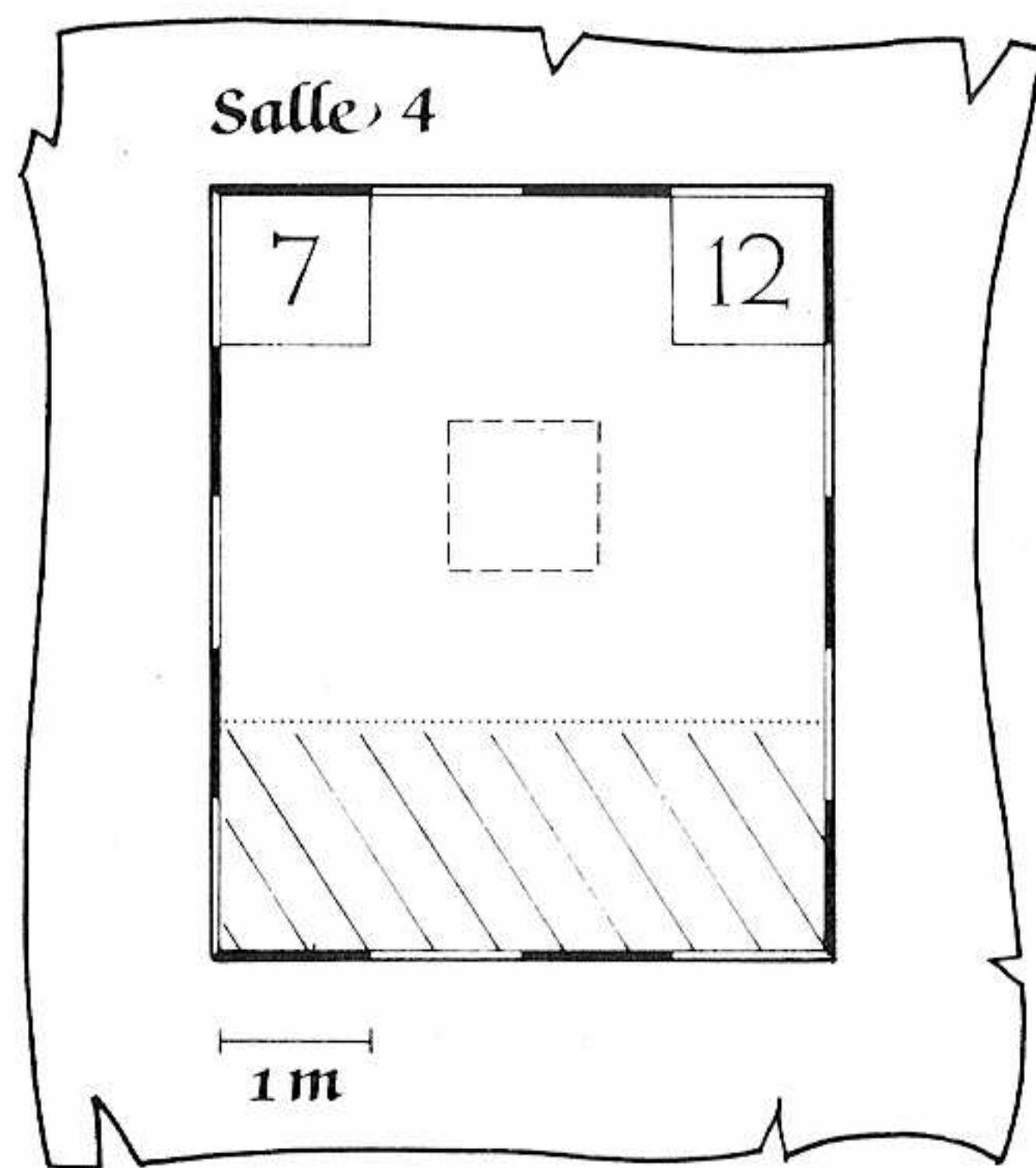
SALLE N° 3 ——— 9 8

C'est la 2^e entrée/sortie du labyrinthe ; les aventuriers arrivent par le signe magique. C'est une grande salle de 6x6 avec deux dalles numérotées et 4 anneaux muraux, même principe que dans la salle 1. Ces 4 anneaux cachent 4 cavités murales. Cavité A : 5 pépites d'or (valeur 300 Aris chacune). Cavité B : 1 paire de chaussons (ils ne sont absolument pas magiques, ce sont de simples pantoufles pour l'hiver). Cavité C : Vide. Cavité D : Piégé! En tirant l'anneau on déclenche une explosion qui affecte les aventuriers se trouvant dans un rayon de 1 mètre autour de la cavité. Les personnages touchés perdent 4 points de vie (une armure protège du coup dans la limite de 3 points). C'est-à-dire que si un personnage possède une armure de protection 4 il ne perdra que 1 point de vie. Les deux dalles permettent de passer dans les salles 9 ou 8.



SALLE N° 4 ——— 7 12

Les aventuriers apparaissent dans la zone hachurée sur le plan. La pièce paraît vide à l'exception de deux dalles de téléportation aux angles supérieurs ; mais si les aventuriers font une recherche de passage secret (qu'ils demandent cette recherche et qu'ils réussissent le test), ils découvriront une cache au milieu de la pièce (en pointillé sur le plan). Cette cache contient 4 bagues (valeur 50 Aris chacune) et une paire de gants magiques (FM 35). Ces gants, une fois enfilés, donne 10% de bonus dans les tests de détection et de manipulation. L'aventurier qui les utilise devra bien sûr avoir au moins 35 de Force Magique pour pouvoir profiter de leur propriété magique, sinon ils ne lui serviront qu'à se protéger les mains, comme banale paire de gants! Les dalles amènent aux salles 7 ou 12.

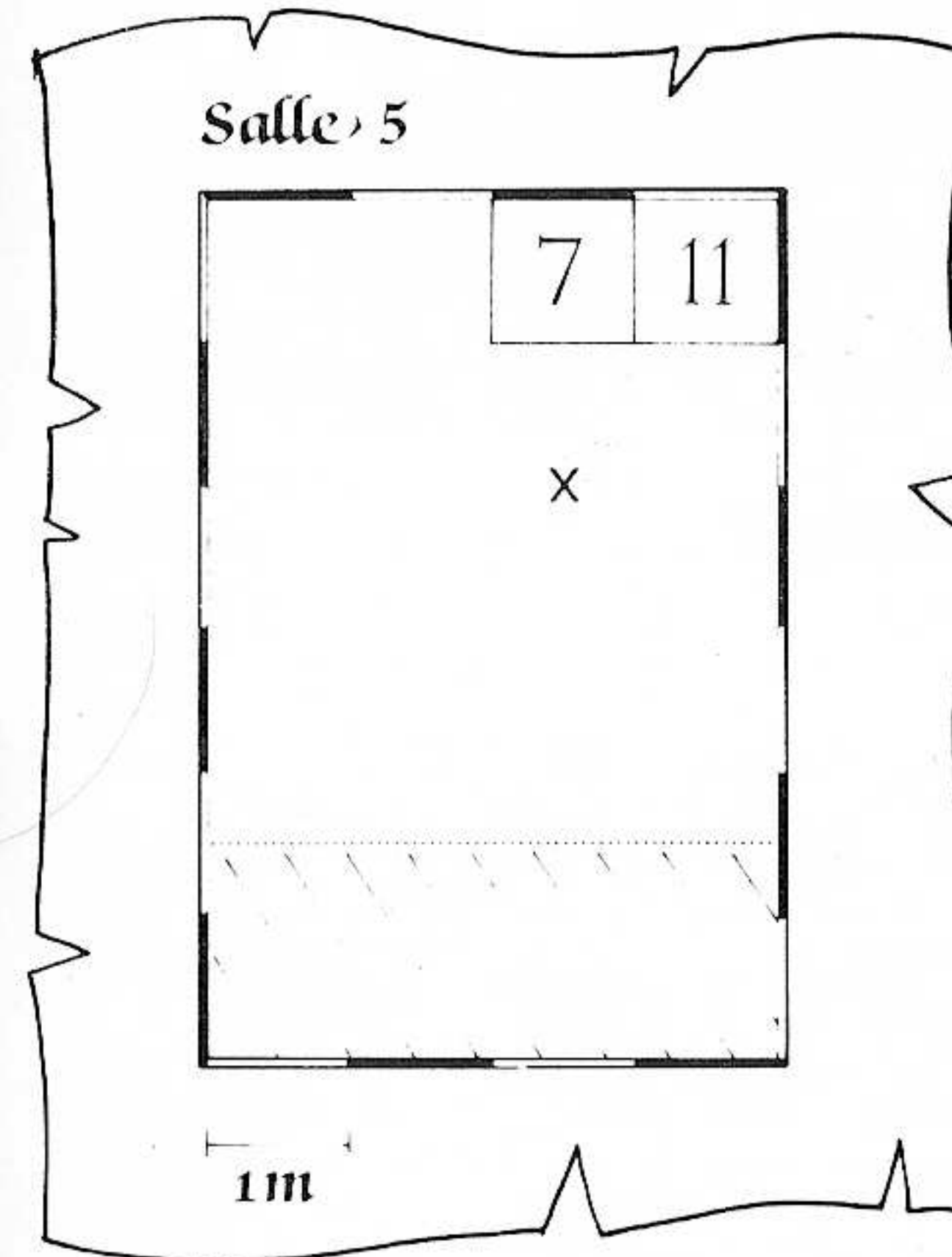


SALLE N° 5 ——— 7 11

Les aventuriers arrivent dans la zone hachurée sur le plan. En face d'eux, un monstre **peut** apparaître (dès que les aventuriers ont choisi d'aller dans la salle N°5 lancez 1D6). Si le résultat donne 1 2 ou 3, le monstre n'apparaît pas, si le résultat donne 4 5 ou 6, le monstre apparaîtra en même temps que le premier des aventuriers et attaquera immédiatement. Le système d'apparition du guerrier fonctionne dès qu'il y a une personne dans la pièce. La salle ressentant une présence humaine déclenche automatiquement ce système. Si les aventuriers arrivent séparément, le tirage du dé 6 déterminant si le guerrier apparaît ne sera fait qu'une fois (dès la première intrusion). Ce n'est qu'une fois le guerrier tué et la salle de nouveau vide de toute présence humaine que le système est prêt à re-fonctionner à toute nouvelle intrusion. Le fonctionnement de ce système est valable pour toutes les salles ayant des apparitions aléatoires. Le type de monstre est laissé à l'imagination du meneur de jeu, il devra uniquement se conformer aux spécifications suivantes :

P.ATT 60 PdV 15 Dg 1D10 Def 4 PrN 2

Une fois le monstre éliminé, son corps disparaîtra pour réapparaître plus tard si on pénètre encore une fois dans la salle — la seconde apparition sera



identique à la précédente, même monstre, même caractéristiques — Les deux dalles de téléportation de la salle mènent aux salles 7 et 11.

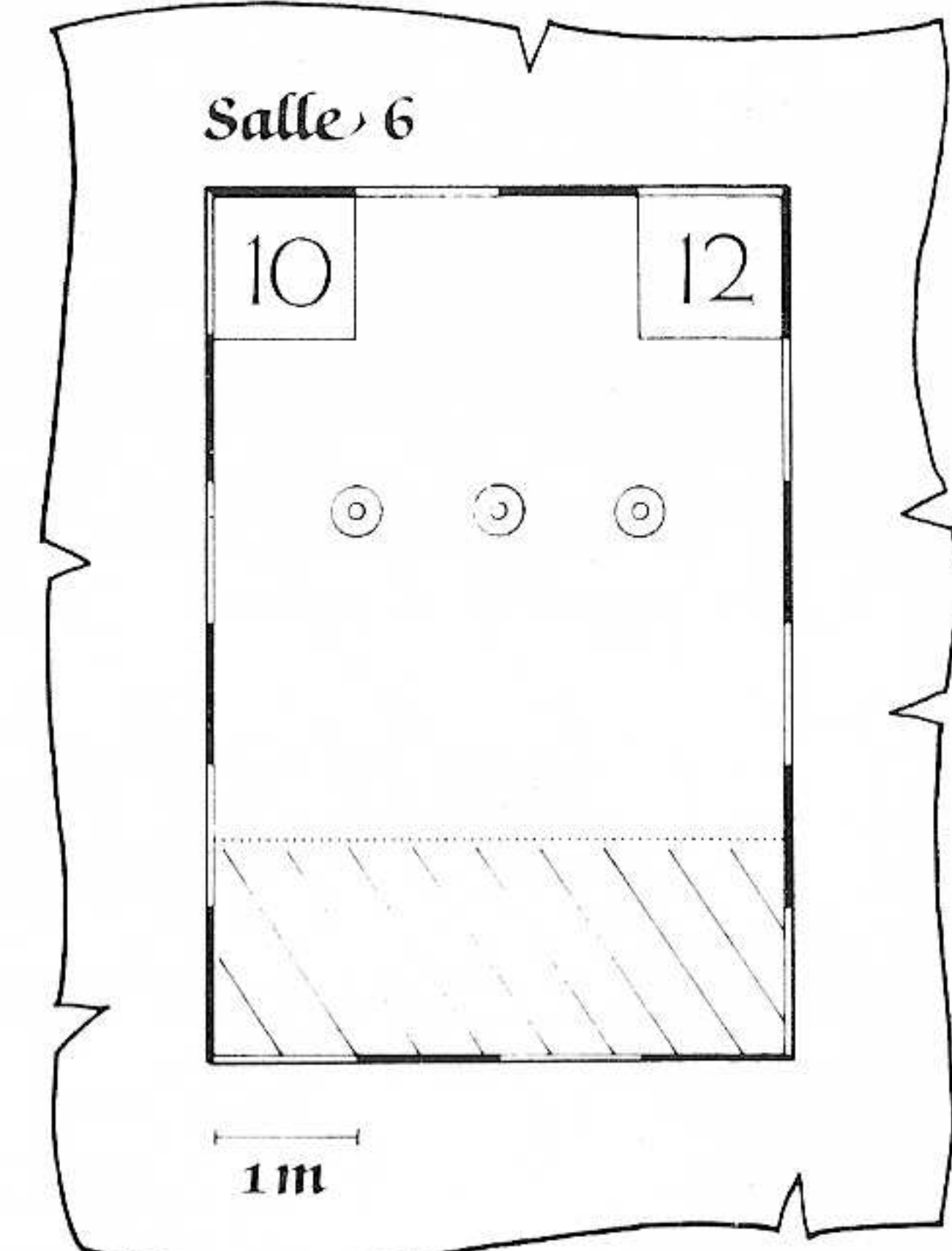
SALLE N° 6 ——— 10 12

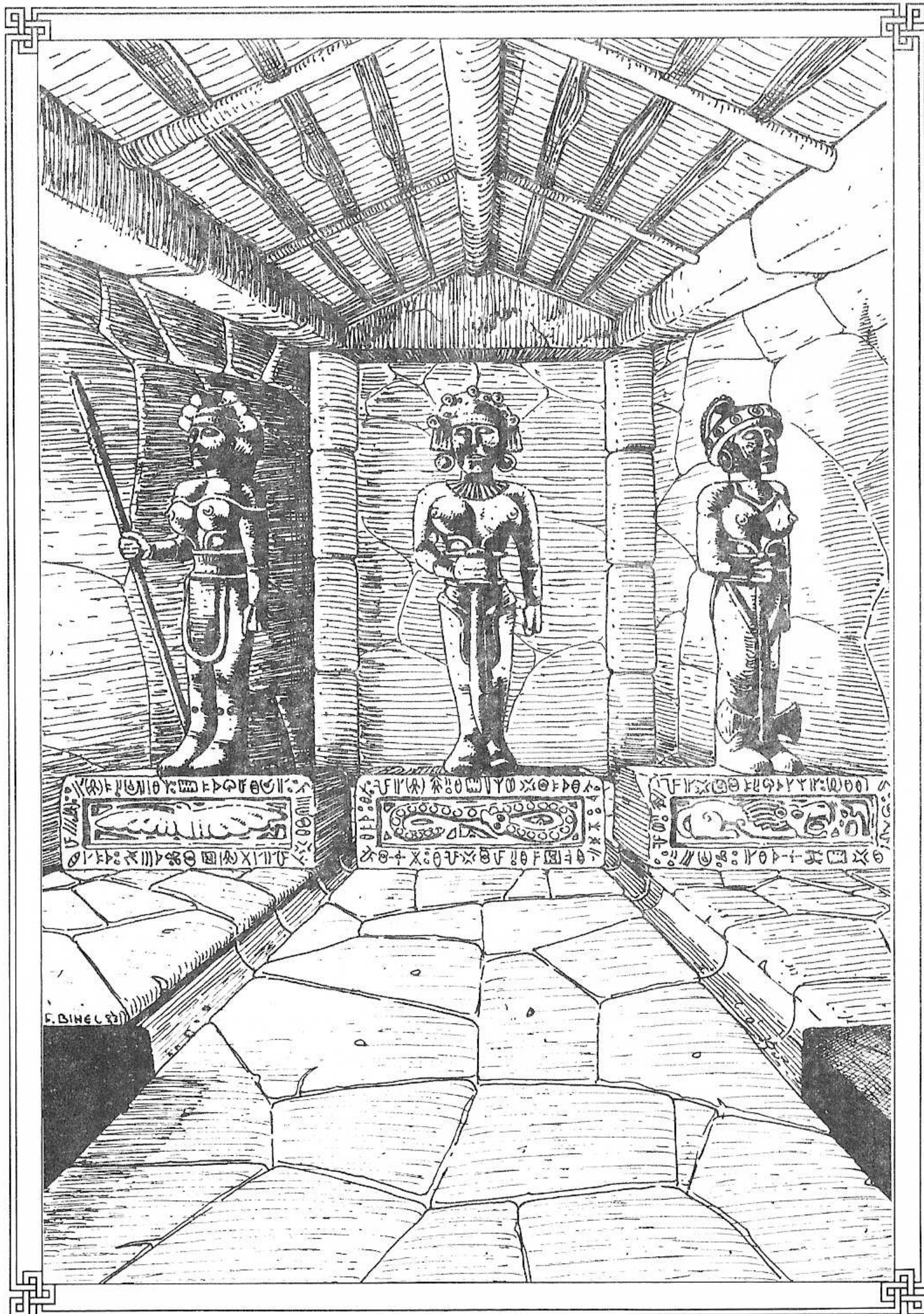
Appelée aussi la salle des statues. Les aventuriers arriveront dans la zone hachurée sur le plan. C'est une salle rectangulaire en pierres, elle contient deux dalles de téléportation aux angles et 3 statues de guerriers en son centre. Dès que les aventuriers ont choisi d'aller dans cette salle, le meneur de jeu lancera secrètement 1D3. Suivant le résultat 1 2 ou 3 statues se doubleront et leurs images attaqueront les aventuriers dès leur apparition.

IMAGE DES STATUES :
P.ATT 40 PdV 10 Dg 1D6 - Def 0 Pr 0

Dès qu'une image est "tuée", la forme réintègre sa statue, lorsque toutes les images sont "tuées", les aventuriers peuvent explorer la salle et atteindre les dalles de téléportation. Ici encore, même principe que pour la salle 5 en ce qui concerne les apparitions.

Les dalles de téléportation permettent d'aller dans les salles 10 et 12.





SALLE N° 7 ——— 1 3

Cette salle de 4 m sur 5 m est vide à l'exception d'un rat géant qui attend les aventuriers, ceux-ci apparaissent dans la zone hachurée.

RAT GÉANT : P.ATT 45 PdV 10 Dg 1D6 - 2 PrN 2

Sa dépouille disparaîtra à sa mort, laissant les aventuriers seuls dans la salle. Celle-ci est pavée de grandes dalles de couleur beige à l'exception d'une seule qui est noire (voir plan). Aucune dalle de téléportation n'est visible par contre, en levant la tête, les aventuriers verront 2 leviers de téléportation fixés au plafond 5 m 50 plus haut. Un petit sac de cuir est accroché à l'un d'eux. Les deux leviers sont placés juste au dessus de la dalle noire. Laissons les aventuriers à leur perplexité et examinons la dalle noire. Il s'agit tout simplement d'un ascenseur très spécial, en effet il se met en marche dès que quelqu'un marche sur une des dalles A, B, C ou D. La dalle montera d'un mètre par dalle traversée.

Exemple : Un aventurier marche sur la dalle B, la dalle noire monte alors doucement d'un mètre, s'il quitte la dalle B et marche sur la A, la dalle remonte d'un mètre et ainsi de suite.

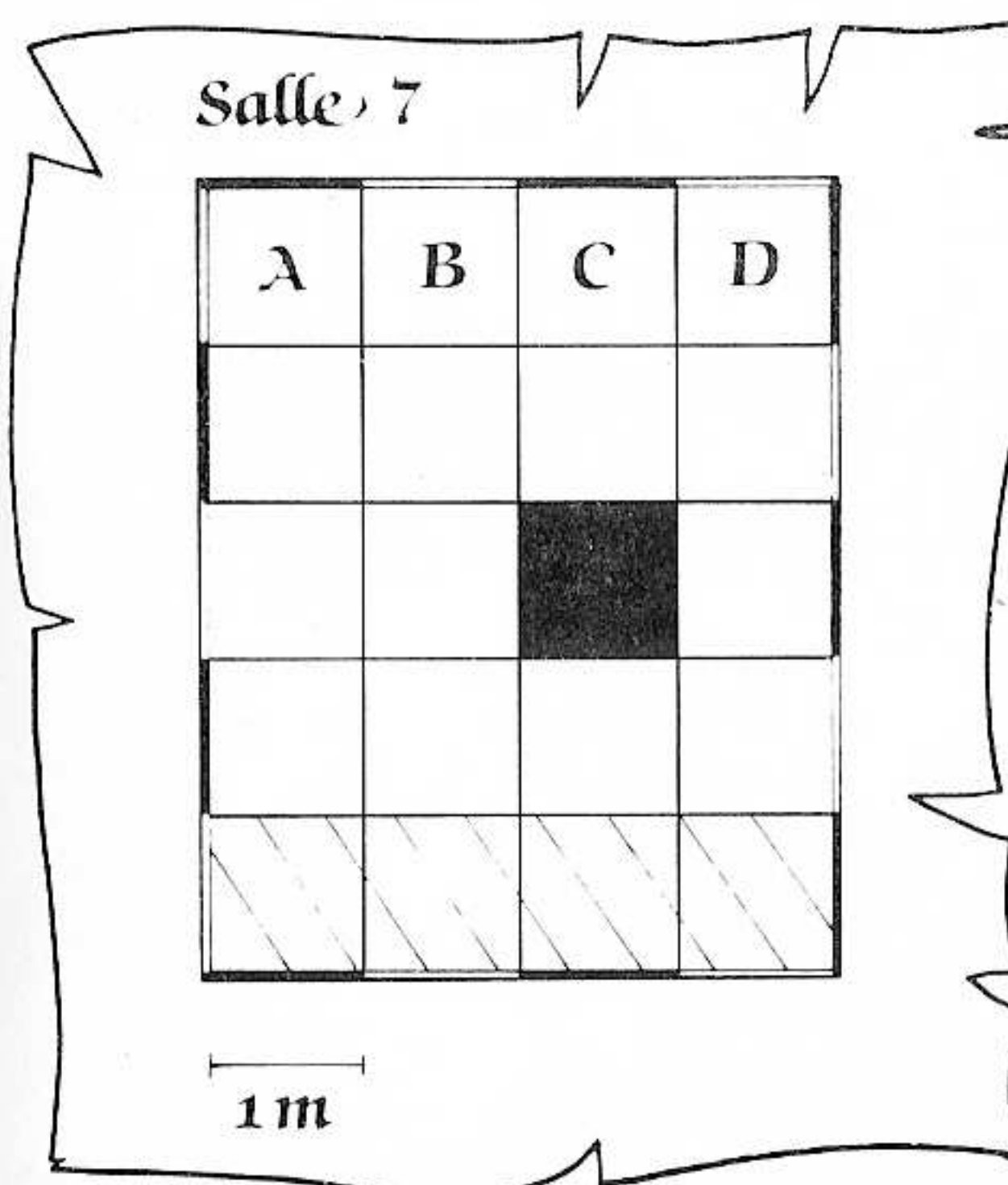
Bien entendu, une fois le mécanisme découvert, un aventurier devra avoir la présence d'esprit de monter sur la dalle noire pour pouvoir atteindre les deux leviers.

La dalle descend dès qu'on quitte les dalles du mécanisme sans entrer sur une nouvelle dalle.

Exemple : Un aventurier marche sur la dalle A, l'ascenseur monte d'un mètre, puis il quitte la dalle A et faisant un pas en arrière; l'ascenseur descend d'un mètre, puis il entre sur la dalle B (l'ascenseur monte d'un mètre) puis sur la dalle C (l'ascenseur monte encore une fois d'un mètre) et ainsi de suite.

En se soulevant la dalle noire a l'aspect d'une colonne carrée et noire qui sort du sol.

Une fois monté, l'aventurier pourra lire un chiffre



sur chaque levier (1 et 3). Dans le petit sac accroché au levier 1 il trouvera 2 colliers (valeur: 500 Aris chacun).

Il est impossible d'abaisser les deux leviers en même temps. Si on abaisse un seul levier, TOUS les aventuriers se trouvant dans la salle sont projetés dans la salle correspondante.

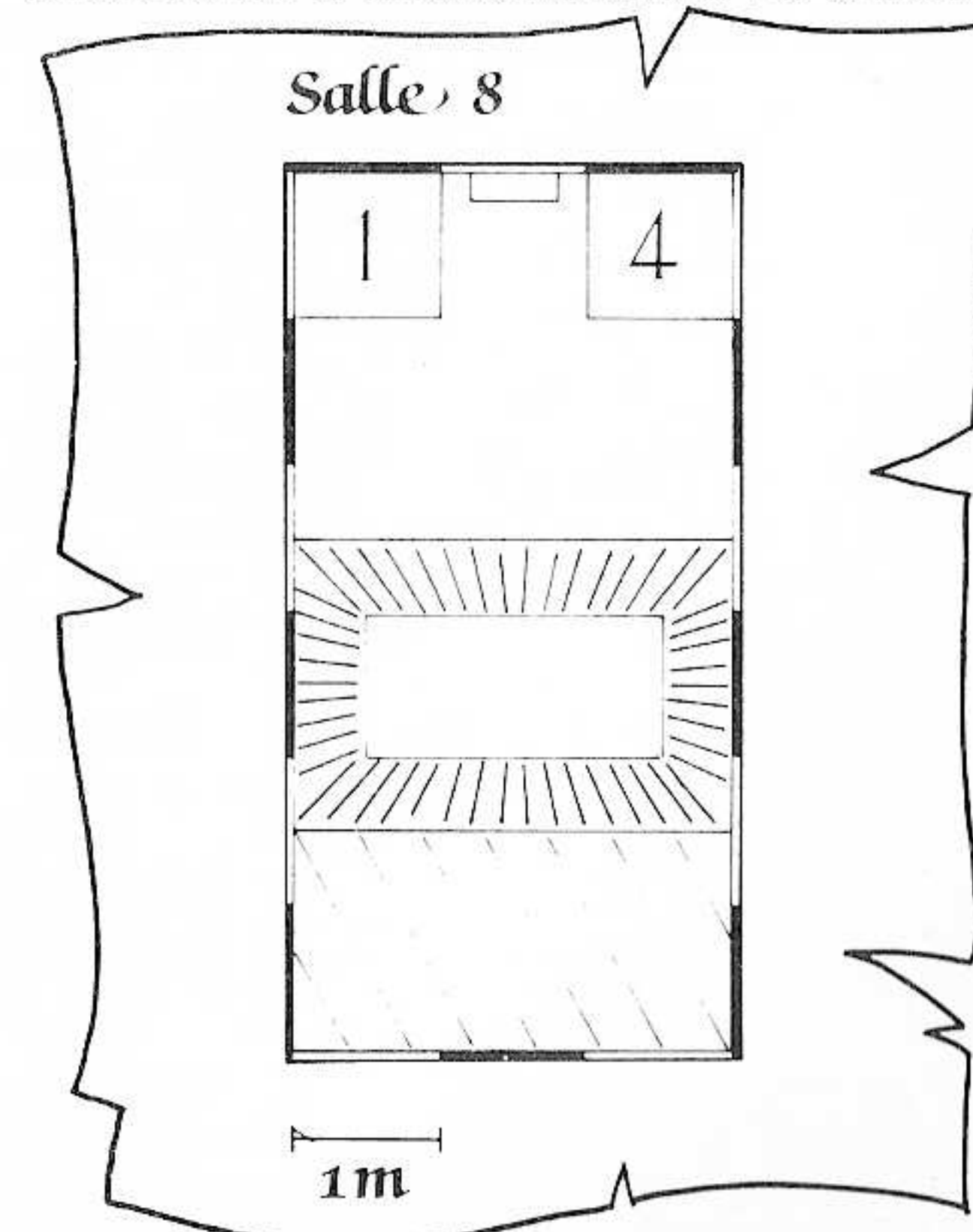
Dès que la salle sera de nouveau vide la colonne redescendra à sa place initiale et le rat géant réapparaîtra à la place où il était.

NOTE : Si les aventuriers tentent de faire une pyramide humaine, à leurs risques et périls, ils n'auront que 10% de chance de réussir. S'ils tombent, l'aventurier se trouvant tout en haut de pyramide encaissera 1D3 de points de dégâts et tous les autres seulement 1D3-1 (les armures ne protègent pas de la chute).

SALLE N° 8 ——— 1 4

Les aventuriers arriveront dans la zone hachurée sur le plan et verront une grande fosse de 3 m sur 2, profonde de 6 m et aux parois lisses. De l'autre côté de la fosse, un coffre est visible entre deux dalles de téléportation. La seule manière de passer de l'autre côté est de sauter par dessus la fosse. Pour cela, chaque aventurier devra réussir un D100 sur ses capacités physiques. S'il échoue, il tombera dans la fosse et encaissera 1D6 points de dégâts. Pour ce malchanceux, la seule manière de remonter — les parois étant complètement lisses — sera de se faire lancer une corde par ses camarades. En aucun cas les aventuriers pourront tendre une corde en travers de la fosse car ils ne trouveront pas de points pour attacher les bouts dans la pièce!

Le coffre situé de l'autre côté n'est pas fermé et contient 3 bracelets (200 Aris chacun) et une fiole (redonne 4 points de vie à celui qui la boit, une dose seulement). Après tous ces efforts, les aventuriers auront le choix entre la dalle 1 et la dalle 4.



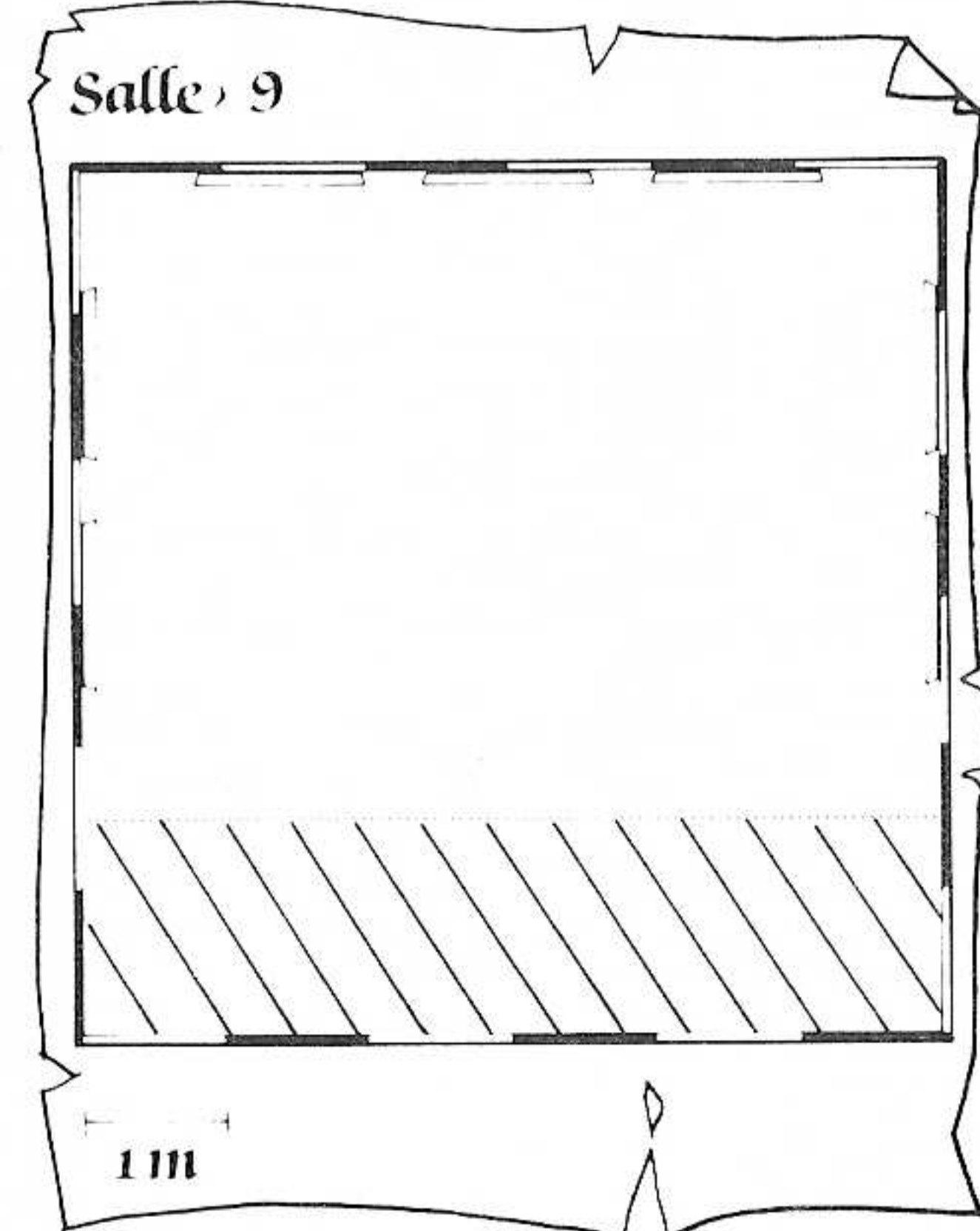
SALLE N° 9 ——— 4 6

Les aventuriers arrivent dans la zone hachurée sur le plan. Ils se retrouvent dans une grande salle avec 7 fresques peintes sur les murs; les fresques figurent des monstres repoussants (la description est laissée à l'appréciation du meneur de jeu). Dès que les aventuriers arrivent, un, deux ou trois squelettes se matérialisent (faites un test 1D3 pour connaître le nombre exact de squelettes).

SQUELETTES : P.ATT 40 PDV 8 DG 1D6 - 2 (hache) PR 0

Comme dans tout le labyrinthe, les squelettes disparaîtront dès qu'ils seront "tués". Une fresque dissimule une trappe secrète contenant 100 Doras et deux leviers de téléportation numérotés respectivement 1 et 6 (le choix de la fresque dissimulant la cache est laissée au choix du meneur de jeu par exemple le monstre le plus répugnant).

A chaque fois que des aventuriers arriveront dans cette salle, le meneur de jeu lancera 1D3 pour faire apparaître 1, 2 ou 3 squelettes.



SALLE N° 10 ——— 2 5

Les aventuriers arrivent dans la zone hachurée. Ils remarqueront aussitôt une fosse coupée par un muret en son centre et qui sert de passage entre les deux moitiés de la salle.

De l'autre côté de la fosse ils pourront voir un anneau scellé dans le sol et deux dalles de téléportation. Le muret a 10cm de largeur et est le seul chemin pour rejoindre l'autre partie de la salle.

Pour traverser, les aventuriers devront faire preuve d'un bon équilibre c'est pour cette raison que nous allons nous servir

d'un nouveau talent LE SENS DE L'ÉQUILIBRE.

Ce talent se calcule en ajoutant la dextérité et la constitution au pouvoir ($D + C + P$) et il pourra servir par la suite dans tous les cas où l'équilibre est primordial.

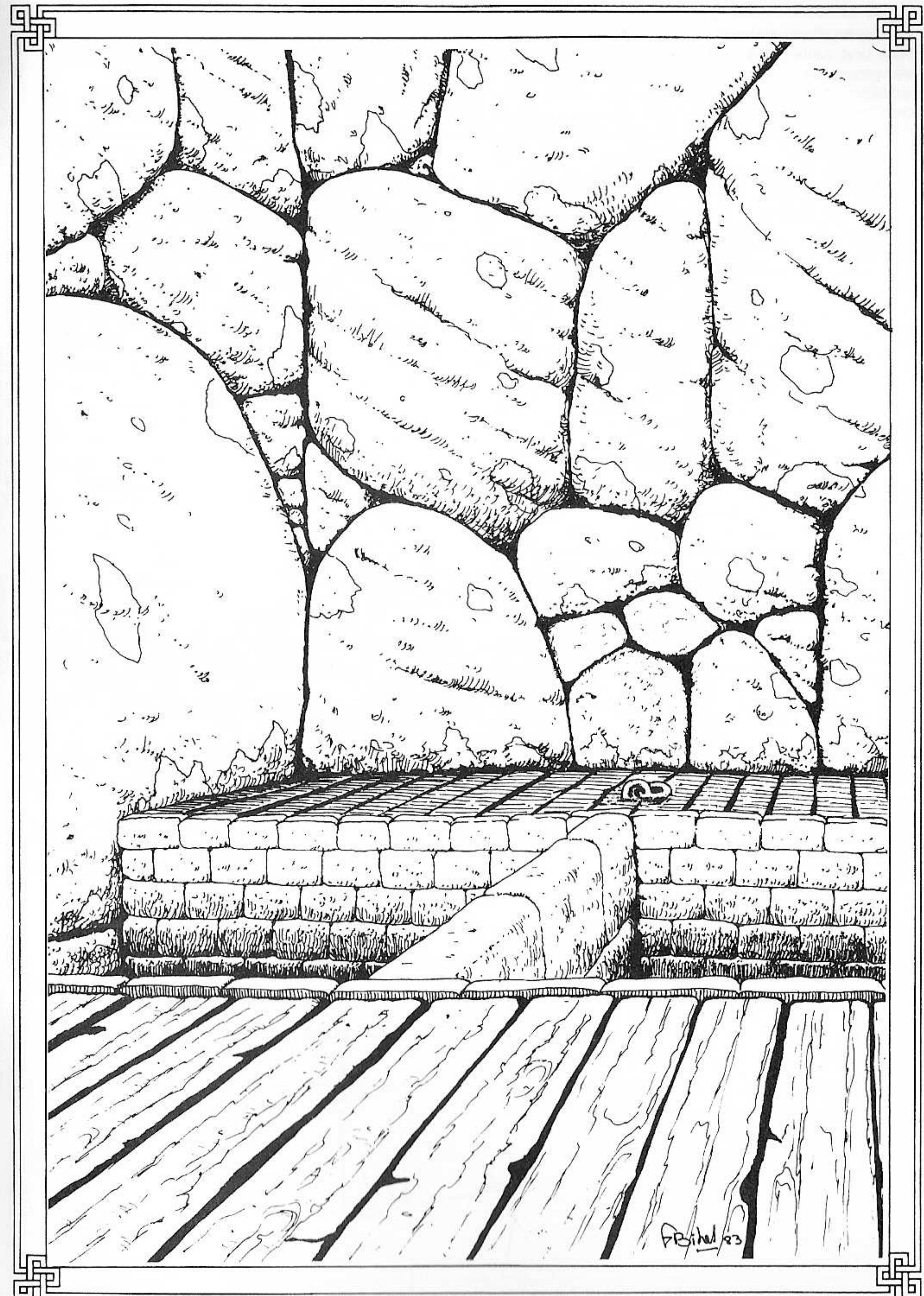
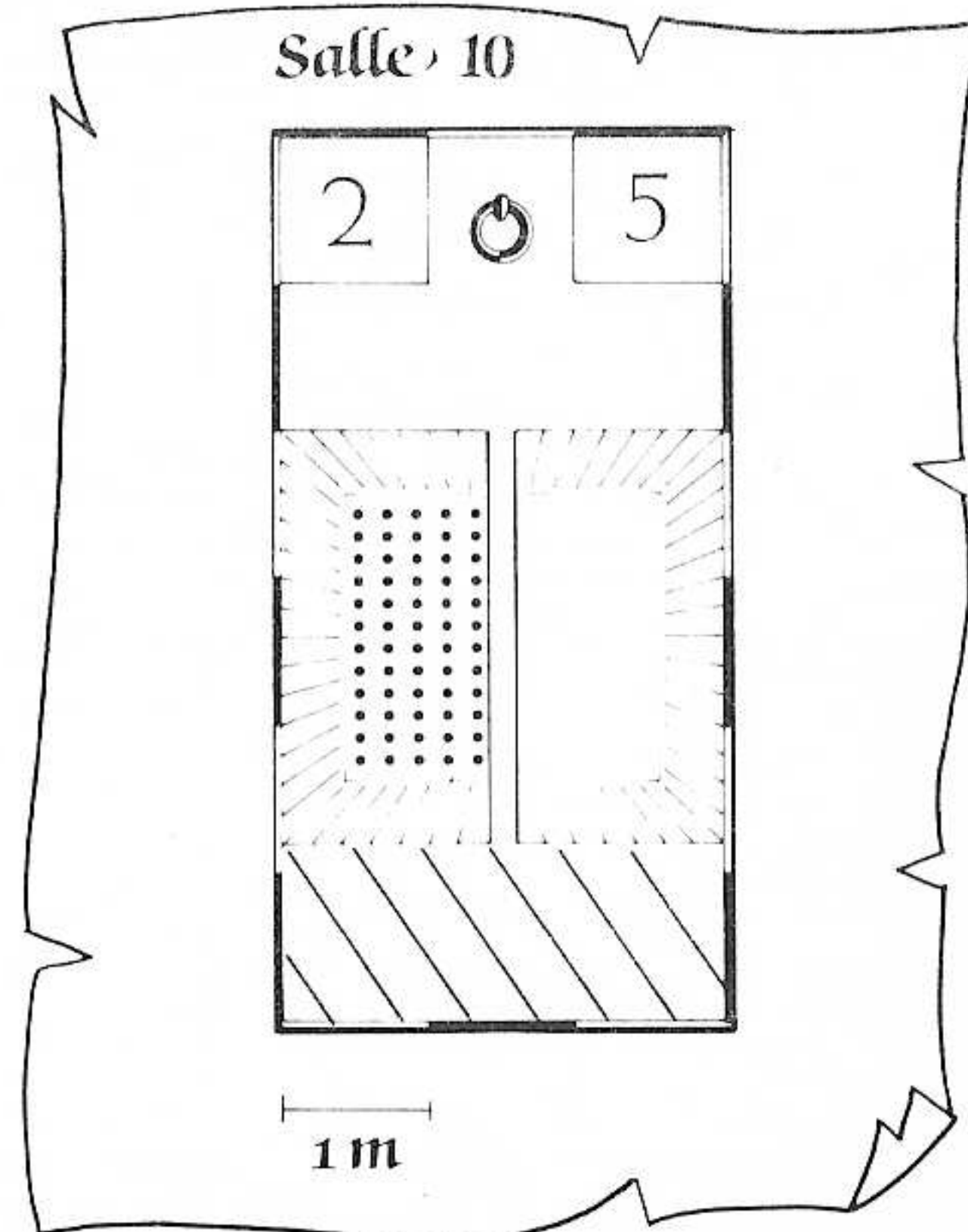
La salle fait 3 m x 6 m et la fosse 3 m x 4 m séparée par un petit muret de 10 cm de large. Sa profondeur est de 6 mètres.

Pour traverser chaque aventurier lancera 1D100. En cas d'échec l'aventurier tombera dans l'une des deux fosses. Celle de droite est vide; mais celle de gauche est garnie de pointes de bois fichées en terre. Pour déterminer dans quelle fosse l'aventurier maladroit est tombé, demandez-lui de lancer 1D6, s'il fait 1, 2 ou 3, il tombera dans celle de droite, s'il fait 4, 5 ou 6, il tombera dans celle de gauche et prendra 1D6 points de dégâts, non amortis par l'armure pour la chute PLUS 1D6 pour les pointes (ces dégâts, par contre, peuvent être amortis par l'armure). Si l'aventurier tombe dans la fosse de droite il ne prendra qu'1D6 de dégâts uniquement pour la chute. Dans tous les cas il lui faudra recevoir une corde pour pouvoir remonter.

Après toutes ces émotions, les aventuriers arriveront de l'autre côté de la fosse. S'ils tirent sur l'anneau ils découvriront une petite cavité dans laquelle se trouve un superbe collier garni de brillants (en fait, il ne s'agit que d'une copie fort bien imitée, qui ne pourra être revendue que 4 Aris).

Si par hasard, un des aventuriers veut s'assurer de l'authenticité du collier sur place, il devra lancer un D100 sur la connaissance. Si le jet réussit, il s'apercevra que le collier est faux (on autorise un seul jet par aventurier de plus, il est conseillé de faire ce test secrètement, le meneur de jeu donnant le résultat uniquement au personnage l'ayant tenté, libre à lui, par la suite, de faire circuler, ou non, l'information).

Les dalles amènent aux salles 2 ou 5.



SALLE N° 11 ——— 3 6

Les aventuriers arrivent dans la zone hachurée. C'est une salle de 4 m x 6 m. De prime abord, les aventuriers ne verront que les deux dalles de téléportation, par contre, s'ils regardent le sol avec attention, ils verront les empreintes de 4 mains imprimées sur le sol (substance inconnue).

Dès que les aventuriers apparaissent, 1 ou 2 guerriers de la destruction se matérialisent au centre de la salle (lancez 1D6: 1 2 3: 1 guerrier apparaît, 4 5 6: 2 guerriers apparaissent).

GUERRIER : P.ATT 55 PDV 13 DG 1D10 (épée) DEF 2 PR 0

Les corps des guerriers disparaissent dès qu'ils sont tués.

Lorsque les aventuriers auront fini le combat, ils verront plus ou moins rapidement les 4 empreintes de mains sur le sol, celles-ci sont un moyen magique pour découvrir une cache secrète (en pointillé sur le plan) contenant: 1 arc magique FM 40 (donne - 10% aux tirs) et 500 Aris en pièces de 10 Aris.

L'ouverture de la cache est très simple, il suffit que chacun des aventuriers pose la main droite sur une des empreintes. Lorsque les 4 empreintes sont couvertes, la trappe s'ouvre automatiquement. Si par malheur les aventuriers ne sont plus que trois, hé bien! tant pis pour eux!

Les deux dalles amènent aux salles 3 et 6.

Le tirage du D6 déterminant le nombre de guerriers apparaissant se fera, ici aussi, à chaque fois que la salle ressentira une présence humaine, déclenchant ainsi le système d'apparition aléatoire.

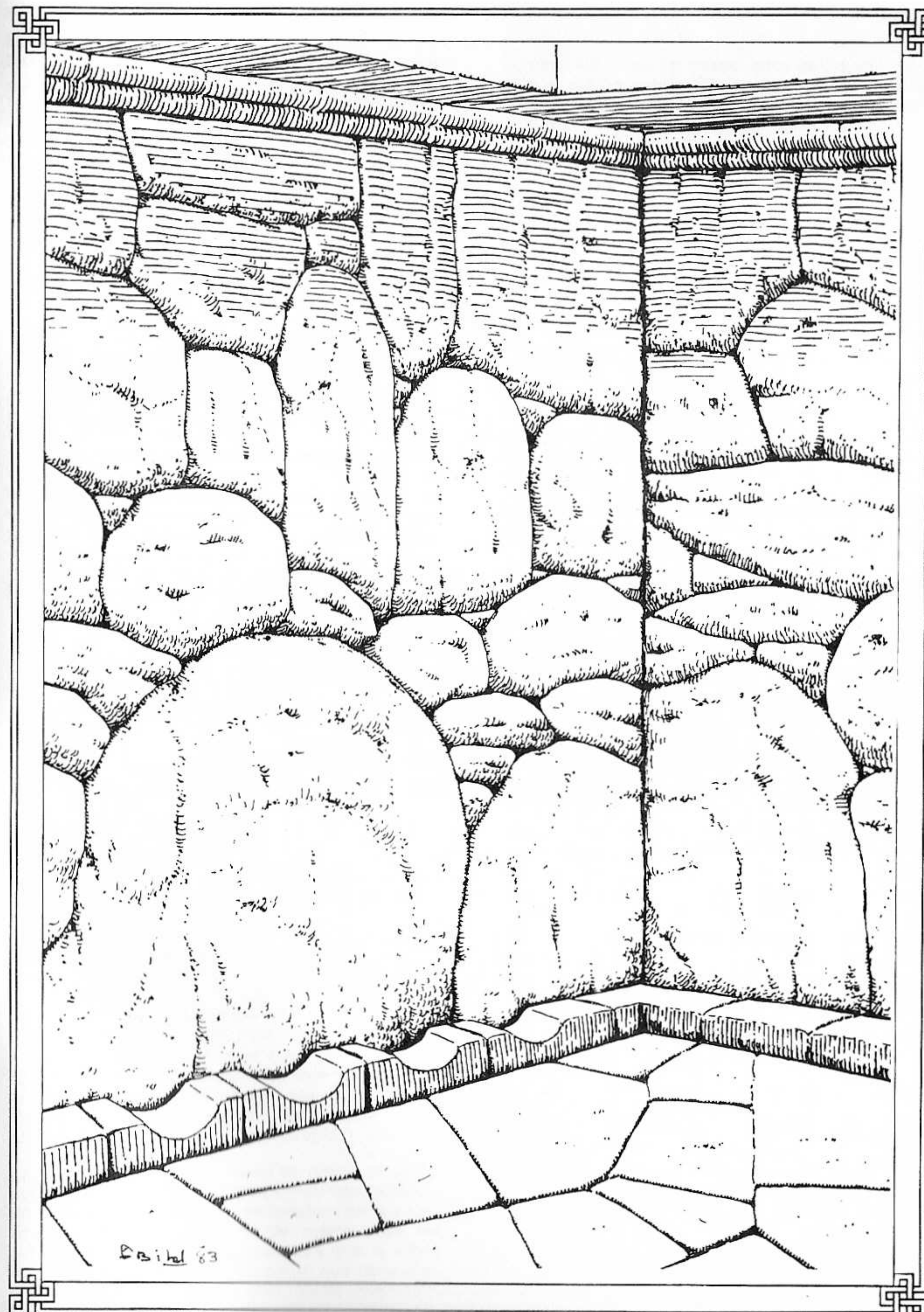
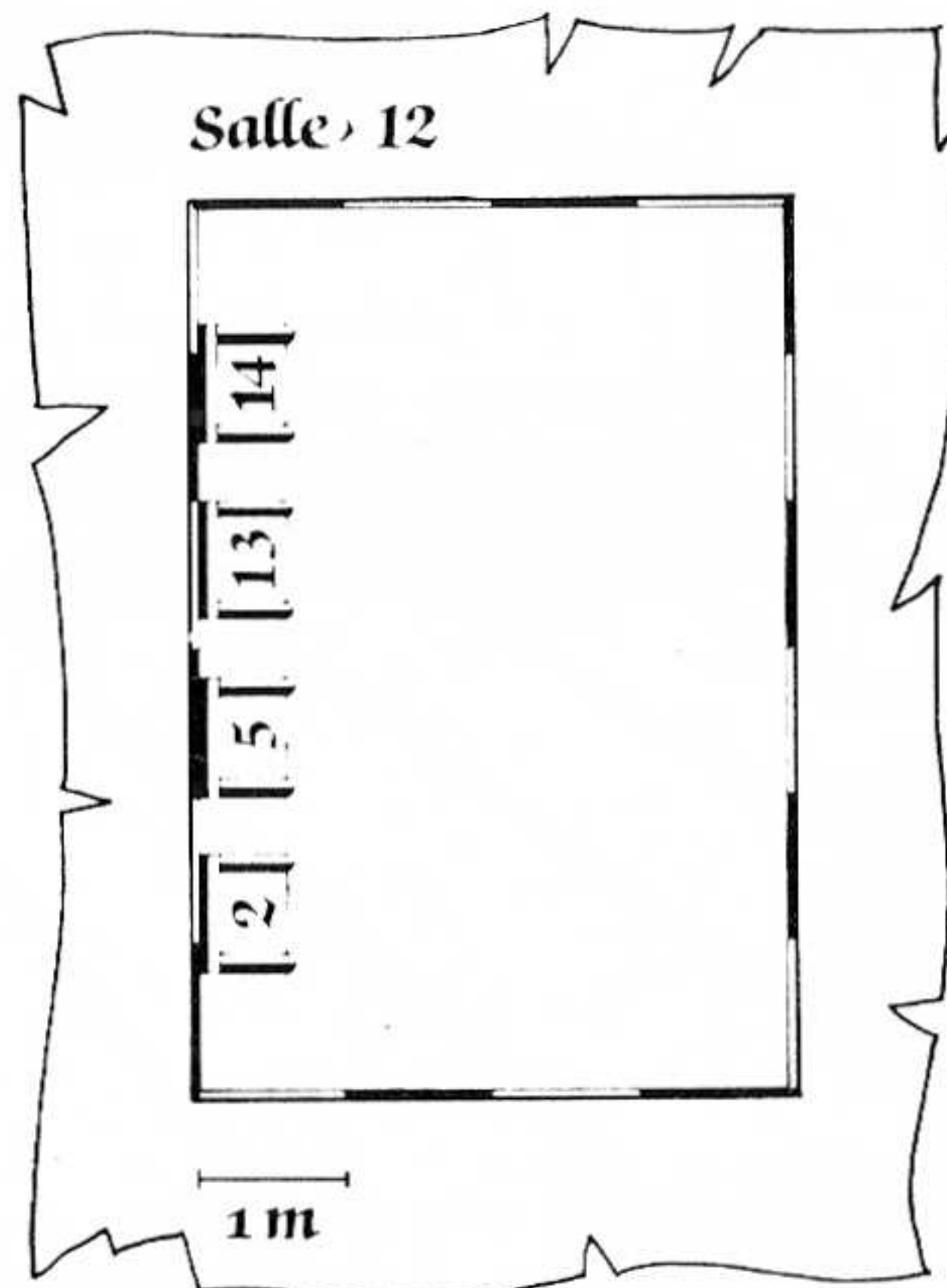
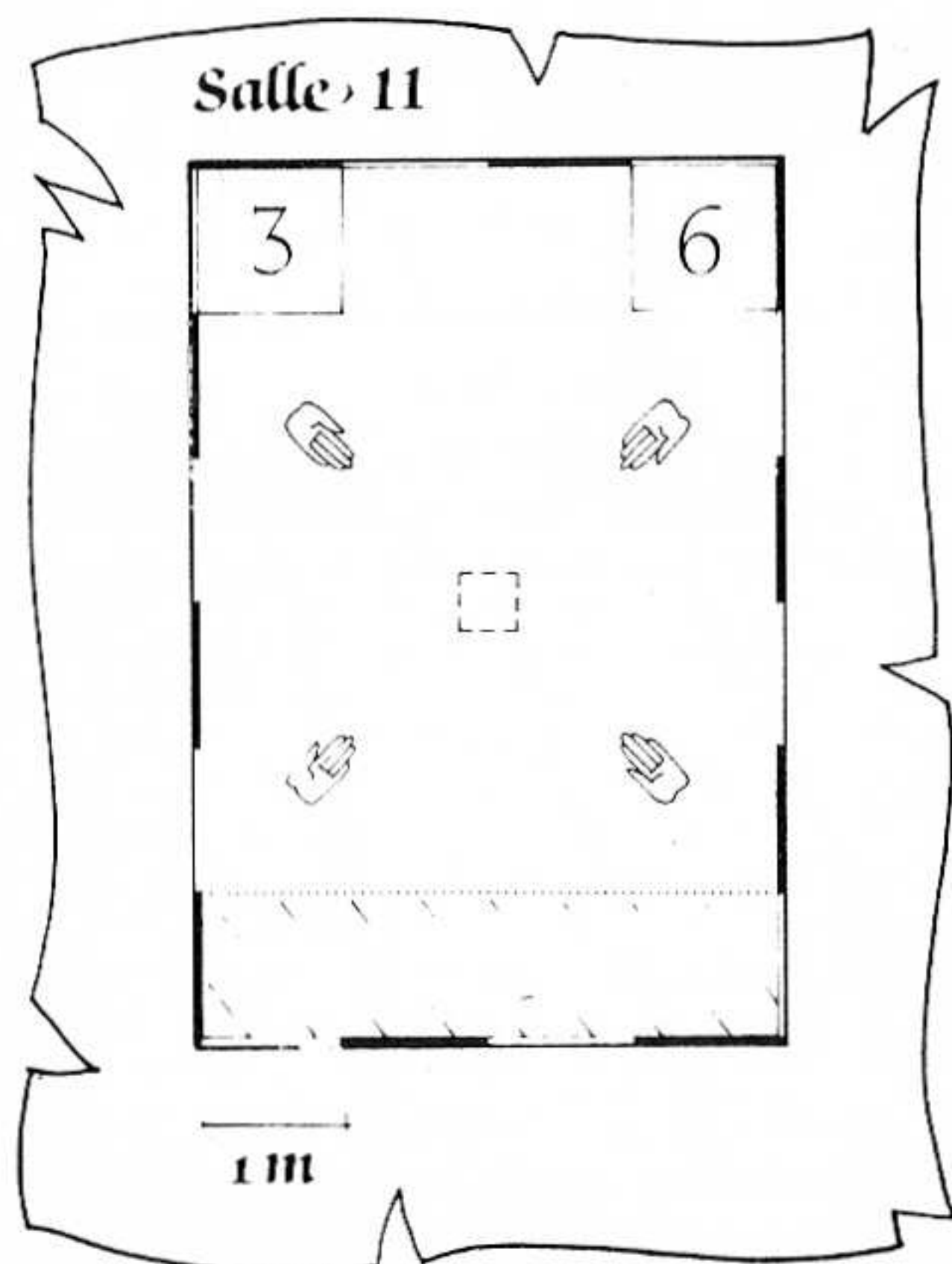


SALLE N° 12 ——— 5 2 13 14

Les aventuriers apparaissent au milieu de la salle qui fait 4 m x 6 m; immédiatement, ils remarquent 4 fauteuils alignés contre le mur Ouest; sur chaque fauteuil, au milieu d'arabesques et de signes cabalistiques on a gravé un chiffre 2, 13, 5 et 14. Les 4 fauteuils sont en pierre, massifs, il s'agit de fauteuils de téléportation, il suffit de s'asseoir dessus pour être téléporté dans la salle correspondant au numéro:

Fauteuil numéro 2	salle 2
Fauteuil numéro 13	salle 13
Fauteuil numéro 5	salle 5
et...	

attention, le fauteuil N°14 ne mène pas à la salle 14 (qui n'existe pas, mais à la salle N°1). Mis à part les fauteuils il n'y a rien à trouver dans cette salle.



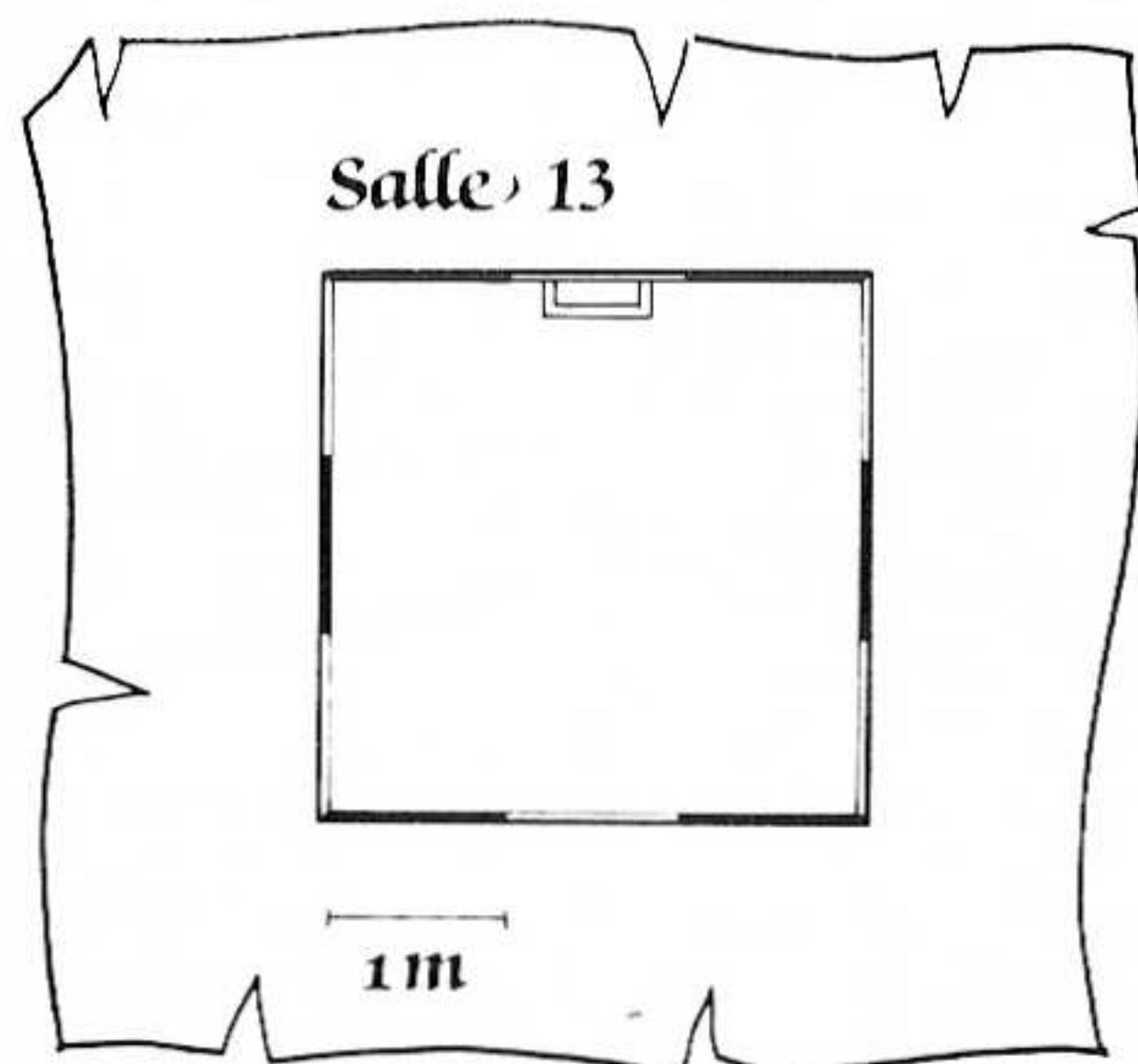
C'est une petite salle carrée de 3x3; les aventuriers sont téléportés en son centre, contre le mur NORD, ils remarqueront un petit coffret taillé dans un bloc de granit. Ce dernier n'est pas fermé et contient 6 gemmes (valeur 200 Aris chacune) et 2 médailles, sur l'une est gravée le signe ☉ et sur l'autre le signe △.

Cette salle ne comporte ni dalle ni levier de téléportation, le mécanisme fonctionne lorsqu'on referme le couvercle du coffre et agit sur tous les aventuriers se trouvant dans la salle qui sont automatiquement téléportés dans la salle N°12.

NOTE : Vue l'importance de la trouvaille et le mécanisme de fonctionnement de la téléportation pour cette salle il est conseillé au meneur de jeu d'être vigilant quant aux actions des joueurs dans cette salle surtout au moment de refermer le coffret. Il est évident que des aventuriers refermant le coffret sans prendre les médailles seraient immédiatement téléportés, dans un autre cas, des aventuriers ne pensant pas et ne disant pas clairement qu'ils referment le coffret resteront coincés dans la salle pendant un bout de temps!

Lorsque les aventuriers auront trouvé les deux médailles ils ne leur restera plus qu'à retrouver les salles 1 et 3 afin de ressortir du labyrinthe et le refermer à jamais.

Il est possible qu'à partir de ce point, les aventuriers se séparent en deux groupes afin de rejoindre chacun une sortie différente; dans ce cas il ne sera pas nécessaire d'isoler les deux groupes pour qu'ils ne communiquent pas d'information puisqu'en fait, la plupart des pièces auront été visitées.

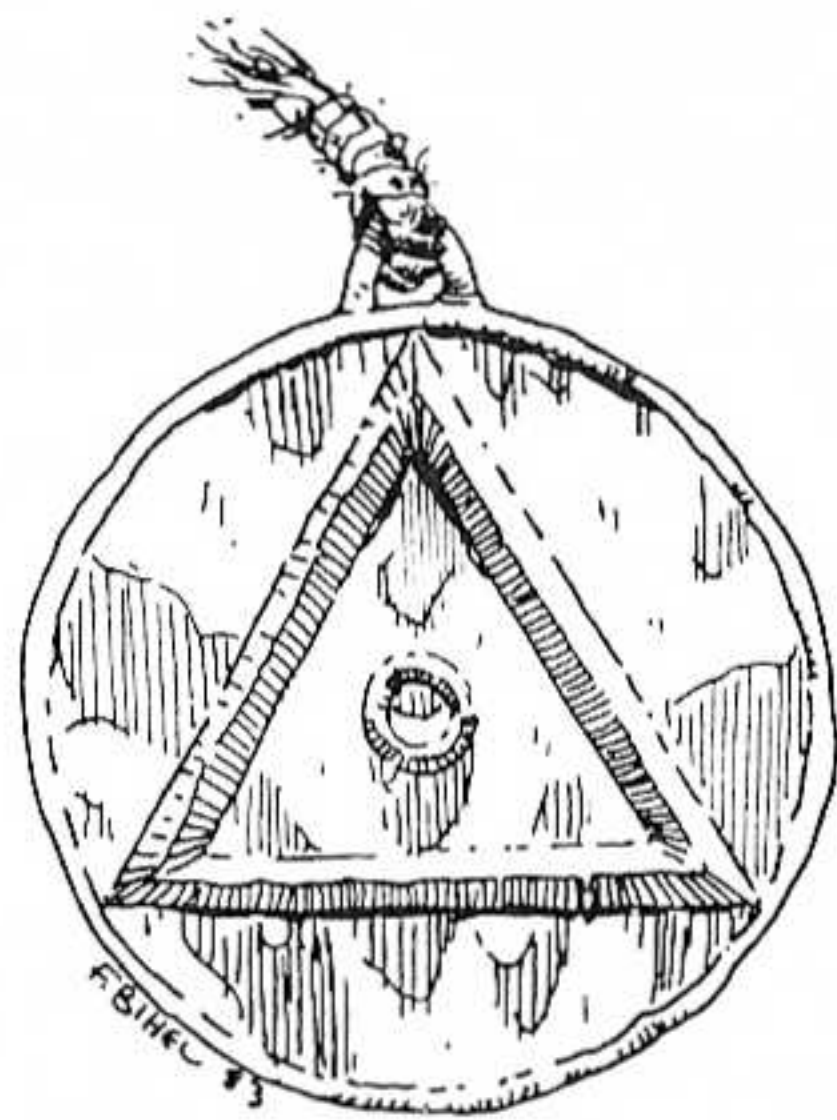


Le mécanisme de sortie :

Pour sortir, les aventuriers doivent suivre un rituel bien précis, ce rituel leur a été appris par les magiciens de l'île. La médaille doit être tenue à la main et ils doivent tous entrer dans le signe magique en même temps. Si, pour une raison ou une autre, un ou plusieurs aventuriers n'entraient pas dans le signe en même temps que le porteur de la médaille ils resteraient dans le labyrinthe à jamais!

Les aventuriers se retrouveront dans la caverne, à ce moment les médailles disparaîtront et les signes magiques gravés se dissolvent dans la pierre.

NOTE : Comme vous l'avez peut-être noté, la valeur totale des richesses pouvant être sorties du labyrinthe ne couvre pas les frais d'un apprentissage pour tous les aventuriers; ceci a été fait à dessein. En effet, si un aventurier (ou plusieurs) plus malin que les autres va à l'île des magiciens et demande un apprentissage gratuit pour avoir accompli sa mission, les magiciens accepteront. Il faut impérativement que l'aventurier demande un apprentissage gratuit; s'il n'y pense pas et paye; tant pis pour lui, les magiciens n'avaient rien promis. Il est conseillé de faire ces tractations en secret; à moins que tous les aventuriers prennent la décision de se rendre dans l'île.



SCÉNARIO N° 2 - POUR 4 JOUEURS ET 2 MENEURS DE JEU

Ce scénario pourra servir d'initiation à un nouveau meneur de jeu. Pour cela, il est préférable que le meneur de jeu novice ait déjà participé à l'aventure en tant que joueur.

Pour cette variante, peu de changements sont nécessaires; le principe et le but de la partie restent les mêmes. La différence vient principalement du fait que vous allez faire jouer deux équipes de deux joueurs.

Les deux équipes ne partent pas du même endroit mais poursuivent le même but. Le choix des équipes sera laissé à la discrétion du meneur de jeu qui essaiera de les équilibrer le plus possible.

Avant d'entamer l'aventure, il va vous falloir trouver deux aires de jeu différentes, de préférence deux pièces qui communiquent, afin que chaque équipe ignore ce que fait l'autre mais que les meneurs de jeu puissent communiquer entre eux.

Chaque meneur de jeu racontera à son équipe l'histoire de départ en changeant simplement les détails suivants: Au lieu d'une grotte d'entrée, il y aura 2 grottes (une par équipe). Dans chacune, seuls deux signes magiques sont gravés, dans la première et dans la deuxième. Ces deux grottes sont séparées par une grande distance (le lieu reste au choix des meneurs de jeu).

La 1^{ère} équipe devra découvrir la médaille magique ayant le signe ☉ et ressortir par la salle correspondante à ce signe pour fermer une partie du labyrinthe; la 2^e équipe aura la charge de fermer la 2^e partie du labyrinthe avec l'autre médaille.

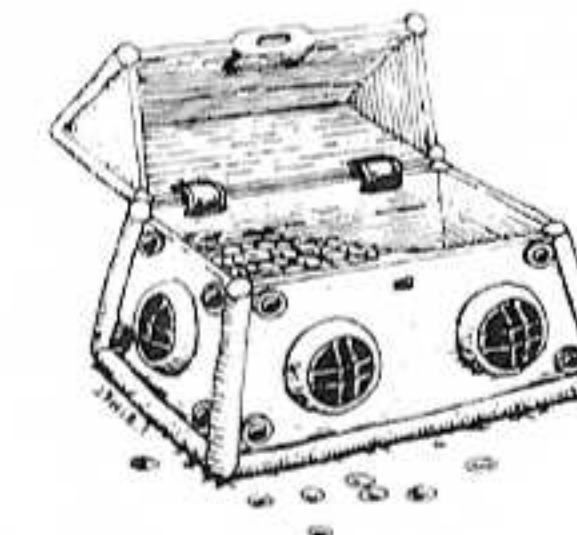
Au choix; chaque équipe sera mise au courant de l'existence et de la présence de l'autre, ou bien ne saura rien du tout! Ceci fait, les meneurs de jeu commenceront la partie ensemble.

Il est très important que les meneurs de jeu communiquent fréquemment ensemble; ceci afin qu'une équipe n'aille pas plus vite que l'autre. Il est conseillé de pratiquer les passages de téléportation au même moment pour les deux équipes. Il pourra arriver, bien sûr, et c'est là un des intérêts du jeu à deux équipes, que tout le monde se retrouve dans la même pièce. Dans ce cas, tout le monde se regroupera sur une même table de jeu afin de continuer la partie ensemble.

Les aventuriers peuvent choisir librement de continuer ensemble, de partir chacun de son côté, ou de réorganiser les équipes en fonction de la situation du moment. Il en est de même pour les échanges d'informations, on pourra dire la vérité ou bien... des mensonges, quoique que cette dernière possibilité n'ait pas grand intérêt; mais salt-on jamais!

Dès qu'une équipe aura trouvé la médaille correspondante à son signe d'entrée, elle devra se mettre à la recherche de la pièce de sortie. Si une équipe arrive avant l'autre dans la salle 13, elle pourra prendre sa médaille, ou bien les 2 ce qui est beaucoup plus méchant puisque la 2^e équipe, dans cette option a de fortes chances d'errer jusqu'à épuisement. Lorsque les deux équipes (ou l'équipe ayant les deux médailles) seront sorties du labyrinthe; les médailles et les signes disparaîtront; fermant ainsi le labyrinthe à tout jamais.

Comme vous le remarquez, chaque équipe suit sa propre aventure, et chacun doit résoudre différents problèmes.



SCÉNARIO N° 3 6 JOUEURS & 3 MENEURS DE JEU

Ce scénario fonctionne sur le même principe que le précédent mais; les meneurs de jeu devront inventer une troisième grotte avec deux signes magiques supplémentaires (par exemple ◇ & ◇) pour la troisième équipe, ainsi qu'une troisième médaille.

Cette grotte amènera dans les salles 5 & 6. On changera l'agencement de la salle 5 en supprimant le rat et en le remplaçant par 4 petits coffres que le meneur de jeu remplira à sa convenance (même principe que les salles 1 & 3) et on ajoutera un 3^e signe magique (◇) gravé sur le sol.

Vous pourrez laisser la salle 6 telle qu'elle est, mais en contrepartie, pour équilibrer le jeu, vous placerez 2 rats géants dans la salle 2 et 2 araignées géantes dans la salle 4 (vous pouvez retirer les pièges des deux salles au risque de faire beaucoup de dangers dans un même espace).

Comme il risque d'y avoir 6 aventuriers en même temps dans une même salle; le principe des rencontres ne sera pas déterminé par le dé mais par le nombre d'aventuriers se trouvant dans la salle: jusqu'à 4 on appliquera la résolution par le dé comme avant; mais à partir de 5 aventuriers dans une même salle, ce sera toujours le maximum de monstres possible qui se matérialisera.

Enfin, n'oubliez pas de rajouter quelques trésors en plus, 6 aventuriers sont plus gourmands que quatre!

FICHE DE TEMPS

Comme vous avez pu vous en rendre compte, le temps à une grande importance dans le palais. Pour faciliter la tâche de meneur de jeu, nous mettons à votre disposition une fiche de temps qui permettra de mieux gérer ce paramètre. Cette fiche de temps pourra bien entendu resservir dans d'autres scénarios.

Chaque case représente 1/4 d'heure; à chaque heure passée la pièce correspondante s'éclairera vivement.

AUTRES VARIANTES

Avec le labyrinthe magique vous pouvez réaliser une multitude de scénarios différents; mais quel que soit votre choix n'oubliez jamais d'équilibrer les forces en présence.

Si vous décidez par exemple de faire jouer 2 aventuriers, mettez un peu moins de trésors et d'objets magiques, mais rabaissez les chances d'apparition des monstres.

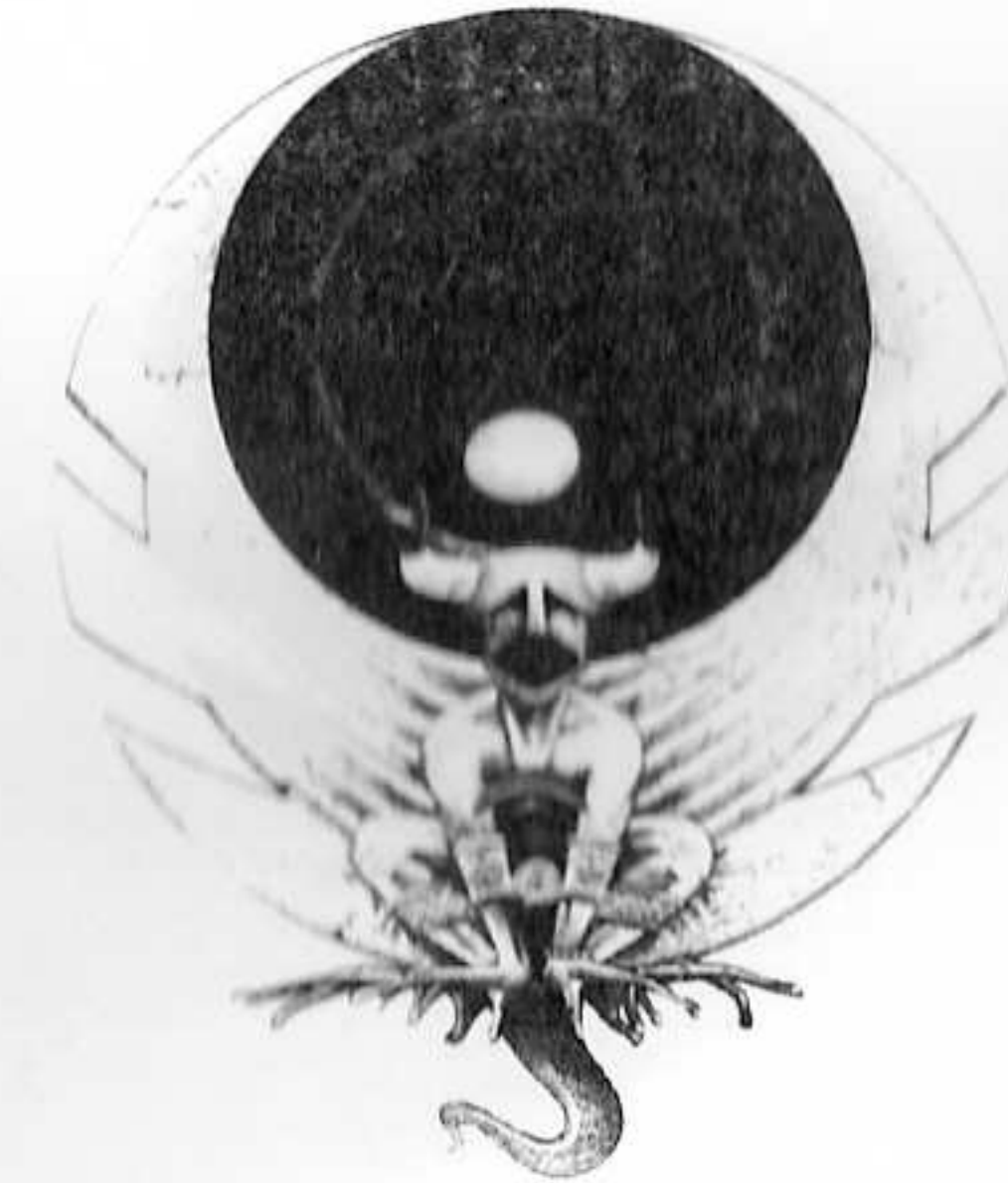


Si vraiment vous n'avez que très peu de joueurs disponibles autour de vous, il vous sera possible de concevoir un scénario pour un seul joueur. Dans ce cas vous ne placerez qu'une grotte d'entrée, une médaille et un signe magique. Limitez les trouvailles de votre solitaire et surtout laissez lui une chance de s'en sortir! Par exemple s'il rate le saut de la salle 8, ou s'il tombe dans la fosse de la salle 10, le malheureux devra avoir une chance de remonter par ses propres moyens.

Votre imagination de Meneur de jeu trouvera sûrement d'autres possibilités de scénarios (compétition par équipes; une équipe dévouée à l'équilibre et l'autre à la destruction etc...)

Nous vous faisons confiance!
Bonne chance aux amateurs de labyrinthe et que "L'ÉQUILIBRE LES PROTÈGE".

F. CAYLA



Ont participé aux tests de ces scénarios, qu'ils en soient remerciés: Evelyne, Guy, Marc, Sonia Patrick, Laurence.

CONCEPTION/F CAYLA
DIRECTEUR DE PRODUCTION : JP PECAU
ILLUSTRATION COUVERTURE ET MAQUETTE : G BARIOL
ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES : F. BIHEL
COPYRIGHT JEUX ACTUELS 1983

L'AVENTURE CONTINUE!

retrouvez le monde de Lynais dans

- LE DOMAINE D'ORSIA
- L'ANTRE DU COLLECTIONNEUR
SCÉNARIOS 4 & 5 de l'ultime Epreuve;
pour NOVICE/AVENTURIER ET
- LES CHRONIQUES DE LYN AIS

Règles additionnelles pour l'Ultime Epreuve.
Disponible chez Jeux Actuels courant 1984.
