



janvier 86  
N° 2

**DAKRON  
GALILEUX**



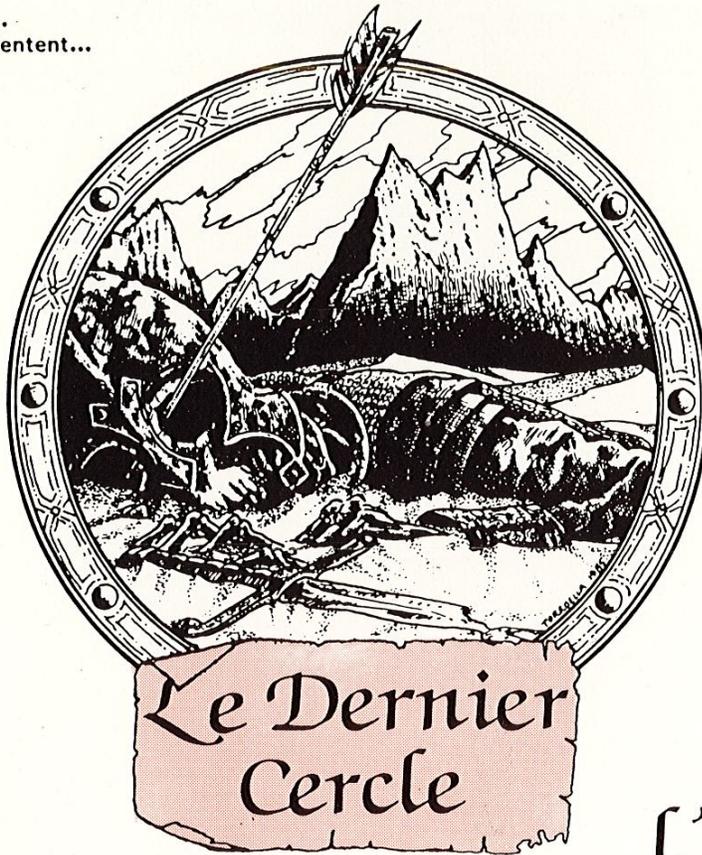
25 f revue bimestrielle de jeux de rôles

A court d'idées...  
Vos aventuriers s'impatientent...

Que vous jettiez le



ou les %



## Le Dernier Cercle

Découvrez les auteurs français

CH. et M. PASCAL  
Le secret de Candéliarn

B. FAIDUTTI  
Le pays des voleurs

J.P. VERNAY  
Les chemins de marbre

TH. et L. BOISSEAU  
La sève de l'esprit

J.M. FORR  
La caverne oubliée

J.M. PLATRET  
Les cloches d'Erildan

A. PICARD  
Le repaire

... des modules

taillés pour

# L'Aventure !

DRAGON RADIEUX  
Numéro 2 - 15 Janvier 1986  
Revue Bimestrielle des jeux de rôles  
Editeur: Association de Jeux Dragon Radieux  
Le CHARBINAT 38510 - MORESTEL  
Tél. 74 - 80 - 10 - 64  
Directeur de la Publication et Rédacteur  
en Chef : Paul CHION  
Secrétariat : Pascaline CHION  
Trésorerie : Véronique SESBOUE  
Dépôt Légal : Janvier 1986  
Commission Paritaire : NUMERO 67435  
Imprimerie : Atelier CHEVALIER  
Sablonnières 38400 - CREMIEU  
Adhésion/Abonnement : voir page 39

AVERTISSEMENT AUX LECTEURS au sujet  
des jeux dont il est fait mention dans  
ce numéro :

Advanced Dungeons & Dragons® et  
Donjons & Dragons® sont des marques déposées  
de TSR Hobbies™, et sont distribués en France  
par Transecom S.A.  
Empire Galactique® de François Nédelec est  
édité chez Robert Laffont.  
L'appel de Cthulhu® est édité par Chaosium Inc.  
et distribué en France par Jeux DESCARTES.  
Sorcellerie® est un jeu pour ordinateur  
édité par la société EDICIEL.

ONT PARTICIPE A LA REDACTION DE CE NUMERO :  
Jean-Paul TAFANI, Anne VETILLARD,  
Jérôme BOHBOT, Véronique SESBOUE,  
Pascaline CHION, Eric MATHELIN,  
Olivier JARRY, Paul CHION.

MAQUETTE : Paul CHION, Jean-Paul TAFANI

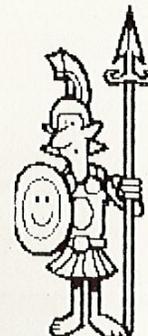
DEPUIS  
DEUX MOIS



JE CHERCHE LE  
DRAGON RADIEUX



© DRAGON  
RADIEUX  
1986



ABONNEZ-VOUS  
MON CHER !

OU ALLEZ CHEZ  
UN DE NOS  
DIFFUSEURS !!!

## NUMERO 3 : 15 MARS



# PREMIERE MUE DU DRAGON

Eddy Taurial

Certains seront peut-être étonnés que le jeune Dragon Radieux fasse sa première mue à deux mois... Voilà le résultat des encouragements que nous avons reçus après la sortie du n°1. Dès ce numéro deux, le journal voit son nombre de pages augmenté, le mode d'impression changé, ainsi que la qualité du papier et de la typographie : une récompense pour tous ceux qui nous ont fait confiance depuis deux mois, acceptant de s'abonner, ou de diffuser une oeuvre qui présentait bien des imperfections techniques.

Nous essayons d'aborder le jeu de rôles sous ses aspects les plus divers et nous vous proposons pour ce numéro 2 un sommaire volontairement assez varié : Quatre scénarios pour des jeux différents (avec une place de plus en plus grande accordée aux jeux français), des descriptions de lieux et de personnages (nouvelle rubrique "Mon personnage"), plusieurs nouvelles, le compte-rendu d'un jeu "sur terrain" ("Une étrange soirée"), une fiche technique assez copieuse, Dragonus informaticus... etc... Une place a été réservée aux informations envoyées par les clubs, et nous vous présentons quelques unes des dernières nouveautés apparues dans les vitrines.

Rappelons que ce journal est publié par une association, et donc réalisé par des bénévoles. Notre optique n'est pas de réaliser une opération commerciale, et nos objectifs sont clairs :

- Mettre sur pied un outil d'information efficace (parution régulière) au service des clubs et des joueurs isolés.

- Ouvrir nos colonnes à tous ceux qui ont envie de s'exprimer, qu'ils soient connus ou non dans "les milieux officiels", pourvu que leur contribution enrichisse la pratique de notre distraction favorite.

Pour l'instant, la mise en route de la revue absorbe une bonne partie de notre énergie, mais nous espérons proposer rapidement d'autres avantages à nos lecteurs-adhérents (stages de jeux, rencontres...). Le Dragon Radieux sera déjà présent à la Convention Nationale des Jeux de Réflexion, en Février à Paris, et à la rencontre de jeu de Grenoble pendant le Week-End de Pâques. Nous espérons, à ces différentes occasions, avoir le maximum de contacts avec nos lecteurs.

Nous vous présentons nos meilleurs voeux pour 1986 : Que l'année vous apporte de nombreux trésors et des aventures fantastiques.

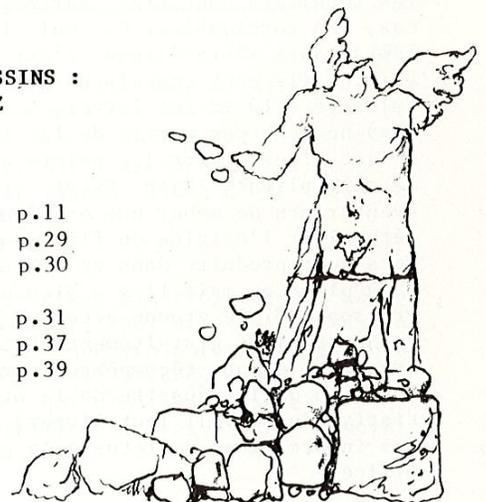
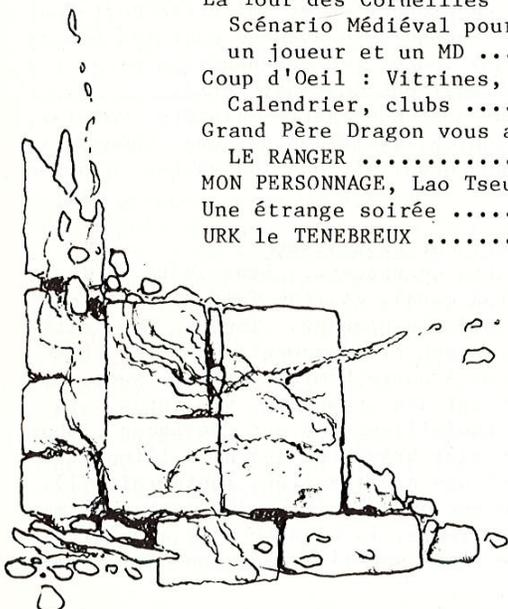
## SOMMAIRE

Editorial, Sommaire .....	p. 3
Panique à Vilbul	
Scénario Empire Galactique .	p. 4
La Tour des Corneilles	
Scénario Médiéval pour un joueur et un MD .....	p. 8
Coup d'Oeil : Vitrines, Calendrier, clubs .....	p.12
Grand Père Dragon vous aide, LE RANGER .....	p.14
MON PERSONNAGE, Lao Tseu .....	p.16
Une étrange soirée .....	p.16
URK le TENEBREUX .....	p.18

Lieux Imaginaires, L'Auberge du Sphynx.....	p.19
TREGOR, Un continent pour vos aventures médiévales ...	p.20
Un Scénario pour AD&D	
Les Ruines d'Annakomé .....	p.24

COUVERTURE ET DESSINS :  
Jean-Luc TIPREZ

LIVRES OUVERTS .....	p.11
DRAGONUS INFORMATICUS .....	p.29
Uorag Puol (nouvelle).....	p.30
Scénario "Appel de Cthulhu"	
Le double meurtre.....	p.31
OASIS (nouvelle) .....	p.37
Où trouver Dragon Radieux ? ..	p.39





Ce scénario fait suite à l'article de présentation de la planète Kognak et de ses habitants, les zébracèdes, paru dans le n°1, auquel nous invitons nos lecteurs à se reporter.

Le thème de l'enquête

Les aventuriers arrivent sur l'astroport principal de Kognak, situé à l'extrémité de la plaine de Clovoujo, à une dizaine de kilomètres de Vilbul.

L'atterrissage ne pose aucun problème : ils sont attendus par leur ami, l'astro-navigateur Bjorg. Ils quittent le vaste hall de l'astroport, montent dans une propulbul, et s'enfoncent à toute vitesse à l'intérieur du sol, dans un dédale de couloirs formés par des mini-bulles accolées. Ils sont reçus dans l'appartement personnel de Kjan Deryl, le citoyen de Vilbul qui les a contactés. La réception est chaleureuse, à la hauteur de la réputation accueillante des zébracèdes. Après une rapide présentation, Deryl leur expose rapidement le grave péril qui menace Kognak.

Le sol de Kognak est contaminé en plusieurs points par des créatures minuscules, que les zébracèdes ont surnommé, par humour noir, les vers chignoles. La situation est tragique car cette vermine est une ennemie implacable du plastilon. Les vers s'agglutinent par paquets verdâtres, et secrètent alors une bave d'une acidité particulière, qui perfore le matériau miracle. Plusieurs moyens de luttés ont été essayés, mais les résultats sont très variables et en tout cas, pas formidables. Ce qui inquiète surtout les savants zébracédiens, c'est d'une part le fait qu'ils sont convaincus que ces vers minuscules (8 à 10 mm les larves, 4 à 5 cm les adultes) ne font pas partie de la faune autochtone et que d'autre part les points de contamination se multiplient. Kjan Deryl propose donc aux aventuriers de mener une enquête discrète pour déterminer l'origine du fléau sur Kognak : Les vers sont produits dans un laboratoire extérieur à la planète, mais il y a bien un point de livraison ! Si le groupe accepte, tous les joueurs seront équipés gratuitement avec du matériel zébracédien et une récompense leur sera offerte, fonction de la réussite de la mission (à l'initiative du MJ). Il leur livrera également toutes les informations secrètes qu'a pu rassembler la milice.

Si les joueurs veulent savoir pourquoi la milice ne mène pas l'enquête elle-même, Deryl leur expliquera qu'il pense que "ceux qui sont responsables de cet acte", ont des complices sur place, et que les interventions officielles, peu discrètes, n'ont rien donné jusqu'à maintenant. Si les joueurs refusent, ils pourront séjourner librement sur Kognak pendant quelques jours, à leurs frais, mais ils s'apercevront bien vite que la vie n'est pas très facile quand on refuse toute collaboration avec les autorités locales.

Quelques infos supplémentaires sur Kognak :

Cette planète n'était au départ qu'une simple colonie minière de l'Empire. Les conditions atmosphériques difficiles n'incitaient guère les colons à s'y fixer. Une découverte fabuleuse, celle du plastilon et de son gaz auxiliaire de gonflage, parfaitement adapté au sous-sol de Kognak, devait modifier cette situation du jour au lendemain. La population minière devint plus stable, et la planète réussit à devenir plus autonome. Des laboratoires de recherche se créèrent. La croissance démographique se stabilisa. Au moment où les troubles politiques à la périphérie de l'empire éclatèrent, entraînant l'arrêt des exportations minières, Kognak se suffisait à elle-même pratiquement dans tous les domaines. De longues années passèrent, et cette civilisation marginale, numériquement peu importante, fut pratiquement oubliée par toutes ses voisines, plus ou moins turbulentes. Au moment où arrivent nos voyageurs, Kognak a repris ses échanges avec l'une des planètes importantes de l'empire, VELLA, qui lui accorde en particulier sa protection et lui prête certains vaisseaux de technologie avancée pour les échanges lointains. Toutes les marchandises produites par KOGNAK transitent donc par VELLA. Tout irait bien si une autre planète voisine, EFFEL, surpeuplée et dirigée par une théocratie fanatique, ne convoitait pas les vastes espaces de Kognak.

KJAN DERYL devient plus bavard

Les aventuriers acceptent... Leur hôte allume alors un écran mural, et leur fait un bref cours de géographie de la planète. Toutes les cités bulles se trouvent pratiquement du même côté de Kognak, car l'autre hémisphère est sans arrêt perturbé par des tempêtes violentes. La durée de l'enseulement y est, de façon globale, beaucoup plus brève (ce qui a de l'importance, même pour une civilisation souterraine !). Ce phénomène est du au fait qu'à certains moments de son orbite, la planète voit apparaître deux et même trois soleils, dans son ciel. →

Plusieurs tâches vertes sur la carte, indiquent les points de contamination qui ont été détectés : ils sont tous regroupés à la limite de la zone désertique, et ce sont des galeries ateliers ou galeries minières terminales du réseau qui ont été attaquées. Un couloir important qui s'enfonce vers le sud (ancienne usine de transformation, abandonnée) est encore épargné par la vermine.

Un seul point se trouve à l'écart des autres et a fourni, d'après DERYL, une information importante aux zébracédiens : cet endroit correspond exactement à l'impact d'un vaisseau Effélien qui s'est écrasé, deux soleils auparavant, à la verticale des galeries ouest de Vilbul. Indice important, ce vaisseau n'était pas attendu à l'astroport de Vilbul et nulle explication sérieuse de sa présence n'a pu être fournie par l'ambassade Effélienne.

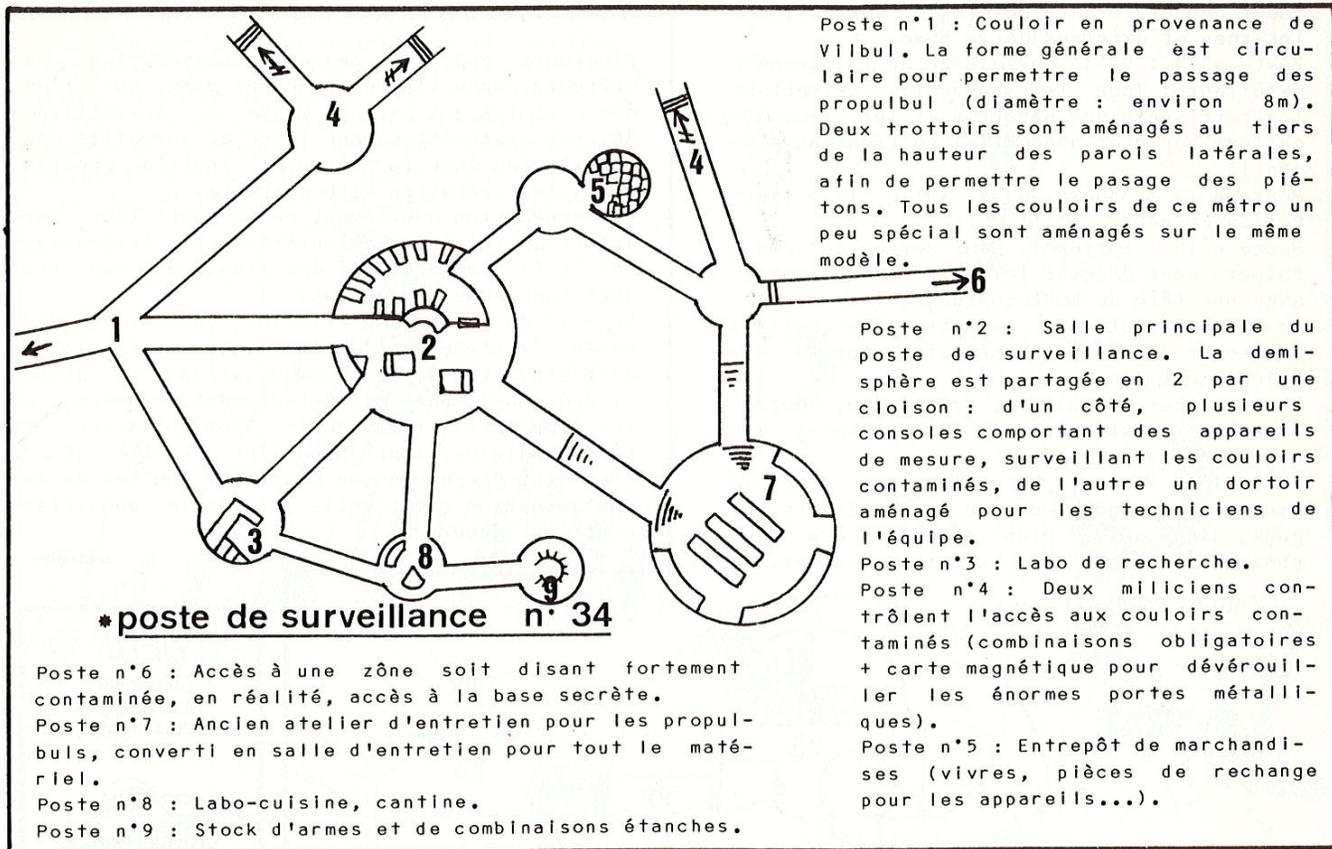
Aucune preuve n'a été relevée par les équipes de sécurité ayant inspecté le terrain, mais quelques jours plus tard et à quelques mètres de profondeur, l'offensive commençait contre le plastilon des galeries voisines.

Quelques heures de trajet dans une propulbul et la nouvelle équipe de surveillance, munie de l'équipement indispensable, se présente au responsable du secteur de lutte n°34. Celui-ci se nomme KARDUK, et accueille très froidement, les "volontaires étrangers".

Dès le premier jour, les éléments les plus psychologues du groupe se rendront compte que KARDUK essaie de leur mettre des bâtons dans les roues : certaines galeries leur sont interdites, sous couvert de règlements inexistantes, et les aventuriers sont sans cesse surveillés, soit par KARDUK, soit par son contremaître.

#### Qui est Karduk ?

KARDUK est en réalité un espion Effélien. Il a réussi à occuper un poste de confiance car il dispose de nombreux appuis dans la milice, mais il ne fait rien, bien au contraire, pour organiser la lutte contre les vers. La zone interdite, soit disant "dangereuse", conduit en fait à un laboratoire souterrain, relié par deux grands ascenseurs à un astroport clandestin à la surface de Kognak. Les tempêtes violentes qui affectent cette zone, liées à des phénomènes magné-



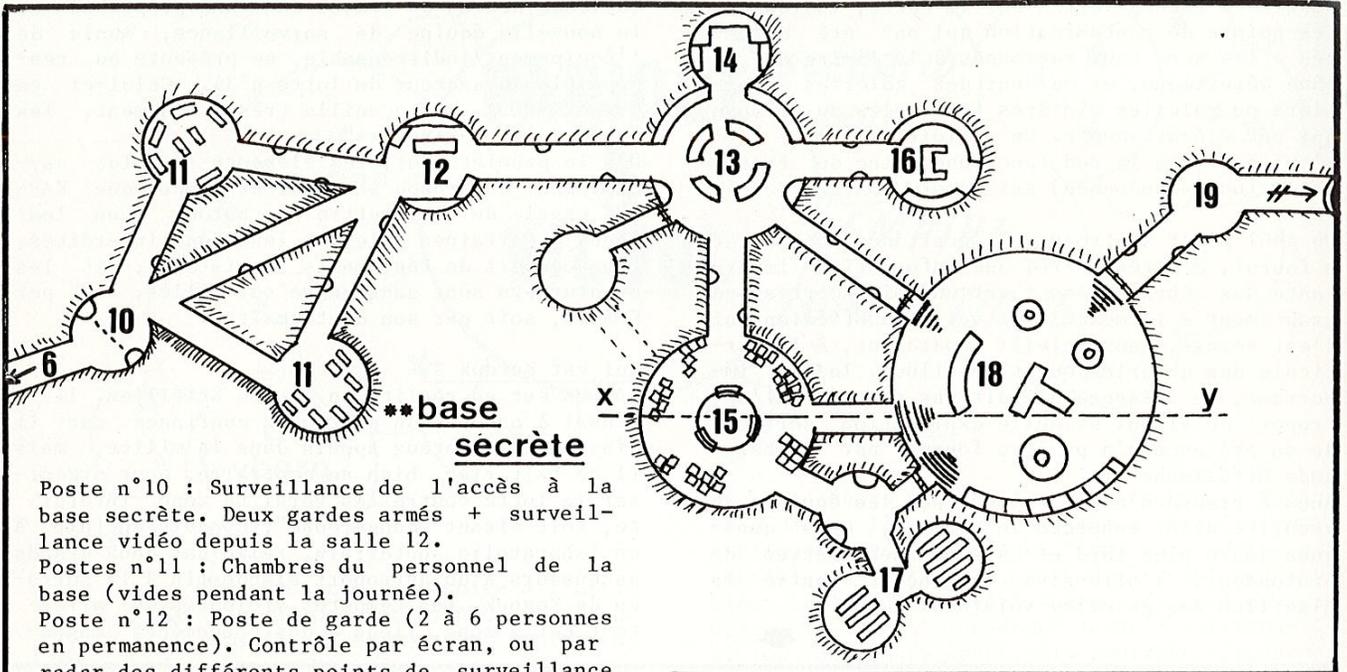
#### Embauchés dans une équipe de lutte

DERYL propose aux aventuriers de visiter cette zone, puis de les faire embaucher dans l'une des équipes de surveillance qui travaillent dans la bordure de l'hémisphère sud. Dans les galeries Ouest de Vilbul, peu d'indices à trouver. Les personnages se rendront simplement compte de la gravité du problème : nombreux logements évacués, surveillance incessante des galeries limitrophes, et surtout, port d'une combinaison indispensable, car dès que la coque de plastilon est percée, le mélange artificiel de gaz qui constitue l'atmosphère des bulles s'échappe et des vapeurs toxiques se dégagent du matériau en décomposition.

tiques très particuliers, rendent difficile le travail de surveillance aérien. A certaines périodes d'acalmie, des vaisseaux Efféliens réussissent à se poser sur l'astroport et livrent de curieux containers jaunes, ornés d'une tête de mort.

#### LE JOUR J

Si les aventuriers n'ont pas trop tardé à accepter leur nouvel emploi, leur arrivée correspond justement à la fin d'une violente tempête. Une livraison importante est attendue, et ceci explique que KARDUK, qui n'est pas dupe car c'est un personnage intelligent, fasse son possible pour les éloigner.



Poste n°10 : Surveillance de l'accès à la base secrète. Deux gardes armés + surveillance vidéo depuis la salle 12.

Postes n°11 : Chambres du personnel de la base (vides pendant la journée).

Poste n°12 : Poste de garde (2 à 6 personnes en permanence). Contrôle par écran, ou par radar des différents points de surveillance internes et externes de la base.

Poste n°13 : Salle de guidage de l'astroport extérieur : Tous les appareils permettant l'atterrissage des navettes et les communications secrètes avec Effel se trouvent placés là.

Poste n°14 : Annexe de la salle 13 : surveillance météo.

Poste n°15 : Entrepôt. Deux sortes de containers sont déposés ici : les fûts jaunes avec une tête de mort contenant les larves de Chignoles et des caisses plus petites contenant des levures spéciales pour le développement des larves.

Un ascenseur circulaire, très large, permet l'accès à l'astroport, et le transport des marchandises.

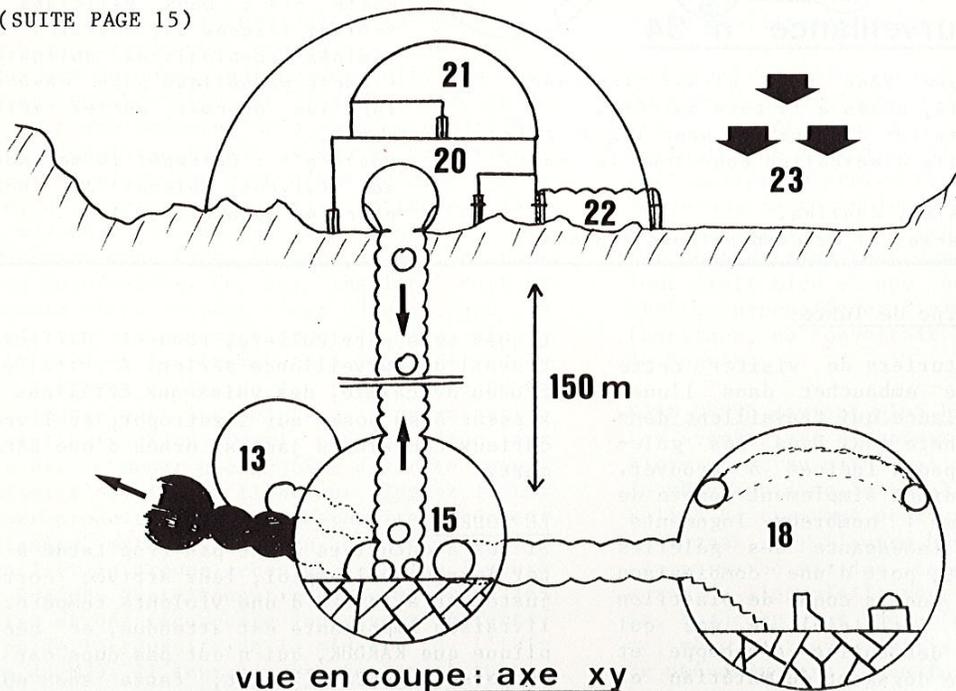
Poste 16 : PC de la base. Sur les murs se trouvent de grandes cartes de la planète Kognak, ainsi qu'un plan détaillé des prochaines zones qui doivent être infestées.

Plusieurs endroits peuvent attirer les enquêteurs, mais ils remarqueront vite, que l'un des couloirs qui part du poste de surveillance 34, est systématiquement fermé et surveillé par un milicien dont la présence, inutile apparemment, leur paraîtra vite suspecte.

Une expédition habilement menée peut leur permettre de faire des découvertes très intéressantes (voir plan détaillé des lieux car les risques sont aussi importants !).

Le soir du jour J (en principe, un jour ou deux après l'arrivée de l'équipe... Là aussi, le MJ décidera), toutes les communications en direction du Nord sont mystérieusement coupées, et les appareils individuels (communicateurs et talkie walkies) sont brouillés. KARDUK décide d'envoyer en permission plusieurs équipes de décontamination (dont celle à laquelle appartient les joueurs).

(SUITE PAGE 15)



vue en coupe : axe xy

**JEUX**  
Fantastiques  
et stratégiques  
Kits Robots

**TEMPS LIBRE**  
22, rue de Sévigné  
75004 Paris  
Tél. 274.06.31  
Métro : St Paul-Le Marais

A l'extinction des feux (n'oublions pas que le jour souterrain est en partie artificiel : conduits lumineux + éclairage), KARDUK annonce qu'il rejoint son appartement personnel, et disparaît dans le grand couloir fermé.

Le vaisseau Effélien réussit à se poser, après plusieurs tentatives, et trois hommes en débarquent. L'un des trois envoie un signal lumineux très précis au poste de surveillance, et plusieurs personnages s'approchent de la navette. L'homme qui a envoyé le signal, donne des ordres : une dizaine de gros colis sont déchargés, et transportés immédiatement vers le bâtiment qui abrite l'ascenseur. Tous les personnages présents, sauf un, le pilote, disparaissent. Aucune marque précise à l'extérieur du vaisseau. A l'intérieur, par contre, de nombreux documents constituent une preuve accablante : il s'agit bien d'un appareil Effélien.

#### Actions possibles pour le groupe de joueurs

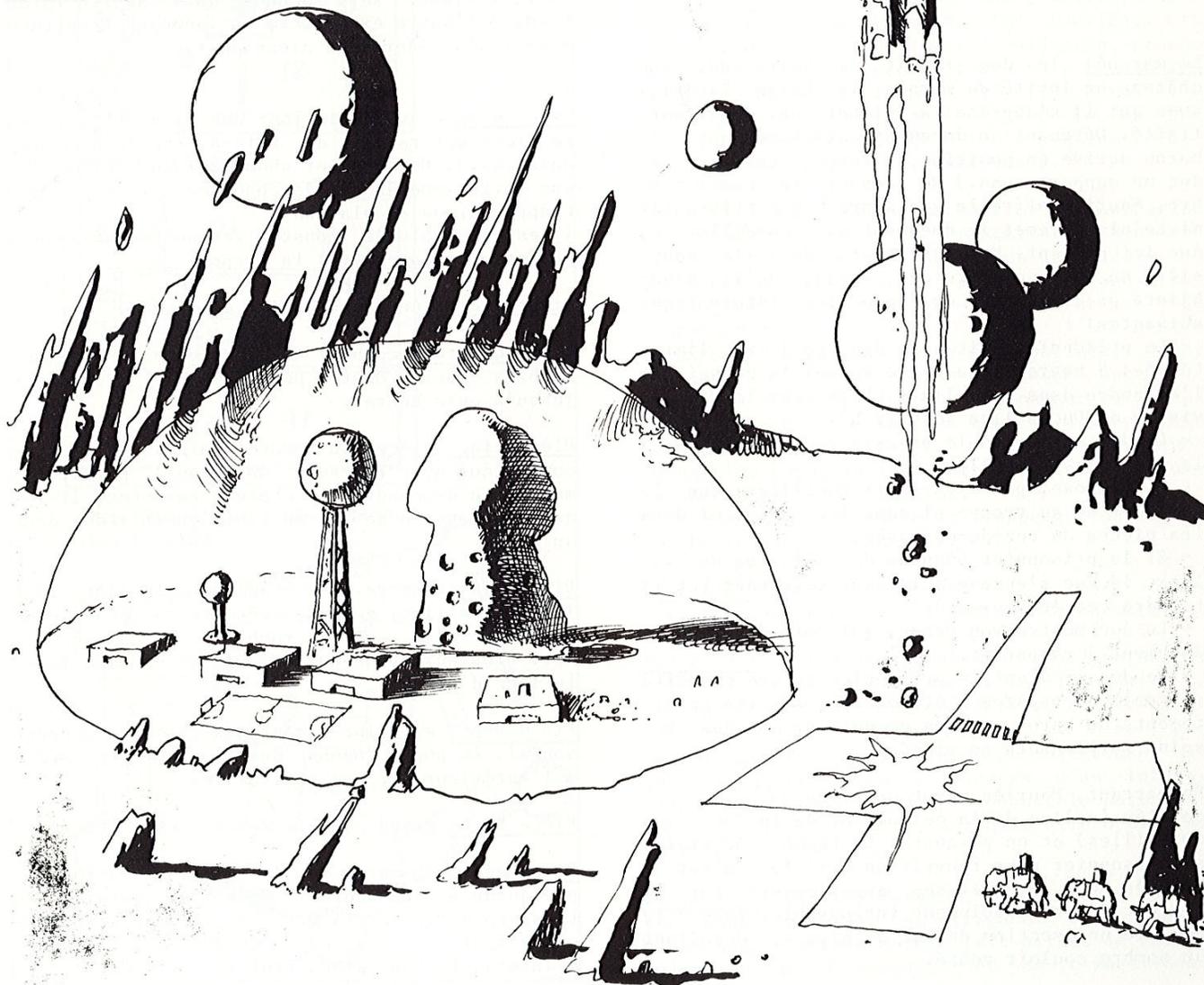
Plusieurs actions seront possibles pour les aventuriers, lorsqu'ils auront atteint ce point :

- Pénétrer à l'intérieur du vaisseau, après s'être débarrassés de la sentinelle, et essayer de récupérer les documents compromettants (attention, la durée de séjour des "pirates" est très brève, une ou deux heures seulement).
- Essayer une attaque en règle de la base secrète (plus d'une vingtaine d'hommes s'y trouvent ce soir là, en plus de l'équipage Effélien).

- Avertir les autorités, ou tenter de prévenir Kjan DERYL : ce sera difficile, car, nous l'avons dit, aucune communication ne fonctionne convenablement.

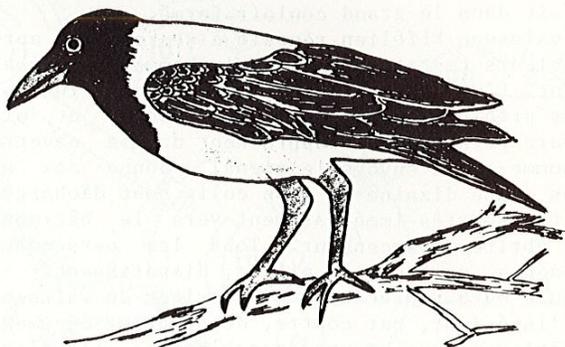
Ramener une preuve de la responsabilité du gouvernement Effélien est certainement la démarche la plus sûre. Les hommes de la milice envoyés par les autorités se chargeront d'arrêter les traîtres. Les aventuriers, chaudement remerciés pour cette action, se verront proposer une autre mission : se rendre sur EFFEL, trouver le laboratoire qui produit les vers, et, pourquoi pas, le saboter. Le gouvernement de Kognak préfère en effet agir par des moyens détournés, plutôt que de prendre le risque d'une protestation diplomatique auprès des despotes de EFFEL.

Paul CHION



# Un scénario médiéval à jouer en tête à tête ...

## La Tour Des Corneilles



Ce scénario est prévu pour un maître de Donjon malheureux qui n'aurait qu'un seul joueur à se mettre sous la dent, voleur de préférence. Il peut s'adapter à plusieurs niveaux différents : pour cela, nous n'avons que peu détaillé les talents de la "confidente" de Zardal, et la "créature" rencontrée au détour du chemin peut être changée suivant les besoins de la cause.

La porte s'ouvre et le duc Mauriès, accompagné de son conseiller, pénètre à l'intérieur de votre geôle : "Il ne vous reste qu'une nuit à vivre et je n'ai que peu de temps. Si vous acceptez mon marché, et si vous vous montrez habile, je vous laisserai fuir."

Le marché : le duc reçoit ce soir dans son château un invité de marque, le baron Zardal, avec qui il s'apprête à signer un important traité. Détenant un document compromettant, le baron arrive en position de force, (ce que le duc ne supporte pas.) Ne pouvant se compromettre, Mauriès offre la vie sauve à son prisonnier si celui-ci remet le document au conseiller du duc ici présent. Mauriès dessine dans la poussière un plan sommaire des lieux, qu'il n'oubliera pas d'effacer, et donne les informations suivantes :

- Le prisonnier doit agir dans un délai limité (durée : 8 heures), au terme duquel le conseiller l'attendra dans sa cellule (Note pour le Md : la visite du Duc a lieu vers 19 h).
- Le duc indiquera le passage secret d'accès à la Tour des Corneilles.
- Il suppose, pour les avoir fouillées, que le document ne se trouve ni dans les caves, ni dans les pièces du rez-de-chaussée.
- Si le prisonnier possède des affaires de valeur, le duc s'engage à les lui restituer (et il tiendra cet engagement).
- Le duc montre son sceau, qui doit sceller le document à rapporter.
- Le duc prévient le prisonnier qu'une quantité anormale de bagages a été montée dans les appartements du baron, et que ce dernier a des besoins surprenants en viande.

En partant, Mauriès remet un trousseau de clés (celles de la cellule et de la Tour des corneilles) et un poignard. Le temps nécessaire au prisonnier pour rouvrir sa cellule suffit à Mauriès pour regagner ses appartements par un couloir dérobé absolument introuvable. Face à la cellule une section de mur a pivoté, dévoilant un sombre couloir voûté.

## description des lieux

Pièce un : couloir voûté, assez délabré, rarement utilisé (toiles d'araignées...). Un anneau situé à l'entrée du couloir, permet de remettre en place la section de mur. Si ce n'est pas fait, l'alerte sera donnée deux heures plus tard. A l'autre extrémité, un anneau identique permet d'accéder à la pièce deux.

Pièce deux : cave de la Tour des Corneilles. Cette pièce est remplie de bric-à-brac (tonneaux, caisses...). Un escalier aboutit à un palier où une porte mène au rez-de-chaussée. Il y a une trappe fermée au plafond. Il est possible de construire un échaffaudage permettant d'accéder à la trappe.

Pièce trois : un petit palier clos, vide.

Pièce quatre : cambuse du personnel. Quelques meubles usuels. Quatre personnes s'y trouveront jusqu'à onze heures.

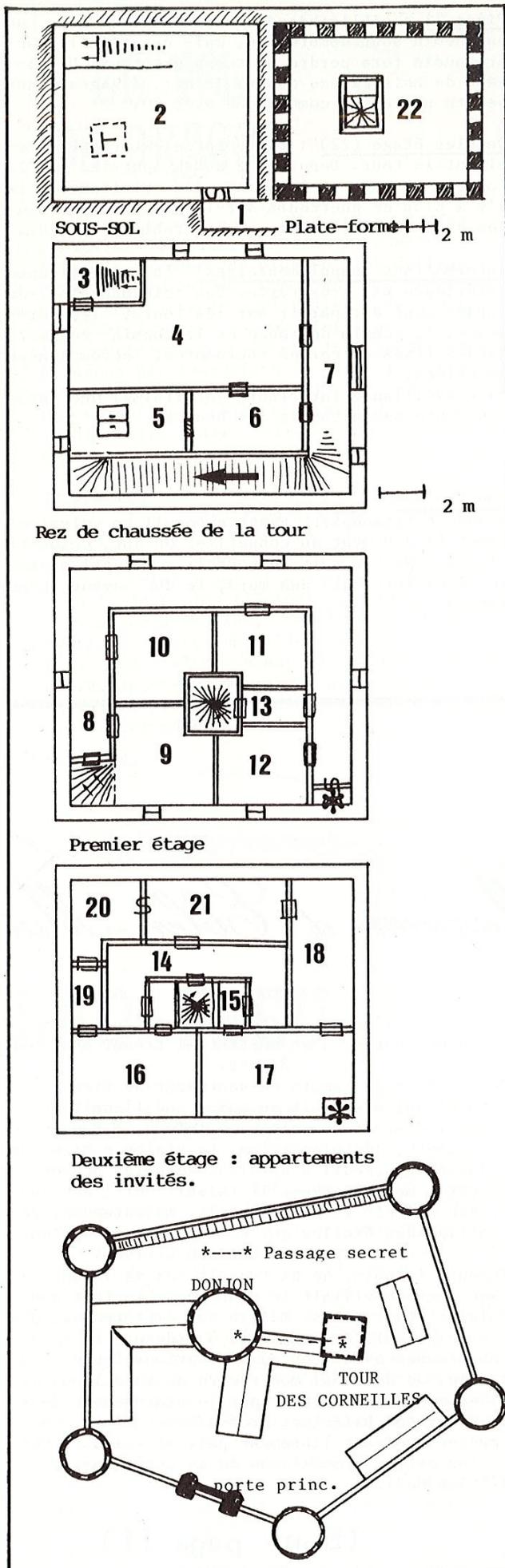
Pièce cinq : pièce du monte-charge. La trappe communique avec la cave, un treuil permet de monter ou descendre des charges pesantes. Il y a un gros tonneau de vin au trois quart vide dans un coin.

Pièce six : réserve. Des étagères croulent sous les victuailles, quelques vêtements, dont une livrée de page, sont accrochés à des clous au mur. Plusieurs tonneaux et caisses sont alignés le long d'un mur.

Pièce sept : escalier menant aux chambres du personnel. La porte donnant dans la cour est gardée à l'extérieur par une sentinelle.

Pièce huit : grand couloir desservant l'étage.

Pièce neuf : chambres des deux servantes, inoccupées jusqu'à onze heures. Sous les matelas on trouvera 9 P.C. et 16 P.E. Si leurs économies ont disparu quand elles se couchent, une dispute éclatera, faisant grand bruit.



Pièce dix: chambre des deux valets, inoccupée jusqu'à onze heures. Seules, quatre P.E. pourront être trouvées. Si l'argent des deux chambres a été volé, l'alerte sera donnée.

Pièces onze et douze: dans ces deux chambres, logent les huit gardes de l'escorte du baron Zardal. Il y a six couchettes dans chacune des pièces. Pendant toute la soirée (jusque vers minuit), quatre des gardes se trouvent à l'extérieur de la tour. Les quatre autres seront probablement dans l'une des deux chambres, jouant aux cartes ou aux dés (l'un d'entre eux descend régulièrement au rez de chaussée pour s'approvisionner en boisson).

Pièce 13: petit couloir fermé conduisant à l'escalier en colimaçon qui dessert le deuxième étage et la plate-forme extérieure.

#### Deuxième étage:

Pièce 14: Couloir en forme de U. Trois portes ouvrant sur la chambre du baron, le grand salon et la bibliothèque. Le sol est un plancher assez sonore! Pour accéder aux pièces 16 et 17, il faut absolument passer par les antichambres 15 situées de part et d'autre de l'escalier. Une alarme a été installée sur la porte de l'antichambre qui donne directement dans la pièce 16. Une cloche se fera entendre, à l'étage, et dans la chambre des gardes, si celui qui ouvre, néglige certaines précautions élémentaires.

Pièce 16: Chambre du baron. Cette salle, réservée aux invités de marque du Duc Mauriès, est somptueusement meublée: lit à baldaquin, grande armoire, coffre sculpté et tentures sur tous les murs. Le coffre est fermé à clé (le Baron l'a emportée avec lui) et contient 200 Po et une épée richement décorée (Plusieurs petites pierres, estimées à 200 P.O. également).

Pièce 17: Grand salon, mettant en communication les chambres 16 et 18, et permettant à Monsieur le Baron de prendre des nouvelles de Madame au petit matin... On trouvera plusieurs grands fauteuils, une table basse, et un buffet allongé contenant de la vaisselle et de l'argenterie (plusieurs plats, assiettes et gobelets, assez lourds). Sur la table basse est posée une statuette en bois représentant un rongeur au corps assez allongé, tapi sur une branche d'arbre. Un couteau posé sur la table, ainsi que quelques copeaux de bois, indiquent que cette sculpture est en cours de réalisation.

Un grand tapis dissimule la trappe qui ouvre sur le réduit secret du couloir 8.

Pièce 18: Chambre de Madame la baronne. Ameublement identique à celui de l'autre chambre.

Pièce 19: Il s'agit normalement d'un cabinet de toilette. Une longue caisse en bois, ouverte à une extrémité, est entreposée contre le mur. L'animal favori du Baron loge ici: c'est une belette géante, particulièrement hargneuse, et qui n'acceptera guère le passage d'un intrus. Elle ne connaît que deux personnes, le baron et sa conseillère, Massina, auxquels elle obéit au doigt et à l'oeil...

Pièce 20: Ici loge Massina, l'ame damnée du baron, aussi discrète qu'efficace. Cette femme d'une quarantaine d'années fait office de secrétaire, de dame de compagnie et de conseillère.

Les proches du baron la suspectent également de se livrer à certaines pratiques étranges... Massina s'est absentée pour le repas (par obligation), mais elle reviendra le plus tôt possible. Si elle surprend le visiteur, elle pourra se présenter à lui sous plusieurs apparences différentes (de la jolie fille qui essaiera d'utiliser ses charmes pour endormir la méfiance du voleur, et lui proposera même de l'aider, à la vieille sorcière, au visage tourmenté, qui se montrera immédiatement beaucoup plus agressive). Le coffret contenant le parchemin est sous la garde de la conseillère. Il est placé à l'intérieur d'un gros coffre, à l'angle de la pièce. Le coffre lui-même n'est pas piégé, mais le coffret présente par contre une double protection :

- Serrure à aiguilles (poison mortel en 10 rounds)
- Double fond : le parchemin qui apparaît dans le coffret n'est pas le bon (sceau mal reproduit). Pour trouver le document véritable, il faut pousser un peu plus loin l'examen de l'objet, et découvrir un petit mécanisme à ressort, à l'arrière de la serrure, qui provoque le déblocage du double fond. Une manœuvre brutale serait très maladroite et risquerait de mettre un terme très rapide à l'aventure (capsules en verre contenant un liquide dont les vapeurs sont extrêmement toxiques).

Pièce 21 : bibliothèque. Les cachettes pour un parchemin sont nombreuses, mais une fouille approfondie fera perdre un temps précieux. Un panneau de bois glisse contre le mur, dégageant une petite porte qui communique avec 20.

Dernier étage (22) : Plate-forme extérieure terminant la tour. Depuis que cette partie de la forteresse sert au logement des visiteurs, il n'y a plus de guetteurs sur la plate-forme. Seules quelques corneilles y ont établi leur nid...

Informations supplémentaires : la surveillance extérieure est très forte. Une cinquantaine de gardes sont à répartir sur les tours, les créneaux, le chemin de ronde et le chemin couvert : gardes fixes et gardes tournantes, accompagnées de chiens.

La surveillance intérieure est minime : une garde tournante passe toutes les heures.

#### Conclusion :

Quand le prisonnier, ayant accompli sa mission, remet le document au conseiller du duc, celui-ci l'endort par un sort de sommeil. Le prisonnier se réveillera hors des murs, le duc ayant tenu parole

## MON PERSONNAGE

### *Moi Lao-Tseu, Elfe Magicien d'Eblen-Mail*

Quand Tobour eût placé la dernière émeraude de Kenya sur l'épée, j'eus l'impression que nous n'étions pas encore au bout de nos peines.

Depuis un moment déjà, j'entendais un bruit d'ailes au-dessus du toit et le sentiment de menace permanente ne me quittait pas. Tobour s'empara de l'épée et je me dirigeai vers la fenêtre qui s'ouvrait sur la terrasse. Ce que je vis alors confirma mes soupçons, un mélange de fascination et de crainte m'envahit : un magnifique dragon vert me fixait de ses yeux de braise.

Ce fut lui qui rompit le silence. D'une voix qui ne laissait aucun doute sur sa détermination, il nous proposa de nous ramener dans la vallée sur son dos si nous renoncions à l'épée, et il affirma qu'il nous empêcherait de sortir vivants du temple dans le cas contraire. Mes compagnons demeuraient perplexes à l'énoncé de ce choix cruel. Pour m'assurer de sa bienveillance à notre égard, j'essayai alors de m'adresser à lui dans ma langue d'alignement, et à mon grand soulagement il me comprit parfaitement. Le dialogue qui s'instaura ensuite m'amena à la conclusion qu'il serait fou de vouloir l'affronter et qu'il était préférable de céder à sa proposition. D'un commun accord, nous

décidâmes d'accepter non sans avoir pris soin de nous charger d'un substantiel trésor avant le départ.

Je n'oublierai jamais ce sentiment de bien-être total qui m'envahit au moment où il prit son essor. C'était comme si j'allais à la rencontre d'Elbereth, l'étoile reine. La vision sublime de devenir Eärendil s'envolant vers les océans célestes me submergea. Il faisait nuit ; une lune ronde s'était levée, avançait, majestueuse, au milieu des étoiles qui s'allumaient une à une comme pour saluer son arrivée.

Tobour, le nain, ne partageait pas ma volupté et se recroquevillait le plus possible tant son malaise était grand. Malgré nos différences, une certaine amitié nous liait à présent, après de nombreuses aventures où nous avions lutté côte à côte. Je détachai mon regard de sa silhouette et me laissai bercer par le bruissement des ailes qui battaient profondément l'air. Ma pensée évoluait librement puis me ramenait vers les vertes frondaisons de ma forêt natale d'Eblen-Mail.

(Suite page 11)

# LE VOL DU DRAGON

Sur Pern, depuis quatre cent Révolutions que les Fils ne sont plus tombés, les chevaliers-dragons, destinés à combattre ces Fils, perdent de plus en plus de leur crédibilité. Oui ou non, est-il encore utile aux Forts et aux Ateliers de leur procurer la dîme? Les Harpistes doivent-ils continuer à chanter les anciennes chansons par lesquelles la Tradition est enseignée? Et que va-t-il se passer, maintenant que, telle un sinistre présage, l'Etoile Rouge commence un nouveau Passage?

Il y a beaucoup d'héroïsme au fil des pages. Les chevaliers-dragons risquent leur vie sans regret. Pire, chacun risque aussi celle de son extraordinaire ami, le dragon, celui à qui il a donné l'Impression le jour de l'Écllosion, celui qui communique avec lui, celui qui disparaîtra à jamais dans l'Interstice si jamais son maître vient à mourir. Ou alors, le dragon mourra le premier, et le chevalier restera comme amputé d'une partie de lui-même.

La société de Pern se divise en Weyrs (habitations des dragons et des chevaliers), en Forts, dirigés par les Seigneurs, abritant des Ateliers, chaque artisan prêtant allégeance au Maître de cet Art et non pas au seigneur, afin d'obtenir une distribution de tous les produits sur une base planétaire plutôt que locale. Et même si ce n'est pas le thème du livre, j'ai remarqué qu'il n'y existe ni prisons ni tortures, que les seuls vrais ennemis sont les fils, et le goût de cette fraternité n'est pas déplaisant.

Le tome un s'appelle: "le vol du dragon", le deux: "la quête du dragon", et la suite n'est pas traduite hélas! C'est écrit par ANNE McCAFFREY, c'est édité chez OPTA, et c'est plein plein plein de dragons..

## LIVRES OUVERTS

# LAO-TSEU

## ELFE MAGICIEN

J'allais enfin me retrouver parmi les miens après tant d'années d'errance. A 177 ans, bien qu'au début de l'âge mûr, j'avais déjà participé à un certain nombre de quêtes au cours desquelles mon expérience s'était enrichie. J'en ramenaï aussi des objets magiques qui m'avaient précieusement aidé à sortir de situations périlleuses.

Je m'imaginai maintenant, arrivant à l'orée de cette forêt bien-aimée, allant d'abord saluer mon vieux maître Elfir qui m'avait enseigné mon premier sort en me faisant accéder aux arts de la magie.

Loin derrière moi, le temps de mon adolescence insouciant des réalités de la vie, le temps où les journées se passaient en études et en fêtes grandioses, le temps où je ne ressentais pas encore le désir puissant de connaître l'ailleurs, de repousser les limites de mon univers.

Le sifflement de l'air se fit plus ténu, le bruit des ailes devint murmure, le dragon se posa enfin dans un espace aéré, m'arrachant à ma douce rêverie.

Alors, contemplant la voûte étoilée, comme un adieu provisoire au monde des rêves, me vinrent aux lèvres les premiers vers de cette chanson oubliée.

Ai! Laurië lautar lassi surinen,  
Yëni unotiné ve ramar aldaron! (\*)

(\*) Ah! Comme l'or tombent les feuilles dans le vent,

De longues années innombrables comme les ailes des arbres.

(Tolkien: le silmarillon)

VERONIQUE  
SESBOUE



# COUP D'OEIL

## VITRINES : JEUX

**MALEFICES** ( Auteurs : Michel GAUDO et Guillaume ROHMER - Editeur : JEUX DESCARTES)

Un jeu intéressant pour différentes raisons :  
- Tout d'abord, l'utilisation du patrimoine fantastique de la littérature et de la tradition populaire française : à notre connaissance, rien n'avait encore été fait dans ce domaine.

- Le deuxième aspect est plus lié à la technique du jeu, elle-même. La règle de "Maléfices", simple (mais non simpliste), bien conçue, est assez facilement assimilable, et laisse l'esprit du Maître de Jeu suffisamment libre pour qu'il puisse créer une ambiance indispensable à la réussite de la partie. L'idée d'utiliser plusieurs acteurs pour "jouer" les PSJ nous paraît également très intéressante. Il existe sûrement des degrés intermédiaires entre le jeu sur table et le jeu "grandeur nature", tels qu'on les pratique actuellement.

La boîte de base comporte également deux scénarios : le premier d'entre eux "la malédiction de Fontevrault" nous paraît être le plus abordable pour un Maître de Jeu débutant.

**REVE DE DRAGON** : LA NEF Editeur - Auteur : Denis Gerfaud

Une présentation sobre mais soignée : le paravent du "Maître des Rêves" sert d'étui à deux livrets, couverture bleu et or, l'un traitant des règles, et l'autre consacré à la magie. Quand on découvre un jeu nouveau, deux questions se posent immédiatement :

La règle propose-t'elle des éléments techniques ou descriptifs nouveaux par rapport aux jeux déjà connus ? Le système de jeu proposé est-il complet, cohérent, et surtout abordable ?

Le regard est tout de suite attiré par le titre du second volume : "Le Rêve". Idée peu développée dans les autres jeux commercialisés jusqu'à ce jour et qui va constituer pour une grande part l'originalité et l'intérêt du nouvel univers proposé. Le livret est non seulement agréable à feuilleter (les illustrations sont pour la plupart magnifiques), mais de plus se lit du début jusqu'à la fin un peu comme un roman.

Plusieurs idées originales sont exposées :

- Tout acte magique doit être précédé par un passage dans le "demi-rêve". Le jeteur de sort

se déplace alors sur la carte des "terres médianes du rêve" jusqu'à ce qu'il atteigne la case où il doit être placé pour accomplir son rituel.

- Il y a quatre compétences distinctes en magie, correspondant aux différentes clés qui peuvent être fournies pour interpréter le "Draconic", la langue symbolique des dragons.

... Nous ne voulons pas vous en dire plus sur ce sujet, et nous vous laissons le plaisir de la découverte !

Le premier livret donne les explications nécessaires à la création du personnage, et à la conduite de l'aventure. Votre futur héros est défini de façon assez classique, mais très complète, par vingt caractéristiques différentes (dont seize font appel à des jets de dés) et de nombreuses compétences. Nouvelle idée originale, tenir compte de l'heure de la naissance pour déterminer le facteur chance qui influe de façon non négligeable sur les actions entreprises. Il nous reste encore à préciser qu'il n'y a pas véritablement de classes nettement définies, la pratique de la magie étant le seul facteur permettant d'établir deux catégories distinctes de "voyageurs".

En conclusion, Rêve de Dragon est un jeu qui nous a séduit par ses nombreuses qualités et par son originalité. Ce n'est cependant pas un jeu très facile à jouer, et il est souhaitable d'avoir une certaine pratique du "jeu de rôle" pour l'expérimenter de façon satisfaisante.

**FEERIE** : Editeur LES ELFES (Editions Ludiques Françaises) - Auteur : Philippe Mercier.

Un autre jeu basé sur le médiéval fantastique, mais dans un esprit très différent de celui de "Rêves de Dragon". La boîte de base est très complète (règles, livrets de magie, scénarios, fiches de monstres, sols, personnages pré-tirés ...), et permet au "Maître des aventures" d'organiser immédiatement une première partie sans avoir à faire d'autres acquisitions. La règle est présentée en plusieurs fascicules, ce qui donne un peu une impression "fouillis" lorsqu'on ouvre la boîte, mais permet par exemple à chaque catégorie de personnage pratiquant la magie de disposer de son livre de sorts personnel.

Les aventures proposées aux Elfes, Sylvains, Nains, Gnômes, Farfadets, Lutins et Humains, se déroulent sur le continent de Gahan. Le personnage, défini par des caractéristiques réparties entre quatre aptitudes différentes, et des talents très divers, pourra choisir une classe



**LE DAMIER**

JEUX-CADEAUX

25 bis, cours Berriat

GRENOBLE

TÉL. (76) 87.93.81



Jeux de Société, de Stratégie,  
de Patience, etc...

Tous articles de Bridge  
Librairie spécialisée.

30, COURS DE LA LIBERTÉ / 69003 LYON / ☎ (7) 860.88.49

particulière (des trouvailles originales : bouffon, troubadour) ou bien être simplement aventurier.

Féerie, conçu de façon assez classique, est un jeu intéressant à pratiquer.

Nous espérons pouvoir publier assez rapidement des scénarios pour "Rêves de Dragons" et "Féerie".

## MODULES

Citons parmi les derniers modules parus pour AD&D chez TSR, les DL 7-8-9 "Dragons of Light", "Dragons of War" et "Dragons of Deceit" qui clôturent le deuxième livre de la saga des "Dragon Lances". Une quête onirique vous lance à la recherche des dragons du bien en plein coeur du territoire ennemi. Le dénouement se termine en une apothéose dont nous ne révélerons rien.

Pour les règles de base sont parus en français, toujours chez TSR, les modules B 4-5-6-7. Le B7 est certainement un des meilleurs scénarios pour D&D. La sérénité du village elfique de Kotahoutan a disparu depuis que le temple voisin est aux mains du Rahib. Quels sont ses desseins, qui se trouve derrière ce personnage? Autant de questions que les aventuriers devront résoudre avec doigté car la vie d'innocentes victimes est en jeu.

Signalons aussi la sortie, pour les règles expertes et toujours en français, du X2, "Le Château d'Ambreville" (déjà paru en anglais). En vrac, chez TSR toujours, citons le "Battle System" pour AD&D avec ses différents scénarios et planches de personnages à découper, "l'Oriental Adventure" qui vous dit tout sur le samouraï et autres orientaux, "Lankhmar City of Adventure" inspirée du "Cycle des Epées" de Fritz Leiber vous décrit tout une cité (plan compris) et vous donne un lieu propice pour tous les vols et autres aventures diverses. Pour la nouvelle année n'oublions pas le désormais traditionnel calendrier.

Pour "Légendes des Mille et Une Nuits", un nouveau scénario, Akénaton, est édité par JEUX DESCARTES. Chez JEUX DESCARTES également mais cette fois pour "l'Appel de Cthulhu" deux nouveaux scénarios sont disponibles: "A la recherche de Kadath", et "Murmures des profondeurs".

Les éditions LE DERNIER CERCLE vous invitent à connaître leurs deux dernières productions:

- "La Sève de l'Esprit", où vous aurez toutes les peines du monde à vaincre le trafiquant de drogue Narcos, d'autant plus puissant qu'il s'est associé avec des êtres redoutables.

- "Les Chemins de Marbre", qui vous emmènera, vous, jeune villageois de Lorendael, peut-être prochain sacrifié, à descendre jusqu'aux gouffres de l'Enfer et à intervenir dans le conflit opposant le Royaume des Trois Vallées à l'Empire des Moindres (Première partie d'une saga comportant plusieurs épisodes, le second s'appelant "Le vaisseau de Gloire", à paraître prochainement).

LES ELFES proposent un premier recueil de scénarios pour FEERIE, "La Tour du Serpent": plus de soixante pages de descriptions, conseils techniques, plans et illustrations.

.. On va s'abonner ....

## REVUES

LES ELFES éditent également la revue ARCANES, consacrée aux jeux de Rôles et d'Aventures, de simulation historique, d'alliances, de réflexion...etc...

Le numéro un est paru: nous en reparlerons plus en détail dans notre prochain numéro

La N.E.F. édite une revue consacrée à son jeu "Reves de Dragons", proposant un scénario complet, des additifs à la règle, un grand poster...

• • • •

## CLUBS

Création sur Annemasse, le 4/10/85, d'un club: LA COMPAGNIE DES DRAGONS.

Siège social: Les galeries annemassiennes, 12 rue de la gare, 74100 Annemasse.

Président: Buchaca Daniel, 17 rue du centenaire, 74100 Ambilly. Tel: 50 38 12 47.

Secrétaire: Delerce Philippe.

Trésorier: Roche Nicholas.

Projets:

- Journées de démonstration, comme l'été dernier, pour faire connaître les JDR, au printemps et en été.

- Organisation: d'un JDR grandeur nature, d'un killer.

- Création d'un fascicule.

- Vente de cartes de membres bienfaiteurs

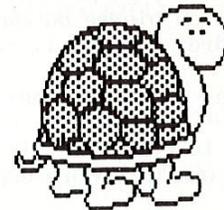
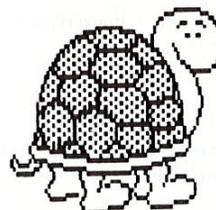
Les Tueurs de Dragons nous ont informé de leur disparition. Je respire! Les survivants, ressuscités depuis les limbes de l'Enfer, les chevaliers Nautes, passeront à la postérité pour des actions moins répréhensibles, je l'espère. Pour grossir leurs rangs, contactez Laurent Keraudren, 5, Impasse Strozzi, 57100 Thionville.

## CALENDRIER

Du 8 au 16 février, le Dragon Radieux quitte son antre et prend le T.G.V. Venez rendre visite à notre stand à la Convention Nationale des Jeux de Réflexion, Salon de la Maquette au CNIT à Paris.

S'il en sort vivant, il se rendra ensuite à la rencontre de jeux prévue à Grenoble pour le week-end de Pâques. On murmure dans les chaudières que le Dragon en "personne", ou son envoyé spécial Urk le ténébreux, projettent d'autres déplacements pour cet été.

Avis: nous sommes sans nouvelle des deux derniers aventuriers qui crurent trouver sans aide l'antre du dragon. Pour éviter tout ennui avec les familles des futurs disparus, nous vous conseillons de faire usage de cet instrument curieux nommé téléphone, ou de nous adresser une missive préventive au cas où vous ne redouteriez pas de nous rencontrer



# GRAND-PERE DRAGON VOUS AIDE

## aide de jeu n°2

Eric MATHELIN

# LE RANGER

UN PERSONNAGE  
DIFFICILE A (BIEN) JOUER ...

Ce guerrier bien connu dans les jeux de rôles a des vocations autres que le simple combat. Il a une grande connaissance de la forêt; c'est un éclaireur capable de poursuites à la trace, de missions de reconnaissance, d'infiltration ou d'espionnage (gare à l'armure portée!). Je vais détailler ses capacités de pisteur que je décompose en 2 types : il trouve une piste et décide de la suivre ou, repérant une personne particulière (un animal à la rigueur), il décide de la suivre par les traces qu'elle laisse. Dans tous les cas, ses chances de base sont liées à son niveau, à savoir 10% par dé de vie (soit de 20 à 110%). Un ranger niveau 5 a donc 60% de chance de base. Ce pourcentage de base subit des modifications qui sont différentes entre l'extérieur et l'intérieur.

### EN EXTERIEUR

On considère 4 zones de terrains :

- 1 \* Sur un sol tendre capable de garder des empreintes (pas ou animaux)... +20%
- 2 \* Signes évidents de passage : herbe couchée, branchages cassés... +10%
- 3 \* Signes peu fréquents de passage (causes: rochers, rivière, vent, croisement avec d'autres traces..... 0%
- 4 \* Sol qui empêche de voir les moindres traces de passage .... -50%

### Autres modifications :

- \* Si la créature pistée fait partie d'un groupe ajoutez pour chaque membre supplémentaire .... +02%
  - \* Pour chaque période (de 12h) écoulée entre le moment où le ranger commence à suivre la trace et celui où elle a été faite.... -05%
  - \* Pour chaque heure de précipitation (pluie, grêle, etc...) sur la piste.... -25%
- Si des efforts intelligents ont pour but de masquer la piste, il faut considérer le terrain comme la catégorie suivante (de 1 on passe à 2 etc... ). Si on doit descendre en-dessous de la zone 4 cela signifie que la poursuite est devenue impossible.

### EN INTERIEUR

On considère 3 sortes de sol:

- 1 Sol sale, endroit inutilisé ou poussiéreux.... +20%
- 2 Parquet, endroit où l'on trouve des signes occasionnels de passage.... 0%
- 3 Sol en pierre ou empêchant de remarquer les moindres traces.... -50%

### Autres modifications:

- \* Si la créature fait partie d'un groupe ajoutez pour chaque membre supplémentaire ... +02%

- \* Utilisation d'une porte, d'un escalier.... -10%
- \* Utilisation d'une trappe.... -20%
- \* Utilisation d'une porte cachée... -30%
- \* Utilisation d'une porte secrète, passage dans un endroit où il y a d'autres traces..... -50%

Si des efforts sont faits pour masquer les traces, on considère la catégorie de sol suivante (poursuite impossible si on doit descendre en-dessous de 3).

Si le Ranger n'a jamais vu auparavant de signe caractéristique des traces qu'il doit suivre, s'il n'a pas pu observer le fuyard ou s'il ne suit pas la trace aussitôt (moins de 30 mn), le pistage devient impossible. Il en est de même pour des créatures en vol, lévitation, forme gazeuse etc (exemple: ghosts, wraiths, araignées). Toutefois, il ne faut pas oublier que l'habilité du ranger à pister est un mélange d'aptitudes visuelles, auditives et olfactives, donc la poursuite peut être possible par des moyens inhabituels : traces évidentes (exemple: limaces, vers, présence de neige), dérangement d'objets pendant la fuite, bruits (armure, cris, course, objet qui tombe ou qui casse etc...), odeur particulière laissée par la créature.

Dans tous les cas, le maître de jeu doit faire preuve de bon sens pour décider s'il utilise les modifications décrites ou si la poursuite est obligatoire ou impossible.



**74000-ANNECY**

RUE DE LA PREFECTURE

L'EMERAUDE DU LAC

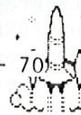
# NEURONES

**TOUS JEUX  
DE SOCIETE**

**WARGAMES  
JEUX DE ROLES....**



TELEPHONE : 50 - 51 - 58 - 70



La lumière a une très grande importance car elle réduit la vitesse normale du ranger (d'un quart aux trois-quarts). Même dans les meilleures conditions (lumière du jour ou continual light), la vitesse sera diminuée (cf tableau). Cette diminution est fonction du pourcentage de base du personnage avec les modifications précédentes.

chance	! bonne clarté	!	faible clarté	
71% ou +	!	3/4	!	2/3
31 à 70%	!	2/3	!	1/2
30% ou -	!	1/2	!	1/4

J'entends par faible clarté toutes conditions lumineuses comprises entre la lumière du jour et l'obscurité totale dans laquelle il est impossible de suivre une piste visuellement.

En pistant une créature, le ranger est capable de l'identifier, de savoir la direction qu'elle a prise, de déterminer le nombre de membres du groupe, d'estimer leur vitesse que ce soit en extérieur ou en intérieur. En extérieur, il peut en plus déterminer le temps approximatif écoulé depuis leur passage.

L'identification des traces n'est possible que si le ranger a réussi à suivre la piste. Un second jet de dés est alors nécessaire pour déterminer si l'identification est réussie (même pourcentage). Les capacités d'identification

sont directement liées au niveau du ranger. A chaque montée, il gagne des nouvelles possibilités cumulables avec les précédentes.

- niv.1: Identifier la piste des créatures communes des pays boisés (wood-land) ainsi que leur direction.
- niv.2: Identifier le nombre et les traces de ces créatures communes des pays boisés.
- niv.3: Connaître le temps de passage des créatures communes des pays boisés (en extérieur).
- niv.4: Faire toutes les identifications précédentes avec les créatures peu communes (uncommon) des pays boisés.
- niv.5: faire toutes les identifications précédentes avec les créatures rares des pays boisés.
- niv.6: Faire toutes les identifications précédentes avec les créatures très rares des pays boisés.
- niv.7: Faire toutes les identifications précédentes avec toutes les sortes de créatures dans un rayon de 100 miles.
- niv.8: Il gagne la possibilité de trouver la taille et le poids approximatifs des humains.
- niv.9: Il peut en plus connaître la taille et le nombre des créatures montées (si un cheval porte plus d'un cavalier).
- niv.10: Il peut faire tout ce qui précède avec toutes les créatures jamais observées jusqu'à présent.

**FIN**

## VILBUL (SUITE page 6)

C'est ici que Karduk vient s'installer lorsqu'il abandonne "sa couverture officielle".

Poste 17 : Armurerie et Vestiaire (combinaisons spéciales). Deux gardes placés à la bifurcation surveillent l'accès.

Poste 18 : Salle d'élevage des larves : de vastes bacs contiennent les jeunes vers en cours de développement. Tout autour de ces récipients se trouve un vaste réseau de conduits apportant la nourriture, et différents appareils de mesure. Un coin de la pièce est aménagé en laboratoire. Des vapeurs extrêmement toxiques peuvent se dégager par moment dans la pièce car le système d'aération fonctionne plus ou moins bien.

Poste n°19 : salle vide. Le couloir partant de cette salle est condamné, et inutilisable (accès à d'anciennes galeries minières abandonnées depuis un demi-siècle).

ASTROPORT :

Poste 20 : Arrivée de l'ascenseur. Des caisses et des containers datant des dernières livraisons sont entreposés là.

Poste 21 : Petit dôme abritant les antennes des appareils de mesure et de guidage.

Poste 22 : Couloir d'accès à la dalle d'atterrissage. Pour passer à l'extérieur, il faut franchir trois portes étanches, et montrer "patte blanche" aux deux gardes qui se trouvent en permanence derrière l'entrée. Le port d'une combinaison avec appareil respiratoire est indispensable, car l'atmosphère de Kognak, sans être toxique, peut provoquer rapidement des malaises, à cause de sa teneur en ammoniacque

### Population de la Base et du Poste de Surveillance :

Tous les techniciens du Poste de Surveillance sont étrangers aux manigances de KARDUK, sauf le contre-maître. Les huit miliciens affectés à la surveillance des couloirs ont été nommés là à la demande du traître et lui sont entièrement dévoués. Plusieurs d'entre eux jouent aussi le double-rôle et pourront être rencontrés à l'intérieur de la base secrète.

Personnel de la base : 12 gardes armés (V8, I6, C6, H7, E9, F9, 2 lasers portables, pistolets à aiguilles, 1 paralyseur), encadrés par 2 chefs efféliens (V8, I8, C6, H8, E9, F10, paralyseur et étourdisseur).

6 Teknos (grades 2 et 3, trois armés, pistolet automatique et pistolet à aiguilles) : V7, I10, C9, H6, E6, F7. Ils sont répartis entre les salles 13, 16 et 18.

Equipage de la Navette : Un tekno (grade 3), armé d'un paralyseur - V11, I9, C8, H8, E11, F5 - Talents 26(1), 56(1), 66(2)

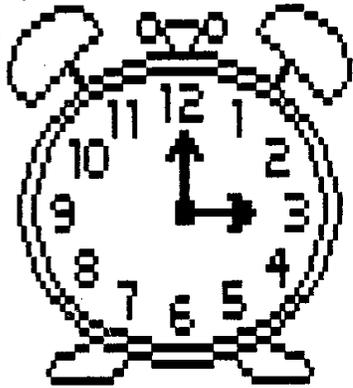
2 soldats V5, I6, C6, H8, E7, F9 - Talents 23(1) - 32(2) - 35

KARDUK : Tekno 4 - Descendant d'une famille de colons terriens, n'appréciant pas les zébracédiens, et fasciné par le système théocratique effélien.

V4, I10, C8, H7, E10, F8. Talents 62(1) - 64(2) - 65(3) - 66(1) - 36(2)

Equipement : Etourdisseur et combinaison anti-laser.

Contre-Maître du Poste 34 : FELLEK - Soldat grade 3 - V6, I6, C7, H6, E7, F9 - Talents 32(1) - 33(2) - 43(1) - Pistolaser.



# UNE ÉTRANGE SOIRÉE

ANNE VETILLARD

Le 19 octobre 1985, un brusque voyage dans le temps précipita plus d'une vingtaine de personnes presque soixante ans en arrière. Les greniers de nos grands-parents furent dévalisés pour trouver les costumes nécessaires à l'ambiance d'un "Appel de Cthulhu grandeur nature", organisé par le club de jeux "Brocéliande". Le 19 octobre 1927, l'aventure commença.

La route semblait interminable. Ma vieille voiture peinait sur la route de Troyes et la nuit tombait peu à peu. J'allais inévitablement arriver en retard à la soirée du professeur Loiset. J'espérais ne pas manquer les stupéfiantes révélations sur les secrets des terres orientales promises par notre hôte, car après vingt-cinq ans de silence, cela constituait un événement. J'avais lu presque tous les ouvrages du professeur sur les origines de l'homme, et avais même utilisé plusieurs de ses théories dans les cours de science naturelle que j'assurais à la Sorbonne. Cette lettre d'invitation avait vraiment été une surprise. Mon ami Olivier Tubach, journaliste à la "Gazette de Paris", et convié lui aussi à cette soirée, n'avait pas manqué de me rappeler le caractère "original" du professeur... En attendant, les remarques ironiques de ce cher Olivier sur l'état de mon automobile commençaient à m'exaspérer.

Enfin, nous fûmes en vue du petit village de Pougy, avec malheureusement deux heures de retard. L'imposante demeure bourgeoise du professeur Loiset était silencieuse, et le grand parc qui l'entourait lui donnait un air mystérieux.

A peine avions-nous sonné qu'un homme d'une trentaine d'années surgissait. Echevelé, emmitouflé dans une robe de chambre laissant entrevoir un costume rapé, le professeur Loiset, car cela ne pouvait être que lui, nous accueillit à grands cris, gesticulant comme un agent de la circulation.

- Entrez! Entrez! Je ne veux pas savoir si vous êtes invités ou pas! Quelques importuns de plus ou de moins ne changeront rien!"

Surprenant accueil! Le professeur semblait en colère, et n'était manifestement pas dans une tenue adéquate pour recevoir du monde. Intimidée, je rentrais au bras d'Olivier dans une antichambre peu éclairée. Un domestique turc se chargea de nos affaires et avec quelques mots d'excuse, la femme du professeur nous conduisit au salon. Toute menue, avec une voix douce et musicale, elle formait un contraste saisissant avec son époux. Elle prit rapidement congé et nous laissa au milieu des autres invités.

J'eus la surprise de retrouver quelques amis: Laurent Martin, anthropologue au Musée de l'Homme, et son assistante Denise Mellotee. Finalement nous étions une vingtaine, tous plus impatients les uns que les autres au sujet des mystérieuses révélations. Ali, son fez rouge impeccablement vissé sur la tête, nous apporta des rafraîchissements. En fait, il serait plus juste de dire un rafraîchissement: du "floum".

Le professeur ne se fit pas prier pour nous expliquer la nature de ce surprenant breuvage, dès son retour dans une tenue plus... appropriée. Il avait ramené la recette de cette boisson de l'un de ses nombreux voyages, et il s'agissait du produit fermenté de la digestion d'un ver vivant dans un fruit nommé "floum". Le goût était aussi étrange que l'origine...

La soirée commençait à s'animer. Le directeur de la bibliothèque nationale commença à expliquer à ses malheureux interlocuteurs la théorie ondulatoire de la lumière, puis quelques rumeurs circulèrent... "Le professeur n'a jamais envoyé de lettres d'invitation" ... "L'ancien assistant du professeur avait reconnu l'écriture de sa femme dans les lettres" ... "Le professeur et sa femme semblaient bien jeunes pour leur âge" ... "Le professeur croyait être de temps en temps en 1902, puis semblait se reprendre et "revenir" en 1927" ... Bizarre autant qu'étrange.

Tout le monde devisait agréablement quand un cri retentit. Un homme, un gros propriétaire semblait-il, venait d'avoir un malaise. Après une petite bousculade, on lui apporta un verre de floum et il se remit assez rapidement. Sans doute un accident cardiaque sans gravité. Cela serait resté anodin si une autre invitée, journaliste à "l'Echo des Modes", n'avait pas eu à son tour un malaise juste avant le repas. Décidément, cette soirée était mouvementée. Moi qui m'attendais à un week-end tranquille à la campagne!

Le repas fut très agréable. La conversation roula sur le récent tour du monde en zeppelin, la découverte du tombeau de Touthankamon, et les souvenirs de guerre du professeur Janneau, éminent historien. Il y eut même une vive altercation entre une jeune femme et le propriétaire terrien, qui somme toute n'était qu'un grossier personnage, et un gougeat. Ce n'est pas grâce à lui que la condition féminine fera des progrès!

Au cours du dîner, l'ancien assistant du professeur, appelé pour un coup de téléphone, fut retrouvé inanimé. Après avoir repris conscience, il déclara avoir eu, lui aussi, un malaise. Cela devenait une épidémie.

Le repas terminé, la société se divisa en petits groupes en attendant le café. Quelques messieurs jouèrent aux cartes, et la femme du professeur participa même à une séance de spiritisme improvisé. Et, fatalement, trois personnes eurent à nouveau un malaise. Cela commençait à devenir inquiétant et le professeur Janneau me fit remarquer un fait surprenant: toutes les personnes ayant eu récemment un malaise s'étaient trouvées seules quelques minutes avec quelqu'un ayant déjà sombré dans l'inconscience. La situation exigeait une petite enquête, et plusieurs invités "en bonne santé" décidèrent de commencer à frapper dans la maison et dans le jardin. La partie de cache-cache avec le domestique Ali qui veillait jalousement sur les secrets de ses maîtres, porta finalement ses fruits: nous découvrîmes une lettre de la femme du professeur, déchirée, annonçant à sa mère la naissance d'un enfant monstrueux, un plan du domaine avec une croix indiquant un emplacement dans le parc. Des inscriptions bizarres étaient gravées sur le mur de la cave: vingt-cinq barres et "A SEM SERTIAM SERENEV". Une chemise ensanglantée et une mâchoire monstrueuse furent retrouvées dans le parc. Une collection d'indices à faire sauter de joie un détective de Scotland Yard!

Mais cela ne nous apprit que peu de choses. Et les malaises se succédaient, tandis que notre groupe diminuait. La situation devenait de plus en plus critique et la paranoïa commençait à me gagner. Je fus prise d'une belle panique quand Denise s'évanouit à mes pieds, alors que je venais de retrouver le corps inanimé du pro-

fesseur Janneau. Je me retrouvais seule avec l'assistant du professeur Loiset! Je ne crois pas avoir descendu un escalier aussi vite dans ma vie. En bas, Ali m'attendait et me glissa: "Fuyez pendant qu'il est temps!" Mais c'était trop tard: ils étaient quatre, s'avancant lentement vers moi, toutes les issues étaient bloquées.

Quand je repris conscience, tout était clair. Il fallait absolument venir à bout des derniers survivants. La femme de professeur, première parmi nous, m'expliqua comment survivre en "aspirant" l'énergie vitale des êtres humains, qui devenaient alors comme nous. Le professeur lui-même me relata le début de l'histoire de notre race. Il y a vingt-six ans, il vivait aux Indes et étudiait les moeurs de ses habitants. Epris de la fille d'un colonel de l'armée des Indes, il l'enleva et les deux amoureux se réfugièrent dans un temple hindou pour échapper aux poursuivants. Mais, là, ils éveillèrent sans le vouloir un être surnaturel d'une malfaisance infinie qui les transforma, après avoir violé la jeune femme. Tous deux revinrent précipitamment en France. Quelques mois plus tard, un monstre naissait. D'un appétit insatiable, il se nourrissait essentiellement... de chair humaine. Le fidèle Ali, domestique du professeur depuis de nombreuses années, protégé par un talisman, réussit grâce à une formule magique à tuer la créature innomable. Mais il ne put se résoudre à tuer ses maîtres et les plongea dans un état de catalepsie. Il les mit dans la cave où ils restèrent vingt-cinq ans, et il y a quelques jours, ils se sont éveillés et ont convié d'anciennes connaissances à une soirée.

Ali est maintenant des nôtres. Les six derniers humains se sont barricadés dans une chambre, et ne peuvent plus atteindre la formule magique enfermée dans le laboratoire du professeur. La faim les fera bientôt sortir et ils viendront rejoindre nos rangs. Demain, je vais rentrer chez moi. Tiens, il y a longtemps que je n'ai pas organisé une réception..

APPEL  
DE  
ETHULHU  
  
"GRANDEUR  
NATURE"

# On l'appelle URK!



Je resterai dans la rédaction de ce journal. J'y suis rentré grâce à ma ruse, et ce n'est pas votre force ridicule qui m'en sortira. J'ai une mission à accomplir : je suis là pour donner une certaine valeur à un parchemin qui, sinon, ne contiendrait que mensonges d'elfes et élucubrations de ce qu'ils appellent "astro-navigateurs"... Qu'on se le dise ! et maintenant, à moi la parole...

Où en étais-je donc ? Ah oui, ma fosse profonde... Eh bien, encore un bel exemple de gâchis !

Hier après-midi, au couchant, j'avais enfin terminé mes terrassements. Je décide d'aller chercher quelques branches d'arbres dans la forêt voisine, pour agrémenter le fond de mon trou. Je sors de la caverne, une heure peut-être, et au retour, que vois-je ? Quatre personnages grotesques entraînent de farfouiller dans les buissons... Vous me connaissez, malin, je me cache et j'observe.

C'est bien ce que je vous disais l'autre fois : L'entrée principale de la grotte ne les intéresse absolument pas, par contre, la petite galerie, derrière les arbustes ! Ça n'a pas manqué : ils rentrent, je les suis... Le premier chuchote (on l'entendait à cinquante mètres) : "c'est sombre, et (grossier personnage) ça sent l'orc !".

Ils font quelques mètres, arrivent au tournant et crac ! le premier tombe, le deuxième se rattrape de justesse .... La fosse n'était pas encore dissimulée et j'avais les pieux à la main ! Quelle tristesse !

Enfin, pendant que les trois rigolos discutaient pour savoir s'il fallait faire des incantations à je ne sais quelle déesse, j'en ai empalé deux (mon pote dans la chambre dit : "franco de port et d'empalage") et le troisième a pris ses jambes à son cou... Il était tout petit et il n'y avait rien de bien intéressant à manger...

Quant au quatrième, alors là c'est une autre histoire : il faut parfois savoir savourer ses plaisirs en silence, et celui-là braillait si fort... que j'ai dû lui donner un coup d'épieu sur la tête. Procédé barbare allez vous me dire, alors que j'aurai pu l'empaler proprement. Je l'ai hissé hors du trou, je l'ai gentiment traîné par les pieds jusqu'au garde-manger (c'est ainsi que nous nommons la pièce où nous enfermons esclaves et ragoûts sur pattes).

Ensuite, je suis descendu me plaindre au chef, à l'étage en dessous : "ce n'est pas possible ! on n'a même plus le temps de creuser des trous, il faut que des gens tombent dedans. Les environs de la grotte ne sont plus sûrs, on est mal protégés, il faut faire quelque chose ! N'oubliez pas chef, je suis avant tout un artiste !"

Nous avons un peu parlé du prisonnier, "le gros" pense qu'on pourrait le donner à Aragna et Migala, nos deux araignées domestiques.

Il y a longtemps que ces deux mignonnes n'ont pas eu de jouet vivant et il paraît qu'elles s'ennuient fort.

Je crois qu'il a raison; cela me déçoit un peu car j'avais d'autres idées en tête, mais il faut bien qu'on sache que nous sommes aussi des amis des bêtes ! J'espère simplement qu'elles n'attraperont pas une indigestion en dévorant cet adorateur de divinités de pacotille.

Je suis remonté voir si mon testeur de piège était réveillé. J'avais une idée en tête : ce gribouilleur de parchemin pouvait bien me rendre un dernier service avant de mourir...

La conversation s'est engagée, un peu difficilement, il faut le dire, car, ne comprenant pas ce qu'il baragouinait, je lui flanquai baffe sur baffe.

"Ecoute-moi bien sale petit clerc de malheur ! Je te propose un marché... Je suppose que tu sais écrire ? Je suis un gobelin hors du commun, et je sens que je suis né pour vivre des aventures exceptionnelles. Je te propose d'écrire mes mémoires, afin que les jeunes générations à venir aient sous les yeux le récit édifiant de la vie d'un héros..."

A SUIVRE....

NDLR : Rassurez vous, je crois qu'on va se débarrasser de ce psychopathe mégalomane. Sa "cyrrhose ténébreuse" ne devrait pas tarder à l'achever

**URK**  
**LE TENEBREUX**

**DECLARATION  
EXCLUSIVE :**  
**"S'ILS CHANGENT  
LE TITRE  
ET S'ILS PARLENT  
UN PEU PLUS DE  
MOI...**

**JE M'ABONNE !"**

# Lieux imaginaires Auberges

"Auberge du sphynx mirobolant... Tu crois que c'est là ? "

Inquiet, Genco pose cette question pour la troisième fois au moins à son co-équipier. Un regard jeté par dessus l'épaule : l'avenue est presque déserte... Il n'y a personne sur le tapis de transfert et seules deux navettes civiles se déplacent en sifflant sur la chaussée. Il y a deux heures qu'ils ont quitté Vaniana à l'entrée du palais... A l'heure qu'il est, le tyran est mort ou il ne leur reste plus qu'à fuir sans espoir. Encore un moment à patienter, en attendant que la jeune technicienne les rejoigne. En tout cas aucun pisteur ne les suit. Le point de rendez-vous est bien choisi : cette auberge n'a rien d'un bouge mal famé comme il y en a tant à côté de l'astro-port, et les indics ne doivent pas trop pulluler.

La façade du bâtiment se présente comme une gigantesque tête d'insecte, les antennes recourbées formant deux colonnes, et la bouche s'ouvrant à l'arrivée de chaque nouveau visiteur pour le laisser passer, comme si elle devait le happer. Beryl pénètre le premier, et frémit légèrement lorsqu'il entend le bruit mat des mandibules qui claquent dans son dos. L'intérieur de l'établissement est somptueux : de multiples recoins se présentent à la vue du client. Des sortes de niches sphériques sont aménagées tout autour de la salle centrale, à différentes hauteurs, pivotant dans toutes les directions, afin de permettre au consommateur une intimité plus grande, ou simplement pour lui offrir un spectacle différent à contempler.

Genco et Beryl choisissent une alcôve peu éloignée de l'entrée, et s'installent dans l'un des baquets moulants qui s'offrent à eux. Tout est prévu, raisonné, aménagé pour la détente du client. Le siège moelleux épouse immédiatement la forme du corps, une voix douce souhaite la bienvenue et plusieurs petits points lumineux apparaissent sur le bras de ce fauteuil magique. Les fonctions de ce boîtier sont multiples : on peut commander l'orientation de la sphère, modifier l'ambiance lumineuse et sonore, appeler une hôtesse car le service se fait encore "à l'ancienne" dans cet établissement de luxe. Genco, trop tendu, ne sait quelle décision prendre, et son regard n'arrive pas à se fixer sur l'une ou l'autre des projections tri-D qui se déroulent sur les vastes écrans muraux face à lui. Ni la vaste plage de rêve au bord d'un océan, ni les images terriblement érotiques défilant sur l'écran voisin n'arrivent à l'accrocher. Son esprit n'est pas là : perdu quelque part dans les couloirs interminables du palais, accroché au regard de la jeune femme qu'il ne reverra peut-être plus...

## NOVATERRA - IX ALPHA DU CENTAURE

L'hôtesse, appelée par Beryl, arrive dans l'alcôve, souriante, et propose aux deux arrivants la traditionnelle "pilule de rêve" qui leur permettra de faire corps avec le spectacle mural.

"Deux bières SD", demande Beryl, son compagnon restant muet, "Merci pour les pilules, peut-être dans un moment !" (mieux vaut ne pas éveiller les soupçons).

La jeune femme disparaît au fond de la salle, son corps semblant se fondre à travers le mur illusion garni de bouteilles et de glaces rutilantes, façon auberge bavaroise. "Tout cela pour masquer les bacs à levure..." pense Beryl. Sa réflexion est stoppée brutalement par un claquement du mandibule: la porte-bouche s'ouvre un instant, laissant le passage à trois gardes en uniforme portant l'insigne de Jon Derbek, premier Avangar de NEN'TERREK.

"Nous sommes foutus" pense immédiatement Genco. "Il ne nous reste plus qu'à vendre chèrement notre peau..."

Beryl l'arrête au moment où il s'apprête à dégainer son vibreur : "Regarde !"

La porte vient de s'ouvrir à nouveau. Une silhouette avance d'un pas décidé à l'intérieur de la pièce, bousculant presque les gardes qui doivent s'effacer pour la laisser passer.

"Excusez-moi Messieurs, je suis attendue !" s'excuse Vaniana. L'un des gardes dévisage la jeune femme, murmure quelques paroles à l'oreille de son compagnon qui éclate d'un rire gras. Vaniana, très naturelle, s'approche enfin de l'alcôve où se tiennent ses compagnons. Quelques paroles brèves rassurent immédiatement Genco : "Mission accomplie, dépêchons nous avant que l'alerte ne soit donnée !"

Fin  
Paul Chion

(Cette nouvelle fait suite à celle publiée dans la rubrique "Lieux imaginaires" du n°1, racontant l'exécution de L'Avangar John Derbek par Vaniana).

### "CONTACT"

UNE NOUVELLE RUBRIQUE DANS LE D.R. N°3

Pour permettre

- Aux joueurs isolés d'entrer en contact,
- Aux clubs peu importants de grossir leurs rangs,

Mais aussi pour aider les joueurs

- à résoudre un problème particulier,
- à faire connaître un projet fantastique,

Egalement, donner des conseils aux clubs en cours de formation, et mettre en relation "ceux qui savent" et "ceux qui ne sont pas encore au courant"...

Le journal est à votre disposition ! (infos avant le 25 février).

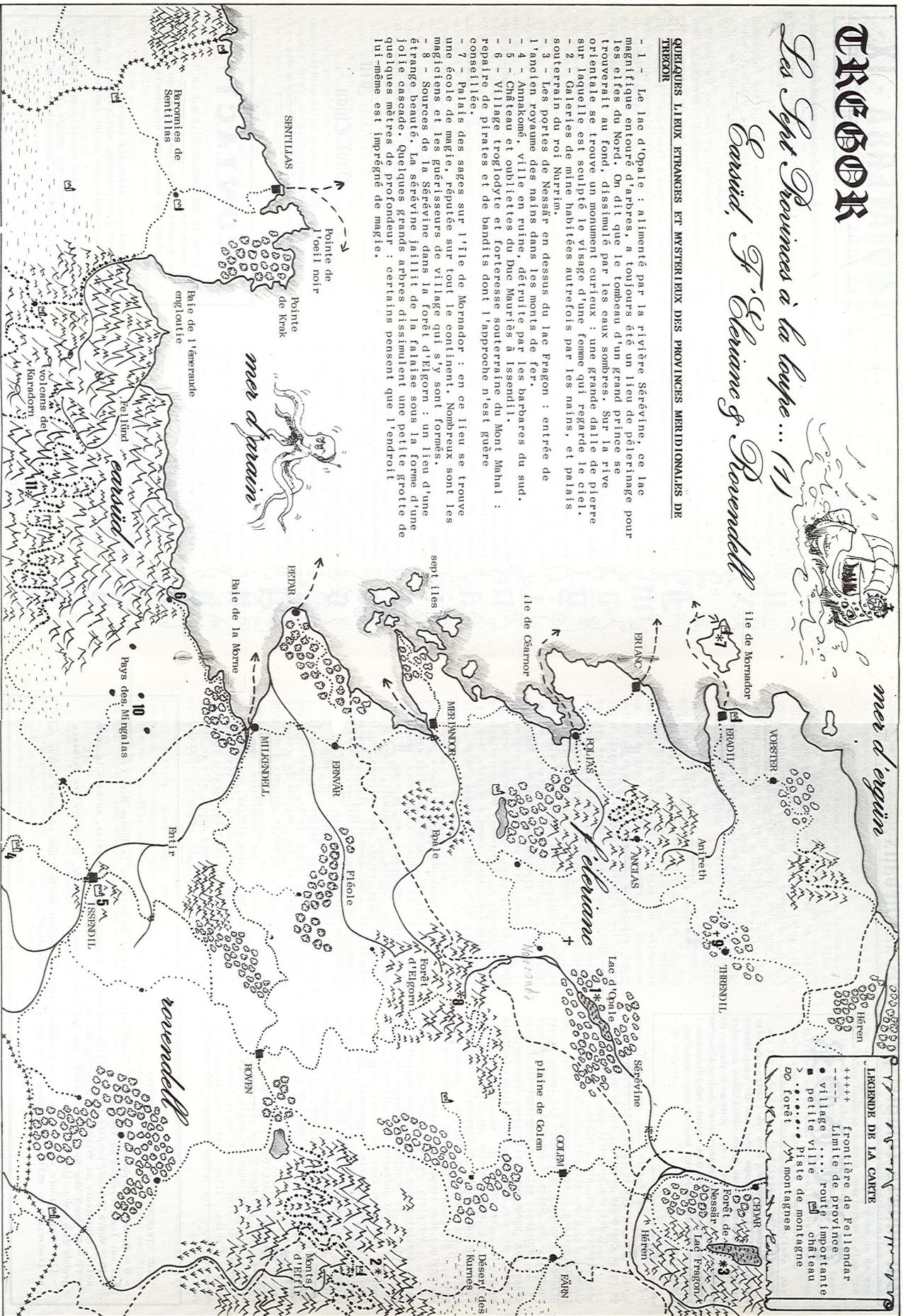
# TRÉBOR

*Les Sept Provinces à la coupe... (11)*  
*Carriat, J. Séviane & Proundell*



## QUELQUES LIEUX ÉTRANGES ET MYSTÉRIEUX DES PROVINCES MÉRIDIIONALES DE TRÉBOR

- 1 - Le lac d'Opale : alimenté par la rivière Sérevine, ce lac magnifique entouré d'arbres, a toujours été un lieu de pèlerinage pour les elfes du Nord. On dit que le tombeau d'un grand prince se trouverait au fond, dissimulé par les eaux sombres. Sur la rive orientale se trouve un monument curieux : une grande dalle de pierre sur laquelle est sculpté le visage d'une femme qui regarde le ciel.
- 2 - Galeries de mine habitées autrefois par les nains, et palais souterrain du roi Nurrim.
- 3 - Les portes de Nessâr en dessus du lac Pragon : entrée de l'ancien royaume des nains dans les monts de fer.
- 4 - Annakomé, ville en ruine, détruite par les barbares du sud.
- 5 - Châteaun et oubliettes du Duc Maurias à Issendil.
- 6 - Village troglodyte et forteresse souterraine du Mont Mahal : repaire de pirates et de bandits dont l'approche n'est guère conseillée.
- 7 - Palais des sages sur l'île de Mornador : on ce lieu se trouve une école de magie, réputée sur tout le continent. Nombreux sont les magiciens et les guérisseurs de village qui s'y sont formés.
- 8 - Sources de la Sérevine dans la forêt d'Blgorn : un lieu d'une étrange beauté. La sérevine jaillit de la falaise sous la forme d'une jolie cascade. Quelques grands arbres dissimulent une petite grotte de quelques mètres de profondeur : certains pensent que l'endroit lui-même est imprégné de magie.



**LEGENDE DE LA CARTE**

++++	frontière de Fellendar
-----	limite de province
■	village de pont important
●	petite ville
⬆	obélisque
⬆	site de montagne
⬆	fort
⬆	montagnes

## TRÉGOR

Comme promis lors de notre dernier entretien, il est temps pour moi de vous livrer quelques informations plus détaillées au sujet des sept provinces de notre royaume de Fellendar. Je vais vous parler aujourd'hui de trois des provinces les plus méridionales : Earsüd, Rovendell et leur riche voisine, F'elerianc.

J'ai un faible pour Rovendell, car c'est dans la petite ville d'Ernvär, au coeur de cette charmante province, que je suis né...

C'est en Rovendell que l'on rencontre les paysages les plus variés, et surtout le climat le plus agréable de Fellendar. Les transformations sont nombreuses dans le paysage, quand on suit la longue route nord-sud, de Golem à Issendil. L'extrême nord de la province est une zone agricole riche, grâce aux nombreuses alluvions déposées par l'Heren et son affluent, la Sérévine. La route suit les vallonnements du terrain, puis traverse la vaste plaine de Golem (autrefois l'une des plus riches du royaume). A l'est, on aperçoit des montagnes élevées : ce sont les monts d'Effir, qui marquent la frontière avec la province désertique du même nom.

Autrefois de nombreuses colonies de nains peuplaient ces vallées profondes, et l'on parle encore du prodigieux réseau de mines qu'ils y avaient aménagées. Actuellement, je ne connais plus que deux ou trois groupes peu importants, descendants appauvris du roi Nurrin, qui y soient encore installés. Ils se rendent quelquefois aux marchés de Golem ou de Roven, la capitale, pour y échanger outils en fer et pierres précieuses, contre le sel, les épices, et la toile qui leur font cruellement défaut.

Avant d'arriver à Roven, la route s'élève en serpentant au flanc des monts boisés, que l'on appelle aussi Elgorn. Trois rivières ont leur source en ce lieu. La plus belle d'entre elles est certainement la Sérévine, que les elfes nomment "la dame aux yeux sombres".

Quand ma mère a quitté les vertes forêts de Raflain, c'est au coeur de cette forêt qu'elle s'est installée. Mon père, qui était guérisseur à Ernvär, la rencontra lors de l'une des grandes promenades qu'il devait faire pour collecter ses précieuses herbes. C'est là aussi que je commençai mon apprentissage de la magie, auprès de ma mère et d'autres sages elfes, qui avaient émigré avec elle.

Roven est notre capitale : c'est une petite ville de 3000 habitants, et c'est là que réside le conseil de la province. Cette assemblée de sages, de chevaliers et de riches marchands se réunit plusieurs fois l'an au grand palais de Roven, et se charge de régler toutes les affaires locales. Le conseil nomme les chefs de milice des principales villes (Ernvär, Roven, Issendil, Golem et le port de Milkendell). Il contrôle l'application des lois sur le commerce avec les autres provinces, et se charge aussi de transmettre aux responsables concernés, les rares ordres provenant de la capitale de Fellendar, Rhû.

Roven est un important carrefour de routes et de pistes, et de nombreuses caravanes de marchands y séjournent. Les hostelleries y sont réputées, tout comme à Ernvär, bien que l'on y boive plus une aussi bonne bière qu'avant...

Le voyageur qui continuera sa route vers le sud, en n'ayant pas trop abusé des douceurs de la table, s'apercevra bien vite d'un brutal changement de paysage : à une journée de marche d'Issendil, les arbres deviennent plus rares, les pâtures se font maigres, et l'on aperçoit plus que quelques troupeaux de moutons et d'oflons. On sent déjà la chaleur des déserts du sud.

Issendil présente un aspect bien différent des autres villes de Rovendell : c'est une vaste place forte, élevée sur une colline isolée, et les maisons se pressent à l'intérieur des remparts autour d'un gros donjon massif.

Issendil fut construite autrefois, avec l'aide des nains d'Effir, pour servir de "bouclier méridional" contre les invasions des barbares venus du sud et des pirates remontant le fleuve Entir, au bord duquel elle se dresse. Les princes de la Maison d'Urreighem,

### LIEUX ETRANGES ET MYSTERIEUX (SUITE)

- 9 - Le bois des pendus à Threndil : Sanctuaire important du culte de la déesse Muth (voir notes sur les croyances en Trégor).
- 10 - Vaste savane, peuplée par une tribu aux moeurs étranges : les Mingalas, nains à la peau noire, adorateurs de Mingos, le dieu "du feu du ciel".
- 11 - Au coeur des Monts de l'Earsüd, non loin des volcans du Karakos, le refuge des derniers grands dragons du sud.
- 12 - Aucune route ne traverse cette étrange forêt. La légende parle d'une curieuse statue qui se trouverait au milieu des arbres : "le roi aux cheveux d'or"...

serviteurs des forces noires du chaos, et les seigneurs demi-elfes, de la lignée d'En-Ellendar de Rhû se disputèrent longtemps sa possession.

**C**'est encore une ville de garnison, et la forteresse, bien entretenue, abrite plus de cinq cent gardes solidement armés, commandés par le Duc Mauriès.

On accuse ce personnage de mettre la région en coupe réglée, pour entretenir ses troupes. Mieux vaut ne pas trop s'attarder en ces lieux, car on dit aussi que les oubliettes de la forteresse d'Issendil sont profondes.

A l'ouest de la province, se trouve Milkendell, l'unique port sur la mer d'Airain. Le commerce y est réduit : quelques navires partent encore pour Kernarig ou l'Ellansdale, mais la concurrence des ports du Nord est sévère, et les côtes rocheuses de l'Earsüd, offrent de nombreux refuges aux pirates.

**L**'EARSÜD est la plus désertique des sept provinces. On dit en Rovendell, que les bandits y sont plus nombreux que les oflons. Cette province n'a pas de capitale, ni de ville très importante. La partie Est de la province est peuplée par une race curieuse, les Mingalas : on dit que c'est un croisement entre des nains et des hommes noirs venus du sud. Beaucoup de légendes courent à leur sujet, mais il est difficile de faire la part de la vérité. Leurs villages se situent à l'écart de l'unique route qui traverse les monts du centre, et les rares caravanes qui empruntent encore cet itinéraire risqué, ne rapportent guère de récits à leur sujet. Ils vénèrent un Dieu très particulier, MINGOS, "le feu du ciel", et se tiennent à l'écart de la vie politique assez confuse de la province.

**L**es monts du centre, s'élèvent au coeur du désert de sable, mais leur altitude est si importante, que certains sommets gardent les neiges éternelles.

On les dit peuplés de créatures monstrueuses de toutes sortes. Je sais que les nains, pourtant grands amateurs de ce type de paysage, n'ont jamais voulu s'y installer. Plusieurs sites, exploités pendant quelques années, pour leur richesse en diamants et en pierres précieuses de toutes sortes, furent même abandonnés pour des raisons mystérieuses.

**L**'ouest et le sud du pays sont divisés en une multitude de petits domaines, dirigés par des barons plus ou moins sauvages, qui passent le plus clair de leur temps à se faire la guerre. La plupart d'entre eux sont des descendants du renégat Urreighem, et on dit que leurs amitiés sont plus pour les noirs créatures de Gorgonoth, que pour les loyaux serviteurs de Fellendar. Les caravanes qui suivent la piste jusqu'au port de Sentillas, doivent payer plus d'une taxe pour arriver à bon port !

**J**'ai indiqué sur ma carte, quelques uns des lieux les plus intéressants que vous pouvez visiter dans ces régions, mais je ne vous recommande guère le trajet par la terre jusqu'à Sentillas, à moins que vous n'embauchiez une solide escorte !

Premières notes concernant les trois cultes particuliers aux provinces méridionales (ces informations seront détaillées dans un de nos prochains numéros : nous parlerons plus en détail du peuple des Mingalas).

- Aziza, déesse de l'abondance et de la fertilité est vénérée par plusieurs peuplades différentes du sud. Son culte est beaucoup moins répandu que dans les temps anciens.

- Muth, déesse flamboyante (symbolisée par une tête de femme jaillissant d'une sphère incandescente) est une proche parente de - Mingos, "le feu du ciel", (un homme de grande taille dont bras se terminent par de longues flammes).

Ces deux dernières religions sont certainement des réminiscences du passage de la grande comète qui marque le début du calendrier de Trégor.

**J**l ne me reste que peu de temps aujourd'hui, pour vous parler de F'elerianc, la province du commerce. De tout le royaume, c'est certainement cette province qui a le plus conservé la splendeur et la richesse des temps anciens. Ceci explique en grande partie la jalousie extrême des commerçants et des nobles des grandes villes de la côte à l'égard de Rhû. Tous considèrent comme injuste que la capitale de Fellendar ne soit pas déplacée à Erianc, à Eradil ou à Meriandor.

A cause de sa richesse, cette province est aussi victime d'agressions et de troubles de plus en plus nombreux, dont l'instigateur ne peut être que Gorgonoth, sa sombre voisine du Nord. Toute la vie du F'elerianc est dirigée vers la mer. Les grandes villes sont d'ailleurs toutes sur la côte, et dans l'intérieur on ne trouve que quelques gros bourgs, essentiellement agricoles ou forestiers.

**L**e climat du F'elerianc est très différent de celui du Rovendell : c'est un pays humide, verdoyant, richement boisé. La province est dirigée par une oligarchie de marchands, nommée conseil des intendants, siégeant à ERIANC, et disposant d'un pouvoir politique et économique considérable. Les sites remarquables ne manquent pas, que ce soit le lac d'opale, alimenté par la rivière Sérévine ou les fameux bois de Threndil où se trouve le temple de la déesse Muth (voir notes sur les religions).

#### PROCHAINS DEVELOPPEMENTS DE L'ETUDE SUR TRE-GOR :

- Présentation détaillée du peuple des Mingalas (mode de vie, description, cultes...)
- Une ville du sud : ERNVÄR
- Le territoire des elfes : les provinces du Nord (RHÛ et EREFLÄIN)
- GORGONOTH : Le sombre royaume d'Urreighem
- L'école de Magie de l'île de Mornador.... etc...

A SUIVRE...

# LES RUINES D'ANNAKOMÉ

## Scénario A D&D®

Jean-Paul TAFANI

Ce scénario est conçu pour 4 à 6 personnages de niveau 4 environ. L'action se déroule dans le royaume de Fellendar et plus précisément dans la province de Rovendell.

### Décor :

Notre groupe d'aventuriers s'est joint à l'escorte d'une caravane et, profitant de cette sécurité relative, est arrivé à la ville d'Issendil. C'est une ville d'environ deux mille habitants qui se situe à deux jours de marche des confins du désert. Après quelques jours de repos bien mérités, les aventuriers sont contactés par un sage de la ville, Slavio (personne de haute réputation : dans cette petite ville frontalière, il est très connu pour son savoir livresque). Celui-ci, après de longues recherches a mis à jour plusieurs textes parlant d'une ancienne cité située dans le désert. Cette cité du nom d'Annakomé, florissante il y a 500 ans, abritait dans ses murs le peuple des Astaris.

Des textes retrouvés, il semble ressortir les faits suivants:

- Ce peuple vivait en vase clos, n'acceptant les étrangers que s'ils étaient de passage.

- Les habitants ne travaillaient pas, tirant leurs ressources d'on ne sait où.

Le culte principal de la cité était voué à Aziza, déesse de la fertilité et de l'abondance.

- La cité abritait un trésor inestimable pour ce peuple, qui l'avait habilement dissimulé et protégé.

- Ce trésor aurait attiré l'attention des tribus barbares environnantes qui, envieuses de telles richesses, se seraient regroupées afin de donner l'assaut et de piller la ville, ne laissant plus âme qui vive.

Hélas pour eux, ils ne trouvèrent pas le trésor des Astaris.

- Les pillages successifs, le désert et le temps ont eu raison d'Annakomé et seules quelques ruines balayées par le vent et le sable demeurent. Slavio les a situées à environ une semaine de marche au sud d'Issendil, un peu à l'écart des routes qu'empruntent les caravanes, ces dernières préférant éviter un lieu sur lequel courent d'étranges légendes.

Il proposera aux aventuriers d'aller fouiller pour son compte les restes de cette ville afin de découvrir le trésor. Il donnera une prime de 1000 PO par personne (pas plus de 100 PO d'avance) et attribuera au groupe une part du trésor qui lui aura été ramené.

Si les aventuriers acceptent, il leur révélera ses dernières informations:

le trésor est certainement dissimulé dans une crypte souterraine, dont l'entrée est située dans les ruines du temple le plus important de la cité. Il est écrit que cette crypte est puissamment protégée et l'on fait mention d'un certain nombre de cercles de protection. Combien y en a-t-il ? Quelle est leur nature ? Nul ne le sait. Slavio remettra aux aventuriers une carte localisant à peu près les ruines de la cité.

Pour le DM: les joueurs devront bien sûr s'équiper en vue d'affronter la rigueur du désert, sous peine de voir leurs ossements blanchir au soleil.

Il est important que les renseignements que possède Slavio soient fournis, le contraire pouvant pénaliser les joueurs.

Slavio fera suivre du plus loin qu'il est possible les aventuriers afin de s'assurer qu'ils reviennent bien à Issendil. Ce groupe d'observation n'interviendra qu'au retour et dans deux cas seulement: si les joueurs sont en péril (manque d'eau ou de nourriture par exemple), ou s'ils semblent vouloir prendre une autre direction que celle d'Issendil.

Aucune rencontre n'est prévue dans le désert, ni dans la cité, mais le scénario étant assez statique, il est possible d'introduire quelques rencontres aléatoires afin de donner un peu de mouvement au jeu si celui-ci semble stagner, ou si les joueurs sont en mal de combat.

### Les ruines d'Annakomé

Seuls quelques pans de murs, quelques colonnes (ne dépassant pas 1,5m) rappelant l'ancienne cité émergent encore du sable. Certaines plus imposantes permettront de localiser assez rapidement le temple d'Aziza.

### Le temple:

Sa construction plus massive lui a permis de mieux résister au temps. On distingue entre autre quelques marches d'accès menant à la grande salle d'où, seul, émerge du sable un autel de

granit blanc. En déblayant la salle, les joueurs mettront à jour une fresque représentant une femme drapée de blanc versant de l'eau d'une aiguière. Son visage est encadré par deux soleils. A ses pieds, un texte est encore déchiffrable: "les deux lumières se regardant, l'eau coule et ta voie sauras." Le sol déblayé, les joueurs pourront découvrir une trappe (il faut une force de 35 pour la lever).  
Un escalier plonge dans l'obscurité.

#### 1) L'escalier:

Il descend en pente raide. Les marches sont recouvertes d'une pellicule de sable qui craque sous les pas. Il fait de plus en plus noir. Dix mètres avant d'arriver au deuxième palier, les joueurs voient apparaître devant eux un imposant humanoïde de 2 mètres de haut, muni de 4 bras et 2 têtes de serpent. Il conseille sèchement de faire demi-tour. Si les joueurs n'obéissent pas, 4 épées longues surgissent dans ses mains, prêtes à l'attaque. Il s'agit en fait d'une illusion qui disparaît dès qu'elle est touchée. Tant qu'elle n'a pas disparu, toutes ses attaques sembleront réelles.

#### Pièce 1)

Les escaliers débouchent dans une petite pièce où l'on peut voir une porte en bronze (impossible à ouvrir) encadrée de deux torches fixées au mur, un tas de gravats au sol, un seau. Les joueurs distingueront un trou devant la porte. (diamètre 5 cm).

Il faut allumer les torches, les faire pivoter. Un bruit mécanique provenant du sol sera audible par tous les joueurs. Il suffit alors de verser 5 l d'eau dans le trou et la porte s'ouvre.

#### Pièce 2)

Grande pièce vide poussiéreuse. Le mur est sonnera creux si on le sonde. La poignée de la porte est en fait une capsule d'acide recouverte de peinture dorée qui causera 1 d4 de dégâts dès qu'elle sera manipulée.

#### Pièce 3)

Le sol est un damier de dalles carrées blanches et grises de 50 cm. Les deux premières rangées sont inoffensives. Toutes les dalles grises des rangées suivantes céderont sous le pas des joueurs, enserrant leur pied dans un carcan de pointes causant 1 d6 de dégâts.

#### Pièce 4)

Les murs latéraux sont criblés de javelines dont certaines soutiennent encore des ossements. On remarque qu'à chaque javeline correspond un orifice dans le mur opposé, de nombreux trous n'ont pas encore de vis a vis...

Tout cela n'est en fait qu'une mise en scène; la première personne parvenant à la porte est activera à son insu la trappe qui cédera sous le poids des joueurs suivants, causant une chute de 6 m (1 d8 de dégâts).

#### Pièce 5)

C'est un mini labyrinthe dans lequel, à chaque intersection, la voie de gauche est piégée. Une dalle sensible au sol déclenche la chute d'un bloc de pierre qui cause 3d4 de dégâts.

Dans les deux premières voies piégées, les joueurs pourront voir les restes de deux squelettes en partie écrasés.

#### Pièce 6)

Le sol est recouvert de dalles d'un mètre de côté. Sur chacune d'elles, on voit une lettre. Seules les dalles formant le message: "Gloire à Aziza" ne sont pas piégées. Sur chaque autre dalle, un Glyph of warding causant 12 points de dégâts a été lancé.

#### Pièce 7)

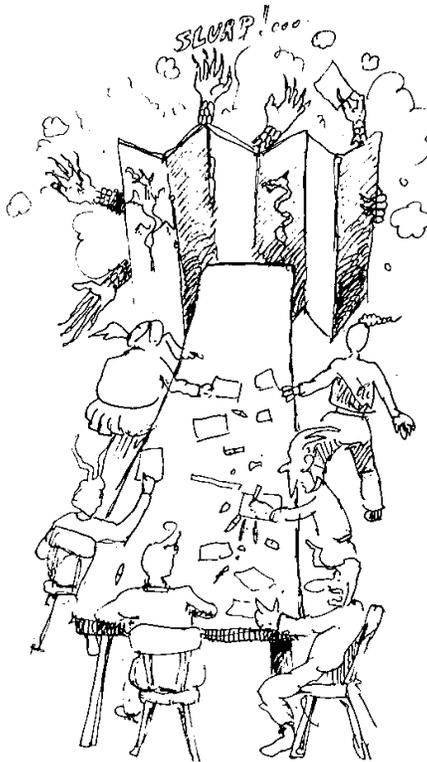
Long couloir voûté absolument vide.

#### Pièce 8)

Sur chaque côté de la porte, posés au sol, on voit 2 rouleaux garnis de pointes acérées. Le sol de la pièce monte en pente assez raide et se termine en cul de sac (le dénivelé est de 2,5m environ). Si deux personnes ou plus vont examiner le mur du fond, le sol basculera sur un axe central mettant en mouvement les 2 rouleaux. Toutes les personnes n'étant pas dans l'axe de la porte subiront 2 d12 de dommages. Une fois le plan incliné basculé, on voit une petite porte sur le mur sud.

#### Pièce 9)

C'est une salle de garde où il ne reste que quelques morceaux de bois, souvenirs de l'ancien mobilier. A un ratelier métallique, il reste encore quelques armes d'hast. Les prêtres d'Aziza venaient de la salle 2 et utilisaient le passage secret pour accéder à la suite du temple. Si les joueurs réalisent que les prêtres n'utilisaient pas la suite de salles piégées, ils auront +2 pour détecter la porte secrète. →



REQUIEM POUR UN MD  
QUE LE GRAND CTHULHU PRENNE SOIN DE  
SON AME !!!

#### Pièce 10)

En entrant on voit une grande porte d'airain avec 4 serrures disposées en carré. A gauche, une autre porte mène aux appartements du prêtre gardien des clefs. Celui-ci apportait les 4 clefs de la grande porte dans cette salle chaque matin. Il n'y a plus maintenant qu'un grand fauteuil devant un bureau en assez bon état sur lequel on peut voir 2 chandeliers en bronze (50 po chaque), un nécessaire d'écriture, un grand livre sur lequel sont consignés les noms des personnes qui recevaient les clefs. Dans les tiroirs, on peut trouver quelques papiers sans importance.

#### Pièce 11)

C'est la chambre du prêtre. Elle est luxueusement meublée. Dans un coffre à vêtements, on trouvera dans une serviette de cuir un parchemin (augury, chant, know alignment). Dans un tabernacle on trouvera un calice en or orné de pierres (3000 po). A côté de celui-ci, il y a 8 blocs d'encens dont 2 de méditation.

#### Pièces 12 et 13)

Couloirs ornés de tapisseries (délabrées) retraçant l'histoire de la cité.

#### Pièce 14)

Cette salle est en fait formée de 3 étages superposés (d'une hauteur de 2,5m). Le sol est formé de dalles de 3x3m. Les dalles noires téléportent en haut ou en bas et permettent la communication entre les étages. Sur les blanches, deux possibilités: il apparaît des monstres (tirés à partir du \*\*\* monster summoning 1) qui ne quitteront pas la dalle. Deuxième possibilité, il ne se passe rien. On pourra trouver les 4 clefs posées au sol (voir plan).

#### Pièce 15)

C'est là que les prêtres passaient les vêtements de cérémonie qui doivent (simple obligation religieuse) être mis pour pénétrer dans le dernier sanctuaire. Il reste dans la pièce une grande armoire massive où quelques restes de vêtements jonchent le fond. Quatre coffres à habits sont visibles au 4 coins. Ils sont vides. Il y a une dizaine de patères au mur.

#### Pièce 16)

On voit 4 blocs de pierre de 10 cm d'épaisseur où 2 marques d'usure sont visibles. Il y en a un en face de chaque mur. A côté, un petit bassin (diamètre 30cm) devait jadis contenir de l'eau. C'est là que les prêtres s'agenouillaient pour une ultime purification avec l'eau bénite des bassins. Dans le coin sud-est, sous une dalle (traiter comme une porte secrète), on peut trouver l'anneau qui permet de neutraliser le gardien de la salle 17.

#### Pièce 17)

Petite salle où un stone guardian empêche tout passage dans la pièce suivante. Ce dernier n'attaque que s'il est lui-même attaqué ou si les joueurs veulent emprunter la porte. Au pied de l'endroit où se tient le stone guardian on trouvera dans une cachette similaire à celle de la salle 16, 2 anneaux identiques à celui trouvé précédemment.

#### Pièce 18)

Même chose que la pièce 17, mais avec 2 stone guardians.

#### Pièce 19)

Dans cette salle se tient une cérémonie tout-à-fait particulière qui doit tester la solidarité du groupe. Visiblement, les joueurs entrent dans un petit temple. Au mur, des tentures retracent des scènes du culte d'Aziza. En particulier, l'une d'elles montre une créature qui est l'exacte réplique de l'illusion vue dans l'escalier et qui sacrifie un homme vêtu d'habits religieux.

Au milieu de la pièce, on peut voir un autel de pierre drapé de velours pourpre, encadré de 2 grands chandeliers en or (valeur 1000 po). Sur cet autel un poignard de cérémonie, posé sur un linge blanc, ajoute une note angoissante. Pire encore, une créature semblable à l'illusion déjà vue se tient derrière l'autel. Elle tiendra ces propos: "De la vie vient la vie, que celui d'entre vous qui doit être sacrifié demeure afin que de l'ultime porte, ses pairs puissent franchir le pas."

A la différence de l'illusion, cette créature est bien vivante. Elle a été créée par un prêtre très puissant qui lui a transféré son esprit. Elle ne combattra pas les joueurs, subissant stoïquement toutes leurs tentatives.

Dès qu'un personnage lui aura été remis pour être sacrifié, elle placera le reste du groupe sur une dalle (2x4) et prononcera un mot (imprononçable pour un humain). La dalle basculera précipitant tout le groupe dans un très long toboggan.

La personne restant pour le sacrifice sera paralysée, allongée sur l'autel, puis, après une longue cérémonie (faire monter l'angoisse), sera exécutée. La créature lancera ensuite un sort de raise dead (réussite automatique) sur le corps ainsi qu'une variante du sort de word of recall (cela lui permet d'envoyer une autre personne qu'elle-même là où elle veut). Le joueur se retrouvera allongé dans le sable près des ruines du temple. Il est clair que ces 2 sorts seront lancés à l'insu des joueurs.

#### Pièce 20)

Grand toboggan d'une trentaine de mètres de long qui amène les joueurs dans la salle du trésor. Une dalle de très grande épaisseur bloque toute remontée.

#### Pièce 21)

Au centre d'un grand bassin de pierre (3m de rayon), entouré d'une margelle d'environ 1 m de hauteur, on peut voir, posée sur une petite plate-forme une très grosse trompe en corne. Son embouchure surplombe le bord du bassin. Au fond du bassin, de multiples canalisations partent alimenter les anciens puits de la ville. Cette corne est magique et si l'on en joue, elle crée 10 mètres cubes d'eau. Elle peut fonctionner trois fois par jour. La corne mesure 3m de long et pèse 2000 PO (xp=1500)m. Dans un coin de la pièce, un coffre en bronze est scellé au sol. Il contient 1000 PC, 1000 PE et une bourse contenant une quarantaine de pierres d'une base de 10 PO. Sous les pièces, il y a une armure en cuir +1 de taille humaine, un \*\*\* decanter of endless water et une bucknard's everfull purse (26pc, 26pe, 26 gemmes base 10PO.)

#### Pièce 21 bis)

C'est une alcôve dont le sol dallé de noir téléporte toute chose placée dessus dans les ruines du temple près de la trappe d'entrée.

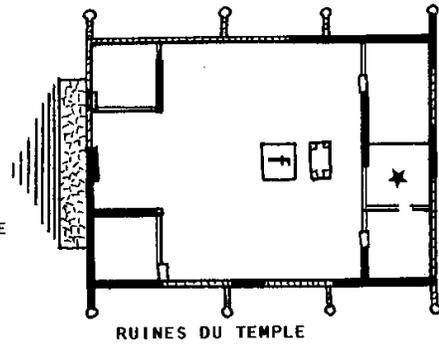
**CONCLUSION**

Si les joueurs retournent à Issendil, Slavio leur remettra la récompense promise ainsi qu'une part du trésor laissée à l'appréciation du dm.

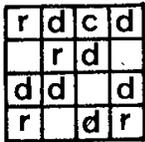
Si le groupe essaie de tromper le sage, ceux qui les suivaient attaqueront le groupe.

Si le sacrifié a été spontanément volontaire, il gagnera 1 point de sagesse et 1 point d'intelligence (18 maxi).

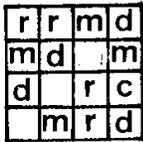
- ★ TRAPPE
- \* PIEGE
- f FRESQUE
- o PILIER
- PORTE
- ▨ MUR EN RUINE
- MUR INTACT
- ⊞ AUTEL



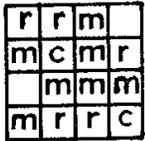
**P  
L  
A  
N  
S**



ETAGE



REZ DE CHAUSSEE

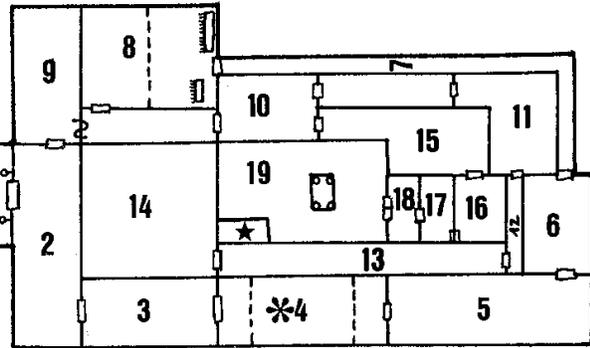


SOUS-SOL

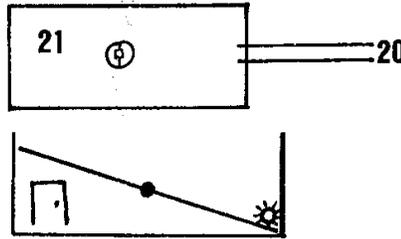


DALLAGE DE LA SALLE 6

R=RENCONTRE D=DESCENTE M=MONTÉE  
SALLE 14  
\*\*\*\*\*



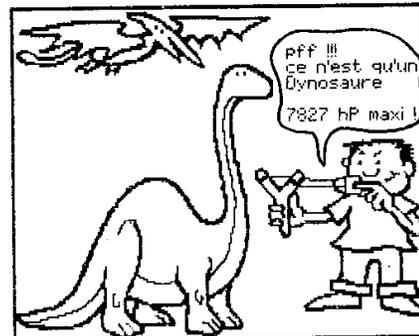
PLAN DE LA CRYPTÉ

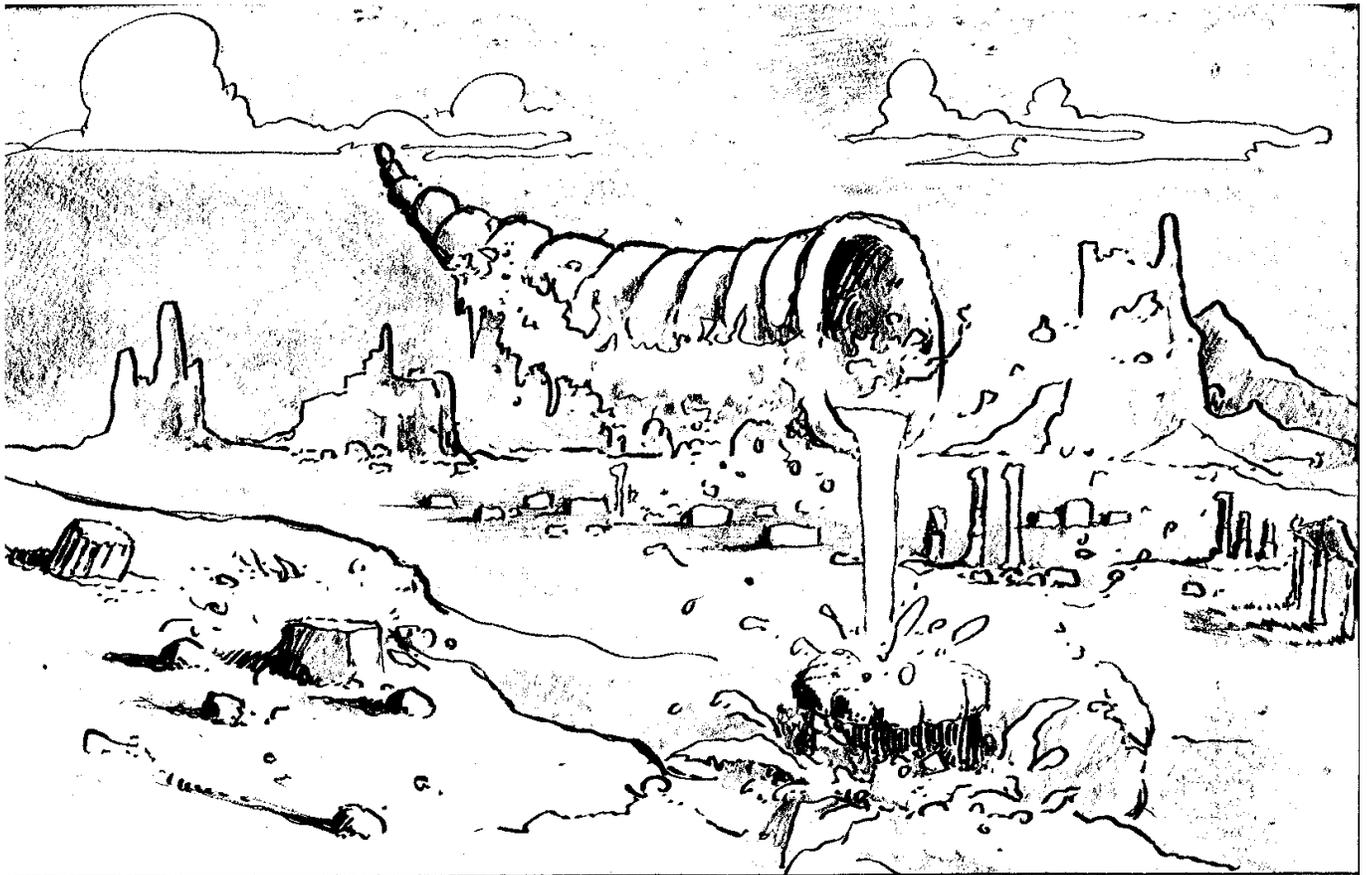


PIEGE DE LA SALLE 8



PIECE 5





#### BESTIAIRE

Slavio: F: 15 I:17 S:13 D:12 C:9 CH:10  
 AL: CN PV: 19 CA: 4, sorts cléricaux connus  
 niv1: 4, niv2:3, niv3:1, niv4:3, niv5:2, niv6:2.  
 Champ de connaissances:  
 Majeur: humanité, catégories spéciales: histo-  
 re, théologie et mythes.  
 Mineur: demi-humanité.  
 Objet magique: bracelets ca4.

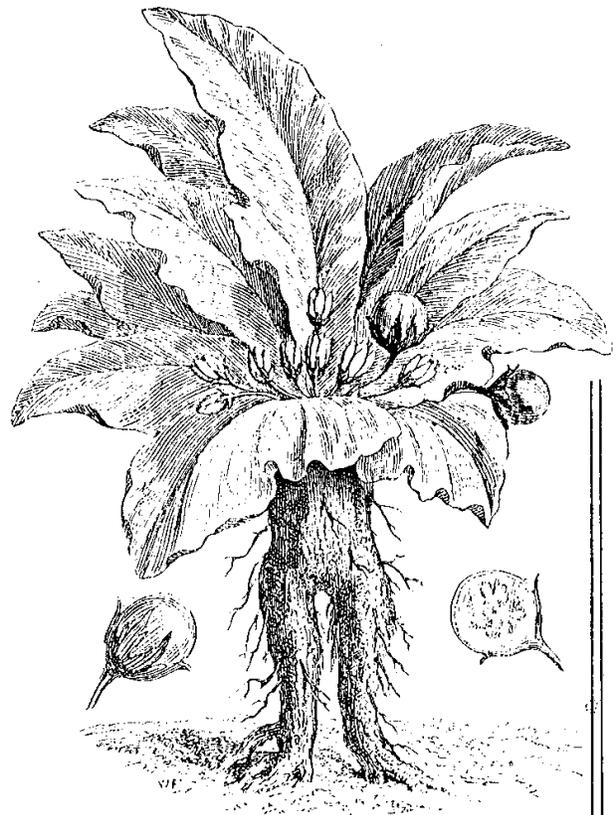
Illusion: CA:-1, DV:10, n.att:6 4d8 et 2d4.  
 Premier stone guardian (voir MM2 ): DV: 4+4  
 PV:32 AC:2 mvt:10" n.att:2 2-9/2-9 Int: non.  
 AL:n p.exp: 806  
 Défenses spéciales: armes tranchantes 1/4 des  
 dégats, Insensible aux missiles normaux, au poi-  
 son, au sort de hold, charme, paralysie, peur.  
 1/2 dommages sur les sorts basés sur le froid,  
 le feu et l'électricité.  
 Ils détectent l'invisibilité.

Second stone guardian: Idem sauf PV:23  
 p.exp:734

Créature de la salle 19: DV: 10 PV:60 CA:-1  
 mvt:15" n.att: 6 4x1-8,2x1-4 Int. except. Sag.  
 18  
 Défense spéciale: touchable par arme +2.  
 Résistance à la magie 50%  
 Attaques spéciales: poison paralysant.  
 Sorts: comme un clerc niv.12.

Groupe de surveillance: 6 guerriers niv1 1 ser-  
 gent guerrier niv2, 1 ranger niv1  
 (tous mercenaires) et un magicien valeur niv 5/5  
 ami de Slavio et chef du groupe

### L'herbier du magicien



La Mandragore. — D'après dom Cabrol.



EPHIRIS VOUS PARLE  
DE



Llylgamyn... vous connaissez ? Pffft !  
Parlez-moi de ces aventuriers ! Voyons que je  
vous explique :

Imaginez un imposant château, plein de tourelles et de machicoulis, veillant sur la ville et la contrée environnante. Ce haut-lieu fut le point de départ de nos exploits.

Quelques camarades et moi-même y étions parvenus au terme d'un voyage fastidieux autant qu'insipide. Après un repos bien mérité à l'Auberge des Aventuriers, Balroth nous dégota un cabaret sordide où nous nous installâmes, radieux, face à moult chopes de cervoise fraîche.

C'est là que nous apprîmes l'existence d'un labyrinthe sous le château et que nous décidâmes de séjourner en ces lieux où notre soif d'aventure nous avait conduits.

#### LE TERRAIN D'ENTRAINEMENT

Ne fait pas un bon aventurier qui veut ! Ceci nécessite une préparation minimum et c'est à l'entraînement que naissent les vrais champions.

Les compétences requises sont la force, l'intelligence, la piété, la vitalité, l'agilité et la chance. Chaque race possède un capital de départ selon ses prédispositions naturelles :

	Humain	Elfe	Nain	Gnome	Hobbit
FORCE	8	7	10	7	5
Q.I.	8	10	7	7	7
PIETE	5	10	10	10	7
VITALITE	8	6	10	8	6
AGILITE	8	9	5	10	10
CHANCE	9	6	6	7	15

Cependant, chacun bénéficie d'un certain nombre de points supplémentaires qui peuvent être répartis deci-delà au gré du Créateur. Le commun des mortels se voit ainsi attribuer une dizaine de points de bonus alors que les héros disposent parfois du double (question de patience).

Suivant ses aptitudes, on choisit une Caste : guerrier, prêtre, mage ou voleur. Il existe aussi des castes supérieures : samouraï, templeur, ninja et évêque, mais elles sont, pour les trois premières, inaccessibles au débutant et n'autorisent qu'un avancement très lent.

#### LE CHATEAU

Le Cabaret de Gilgamesh est le lieu de rencontre des aventuriers. C'est là que se constituent les groupes partant en expédition et que se déroulent tous les échanges et tractations.

Gilgamesh a toutefois un gros défaut : il n'aime pas la bagarre et ne laissera jamais entrer deux personnages de conduites "incompatibles".

Il devient donc impossible à un personnage bon de faire équipe avec un dépravé.

Quand je pense que la neutralité permet d'aller boire un coup quand on le désire, je regrette presque ma vocation de prêtre qui m'oblige à adopter une position tranchée.

Je vous parlerai ensuite de cet escroc de Boltac -qu'il soit jeté aux flammes de Baal-, dont l'échoppe fait l'angle d'une ruelle et de la place du marché. Ce ladre (un Nain entre nous soit dit) s'adonne à un commerce douteux par lequel malheureusement les jeunes recrues sont obligées de passer. Elles se voient là délestées de leurs maigres économies en échange d'une vulgaire armure de cuir et d'une épée rouillée.

N'essayez surtout pas de lui revendre quoi que ce soit ! Il vous en donnerait le quart de sa valeur pour le fourguer au prix fort à peine serez vous sorti. Nous avons pour notre part rapidement boycotté ce filou en constituant une coopérative tenue par notre copain Westyer. Chacun lui laisse les objets intéressants trouvés dans le labyrinthe au prix qu'en donnait Boltac et ils sont revendus aux jeunes sans bénéfice. Et tout !

Boltac propose aussi d'identifier les objets trouvés. Là encore, nous nous passons de ses services grâce à Kayrin, notre évêque, qui ne s'en sort pas trop mal. Au retour de chaque expédition, quelques-uns d'entre nous centralisent les objets trouvés et redescendent avec lui au bas du premier escalier.

Il se livre là à un rituel de lui seul connu et tout se passe généralement bien. Pas toujours, remarquez ! En effet, si Kayrin ne vient plus avec nous en expédition, c'est qu'il a par malchance touché un anneau en tentant de l'identifier. Celui-ci s'est avéré être un Anneau de Mort envouté et depuis Kayrin ne peut plus s'en défaire.

La seule solution est de le faire exorciser par Boltac, mais devinez combien lui demande ce ...nain : 250000 écus !! Si, si ! Bon, je change de sujet ou je vais m'énerver .

Dans l'enceinte du château, je vous conseille aussi l'Auberge des Aventuriers : c'est le lieu idéal pour se reposer après une course dans les souterrains. Des étables aux suites principales, vous n'aurez que l'embarras du choix. Cependant, si un séjour dans l'étable est gratuit, il ne faut pas compter s'y reposer beaucoup (ni récupérer vos précieux p.v.) : la paille y est humide et le sommeil dur à trouver. Par contre, les gens fortunés pourront se refaire une santé plus ou moins rapidement selon le confort de leur installation.

C'est pendant votre repos que vous assimilerez l'expérience acquise et que vous pouvez être promu à l'échelon supérieur.

Par ailleurs, chacun sait que seul le sommeil permet de recouvrer l'intégralité de ses pouvoirs psychiques et qu'il est donc essentiel aux mages, prêtres et consorts. Ceci seul rend impératifs des séjours réguliers à l'Auberge.

En effet, plutôt que d'aller claquer inutilement vos écus pour récupérer du tonus, faites un peu travailler votre prêtre avant de sortir du labyrinthe (les sorts n'opèrent qu'en sous-sol). S'il est trop crevé ou trop nul, envoyez le donc se reposer un peu ou bien allez en chercher un tout frais.

Votre dernier lieu de villégiature sera (mais je ne vous le souhaite pas) le Temple de Cant. C'est un endroit fort austère où sont remorqués les aventuriers paralysés ou morts dès leur retour au château.

Moyennant espèces sonnantes et trébuchantes, vous pouvez demander aux prêtres du cru de faire quelque chose pour un copain réduit à ces

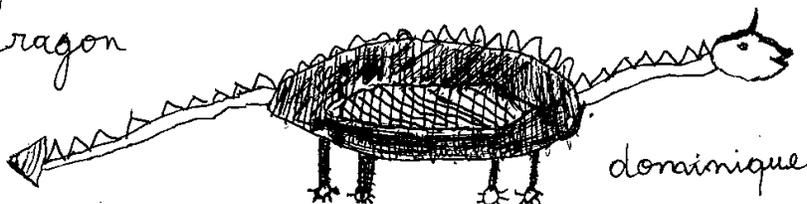
dernières extrémités. Toutefois, pensez à le dépouiller de tout son équipement au préalable; cela peut sembler fort peu respectueux à l'égard d'un défunt, mais si la tentative des prêtres échoue vous n'aurez pas tout perdu.

Sachez aussi que, personnellement, je ressuscite très bien et... pour beaucoup moins cher !

Voilà pour ce château, somme toute fort accueillant. Mais me direz-vous, la surface : c'est très bien ! et dessous ??... Dessous ! c'est l'enfer, la surprise, l'horreur, la richesse, le siège des monstres et des plus noirs complots : le donjon du Suzerain Hérétique. Notre prochain épisode...

**Olivier JARRY**

le dragon



dominique

## UORAG ~ PUOL

**Anne  
VETILLARD**

"La pleine lune se levait au-dessus des collines couvertes de grandes forêts de pins. Aucun endroit pour se protéger des rayons de l'astre de la nuit... Cela allait encore recommencer ! Je quittais brusquement le groupe pour m'enfuir. Pour me cacher ! Il fallait les empêcher de connaître l'effroyable vérité : j'étais devenu un lycanthrope, un être à double personnalité haï par les siens et meurtrier malgré lui. La transformation surviendrait bientôt, et rien ne me protégerait de leur colère vengeresse."

L'homme courait éperdument dans la forêt. Les grands pins, formant des obstacles qu'il devait éviter sans cesse, le ralentissaient. Le sous-bois était presque inexistant mais tout semblait obscur malgré la lueur diffuse de la lune. Chaque recoin d'ombre pouvait mettre plus de distance entre la bête et lui. Il ne possédait aucune arme, et la haine de ses ancêtres pour la vie sauvage remontait instinctivement, presque malgré lui !

Mais pourquoi fuir, pensa-t'il soudain. L'homme est bien supérieur au loup. Son intelligence lui permettrait de se défaire de son poursuivant sans aucun problème. Il devait absolument trouver une arme; quelque chose pour attaquer l'animal qui était sur ses traces. Il arracha une branche à un arbre mort, la souleva et s'assura de sa solidité. Bien sûr, cela était maintenant

évident. Il devait inverser les rôles, poursuivre la bête et tenter de la tuer ... tuer, tuer, TUER !

Repérant un arbre aux branches basses, il y grimpa et s'y embusqua. L'odeur de résine imprégnait l'air; puis il devina soudain une senteur plus âcre, plus fauve. Son excitation le trahit et fit lever la tête au loup qui passait sous le pin. Au même moment, l'homme se jeta sur lui avec un hurlement dément et, négligeant les morsures de la bête attaquée, frappa sans relâche jusqu'à l'épuisement. Il lâcha finalement sa massue improvisée maintenant tachée de sang et s'écroula d'un bloc, vaincu par la fatigue. La lune disparaissait lentement derrière la cime des arbres.

"Je me suis réveillé au petit jour. Un autre cadavre reposait sur le tapis d'aiguilles de pin, une nouvelle victime. J'avais retrouvé mon aspect normal. Le meurtre que j'avais commis cette nuit pesait encore sur mon esprit. La joie d'avoir retrouvé ma forme originelle était gâchée par ce souvenir abominable. Un hurlement monta de ma gorge. Je m'éloignai du lieu du carnage, les oreilles pendantes et la queue basse. Je rejoignis la meute que j'avais fuie la veille, attendant comme les autres, mais sans espoir, le retour du disparu..."



# LE DOUBLE CRIME DU PERE LACHAISE

UN SCENARIO  
"APPEL DE  
CTHULHU"

JERÔME  
BOHBOT

Ce scénario pour l'Appel de Cthulhu, convient pour trois ou quatre aventuriers débutants.

## INTRODUCTION :

18 juin 1919 au matin, le XXème arrondissement est plongé dans la stupeur. Les histoires qui effrayaient encore les enfants lors de la veille au coin du feu, il n'y a de cela encore qu'une vingtaine d'années, refont surface... Une terrible affaire criminelle secoue l'opinion publique; si la presse monte l'histoire en épingle, et que la police n'élucide pas le mystère, alors le gouvernement risque la déstabilisation devant l'ampleur du scandale.

Mais est-ce vraiment un but politique qui motive ce ou ces curieux assassins?...

## L'HISTOIRE (réservée au Maître des Arcanes)

Tout d'abord une petite note au sujet des aventuriers: pour éviter des incohérences ou même des problèmes, il faudrait que l'un des joueurs soit un des gardiens du cimetière, et soit fermement décidé à résoudre l'énigme; qu'un autre soit policier afin de posséder les rapports concernant l'enquête. Passons maintenant à l'affaire.

En réalité elle commence beaucoup plus tôt qu'il n'y paraît, avec, le 10 novembre 1800, la naissance de Pierre Lecarré, sixième enfant d'une famille pauvre du petit village de Charonne, alentour de la capitale. Pierre n'a pas les moyens d'aller à l'école, aussi passe-t-il tout son temps dans la rue.

A treize ans il s'enfuit de sa maison lugubre et de chez ses parents alcooliques. Pierre, malgré son manque flagrant d'éducation, a une intelligence remarquable qui lui a toujours attiré la jalousie de ses frères et soeurs. A quinze ans, il s'engage dans l'armée que l'Empereur revenu d'exil met sur pieds; il est blessé au bras à Waterloo et s'enfuit. Après la défaite, il est recueilli par un prêtre jésuite qui remarque son intelligence; il apprend à lire et à écrire, d'abord le français, puis le latin et enfin le grec; il se découvre par là-même une soif sans fin de connaissances.

A vingt ans, il décide de découvrir le monde, et s'embarque comme matelot sur une frégate. Pendant vingt ans, il va vivre au Tibet, dans les îles du Pacifique, en Amérique du Sud et au Moyen Orient; il va y étudier les civilisations anciennes, et y apprendre les sciences occultes. Son séjour dans les pays Arabes lui fera découvrir l'alchimie et les mathématiques; et c'est

avec son propre bateau, et une petite fortune, qu'il reviendra en France au cours de l'année 1840.

La maladie autant que la pauvreté n'auront épargné que ses deux frères aînés, Paul et Jacques. Pierre est devenu un grand maître en sciences occultes, et afin de pouvoir compléter ses connaissances, pour mêler la science à la magie, il s'inscrit à la faculté de médecine. Il décroche brillamment son diplôme en 1845, et découvre parallèlement le but de sa vie et de ses recherches: l'immortalité...

Seulement, pour cela, il lui faut des cadavres, et même beaucoup de cadavres, aussi décide-t-il d'ouvrir une entreprise de pompes funèbres dans laquelle ses deux frères sont invités à travailler. Début 1846, la société Lecarré et Frères est créée.

Tout marche magnifiquement: Pierre s'avère être un génie en affaires et décroche un contrat avec les hôpitaux de Paris pour l'inhumation des corps qui ne sont pas réclamés. Il s'est installé un laboratoire secret dans la cave de la société, et y pratique ses terribles expériences.

En 1880, Pierre paraît toujours un homme de quarante ans, alors que ses deux frères et associés meurent, victimes d'une épidémie de grippe hivernale et de leur grand âge. Il se retrouve alors seul maître de la société. Malheureusement, il a de plus en plus de mal à garder sa jeunesse, et, outre des cadavres, il lui faudrait du matériel vivant, et sans éveiller l'attention des autorités. Il s'alloue pour cela en 1881 les services d'un petit truand qui a main basse sur quelques ateliers clandestins: Claudio Castano, surnommé le "Boutonneux" par ses ennemis.

En 1890, Pierre est toujours en excellente santé, mais il lui faut mourir pour éviter les soupçons. Il rédige alors son testament et s'investit un fils qu'il aurait eu lors de son séjour au Moyen Orient et qui répondrait au nom d'Emile. Il ne lui reste plus alors qu'à faire rédiger un certificat de décès par un médecin véreux, et à se changer un peu les traits pour devenir Emile, un homme de cinquante ans, qui ressemble étrangement à son père.

Bref, les activités de Pierre reprennent normalement et vont même plutôt bien jusqu'en 1918, grâce notamment à la guerre de 1870, aux événements de la Commune, et enfin à la première guerre mondiale.

En octobre 1918, Pierre perd le peu de raison

qui lui restait encore, et se dit que s'il a réussi à vaincre la mort, il a le pouvoir de dominer le monde. Pour cela, il possède la plus grande armée qui n'ait jamais existé, celle des morts...

Il décide de passer à l'expérimentation. Il lui faut un vieux cadavre: une nuit, il se fait enfermer dans le cimetière, déterre un cercueil centenaire du quartier des maréchaux d'Empire et le traîne jusqu'à la crypte familiale. On est le 16 janvier 1919.

A partir du 17, Pierre va venir tous les jours à la crypte familiale, le plus discrètement possible, et va installer son dispositif dans le caveau. Le 4 mars, il pille deux nouvelles sépultures dans le but de refaire d'autres essais après celui qu'il a prévu pour la nuit du 17 au 18 juin...

L'expérience est enfin déclenchée. Le temps est orageux comme l'avait prévu Pierre, et la foudre tombe sur le paratonnerre de fortune qu'il a installé et relié à son appareillage: enfin, l'énergie arrive au squelette décharné et inanimé qui se relève brusquement. Pierre hurle "Tu es mien!" La créature, surprise, se retourne alors, et, voyant l'homme, lui donne un grand coup sur la figure et s'enfuit par la porte entrouverte de la crypte. L'expérience n'est qu'à moitié réussie. Pierre se dit alors, constatant avec stupéfaction que sa joue part en lambeaux, que ses théories scientifiques sont exactes, mais qu'il a dû se tromper dans sa formule magique... Il faut maintenant attendre la prochaine nuit d'orage pour tenter autre chose. Il n'y a plus qu'à rentrer le paratonnerre et quitter la crypte pour se soigner.

Le squelette court dans le cimetière. Il lui faut trouver un abri avant le jour, tant redouté par les créatures des ténèbres. Soudain, il aperçoit deux hommes en uniforme qui l'interpellent et lui barrent le passage. Machinalement, il saisit son sabre, sa main se raidit... C'est le double crime du Père Lachaise!

#### L'ENQUETE:

Il y a plusieurs moyens d'apprendre ce qui s'est passé au cimetière dans la nuit du 17 au 18 juin. Tout ce que peuvent savoir les personnages est donné dans cette partie. Il y a, à la fin, un paragraphe qui concerne le policier et le gardien du cimetière.

1°) - Sur ce qui s'est passé au Père Lachaise:

Ce cimetière, dont le véritable nom est Cimetière de l'Est, a été fondé le 21 mai

1804, bien qu'il ne soit devenu "à la mode" qu'à partir des années 1820. Sa superficie est doublée, au cours des années 1840. Cet endroit est un des lieux privilégiés de promenade pour les Parisiens, et les faits mystérieux et inexplicables y sont plutôt rares.

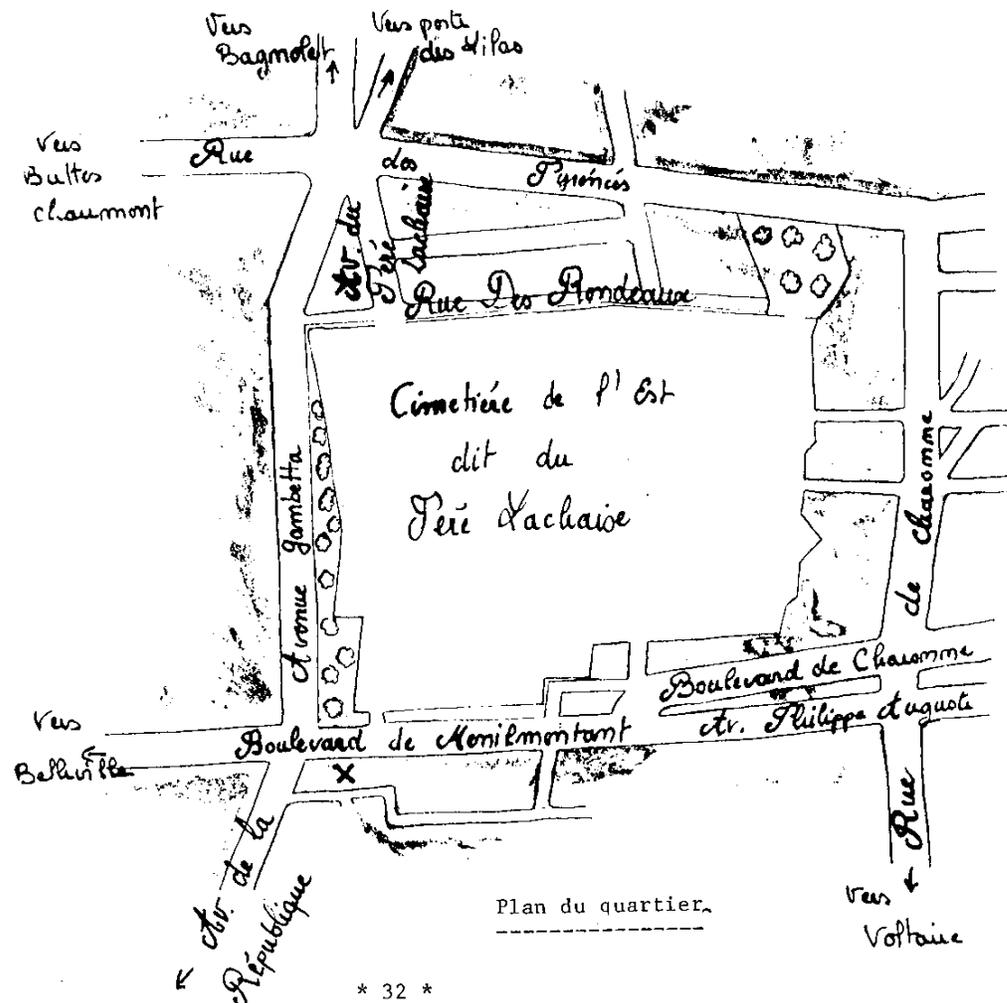
C'est en 1919 que va commencer une curieuse histoire. En moins de trois mois, trois tombes du quartier des maréchaux d'Empire vont être profanées. Chose curieuse, les blasphémateurs ont dans les trois cas fait disparaître les cercueils ainsi que les dépouilles: curieux, comparé aux méthodes habituelles des nécrophages ou autres pilleurs de tombes.

Le Journal de Paris a publié un article dans son numéro du 6 mars:

"Il arrive souvent qu'une sépulture soit violée, mais on retrouve toujours des traces, et, qui plus est, les victimes de ces crimes sont toujours des corps enterrés depuis peu. Or, cette nuit, deux cercueils de la division des maréchaux d'Empire du Cimetière de l'Est ont été volés, ainsi que leur contenu. Il s'agit de maréchaux appartenant à de petites familles aujourd'hui éteintes. Le plus curieux est que, dans la nuit du 16 au 17 janvier de cette même année, une première tombe a été pillée de la sorte. Une bien curieuse affaire, à suivre en tout cas..."

Il n'y a pas d'autres événements notables jusqu'à la nuit du 17 au 18 juin.

Les Lecarré possèdent une crypte familiale depuis 1846, date de la fondation de la société. Elle se trouve à côté du quartier des maréchaux



d'Empire, non loin de la partie la plus ancienne du cimetière. Si l'on demande des renseignements à une vieille femme qui vient tous les jours nourrir les chats sauvages, elle pourra, si l'on se montre persuasif, se souvenir qu'un homme vient régulièrement se recueillir sur la tombe des Lecarré depuis le mois de janvier, et qu'il reste souvent plusieurs heures dans la crypte dont il a la clé. Elle pourra le décrire comme un homme d'une quarantaine d'années, qui ne paye pas de mine. Si les joueurs passent devant la crypte des Lecarré après les événements de la nuit du 17 au 18, il faudra tirer un jet de chance pour voir une trace de sang laissée par le squelette lorsqu'il est sorti. La marque paraît somme toute assez fraîche. Un examen attentif peut révéler qu'il y a quelques fragments de chair.

Nouvel article dans le journal du 18 juin: "Décidément, le Cimetière de l'Est, autrefois célèbre par ses morts, recommence à faire parler de lui. La police se refuse à toute déclaration, et fait tout pour entraver l'enquête des journalistes. L'année 1919 semble bien noire pour ce célèbre lieu parisien, et quelque chose me dit que cette affaire n'a pas fini de nous étonner!"

A partir du 19 juin, il n'est pas rare de trouver des chats éventrés dans le cimetière.

2°) - Sur Pierre Lecarré (ou Emile):

Au service de l'état civil, on trouve la trace d'un certain Pierre Lecarré, né en 1800, fils de Louis Lecarré et Bernadette Delarue, sixième enfant et dernier né de la famille. Il est décédé le 10 mai 1890 d'une crise cardiaque (décès constaté par un médecin). Pierre a été enterré au Père Lachaise aux côtés de ses deux frères. Quant à Emile, il n'apparaît qu'en 1890, peu après la mort de son père. Il serait né probablement en 1840, de mère inconnue.

Mme Jeanette, la concierge de l'immeuble du 77 Boulevard de Ménilmontant est la doyenne du quartier. Elle a connu, étant jeune fille, Mr Pierre Lecarré. Si on la questionne, elle parlera de Mr Pierre, et elle avouera qu'il exerçait sur elle une certaine peur, qu'elle a du mal à définir, car il était très aimable. Peut-être cela provenait-il du fait qu'il ne changeait pas, et que, malgré ses 90 ans, il n'en semblait que quarante. Elle se souvient aussi qu'il portait une grosse cicatrice au bras, qu'il disait devoir à l'Empereur. Mais, curieusement, ce qui l'a le plus choquée, c'est la ressemblance entre Emile et Pierre...

Emile cache avec beaucoup de soin sa blessure au bras gauche, afin d'éviter le moindre soupçon. Bien que ses expériences remplacent ses cellules au fur et à mesure, cette marque reste parce qu'elle est beaucoup plus ancienne. Ce n'est pas le cas de sa blessure à la joue, suite à la nuit du 17 au 18, qui aura totalement disparu le 21.

3) Les lieux où se déroule l'histoire

- \* La crypte des Lecarré: ce tombeau familial est une concession à perpétuité achetée par Pierre en 1840. Pierre ne fréquentait pour ainsi dire jamais l'endroit avant de commencer la réalisation de son projet insensé. Pour accéder à la crypte, il faut passer par une trappe qui se trouve dans le sol de la petite chapelle, seule partie apparente du tombeau,

puis par un escalier de pierre qui tourne à angle droit. Arrivé au sous-sol, il faut ouvrir le cadenas d'une épaisse porte de métal (dont la clé se trouve soit sur Pierre, soit dans son laboratoire).

Lorsqu'on arrive dans la pièce, il apparaît un incroyable désordre, dû à un amas de fils électriques et d'appareils curieux, tous visiblement reliés à une sorte de table d'opération en métal, à côté de laquelle se trouve un vieux cercueil dont le bois est passablement pourri. Il est ouvert et vide. Dessus, il n'y a qu'une inscription gravée: c'est le chiffre 1811 (c'est le cercueil du squelette qui a déjà été réanimé). Un examen complet de l'appareillage (ce qui prend un certain temps) ne révèle rien de particulier. Le but de ces machines semble incompréhensible.

Il y a de quoi mettre dix cercueils dans la crypte. Cinq cases seulement sont pleines. On peut sortir les cercueils et les ouvrir sans trop de difficulté. Voici ce qui est inscrit sur les plaques et ce que l'on trouve à l'intérieur:

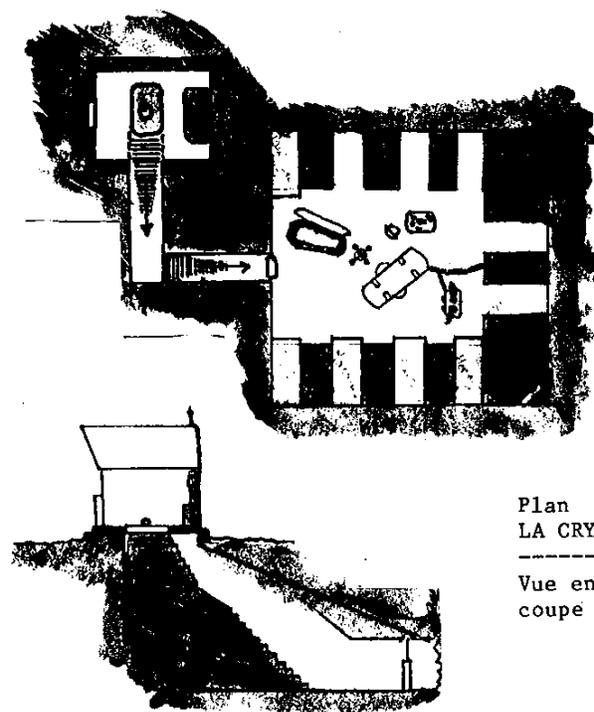
- Paul Lecarré (1790 - 1880): Il y a un squelette dans un vieux costume des années 1880, ainsi que quelques affaires personnelles (portefeuille...).

- Jacques Lecarré (1798 - 1880): même chose.

- Pierre Lecarré (1800 - 1890): il n'y a qu'un squelette nu, sans rien d'autre à l'intérieur. Un personnage qui possède des connaissances en anthropologie pourra sans difficulté s'apercevoir que c'est un homme de race africaine (si les personnages ont déjà enquêté sur Pierre, tirer un jet de SAN - s'il est raté il y a perte d'un point, sinon rien).

- Henry Leboiteux, Maréchal d'Empire, mort à Waterloo, 1770 - 1815. A l'intérieur, on trouve un squelette en uniforme d'officier des grenadiers, avec son sabre.

- Paul-Louis de la Buissonnière, Maréchal d'Empire, mort à Eylau, 1780-1807. Il y a un squelette en uniforme de hussard.



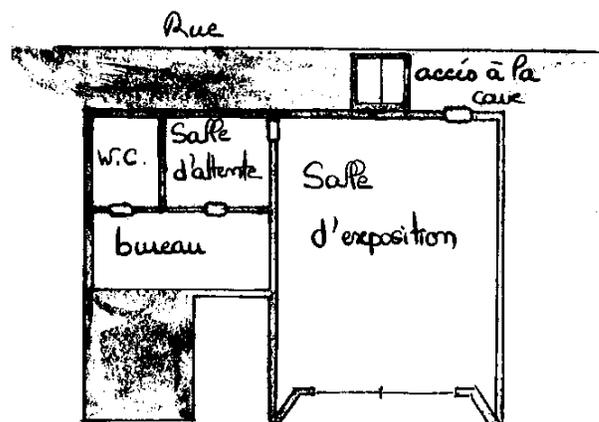
Plan  
LA CRYPTÉ  
-----  
Vue en  
coupe

- \* L'appartement de Lecarré : il se trouve juste au dessus du magasin au numéro 37 du Boulevard de Ménilmontant. On y accède par une petite porte cochère sur le côté du magasin. Lorsque les investigateurs voudront visiter l'appartement, le jour, il faudra tirer un jet de chance. S'il rate, la bonne sera là, auquel cas elle ne laissera passer personne et dira de s'adresser à Mr Lecarré, en bas (elle s'appelle Anne-Marie et débarque de se Bretagne natale). La nuit, Pierre travaille jusqu'à trois heures du matin dans son laboratoire secret (sauf exception), après quoi, il rentre se coucher et se lève à dix heures du matin.

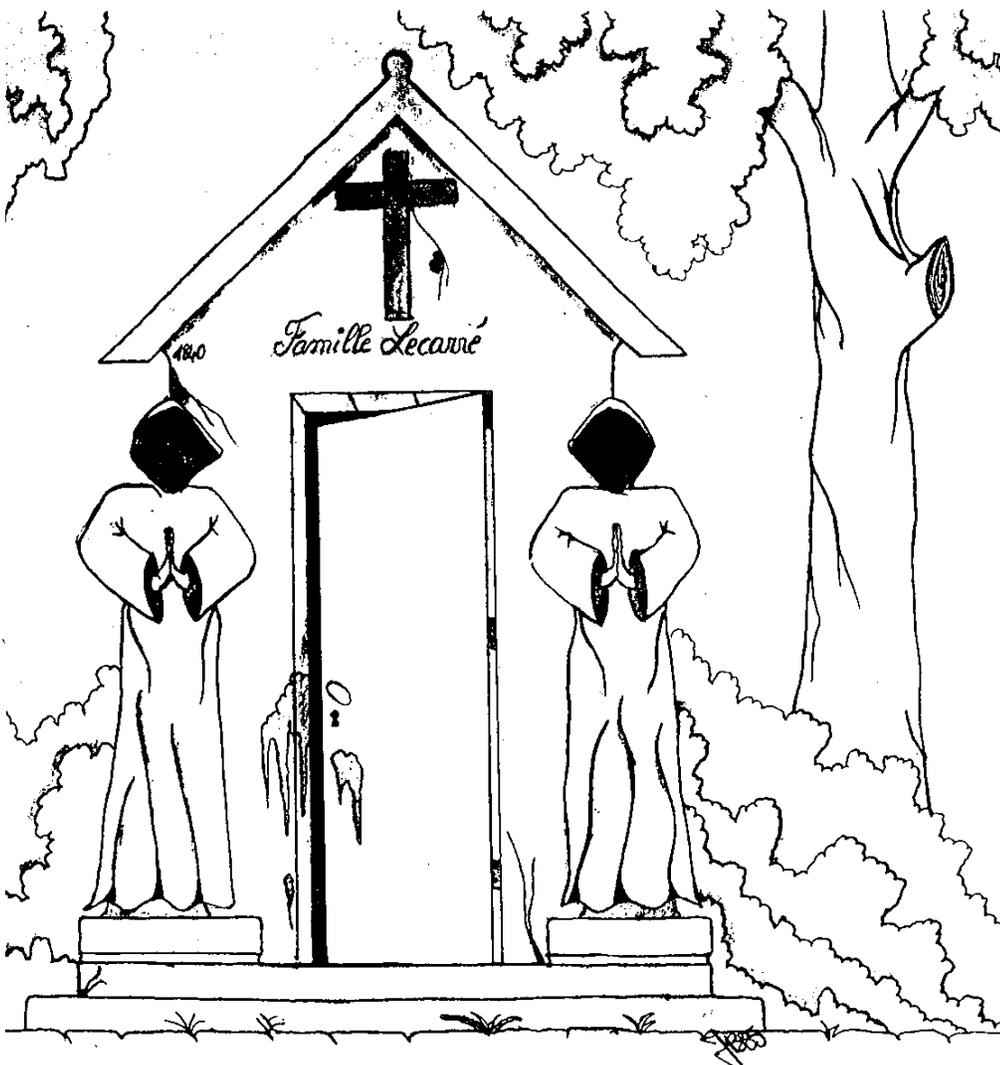
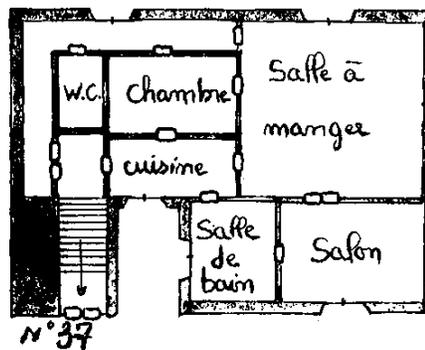
Il règne dans ces trois pièces une odeur de vieux, qui rend mal à l'aise. Le mobilier, la décoration, semblent laisser croire que tout s'est arrêté il y a environ 80 ans. Mis à part cela, il n'y a rien à trouver d'intéressant.

- \* Le magasin se trouve juste en dessous de l'appartement. Il occupe le n°35 du boulevard, et on ne peut pas rater sa grande façade vitrée, sur laquelle est inscrit en gros : Maison Lecarré & frères, fondée en 1846.

La pièce principale est la salle d'exposition. On y trouve bon nombre de tombes factices. Il y a également tout un assortiment de cercueils destinés à être présentés aux clients. La petite porte, très solide, et toujours fermée à clé, au fond de la salle aboutit dans la rue de derrière. Les autres pièces sont :



Le magasin et l'appartement



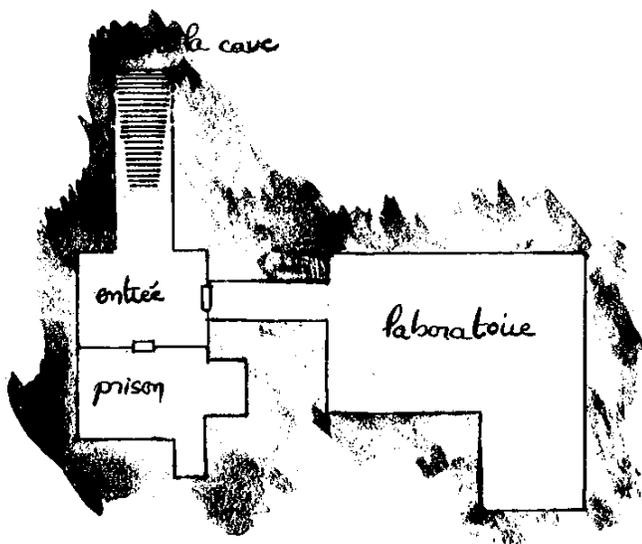
- une salle d'attente, assez sobre, les murs décorés par quelques photos d'enterrement, avec seulement quelques sièges de couleur rouge foncée, usés par le temps,

- le bureau, plus clair, mais toujours éclairé à l'électricité : c'est un lieu de travail très bien rangé, où Pierre ne reçoit que pour signer un contrat. Le mobilier est composé de fichiers, d'un bureau, de quelques sièges. Les murs sont décorés comme ceux de la salle d'attente. Si l'on fouille, on trouvera des contrats divers, qui montrent tous que l'entreprise est florissante. La seule chose vraiment importante que l'on peut remarquer, c'est en fouillant les fichiers. Un jet d'idée réussi permettra de s'apercevoir que l'écriture n'a pas changé depuis les premiers dossiers de 1846.

- \* La cave se trouve exactement en dessous du magasin. On y accède par une annexe qui se trouve derrière la maison. Elle est solidement fermée par deux portes métalliques, retenues par un énorme cadenas et une chaîne non moins solide. Un large escalier, en pierre, pas du tout glissant, s'enfonce dans l'obscurité. Une très mauvaise odeur émane de l'ensemble. L'escalier aboutit à une vaste pièce, entièrement carrelée de faïence blanche. L'odeur semble provenir de derrière la porte, face à l'escalier. Elle donne dans la prison où Pierre enferme "le matériel vivant" qu'on lui apporte tous les dimanches soirs. Il en utilise un par jour, jusqu'au jeudi soir où il utilise le dernier (il n'y en a donc plus le vendredi et le samedi). Les murs de cette salle sont nus et laissent apparaître des traces de saleté épouvantable. Au fond, dans un renforcement, il y a un trou qui semble faire office de WC : l'odeur y est irrespirable. Tout prisonnier qui se trouve dans la prison est complètement abruti par son traitement. La vue de ces individus provoque la perte d'ID4 de SAN si le jet est réussi. La porte est métallique et électrifiée. Le fait de saisir la poignée sans précaution occasionne 1D3 points de dommage, et assomme pour un nombre de minutes équivalent à une heure moins deux fois la constitution du personnage. On peut s'apercevoir, lorsqu'on observe attentivement, et en réussissant un "trouver objet caché", qu'il y a un fil électrique qui arrive sur la porte. Elle est fermée par deux verrous qui se trouvent côté entrée.

La porte du laboratoire est fermée à clé. Si on vient entre dix heures du soir et trois heures du matin, on y trouvera Pierre entraîné de travailler.

Le labo est une vaste pièce où se côtoient Pentacle et appareils électriques, livres de sciences et livres de sorcellerie. Cela semble à première vue être un chantier abominable, avec un enchevêtrement de fils électriques, d'appareillages curieux, et de symboles gravés un peu partout. Au centre de la pièce se dresse une table de chirurgie, où sont fixées des sangles. Il y a aussi un bureau, au-dessus duquel est accroché un diplôme de médecin-chirurgien de la faculté de Médecine de Paris, datant de 1845 et libellé au nom de Pierre Lecarré. Il y a un tiroir fermé



à clé dans le bureau où se trouve un manuscrit qui-présente la vie entière de Pierre et ses recherches. Il a été commencé en 1825 et il y a déjà 800 pages d'écrites. La langue utilisée est l'Arabe, mais il est écrit de façon phonétique en grec. Si l'on arrive à lire le livre (et il faudra du temps et des idées), on perdra 1D10 de SAN, il augmentera de 5% la connaissance du mythe et permettra de découvrir les sorts que connaît Pierre. Si l'on arrive dans le laboratoire lorsque Pierre tente ses expériences, il y a beaucoup de chances qu'en plus du cobaye vivant, il y ait quatre ou cinq cadavres sur le sol. Cette découverte coûtera 1D10 de SAN (1D4 si le jet est réussi).

Note : le magasin ferme à 19H (rideau métallique et portes fermées à clé : Pierre garde toujours le trousseau sur lui).

#### 4) FILIERE CASTANO

Il n'y a qu'un seul moyen d'arriver à lui : il faut pour cela suivre le camion qui fait la livraison de spécimens tous les dimanches à 24 H. Claudio Castano, dit "le boutonneux" dans le milieu, approche la soixantaine. Depuis 1881, il livre à Pierre Lecarré, tous les dimanches, cinq travailleurs clandestins vendus un bon prix. Il n'y a aucune trace d'un quelconque contrat; les deux personnes s'entendent très bien dès qu'il s'agit d'argent. Si on interroge la vieille dame qui habite au rez-de-chaussée du numéro 33, qui souffre d'insomnies et perd la tête (ah ! pauvre Mme Dubois), elle pourra dire sans se faire prier, que Mr Lecarré reçoit de la visite tous les dimanches soirs et qu'il y a toujours des gens qui parlent étranger.

Si l'on intercepte la livraison, on ne pourra rien obtenir des livreurs. Il y a toujours un lieutenant de Castano dans le camion et il est plutôt bien armé (fusil mitrailleur BAR mod16 et colt.45). Si on suit le camion, il n'y aura pas de problème pour découvrir où il rentre. Il suffira alors d'alerter la police. Si les joueurs décident de se débarrasser eux-mêmes de Castano, précisons qu'il est accompagné de 3 lieutenants, 4 hommes de main et dispose d'un bon arsenal.

#### 5°) - Ce que connaissent les joueurs:

Si l'un d'eux est gardien du cimetière, il aura des renseignements sur le double meurtre. Il a vu les corps : ils étaient à la fois lacérés et déchiquetés. Il sait aussi où se trouvent les tombes pillées et connaît bien le cimetière.

Si l'un d'eux est un policier, il possèdera les rapports de la police et du médecin légiste. Il n'est pas habilité à résoudre une autre affaire (Castano par exemple) et doit dans un cas semblable en référer à ses supérieurs. Il agit à couvert et ne doit pas dévoiler son identité sauf quand c'est nécessaire.

Rapport de Police écrit par le commissaire Charles Dujardin:

Dans la nuit du 17 au 18 juin à 2H.30 précises, Georges Dugland, gardien du cimetière du Père Lachaise est arrivé en courant au commissariat, annonçant la découverte de deux cadavres. A 2H.45, nous étions sur les lieux du, ou plutôt des crimes. Les corps étaient lacérés par endroit, déchiquetés à d'autres. Vu l'état des victimes, le légiste a été obligé de faire son travail sur place. Les corps ont été évacués à 6H. le 18.

Rapport de la morgue écrit par le docteur Jean Bzorski:  
De toute évidence la mort remonte vers une heure du matin, les deux gardiens ou du moins ce qui en restait avaient les yeux révoltés et étaient complètement crispés, comme paralysés. Il est évident qu'ils avaient reçu des coups provenant d'une arme coupante, ainsi que de ce qui pourrait être des griffes. Le premier coup donné semble avoir été fatal pour chacun des gardiens, le ou les assassins s'étant ensuite acharnés à mutiler leurs victimes.

Voici la fin du scénario, ou ce qui devrait se passer dans les jours à venir, à partir du 18 juin.

- Le 20 juin, un nouveau crime est commis dans le cimetière par le squelette.

- Le 22 juin, un soir d'orage, Lecarré va retourner à la crypte et ranimer les deux autres squelettes. Il va par là-même réussir à les contrôler tous les trois.

- Le 1<sup>er</sup> août, par une énorme nuit d'orage, Lecarré va en profiter pour réanimer et contrôler tous les morts du cimetière.

Si les aventuriers réussissent à détruire Lecarré et son livre, après avoir compris l'affaire, ils regagneront 1D10 de SAN, sinon rien.

#### CARACTERISTIQUES DES NPC

Squelettes:

FOR 25 TAI 13 CON 13  
INT 8 POU 6 DEX 14  
APP 13

POINTS DE VIE 1D10 X2  
MOUVEMENT 10

Les trois premiers squelettes ranimés par Lecarré sont assez particuliers : ce sont d'anciens soldats d'élite. Ils manient le sabre à 80% et font 1D6 aux dommages. Avec leurs griffes ils font 30% et toujours 1D6 de dégâts. Pour les tuer, les armes à feu (sauf gros calibres) ne font pas de dégâts ou presque (1 point à chaque fois). Les armes coupantes font demi-dommage et les armes frappantes plein dommage.

La vue de ces squelettes en uniforme fait perdre 1D10 de SAN, 1D4 si le jet est réussi.

PIERRE LECARRE:

FOR 10 DEX 14 INT 30 TAI 12 POU 30 APP 13  
POINTS DE VIE 20

SAN 20 (SUR 89 max)

SORTS: contrôler des morts vivants, relever les morts, flétrissement

Lire écrire et parler l'Arabe 90

Lire écrire et parler le Grec 85

Lire écrire et parler le Latin 80

Chimie 40, Electricité 80, Histoire 60, Mécanique 70, Mythe de Cthulhu 10, Occultisme 95, Médecine 70

F I N

\*\*\*\*\*

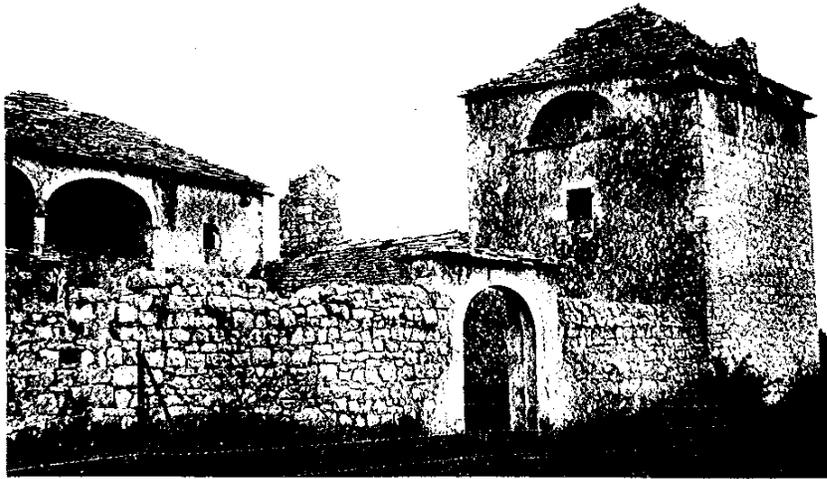
Plans et illustrations de Jérôme BOHBOT



# OASIS

\* \*

*Pascaline Chion*



A Jean-Paul, une nouvelle transmutable en scénario, et aussi pour le plaisir de dire qu'il n'y a pas toujours les-bons-et-les-mauvais.

(La Guilde des Prêtres envoie un groupe enquêter sur la planète Monouir, pour vérifier si la démocratie dont se vantent les élus est chose réelle, et quel rôle y jouent les Grandes Familles. Atterrissant à la faveur d'une panne, dont les enquêteurs savent qu'elle fut préparée par la guilde, le groupe des voyageurs reçoit un accueil forcé et froid, s'attire différents ennuis et pour finir se trouve contraint par Madame le Maire, Brune Arbanne, de partir en expédition dans les Collines, pour y procéder à l'arrestation d'un malfaiteur, Braise Nirdék. A peine arrivés dans les Collines, un inconnu, PREMIERE FIGURE SYMPATHIQUE DEPUIS LEUR ARRIVEE SUR MONOUIR, les tire d'un mauvais pas et fait leur connaissance. Il se nomme Braise Nirdék. A la nuit tombée, un groupe d'inconnus les interpelle, et nos voyageurs ripostent en engageant immédiatement un combat au cours duquel Braise Nirdék disparaît. Plus tard...)

- Je vais refendre du bois, proposa Noursia. Il restait stupéfait par le charme de leur hôtesse, non pas un charme physique car ses traits manquaient de finesse et seuls ses yeux étaient réellement beaux, mais elle déployait, quoique discrètement, une efficacité, une présence, un dynamisme étonnants. Malgré une apparence d'indifférence presque affectée, elle défendait ses points de vue avec beaucoup de force... Une femme remarquable. Tout en abattant la cognée avec méthode, Noursia se réjouissait encore que leurs pas les eût menés ici, las et affamés, découragés, réduits à abandonner leur quête. Ils venaient de prendre la décision de renoncer et cherchaient où passer la nuit la plus septentrionale, la nuit de l'échec, quand ils avaient découvert, par hasard, au creux d'un vallon identique à la pléthore de vallons qu'ils avaient traversés, la maison - une ferme en réalité, avec un petit bâtiment d'habitation au fond, face au portail

d'entrée, et les dépendances sur les trois autres côtés du carré. Il y régnait l'agitation habituelle d'une ferme, et le bruit leur en parvenait, atténué par la distance, comme l'expression même de la vie, après le silence de mort, accablant d'avoir trop longtemps duré. Ce n'était pas une ferme qu'ils cherchaient, mais quelque trace beaucoup plus modeste: un cairn, une arme brisée, ou simplement du sang dont la terre se serait teintée en le buvant, ou encore un pas, rien qu'une trace de pas, animal ou humain... Mais le talent du pisteur n'avait servi à rien... et l'apparition surprenante de ces bâtiments, de cette cheminée qui fumait, de ces silhouettes en mouvement alors que tout alentour semblait figé pour l'éternité, les avait remplis de trouble: illusion ou réalité? Amis ou ennemis? Comme toujours en ces cas-là, la surprise leur avait fait perdre un temps précieux, et ils avaient eu honte quand Bouvreuil avait parlé sèchement: "Ce ne sont pas des guerriers puisqu'ils auraient eu tout le temps de nous découper en rondelles, depuis que nous sommes plantés là." C'est pourquoi ils n'avaient pas les armes au poing en s'approchant, et Bouvreuil s'apprêtait à lancer un appel et non une sommation, quand Mirar était apparue. Noursia refendait les buches à gestes mécaniques, laissant ses pensées revivre leur surprenante arrivée, l'accueil chaleureux, l'invitation sincère plus que polie. Il posa la grosse hache et entreprit de transporter le bois à l'intérieur, près de la cheminée que ses compagnons avaient accaparée - une conquête facile. La veille, Bouvreuil avait testé Mirar et les avait assurés de la pureté de ses intentions. La jeune femme s'était aperçue de cette perquisition psychologique et en avait ri. Noursia ne se faisait donc aucune inquiétude et s'il cherchait à travailler pendant que les autres buvaient de la bière, c'était simplement parce qu'il tenait à remercier la jeune femme pour toutes ses prévenances. Il ramassait la dernière brassée de bois quand il entendit un léger bruit. Il fit comme il aurait fait chez lui - Mirar avait la manière pour faire oublier qu'on n'était pas chez soi - et se dirigea vers le coffre d'où lui était parvenu un

**UNE NOUVELLE...**

glissement furtif. C'était un coffre en bois sanglé de cuir, semblable au bagage de n'importe quel voyageur fortuné. Noursia l'ouvrit et écarquilla des yeux stupéfaits: en dessous de lui, il y avait une pièce aux vastes dimensions, abondamment éclairée, dont le coffre constituait une manière de cheminée. De là où il se trouvait, il n'aperçut qu'une partie des murs, de solides murailles en pierre. Le sol était sableux, et sur ce sable, dans ce sable, glissant, se tortillant, se mêlant, tendant le cou dans toutes les directions, il vit les serpents. Par dizaines, par centaines peut-être. Un élevage, bien entretenu, avec de la nourriture fraîche et de l'eau non souillée, dans des récipients propres.

Il trouva cela effrayant.

Mirar arriva, peut-être par hasard, précisément à ce moment-là, et ne manifesta aucun trouble en surprenant Noursia dans sa contemplation fascinée. Au moment de s'excuser pour son indiscretion, il en fut incapable et se contenta de demander:

- Tu es une guérisseuse? (°)

- Oui (Elle rit, et pour la première fois avec un peu de gêne semblait-il.). Cela doit te sembler ridicule, avec ton habitude du médibloc... Pourtant, on obtient des résultats étonnants... Il lui prit les épaules - menace, ou amitié? - et dit lentement:

- Si je n'accordais pas une confiance totale à Bouvreuil, maintenant je connaîtrais la peur.

Mais elle se mit à lui parler des serpents avec feu, pour au moins faire accepter l'amour qu'elle leur portait si elle ne pouvait le faire partager. Elle avait refermé le coffre et ils étaient restés là à discuter tranquillement quand des pas firent crisser le gravier de la cour. Mirar alla voir, et il la suivit plus lentement. Elle hêla joyeusement les arrivants, qu'elle connaissait, et tous se mirent à échanger les nouvelles avec animation. Noursia, devenu livide, se traitait intérieurement de tous les noms en reculant doucement vers la cognée. Le rêve tournait au cauchemar. Si Bouvreuil avait vu juste, *était-il possible que Mirar soit la victime inconsciente de ces types?* Noursia se sentait faible et nu sans ses armes et luttait pour ne pas trembler tant il était secoué: le premier des arrivants était précisément celui qu'il avait blessé quand ils avaient perdu le combat, six jours auparavant, au camp des Premières Collines. D'ailleurs, il avait la main bandée même s'il semblait en excellente santé. Mirar se retourna pour voir Noursia s'emparer de la cognée:

- Mais qu'est-ce qui te prend, tu es fou?

Dējā, il se mesurait du regard avec le groupe des arrivants. Eux aussi l'avaient reconnu. Et bien sur, Braise Nirdèk était parmi eux. Ce fut lui qui sauva la situation, au moment où, le désespoir au cœur, Noursia s'apprêtait à vendre chèrement sa peau, décidé à sacrifier Mirar si elle ne s'écartait pas. Braise Nirdèk s'avança, tendant ses mains vides:

- Noursia! Je te retrouve enfin! Vous avez réussi la traversée des Longues Collines? Il y a longtemps que vous êtes là?

Tout s'expliqua. Les deux groupes n'avaient pas précisément un chef, mais Bali et Bouvreuil eurent une longue apparté dont ils ne dirent rien aux autres jusqu'au repas du soir.

C'était étrange de se retrouver à table avec les personnes que vous aviez tenté de tuer. Le malentendu de l'attaque du camp des Premières Collines avait été dissipé: Bali et ses compagnons avaient cru que Braise Nirdèk était retenu prisonnier par les hommes de Bouvreuil, et ceux-ci avaient combattu sans répondre aux sommations.

- Je me suis enfui pour faire cesser le combat, expliqua Braise Nirdèk, que tous appelaient familièrement Aise 'Nir. J'avais l'intention de revenir vers vous quand vous ne risqueriez plus de tirer inconsidérément sur tout ce qui bougeait, mais j'ai tellement attendu que vous étiez partis. Je vous savais bien équipés en vivres alors que ce n'était pas notre cas, et j'espérais vous avoir donné assez d'indications pour vous retrouver ici ou ailleurs.

- Nous ignorions trop de chose, Aise 'Nir", articula doucement Bouvreuil. Il lança un regard étrange à ses compagnons de toujours. "Et du fait de cette ignorance, tu *étais* réellement notre prisonnier."

Il croisa plusieurs regards affolés et parla très fort, d'une voix dure:

- Que ceux qui voudraient encore jeter le trouble dans la maison de Mirar, espérant ramener Braise Nirdèk pieds et poings liés à Brune Arbanne, sachent que les Collines désertes que nous avons traversées sont en vérité plus peuplées que vous ne le sauriez croire. C'est nous qui sommes prisonniers des Collines, ou plutôt qui le serons dès que nous lèverons la main sur Aise 'Nir. Maintenant, rappelez-vous de quel pétrin il nous a tirés: qui sait si Brune Arbanne ne nous a pas envoyés là-bas précisément pour se débarrasser de nous sans se compromettre?

Braise Nirdèk souligna sur un ton trop détaché que ce n'était pas exclu du tout. Les amis de Bouvreuil, habitués à le considérer comme un homme froid, furent surpris de le voir poser la main sur l'épaule de Braise Nirdèk, en une étreinte pleine de compassion:

- Nous ignorions, continua Bouvreuil, que le patronyme Br'dèk est le masculin du patronyme Br'anne, et si nous l'avions su nous aurions compris qu'Aise Nir est proche parent de Brune Arbanne... Très proche je parierais, ajouta-t-il en contemplant pensivement les traits de Braise Nirdèk, mais je ne veux pas en savoir plus! Et cela éclaire sous un jour très différent une certaine enquête concernant les Grandes Familles...

Il y eut un long silence, lourd d'émotions variées, puis Bouvreuil reprit la parole:

- Mes amis, nous ne sommes pas au bout de nos ennuis, puisque c'est Brune Arbanne qui détient notre moyen de quitter cette foutue planète, et que nous ne serions même pas capables de lui livrer Aise 'Nir si nous avions le cynisme d'essayer. Je vous avoue que je suis cruellement embarrassé.

- Tu devrais d'abord profiter de ma maison, lui dit Mirar en riant, mais Noursia remarqua, comme à chaque fois, la qualité du silence accueillant chacune de ses paroles. Ici, c'est une zone neutre, le Point Mort, le second souffle, ce que tu voudras... Et tu sais maintenant que nous sommes nombreux à vivre dans les Longues Collines... A nous tous, nous devrions bien trouver une solution...

(°) Allusion au splendide "serpent du rêve" de Vonda McIntyre, édité chez Laffont, collection "ailleurs et demain".

## AU SOMMAIRE DU NUMERO 3



Nouvelles, scénarios et rubriques habituelles : Trégor, Dragonus informaticus, coup d'oeil, Lieux imaginaires, Fiche aide de jeu n°3...

Mais aussi : Compte-rendu de la Convention nationale des Jeux de Réflexion, Nouvelle rubrique "Contacts", Résultats du concours n°1, Concours n°2 ....

### DATE LIMITE DE DEPOT DES INFOS 25 FEVRIER

## POUR S'ABONNER

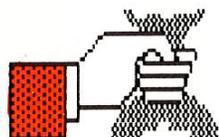
Il suffit de nous indiquer sur un petit mot gentil vos noms, prénoms, adresse, ville et code postal, plus âge et profession (si vous le voulez bien !).

### 5 NUMEROS: 100 F

L'abonnement est maintenu encore au tarif de lancement (5 N° 100 F). Tous règlements par chèque bancaire ou postal à l'ordre de l'association de jeux Dragon Radieux. En vous abonnant, vous devenez automatiquement membre de l'association.

### SPECIAL CLUBS :

6 abonnements pour le prix de 5 - offre valable jusqu'au 31 janvier - Nous demander l'imprimé spécial.



## JEU CONCOURS NUMERO 1

## DATE DE CLOTURE DES ENVOIS : 31 JANVIER



## RESULTATS : N°3

VOUS POUVEZ ACHETER LE DRAGON RADIFIX DANS LES MAGASINS SUIVANTS :

06000 - NICE : JEUX ET REFLEXION, 16 Bld Victor Hugo \* 10000 - TROYES : PASS'TEMPS, 28 rue Champeaux \* 11000 : CARCASSONNE : COLEGRAM, 72 rue A. Ramon \* 13001 - MARSEILLE : AU VALET DE CARREAU, 6 rue du Jeune Anacharsis \* 14000 - CAEN : LE PION, 15 Rue Saint-Pierre \* 18000 - BOURGES : MERCREDI, 22 rue d'Avron \* 21000 - DIJON : L'ILE AU TRESOR, 7 rue de l'Université \* 28000 - CHARTRES : LA PETITE BOUTIQUE, 29 rue des changes \* 29200 - BREST : PASS'TEMPS, Centre commercial Coap Ar Gueven \* 31400 - TOULOUSE : RELAI JEUX-DESCARTES, 14-16 Rue Fonvielle \* 33000 - BORDEAUX : JOKER D'AS, 7 rue Maucoudinat \* 34000 - MONTPELLIER : LE CERF BLANC, 33 rue de l'aiguillerie \* 35998 - RENNES : PASS'TEMPS, 17 RUE D'ISLY \* 37000 - TOURS : FOKER D'AS, 6 place de la Résistance \* 38000 - GRENOBLE : LE PAYS D'OCTOBRE, Rue Thiers \* 38000 - GRENOBLE : AU DAMIER, 25 bis Cours Berriat \* 44000 - NANTES : MULTILUD, 14 rue J.J. Rousseau \* 44600 - SAINT NAZAIRE : MULTILUD, 16 rue de la Paix \* 45000 : ORLEANS : EUREKA, Galerie du Chatelet \* 51100 - REIMS : PASS'TEMPS, Rue de l'Etape \* 54000 - NANCY : EXCALIBUR, 35 rue de la Commanderie \* 56100 - LORIENT : LOISIRS 2000, 25 rue des Fontaines \* 63000 - CLERMONT FERRAND : LE QUARTIER BLATIN, 3 rue Blatin \* 64100 - BAYONNE : FALINE JOUETS, 11 rue J. Laffite \* 67000 - STRASBOURG : LA PYRAMIDE DES JEUX, 3 rue de la Course \* 69002 - LYON : JEUX DESCARTES, 13 rue Remparts d'Ainay \* 69003 - LYON : A VOUS DE JOUER, 30 cours de la Liberté \* 74000 - ANNECY : NEURONES, Rue de la Préfecture \* 75004 - PARIS : TEMPS LIBRE, 22 rue de Sévigné \* 75005 - PARIS : L'OEUF CUBE, 24 rue Linné \* 75005 - PARIS : JEUX DESCARTES, 40 rue des Ecoles \* 75006 - PARIS : LIBRAIRIE SAINT-GERMAIN, 140 Bld Saint-Germain \* 75008 - PARIS : JEUX - THEMES, 92 rue de Monceau \* 75009 - PARIS : LE DAMIER DE L'OPERA, 7 Rue Lafayette \* 75014 - PARIS : STRATEJEUX, 13 rue Poirier de Narçay \* 75014 - PARIS : LUDUS, 120 Bld de Montparnasse \* 76000 - ROUEN : ECHEC ET MAT, 5 bis rue des Foissants \* 78200 - MANTES : LA RESERVE, 29 avenue de la République \* 78630 - ORGEVAL : LE CERCLE, Centre Art de Vivre \* 81000 - ALBI : ECHEC ET MAT, 5 bis rue des Foissants \* 83000 - TOULON : LE MANILLON, 5 rue Pierre Corneille \*

CES MAGASINS ONT LE GOÛT DE L'AVENTURE : RESERVEZ LEUR VOS ACHATS !

Père Noël bloqué Hétéroingéroide 1111-1111 34  
Carhu 3 cv en panne... envoyer Solution  
à la rédaction qui transmettra ....



JEAN LUC  
TIPREZ  
30.11.85