

Le Labyrinthe de Phœbos

Type : *Regio* magique

Focus : Le sanctum d'un mage disparu il y a fort longtemps

Niveaux : V, 1, 2, 3, 4, 5, 7, 10

Résumé : Ce *regio* est centré sur un antique labyrinthe qui fut la propriété du mage Phœbos aux premières heures de l'Ordre d'Hermès. Il est situé sur un plateau caché entre trois petits sommets.

HISTOIRE

Phœbos était l'un des plus grands sorciers de son temps, au même titre que les fondateurs de l'Ordre d'Hermès. Cependant, il ne souhaitait rien d'autre que d'être laissé en paix et n'aspirait pas à partager ses connaissances. Il ne voulait pas adhérer au nouvel ordre, malgré les propositions répétées de Trianoma et le risque d'être considéré comme un mage parallèle. Pour sa protection, il comptait sur le labyrinthe qu'il occupait et son féroce gardien, Grendel.

Il regretta vite sa décision lorsque des nouvelles de plus en plus fréquentes et proches de sorciers parallèles occis de la main de Flambeau lui parvinrent. Le mage d'Hermès semblait à même de mettre à bas toute défense qu'on lui opposât. Phœbos négocia donc secrètement son admission au sein de l'Ordre avec la Maison Criamon. Nul ne sait ce que livra Phœbos à Criamon pour que ce dernier l'accepte au sein de sa maison, mais ce devait être un secret d'une valeur exceptionnelle.

Phœbos se crut alors enfin en paix, mais on attendait d'un sorcier de son rang qu'il prenne part à la vie de l'Ordre... Juste avant ce qui aurait dû être son premier Tribunal, le Præco en personne se déplaça pour l'y inviter. Phœbos refusa de le recevoir. Offensé, le Præco défia Phœbos en *Certamen* pour laver son honneur. Phœbos refusa une fois de plus. C'en était trop ! Vexé à mort, le Præco s'en fût, humilié. Il déclara à la pleine lune suivante une Guerre des Mages à Phœbos. Ce dernier en conçut un vif déplaisir. Il jugea qu'adhérer à l'Ordre lui avait finalement apporté plus de soucis que de paix. Il utilisa alors un rituel puissant qui propulsa son sanctum dans un royaume magique hors de la réalité, où il pourrait enfin mener ses études en toute tranquillité.

Le laboratoire de Phœbos était situé au centre du labyrinthe. Lorsqu'il fut projeté dans le royaume magique créé par le mage, la zone du dédale subit un contrecoup magique et devint un *regio* magique.

DESCRIPTION

À l'exception du dernier niveau (Niveau 7), tous les niveaux du *regio* occupent le même espace. Leurs dimensions sont exactement celles du labyrinthe.

Niveau vulgaire

Le labyrinthe est de forme parfaitement circulaire. Il est immense et couvre quasiment toute la surface du plateau sur lequel il est construit. Malheureusement pour les visiteurs en mal d'aventure, le labyrinthe est totalement en ruine, ce qui rend le centre du dédale parfaitement accessible. Les murs ne sont plus que des amas de pierraille d'au plus un pied de hauteur, mais ils dessinent encore parfaitement le labyrinthe. Toutefois, ce n'est qu'en gravissant les montagnes surplombant le plateau que l'on se rend compte à quel point le labyrinthe est bien conservé.

Niveau 1 : aura magique +1 (jet : 8+)

Les visiteurs parviennent dans une zone où les murs sont un peu plus haut. Ils atteignent une hauteur de trois pieds.

Niveau 2 : aura magique +2 (jet : 10+)

Même chose, mais les murs s'élèvent maintenant à six pieds de hauteur. On ne voit plus le centre du labyrinthe. C'est curieux, mais vu des montagnes alentour, on ne se rendait pas compte que les murs étaient si hauts par endroit...

Niveau 3 : aura magique +3 (jet : 12+)

Même chose, mais le couloir que suivent les personnages semble maintenant s'enfoncer dans les profondeurs de la terre (c'est-à-dire que le passage est couvert). Il fait sombre.

Niveau 4 : aura magique +4 (jet : 14+)

Des torches éclairent maintenant les galeries du labyrinthe. Apparemment, elles brûlent éternellement sans dégager de chaleur. On peut cependant les éteindre par les moyens habituels.

Niveau 5 : aura magique +5 (jet : 16+)

Même chose, mais on distingue maintenant des bas reliefs et des gravures le long de chaque couloir. Les représentations sont hautement symboliques. Un jet d'Intelligence + Théorie

de la Magie de 9+ ou la Connaissance de l'Énigme à un niveau de 1+ permet de reconnaître le symbolisme utilisé par la Maison Criamon. Passer une saison à étudier tous les symboles du labyrinthe donne trois points d'expérience en Connaissance de l'Énigme à toute personne possédant déjà cette compétence (une seule fois).

Niveau 6 : aura magique +7 (jet : 20+)

Ce niveau est le même que le précédent, mais il est hanté par le terrible gardien du labyrinthe : Grendel. C'est un monstre effrayant, de 10 pieds de haut, mi-animal, mi-végétal, muni de quatre bras et aux yeux rougeoyant comme des braises. Le corps de Grendel est hérissé d'épines et de piquants acérés (imaginez des épines d'acacia géantes). Grendel a été chargé par Phœbos de chasser tout intrus du labyrinthe. Il s'y emploie avec zèle. Ses capacités de déplacement font de Grendel un adversaire formidable, mais heureusement, elles ne le rendent pas astucieux pour autant, et il est relativement facile de berner le monstre.

Caractéristiques de Grendel

Force Magique : 20

Statistiques de Base : Taille +3, Ruse -5, Perception +2, Force +7, Énergie +7, Présence n.a., Communication n.a., Dextérité +2, Vivacité -2

Traits de Caractère : Borné +4, Solitaire +5

Scores de Combat :

Coup : Initiative +4, Attaque +11, Dégâts +14

Étreinte : Initiative +1, Attaque +8, Dégâts +7

Dards : Vitesse 1/1, Attaque +7, Dégâts +7

Fatigue +7, Défense 0, Encaissement +16

Niveaux de Santé : Indemne, 0/0, -1/-1, -3/-3, -5, Incapacité

Niveaux de Fatigue : Dispos, 0/0, -1/-1, -3/-3, -5, Inconscient

Grendel peut attaquer deux fois par round avec ses quatre bras. En général, il lâche une bordée de dards et frappe un coup. Il aime également frapper deux coups. S'il se concentre sur une étreinte, il ne peut porter d'autre attaque à ce round. Il agrippe alors son adversaire et l'emprisonne de ses quatre bras puissants, avant de l'attirer vers ses épines ventrales. Si la victime ne réussit pas à se dégager (jet de Force en opposition à celui de Grendel), elle encaisse automatiquement des dégâts de +10 au round suivant, sans que son armure ne soit prise en compte. Une victime est agrippée en premier lieu si l'attaque d'étreinte de Grendel porte, même si aucun dégât n'est occasionné. Elle peut faire une tentative pour s'échapper tous les rounds.

Pouvoirs :

Téléportation, ReCo 30, 5 points — Grendel a la faculté de se déplacer instantanément sur quelques pas de distance. Il utilise en général ce pouvoir d'un couloir à l'autre du labyrinthe, ou encore pour se placer derrière ses adversaires, en combat.

Bannissement, ReVi 20, 2 points — Grendel a le pouvoir de chasser les intrus du niveau du *regio* qu'il occupe. Pour cela, il doit toucher ou se concentrer sur sa victime. Celle-ci se retrouve alors instantanément au niveau inférieur du *regio* (Niveau 5).

Virtus : Les épines qui hérissent le corps de Grendel valent 7 pions de *virtus* Herbam.

Niveau 7 : aura magique +10 (jet : 26+)

Ce niveau n'occupe que le centre du labyrinthe. Il s'agit d'un laboratoire circulaire d'environ 15 pieds de diamètre, qui n'a visiblement pas été utilisé depuis des lustres. Un jet d'Intelligence + Théorie de la Magie de 6+ permet de remarquer des restes d'ingrédients et d'appareils dont la magie hermétique ne fait pas usage. Un seul couloir mène à cet endroit. Juste en face se trouve un miroir qui ne reflète que des étoiles. C'est un passage vers le royaume magique de Phœbos.

Le royaume magique de Phœbos : aura magique +10

Le paysage du royaume magique de Phœbos n'est qu'un gigantesque ciel étoilé. Même les personnages possédant la compétence Astronomie ne reconnaissent que très peu de constellations. Bien que la voûte céleste emplisse tout le champ de vision (y compris vers le « bas »), il est possible de se déplacer en cet endroit comme sur la terre ferme. Une bibliothèque impressionnante est comme suspendue au sein des astres. À côté d'elle se dresse une table de travail encombrée d'un matériel de laboratoire fantastique. Différents artefacts, sans nul doute magiques, sont disposés ça et là. Le miroir par lequel sont arrivés les personnages représente le labyrinthe vu du ciel.

Note : Si le miroir est brisé, le lien entre le labyrinthe et le royaume magique de Phœbos est rompu à jamais et les connaissances fabuleuses du grand mage perdues elles aussi... Le *regio* s'effondre alors sur lui-même et disparaît en quelques heures. Des personnages coincés dans le royaume magique de Phœbos n'ont plus de moyen de revenir en Europe Mythique...

Phœbos est un petit homme mince, drapé dans une robe bleue nuit. Son crâne chauve est tatoué du symbole Criamon Intellego. Il est en général assis dans un grand fauteuil pivotant, perdu dans ses pensées. Il n'est pas plus heureux d'être dérangé dans ses chères études qu'il ne l'était il y a quelques siècles de cela. Cependant, il est tout de même avide d'apprendre ce qui se passe à l'extérieur, si bien qu'une conversation peut s'engager. Phœbos a eu des siècles pour étudier la magie ainsi que les connaissances vulgaires. Il est sans doute plus puissant que n'importe lequel des mages de l'Ordre d'Hermès, vivant ou mort. Il a même percé le secret de l'immortalité, mais pour prix de cette immortalité, il ne peut plus quitter son royaume. Il en est de même pour tout ce qu'a apporté Phœbos avec lui, ou tout ce qui est produit (livres, objets magiques, etc.) en ce lieu. De tels objets tombent en poussière s'ils sont ramenés dans le labyrinthe.

Toutes ces merveilles ne sont cependant pas perdues si les personnages parviennent à convaincre Phœbos de leur enseigner certains de ses secrets. Pour cela, ils peuvent lui proposer de lui enseigner des choses en retour (l'histoire du monde après son départ, par exemple), ou encore aller quérir des ingrédients rares pour lui. Les scores de Phœbos dans tous les Arts

magiques sont impressionnants. Si un personnage devient son élève, il progresse de la façon suivante : jusqu'à un score de 10, 3 Niveaux en Art par saison ; jusqu'à un score de 20, 2 Niveaux en Art par saison ; jusqu'à un score de 30, 1 Niveau en Art par saison. Phœbos possède sans doute des scores en Art au delà de 30, mais il utilise des concepts si ardues pour les expliquer que lui seul est à même de les saisir. Ses connaissances vulgaires ont un Niveau de 5 dans tous les domaines auxquels il avait accès à son époque (à la fin du VIII^{ème} siècle). Passer une saison à étudier ces connaissances sous la férule de Phœbos gratifie de trois points d'expérience la compétence concernée. Phœbos parle le Grec ancien, le Latin, ainsi que plusieurs autres langues archaïques.

Il existe une importante contrepartie lorsque l'on séjourne dans une aura magique aussi puissante. Si quelqu'un demeure au moins une saison dans le royaume de Phœbos, il risque, en le quittant, de tout simplement y laisser une partie de lui-même... En termes de jeu, ce peuvent être des vices et des vertus, ou encore des traits de caractères, qui sont perdus à la sortie du royaume magique (à l'appréciation du Conteur, selon la durée du séjour). Les caractéristiques perdues sont retrouvées lorsque le personnage en question revient dans le royaume magique. Après un séjour plus long (au moins quelques années), il est fort possible que le visiteur soit obligé de tenir compagnie à Phœbos pour l'éternité...

Note : Phœbos est tout-puissant en son royaume. Il ne peut pas y être tué. Il vaut donc mieux ne pas l'offenser. En général, il se contente de bannir un importun et de le renvoyer à Grendel dans le labyrinthe, mais il peut très bien décider de le vaporiser ou de le garder prisonnier pour l'éternité.

MÉCANISMES

Les personnages pénètrent dans le labyrinthe au niveau vulgaire. Au bout d'un moment, faites leur faire un jet pour voir s'ils passent au premier niveau du *regio*, sans vous soucier de la distance à laquelle ils sont du centre du dédale. Procédez ainsi à intervalle régulier, où à chaque fois que vous le jugez nécessaire. Les bonus et malus au jet de dé pour passer d'un niveau à l'autre du *regio* sont les suivants :

- -5 en hiver, -3 en automne ;
- +10 au solstice d'été, -10 à Noël ;
- +8 les nuits de pleine lune ;
- +1 à +5 par temps de brume ou de brouillard ;
- +3 par temps de pluie ;
- +3 pour les personnes susceptibles à la magie ;
- +5 pour les simples d'esprit ;
- -6 pour les personnes insensibles à la magie ;
- +3 pour les personnes ayant un ange gardien ou un protecteur fantôme ;
- +4 pour les personnes résistantes à la magie ;
- +/- valeur de chaque vertu ou vice hermétique.

Un sortilège peut également aider à se diriger au sein du *regio* : « Coup d'œil à travers le voile du *regio* magique » (InVi Gén.), qui permet de voir le niveau supérieur d'un *regio*, et

donc de s'y rendre, si le Niveau du Sort est supérieur ou égal au jet qu'il faudrait normalement effectuer pour accéder à ce Niveau.

LOCALISATION

Le *regio* peut être situé dans n'importe quel endroit suffisamment retiré du monde, de préférence dans un lieu où des ruines antiques de ce type peuvent se trouver (Tribunal de Thèbes ou Tribunal Romain, par exemple). Le plateau sur lequel est construit le labyrinthe est caché au cœur d'une chaîne de montagnes (pas forcément très élevée) et peut être retrouvé grâce aux trois sommets caractéristiques qui l'entourent. Le plateau lui-même est assez aride, et seule une herbe rase y pousse.

IDÉES D'HISTOIRES

- Un habitant du village voisin de l'Alliance, ou un servent, a disparu. Ses proches affirment qu'il est parti dans la montagne pour explorer « le labyrinthe maudit ». Sans doute s'est-il perdu dans le dédale, à moins qu'il n'ait été dévoré par le monstre qui garde les lieux. Trouver un guide pour rejoindre le plateau parmi les paysans apeurés n'est pas une mince affaire, de même qu'explorer le labyrinthe. Voici une façon pour les personnages de rencontrer Phœbos fortuitement.
- Les mages trouvent par hasard une mention de Phœbos dans un tome oublié. Son histoire et sa mystérieuse disparition y sont contées. Le précieux livre laisse également penser que le labyrinthe du sorcier ne se situe pas très loin de l'Alliance des personnages. Il est de plus réputé pour abriter des trésors magiques incommensurables. Une exploration fastidieuse des montagnes est nécessaire avant que les personnages ne puissent retrouver le site.
- Alors que les personnages voyagent dans une région montagneuse qu'ils connaissent peu, un épais brouillard s'abat sur la région. Les voyageurs tombent par hasard sur le plateau où est situé le labyrinthe et pénètrent dans s'en apercevoir dans le *regio*, aidés par la brume environnante.