

DRAGON RADUEUX



44 pages + supplément
3 Scénarios

25 F 200 FB
8 FS

REVUE BIMESTRIELLE DES JEUX DE ROLES



Le Dernier Cercle

Des scénarios **FACILEMENT** adaptables aux
J D R médiévaux-fantastiques...

Des écrivains **FRANCAIS** passionnés...

Des histoires **ORIGINALES** favorisant le "ROLE"
quelle que soit l'expérience des personnages...



Le **ROLE** avant tout !...

LE DERNIER CERCLE¹

18 rue GABRIEL PERI 38000 GRENOBLE TEL:76.87.23.12

N°3

MARS 1986

SOMMAIRE

- | | | | |
|----|------------------------------------------------------------------|----|--------------------------------------------------------------------------|
| 3 | Editorial | 26 | Un scénario pour l'Appel de Cthulhu
"Le tragique destin de c. Goddaz" |
| 4 | Un scénario pour AD D
"Le Regard de Fénaël" | 31 | GRAND PERE DRAGON VOUS AIDE :
Les déplacements dans AD D |
| 10 | Le Trésor du Dragon :
Les pierres précieuses. | 33 | UNE NOUVELLE INEDITE |
| 11 | URK LE TENEBREUX | 34 | DRAGONUS INFORMATICUS
Sorcellerie : 2ème partie. |
| 12 | DRAGON FICTION
Petit cours d'astronomie. | 36 | Un Dragon au CNIT
Premier salon des jeux de réflexion |
| 14 | Un scénario pour Empire Galactique
"La tache noire" | 37 | GRANDEUR NATURE
Premiers essais, premiers conseils. |
| 18 | LIEUX IMAGINAIRES :
Ernvär, ville médiévale | 38 | COUP D'OEIL : INFOS
Magasins, clubs, calendrier ... etc ... |
| 21 | UN UNIVERS MEDIEVAL COMPLET :
Trégor, provinces du Nord. | 43 | Liste des dépositaires
"Pour s'abonner" |
| 25 | Le divan de Docteur Dragon :
Mon personnage, Tobourg le nain. | | |

Supplément gratuit : Couverture livre de sorts (à détacher)

EDITORIAL

SOYONS CLAIRS !

A l'heure où paraît ce Dragon n° 3, il existe sur le marché une dizaine de revues petites ou grandes (on exagère à peine !), consacrées aux jeux de simulations en général, et touchant un peu ou exclusivement au domaine des jeux de rôles. Grand-père Dragon lui-même y perd la tête, aussi avons nous décidé de situer clairement les objectifs de notre revue et de notre association, au milieu de ce nombre important de publications...

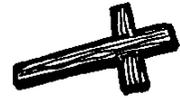
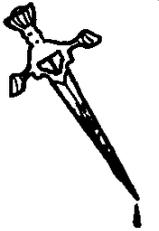
Une première chose nous paraît importante à préciser : nous souhaitons, comme toutes les autres revues, un élargissement de notre diffusion, ne serait-ce que pour nous permettre l'amélioration qualitative de la présentation. Nous espérons à ce sujet que vous apprécierez le pas en avant accompli avec ce numéro 3 (photocomposition, nombre de pages, supplément). Mais nous ne souhaitons ni être les "numéro un" du JDR ni devenir une revue "grand public", terrain que nous laissons volontiers aux journaux qui l'occupent déjà, ou vont l'occuper bientôt. Nous préférons nous adresser à des lecteurs intéressés par une certaine approche qualitative de notre jeu préféré, proposant, certes, des scénarios "prêts à jouer", mais aussi des aides de jeux nombreuses et variées, des nouvelles, et d'autres articles se voulant plutôt incitation à la création. Pour certains des points précédents, nous n'en sommes encore pas là et il nous faut encore du temps et l'aide de beaucoup d'entre vous pour progresser. Nous espérons que certains auteurs qui avaient boudé jusqu'à présent la forme trop artisanale du Dragon voudront bien rejoindre une équipe que nous voulons la plus ouverte possible.

Deuxième point qui nous semble essentiel dans la démarche que nous avons entreprise, cette revue est publiée par une association, et se veut donc outil d'échange d'information et de communication entre les lecteurs. Quiconque, connu ou inconnu, ayant quelque chose d'important à faire partager aux autres, a sa place dans nos colonnes, pourvu que cela s'intègre dans la démarche créative que nous avons amorcée.

D'autres propositions vous sont faites dans ce numéro, témoignant de l'existence réelle de notre association : stages, documentation par courrier... etc...

Nous tenons beaucoup à une parution régulière du journal, et en particulier au respect des dates de publication annoncées dans chaque numéro, afin de mettre en place un outil d'information efficace. Pour conserver les délais d'impression les plus courts, nous avons décidé de laisser en qualité "traitement de texte" une partie de la revue, pour "coller" au plus près à l'actualité.

Les prochains numéros verront l'apparition de scénarios pour des jeux plus variés (beaucoup de jeux français en particulier), et le développement de la rubrique consacrée aux jeux sur terrain qui fascinent beaucoup d'entre vous.



DRAGON RADIEUX
REVUE BIMESTRIELLE DES JEUX DE RÔLES

Numéro 3 : MARS 1986

Editeur : Association de Jeux

Le Dragon Radieux

LE CHARBINAT

38510 MORESTEL

Téléphone : 74.80.10.64

Directeur de la Publication et Rédacteur en chef : Paul CHION

Secrétariat : Pascaline CHION

Publicité, Trésorerie : Véronique SESBOUE

Dépôt Légal : Mars 1986

Commission Paritaire : 67435

Avertissement aux lecteurs au sujet des jeux dont il est fait mention dans ce numéro : Advanced Dungeons Dragons et Donjons et Dragons sont des marques déposées de TSR hobbies, et sont distribués en France par Trancemon S.A.

Empire Galactique est un jeu de F. NEDELEC publié chez Robert LAFFONT.

L'Appel de Cthulhu est édité par CHAOSIUM INC. Version française distribuée par Jeux DESCARTES. REVE DE DRAGON est un jeu de Denis Gerfaud édité par la N.E.F.

Sorcellerie est un jeu pour ordinateur édité par la société EDICIEL.

ONT PARTICIPE A LA REDACTION DE CE NUMERO :

Jean-Paul TAFANI, Eric MATHÉLIN, Olivier JARRY, Véronique SESBOUE, Claude BOUVIER, Pascaline CHION, Paul CHION, Jérôme BOHBOT, Anne VETILLARD.

COUVERTURE ET DESSINS : Jean-Luc TIPREZ, Pascal ARVIEUX, Franck DREVON

MAQUETTE : Paul CHION, Olivier JARRY et Véronique SESBOUE.

Imprimerie : Atelier CHEVALIER

Sablonnères - 38460 CREMIEU

Abonnement / Adhésion : voir page 43

UN SCENARIO POUR A. D&D®

Seule Luinil, l'étoile bleue,
Peut te guider dans le royaume éternel.
Par le regard de Fénéaël
Celui qui accomplira le vœu
La connaissance rapportera
Mais si grande est la détresse
Qu'en ces lieux connaît la princesse
Qu'à tout jamais son âme
assombriera.

LE RECIT DE MELIUS LE SAGE

Mélius le sage acheva la lecture du vieux parchemin. Sa voix, brisée par l'émotion était presque inaudible. Se tournant vers vous, il vous demanda si vous connaissiez la tragique histoire de la princesse Fénéaël, et la légende du Lac d'Opale. Voyant vos regards étonnés, il enchaîna :

"Il y a de cela environ mille ans, Fénéaël, princesse elfique des vertes forêts d'Eraldar, que l'on avait surnommée "fille de Luinil" à cause de la grande beauté de ses yeux bleus, tomba amoureuse d'un humain du nom d'Emnoth, prince en la ville de Raflaïn. Ce projet d'union fut fort mal perçu par les Elfes de la grande forêt, car Emnoth était réputé serviteur d'Urreighem II, sombre despote de Gorgonoth.

Fénéaël avait entendu parler, dans son enfance, de la bataille du K'ern Dol, et connaissait la haine qui existait entre les descendants du grand prince En-Ellendar, et les serviteurs du chaos. Elle portait dans son cœur l'espoir de la réconciliation, et voulait oeuvrer au rapprochement des provinces, alors en pleine désunion.

Malgré le désaveu des ses pairs, elle suivit donc Emnoth, et s'installa dans le grand palais que celui-ci avait fait construire, dans un site enchanteur, non loin des rivages de la rivière Sérévine.

La princesse déchantait rapidement ... Emnoth se servait d'elle pour organiser les pires trahisons, et s'absentait de plus en plus souvent pour servir les desseins d'Urreighem. Un fils naquit de leur union : Emnoth l'enleva et la princesse n'en eut plus aucune nou-

velle. Elle vivait de plus en plus seule dans son palais, rejetée par les siens, entourée seulement de six chevaliers : cinq étaient des elfes de son pays qui l'avaient suivie, et le sixième, du nom de DENEGOR, était un humain de la maison d'Emnoth.

Les années passèrent ... Fénéaël ne voyait plus Emnoth, mais entendait les pires récits de félonie à son sujet ...

A nouveau, les forces maléfiques de Gorgonoth s'assemblèrent pour envahir les provinces du Nord, et cette fois, l'ennemi ne fut repoussé qu'à grand peine par les princes de Rhû. L'un des derniers descendants d'En-Ellendar, Effendil, mourut, lâchement assassiné dans une embuscade lors de la bataille du défilé de Krodec. Ce fut la dernière grande alliance entre humains et elfes, les nains des montagnes ayant refusé de prendre parti dans le conflit. L'une des armées, commandée par Emnoth, fut mise en déroute, et le prince félon tenta de se réfugier dans son palais, tandis qu'orcs, gobelins et autres créatures refluaient sur Gorgonoth. Fénéaël tua Emnoth de ses propres mains, lors d'une dernière scène au cours de laquelle elle apprit que son fils avait disparu. A la suite de cet acte, elle se réfugia dans son tombeau, attendant la mort et la malédiction. Les cinq elfes qui lui étaient dévoués restèrent avec elle et recueillirent son dernier soupir, cependant que DENEGOR partait courir le monde, à la recherche du fils perdu.

Le conseil des sages était décidé à châtier le traître, et le palais d'Emnoth fut détruit par ses poursuivants. Un puissant sortilège fut lancé, transformant le charmant vallon en un lac aux eaux profondes et laiteuses, que l'on nomma Lac d'Opale.

Lorsque l'innocence de Fénéaël fut mieux connue de tous, le trouble et la tristesse se répandirent dans le cœur des elfes. En souvenir de la malheureuse princesse, un monument étrange, représentant un visage de femme, le regard tristement tourné vers le ciel, fut construit sur les berges du lac. Pendant de longues années, les elfes de passage s'y rendirent en pèlerinage. Nul n'enten-

Basé sur l'une des nombreuses légendes elfiques des sept provinces, ce scénario convient pour un groupe de 5 à 6 aventuriers de niveau 6 à 8. Nous invitons le Maître de Donjon à étudier soigneusement l'histoire avant de la faire jouer, afin de bien saisir les différents rôles joués par les PNJ. Les joueurs sauront-ils résister à la tentation de dérober les deux cristaux magiques de Fénéaël, au risque de léser celle qui devrait être leur légitime propriétaire ?

LE REGARD DE FÉNAËL

dit plus parler ni du fils, ni de DENEGOR. Nul ne sut si sa quête avait abouti.

Les parchemins que j'ai pu retrouver, concernant cette légende, disent également que le tombeau de la princesse est un lieu d'une très grande beauté, et que s'y trouvent deux pierres bleues aux pouvoirs étranges, enfermant ses larmes. Celui qui trouvera le lieu où repose Fénéaël, et accomplira le vœu qu'elle exprima à ses chevaliers en rendant son dernier soupir, aura accès à une très grande connaissance.

Je suis trop âgé pour accomplir une telle quête, mais l'histoire tragique de Fénéaël ne laisse nul repos à son âme. Je pense que les temps sont venus, et que vous accepterez, pour moi, d'accomplir cette étrange mission.

Peut-être pourra-t-on alors exaucer le vœu de la "dame de Luinil", et ma reconnaissance pour vous sera immense.

Personne ne sait où la dame fit construire sa sépulture. L'accès depuis le palais est maintenant perdu quelque part au fond des eaux du Lac d'Opale. Certains pensaient que le monument du lac dissimulait un accès à la crypte, mais nul n'a jamais pu trouver ce chemin. Depuis de longues années l'histoire est devenue légende, et je crois que les elfes ont renoncé à trouver l'endroit secret.

J'ai fait quelques recherches et je puis vous fournir un plan des lieux, afin que vous sachiez dans quelle direction orienter vos pas."

Sur ces mots, le vieux sage sortit une carte représentant le lac d'Opale, et l'éta la sous vos yeux ...

LES ENVIRONS DU LAC D'OPALE

Peu d'autres informations peuvent être mises à disposition des aventuriers avant leur départ. S'ils acceptent la mission, Mélius le sage leur remettra copie du parchemin et de la carte. La route d'Ernvär à Threndil, que les aventuriers devront emprunter quelques

Note : pour mieux comprendre les détails historiques présentés dans le paragraphe suivant, et pour avoir une bonne représentation des lieux, il est conseillé de se reporter aux récits et aux cartes concernant les "Sept Provinces" publiés dans les Dragons Radieux n° 1, et 2, ainsi qu'à la carte publiée dans le présent numéro.

temps, puis quitter pour se rapprocher du lac d'Opate, ne présente aucune difficulté. Après la bifurcation située au bout des marais de l'Epale, une autre route empierrée continue jusqu'au village de Nerronda, point de départ de l'expédition, où les aventuriers pourront se ravitailler. A partir de là, seule une piste forestière mène au lac, jusqu'à un petit village de pêcheurs et de charbonniers, nommé Taranda. Il faut une journée de marche pour atteindre le lac et le chemin passe non loin de l'étrange monument.

Les habitants de Nerronda sont assez sympathiques, mais ne parlent guère de leurs affaires aux étrangers. Ils connaissent la légende de Fénéaël, de façon très superficielle et plutôt déformée, et de toute façon ne fréquentent guère les environs du lac. Seuls les habitants du hameau situé au bout de la piste, acceptent de pêcher dans les eaux laiteuses de l'opale, et, précisera aimablement l'unique aubergiste de Nerronda, "ils sont un peu simplets !".

Les aventuriers apprendront également qu'un peu à l'écart de la piste, dans la forêt qui domine le lac, se trouve une maison fortifiée, plutôt en ruines, dernier vestige des constructions établies à l'époque d'Emnoth. Un vieil ermite, "guérisseur, un peu sorcier..." y réside. Il accueille volontiers les visiteurs, mais il ne faut pas s'étonner de son comportement car la solitude lui a un peu troublé l'esprit, à lui aussi. . .

L'ETRANGE MONUMENT

S'il est un peu tard, le groupe pourra passer la nuit sans problème à Nerronda. L'auberge du cerf est assez confortable, et si l'on discute un peu, le patron acceptera de baisser ses prix, assez prohibitifs au départ, si les aventuriers se montrent trop naïfs.

La piste du lac s'éloigne du village en serpentant parmi les arbres. La forêt devient de plus en plus dense, et le chemin commence à escalader les premières collines entourant le lac. Au bout de quelques heures de marche on rejoint les berges de l'Epale, que la piste va suivre sur plusieurs kilomètres, avant de s'en écarter à nouveau pour monter sur les dernières hauteurs.

Soudain, au détour du chemin, le monument construit pour Fénéaël apparaît : un gros bloc de pierre blanche, sur le dessus duquel se détache un visage de femme, en relief, les yeux tournés vers le ciel. Les lieux ont été fouillés mille et mille fois, et nos héros n'auront guère plus de chance : il n'y a rien à trouver en cet endroit, sauf quelques lignes, gravées sur le côté de la pierre. Le texte, assez difficile à déchiffrer, à cause de l'usure et de la mousse, est très proche, à première lecture, de celui du parchemin trouvé par Mélius.

Il n'y manque que les deux premiers vers, allusion à l'étoile bleue. . .

Non loin du moment, le chemin bifurque : Sur la gauche un sentier s'enfonce dans les bois, en direction de la maison fortifiée. La piste principale continue et redescend vers le lac et le village de Taranda.

UN VILLAGE DE PECHEURS

Dès l'approche, on s'aperçoit que ce village présente quelque chose de particulier : une haute palissade de bois entoure toutes les maisons (une vingtaine environ, pour soixante cinq habitants). L'endroit semble triste. Pour franchir l'enceinte, il faut montrer patte blanche à un paysan, portant un semblant d'uniforme, qui se montrera catégorique : "il doit en référer au chef".

Celui-ci ne manquera pas de venir interroger les membres du groupe : très méfiant, il posera de nombreuses questions et cherchera à savoir le "pourquoi du comment". Il acceptera, avec beaucoup de réticences, d'héberger les aventuriers dans une maison vide, au centre du village. "Vous excuserez notre comportement un peu étrange, mais j'essaie de rétablir un peu d'ordre dans cette communauté, où la paresse et le vice avaient fait des ravages !"

La réalité est beaucoup moins rose encore : depuis qu'il a été nommé "chef de village", GARAMION règne en despote, avec l'aide de ses deux fils et de plusieurs cousins, obligeant les habitants à obéir sans discuter aux ordres qu'il donne, et les faisant travailler comme des esclaves. Il n'hésite pas, au besoin, à faire appel à ses connaissances de magie, pour mieux impressionner son entourage. Les aventuriers se rendront vite compte de cet état de fait : un homme est enchaîné à un poteau sur la place du village, roué de coups, et le chef, traitant les femmes comme du bétail, choisira ostensiblement "sa compagne pour la nuit", parmi les

jeunes filles terrorisées. GARAMION ne donnera aucune information se rapportant à l'histoire de Fénéaël, traitant la légende de "bailvernes", et n'ayant que mépris pour les sots qui croient encore en ces histoires à dormir debout.

Il est vrai que pour la plupart, les habitants de ce lieu sont plutôt simplets, et les étrangers ne trouveront aucune aide s'ils veulent s'opposer au tyran.

Dans l'une des maisons de la place, transformée en prison (le chef la montrera avec fierté), est enfermée "une rebelle". Il s'agit d'une jeune fille arrivée depuis un an ou deux dans le village, nommée SYLVA, qui est accusée de pactiser avec le vieux fou de la forêt (l'ermite). Si les aventuriers tentent de la délivrer, et réussissent à la mettre en confiance, car elle est très méfiante, elle pourra leur révéler plusieurs informations importantes, et acceptera de les introduire auprès du vieillard solitaire, pour qui elle a beaucoup d'admiration. SYLVA s'intéresse visiblement beaucoup à la légende de Fénéaël. Elle a une apparence elfique, et de magnifiques yeux bleus. Elle expliquera au groupe, qu'après



De Graaf

avoir erré pendant de longues années, elle a fini par être de plus en plus attirée par la région, et s'est fixée dans ce village, où elle se refuse à être la comagne du tyran (elle ne donnera pas plus de détails sur ce qui l'attire).

La nuit, les portes en bois de la palissade sont fermées et gardées par un homme dévoué à GARAMION.

QUI EST SYLVA ?

SYLVA, demi-elfe, est (sans qu'elle le sache) l'une des dernières descendantes directes de FENAEL, chacun des membres de cette lignée ayant eut tour à tour un destin funeste. Elle est grande, mince, vêtue comme une paysanne du village. Autour du cou, mais non visible, elle porte un bijou de forme particulière : deux étoiles reliées l'une à l'autre par une mince tige. Ce pendantif lui vient de son père, qui est mort alors qu'elle était encore très jeune.

Note MD : DENEGOR avait en partie réussi dans sa mission. Il avait réussi à retrouver le prince disparu, mourrant, et n'avait pu que lui remettre l'objet précieux confié par la princesse. Les deux étoiles symbolisent Luinil et Fénaël et forment une petite clé dont nous verront l'usage un peu plus loin.

SYLVA possède quelques notions simples de magies, et elle est, tant au physique qu'au moral, plutôt attirante.

LA MAISON FORTIFIEE

On peut arriver à cette étrange demeure par deux itinéraires différents, tous les deux à travers bois :

o du Nord, en arrivant par le village, après être passé devant une petite maison qui ne recèle rien de bien intéressant à part une porte dissimulée par quelques caisses dans la cave. . . (On en reparlera plus loin).

o Directement du sud, par le sentier qui vient du monument.

Dans les deux cas on aura à peu près le même aperçu de la construction : une grosse bâtisse en pierre, aux murs renforcés par d'énormes contreforts. Une aile des bâtiments est complètement en ruine, et le toit s'effondre à bien des endroits. Il n'y a qu'une seule grande porte au sud, et les fenêtres, étroites, sont assez élevées (3 m). L'entrée se trouve sur une grande terrasse, à laquelle on accède en montant plusieurs marches d'un escalier en assez mauvais état. A l'intérieur, il ne reste plus qu'une seule grande pièce habitable. La porte n'est pas fermée à clé. L'ermite se trouve à l'intérieur (1 chance sur 3) ou dans les bois proches. Il se trouvera toujours vers la maison lorsque les aventuriers approcheront (quelque soit la discrétion, il semble qu'il soit prévenu de toute présence d'intrus). Il possède un animal de compagnie : un gros chien noir, qui le suit pas à pas et semble prêt à le défendre. L'accueil sera dif-

férent suivant que SYLVA se trouvera ou non avec les aventuriers : quand il rencontre des inconnus, l'homme simule des troubles mentaux assez graves :

o discours cohérent au début, dans lequel s'intègrent peu à peu des éléments discordants, témoignant de la folie du personnage.
o Le "fou" acceptera que ses invités rentrent chez lui, mais ne voudra, en aucun cas, ni qu'ils déplacent les meubles (et surtout pas le tapis de la grande salle), ni qu'ils restent seuls un instant.

o Toute interrogation au sujet de Fénaël provoquera une sorte de crise de démence et n'amènera qu'un amas de propos sans aucune cohésion, où il sera question de cristal bleu, de chemin "fatal aux impurs", et d'elfes maudits "dont les six chevaliers sauront bien se venger. . .".

Au cas où SYLVA accompagne le groupe, il sera simplement méfiant, témoignant une grande tendresse à la jeune fille.

Le personnage changera d'attitude également si on veut l'agresser, et les aventuriers se rendront vite compte qu'il n'est pas sans moyen de défense.

QUI EST CET HOMME ? Le vieil ermite est en réalité le dernier descendant, lui aussi, du chevalier DENEGOR, parti à la recherche du fils de Fénaël. Après avoir longtemps erré, il est revenu vers ce qu'il pense être le lieu d'origine de ses ancêtres, pour y terminer ses jours en vénérant la déesse AMONIS. Il a découvert (par hasard ?) le tombeau et la légende de la princesse et les deux personnages se sont peu à peu confondus dans son esprit. Il se veut à la fois, serviteur de la déesse et dernier défenseur de Fénaël.

Note importante pour le MD : DENEGOR a rencontré SYLVA à plusieurs reprises déjà, et il a des doutes quant à sa lignée.

Si les aventuriers sont accompagnés de la jeune fille et réussissent à le convaincre de la pureté de leurs intentions, il se peut qu'il décide de disparaître un moment, sous un prétexte quelconque, afin de mettre le groupe à l'épreuve. Il connaît effectivement l'accès au tombeau et pense que celui ou celle qui est marqué par le signe de Fénaël saura trouver seul le chemin du lieu sacré et devra faire la preuve de son courage en passant outre les épreuves qui jalonnent le parcours. Il surveillera le groupe de près pendant toute l'expédition. . . et n'interviendra, le plus discrètement possible, que si la vie de Sylva est en danger.

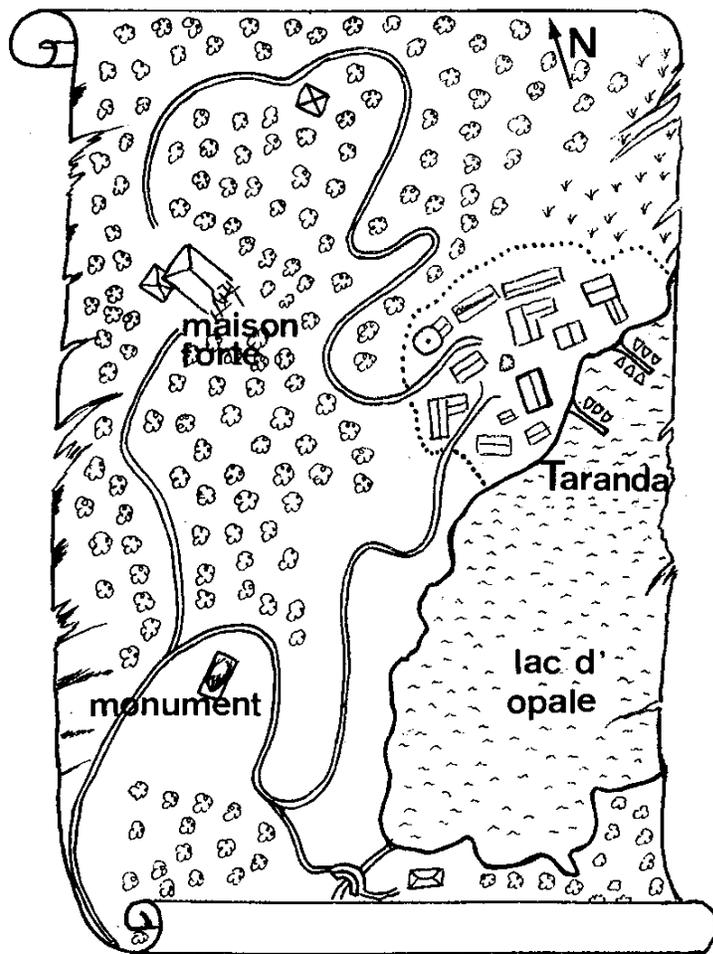
Si le groupe n'est pas accompagné de Sylva (soit qu'elle n'a pas été délivrée, soit que les aventuriers sont venus directement à la maison fortifiée), et lui parle de la légende, il sera d'abord assez difficile de le faire sortir de son "pseudo-déire". . . Il parlera de la jeune fille de manière assez énigmatique et enverra les joueurs au village. Il n'aidera le groupe en aucun cas, si personne ne fait mine de s'intéresser à elle. Il ignore, à ce moment, que la jeune fille est retenue prisonnière par le chef du village (ce qui explique qu'il n'ait rien tenté pour la délivrer).

DESCRIPTION DETAILLEE DES LIEUX : LA MAISON FORTIFIEE

(le premier chiffre utilisé donne le niveau en partant du sol).

On rentre dans la dernière pièce habitable de la maison, une grande salle commune (1). C'est ici que DENEGOR recevra les visiteurs. Vers l'entrée se trouvent les meubles utilisés par le prêtre, un lit, une table et un

Plan de MELIUS



buffet bas (vaisselle, un peu de linge, quelques livres ayant trait au culte d'AMONIS, et dans un tiroir deux pendants d'oreille en argent, ornés de la lettre F richement décorée). Deux petites portes en bois donnent, l'une sur la pièce 2, en ruines, l'autre sur la tour (3). Contre le mur de gauche se trouvent deux énormes bancs de pierre, sans dossier. Au fond de la pièce, il y a une statue très abîmée représentant un guerrier en armure (Emnoth sans doute) et un troisième banc en pierre, plus gros que les deux autres. Il est impossible de déplacer ces blocs qui paraissent fixés au sol (voir dessin). Au centre de la salle, un grand tapis rouge à franges, recouvre les dalles irrégulières du sol.

En soulevant le tapis, on découvre, dessinée parmi les dalles, une magnifique étoile bleue à six branches.

En examinant attentivement le dessin, on s'aperçoit qu'au bout de chaque branche se trouve une dalle qui semble se détacher des autres. En plaçant un poids lourd (personnage par exemple) sur chacune des dalles, un mécanisme provoque l'ouverture d'une petite niche ronde au centre de l'étoile, dans laquelle se trouve un levier. En actionnant le levier, on entend un claquement sec au niveau du 3ème banc au fond, et c'est tout... Par contre, si l'on examine à nouveau le banc et si l'on exerce une traction, le dessus du bloc de pierre glisse, dégageant un passage très étroit : un escalier s'enfonce dans le sol.

Si l'on ouvre la porte de droite, on pénètre dans une pièce (3) encombrée de débris, provenant des murs et du toit qui se sont effondrés. En regardant attentivement, on s'apercevra qu'une partie du sol est soigneusement nettoyée. Cela correspond à l'emplacement d'une grande dalle, sur laquelle on peut lire (péniblement) : "Ici repose DENEGOR. Puisse l'étoile veiller sur le sommeil de la princesse et me pardonner de n'avoir pas exaucé son vœu".

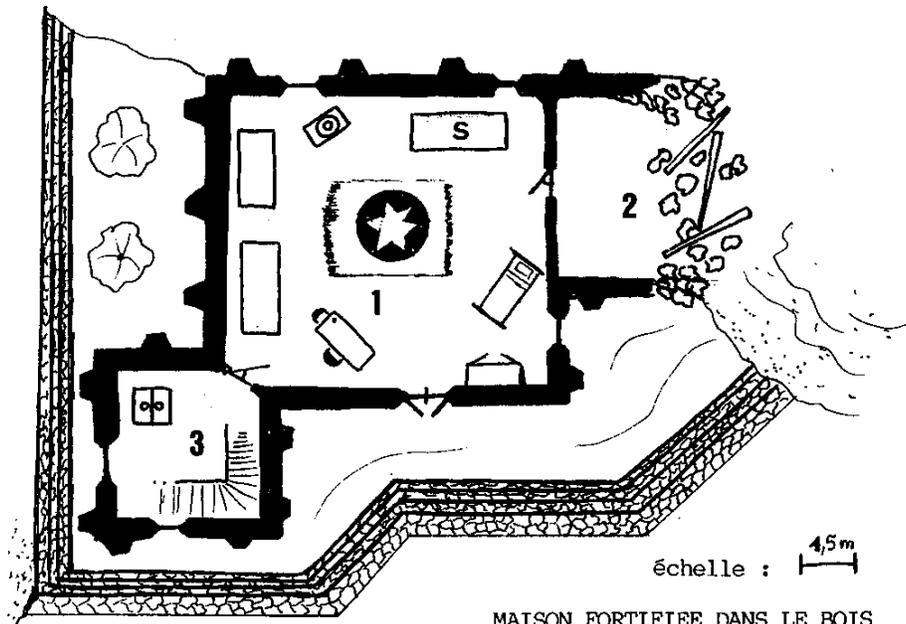
Salle 3 : un escalier effondré, montait jusqu'à l'étage, inexistant. Une trappe bien visible, permet d'accéder aux caves, grâce à un pilier en bois muni de barreaux. Les caves (salles 11 à 14) ne contiennent rien d'intéressant et leur aménagement est laissé au soin du Maître de Jeu. Signalons simplement que le passage souterrain débutant en 12 communique avec la maison indiquée plus haut.

DESCRIPTION DE LA CRYPTÉ

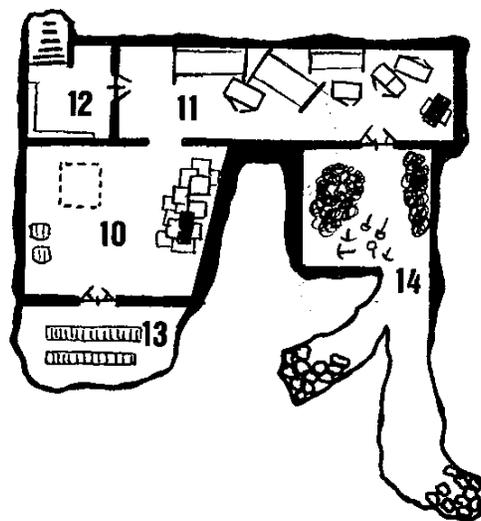
Niveau 2

Escalier et couloir 20 : L'escalier est plutôt raide et très étroit. Au bout d'une trentaine de marches, on aboutit à un couloir, taillé dans le roc, d'une hauteur de 2 m, qui descend en pente douce jusqu'à un nouvel escalier, un peu plus large. Une nouvelle série de marches (20) permet d'accéder au couloir 21.

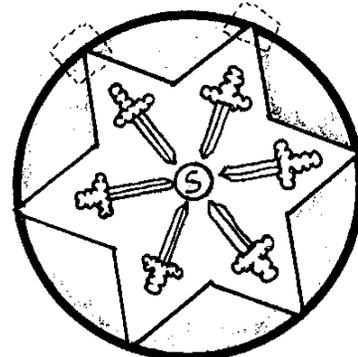
L'endroit n'est pas éclairé et plutôt sinistre. **Salle 21** : un couloir beaucoup plus large, comportant six niches aménagées sur les côtés, délimitées par des avancées de mur. De gros piliers, adossés contre le mur de droite, semblent consolider la construction. Dans chacune des niches, le décor est identique : une table en pierre, sur laquelle se trouve posée une sculpture représentant un gros livre ouvert. Sur chaque ouvrage, une phrase simple, en caractères elfiques, gravée dans la pierre, rappelle les épreuves que connaît Fénaël : solitude, trahison, abandon... Si le même personnage du groupe lit les



MAISON FORTIFIEE DANS LE BOIS
LOGIS DE DENEGOR (le descendant)



échelle : 0,5m



Mosaïque dessinée sur le sol de la grande salle (1)

Sous-sol de la Maison

12 : départ du passage secret

14 : galeries de mine creusées par des gens

qui cherchaient probablement l'accès de la crypte.

six inscriptions, son moral risque d'être fortement affecté : faire un jet de sauvegarde "sortilège". Si le jet n'est pas réussi, le personnage n'aura qu'un désir : fuir ce lieu maudit !

Salle 22 : une pièce assez vaste (7 * 7 m), dont le plafond est soutenu par quatre colonnes. Au centre, se trouve une statue représentant la princesse, assise sur son trône (sculpture assez grossière, surtout le visage). Un long couloir s'ouvre sur un côté et on aperçoit trois portes. L'une, à deux battants, placée dans la direction dans laquelle regarde la statue, donne sur le couloir 24, qui descend vers le palais englouti. A côté de cette ouverture se trouve un atelier auquel sont accrochées trois épées brisées.

Salle 23 : La porte résistante à toute tentative d'effraction, ne peut être ouverte que par magie. Ici repose Emnoth, le mari de Fénaël, dans un simple tombeau de pierre sans ornementation. Ce personnage fut si mauvais de son vivant que la haine et de la volonté de destruction continuent à animer son

corps, par delà la mort. Tout personnage pénétrant dans cette salle aura droit à un spectacle grandiose : un rideau de flamme, provenant de douze chandeliers en argent, se dressera face au tombeau, tandis qu'une créature hideuse sortira du sépulcre, et avancera lentement, une masse d'armes brandie par ses bras décharnés, à travers le mur de lumière... Emnoth, guerrier-magicien est un mort-vivant redoutable... Au cas où Sylva pénétrerait dans la pièce, la créature chercherait par tous les moyens à la détruire, elle, en premier. Si la protection d'un groupe n'est pas efficace, DENEGOR interviendra alors, mais seulement pour tenter de sauver Sylva qu'il entrainera avec lui vers la sortie.

Quatre vasques en pierre placées contre le mur opposé au tombeau contiennent divers objets ayant appartenu au défunt : ils sont tous maudits. Il y a un bracelet AC10 (annulation de défense), une épée animée, alignement chaotique neutre, et divers parchemins réduits en poussière.



A l'intérieur du tombeau se trouve une petite sacoche en cuir contenant une broche ornée de trois belles pierres (valeur 3000 po) et une perle magique (perle de pouvoir permettant au magicien de mémoriser un sort supplémentaire par jour).

Couloir 24 : Ce chemin souterrain, autrefois richement décoré, conduit à l'ancien palais sous le lac. Au bout de quelques dizaines de mètres, les marches d'escalier sont coupées par une eau assez sombre qui clapote doucement. . . L'endroit n'est pas accueillant, et l'on peut y faire de mauvaises rencontres si l'on s'attarde (Hydre à Six têtes).

Couloir 25 : Symétriques par rapport à la salle 22. Ils sont assez longs et tournent à angle droit pour aboutir à un escalier qui descend jusqu'au niveau 3 de la construction. A côté de l'escalier se trouve une statue représentant un guerrier qui semble jaillir du mur. Il fait mine de saisir une épée, mais son fourreau est vide. En plaçant l'une des épées brisées de la salle 22 dans la fente, on provoque le déblocage d'un contre-poids et une fente apparaît entre les dalles de pierre du mur, derrière la statue. Il s'agit d'une por-

te secrète donnant sur l'escalier 40 qui accède directement au niveau 4 de la crypte. Dès que l'on retire l'épée, le passage se referme.

Niveau 3

30/ Deux grandes salles, de forme assez compliquée, au plafond bas, vides. Elles se prolongent par un couloir terminé par une grande porte à deux battants. La porte donnant sur 33 est solidement fermée, bloquée par une grande traverse en bois. Celle donnant sur 32 est ouverte, à moitié arrachée de ses gonds. . . Certaines créatures peuplant les profondeurs remontent parfois de la salle 51. . . Tous les murs extérieurs sont renforcés par de gros piliers en pierre. Deux passages s'ouvrent latéralement, anciennement masqués par de grandes tentures dont il ne reste que des lambeaux (31 voir plan).

31/ Les quatre salles sont identiques. . . Un escalier descend, droit, au centre de la pièce, et se termine par un mur. Quand on descend les marches, face à soi, on aperçoit une statue du même style que celle du couloir 25. Là encore, il faut placer une épée bri-

sée dans le fourreau, pour provoquer l'ouverture d'une porte donnant sur le niveau 4. Attention ! le même mécanisme provoque la chute de plusieurs blocs de pierre qui se détachent du plafond, à la verticale du bas de l'escalier (1d6 blocs, 1d6 dégât par bloc).

32 et 33/ Un escalier descend. . . et remonte en 33, après qu'on soit passé dans le petit couloir 50. Il n'y a plus de décorations au mur qui semble taillé directement dans la roche. En haut des marches une inscription en caractères elfiques est gravée dans le sol "Malheur à qui descendra en ce lieu maudit, la porte du néant s'ouvre ici". Au plafond, on peut apercevoir une herse accrochée à mi hauteur. A droite de l'escalier sur un palier, se trouve une arbalète énorme posée sur un socle et pointée en direction du mur. . . La flèche s'engage dans une ouverture minuscule. Les chances de rencontre sont les mêmes qu'en 30.

Niveau 4

40/ En bas de l'escalier, on trouve une porte qui s'ouvre sans difficulté et donne sur

43/ Grande salle de la Prière (8 m sur 14). Le plafond, très haut, est supporté par 8 colonnes rondes. Six couloirs s'ouvrent latéralement. Au sol, sur les dalles, on découvre deux dessins : une étoile et une lettre (initiale de Fénaël). L'étoile ressemble à celle de la maison fortifiée, mais elle dégage une étrange lumière bleutée, et le dessin d'un oeil orne son centre. La lettre F, comporte plusieurs dalles mobiles qui déclenchent le tir des deux arbalètes géantes de 32/33 (dégât 2d6).

44 - 45 - 46/ tombeau des six chevaliers. Ils veillent sur le corps de la princesse, et se dresseront lentement de leur couche (un sarcophage ouvert), dès que quelqu'un pénétrera dans la salle 48. Le tombeau 45 est vide et ouvert (la dalle repose à côté) : c'est celui qui était destiné à DENEGOR. Seuls les tombeaux 45 et 46 contiennent quelque chose de précieux. En passant derrière les socles en pierre qui supportent les sarcophages, on trouvera une niche ouverte contenant une dague en argent (+2) et un sac de pièces et de pierres précieuses (valeur totale 1000 p.O.).

47/ Au fond de la grande salle, un passage voûté, au plafond bas, est fermé par une grille, dont l'ouverture est commandée par un levier latéral, facile à découvrir. Quand on baisse le levier, le sol du couloir s'effondre sur 2 m, ne laissant qu'un étroit passage de chaque côté. Le trou ainsi formé communique avec la "porte du néant" et le bruit retentissant provoqué par la chute des dalles risque de réveiller les créatures des profondeurs.

48/ Salle octogonale : Le tombeau de Fénaël. Un bloc de marbre blanc se trouve au centre de la pièce. Sur la dalle supérieure, un gisant représentant une femme, aux traits extraordinairement fins. . . Ses yeux sont d'un bleu très pur : ce sont deux petits cristaux soigneusement taillés, mais sans valeur, et sans aucun pouvoir magique.

Trois coffres en pierre sont placés contre le mur, derrière le tombeau. Ils ne présentent aucune difficulté à ouvrir. Le premier contient un rouleau de parchemin, et plusieurs sacs de bijoux et de pierres précieuses (valeur élevée, au moins 10000 Po). Le second renferme un gros livre manuscrit et le dernier contient un coffret plus petit en bois précieux, fermé à clé. Une petite serrure est apparente sur le devant.

Le parchemin retrace les dernières paroles de la reine et son ultime souhait : que l'on re-

trouve son fils, ou l'un de ses descendants, et qu'on lui remette le coffret contenant les deux cristaux magiques. Le texte précise également que seul celui qui possède la clé en étoile peut ouvrir le coffret sans risque. L'héritier décidera s'il veut faire usage du pouvoir

des cristaux où s'il élève de les détruire. Pour sortir de la crypte vivant, il faut que les aventuriers se placent sur les branches de l'étoile et qu'une âme pure prononce les paroles suivantes : "Unt enter Lunil fagorlas Fénael lifendel orlas".

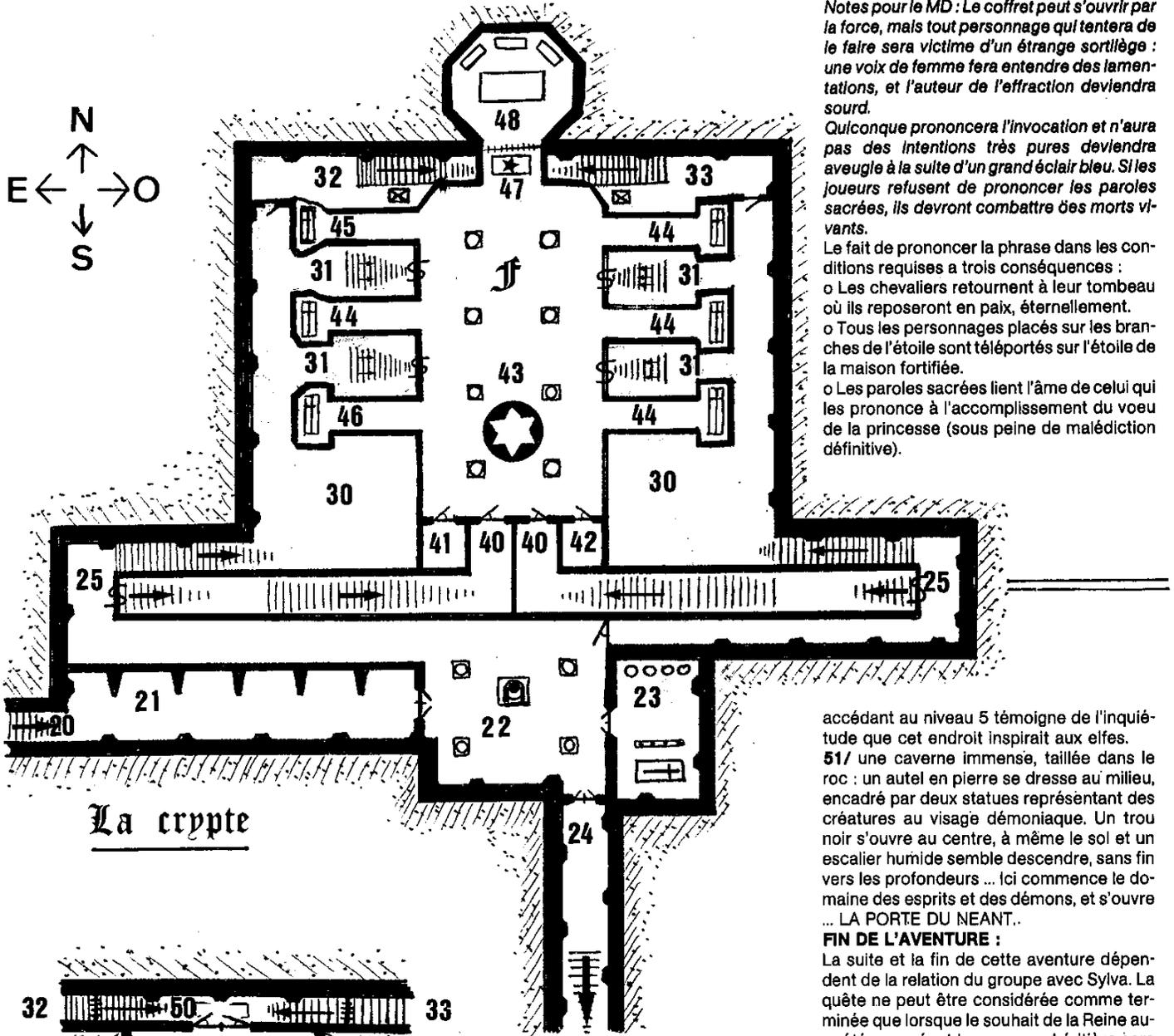
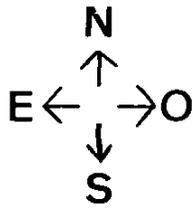
Pendant que les aventuriers ont exploré le tombeau, cinq chevaliers "morts-vivants" en armure, l'épée à la main, ont pris position au fond de la salle des prières et se tiennent immobiles, dans l'ombre, observant le comportement des intrus.

Notes pour le MD : Le coffret peut s'ouvrir par la force, mais tout personnage qui tentera de le faire sera victime d'un étrange sortilège : une voix de femme fera entendre des lamentations, et l'auteur de l'effraction deviendra sourd.

Quiconque prononcera l'invocation et n'aura pas des intentions très pures deviendra aveugle à la suite d'un grand éclair bleu. Si les joueurs refusent de prononcer les paroles sacrées, ils devront combattre des morts vivants.

Le fait de prononcer la phrase dans les conditions requises a trois conséquences :

- o Les chevaliers retournent à leur tombeau où ils reposeront en paix, éternellement.
- o Tous les personnages placés sur les branches de l'étoile sont téléportés sur l'étoile de la maison fortifiée.
- o Les paroles sacrées lient l'âme de celui qui les prononce à l'accomplissement du vœu de la princesse (sous peine de malédiction définitive).



La crypte

accédant au niveau 5 témoigne de l'inquiétude que cet endroit inspirait aux elfes.

51/ une caverne immense, taillée dans le roc : un autel en pierre se dresse au milieu, encadré par deux statues représentant des créatures au visage démoniaque. Un trou noir s'ouvre au centre, à même le sol et un escalier humide semble descendre, sans fin vers les profondeurs ... Ici commence le domaine des esprits et des démons, et s'ouvre ... LA PORTE DU NEANT.

FIN DE L'AVENTURE :

La suite et la fin de cette aventure dépendent de la relation du groupe avec Sylva. La quête ne peut être considérée comme terminée que lorsque le souhait de la Reine aura été exaucé, et lorsque son héritière sera en sécurité (elle acceptera volontiers de rencontrer Mélius, par exemple).

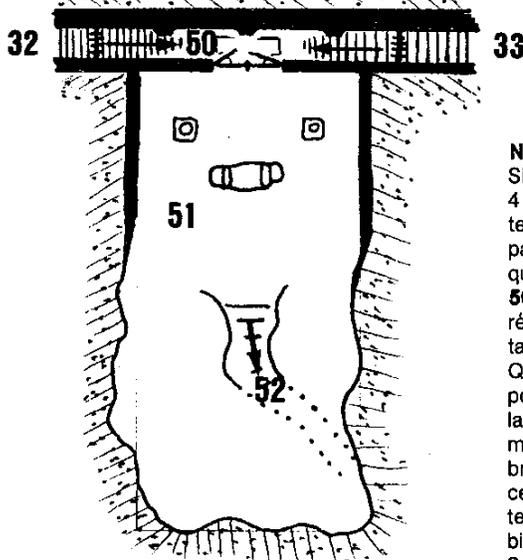
Deux personnages importants interviendront encore sur la fin :

o DENEGOR veillera lui aussi à l'accomplissement du vœu ...

o GARAMION cherchera par tous les moyens, à récupérer sa prisonnière, et ne laissera pas le groupe quitter les lieux sans lui opposer de résistance.

Le MD veillera à ce que SYLVA rentre en possession des deux cristaux. Toute tentative de détournement de l'un ou des deux objets magiques aura des conséquences maléfiques : le possesseur illégitime des cristaux verra peu à peu leur luminosité s'amolndrir, et son esprit perdra de sa vivacité, jusqu'à ce que le malheureux personnage devienne complètement idiot.

Telle est la volonté de l'enchantement qui est à l'origine de ces deux étranges objets et si grande est sa puissance qu'il en sera ainsi jusqu'à la fin du temps.



La porte du néant

Niveau 5 : LA PORTE DU NEANT

Si les différents accès prévus pour le niveau 4 ont échappé à la vigilance des explorateurs, il y a de fortes chances pour que leurs pas les conduisent à ce niveau, à leurs risques et périls ...

50/ Plusieurs dalles piégées, dans ce petit réduit, provoquent la chute des herses métalliques qui barrant les escaliers 32 et 33. Quelques caractères mystérieux ornent la porte à deux grands battants qui donne sur la pièce 51 d'où proviennent divers chuintements, des plaintes lointaines et d'autres bruits angoissants. Le tombeau de la princesse est installé dans un ancien lieu de culte voué aux esprits de la terre et abandonné bien des années avant le vivant de Fénaël. Seul les niveaux supérieurs ont été réaménagés au moment des travaux exécutés pour la construction du palais. La malédiction inscrite sur les marches des escaliers

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES DES PNJ :

GARAMION : Guerrier-Magicien demi-elfe.
Niveau 5/5. FO : 15 - INT : 15 - SA : 11 - DX : 14 - CO : 13 - CH : 12 - HP : 32 - CA opt. : 4 (avec bracelet de protection)
Armes : Epée longue, fronde avec billes d'acier.
Protection : Cotte de maille fine et bouclier.
Objets précieux : bracelet de protection CA 4 - bottes d'Elfe
Livre de sorts : 4/2/1
N1 : Magic Missile/Jump/Identify/Friends/Dancing lights
N2 : Detect invisibility/Wizard lock/leomund's trap
N3 : Feign Death/Phantasmal force

CHEVALIERS SERVANTS DE FENAEAL : Morts vivants, caractéristiques proches de celles des momies (voir MM page 72).

DENEGOR : Clerc (Déesse Amonis) humain - Niveau : 7 - FO : 12 - INT : 15 - SA : 16 - DX : 11 - CO : 13 - CH : 14 - HP : 39 - CA opt. : 3
Armes : masses d'armes
protection : armure de cuir
Objets précieux : anneau de protection + 3 - Wand of Wonder
Sorts connus : 3/3/2/1
N1 : Sanctuary/Command/Remove Fear/Resist cold/Bless
N2 : Augury/Know alignment/Speak with animals/Silence
N3 : Animate Dead/Cure disease/Remove Curse
N4 : Cure Serious Wounds/Speak with plants

EMNOTH : Chevalier Mort vivant - HD : 9 - HP : 52 - FO : 18 - CA : 2 (Armure plaques + 1 - bouclier + 1) - Epée 2 mains + 2 - Capacités particulières : Engendrer la terreur - Faire jaillir un mur de flammes - Résistance aux attaques magiques comme un guerrier de niv. 10 -

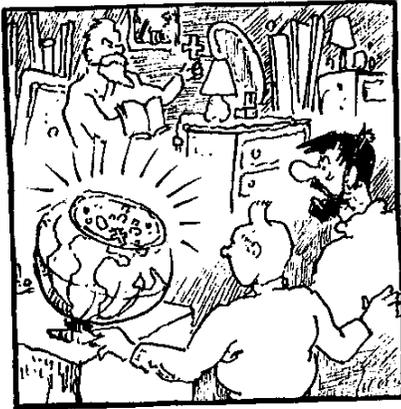
SYLVA : Magicienne demi-elfe - Niveau 3 - FO : 9 - INT : 16 - SA : 12 - DX : 15 - CO : 15 - CH : 17 - HP : 11 - CA opt. : 8 (3 si elle porte les cri-staux)
Armes : dague + 2
Objets précieux : le pendentif en forme d'étoiles
Livre de sorts : 2/1
N1 : Burning hands/Charm person/Feather fall
N2 : Detect evil/Stinking cloud

CREATURE DES PROFONDEURS : Earth Elemental (si l'on s'aventure en 51) - Chiens d'enfer (MM p. 51) - Léopard souterrain (MM p. 62).

Nous laissons au MD le soin de détailler les caractéristiques de ces montres, ainsi que leur nombre, fonction de l'importance du groupe des joueurs ...

Paul Chion

Eric Mathelin



Finies les phrases du style : "Vous trouvez 2 pierres de 100 po et un collier que vous estimez à 3000 po" ou bien : "Dans la bourse, il y a 10 pierres : 6 de 10 po et 4 de 50". Pour les maîtres de jeu qui manquent d'imagination ou qui n'ont pas le temps de faire quelques recherches, voici une table prête à l'emploi pour varier les pierres précieuses. Il ne faut pas ignorer que les pierres ont certaines propriétés, et qu'elles peuvent servir d'ingrédient pour des sorts, des potions... etc.

Dans la table, vous trouverez le nom de la pierre suivi de plusieurs indications : le signe * signifie que la pierre est opaque, ** qu'elle est translucide et s'il n'y a rien, elle est transparente. Ensuite, vient la valeur de base (en po) qui peut varier selon les acheteurs éventuels et aussi suivant la région (une agate a moins de valeur à l'endroit où on la produit). Voici un moyen avec d8 pour trouver la modification de la valeur de base.

- 1 : Valeur augmentée de 10 à 60% (d6).
- 2 à 7 : Valeur inchangée.
- 8 : Valeur diminuée de 10 à 40% (d4).

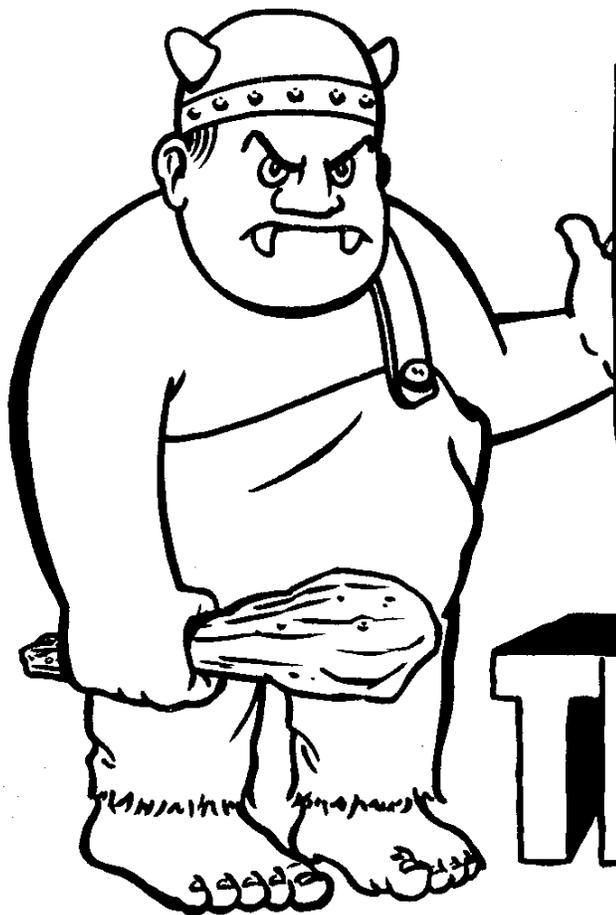
LE TRESOR DU DRAGON :

Les Pierres Précieuses

Table de détermination des pierres précieuses (d100).

- 1-2 : Azurite * .10. bleu foncé.
- 3-4 : Agate rayée ** .10. rayures bleues, blanches, rouges et marrons.
- 5-6 : Quartz bleu .10. bleu pâle.
- 7-8 : Agate cerclée ** .10. rayures grises, blanches, marrons et vertes.
- 9-10 : Limonite * .10. brun foncé.
- 11-12 : Lapis * .10. bleu intense.
- 13-14 : Malachite * .10. vert vif.
- 15-16 : Agate mousseuse ** .10. rose avec des traces grises.
- 17-18 : Obsidienne * .10. noir sombre.
- 19-20 : Rhodochrosite * .10. rose pâle.
- 21-22 : Oeil de chat ** .10. marron avec un centre vieil or.
- 23-24 : Turquoise * .10. bleu-vert.
- 25-26 : Oligiste * .50. gris foncé avec des taches rouges.
- 27-28 : Cornaline * .50. rouge.
- 29-30 : Chrysoprase ** .50. vert pomme.
- 31-32 : Citrine .50. jaune pâle.
- 33-34 : jaspé * .50. rouge, vert et jaune vifs mêlés.
- 35-36 : Adulaire ** (ou pierre de lune) .50. blanche argentée.
- 37-38 : Onyx * .50. bandes noires et blanches.
- 39-40 : Cristal .50. transparent.
- 41-42 : Sardoine * .50. brun, rouge.

- 43-44 : Quartz fumé .50. gris noir.
- 45-46 : Quartz rose .50. rose.
- 47-48 : Zircon .50. bleu-vert.
- 49-50 : Cairngorm .50. bleue
- 51-52 : Ambre .100. jaune doré.
- 53-54 : Alexandrite .100. vert foncé.
- 55-56 : Améthyste .100. violet.
- 57-58 : Chrysobéryl .100. jaune vieil or à vert.
- 59-60 : Corail * .100. rouge.
- 61-62 : Grenat .100. brun, rouge.
- 63-64 : Jade ** .100. vert.
- 65-66 : Jais * .100. noir.
- 67-68 : Perle * .100. blanc satiné.
- 69-70 : Tourmaline .100. rouge, bleu-vert, ou brune.
- 71-73 : Aigue-marine .500. bleu pâle.
- 74-76 : Grenat .500. violet.
- 77-79 : Perle * .500. noire.
- 80-82 : Péridot .500. vert olive.
- 83-85 : Topaze .500. jaune.
- 86-88 : Saphir .500. bleu.
- 89-90 : Opale ** .1000. vert foncé avec reflets dorés.
- 91-92 : Émeraude .1000. vert.
- 93-94 : Opale ** .1000. rouge feu.
- 95-96 : Saphir étoilé ** .1000. bleu avec une étoile blanche au centre.
- 97-98 : Opale ** .1000. bleu pâle avec veines vertes et dorées.
- 99 : Diamant .5000. blanc.
- 100 : Rubis .5000. rouge.



URK LES TENEBREUX

RESUME DES EPITRES PRECEDENTS : URK, le grand, le noble, le superbe guerrier goblin des cavernes sombres, a embauché, suite à des problèmes d'emalage mal vécus, un misérable clerc (c'est moi, Padepolus), pour raconter les épisodes les plus prestigieux de sa vie aux générations futures. Pour l'instant, le ténébreux dort, épuisé par sa crise de mégalomanie, et achevé par les multiples libations qui l'ont accompagnée ...

LE LENDEMAIN :

Une émotion étrange s'est emparée de moi, à l'aube de ce petit matin blême, lorsque le gros (notre chef) grimpé sur une pyramide de caisses, à l'entrée de la grotte, s'est adressé à nous en ces termes : "Gobelins, mes amis, futurs héros, ce que nous allons faire aujourd'hui, pas une bête ne l'aurait fait ... (ce qui prouve bien que nous sommes une espèce supérieure !). J'ai contacté les chefs de huit autres tribus pour cette expédition grandiose ! Nous partons cinq cents et nous allons attaquer le petit port côtier de Melik pour piller les entrepôts de marchandises. Je compte sur votre bravoure : suivez l'exemple de URK et n'oubliez pas que, du haut de ces cavernes, plusieurs siècles de la longue histoire de notre peuple vous contemplent !" Depuis plusieurs heures déjà nous progressons dans la campagne ... Ce n'est pas très facile d'avancer dans les ronces, en armure de cuir, lorsqu'on est chargé comme un joueur de Jeuderol (nouvelle coutume bizarre qui se répand chez nos jeunes guerriers). En plus, il faut que je traîne derrière moi un abruti de clerc qui écrit en marchant, et dit des prières chaque fois que je prononce un juron ! D'après ce que le chef m'a révélé en exclusivité, cette expédition ne devrait pas présenter trop de difficultés. La seule chose que je regrette c'est que les femmes nous accompagnent : c'est dommage pour les araignées car il n'y aura guère de survivants ramenés aux cavernes. C'est dommage aussi car il va falloir être sérieux : moi qui voulais tenter une expérience génétique intéressante, et essayer d'engendrer quelques cobayes demi-gobelins pour nettoyer mon antre ! Il est vrai que le croisement, assez répugnant sur le plan moral, avec une humaine, risque de porter sérieusement atteinte aux capacités intellectuelles de notre race. Nous approchons ... Je le sens ... Sur la piste, les traces se font de plus en plus nombreuses, et certaines sont récentes ... Je flairer, je flairer ...

De toutes façons j'ai cinquante pour cent de réussite pour ce genre de boulot, et le Dieu Déadifas m'est favorable ce matin. J'espère qu'à défaut de femelles, le chef nous laissera faire main basse sur la boisson car il commence à faire soif : et sur ce point, le gros est très strict, pas de jus fermenté pendant le travail !

Le village est en vue, la mer aussi malheureusement, mais je préfère ne pas trop vous parler de cette vaste étendue inutile d'eau salée. Il n'y a personne sur le chemin, il va falloir foncer. Dernières recommandations du chef, et j'attache mon clerc domestique en laisse à un arbre. Il est temps que je choisisse mon équipement, sinon le Emdé râleur (sorcier guerisseur de la tribu des casernes en dessous) va encore geindre et nous menacer de la malédiction du Dieu Déavinfas (leur dieu à eux) si je prends plus de deux armes par main : bouclier, hache à deux mains, massue, l'épée et le poignard à la ceinture, cela me laisse encore de la place libre pour saisir une torche s'il faut procéder à quelques assainissements. Nous avançons alors à découvert, et je m'aperçois avec une émotion certaine que nos rangs ont grossi pendant que nous descendions de la montagne : nous arrivons au port et nous sommes plus de deux mille ! Un chant très pur jaillit de nos gorges, cependant que nous traversons leurs champs impurs, dont les sillons seront bientôt abreuvés de sang (Note du clerc, dans la marge, il est encore pire à jeun !).

Le pont franchi au pas de charge, sans hésiter, je me précipite en direction d'une vaste demeure située au fond de la place. Je me lance de toutes mes forces contre une énorme porte de chêne, cloutée, qui me résiste. La moutarde me monte au nez : je pose une partie de mon équipement, je prononce quelques paroles menaçantes adressées à Déadifas (il faut parfois lui rappeler les règles du combat) et la porte s'ouvre d'elle-même, comme par enchantement ... Ce dernier détail aurait dû me mettre la puce à l'oreille ! Un couloir s'ouvre devant moi, un humain vêtu d'une longue robe et coiffé d'un chapeau ridicule apparaît, un étrange brouillard s'élève du sol ... J'ai pénétré dans l'antre d'un sorcier ... et je n'aime pas ça du tout ! si ça continue, les boules de feu vont voler bas, et il faut que je prenne quelques mesures préventives ...

Note du valeureux guerrier : ici se situe l'un des plus grandioses épisodes de cette expédition, et je reprends mon souffle avant de vous le conter !

A suivre ...

Marre de ces mondes dont le summum de l'originalité est d'avoir trois hivers, deux soleils ou autre abracadabrance !!!

Quelques notions de physique permettent d'imaginer des cas fort crédibles et la plupart du temps complètement fous. Cette rubrique a donc pour vocation de servir de base aux MJ's soucieux de l'Étiquette.

SATELLITE ET REVOLUTION

L'univers est parsemé d'astres dont certains sont des étoiles (ou soleils) émetteurs d'énergie. Tout astre peut avoir des satellites et/ ou être le satellite d'un autre.

Si c'est le cas, le satellite (ou planète) tourne autour de l'autre suivant une orbite circulaire ou elliptique appelée aussi révolution. Jusque là, c'est à peu près clair ? Alors, on continue... Pourquoi ça tourne ?

Monsieur Isaac Newton vous dirait que c'est en vertu de l'Attraction Universelle. Il aurait tout à fait raison, mais c'est un peu abrupt ; on va donc détailler.

Cette fameuse loi décrète que tout "corps" exerce sur son entourage une force d'attraction plus ou moins importante suivant sa masse. C'est ainsi que quand une pomme se décroche de sa branche, elle recherche aussitôt le "corps" le plus gros possible, découvre rapidement la planète Terre et lui fonce instantanément dessus.

La force d'attraction universelle dépend donc de la masse des deux corps considérés, mais aussi de leur distance : plus ils sont loin, moins ils s'attirent. Bon, résumons nous :

- o la pesanteur (attraction d'une planète sur son entourage) est plus importante en Hollande qu'au sommet de l'Everest parce qu'on est plus près du centre de la terre.
- o la pesanteur est moins importante sur la Lune que sur la Terre parce que la Lune est moins grosse que la Terre.

o C.Q.F.D.

Mais, me direz-vous, la Lune elle-même étant très loin de la Terre mais aussi très lourde, elle doit nécessairement subir l'attraction terrestre, non ? Comment se fait-il donc que nous ne l'ayons pas prise sur le coin de la tronche depuis quelque temps déjà ?

Et nous voilà revenus à la case départ : c'est parce qu'elle tourne autour de la Terre !

Les jeunes aventuriers que vous fûtes doivent se rappeler comme ça tire sur les bras d'utiliser une fronde. Ceci est dû à une autre force que subissent les objets en rotation : la force centrifuge. Celle-ci tend à éloigner le corps en rotation de son centre de rotation.

Je sens un remous dans l'assistance. D'aucuns supputent déjà la fin de leurs souffrances.

En effet, une force qui attire et une qui repousse ça doit pouvoir s'équilibrer. Exactement ! Toutes les planètes décrivent une orbite qui maintient cet équilibre : elle gravitent à une distance telle que (vu la masse de leur "soleil" et leur vitesse de révolution) la force d'attraction soit égale à la force centrifuge.

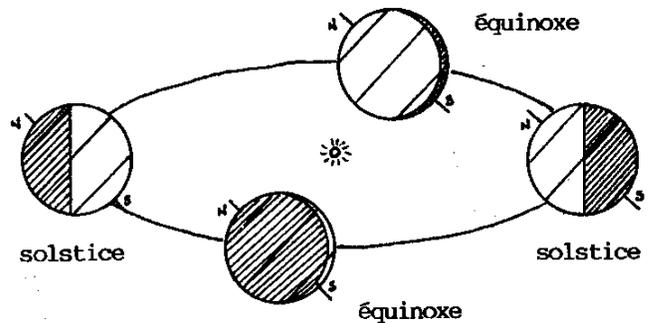
On voit déjà se profiler des choses intéressantes ! Cette situation, dite d'équilibre instable, ne demande que peu de choses

pour se détériorer : qu'une des paramètres de l'équation vienne à changer et ...! adieu la belle orbite !

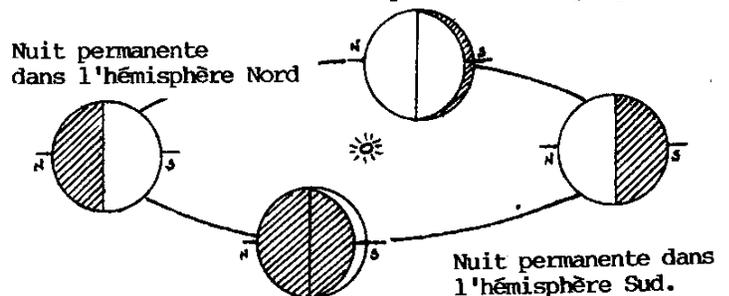
Un dernier mot sur les planètes : en plus de leur révolution autour d'un autre astre, elles ont souvent la manie de tourner sur elles-mêmes. On parle de rotation et d'axe de rotation. Nous allons voir que ceci se révèle plein de promesses cachées.

LE JOUR ET LA NUIT

CAS DE LA TERRE (axe de rotation incliné)



Axe de rotation dans le plan de l'écliptique



Voyons maintenant les effets de toutes ces choses savantes sur les jours, les saisons, les climats selon la planète ou l'on se trouve.

On peut toujours imaginer des situations assez complexes type :

- o système à plusieurs soleils
- o les jours et les nuits sur le satellite d'un satellite
- o etc ...

Je vous ferai grâce de tout ça pour considérer le cas le plus simple (y'a déjà de quoi méditer). Il s'agit donc de notre bon vieux système avec un seul soleil au centre et des planètes qui tournent autour. Nous allons prendre le cas d'une de ces planètes qui tourne autour d'un axe de rotation fixe. Bref, du très banal !!

Commençons par mettre au clair quelques points de terminologie.

* année : durée de la révolution autour du soleil (subjectif sauf s'il y a des saisons)

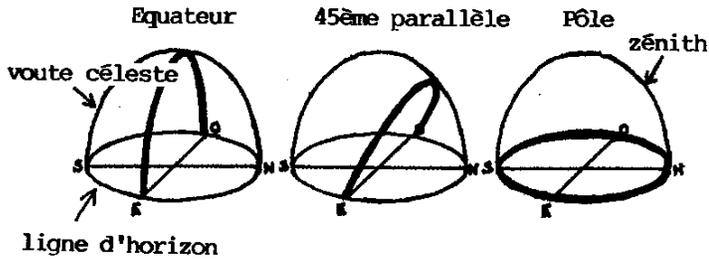
* saisons : concept climatique représentant les différences d'exposition au soleil au cours de l'année

* mois : division arbitraire du temps (non employé)

* jour : durée de la rotation de la planète

Nous allons maintenant étudier les effets de l'inclination de l'axe de rotation par rapport au plan de révolution (ou plan de l'écliptique).

AXE DE ROTATION PERPENDICULAIRE



Course du soleil telle qu'on peut la voir selon l'endroit où l'on est placé sur la planète (à l'équateur, au pôle ou à une latitude intermédiaire).

Identique tout au long de l'année : pas de saisons.

JP = jour permanent NP = nuit permanente
CP = crépuscule permanent JN = jours normaux

DUREE DU JOUR

Où que l'on se trouve sur la planète, la journée est d'une durée égale à la nuit. J'entends déjà les matheux murmurer : "Ça fait 12 heures chaque". C'est tout à fait vrai si la durée de rotation est de 24 heures, mais faut pas prendre son cas pour des généralités. On peut en effet avoir un "jour" de 30 heures, de 7 heures ou de 9 semaines.

A noter le cas particulier où le jour dure un an ! Pour être franc, c'est exactement le cas de notre Lune. On a alors une face cachée où la nuit est permanente et l'inverse de l'autre côté. Il est bien évident que face cachée sera une surface "morte" (sans vie ni végétation) alors que l'autre aura un climat torride ou clément selon la distance du soleil.

En dehors de cette situation particulière, on peut imaginer tous les cas de figure selon la vitesse de rotation de la planète (durée du jour).

Du point de vue thermique, climatique et écologique, penser aux incidences d'une nuit prolongée.

COURSE DU SOLEIL

Après cette étude extérieure à la planète, voyons comment cela se traduit à la surface :

o à l'équateur, le soleil se promène du plein Est au plein Ouest en passant par le zénith (ou l'inverse selon le sens de rotation)

o aux pôles, il n'y a ni jour ni nuits mais un crépuscule perpétuel.

Le soleil chemine le long de l'horizon à raison d'un tour par jour.

o entre ces deux extrêmes, il décrit une trajectoire intermédiaire partant d'un point de l'horizon situé au nord-est, puis montant en oblique jusque à un point situé entre le zénith et le sud et redescendant enfin à l'horizon nord-ouest. Ouf !!!

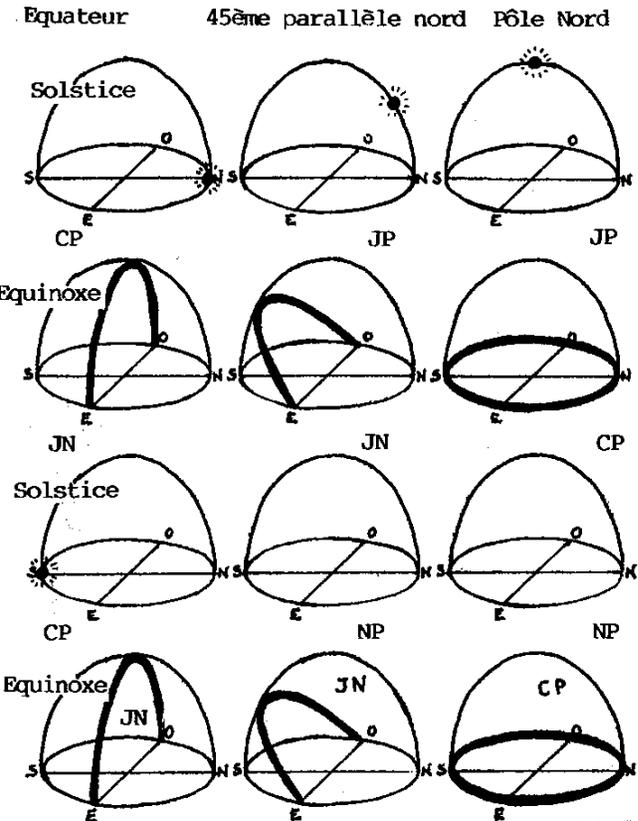
Remarque : dans toutes les références ci-dessus inverser Est et Ouest si la planète tourne en sens inverse et Nord et Sud si l'on se situe dans l'hémisphère Sud.

AXE DE ROTATION INCLINE

Il s'agit du cas de notre bonne vieille Terre. Je vous fais donc grâce des détails. On note toutefois l'apparition de saisons de plus en plus prononcées quand on s'éloigne de l'équateur. Ces saisons correspondent à une différence de durée entre la journée et la nuit.

AXE DE ROTATION DANS LE PLAN

Nous avons gardé ce dernier cas pour les connaisseurs. Maintenant que vous avez tout compris, on vous passe les explications superflues ... confère le schéma ci-dessous.



COURSE DU SOLEIL

o aux pôles, le soleil décrit une trajectoire circulaire à l'horizon (un tour par jour) puis commence à s'élever en spirale vers le zénith qu'il atteint au solstice d'été. Il y demeure fixe pendant quelques jours puis amorce une descente (toujours en spirale) pour se retrouver à l'horizon à l'équinoxe d'automne. Il poursuit le même mouvement de descente et se retrouve donc caché pendant l'autre moitié de l'année pour réapparaître dans la situation initiale à l'équinoxe de printemps.

o à l'équateur, le soleil est visible tous les jours. On a deux étés où il circule du plein Est au plein Ouest en passant par le zénith et deux hivers (celui du Nord et celui du Sud) où il n'est qu'un point FIXE à l'horizon.

o aux latitudes intermédiaires, un scénario identique se produit à cette différence près que le point où le soleil reste fixe est décalé entre le zénith et le plein Nord (ou Sud).

A VOS CRAYONS

Nous espérons que ces éléments vous aideront à élaborer quelques cadres délirants. Envoyez-nous vos suggestions ...

Cosmiquement vôtres

Olivier JARRY

SCENARIO Empire galactique®

Ce scénario fait suite à *Panique à Vilbul*, publié dans le numéro 2 du *Dragon Radioux*, mais peut constituer à lui seul une aventure indépendante.

Il s'agit plus d'un support que le MJ pourra adapter à son groupe de joueurs. Nous lui laissons donc le soin de compléter les plans de la station et de détailler les caractéristiques techniques des personnages secondaires.

LA TACHE NOIRE

Les dirigeants de la planète Kognak ont réussi (avec ou sans l'aide des aventuriers) à découvrir la base secrète, située sur leur sol, par l'intermédiaire de laquelle des mercenaires à la solde du gouvernement effélien, importent des vers parasites qui contaminent le sol de Kognak ("les chignoles").

La mission proposée aux aventuriers est simple mais risquée. Pour éviter tout incident diplomatique, voire tout risque de conflit, les autorités zébracédiennes préfèrent embaucher un commando qui se chargerait de détruire le laboratoire producteur sur EFFEL. Une récompense de 50000 crédits par personne sera attribuée au retour de la mission, et les joueurs pourront conserver le matériel que le gouvernement met à leur disposition.

ELEMENTS D'INFORMATION DONT DISPOSE LE GROUPE

Au sujet de la filière : les documents trouvés dans la base secrète. Ces papiers ne contiennent que des renseignements assez succincts, mais établissent nettement que la tentative de contamination est bien dirigée par les autorités Efféliennes. Le transfert des containers de vers est une opération "Top-secret", confiée à des vaisseaux marchands étrangers. Les équipages ont pour seul contact un certain Rude TOGAGNIEK dit "le boiteux", chargé du recrutement. TOGAGNIEK est l'un des chefs de la hanse des marchands sur l'astroport de HAVANNA, capitale d'Effel.

Au sujet de la planète : (les renseignements suivants pourront être trouvés

dans les centres d'informations de Vilbul, ou de Havanna, aucun d'entre eux n'ayant un caractère confidentiel).

EFFEL est une planète de taille inférieure à celle de Kognak, de niveau technologique NT 5, dirigée par une théocratie fanatique. C'est une ancienne colonie minière, délaissée par l'Empire car l'exploitation des gisements ne présentait plus guère d'intérêt. Une secte religieuse a profité de l'occasion, pour s'installer à Havanna et prendre peu à peu le contrôle du pouvoir.

Les données climatologiques sont assez particulières. Il n'y a au départ qu'une faible quantité d'eau disponible, ce qui limite le développement de la vie. Ce facteur est encore aggravé par une situation astronomique spéciale : l'axe de rotation de la planète variant au cours de l'année, il existe une zone polaire qui n'est jamais soumise à l'ensoleillement (exemple terrestre : le pôle Nord subissant un hiver permanent). Cette TACHE NOIRE provoque une diminution progressive du taux d'humidité atmosphérique, du fait de la fixation de l'eau sous forme de banquise. Pour subvenir aux besoins d'une population sans cesse croissante, dans cet univers hostile, les usines de retraitement de la glace, mises en place par les mineurs, ont été multipliées par le gouvernement théocratique. Ces énormes installations se trouvent toutes placées à la périphérie de la zone glacière.

Au sujet des vers : les études effectuées sur Kognak sont très récentes pour fournir des éléments valables sur le fonctionnement de ces micro-organismes.

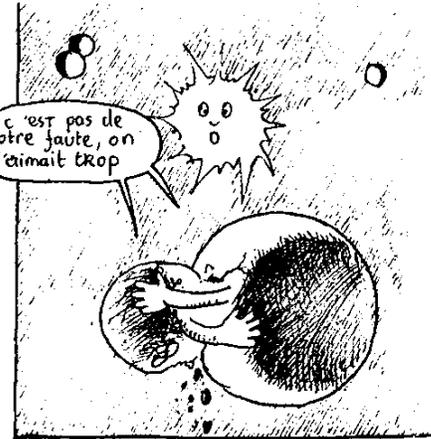
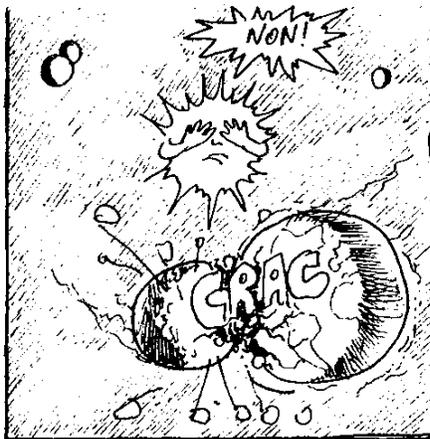
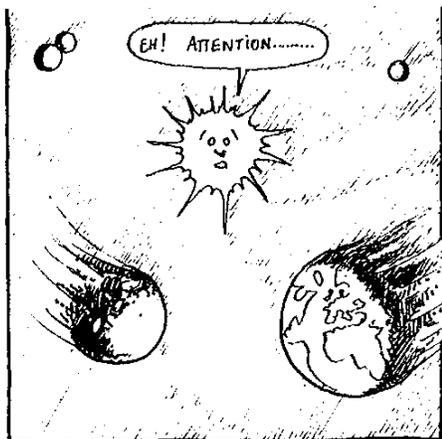
Les informations ne pourraient être trouvées que dans les centres de recherches Efféliens.

EN ROUTE VERS HAVANNA

Nous laissons le soin au maître de jeu de déterminer le matériel qui sera mis à disposition du groupe, fonction de son niveau. La résolution du scénario ne nécessite aucun matériel spécifique, hormis les explosifs puissants. Il faut que les joueurs trouvent une couverture efficace (par exemple appartenance vraie ou feinte à la hanse des marchands) pour débarquer sur HAVANNA sans éveiller les soupçons. Il leur faudra ensuite entrer en contact avec "le boiteux", dans le but de remonter la filière, et d'obtenir les renseignements indispensables à la localisation du laboratoire. Kjan DERYL, représentant du gouvernement zébracède, leur conseillera en outre de se présenter comme des trafiquants peu regardants, sur la nature de leur chargement.

SOURCES D'INFORMATION DANS LA CAPITALE EFFELIENNE

Le bureau de Rude TOGAGNIEK se trouve dans les bâtiments de l'Astroport. Il est assez facile d'entrer en contact avec lui, son implication dans de nombreux trafics l'amenant à recruter des équipages assez divers. Toute tentative tendant à lui soutirer des renseignements sur la nature d'un de ses trafics le rendra très méfiant. "Le boiteux" est réputé pour sa discrétion et sa prudence. Il se montrera plus intéressé par une proposition de transport de marchandises à destination de KOGNAK.



Note : Selon le niveau des joueurs, le MJ insistera plus ou moins sur les conséquences néfastes d'un éventuel manque de subtilité.

Si les joueurs réussissent à intéresser le trafiquant, il les informera d'un transport possible de "marchandises", trois jours plus tard. La livraison se fera dans des conditions particulières : chargement du vaisseau la nuit, et aucune information sur la nature du frêt. Rude Togagniek les prévient également qu'ils seront escortés par une autre navette armée, pendant une partie du trajet.

Note : une fois le contrat accepté, les joueurs seront soumis, de la part du "boiteux", à une filature discrète mais efficace (ceci étant une pratique courante du trafiquant). Dans ce but, TOGAGNIEK met une bulle de transport (équipée d'un mouchard) à leur disposition.

Pendant leur séjour à HAVANNA, les joueurs pourront obtenir les renseignements suivants :

- o Les informations sur la planète EFFEL (si celles-ci n'ont pas été obtenues au départ) dans divers centres de documentation.

- o Ils pourront se rendre compte de l'effroyable densité de population de HAVANNA et des problèmes humains que cela pose (misère, banditisme, exode ...)

- o Ils entendront parler des usines de retraitement de la glace et, s'ils se montrent un peu curieux, apprendront qu'il existe même un centre plus récent, installé au cœur même de la tache noire. Il ne s'agit que d'une rumeur qui circule dans les quartiers populaires, où l'on évoque possibilités d'embauche et salaires mirifiques.

UNE ETRANGE LIVRAISON

Rendez-vous a été pris sur l'astroport, pour le soir du Jour J, à une heure très précise, "le boiteux" ayant prévenu ses nouveaux employés qu'il n'assisterait pas en personne, au chargement.

A vingt-deux heures, deux glisseurs de transport arrivent sur la piste. Cinq hommes (soldats armés de lasers portatifs et de pistolets à aiguille) en descendent et commencent le transbordement. Les joueurs remarqueront vite un sixième personnage qui reste à l'écart du groupe et semble contrôler la bonne marche des opérations.

Note MJ : Ce personnage est un tekno de grade élevé (ingénieur grade 4), représentant du gouvernement Effélien. Il se nomme VAN RONDUK et c'est lui qui est le responsable de la mise en application du "projet chignole".

Une fois le transfert effectué, le sergent avertit les joueurs qu'ils ne leur reste plus qu'une vingtaine d'heures pour effectuer leurs autres chargements car ils devront sortir de l'espace territorial effélien le lendemain à la même heure. C'est alors que la navette d'escorte entrera en contact avec eux. Les cinq soldats repartent ensuite à bord des glisseurs. VAN RONDUK s'éloigne alors di-

scrètement en direction de son véhicule personnel. Arrivé chez lui, il en descend avec une sacoche et regagne son appartement. La sacoche contient le dossier "opération chignole". Il comprend plusieurs documents :

- o un agenda tenant compte des différentes livraisons de vers (dates, équipages, contacts avec TOGAGNIEK ...)

- o une étude sur la biologie et la physiologie des chignoles

- o des plans des installations d'éclosion (sur Effel) et de nourrissage (sur Kognak) ainsi que les caractéristiques de ces sites.

Note MJ : Les joueurs doivent impérativement prendre connaissance de ces documents pour pouvoir progresser rapidement dans leur enquête.

La solution la plus simple consiste à attaquer purement et simplement Van Ronduk, après son départ de l'astroport (attirer leur attention sur l'air suspect de ce mystérieux personnage).

Si, malgré les exhortations de MJ, les joueurs laissent passer cette remarquable occasion, ils pourront éventuellement trouver dans le bureau du "boiteux" quelques éléments de rattrapage :

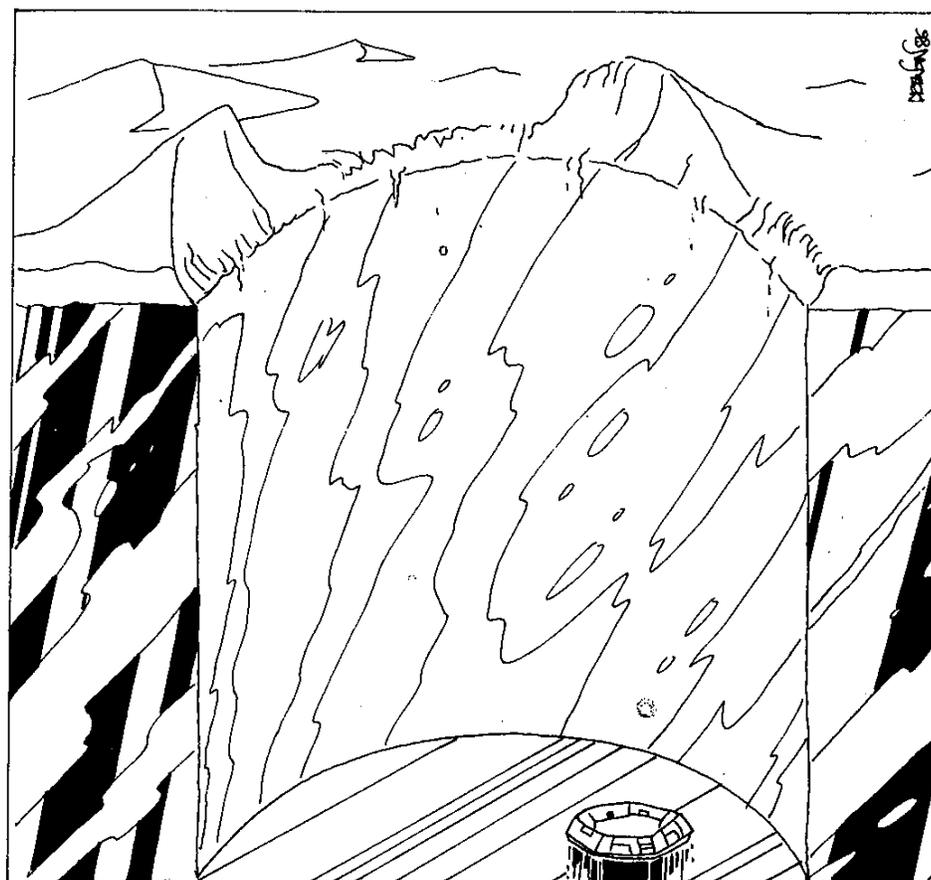
- o dans son agenda, la date de chargement, la mention "Livraison ZIRGOLF"
- o dans son fichier de "renseignements-clients", un dossier ZIRGOLF révélant son vrai nom (Van Ronduk), son adresse, sa situation professionnelle et ses re-

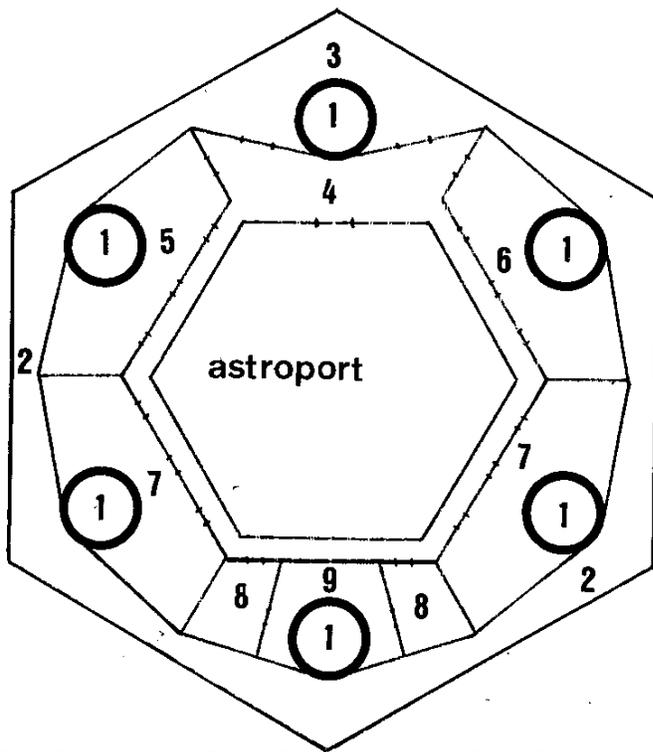
sponsabilités dans une opération ultra-secrète du gouvernement.

Ces renseignements doivent les amener à perquisitionner chez Van Ronduk où ils trouveront le "dossier chignole".

REVELATIONS AU SUJET DU VER CHIGNOLE

Ces organismes pseudo-minéraux sont originaires de la planète morte MERAVIGLIA. Cette planète présente une face cachée d'une importance primordiale dans le cycle reproducteur du ver chignole. L'éclosion ne peut en effet avoir lieu qu'après une période d'incubation de deux mois à -45°. Les vers éclosent donc sur la face cachée, puis effectuent une migration vers des températures plus clémentes qu'ils trouvent dans l'autre hémisphère. Après l'accouplement, ces organismes hermaphrodites reviennent mourir dans la zone froide, où éclosent les oeufs dont ils sont porteurs. La présence d'une calotte glaciaire (due à la présence d'eau dans l'atmosphère) serait incompatible avec la migration. Ceci explique que le développement des vers soit normalement impossible sur la planète habitable.





- 1 - Groupe propulseur/extracteur
- 2 - Glaçoduc
- 3 - Zone de conditionnement de la glace
- 4 - Sas d'embarquement/débarquement. Contrôle de l'astroport et du fret
- 5 - Stock/dépôt
- 6 - Base expérimentale
- 7 - Zones habitables A et B
- 8 - Salles de contrôle de la station (navigation / extraction)
- 9 - centrale énergétique

REVELATIONS AU SUJET DE LA BASE SECRETE

Cette station a été à l'origine conçue comme une usine de retraitement mobile (type plateforme d'extraction). Mais les services secrets efféliens ont rapidement trouvé une utilisation parallèle pour cette installation : ayant déblayé la glace jusqu'au niveau du sol, sur une surface importante, ils réalisèrent rapidement qu'ils venaient de recréer artificiellement les conditions extrêmes de MERAVIGLIA (température très basse et sol nu). Il devenait alors possible d'installer une station d'éclosion secrète à des fins militaires. Une fois l'éclosion réussie, cette arme redoutable devenait efficace sur n'importe quel terrain.

CHIGNOLA IV, USINE EXPERIMENTALE

La station est conçue comme une plateforme hexagonale de 200 mètres de diamètre. Elle est rendue mobile par six groupes motopropulseurs. La face inférieure de la sole porteuse est constituée d'une multitude de trépons excavant la glace. Les débris obtenus sont aspirés par les extractrices jumelées aux groupes propulseurs. Il sont ensuite convoyés par le glaçoduc jusqu'à une zone de conditionnement qui les prépare pour l'expédition.

La surface de la station est composée d'un astroport central supportant un trafic très intense. La glace est exportée massivement et la station doit être entièrement ravitaillée de l'extérieur. En périphérie de l'astroport se situent tous les bâtiments annexes.

La base expérimentale occupe une partie de ces bâtiments. Les chercheurs y sont en fait peu nombreux car ils ont été remplacés par des techniciens du gouvernement. Leur travail consiste à ensemencher le sol en vers fécondés et à tenir un état de régulier de l'implantation de leurs "cultures". Après une période de deux mois, la station pourra repasser au même endroit. Les larves auront alors éclos et seront aspirées avec les débris de glace et de roche extraits.

Le fait de repasser à un endroit où la glace est peu profonde constitue une perte de rendement importante puisqu'on récupère autant de cailloux que de glace, mais cette manoeuvre est présentée comme nécessaire aux recherches minéralogiques des ingénieurs. Cette opération oblige à trier la matière extraite et tout ce qui n'est pas glace est récupéré par les pseudo-scientifiques qui, au lieu de se livrer à des présumées recherches, font expédier discrètement cette matière bourrée de jeunes larves.

S'ils sont entrés en possession de la sacoche de Van Ronduk, les joueurs connaissent toutes les informations don-

JEUX - THEMES

Jeux de Société, Hobbies, War Games
92, rue de Monceau Paris VIII 522.50.29



nées ci-dessus. Devant quitter la planète au matin, ils n'ont que l'alternative décoller aussitôt à destination de CHIGNOLA IV. L'accès à la station ne se révélera pas trop problématique étant donné son caractère civil. Par contre, l'action de sabotage risque de se montrer plus délicate. Le moyen définitif pour venir à bout de toutes les larves consiste à mettre hors d'usage la centrale d'énergie qui alimente les excavatrices déblayant la glace. La banquise se reformera donc, recréant des conditions mortelles pour les vers au moment de leur éclosion.

Olivier Jarry

12-13 AVRIL

★ **LYON** ★

2^{ème} ★

**RENCONTRE
NATIONALE
DE JEU**

LAISSEZ-VOUS TENTER



20 F chez votre détaillant habituel
ou par abonnement - Tél. 22 45 87 56

A.S.R.A.E.L.

Nous avons le plaisir de vous faire part de la naissance d'A.S.R.A.E.L., Association Rhône Alpes des Echanges Ludiques.

Le but de cette nouvelle association ? Favoriser les échanges et assurer la coordination entre les différents clubs, éditeurs, revues et autres organismes ayant pour but le développement des jeux de société dans la région Rhône Alpes.

Mais les projets d'ASRAEL ne s'arrêtent pas là : l'association a également pour objectifs l'édition d'un bulletin régional d'informations, et l'organisation de stages, conférences, manifestations internes ou externes.

Une participation active de tous les clubs déjà existant permettra d'organiser des rassemblements de plus grande ampleur, et mettra les compétences les plus diverses au service des intérêts de chacun.

Dragon Radieux, pour sa part, soutient cette initiative et souhaite sa réussite.

Pour en savoir plus, adressez-vous à :
ASRAEL 17, rue des Tulipes 01000 BOURG EN
BRESSE Tél. 74-21-73-73.

LIVRES OUVERTS LE NECRONOMICON

Plaisanterie ? sûrement pas... Mystification terriblement efficace, c'est certain. Combien de lecteurs passionnés n'écrivirent-ils pas à H.P. LOVECRAFT pour lui demander s'il possédait réellement un exemplaire de ce terrible ouvrage. Les références à cette oeuvre sont si nombreuses dans les livres sur le mythe de Cthulhu écrit par ce grand écrivain fantastique américain, qu'il est difficile de croire que le Nécronomicon n'a pas existé. Lovecraft a poussé si loin le souci du détail, allant jusqu'à donner non seulement l'année d'écriture (730), le nom de l'auteur (l'arabe dément Abdul Al-Hazred), et les dates des différentes traductions, que pendant plusieurs années, de nombreuses bibliothèques furent assaillies par des curieux cherchant à se procurer l'original ou l'une de ses copies !

Nous recommandons vivement la lecture de ce Nécronomicon paru dans la collection "J'ai lu", "l'aventure mystérieuse" à tous ceux qui ont aimé lire Lovecraft, et à tous ceux qui jouent à "l'appel de Cthulhu"...

Que trouve t'on dans ce livre paru sous le titre original de "Al-Azif" (bruit nocturne, murmure des insectes ou des... démons) ? de nombreux détails concernant les grands anciens : leur histoire, les moments favorables aux invocations, mais aussi les signes cabalistiques, les constructions à utiliser lorsque l'on veut leur adresser une requête. Savez-vous qu'il faut évoquer le terrible Hastur la nuit de la chandeleur, et que Yog-Sothoth ne répondra à vos désirs que lorsque le Soleil est entré dans la Maison du Lion ? Le grand CTHULHU lui-même peut être appelé la veille de la Toussaint, à partir d'un endroit solitaire dominant l'océan... Il faudra vous munir d'une tablette de cire, portant son emblème, ainsi que celle de DAGON, et... je ne vous en dis pas plus ! Il est temps d'approfondir votre culture pour faire trembler un peu plus vos malheureux investigateurs !

AZATOTH

ERNVÄR EN ROVENDELL

La rubrique "LIEUX IMAGINAIRES" continue et s'enrichit : une nouvelle comme dans les numéros précédents mais aussi un plan détaillé et un descriptif de la ville médiévale d'Ernvär qui peut vous donner quelques points de départ de scénarios ...

An 7678 calendrier des Flammes

Ernvär en Rovendell est une ville assez importante sur le plan économique : c'est un grand centre de production artisanale et d'échanges commerciaux.

Ernvär est réputée pour son orfèvrerie et ses étoffes précieuses. Un marché a lieu deux fois par mois sur la place du Tertre ; on y échange tissus, vaisselle ouvragée et produits agricoles contre des outils, des armes, et divers ustensiles forgés par les nains et rapportés depuis les Monts d'Effir par les caravanes de marchands.

On importe également à Ernvär le Melkor (aliment parfumé préparé à base de graines d'arbre pilées), et le Gorfu, résine d'une plante d'outre-mer, que certains utilisent comme parfum, et que d'autres fument car cette substance est hallucinogène. Quelques navires déchargent ces produits aux ports de Milkendell et de Bétar, et ils sont acheminés par les caravaniers jusqu'aux entrepôts de la ville. Les magasins sont de toute façon assez bien ravitaillés en produits de toutes sortes. Les ateliers d'orfèvrerie et de tissage reçoivent leurs matières premières de différentes régions de Fellendar. Tous ces approvisionnements entraînent une circulation importante des caravanes sur les trois voies d'accès à la ville. A toute heure du jour, et jusqu'assez tard dans la nuit, une animation importante règne dans les ruelles étroites, et sur les différentes places du bourg.

Chaque Guilde dispose d'une maison qui lui est réservée (à ne pas confondre avec les maisons de commerce, propriétés d'un riche négociant), et fixe tous les mois le cours des marchandises dont elle est responsable, fonction de l'offre et de la demande aux marchés du Tertre.

De solides remparts bien entretenus et un grand fossé rempli d'eau protègent la ville. Les anciens pont-levis des trois portes d'accès ont été démontés, et sont remplacés par des ponts de pierre. Le passage est cependant très contrôlé et de grandes herses peuvent bloquer les portes à tout moment.

La population n'est guère importante, et plutôt riche dans l'ensemble. Les habitants sont artisans, commerçants et parfois simples ouvriers dans les ateliers les plus importants. Quelques-uns d'entre eux appartiennent à la milice du bailli, qui contrôle les portes de la ville et la circulation des caravanes. La ville est partagée en trois quartiers distincts correspondant à l'ancienne répartition des ateliers. On trouve, à Ernvär, plusieurs auberges importantes, réputées pour leur gastronomie, mais aussi pour les mauvaises rencontres que l'on peut y faire. Il existe en effet aussi toute une population de mendiants, de "filles de joie", de voleurs (solidement organisés) et de miliciens à la disposition des caravaniers qui cherchent à recruter une escorte (situation de plus en plus fréquente, depuis que les "coups de mains" se multiplient).

La situation politique est assez confuse, plusieurs centres d'influence essayant de monopoliser le pouvoir :

o Le gouvernement de la cité et de ses environs est théoriquement entre les mains du Duc EDMOND, mais c'est un personnage falot, assez débauché, qui se tient en réalité complètement à l'écart des affaires, tant que l'on satisfait à ses caprices.

o Le pouvoir politique réel appartient au bailli KARIOS, grand maître de la Guilde des orfèvres, qui contrôle une bonne partie des maisons de commerce de la ville et complotte pour dominer également les deux autres Guildes principales, celle des caravaniers et celle des tisserands.

o Deux cultes assez différents occupent le terrain religieux. MANOVAR, grand prêtre de la déesse MUTH, allié de KARIOS, par crainte et par ambition, quitte volontiers son sanctuaire pour se mêler des affaires courantes. On trouve également à Ernvär quelques adeptes de NEKBHET (culte plutôt répandu dans le nord du pays), mais leur clerc n'est qu'un personnage de second plan.

o Un seul homme a encore le pouvoir de s'opposer aux visées despotiques de KARIOS : il s'agit de Maître FELLOUK, propriétaire de plusieurs entrepôts et chef de la Guilde des tisserands. Ce personnage a de grosses difficultés avec ses caravanes car il refuse de payer la dime établie par les marchands aux ordres de KARIOS, qui constitue un véritable racket.

o Dernier centre de décision, discret mais efficace, la guilde des voleurs (nommée "la ficelle noire") a son siège en dessus du cabaret du borgne, et bénéficie du soutien du bailli qui l'utilise parfois pour certaines missions délicates qu'il n'ose confier à sa milice. Il n'y a toutefois pas collusion totale entre ces "gens de sac et de corde" et les gardes de Karios, la guilde tenant jalousement à son indépendance. A ce sujet, on parle d'ailleurs de discordes et de factions opposées, au sein de cette étrange association.

Il existe, sous la ville, un réseau de catacombes important, inutilisé depuis longtemps, dont le tracé ne serait connu que de quelques chefs de la "ficelle noire", et de certains "hommes de main" de bailli. Quelques uns des accès sont indiqués sur la carte par une étoile : il s'agit en général de puits désaffectés.

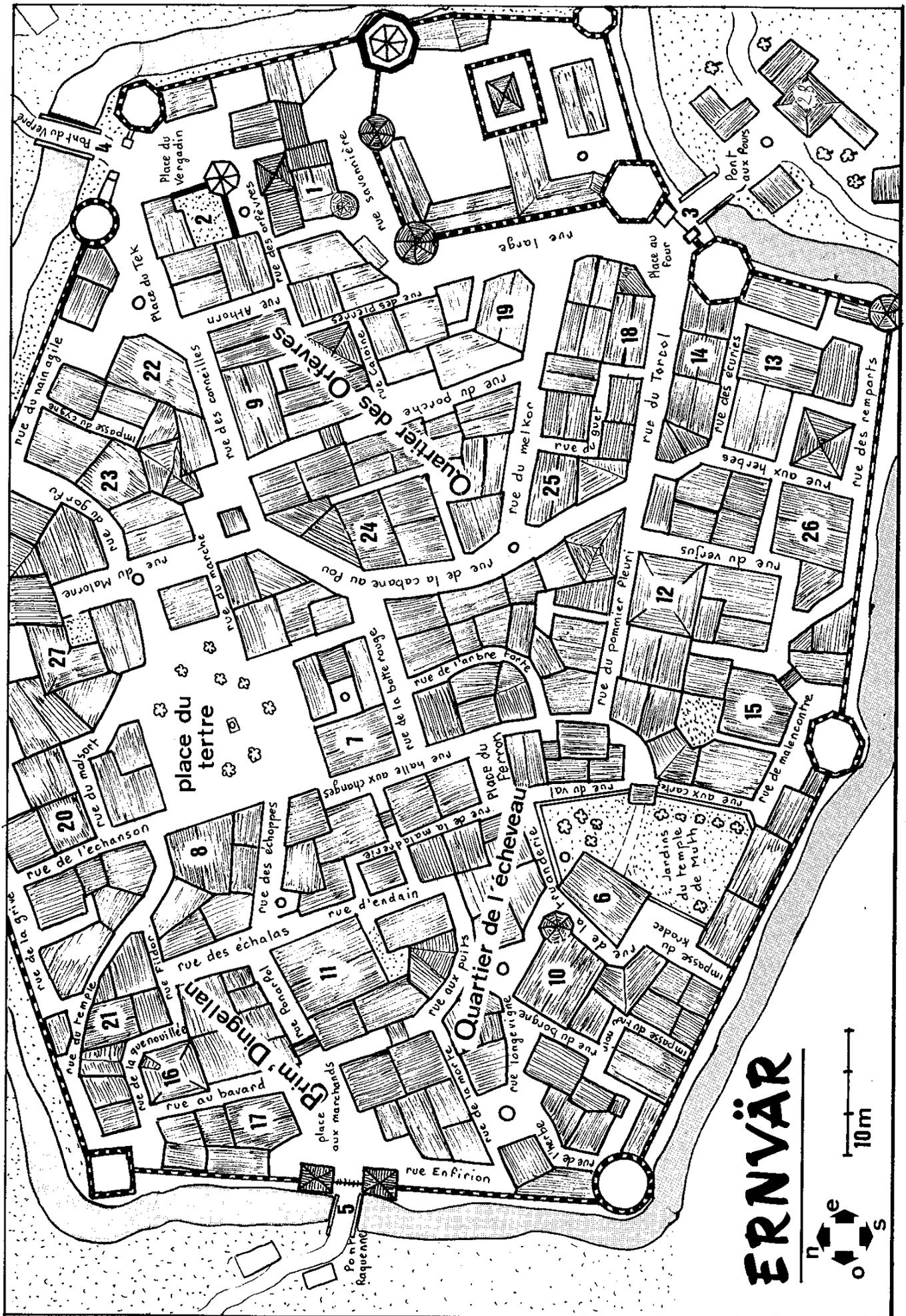


NOTES CONCERNANT LE PLAN DE LA VILLE Quartier des Orfèvres :

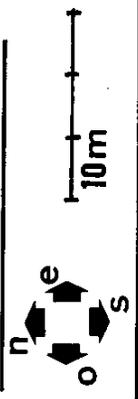
Il est limité à l'ouest par la rue de la cabane au fou, et au sud par la rue du Torcol. C'est dans ce quartier que se trouve la luxueuse demeure de bailli (2), le château du Duc Edmond, et la maison de la guilde des orfèvres (19). Quand on arrive à Ernvär par le Nord (porte du Verpré) ou par le sud (porte aux fours), on traverse obligatoirement cette partie de la ville pour se rendre à la place centrale. C'est le quartier le plus résidentiel. On y trouve de nombreux commerces, notamment rue du Porchelas, et rue du Melkor, mais une seule auberge (24) "le bois du cerf".

La demeure de Mélius le sage est située rue Davonnière (1). Face à face, rue des corneilles se trouvent "la halle aux nains" (9), sorte de marché couvert, et le siège de la guilde des affrèteurs (caravaniers 22). En remontant la rue du guet, vous trouverez la maison d'Ismak, l'usurier (18), toujours prêt à avancer de l'argent, (en échange de garanties sérieuses, et à un taux exorbitant !) et un armurier important, le vieux Narcodinius, qui propose des équipements divers à prix raisonnables.

Le dernier établissement important du quartier est l'atelier de charronnerie (23), situé à l'extrémité nord, rue du Gorfu. Le patron a beaucoup de sympathie pour les nains, auxquels il offre volontiers une tournée en échange de quelques bonnes histoires. Il ne fait pas de politique, mais déteste le bailli pour des raisons personnelles.



ERNVÄR



Quartier de l'écheveau :

C'est l'ancien quartier des tisserands (la maison de cette guilde ayant déménagé place du Tertre), toute la zone sud de la ville. On y trouve des établissements variés. La milice dispose d'un bâtiment important (14) près de la tour où se trouve la prison. Le cabaret du borgne, guère fréquenté par les honnêtes gens est le siège de la "ficelle noire" (10). On trouve également plusieurs gros entrepôts et ateliers de tissage et de filature (26 - 13). Deux personnalités d'Ernvär logent dans ce quartier : le clerc MANOVAR, à côté du temple de Muth (6) et FELLOUK, maître des tisserands, rue de Malencontre (15). Les petits cabarets sont nombreux, rue longevigne, rue de l'herbe, ou impasse du Krodec. Le plus célèbre de ces établissements est l'hostellerie de Malefosse (12) où l'on boit l'une des meilleurs bières du Rovendell, d'après les connaisseurs, et où l'on peut se procurer quelques rations de Gorfu (variété spéciale "à fumer", dont le trafic est plus ou moins licite), en provenance directe du lointain Ellandsdale.

Partie Nord Ouest : Quartier du Prim'Dingellan.

Nul ne connaît l'origine de ce nom curieux, dont les consonnances mêmes sont étrangères au parler de la région. Groupés tout autour de la place du tertre, se trouvent plusieurs établissements célèbres ou importants de la ville : le cabaret des trois bottes rouges (7), la maison des tisserands (8), la luxueuse demeure de LON GORNEK (27), riche marchand, propriétaire de plusieurs entrepôts et de plusieurs écuries, et l'échoppe de MONTHEUSUS l'apothicaire (20). Nous ne citerons pas les nombreuses petites boutiques de ce quartier (sellerie, ferronnerie, boucheries ...). Signalons simplement, rue du bavard, la maison de METANIEK (17), négociant en grains, et la boutique de RESTOR (16), important joaillier, à l'angle de la rue de la quenouillée. Les adeptes du culte de NEKBHET, se retrouvent rue du temple (21) et l'on dit qu'il y a, rue de la maladrerie, une guérisseuse très habile de ses mains.

Rue d'endain, se trouve une ancienne hostellerie désaffectée (11) dont le rez de chaussée est transformé en entrepôt de marchandises, et dont les étages servent à de nombreux usages, à condition de ne pas être regardant sur le confort, et de disposer de certaines rela-



tions au sein de la "ficelle" (salle de réunion, dortoir pour des mendiants et chambres occasionnelles pour les "filles de joie" qui arpentent les rues voisines).

Quartier "Hors-les murs" :

Au sud de la ville, le long du fossé, en partant du Pont aux fours, de nouvelles constructions ont vu le jour, témoignant de la prospérité d'Ernvär. Nous n'en parlerons pas dans cette étude, ayant décidé de nous limiter à la partie "Intra-Muros" de la ville. Des voyageurs ne trouvant pas logement au centre de la cité, ou ne désirant pas y pénétrer, trouveront facilement une chambre dans les deux vastes auberges qui se trouvent près du pont aux fours, à l'extérieur des remparts (28 Auberge de l'âne qui parle).

UNE NOUVELLE

Voilà pourtant cinq jours que je séjourne à Ernvär ... Ce doit bien être la quatrième fois que ce garde, à la porte, me demande mon laissez passer. Un gros rougeaud qui n'a pas l'air de trouver cela drôle ! Peut-être faudrait-il que je passe à une heure différente pour éviter ses sempiternelles questions et son "vous comprenez, les étrangers, on se méfie ... surtout avec cette histoire de caravanes attaquées !", qui conclue chaque interrogatoire.

Il faudra que je demande à l'apothicaire, quand il reviendra s'il y a un moyen d'éviter ces tracasseries. Le trafic est drôlement surveillé : à la porte principale, la grande herse est à moitié baissée et les cavaliers doivent mettre pied à terre pour être contrôlés. Le garde s'efface enfin, et je franchis la poterne. Dans l'épaisseur du rempart, sur la gauche, une porte s'ouvre sur le corps de garde et j'entends les voix avinées des soldats de la relève, disputant âprement une partie de dés.

Presqu'une semaine passée dans cette charmante bourgade. Un séjour agréable certes, à arpenter les échoppes et à fréquenter les nombreuses tavernes qui jalonnent les ruelles. Ma mission ne progresse guère et ma bourse d'écus se dégarnit à une vitesse que je juge alarmante. J'attends le retour de cet apothicaire de malheur, pour pouvoir prendre livraison des herbes sèches et fleurs étranges commandées par mon maître le grand Gondolfindel, maître magicien en la ville de Raflain, perle du Nord.

Mais Robius se fait attendre et je crains de repartir les mains vides et de m'exposer au courroux de mon irascible professeur. Quelques pas sur la place du Ferron, quelques mots échangés avec Nierrek le tisserand dont la boutique s'orne fièrement d'une énorme quenouille. Qui est ce sinistre personnage ? Manovar le clerc, vêtu d'une longue robe, sous laquelle dit-on, il dissimulerait une arme terriblement efficace ... Brr ! Je ne veux point avoir affaire avec ce sinistre compère ! Ma trajectoire dévie et ... la cervoise bien fraîche du cabaret des trois bottes rouges m'attire telle un aimant. L'enseigne de l'auberge se balance au vent, avec force grincements, comme s'il fallait encore m'indiquer la direction à prendre !

Moi qui espérais rencontrer au moins mon ami Esterrain, le nain, pour pouvoir vider pintes sur pintes en lui racontant mon malheur ... Rien !

Personne ! Nul ne l'a vu depuis un mois dans cette taverne où il établit son Quartier Général entre deux expéditions. Il doit encore traîner derrière quelque caravane ... Cett solitude finit par me peser.

On dit que la cervoise éclaircit les idées et aide à prendre les décisions. Point me fait tel effet, ce terrible breuvage. Je ressors du lieu, l'esprit gai, alerte, mais guère plus entreprenant. Maître Garnot, le sellier, me hèle d'une voix tonitruante : "Maître Endil ! Maître Endil ! Votre sacoche est recousue !"

J'entre quelques instants dans l'échoppe, le temps de poser sur le comptoir quelques écus bien sonnants, et cette fois, ma bourse se retrouve aussi plate qu'une bosse de chameau assoiffé dans le lointain Sud. Il va me falloir trouver une occasion de la regarnir, si je veux jalonner mon voyage de retour par d'agréables haltes. Allons traîner les bottes vers la maison de Maître Fellouk. Je ne serais pas fâché de tirer un peu l'épée, surtout en échange de quelques menues récompenses.

On dit que Fellouk a de plus en plus de problèmes avec ses caravanes. Peut-être accepterait-il l'aide d'un serviteur aussi dévoué que moi ? Je remonte la rue du Torcol, lorsque des cris attirent mon attention, venant de la porte du logis des gardes. Il y a de l'agitation dans ce coin, voire même de la bagarre. Une silhouette jaillit par la porte, comme propulsée par un terrible ressort, et vient s'écraser sur le pavé, une dizaine de mètres en avant de mes pas ! Ciel ! l'atterrissage manque de douceur ...

Personne d'autre n'apparaît à la porte de la tour. Je m'approche du corps. La créature se redresse avec difficulté, le casque enfoncé sur les yeux.

Mais ... on dirait Esterrain !

" - Et bien l'ami ! quel drôle d'équipage ! te voilà enfin, bon à rien !

- Si je retrouve ces gardes, je .. je .. je fais un malheur !

Figure toi qu'on jette au trou les braves nains comme moi, chargés d'escorter les caravanes !

Et sais-tu sous quel prétexte ? Complice des assaillants ! des Orcs en plus qui m'ont assommé !"

L'histoire me paraît vraiment embrouillée ... Est-ce le coup ? A lui aussi, une bonne chope de cervoise éclaircirait les idées ...

Je l'attrape sous les épaules (il est lourd, le bougre !) et l'entraîne vers le plus proche cabaret pour entendre son récit.

un univers pour jeux médiévaux -3-



Nous continuons avec cette étude la longue promenade commencée dans les numéros un et deux au cœur du Royaume de Fellendar, ou royaume des "Sept provinces". Nous vous avons déjà présenté les trois provinces les plus méridionales. L'étude de ce numéro est consacrée aux deux provinces elfiques du Nord, Ereflaïn et Rhû, et nous vous proposons également quelques informations au sujet de la sinistre Gorgonoth. Cette région est devenue au fil des ans, après la mort du grand Prince En-Ellendar, une sorte de bastion des forces maléfiques qui tentent de contrôler l'ensemble du pays de TREGOR.

Les chiffres entre parenthèses se rapportent à la carte des provinces et aux notes correspondantes.

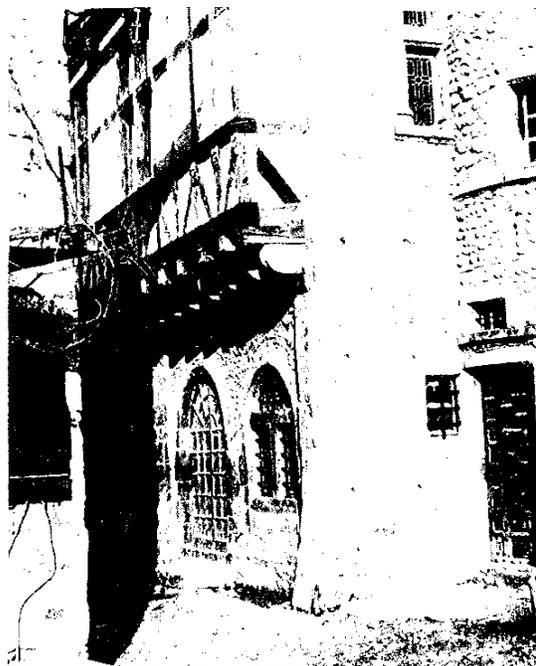
AU COEUR DES VERTES FORETS...

Il est difficile d'évoquer la province de Rhû sans parler en même temps de celle d'Ereflaïn, tant ces deux régions sont proches, sur le plan du peuplement, de l'histoire, et même par la ressemblance de leurs paysages : de vastes forêts de feuillus, de résineux, (Eblen Maïl, Eraldar, Gencondan'n), longtemps peuplées par d'importantes colonies d'elfes, et de vastes massifs montagneux également très boisés, séparés par les riches vallées de l'Héren, du Samovar, et de la Guilden.

Les villes construites le long de ces fleuves témoignent, par leur richesse et la variété de leurs styles, d'un passé où l'entente entre les trois grands peuples du nord (hommes, nains et elfes) permettait de grandes et belles réalisations. La circulation au cœur de ces régions est rendue facile par l'important réseau de pistes et de routes qui suivent le fond des vallées et le cours sinueux des rivières, et le déplacement d'une ville à l'autre est somme toute assez simple. Seule la vaste plaine de N'argarek, au nord de l'Ereflaïn, est d'un accès un peu plus difficile car il faut franchir les cols élevés des monts d'Embrun pour y accéder. Les voisins les plus remuants de l'Ereflaïn, c'est à dire la province "noire" de Gorgonoth et le Royaume nordique du Kirkwall, tentent d'ailleurs d'utiliser cette division naturelle pour annexer purement et simplement cette riche plaine, grenier à céréales des provinces du nord. Les princes de Rhû ont dû prêter assistance militaire à plusieurs reprises au conseil de province d'Ereflaïn, pour renforcer les garnisons chargées de surveiller la ligne frontalière nord.

Les deux provinces voisines ont su, par chance, conserver leur alliance, au cours d'une histoire pourtant troublée et riche en ruptures et trahisons de toutes sortes. De l'autre côté de la frontière, le Roi ENDARNOR, qui dirige la destinée du KIRK-WALL a bien trop de difficultés à contenir les orcs, gobelins et autres créatures humanoïdes à la solde de Gorgonoth, dans la péninsule de KOR, pour envisager une opération militaire d'envergure afin d'annexer les régions qu'il convoite. Il est cependant de plus en plus difficile d'assurer le transit des marchandises vers le sud, par les cols des monts d'Embrun, seule route existante qui soit suffisamment rapide depuis la ruine de la citadelle de GALTOR (3).

Il serait bien long de décrire tous les paysages extraordinaires qu'offre cette région. Nous aurons l'occasion de détailler certains de ces lieux par la suite. Il n'est cependant pas possible de décrire l'Ereflaïn sans parler du site magnifique que constituent les rives du lac Mellün, dont la partie sud vient baigner le pied des monts d'Embrun, et de Falavielle. Cette sorte de mer intérieure présente la particularité de figurer à la fois dans les récits des elfes et des nains, et dans l'histoire des hommes, comme étant un lieu d'une grande beauté, source de nombreuses légendes. Sur les bords du lac se trouve le grand port fortifié de LOVELL, d'où partent de grandes barques à rames et des voiliers de taille moyenne qui sillonnent les eaux du nord au sud. Sur les berges de l'Héren se trouve Rhû, la capitale dont la province porte le nom. La ville est aussi capitale théorique du Fellendar. Elle a beaucoup perdu de sa splendeur d'antan, pour des raisons politiques (perte de prestige de la famille princière), et économiques (développement des villes côtières de Félerienc qui ont créé des marchés beaucoup plus importants). L'équilibre des populations s'est modifié également :



o Il n'y a plus guère d'échanges avec les nains. Ils ont d'ailleurs déserté les monts d'Embrun, à cause des incursions de plus en plus nombreuses des créatures de Gorgonoth.

o Les elfes, moins nombreux qu'avant, sont retournés dans leurs vastes forêts, et la lignée des descendants du grand En-Ellendar a de moins en moins de sang elfique dans les veines. o Il ne reste plus que quelques petits villages peuplés par les "semi-hommes", presque tous situés dans la grande plaine au cœur de l'Ereflaïn.

1 et 2 : Les eaux du Lac Meillon abritent de nombreuses légendes : bateaux engloutis, trésors disparus ... Quand mourut MAGGONIN URUK, roi des nains de la montagne Falavaielle, son corps fut déposé sur une barque, accompagné de nombreux présents, et entraîné par le vent vers le centre du lac. Les nains racontent qu'au moment où la barque atteignit le trait de lumière dessiné par UNADAR la grande étoile, deux mains sortirent des flots, saisirent délicatement la frêle embarcation et l'emmenèrent dans les profondeurs, ainsi que l'avait souhaité le roi.

3 : Ici se dressait GALTOR la fière citadelle, témoin vivant de l'alliance entre les nains et les elfes. Les marais ont recouvert les rues et les bâtisses de cette ville oubliée, et seule se dresse encore vers le ciel, au pied des falaises, une grande tour élancée portant le nom prestigieux de "doigt de GALTOR". Nul escalier ne permet d'atteindre son sommet, car grande était la magie de ceux qui l'ont construite. Du haut de la tour on pouvait voir très loin au cœur de la montagne noire.

4 : Le lac Eral, à la lisière de la forêt d'Eraldar, est la demeure d'un vieil homme, qui connaît fort bien dit-on toutes les légendes de Galtor, et d'Eraldar.
5 : La cascade du puits ténébreux. Anciennement citée souterraine créée par les nains dont l'accès se trouve au cœur d'un cirque rocheux. De nombreuses cascades se jettent du haut de falaises élevées et se regroupent pour donner naissance à la rivière Mantia qui rejoint ensuite le lac bleu des elfes et le fleuve Samovar.
6 - 7 : Au centre de la forêt d'Eraldar, se trouvent deux grandes cités des Elfes Sylvains. Il est très difficile d'en trouver le chemin si l'on est pas invité : le pouvoir de certains sages est si grand ! Modifient-ils le tracé des sentiers, ou agissent-ils simplement sur la volonté de celui qui les parcourt ?

8 : Non loin de la frontière ouest du Kirkwail, à la source du fleuve Héren, se dresse la forteresse de MINDISSOLO au sommet d'un piton rocheux ... Surmontée "le parleur aux oiseaux", le magicien qui l'habite a la réputation d'apparaître sous la forme d'un animal étrange, pouvant se déplacer aussi facilement dans les airs que sur la terre ferme.
9 : A l'extrémité Nord du désert de l'Effir, trois pierres noires dressées, et un escalier d'une dizaine de marches semblent être les derniers vestiges d'un curieux monument religieux.

10 : Le "Pont du Crâne", ainsi nommé parce que de part et d'autre de la grande arche de pierre enjambant l'étroit défilé de Héren, se trouve un porche dont la forme évoque un crâne humain.
11 : Voir note 3 de la carte précédente.
12 : Le défilé du Kodoc non loin de la ville de Kr'in, ici eut lieu une grande bataille de l'histoire de l'elfland, et se trouve le tombeau du prince Effendil.

13 : Le château de Rhû est la demeure des princes qui gouvernent la province.
14 : Une très belle forêt d'ormes. Prenez la peine de quitter la piste de TERRAST vers le sud, et vous découvrirez un lieu fascinant : au cœur de la forêt se trouve un jardin superbe. Les allées sont bordées de buissons savamment taillés, et de belles fontaines sont érigées à la croisée des chemins. Nul n'y a jamais rencontré aucune créature vivante autre qu'oiseaux et petits rongeurs, et pourtant, le soir, un choeur harmonieux de voix de femmes se fait entendre.
15 : Presqu'île de KOR, annexée par la province de Gorgonoth. Une grande muraille gardée par les gobelins s'est construite au nord et de nombreux esclaves travaillent dans les champs de céréales pour alimenter la province.

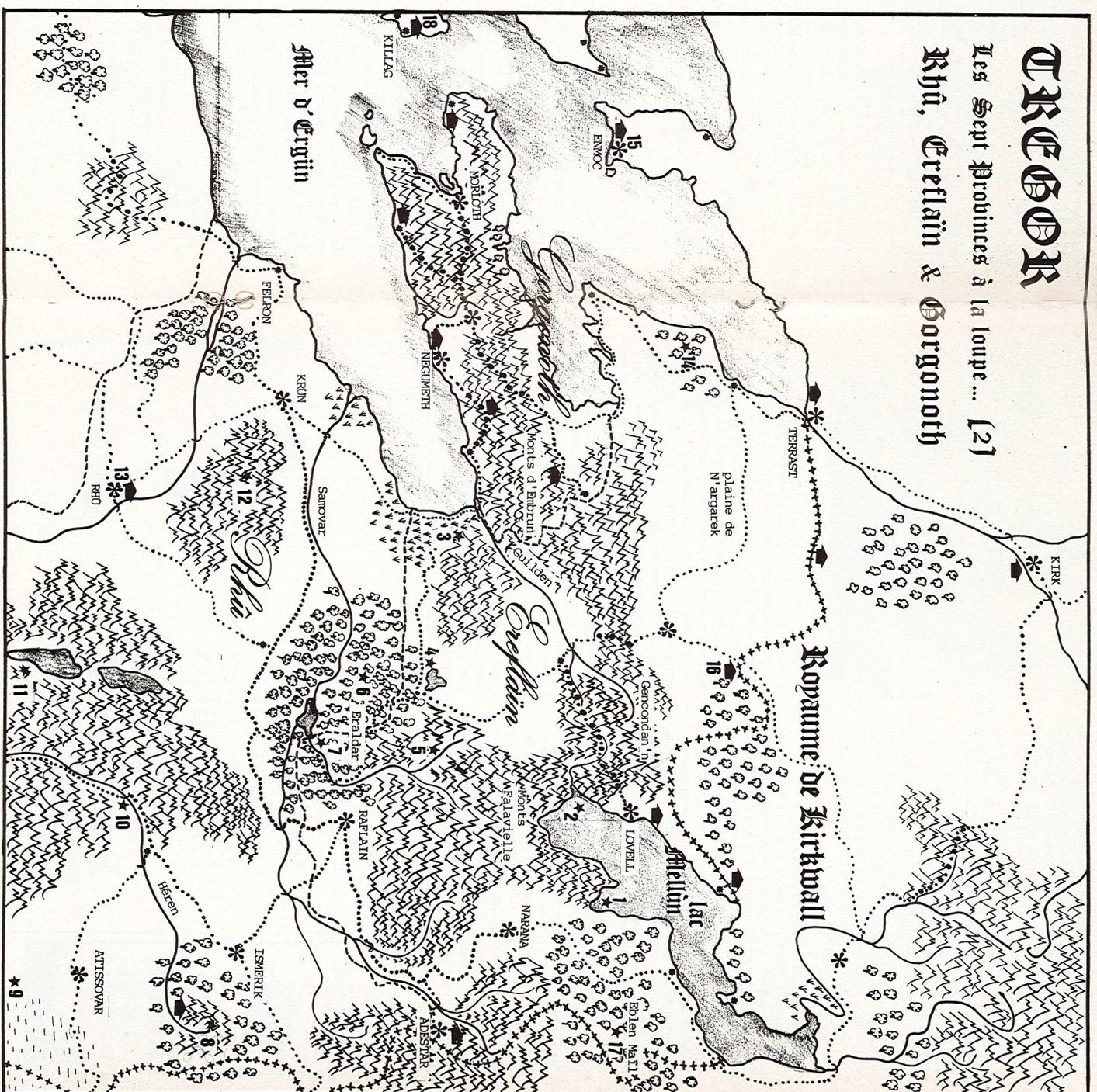
Le transport des provisions se fait par bateau à partir du port d'Emnoc.
16 : L'une des nombreuses forteresses construites à la frontière du Kirkwail. Les incidents frontaliers sont nombreux et il devient de plus en plus difficile d'envoyer des nouvelles vers le sud.
17 : Autre lieu de résidence des elfes, la grande forêt d'Elhem Mail, au bord du lac Meillon.

18 : KENKILLAG "le verrou du détroit" est une citadelle impressionnante, construite sur une île rocheuse auparavant presque désertique, où les bateaux ne faisaient escale que pour se ravitailler en eau douce. Urreighem II en a fait une base pour les équipages de pirates qui surveillaient le détroit, et ramonnent les navires marchands. Par temps clairs, plusieurs tours dressées sur le rivaige permettent des échanges de signaux avec la côte pourrifiant l'Orlaine. Seule la partie sud de l'île abrite des installations militaires, le nord servant de "réservoir" pour les quelques indigènes qui n'acceptent pas de travailler sous les ordres du gouverneur.

TRÉBOR

Les Sept Provinces à la Loupe ... [2]

Rhû, Erelain & Gorgonoth



Ces indications sont valables également pour l'Ereflain dont la capitale, RAFLAIN, est située dans une petite plaine, à mi-chemin entre la forêt d'Eraldar, les monts Falavielle et le fleuve Samovar, symbolisant la rencontre entre les races qui peuplent la province. Le gouvernement d'Ereflain est entre les mains d'un conseil composé des membres de grandes familles princières (les elfes et les nains n'en font plus partie), et des représentants des différentes villes et villages du pays, suivant leur importance. Ce système est particulier à la province. C'est en effet l'un des seuls conseils en Fellendar, dans lequel interviennent des délégués véritablement élus par la population.

Sur le plan religieux, on trouve dans le Nord du Fellendar, des cultes assez différents de ceux des provinces du Sud, et une partie importante de la population humaine n'a tout simplement aucune croyance. Ce point sera repris dans une étude plus détaillée sur les religions dans les Sept Provinces, que nous développerons par la suite.

NOIRS SONT LES MONTS DU GORGONOTH :

L'histoire de cette province se distingue nettement de celle du restant de Fellendar. Depuis qu'elle est gouvernée par les descendants d'Urreighem, les frontières se sont complètement fermées et peu d'informations transitent vers l'extérieur.

Au début de la période d'histoire qui nous intéresse, c'est à dire en remontant un peu plus de mille ans en arrière, Le Gorgonoth est certainement la province la plus désolée, la plus pauvre et la moins peuplée du pays. Le site, essentiellement montagneux, explique pour une bonne part cette situation. Les seules ressources de la province sont la pêche (quelques petits ports d'accès difficile) et l'exploitation de nombreuses mines (fer, étain, or ...).

Après l'échec de leur tentative d'insurrection contre le pouvoir des princes de Rhû, et la grave défaite du K'ern Dol dans le désert d'Effir, les survivants de la famille d'Urreighem le fourbe choisirent Gorgonoth comme point de refuge. Personne ne songea à les poursuivre en ces lieux, et le mal commença insidieusement à s'y développer. Urreighem II rassembla de nouvelles troupes, s'entoura de magiciens puissants et envoya ses espions semer la zizanie dans les capitales voisines ... Une nouvelle offensive contre les provinces du Nord se termina encore par un échec (bataille du Krodec), mais nul n'avait plus la force



de déloger les forces chaotiques de la péninsule de Gorgonoth. Des siècles et des siècles ont passé ...

Délaissant les provinces de Fellendar les princes de Gorgonoth ont orienté leurs noirs desseins vers la mer et vers le Nord. Plusieurs grandes îles de la mer d'Ergün ont été conquises et transformées en places fortes ... Une vaste campagne entreprise contre le Kirkwall a permis de conquérir la presqu'île de Kor, permettant ainsi au Gorgonoth de disposer d'une région riche assurant son autonomie alimentaire. Les actes de piratage dans les détroits sont nombreux, et seuls les capitaines consentant à payer une lourde dîme en marchandises, acceptent encore de conduire leurs navires vers les ports du nord.

Des vastes forteresses, en partie souterraines, ont été aménagées et l'on dit que les monts noirs abritent en leur sein des créatures de plus en plus démoniaques, oeuvre des sorciers qui ont accepté de mettre leur magie noire au service des ténèbres.

Galtor la grande, citadelle construite par les elfes et les nains pour contrôler le passage des monts d'Embrun (3), n'est plus que ruines que recouvrent peu à peu les marécages, et les nains ont préféré fuir ces régions inhospitalières. La ligne frontière qui marque la séparation avec l'Ereflain est de plus en plus théorique, et nul ne saurait dire exactement où s'arrêtent les incursions des serviteurs de la citadelle noire.

JEUX
Fantastiques
et stratégiques
Kits Robots

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

Ne confondez pas

EXCALIBUR
et
EXCALIBUR

Si vous habitez vers Metz, allez plutôt à :

EXCALIBUR
34, rue du Pont des Morts, 57000 Metz.
Tél. : (8) 733.19.51

Si vous habitez vers Nancy, allez plutôt à :

EXCALIBUR
35, rue de la Commanderie, 54000 Nancy.
Tél. : (8) 340.07.44

Quoique finalement, rien ne vous empêche d'aller de l'un à l'autre EXCALIBUR selon votre humeur

EXCALIBUR

Toute la Science Fiction et le Fantastique
Jeux de rôle — wargames
Démonstrations les samedis
Vente par correspondance

MON PERSONNAGE TOBOURG LE NAIN

Avec le portrait de Lao Tseu, publié dans le numéro précédent, nous avons ouvert la rubrique jeu de rôle. Docteur Dragon s'intéresse à vos fantasmes et peut-être guérira-il les plus atteints d'entre vous. Nous vous demandons de nous envoyer les portraits de vos personnages favoris. Les cas les plus pathologiques seront publiés.

La rédaction.



* Ma bière que j'vois danser
ou creux d'une chope claire...

Qu'est-ce que c'est que cette corne ? Mais qu'est-ce qu'il fait planté au pied de sa tour ? Si mes estimations sont bonnes, on va en voir rappliquer une quarantaine. Oui, c'est ça, remonte vite, il faudra bien qu'ils se présentent au sommet de l'échelle chacun leur tour. Je leur vendrais bien des tickets en bas, mais ils ont des têtes de mauvais payeur. Certes, j'étais d'accord pour faire ce petit détour et casser du pirate, mais la prochaine fois je demanderai des précisions parce que seul au milieu de cette bande d'excités, je ne vois pas trop ce que je vais faire. Heureusement que je suis toujours invisible, je vais pouvoir réfléchir mais pas trop parce que ça me fatigue vite. Ah ! En voilà deux tranquilles dans leur coin qui n'ont pas l'air d'être pressés de prendre part aux réjouissances. Leurs arbalètes me permettraient d'intervenir sans me faire repérer trop tôt. A l'attaque !

Je sens que ce jour n'est pas un jour ordinaire. Voilà 47 ans 2 mois et 5 jours que je me demande si je n'ai pas eu tort de donner ces 50 P.O. et 3 rubis à la grande prêtresse qui m'a prédit qu'un jour le glaive du puissant Tobourg fendrait l'armée ennemie tel la comète An'akamet, laissant planer un instant derrière lui les têtes exsangues des serviteurs du mal qui d'un seul mouvement s'abattraient pour s'engloutir à jamais dans le sol comme le firent les météorites de l'an zéro. Ce jour est arrivé. J'entends le fil de mon épée qui s'élançe. Schiiiiiiii ... Par CLANGGEDIN !

A l'attaque ! C'est comme l'invisibilité pour les marches d'approche mais ça fausse l'estimation de la longueur de son arme. Mon effet de surprise est raté. Je lui ai juste fait l'ablation de cette pustuleuse verrue qui s'accrochait à la base de son menton et le voilà qui gueule au lieu de me remercier. Pfff ! Aucun sens de l'esthétique chez les pirates.

Pass'temps

TOUS LES JEUX DE SOCIÉTÉ

Echecs, dames, cartes, cartomancie, casino, jeux familiaux, jeux de simulation, jeux de rôle, casse-tête, puzzles, billard, jeux d'échecs électroniques.

Téléphone 26 - 40 - 34 - 13

Galerie de l'Etape. 51100 - REIMS

Tiens prend ça, cette fois tu sais pourquoi tu gueules. Hop ! Au suivant ! En voilà quatre qui me foncent dessus. L'arbalète, ce sera pour une autre fois. Aaah ! Pas pour eux ! Cette flèche m'a bien eu ! Vite l'arracher. Merde la pointe s'est cassée. Il y a des jours où on finirait par prendre la vie du mauvais côté. Les flèches pleuvent et en voilà quatre au contact. Beurk ! Tous des verruqueux pustuleux. Faut pas que je touche ça doit être contagieux. Tiens plus que trois, la pluie de flèches du bon. Venez tater du glaive de Tobourg. Hé hé il y a de la tactique chez ces trois gaillards. Je vais leur faire un petit passage en force et voilà. Noooooon ! J'ai cassé mon arme ! En ramasser une autre ... là. Ils en profitent. Ça fait mal et cette pointe de flèche qui me fouaille les chairs à chaque mouvement. Le sang me coule sur le front. Mes yeux se voilent.

Ecoute les etoi a a les

Reprendre ses esprits ... Se relever ...

N'ai je donc tant vécu que pour cette infamie

Et ne suis-je blanchi

Dans les travaux guerriers

Que pour voir sur le cul

Tomber Tobourg le guerrier

Il n'en sera rien. Je suis debout

Gare au gori i i i lles.

Mais un grondement plus sourd que le tonnerre envahit mes oreilles. Mes entrailles déchirées se répandent, plus chaudes que la lave des volcans. Et cette lumière, plus vive que mille soleils, me brûle les yeux. Tout est noir et pourtant tout va si vite. Et ce bruit ... Ce bruit.

Ce bruit qui se fait bruissement. Celui des ailes du dragon vert qui jadis me transporta et devant mes yeux retrouvés ... les tiens, si confiants, si sûrs, Au-delà, tes traits, si fins, si sereins, et dans nos poitrines toutes proches nos coeurs qui battent au rythme d'un sentiment si profond, si vrai. Lao-Tseu où allons-nous ?

Qu'importe ! comme tout m'est différent.

Nous tournoyons au-dessus d'un village peuplé il y a quelques instants encore de féroces pirates qui ne sont plus que tas de cadavres vers lesquels se précipite déjà la vermine. Il me semble ne l'avoir jamais connu et pourtant il y a parmi eux ce corps pantelant près duquel s'affaire ...

C'est bien le mien mais ce n'est plus moi. Je t'assure ... ce n'est plus moi et d'abord que fais-tu sur le dos de ce dragon ? Où est Lao-Tseu ? Revenir ? Pourquoi revenir ? Le dragon vert s'est posé. Tout est rouge. J'ai mal. Des doigts fouillent la plaie, la pointe de la flèche se retire. Je veux dormir. "Il s'en tirera."

Qui a dit ça ? Bien sûr que je m'en tirerai. Ce ne sont pas quelques pirates miteux qui vont venir à bout de Tobourg le guerrier mais si je rencontre la grande prêtresse ... je lui coupe la langue !

APPEL DE CTHULHU^o : scénario



Le tragique destin de Catherine Goddarz

Ce scénario s'adresse à des investigateurs expérimentés, et demande un bon travail de préparation pour le gardien des Arcanes : une disparition mystérieuse, des personnages troublants au comportement contradictoire... Vos enquêteurs sauront-ils mettre à jour le rôle joué par les différents acteurs de ce drame et éviter un horrible sacrifice humain ?

LE DECOR

LHUIS, un petit village au pied du Jura, à quelques kilomètres des bords du Rhône. Nous sommes à Pâques 1911. Le bourg comporte quelques centaines d'habitants, vivant essentiellement de l'élevage, de l'exploitation du bois, et du commerce.

INTRODUCTION

Les investigateurs ont fait la connaissance à Lyon du professeur DESEVRE, célèbre chirurgien travaillant à l'hôpital de la Charité. Celui-ci leur a proposé de prendre quelques jours de repos, dans sa maison en montagne, afin d'avoir leur opinion sur plusieurs faits qui l'intriguent. Il s'inquiète en particulier de plus en plus du comportement mystérieux de la servante qu'il emploie depuis de longues années... Au programme officiel : promenades dans les forêts de sapin, et, leur promet-il, si la neige est au rendez-vous, quelques glissades sur ces planches étranges, que l'on appelle skis. Il demande à ses invités beaucoup de discrétion et les prévient qu'il aura sûrement l'occasion de leur présenter un de ses amis anglais, assez original lui aussi.

LE PREMIER JOUR DU SEJOUR :

Événement n° 1 :

Les invités du professeur arrivent à Lhuis, dans la soirée du samedi. Ils trouvent la maison de leur hôte, sans trop de peine. C'est une demeure cossue, située au fond d'un petit parc, à la sortie du bourg, sur la route de la montagne. La neige tombe à gros flocons et la nuit arrive. La maison est fermée, et semble déserte. Personne ne répond à leurs appels, même dans le petit pavillon à l'entrée de la cour, où loge, d'après un voisin, la femme de ménage du professeur. Le bûcheron conseille au groupe de se renseigner à l'unique bar-hostellerie du village, "le bon coin", vers l'église.

Événement n° 2 :

Se rendre à l'hôtel est la décision la plus sage que peuvent prendre les personnages. En effet, il neige de plus en plus, et la route va devenir rapidement glissante pour la calèche.

L'auberge comporte deux salles, une grande qui sert de restaurant les jours de fête, et une petite où les gens du village viennent boire la goutte et se raconter les dernières nouvelles. Il n'y a plus de place dans la grande pièce, car les voyageurs sont nombreux : le Lundi de Pâques il y a le premier gros marché de printemps sur la place de Lhuis. Il n'y a plus aucune chambre de libre, leur apprend le patron, mais il est possible de se restaurer dans la petite pièce, où quelques tables ont été dressées.

Quelques personnes sont réunies là et la conversation est animée : on parle de la disparition de la jeune fille de la scierie de Groslée, au bord du Rhône. Nul n'a revu la "Jeannette" depuis qu'elle est montée, il y a deux jours, faire ses courses au village. Dans la soirée, le garde champêtre a décidé d'organiser une battue pour retrouver la disparue.

Si les touristes posent des questions au sujet de l'absence du professeur, ils n'obtiendront que quelques réponses vagues, le sujet n'intéressant visiblement personne. Seule, une femme installée à l'écart du groupe dressera l'oreille et s'intéressera visiblement à la conversation. Il s'agit de la servante du professeur. Après quelques minutes d'hésitation, elle se présentera, et proposera au groupe de se loger chez elle, dans le pavillon, car elle possède deux chambres qu'elle n'occupe pas.

Informations destinées au gardien : ces deux premiers événements n'ont pour but que de provoquer la rencontre entre Catherine GODDARZ la servante et les investigateurs. Le retard du professeur n'est dû qu'à la neige, et n'a aucun caractère mystérieux.

Informations destinées aux joueurs :

La femme se présente : elle s'appelle Catherine GODDARZ. Il est difficile de lui donner un âge précis, tant son visage est ridé. Elle rallume le feu dans la cheminée, invite les personnages à boire une tisane bien chaude et leur raconte une étrange histoire.

Les questionnant adroitement sur le professeur et s'apercevant que les personnages le connaissent assez peu, elle explique, en devenant de plus en plus hargneuse, que c'est un personnage aux goûts équivoques, s'adonnant à des recherches sur les sciences occultes. Finalement, coup de théâtre, elle annonce qu'il est sûrement responsable de la disparition de sa fille. Catherine explique, volubile, que son mari est mort, qu'elle est seule à élever sa fille, et que celle-ci a disparu deux trois jours. Elle n'a pas informé les gens du village, car ceux-ci la tiennent à l'écart, la considérant comme folle, et elle ne veut pas qu'ils se mêlent de ses affaires. "Cet homme infâme s'est emparé du corps de la pauvre petite, pour lui voler son âme".

Si l'un des invités du professeur veut avoir des détails, elle expliquera que la fillette, étant très curieuse, s'est sûrement aventurée dans une partie "interdite" de la maison du professeur.

Note pour le gardien : elle récite toute cette histoire d'un trait, et n'accorde que peu d'intérêt aux questions que peuvent lui poser ses interlocuteurs. A ce stade des événements, le personnage de Catherine doit paraître le plus sympathique possible aux investigateurs.

Événement n° 3

On frappe vigoureusement à la porte du pavillon : le garde champêtre se tient là, avec quelques autres paysans du bourg qui restent en retrait.

Note pour le gardien : Un joueur attentif remarquera que les "braves gens" semblent visiblement effrayés, et que même l'homme en uniforme bafouille et cherche ses mots.

Le garde pose quelques questions aux "touristes", sur leur identité, puis demande si quelqu'un aurait observé un indice quelconque au sujet de la jeune fille de Groslée. Catherine s'arrange discrètement, pour éviter toute apparté entre le groupe et les visiteurs. Les enquêteurs ne tardent d'ailleurs pas à s'en aller.

Note pour le gardien : Un jet sous "écoute" réussi peut permettre d'entendre cette phrase prononcée par le garde sur le pas de la porte : "Sûr que si elle savait quelque chose, elle le garderait pour elle !".

Événement n° 4 :

Catherine indique leur chambre à ses invités, au premier étage, puis disparaît, dans son propre domaine, au rez de chaussée. Vers une heure du matin, un personnage au sommeil léger entendra arriver une voiture tirée



Luc. Bignon

par des chevaux : il s'agit du Professeur qui rentre chez lui, de retour de Lyon, accompagné par un ami. La violente tourmente de neige qui a duré jusqu'à cette heure, l'a considérablement retardé sur le trajet du retour.

Notes pour le gardien : scène assez rapide. Ce n'est guère l'heure pour sortir d'un lit bien chaud et pour aller rejoindre les deux nouveaux arrivants qui disparaissent bien vite dans leur demeure. La porte donnant sur l'extérieur est de toute façon fermée.

Indice important (déterminer par un jet de dé quel joueur sera réveillé) : environ une heure après cet événement, plusieurs bruits de portes se font entendre au rez de chaussée ainsi que les échos d'une conversation animée. Le joueur qui se livrera à la petite expédition nocturne, découvrira que la porte menant à la chambre de Catherine est fermée à double tour. Il percevra des bribes de conversation ("...prisonnière...", "...sera obligé de m'obéir...", "...conjonction astrale favorable..."), et reconnaîtra facilement Catherine Goddaz, répondant à une voix à l'accent anglais.

LE DEUXIEME JOUR DU SEJOUR -

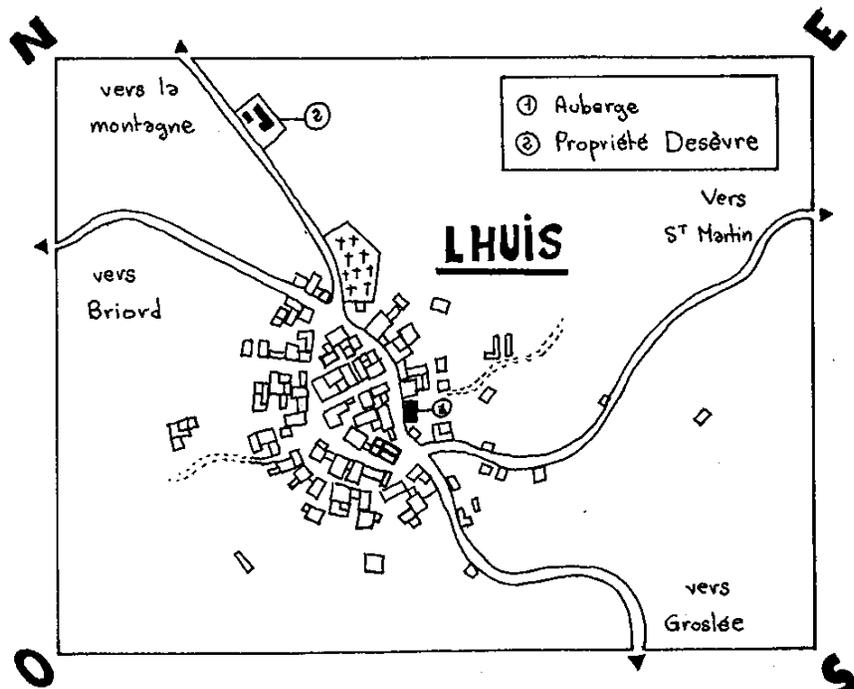
Événement n° 1 : Réveil sans douceur, le dimanche à 7 heures.

Catherine rentre dans la maison en hurlant "Je vous disais bien que c'était lui ! C'est un monstre, il faut le tuer ! Venez m'aider, dépêchez-vous, je l'ai enfermé sur les lieux de son crime !"

La pauvre femme brandit quelques vêtements : ce sont les habits de sa fille qu'elle a retrouvés dans le coffre de la calèche. Elle tient également à la main, un gros trousseau de clés.

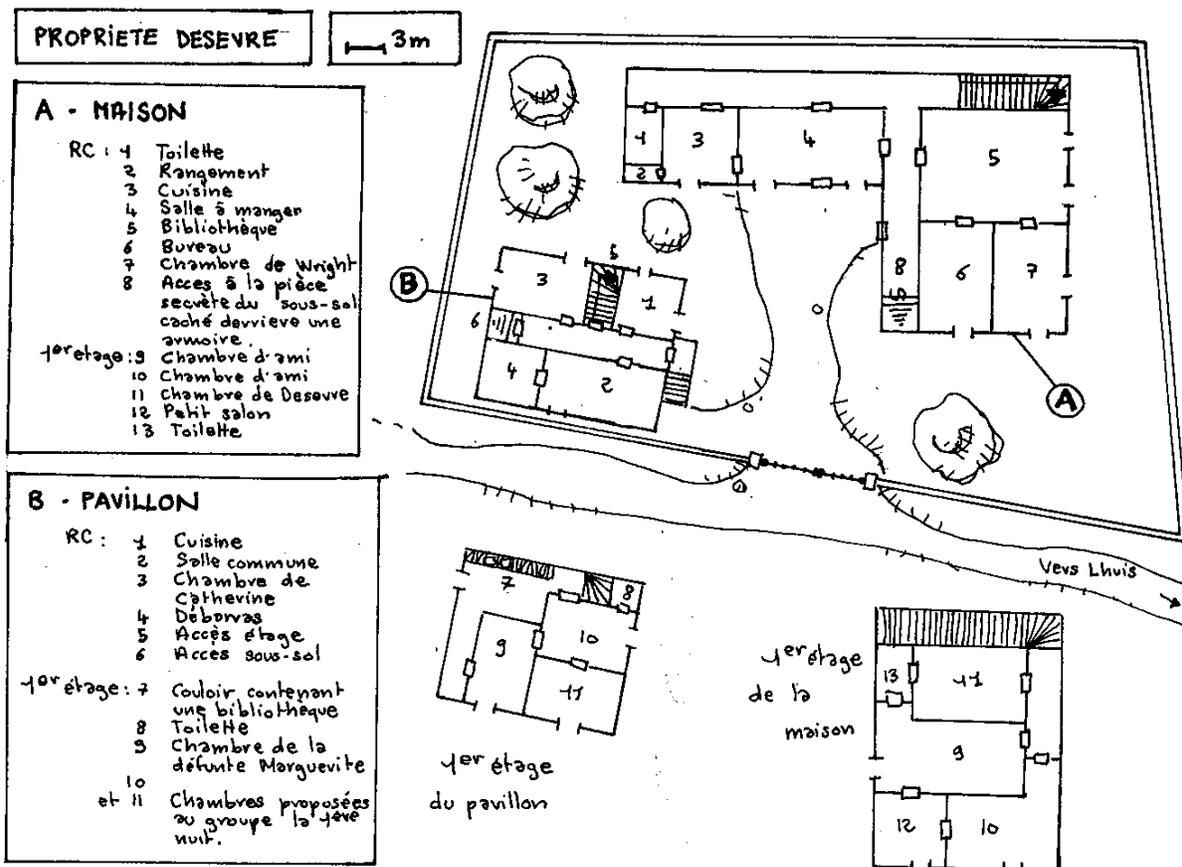
Des hurlements arrivent du sous-sol de la grande maison, et des coups redoublés retentissent contre la porte de la cave.

Note pour le gardien : le professeur n'est pas au courant de cette mise en scène et ignore bien entendu que c'est la servante elle-même qui vient de les enfermer, avec la complicité de Wright.



QUE FAIRE CET ETE ?

«VACANCES LUDIQUES» voir p. 40



L'HISTOIRE REVELEE AU GARDIEN DES ARCANES :

Il est temps, avant que l'action ne se précipite trop, que je livre au Gardien des Arcanes quelques informations sur les personnages présents dans cette intrigue, ainsi que quelques éclaircissements sur le drame qui commence à se jouer sous leurs yeux...

LES PERSONNAGES :

o DESEVRE : Chirurgien lyonnais, cinquante-sept ans, célibataire. Passionné par son métier, mais dérouteré par quelques échecs spectaculaires qu'il a connus depuis un an, dans sa vie professionnelle (quatre morts à la suite d'opérations bénignes). S'intéresse de plus en plus à l'occultisme, en particulier au spiritisme. Fait connaissance d'un personnage étrange et fascinant, Wright, lors de la réunion d'une secte d'adorateurs de Yog Sothoth à Lyon, à laquelle il a été entraîné par un ami. Peu attiré par un culte aussi horrible, il se lie cependant d'amitié pour l'anglais. Il est assez intelligent pour s'apercevoir que quelque chose de mystérieux se trame autour de lui, et c'est la raison pour laquelle il invite les investigateurs à le suivre dans sa résidence de campagne.

Caractère : assez naïf très soucieux de sa réputation.

Caractéristiques : FOR : 9 - DEX : 9 - INT : 16 - CON : 14 - APP : 13 - POU : 10 - TAI : 14 - SAN : 99 - EDU : 17 - IDEE : 80 % - CHANCE : 50 %

- CONN. : 85 % - PdV : 14

Compétences principales : soigner une maladie : 70 % - Diagnostiquer une maladie : 60 % - soigner un empoisonnement : 50 % - Psychologie : 40 % - Lire/écrire le latin : 35 %

o WRIGHT : Médecin anglais, déchu de ses fonctions suite à plusieurs expériences médicales douteuses, et réfugié à Lyon (après avoir changé d'identité). Il cherche à nouveau des contacts dans le milieu hospitalier, afin de pouvoir reprendre ses recherches sur l'animation des cadavres. Ayant appris les déboires du Pr DESEVRE, et sachant celui-ci très riche, il se lie à lui, en profitant de la nouvelle passion du chirurgien. Il envisage de le faire chanter, très habilement, jusqu'à ce que le professeur accepte de l'appuyer dans ses recherches macabres. Il enquête très discrètement sur les activités de son "futur client" et décide de se servir de Catherine GODDAZ, personnage étrange, pour faire pression sur le professeur, en essayant de porter atteinte à sa réputation. Il n'est guère ravi au départ, d'apprendre l'arrivée à Lhuis des investigateurs invités par DESEVRE. Puis il décide de se servir de "ces gens" qu'il espère naïfs pour monter sa machination démoniaque.

Caractéristiques : FOR : 14 - DEX : 12 - INT : 17 - IDEE - 85 % - CON : 15 - APP - 13 - POU - 16 - CHANCE : 80 % - TAI : 11 - SAN : 87 - EDU : 15 - CONN. : 75 % - PdV : 13 - Compétences particulières : Diagnostic : 30 % - Soins maladie : 45 % - Soins empoisonnement :

Événement n° 2 : une histoire contradictoire.

Si les joueurs décident de délivrer Desève et son ami, le professeur exprimera sa stupeur en entendant les accusations préférées par la servante qu'il niera, bien entendu : il n'a pas enlevé la fille GODDAZ, pour la simple raison que celle-ci est morte depuis trois ans. Il laissera entendre que la pauvre femme a sûrement l'esprit un peu dérangé.

Confrontée à Desève, Catherine modifie imperceptiblement son histoire : "Ma fille était là mardi, et vous m'aviez promis que je la reverrai !"

L'ami du chirurgien lyonnais, Wright, intervient alors (il est d'origine anglaise et parle avec un accent assez prononcé, bien que son français soit très correct) : "Je suis médecin, je suis spécialisé dans ce genre de problèmes nerveux, et je vais m'occuper de Madame". Sur ces paroles, il entraîne Catherine vers son pavillon.

Note pour le gardien : Catherine n'oppose aucune résistance. Un jet sous idée réussit permet de s'apercevoir que le comportement de Wright montre qu'il connaît bien la servante. Une petite phrase prononcée à voix basse parviendra peut-être à l'oreille d'un investigateur attentif : "Viens Catherine... cela suffit". Interrogé sur la question, Desève répondait que Wright n'est venu à Lhuis qu'une seule fois et ne connaît sûrement pas la femme.

ment : 35 % - Pharmacologie : 60 % - Psychologie : 45 % - Latin : 10 % - Occultisme : 55 % - Tir à l'arme de poing : 55 %
Compétence supplémentaire : hypnotisme : 50 %

o Catherine GODDAZ : Quelques années avant l'histoire, Catherine et son mari sont déjà tenus à l'écart de la vie du village. On reproche à cette femme d'une quarantaine d'années de pratiquer la sorcellerie (Note gardien : c'est vrai, mais il s'agit plutôt à l'époque de soins par les plantes), et on accuse son mari "Le Marcel" de vivre de rapine (faux) et de braconnage (vrai). Le couple habite déjà le pavillon du parc. Ils ont une fille âgée de dix ans, Marguerite. A la suite d'une sinistre histoire de vol, le Marcel est arrêté et envoyé au bagne. Sa fille Marguerite, très ébranlée par le drame, attrape la tuberculose, et meurt. Catherine GODDAZ, devenue seule à la suite de cette double disparition, voue au village une haine féroce, et profère plusieurs malédictions à l'égard des habitants. Son esprit, ébranlé par les épreuves qu'elle a vécues, vacille, et elle se lance, à corps et âmes perdus, dans des études de magie noire. Elle se procure plusieurs ouvrages d'occultisme et cherche à évoquer "les grands anciens" pour qu'ils l'aident dans sa vengeance et dans ses tentatives pour "faire revenir" sa fille.

Sa rencontre avec Wright coïncide avec le moment qu'elle a choisi pour "rappeler" l'esprit de Marguerite, et l'escroc rentre à fond dans ce jeu-là.

Caractéristiques : FOR : 5 - DEX : 10 - INT : 14 - IDEE : 70 % - CON : 12 - APP : 15 - POU : 15 - CHANCE : 75 % - TAI : 12 - SAN : 95 % - EDU : 9 - CONN. : 45 % - PdV : 12 -
Compétences : Astronomie : 25 % - Botanique : 25 % - Occultisme : 45 % - Soigner Maladie : 15 % - Discrétion : 35 % - Monter à cheval : 50 %

QUI A VRAIMENT DISPARU ET POURQUOI (ou la vérité réservée au gardien)

Wright monte à Lhuis à plusieurs reprises, avec beaucoup de discrétion et lie connaissance avec Catherine. Il fait parler la pauvre femme, s'attire peu à peu sa sympathie, puis finit par devenir son amant. Il commence alors un long travail de manipulation dont l'aboutissement sera une séance d'invocations qui a lieu au manoir le mardi soir, en présence du professeur. Un "contact" est établi : Catherine entend la voix de sa fille,

mais le lien est rapidement rompu, par la faute du professeur, laisse entendre l'anglais. Desèvre, assez troublé, redescend à Lyon. Pendant ce temps, Wright explique à Catherine que Desèvre a volontairement détruit l'image de Marguerite, par pure perversité.

La sorcière explique alors à son complice qu'elle a trouvé un moyen pour faire revivre sa chère disparue : pour ce faire, elle aurait besoin d'utiliser le corps d'une jeune fille de l'âge qu'aurait son enfant, comme support pour l'esprit de la défunte. Elle demande l'aide de son amant pour accomplir cette sinistre besogne, et lui précise que le "transfert des âmes" doit avoir lieu le lundi de Pâques à 12 h, heure à laquelle les éléments astraux favorables seront réunis. Totalemanent dénué de scrupules à l'égard de Catherine, Wright accepte volontiers de se lancer dans cette entreprise. Il voit là l'occasion rêvée pour mettre en place son chantage sur Desèvre. Au moment voulu, il suffira que des témoins complaisants découvrent la victime dans la maison du naïf professeur, qui ne pourra alors qu'accepter ses propositions ou être soupçonné de complicité pour le crime odieux en préparation. Dans le cas où Desèvre cède au chantage, Wright s'arrangera pour faire tomber toute la responsabilité de la machination sur la servante (déclarée folle de toute manière, personne n'accordera de valeur à ses propos).

Les deux complices ne perdent pas leur temps : l'occasion d'accomplir leur forfait se présente dès le jeudi dans la soirée. Une jeune fille du village voisin ("la Jeannette") se présente chez la "mère Goddaz" pour lui demander conseil. Une heure plus tard, après avoir été droguée, elle se retrouve enfermée dans le sous-sol de la résidence du chirurgien. L'anglais se chargera de la maintenir dans l'inconscience jusqu'à l'heure fatidique, par l'administration répétée de somnifères. Catherine lui indique un moyen discret de se rendre dans la grande maison, grâce à un passage souterrain qu'elle est seule à connaître, avec son mari.

Evènement n° 3 : Au village, onze heures, à la sortie de la messe.

Les habitants, très croyants, se rassemblent nombreux, pour la grand-messe. Puis les hommes se dirigent vers "Le bon coin" pour boire le pot du Dimanche.

On parle toujours beaucoup de "La Jeannette qu'a disparu", mais on ne fournit pas vo-

lontiers des renseignements aux étrangers curieux. Quelques questions adroites permettront d'obtenir confirmation des renseignements donnés par le professeur DESEVRE. Les gens ne parlent pas facilement de "l'affaire" qui a conduit au bagne le mari de la sorcière.

Evènement n° 4 : Le repas de midi.

De retour à la maison, le professeur propose à ses invités de passer à table. Il semble avoir retrouvé ses esprits, et Catherine GODDAZ également. Tout le monde s'installe autour de la table ronde de la salle à manger, et Catherine fait le service. Wright ramène sans arrêt la conversation sur le spiritisme, et insiste sur le fait que son ami est un médium remarquable. La femme de ménage, peu loquace, ne cesse de lancer des regards noirs sur l'assemblée. L'atmosphère du repas est plutôt tendue. En début d'après-midi, Wright propose au groupe, avec l'accord du professeur, d'aller faire un tour dans la campagne environnante. La femme de ménage se retire dans le pavillon.

Précisions pour le Gardien : peu d'éléments nouveaux pendant l'après-midi. Un seul évènement important : profitant de l'absence des visiteurs, Catherine GODDAZ décide de démenager sa prisonnière dans le pavillon, par le souterrain, sans en informer son complice.

S'il n'est pas trop à l'écart, un des promeneurs pourra noter un indice intéressant. Pendant toute l'excursion, Desèvre semble très pensif. A un moment, il se baisse pour ramasser un morceau de bois mort, de forme tourmentée, et marmonne : "autant que cet acte s'accomplisse, si la pauvre femme peut retrouver sa tranquillité d'esprit".

Note pour le Gardien : Le chirurgien, très émotif, a été profondément marqué par la première séance de spiritisme, et il craint énormément de voir se renouveler cette expérience pénible.

TROISIEME JOURNEE DU SEJOUR :

Evènement N° 1 : La nuit du Dimanche au lundi.

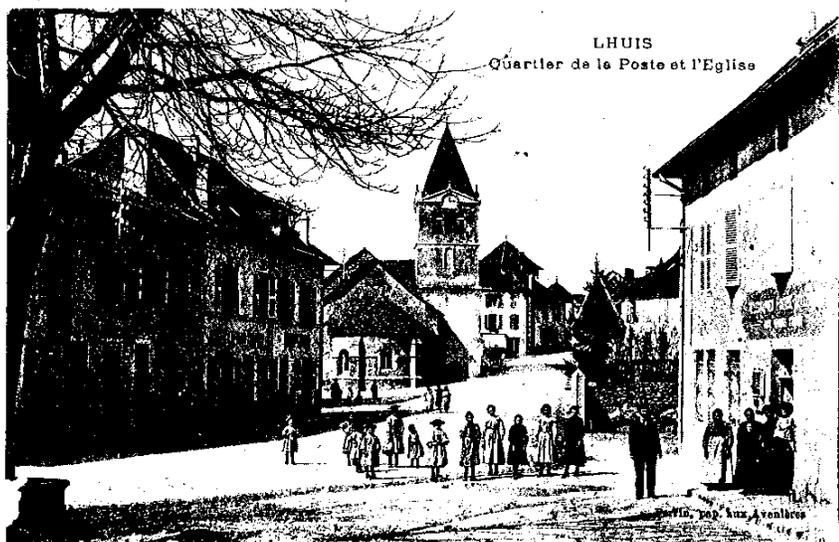
Vers trois heures du matin, bruits de verre brisé, appels au secours réveillent les personnalités. Dans la bibliothèque, une scène étrange se déroule : le professeur Desèvre, un poignard à la main, en chemise de nuit, se déplace, comme un homme ivre, le regard halluciné. Les appels sont lancés par Wright qui se tient à l'entrée de la pièce.

Note pour le gardien : plusieurs détails, assez facilement perceptibles, peuvent permettre de deviner qu'il s'agit d'une mise en scène. L'état d'hypnose est rompu par l'irruption des personnages dans la pièce, et Desèvre, complètement ahuri, n'est capable de fournir qu'un discours incohérent.

Evènement n° 2 :

Nouvelle mise en scène au réveil : Bruits de lutte au rez de chaussée. Le corps de Wright git inanimé au pied de l'escalier.

Note pour le gardien : Wright est très bon comédien, et seul un personnage réussissant un jet sous "diagnostic" pourra déterminer que cet évanouissement n'est qu'une feinte. Quand il reprend ses esprits, l'anglais immédiatement accuse le chirurgien de l'avoir assommé. Il n'y a aucun signe de la présence de Desèvre au rez de chaussée. "J'ai trouvé





où il cache le corps de la pauvre fille ! Malheureusement il m'a frappé par traîtrise au moment où j'allais le ceinturer." Si les personnages paraissent surpris, il ajoute "mais oui, la fille du scieur ! c'est lui qui la séquestre, hâtez-vous d'aller voir ce qui se passe, je pressens un malheur !"

Au fond du hall, une bibliothèque a été poussée, dévoilant une porte qui est entr'ouverte. Un escalier descend et aboutit dans une petite pièce curieusement aménagée : tentures sur les murs, gravures ésotériques, une table ronde sur laquelle traînent quelques ouvrages d'occultisme (dont un exemplaire du petit Albert, emprunté pour la circonstance à Catherine), et un divan bas. Nulle trace de prisonnière dans cette pièce.

Note pour le gardien : une fouille approfondie permet de découvrir une écharpe sous le divan. La marque du corps allongé est également visible sur la couverture et sur le traversin. L'entrée du passage souterrain ne pourra être trouvée que par un jet sur "Chance/2" réussi.

Jet sous "psychologie" : un joueur attentif peut s'apercevoir que Wright semble agité, inquiet (rappelons qu'il n'est pas au courant du déplacement de la prisonnière). A ce stade, les joueurs doivent avoir l'impression qu'un drame horrible est en train de se jouer, et que le groupe perd son temps à fouiller cet endroit (information à communiquer, suivant l'évolution de la partie à ce moment, après avoir fait faire un jet sous "psychologie" ou "idée" à tous les joueurs).

Événement N° 3 : 11 h du matin : le drame

Un hurlement horrible retentit à l'extérieur de la maison, suffisamment fort pour que les personnages le perçoivent tous. Deux minutes après (juste le temps que les joueurs se précipitent hors de la maison DESEVRE), un nouveau cri, atroce, s'élève de l'intérieur du pavillon.

Événement N° 4 :

La scène centrale du drame se déroule dans une pièce aménagée au sous-sol. La prisonnière s'est réveillée, et Catherine s'apprête à l'exécuter. La jeune fille complètement terrorisée voit avancer sur elle, cette femme vêtue de blanc, un poignard à la main, le regard complètement fou.

A partir du deuxième cri entendu par les personnages, l'action s'accélère et chaque minute perdue va compter. La porte de la chambre de Catherine, seul accès extérieur possible pour le sous sol, est fermée à clé... Wright, un peu surpris par le tour que prennent les événements, se tient à l'écart du groupe.

Soudain, on entend de nouveaux cris dans la cour, et le professeur Desèvre, les habits en lambeaux, complètement affolé, fait irruption dans le couloir en hurlant des insultes à l'égard de Wright. Ce dernier, pris de panique, tente alors de s'enfuir vers le manoir, poursuivi par Desèvre.

Précisions pour le gardien : le professeur se trouvait dans sa chambre, ligoté sur son lit par Wright. Celui-ci voulait avoir les mains libres pendant qu'il amenait ses témoins à découvrir la jeune fille (il se serait débrouillé pour le libérer ensuite, avant que les personnages ne le découvrent. Accablé par les faits, le pauvre homme n'aurait plus guère eu d'arguments pour se défendre).

Le dénouement de cette scène dépend de la tactique que vont adopter les joueurs :

o n'étant pas assez fort pour maîtriser seul le fugitif, Desèvre réclame de l'aide.

o Au cas où les investigateurs perdraient trop de temps à essayer de s'emparer de Wright, il est fort probable qu'ils ne trouveraient plus que le cadavre de la pauvre Jeannette. L'anglais a une connaissance assez élevée du Mythe (12%), et n'hésitera pas à utiliser un sortilège puissant (contacter un Chien de Tindalos par exemple) s'il réussit à se réfugier dans la maison.

o Catherine GODDAZ, au paroxysme de la folie, essaiera de se défendre elle aussi en lançant un sortilège d'invocation d'une horreur chasserresse (précédé d'un Signe de Voor).

Pour un bon déroulement du scénario, il est important que Wright, Catherine et Desèvre, restent tous trois suspects pendant une fraction importante de la partie. **On pourra considérer l'intervention des investigateurs comme une réussite totale si les trois objectifs suivants sont atteints :**

- o libérer Jeannette
- o Prouver la culpabilité et si possible arrêter le metteur en scène du drame : Wright.
- o Innocenter Desèvre, et sans doute obtenir l'internement de Catherine, avant qu'elle ne mette fin à ses jours.

Il n'y a rien d'intéressant à trouver dans la chambre secrète de la maison Desèvre, ni dans le souterrain. Dans la pièce où Catherine réalise ses invocations, se trouvent plusieurs ouvrages d'occultisme dont un livre anglais (le livre de Dzyan), appartenant à Wright peut apporter une majoration de 9% à la connaissance du mythe à condition qu'il soit étudié de façon approfondie.

Paul CHION

Veronique SESBOUE

A CLERMONT-FERRAND :

**LE QUARTIER
BLATIN**

3, RUE BLATIN Téléphone 73 - 93 - 44 - 55

RELAIS DESCARTES

ICI PAS DE JEUX MOUS !!

GRENOBLE :

29-30-31 ★ ★

MARS ★ ★ ★

**RENCONTRE DE
JEU (INFOS p.42)**

FICHE AIDE DE JEU N°3 POUR A. D&D LES DEPLACEMENTS

Eric
MATHELIN

Nous allons essayer de vous présenter les différents types de mouvements dans AD D. Dans cette première partie, nous allons examiner les déplacements à pied.

Le déplacement est souvent soit un casse-tête, soit simplifié. On distingue différentes zones variant selon le poids porté, l'encombrement des objets portés, l'armure portée et la race du personnage (ouf !). Puis à chaque zone correspond une vitesse variable selon les critères suivants : extérieur (où l'on considère alors les différents types de terrains) et intérieur.

parfois) avec 18.96 en force. D'après la table il a un bonus de 2000 po sans entrave de déplacement : ses zones deviennent alors : A « 2250 . B de 2251 à 2600 . C de 2601 à 2900 . D de 2901 à 3500 . Sachant que 10 po font environ 450 grammes, ce guerrier se déplace sans gêne avec la modeste charge de 100 kg sur le dos ! Pour notre part, nous avons adopté un système légèrement différent où la charge supplémentaire est répartie sur chaque zone d'égale manière. Reprenons nos 2 exemples. Les nouvelles zones seront alors : pour le guerrier avec 15 en force : A « 300 . B de 301 à 700 . C de 701 à 1050 . D de 1051 à 1700. Pour celui avec 18.96 : A « 750 . B de 751 à 1600 . C de 1601 à 2400 . D de 2401 à 3500 . Ce qui permet

Influence de l'armure.

Un autre élément important dans la détermination de la zone est le type de l'armure que porte le personnage. En effet celle-ci permet au personnage de se déplacer plus ou moins aisément. Les armures suivantes permettent un déplacement en zone A : vêtements, leather armor, elfin chain mail. Pour la zone B : padded armor, studded leather, ring mail banded mail. Enfin pour la zone C : scale mail, splint mail, plate mail, bronze plate mail, field plate, full plate.

Il faut préciser que nous parlons d'armures normales car les armures magiques constituent un cas très particulier. Elles se classent dans la catégorie précédente à la normale et leur poids est réduit de moitié. Ainsi une plate mail magique ne pèse que 200 po et vous permet d'évoluer en zone B (cf p.28 du DMG). Les armures magiques sont aussi sans poids et sans encombrement et permettent un déplacement en zone A. Ainsi une plate mail magique ne pèse rien et vous permet d'évoluer en zone A (cf p. 164 du DMG). Il vous faut donc choisir ! Nous avons opté pour le premier système. Voici un tableau récapitulatif dans lequel vous trouverez, suivant la race et l'armure portée la zone minimale correspondant au déplacement de votre personnage.

Tableau 1.

ZONE	POIDS (po)	Encombrement (po)	Remarques
A	« 250 po	« 350	course rapide possible
B	251 à 600 po	351 à 700	course pesante possible
C	601 à 900 po	701 à 1050	trot sur petite distance possible
D	901 à 1500 po	1051 et +	marche uniquement

Dans ce tableau le poids des objets est indiqué en po (10 po = 1 livre). L'encombrement, qui représente le volume de l'objet, est lui aussi exprimé en po (un sac rempli de pièces sera plus lourd que le même rempli de paille mais ils auront le même encombrement). Si pour un même équipement, le poids donne une zone et l'encombrement une autre, c'est la moins favorable qui déterminera le déplacement. Prenons un exemple : un personnage avec un équipement pesant 150 po et d'un encombrement de 400 po se déplacera en zone B. N'oubliez pas que l'encombrement modifie les bonus de réaction pour la surprise et l'initiative. Il existe des tables décrivant le poids et l'encombrement des objets usuels et des armes. Dès que Grand-père Dragon les aura retrouvées, nous vous les communiquerons !

Influence de la force.

La force du personnage (p.9 du PH) peut modifier le poids pouvant être porté mais en aucun cas l'encombrement. Ainsi un guerrier avec 15 en force peut porter 200 po de plus que la charge normale : ce qui modifie ses zones ainsi : A « 450 . B de 451 à 800 . C de 801 à 1100 . D de 1100 à 1700. Sur cet exemple, rien de choquant. Prenons maintenant un solide guerrier (comme on en trouve

malgré tout au plus fort des 2 de porter sans gêne une charge d'un peu plus de 33 kg, ce qui n'est déjà pas si mal.

Influence de la race.

Notez bien que ce 1er tableau donne les zones de base pour un humain. En effet certaines races, même sans aucun chargement, ont des zones minimales pour se déplacer. Les humains, tous les elfes et les demi-elfes peuvent atteindre la zone A. Les halflings et les demi-orques commencent en zone B, les nains et les gnômes en zone C. Prenons l'exemple d'un nain avec 15 en force. Il bénéficie d'un ajustement du à sa force mais n'aura que 2 zones : C « 1100 . D de 1101 à 1700 . Donc qu'il porte une charge de 200 ou de 900 po, il évoluera en zone C. Prenons encore un exemple, celui d'un demi-orque avec une force de 18.30. A cause de sa race il n'aura que 3 zones, tout en bénéficiant de son ajustement du à sa force. Voici ses 3 zones : B « 1100 . C de 1101 à 1650 . D de 1651 à 2500 . Même s'il se déplace avec une charge de 180 po il sera en zone B.



Tableau 2

ARMURES	RACE		
	humain elfe 1/2 elfle	halfling 1/2 orc	nain gnome
elfin chain mail, leather armor, vêtement	A	B	C
banded padded studded ring mail chain mail	B	B	C
scale mail splint mail plate mail bronze plate mail field plate mail full plate mail	C	C	C

Tableau 3. En intérieur.

ZONE	mouvement en terrain non connu	mouvement en terrain non connu avec dressage d'une carte	mouvement en terrain connu	combat	fuite (tempslimité)
A	40 m	4 m	200 m	10	400 m
B	30 m	3 m	150 m	7,5	300 m
C	20 m	2 m	100 m	5	200 m
D	10 m	1 m	50 m	2,5	*

Votre zone maintenant déterminée, voyons un peu la distance que vous pouvez parcourir. Cette distance est différente suivant que le déplacement a lieu en intérieur ou en extérieur.

* Pas de course possible en zone D.

N'oubliez pas que le joueur peut être ralenti par d'éventuels obstacles (passage d'une porte, d'une trappe, d'une barricade, ou bien à cause d'un couloir bas ou étroit).

Le déplacement dans un lieu inconnu dont on dresse le plan est très lent car la carte dessinée est précise et détaillée. Cela peut mettre en évidence des subtilités de construction (porte secrète, pièce cachée...).

Les joueurs pourront aller plus vite mais la précision du plan en souffrira.

Si un joueur décide de commencer son combat en chargeant, sa vitesse sera doublée et les règles concernant la charge seront appliquées.

En extérieur, il faut tenir compte du type de terrain traversé. On en considère trois :

1. Terrains découverts (progression facile) : plaines, champs, routes, steppes, savanes, toundras, landes, forêts clairsemées, petites collines, passages de petits cours d'eau, déserts...

2. Terrains accidentés (progression entravée) : forêts, taillis, collines escarpées, neige, passages d'une rivière, dunes...

3. Terrains très accidentés (progression difficile) : forêts denses, jungles, montagnes, passage de zones rocheuses, neige profonde, glace, marais, marécages, tourbières, fondrières, bourbiers, passage de larges cours d'eau, passage de falaises ou de gorges...

Si un joueur décide de charger son adversaire, sa vitesse sera augmentée d'un tiers.

Remarque : Il existe 2 sortes d'elfes (les elfes sauvages ou grugach et les femelles elfes noires ou drow) qui ont un déplacement en base de 50 mètres en zone A s'ils satisfont aux exigences de poids, d'encombrement et d'armures. Le DM devra donc effectuer une légère modification des distances pour chaque zone.

La marche forcée.

Une autre forme de déplacement en extérieur, la marche forcée. Elle permet d'augmenter la distance parcourue de 10 à 100% au choix des joueurs. Mais dès le retour à une marche normale ou un arrêt, un repos est quasi obligatoire. On en détermine la durée de la manière suivante :

Tableau 5.

la distance parcourue a été augmentée de	le repos est de
10% à 30%	1 heure par 10%
40% à 60%	2 heures par 10%
70% à 100%	3 heures par 10%



Tableau 4. En extérieur.

* N'oubliez pas que la course n'est pas possible en zone D.

ZONE	1 journée (environ 12 h)			1/2 journée (environ 5 h)			1 heure			1 tour			combat			fuite		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
A	48 km	32 km	16 km	20 km	14 km	7 km	4 km	3 km	1,5 km	700 m	500 m	250 m	10 m	7,5 m	5 m	2 km	1,5 km	0,75 km
B	32 km	16 km	8 km	14 km	7 km	3 km	3 km	1,5 km	0,6 km	500 m	250 m	100 m	7,5 m	5 m	2,5 m	1,5 km	0,75 km	0,3 km
C	16 km	8 km	4 km	7 km	3 km	2 km	1,5 km	0,6 km	0,3 km	250 m	100 m	50 m	5 m	2,5 m	1 m	0,75 km	0,3 km	0,15 km
D	8 km	4 km	2 km	3 km	2 km	1 km	0,6 km	0,3 km	0,2 km	100 m	50 m	25 m	2,5 m	1 m	*	*	*	*

Un groupe ayant effectué une marche forcée de 6 heures en augmentant la distance parcourue de 70 % devra se reposer pendant 70% *3 *6 soit 12 heures et 10 minutes. Toutes ces distances sont conçues pour des groupes de moins de 100 personnes (ou créatures). Pour chaque centaine supplémentaire, retirer un mile à la distance parcourue journalièrement jusqu'à concurrence de la moitié.
Nous vous conseillons de déterminer les zones de déplacement de vos personnages

avant de jouer, afin de les communiquer au DM en début de partie. Ensuite, au sein d'un groupe, le problème se simplifie pour le DM car en général le groupe voyage à la vitesse du plus lent de ses membres pour rester uni. Il ne reste alors au DM qu'à traiter le cas d'un éventuel éclaireur. Par contre en cas de fuite, chacun court au maximum de ses possibilités. Si un personnage essaie de se débarrasser de 10 pa pour gagner une zone de déplacement, faites lui remarquer que ce n'est pas 500 grammes de moins qui vont lui faire

gagner en vitesse. Par contre s'il abandonne de nombreux objets lourds et encombrants, rien ne s'y oppose (vous pouvez à la rigueur tenir compte de demi-zones) à condition bien sûr que sa race et son armure le lui permettent. Quoiqu'il arrive le DM est le seul arbitre et il peut faire intervenir d'autres facteurs s'il le juge nécessaire (caractéristiques physiques ou mentalité du personnage, âge...). Avec un peu de pratique, vous vous apercevrez que ces tableaux s'utilisent facilement, alors bonne route.

NOUVELLE INÉDITE :

Rencontre du 3^{ème} type...

Onze heures sonnaient à l'horloge. Encore un peu de rangement à faire, et il ne me restait plus qu'à enfiler un pull chaud pour sortir... Plusieurs coups à la porte me surprisent. Je n'avais pourtant invité personne cette nuit. Intriguée, j'allais ouvrir en me demandant qui j'allais découvrir.

J'eus à peine le temps d'entrouvrir la porte, que Valérie faisait irruption dans l'entrée. Elle semblait complètement affolée :

- "Anne, il faut absolument que tu m'aides! Je me suis fourrée dans un de ces pétrins!"

Depuis le temps que nous nous connaissons, nous nous étions toujours confiées l'une à l'autre, et ce "problème" inattendu me surprenait. Nous nous étions vues la veille, et rien dans l'attitude de Valérie ne laissait présager cette irruption tardive.

Bizarrement, alors que j'étais plongée dans mes réflexions, une pluie d'étoiles surgit devant mes yeux. Une violente douleur s'installa perfidement dans mon crâne et les meubles chavirèrent...

Quand je repris conscience, je me sentis maladroitement ligotée sur mon lit avec, suprême ironie, les cordes de mes tringles à rideaux. Surprise, je me redressai assez facilement, cherchant Valérie du regard... et la trouvai recroquevillée contre le mur à quelques pas.

- "Écoute, Anne, je vais t'expliquer... ne m'interromps pas... sinon je ne pourrai pas aller jusqu'au bout!"

Elle tremblait, ses mains cherchaient un objet imaginaire pour calmer ses nerfs, puis, respirant profondément, elle reprit la parole :

- "Voilà... L'année dernière, tu t'en souviens, je suis allée faire du camping sauvage en Irlande. Et là-bas... tu vas me prendre pour une folle... j'ai été attaquée par un animal... Sur le coup je n'ai pas pu voir ce que c'était. Et je ne sais toujours pas ce qui m'a sauvée!" Elle eut un petit rire désabusé.

- "En fait, j'aurais mieux fait d'y rester!" Un regard involontaire vers son bras gauche me fit comprendre que c'était là que la bête l'avait mordue. "La première nuit de pleine lune, je me suis fait surprendre... je n'ai tué que trois

personnes. Par chance ou par hasard, personne n'avait assisté au carnage et j'ai repris mon apparence normale sans avoir été inquiétée. Ensuite j'ai pris mes précautions et je me suis enfermée chez moi chaque soir de pleine lune... Mais cette nuit, j'ai été prise par le temps et je ne pourrai pas rentrer chez moi assez tôt. Alors j'ai pensé venir me réfugier chez toi, de peur de me faire abattre dans la rue. J'ai été obligée de prendre mes précautions et de t'assommer, car je n'étais pas certaine de tes réactions... mais tu ne dis rien? Tu ne me crois pas, n'est ce pas..."

A cet instant, un frisson parcourut Valérie et elle retint sa respiration quelques secondes. Une expression affolée passa comme une ombre sur son visage.

Je ne pus m'empêcher à ce moment de faire une petite remarque sarcastique :

- "Tu n'as pas pensé à ce qui va m'arriver, une fois que tu te seras transformée ici?"

Un éclair de compréhension et de détresse apparut dans ses yeux :

- "Mon Dieu, je n'y avais pas pensé! Je ne veux pas te tuer, ... je... je..."

Petit à petit, ses traits se déformaient et l'angoisse très humaine qui se lisait sur son visage disparaissait, pour faire place à un rictus féroce. La métamorphose s'accélérait, et après quelques minutes, un superbe loup blanc se dressait au milieu de la chambre. Son regard se fixa sur moi et un grondement sourd monta de sa gorge.

Valérie avait paru vraiment sincèrement désolée. De fait, je l'étais encore plus qu'elle. Ce hasard malheureux allait me priver de ma meilleure amie... Je ne voulais pas lui faire de mal mais un loup-garou ne fait pas le poids face à un vampire...

Je n'aurai pas besoin de sortir ce soir

Anne Vétillard

DRAGONUS INFORMATICUS !

	DEPLACEMENT : A T W D ENFONCER UNE P O R T E I N S P E C T I O N E T A T R A P I D E T E M P S C A M P
	SORTS : LUMIERE PROTECTION
# PERSONNAGE 01444001-1 02444001-2 03444001-3 04444001-4 05444001-5 06444001-6 07444001-7 08444001-8 09444001-9 10444001-10 11444001-11 12444001-12 13444001-13 14444001-14 15444001-15 16444001-16 17444001-17 18444001-18 19444001-19	01444001-1 02444001-2 03444001-3 04444001-4 05444001-5 06444001-6 07444001-7 08444001-8 09444001-9 10444001-10 11444001-11 12444001-12 13444001-13 14444001-14 15444001-15 16444001-16 17444001-17 18444001-18 19444001-19

SORCELLERIE

2^{ème} partie

O.Jarry

Dans le numéro précédent, Ephris, l'elfe samourai, nous avait présenté un peu Llylgamyn et sa charmante population. Quel ne fut pas l'étonnement de ses condisciples à la lecture de ce fabuleux journal ? Ils ont donc décidé d'y aller, eux aussi, de leur petit couplet.

L'EXPEDITION : par Salambo

Salut ! Je m'appelle Salambo et cela fait déjà un bout de temps que je bataille dans ce donjon. Il paraît que je frappe plus fort que les autres et que je suis mieux protégée ; ceci est une bon prétexte pour faire passer devant et c'est ainsi que je dirige plus ou moins toutes les expéditions.

Au bas de l'escalier pénétrant dans le donjon, je fais toujours dresser un camp où l'on peut effectuer les derniers préparatifs. C'est là que l'on réorganise le groupe de façon à ce que les plus costauds soient devant. La largeur des couloirs ne permet en effet qu'aux 3 premiers de se battre (et aussi de recevoir). Notre prêtre en profite aussi pour jeter ses sorts de lumière et de protection. Il est aussi possible de se disperser et d'attendre là l'arrivée du reste de la troupe. Entre nous, j'ai un petit faible pour Hariman (malgré son cynisme) et comme nous ne pouvons nous rencontrer chez Gilgamesh, nous nous donnons ainsi rendez-vous dans le labyrinthe. Arrivés en bas, il suffit aux autres d'inspecter un peu les lieux pour nous retrouver aisément.

Une fois le groupe paré et équipé, il ne reste plus qu'à se mettre en route vers les niveaux inférieurs à la recherche de nouvelles aventures.

Les choses ne sont cependant pas si simples car les créatures peuplant le labyrinthe ne sont que rarement conciliantes et qu'il faut jouer de l'épée de plus en plus fréquemment.

Quand je repense à mes débuts où la vue d'un vulgaire gobelin me remplissait d'effroi !! Ce ne sont maintenant pour nous que de piètres vêtiles comparés aux horreurs des profondeurs. Le cadre des combats n'a cependant guère changé. Au détour d'un couloir ou derrière une porte que vous venez d'enfoncer, vous voyez surgir quelques monstres difficilement identifiables. Si vous avez la chance de les surprendre, chacun alors peut alors choisir sa tactique. Généralement, les trois premiers se battent et l'arrière-garde lance des sorts comme s'il en

pleuvait. Après la riposte, le terrain est en général plus clair et l'on voit mieux à qui on a affaire.

On perd souvent pas mal de forces à ce petit jeu et l'on peut aussi bien se retrouver paralysé, empoisonné ou autre traitement de faveur. J'en ai même connu qui ont été tellement choqués par de tels combats que leur caractère a changé du jour au lendemain. Ainsi Melchior qui était la bonté faite homme est devenu bien acariâtre depuis quelques temps. J'ai moi-même l'impression de m'être pas mal assagi et j'ai dû me séparer de mon superbe heaume magique qui s'était insurgé contre mon changement d'attitude. Quoi qu'il en soit, ces rencontres constituent toujours une bonne expérience pour ceux qui ont à coeur de poursuivre la Quête et l'on finit par s'étonner quand les lieux semblent déserts.

LE LABYRINTHE : par Krypton

C'est moi le cartographe de l'équipe. Je suis aussi le plus ancien et ai participé à toutes les expéditions depuis que la bande d'aventuriers installée à Llylgamyn s'est mis en tête de récupérer le Talisman. Mais peut-être n'êtes vous pas au courant. Il est vrai que mes camarades ont un peu perdu de vue l'objet de notre quête.

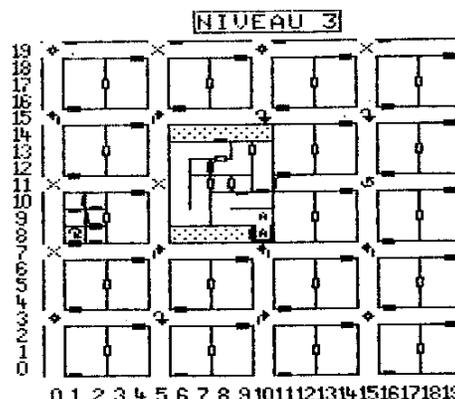
A l'issue d'un combat mémorable, nous nous vîmes un jour confier par le Maître du Donjon, la mission de retrouver une alumette depuis longtemps dérobée par Werdna, le sorcier félon. Cet illuminé est allé s'enfouir au plus profond des oubliettes et infeste celles-ci de ses créatures maudites.

J'entreprends depuis une fouille systématique de toutes les salles et de tous les coffres que nous découvrons. Cela intéresse beaucoup mes camarades bien que l'on ne trouve généralement que des objets dignes de la Maison des Mathoms. Il faut cependant prendre quelques précautions car les pièges sont nombreux et de plus en plus vicieux (du cyanure au cocktail molotow en passant par le gaz paralysant). Une bonne expérience de tout cela permet de repérer le piège ; on a alors une chance de le désamorcer. Le plus dangereux de tous est le téléporteur. Un échec et l'on se retrouve expédié en un lieu que l'on ne connaît peut-être pas et donc avec fort peu d'espoir de retour. On risque alors d'avoir tout l'étage à explorer à la recherche d'une zone connue ou d'un escalier.

Chaque étage se compose de couloirs de 4 mètres de large et de salles plus ou moins tarabiscotées. Les étages sont superposés au Nord-Est de l'escalier d'accès et ont tous une dimension de 80 X 80 mètres. Si vous avez l'impression de dépasser cette limite, c'est que vous venez d'être téléportés du côté opposé de l'étage.

On accède aux étages inférieurs par des escaliers ou par des monte-charges. Ces derniers descendent tout droit mais les escaliers constituent un déplacement et ne débouchent pas sous le point où vous les avez empruntés (attention en cartographiant).

Outre les fosses, trappes, couloirs sombres et autres pièges, il existe des points de téléportation. Celle-ci peut être réelle (vous



- Portes**
- ◊ normale
 - ◊ secrète
 - ◊ à sens unique
- Escaliers**
- ↗ montée
 - ↘ descente
- Ascenseurs**
- ◊ départ
 - ◊ arrivée
- Pièges**
- x fosse
 - ◊ pivotement
- Messages au sol**
- ◊ "à droite"
 - ◊ "à gauche"
 - ◊ "demi-tour"
- ◊ Inaccessible

vous retrouvez carrément ailleurs) ou pivotante (vous restez sur place mais après avoir dévié d'un quart de tour). Ce dernier cas est la plaie des cartographes car il se rencontre toujours à un carrefour et on ne sait jamais si l'on a réellement continué tout droit ou si l'on a tourné (et vers où ?).

Quand vous aurez entièrement parcouru les 10 étages, toutes ces notions vous paraîtront sûrement plus claires mais il vous faudra pour cela affronter Werdna en personne.

LES OBJETS TROUVES : par Hariman

Je suis elfe, mais pas de ces êtres niais qui passent leur vie à folâtrer dans les bois. J'avais, pour ma part, un peu plus d'ambition... C'est ainsi que je me joignis à ce groupe d'individus prêts à tout et que je partis en quête de richesses dans les arcanes du Donjon. D'un niveau intellectuel largement supérieur à ce ramassis de brutes, je choisis dès le départ la caste des évêques qui me permit de m'initier aussi bien aux sorts des prêtres qu'à ceux des magaciens. Ma puissance est désormais terrible et c'est avec respect que tous ces barbares viennent faire appel à mon Pouvoir.

Pensez ! Ils sont à peine capables de distinguer une épée magique d'une cuirasse envoutée. Autant vous dire que j'en ai vu passer des objets trouvés. J'ai d'ailleurs patiemment consigné toutes leurs trouvailles dans un opuscule que je réserve à mes novices et c'est à leur intention que je divulgue ici son contenu.

Les objets sont classés par rubriques volontairement un peu "décousues" : elles correspondent en effet à la nature de l'objet telle qu'elle a été déterminée par un non-initié (ils arrivent généralement en me disant :

"Tiens, j'ai trouvé un papier", ou "... une armure", ou encore "... une barre de fer").

Voilà, je vous livre donc le fruit de mon expérience et puis vous assurer que cette liste est exhaustive ; tout y est !!! Faites en bon usage, et sachez que, pour ces brutes, une épée magique vaut cher. N'identifiez rien pour rien, même ce sot de Kayrin se fait payer (pour se faire exorciser ! Ah ! Ah ! Ah ! ah ! ah ! ...)

PROTECTIONS

Vêtement :

* robe

Robe :

* toge envoutée

Cotte :

* cotte -D +2 (pour Dépravés)

Armures :

* de cuir : normale, +1, +2, -1, -2

* cotte : normale, +1, +2, -1, -2, ignifigée

* plastron : normal, +1, +2, +3, -1, -2

* cuirasse : normale, +1, +2, -N +2, -D +3

* armure de templier

Boucliers :

* targe : normale, -2

* pavois : normal, +1, -1, +2, -D +3, +3

Heaumes :

* heaume : normal, +1, -D +2, envoute

Gants :

* gants de cuivre

Gantelets :

* gants d'étain

ARMES

Batons :

* gourdin : normal, +2, -2

Gourdins :

* gourdin/MOGREF

Barres de métal :

* masse : ointe, +1, +2, venin

Barres de fer :

* masse : -1, -2

Crosses :

* fléau oint

Dagues :

* dague : normale, +2, mercure

* stylet

Epées :

* glaive : normal, +1, +2, -1, -2

* à 2 mains : normale, +1, +2, -1

* dracocide, garouicide

* -D +3

* broye-mage

* flamberge

Armes étrangères :

* estoc chinois

* yatagan

OBJETS MAGIQUES

Potion magique :

* philtres : DIOS, LATUMOFIS

Philtre :

* philtre SOPIC

Potion :

* philtre DIAL

Parchemin :

* parchemin KANTINO

Papier :

* parchemin BADIOS

Rouleaux :

* parchemin : HALITO, BADIOS, LOMILWA,

DILTO, BADIAL

Baguette : MONTINO

Verge : ardente

Amulettes : MANIFO, MAKANITO

Diadème : MALOR

Anneaux : PORFIC, de soins, zambie, de

mort

AUTRES OBJETS

Amulette : 18 carats

Clés : de bronze, d'argent, d'or

Statuettes : d'ours, de crapaud

Turban bleu

Talisman de Werdna

Ne négligez pas ces derniers objets ! Malgré leur apparence anodine, ils peuvent s'avérer fort utiles voire indispensables pour débloquer certaines situations autrement inextricables.

LA MAGIE : par Melchior

La sorcellerie n'a plus de secrets pour moi. Ce faraud d'Hariman n'est qu'un imposteur. Voulant tout faire, il fait tout mal : son sort le plus puissant est tout juste capable d'effrayer un dragon-touche. Quant à ses capacités de prêtre, elles ne doivent pas non plus être reluisantes puisqu'il est obligé de recourir à un philtre pour guérir le moindre empoisonnement.

Croyez-moi, toutes ces castes dites supérieures ne valent pas tripette. S'il faut faire le sacrifice de toutes ses capacités pour pouvoir prétendre à une pseudo-promotion, je préfère en rester où je suis. Regardez la petite Ludivine : du jour où elle est passée Samurai, elle n'a plus rien eu dans les biscottes et pour ce qu'elle a gagné en sorts !... De même pour Ephiris, il eut mieux fait de conserver sa sagesse d'autant ; il rate désormais une résurrection sur deux. Enfin ...

Je suis peut-être vieux birbe mais je m'estime largement plus puissant que tous ces

prétentieux. Un sort me suffit pour venir à bout de n'importe quoi. J'ai le pouvoir de téléporter le groupe où bon me semble et d'effectuer des choses bien plus terribles encore.

Presque tous mes sorts sont des sorts d'attaque. Quelques-uns me permettent d'assurer une meilleure protection au groupe ou à moi-même. Enfin un sort de localisation me permet de toujours savoir où je me situe dans le labyrinthe. Ceci est impératif pour utiliser le sort de voyage car une téléportation hors des limites du Donjon serait fatale à tout le groupe. Sachez aussi qu'il existe des salles accessibles uniquement par le Voyage.

La seule limite à mes pouvoirs réside dans quelques zones du Donjon où un silence sépulcral interdit toute invocation. Certains prêtres ont aussi ce pouvoir (encore faut-il qu'ils aient le temps d'ouvrir la bouche).

LES DIEUX : par Balroth

Bonjour à tous ! Je vois que certains sont très fiers de leur pouvoir de destruction. Tout cela est en effet assez impressionnant mais ces belles techniques, aussi sophistiquées soient elles, me semblent un peu limitées. Il n'est qu'à voir le nombre de fois où l'on fait appel à Baal par mon intermédiaire pour juger. Je suis un serviteur de cette grande divinité et de ses commensaux. Elle me délègue en retour une partie de ses pouvoirs de vie et de mort sur les créatures de ce bas monde.

C'est ainsi que je peux contribuer à la protection de mon groupe et à la remise en état des plus délabrés. Il m'est aussi donné des pouvoirs de divination (pouvoirs, monstres ou localisation des égarés). Il ne faudrait cependant pas en conclure que je suis pour autant démuni ; je suis relativement bien armé et peux même, à l'occasion, inverser les effets de mes incantations qui prennent alors une tournure beaucoup plus agressive. Sans mon dieu, les autres seraient vite à bout de forces et je suis autant un soutien physique que moral pour eux.

Ma sagesse est réputée et ne cesse de s'accroître. Mais Baal n'est plus à la mesure de mes prétentions. J'ai entendu parler d'une divinité d'une puissance considérable ; son nom est Sectmod. On dit qu'elle peut accomplir des choses phénoménales, créer de véritables titans, ouvrir des brèches dans le roc, jeter des ponts entre différents niveaux et même ... rouler Boltac.

L'amadouer est une longue épreuve et demande une patience sans bornes. Mais vous aurez ensuite le contrôle du Destin avec tous les avantages que cela représente (et les inconvénients).

fin



RAMBO II



MIMI CHALUMEAU



GARGAMEL

VOTRE GROUPE A ETE MASSACRE
[RETNRE] POUR QUITTER LE CIMETIERE

1^{er} SALON NATIONAL DES JEUX DE REFLEXION

8 - 16 FEVRIER



UN DRAGON AU C.N.I.T.

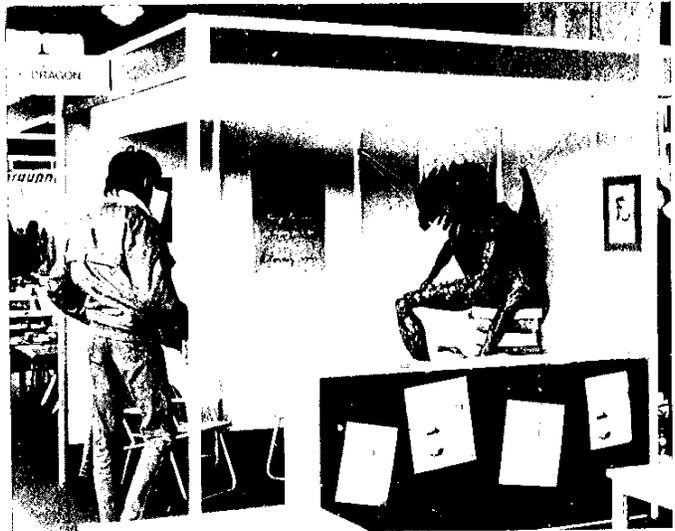
UN JEU DE ROLE GRANDEUR NATURE: LE CNIT.
Le Dragon radieux y était. Il a usé vingt pintes de salive, compensées par quarante pintes de bière, et dévoré seulement dix huit-visiteurs.



Une ambiance souvent animée : des hommes et des femmes armés courent, se cachent derrière un pilier, dans une encoignure, pour finir par s'écrouler, frappés à mort, sous les regards surpris des visiteurs "normaux". (Normaux?) "Pourriez-vous m'expliquer en deux mots ce que c'est qu'un jeu de rôle?" Le dragon radieux négocie des renseignements, planque des flics et des assassins sans avoir le temps de vérifier leur alignement.

Le Parisien Libéré, voulant faire sensation, publia la photo des joueurs déguisés de "La Vie En Rôles", et du "Graal Vingt Troisième Lame" ainsi que celle de Léopold (notre emblème), les présentant pour les "héros" qui ont joué pendant soixante et onze heures à "Rêve de Dragon". Quand verrons nous enfin un article intelligent et documenté sur les JDR ???

Nous remercions chaleureusement Jacques Marcelin, pour son aide, ainsi que l'Atelier 007, 18 rue Louis Aulagne, 69600 OULLINS, réalisateur du superbe animal en latex qui ornait notre stand.



Les familles en deuil reçoivent les sincères excuses de la rédaction. Nous avons sommé le dragon de demander désormais leur identité aux victimes afin de simplifier les recherches. L'un des événements de ce salon fut le marathon sur "Rêve de Dragon" : il s'agissait de battre le record du plus long JDR autour d'une table (61 h 39 par le Club de D&D de Louvain en Belgique). Ce fut chose faite puisque les concurrents réussirent à "rêver" pendant 71 h et 5 minutes sans dormir ! Toutes les félicitations du dragon aux joueurs, ainsi qu'à l'homme au chapeau, Marc LAPERLIER de la N.E.F. ! (Certains dirent, à la fin du marathon que c'était le plus long port de chapeau qu'ils n'avaient jamais vu...).



Le Dragon se déplace encore d'ici l'été pour rencontrer ses lecteurs : il sera présent à la rencontre nationale organisée par le club ALTER EGO de Grenoble, le 29-30 et 31 Mars, ainsi qu'à LYON les 12 et 13 Avril. D'autres déplacements de l'équipe sont envisagés en Mai et Juin. Nous en parlerons dans le numéro du mois de Mai.

UNE SOLUTION PRATIQUE : L'ABONNEMENT voir p. 43

GRANDEUR NATURE

PREMIERS ESSAIS ? QUELQUES CONSEILS !

Les jeux sur terrain (que l'on appelle aussi "jeux grandeur nature") intéressent un nombre croissant d'entre vous. Nous avons décidé de leur consacrer une rubrique régulière, plus ou moins importante suivant les numéros, pour vous donner quelques conseils et vous faire part des expériences les plus passionnantes. Ceux qui n'ont pas encore lu par exemple le texte de Anne Vétillard "Une étrange Soirée", paru dans le dernier Dragon, sont invités à le faire.

Si vous êtes un joueur expérimenté, habitué à chevaucher par monts et par vaux et à traquer les moindres larves de l'ignoble Cthulhu, cet article n'est pas pour vous. Les quelques conseils qui suivent sont plutôt destinés à celui ou celles qui est sur le point de lâcher gommes et crayons pour se lancer dans la grande aventure.

ARTICLE UN :

Allez jouer chez les autres ! Certains clubs en France ont déjà une grande expérience du JDR "sur terrain". Demandez leur conseil, ou bien expionnez en douce la manière dont ils organisent une partie :

A Nantes (4400) : Stratèges et Maléfices, 14 rue M. Rocher. Ce sont des vétérans, puisque parmi les premiers à organiser ce type de jeu en France. A leur actif, de nombreuses tentatives toutes époques confondues : Médiéval fantastique, diplomatique années 30, jusqu'au Post-Apocalyptique de l'été dernier à Tinténiac (35).

A Paris : Le GRAAL 23 ème lame, 94 rue de Miromesnil, dans le huitième, regroupe des fanatiques de ce genre de distraction.

Dans le midi, vous pouvez contacter "La caverne de l'Elfe Noir", 13340 - ROGNAC.

A Grenoble : "Au bonheur des striges" c/c Dominique DOMBRE 43, Bld Joseph Vallier 38100 - GRENOBLE.

Il y en a bien d'autres encore qui se dissimulent dans le paysage et nous vous communiquerons leurs adresses au fur et à mesure qu'ils se dévoileront à notre regard.

Si vos moyens vous le permettent, enfin, vous pouvez faire appel à une SARL spécialisée dans ce type d'activité : "LA VIE EN ROULE", 35 rue de Mundolsheim, 67300 SCHILTIGHEIM. Ce sont des professionnels et ils ont carrément décidé d'utiliser les grands moyens : acteurs, effets spéciaux... Stages en préparation pour cet été.

ARTICLE DEUX :

Faites des échanges ! Afin de préserver le secret nécessaire au déroulement d'une bonne partie, deux clubs se sont répartis le travail : sur un site choisi, l'un fournit le scénario et les PNJ, l'autre les naïfs aventuriers, et vice versa.

ARTICLE TROIS :

Commencez par un jeu réservé aux seuls membres connus du club. Toute ouverture sur un public extérieur pose des problèmes dont il faut absolument tenir compte :

o l'association qui organise la rencontre doit avoir une existence légale (statuts déposés).

o Un contrat d'assurance détaillé est plus que souhaitable, car un accident, même idiot, est très vite arrivé et peut entraîner les pires ennuis pour des organisateurs pris au dépourvu.

o N'oubliez pas non plus (même si ce détail vous fait sourire), une autorisation écrite des parents pour la participation des mineurs. Il faut en effet prévoir que parmi les participants peut se cacher un joueur réellement violent comme on en a déjà vu : croyez en notre expérience, il y en a et ils sont plus nombreux que vous ne le pensez peut-être.

ARTICLE QUATRE :

Une bonne préparation des lieux, du scénario et des PNJ est indispensable. Certaines époques créent moins de problèmes que d'autres. Il est plus facile de reconstituer, grâce au grenier de grand-mère, une ambiance "Appel de Cthulhu 1920" que la charge de chevaliers pendant la bataille de Crécy.

Localisation : prévoir un espace assez vaste, relativement peu peuplé, avec une demeure (en ruines ou non), ou bien un groupe d'habitations comme support. Ce n'est pas que nous soyons fanatiques du "une porte, un trésor, un couloir", mais les jeux 100 % nature tendent souvent à être de simples jeux de piste, et ce n'est pas là le but recherché à notre avis.

Voisins : prendre les contacts indispensables avant le jour J. Propriétaires, PNJ innocents, Mairie, voir même Gendarmerie, doivent être prévenus à l'avance. Un voisin éterné tirant à la carabine sur le pseudos agresseurs, cela peut mettre de l'ambiance, mais risque de faire tourner court de façon tragique votre merveilleuse soirée.

Scénario : il faut exploiter au mieux les possibilités du site. Il est donc plus simple d'écrire l'histoire une fois le lieu trouvé, plutôt que de chercher un endroit admirable pour jouer le drame grandiose directement issu de votre cerveau fiévreux !

ARTICLE CINQ :

UN DEROULEMENT aussi bien organisé que la préparation.

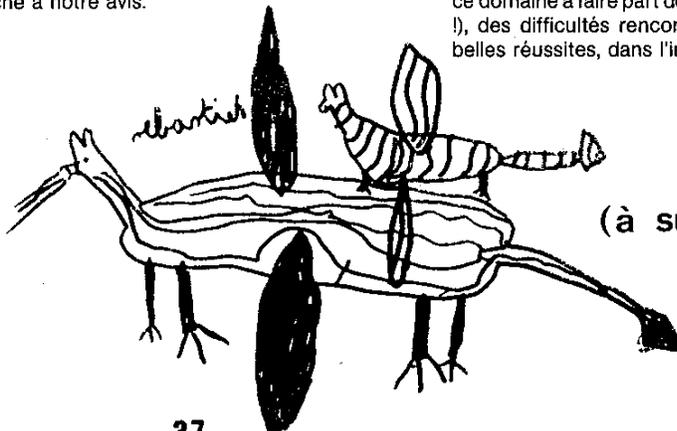
Attention, vos joueurs ne connaissent pas, ou mal, le parcours prévu. Ne les laissez pas errer comme de pauvres malheureux dans une campagne trop hostile. Le système consistant à faire accompagner chaque groupe d'aventuriers par un arbitre bien informé nous paraît très valable. Le scénario peut d'ailleurs très bien fournir une justification à la présence de ce personnage.

Repérez soigneusement les itinéraires, et songez qu'un parcours facile à reconnaître de jour n'est pas toujours aussi évident dans l'obscurité.

ARTICLE SIX :

DES EMOTIONS FORTES d'accord mais évitez à tous prix les endroits réputés dangereux : terrains marécageux, ruines branlantes ou souterrains douteux. Il n'est pas utile de promener des gens au bord d'un précipice vertigineux, ou de leur faire courir le risque de recevoir une poutre en vrai chêne sur la tête pour qu'ils gardent un souvenir inoubliable de leur soirée !

Dans les prochains articles nous donnerons d'autres détails techniques sur la préparation des jeux G.N. Nous invitons aussi les clubs ayant une expérience sérieuse dans ce domaine à faire part des échecs (mais oui !), des difficultés rencontrées, et des plus belles réussites, dans l'intérêt de tous.



(à suivre)

VITRINES :

JEUX ET MODULES

En ce qui concerne les jeux la vague de nouveautés s'est un peu calmée. Nous attendons toujours avec impatience la sortie de "La Compagnie des Glaces" chez Jeux Actuels. L'évènement du mois est la sortie du jeu NIL LE JEU DU SERPENT publié par une nouvelle maison d'édition: "la Fondation des Stratégies."

Présentation: le coffret contient un livret de 68 pages incluant les règles et un premier scénario, deux cartes en couleur avec des hexagones type wargame, des plans détaillés parmi lesquels une carte de la vallée du Nil, des fiches de personnage et des figurines en carton à découper.

Contexte historique: l'Egypte au temps des Pharaons. Le jeu fournit de nombreux éléments documentaires sur la vie quotidienne, les métiers et la religion.

But du jeu: s'élever rapidement dans la hiérarchie sociale afin de s'emparer du pouvoir et de rétablir l'ordre.

Particularités: c'est le premier jeu de rôle au monde qui se joue sans dé et ne laisse donc aucune place au hasard. La règle emprunte des éléments aux jeux de stratégie et de diplomatie (ordres de déplacements secrets donnés dans un ordre précis, par écrit, au "Demiurge", le Maître de Jeu).

Information complémentaire: une permanence téléphonique assurée 24 heures sur 24.

Ce jeu original est actuellement testé dans de nombreux clubs.

ED. "LE DERNIER CERCLE"

Les Editions Le Dernier Cercle vous invitent au voyage direction " le pays des voleurs " à la recherche d'un trésor légendaire. Ce module, parfaitement utilisable avec de nombreux jeux médiévaux fantastiques (nous l'avons pour notre part testé sur "AD&D"), associe intérieur et extérieur en un mélange plaisant et équilibré. Il vous faudra courage et réflexion pour surmonter les difficultés qui se dressent entre vous et la richesse.

"Le secret de Candéliam" vous fait partir au village de Fumerhol, afin d'enquêter sur la disparition d'un convoi de tabac. Ce qui semble être une simple mission de routine va vite se compliquer. Il vous faudra affronter la guilde d'Arh puis atteindre les montagnes noires afin de comprendre combien votre quête est importante pour l'humanité. Cette histoire, riche en rebondissements, propose énigmes et action en un crescendo qui ne s'achèvera que par le triomphe d'un unique parti, peut-être le vôtre !

JEUX DESCARTES :

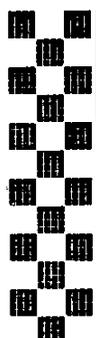
Pour l'appel de Cthulhu, "les masques de Nyarlathotep" chez Jeux Descartes vous propose une campagne complète joliment présentée. Pour contrer les noirs desseins du culte de la langue sanglante, il vous faudra suivre la piste de l'expédition Carlyle. Ses traces vous mèneront de Londres à Shangai en passant par Le Caire et Nairobi. Il vous faudra prudence, célérité et astuce pour trouver toutes les ramifications des sombres plans du dieu noir.

Pour "Maléfices", de parution déjà un peu plus ancienne, rappelons "Le drame de la rue des récollets" par Michel Gaudou. Ce module tout à fait passionnant adopte une présentation un peu nouvelle, puisqu'il s'agit d'une sorte de revue, axée autour d'un scénario principal, mais proposant également une nouvelle et des informations complémentaires sur la ville de Versailles. Les auteurs de "Maléfices" annoncent également la mise en place du "club Pythagore", destiné à regrouper tous les admirateurs du jeu.

NOUVELLE EDITION FANTASTIQUE :

Adoptant un principe proche de celui de la revue consacrée au jeu "Maléfices", sont parus les deux premiers numéros de "Rêve de Dragon, Miroir des terres médianes". La présemmure est très soignée, le prix modeste, et le poster couleur proposé en pages centrales ornera magnifiquement les murs de votre chambre. Nous avons beaucoup aimé les deux scénarios qui constituent l'essentiel du "Miroir", intitulés "Le cidre de Narhuit" et "Au bonheur des zyglutes".

Accepterez vous d'aider le Baron PLENOPHE IV à retrouver sa zyglute favorite, Mademoiselle DOROTHEA, qui a disparu dans une déchirure du rêve ?



LE DERNIER CERCLE
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.

A VOUS DE JOUER

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

r.c.s. Lyon b 325 041 085 / code a.p.e. 6449 / n° siren b 325 041 085 00011 lyon

MES AMIS, FAISONS ATTENTION
CAR CE COFFRE ME FAIT
ETRANGEMENT PENSER A
CELUI DE LA PAGE 47 DU
"TRAP BOOK" EDITE EN
1979 PAR "RST."



QUEL FOURBE,
CE MENEUR
DE JEU!

LA PROCHAINE FOIS
QUE JE MENE SUR
"LA PELLE DE GLUGLU",
IL VA MORFLER...

LES ELFES :

Un module avec une couverture quadri superbe "L'île de Psyché" pour le jeu FEERIE contenant aussi de nouvelles cartes de monstres (présentation identique à celles contenues dans la boîte du jeu), ainsi que divers plans et documents à remettre aux joueurs. Pour des motivations très différentes, sur lesquelles le Maître des Aventures devra insister au début de la partie, les aventuriers vont devoir explorer la région de Taranga et découvrir les secrets d'un peuple ancien. La quête est perturbée par l'intervention d'une bande de brigands, sous les ordres du terrible AZAD, qui vous donnera bien du fil à retordre !

Selon vos besoins, "l'île de Psyché" peut s'adapter à d'autres règles que celles de Féerie.

REVUES ET FANZINES

Du nouveau du côté de CASUS BELLI : le 1er Magazine des jeux de Simulation augmente son tirage et passe à la vente en kiosque, avec son numéro 31. Cela économisera peut-être quelques pas aux plus paresseux d'entre vous. La partie jeux de rôles augmente de plus en plus : trois scénarios, AD&D, Appel de Cthulhu, Oeil Noir (en solo), un polar pour joueur solitaire, Ultima IV dans la rubrique "Ludotique", et côté aides de jeu "les secrets de la teinturerie". Souhaitons bonne chance à toute l'équipe, pour ce pas en avant dans la diffusion !

De nombreux autres journaux (cf Editorial) sont apparus ces temps ci, dans les magasins de jeux. Certains d'entre eux se plaçant sur un terrain proche de celui du Dragon, il n'est pas facile pour nous d'en parler objectivement ! Nous lais-

sons donc, pour une fois, nos lecteurs en faire l'analyse critique. Citons (sans ordre discriminatoire) :

ARCANES, bimestriel des jeux de simulation, proposé par LES ELFES S.A. (éditeur de FEERIE et de OST), Zone Industrielle La Neuville-Les-Corbie, 80800 CORBIE. Au sommaire du n°1, un test comparatif de différents JDR, deux scénarios adaptables à différents jeux, des conseils pour la peinture des figurines, un article sur les jeux d'alliance....., le tout présenté avec une couverture superbe.

LE FARFADET, mensuel des jeux de l'imaginaire, édité par Maldoror SARL, 186 rue du Fbg Saint Martin 75010 PARIS. Le numéro 1 propose des aides de jeux, une étude du système "ROLEMASTER" de I.C.E., les plans détaillés du château de Hauteterre.... etc....

EPEES ET SORTILEGES, le n°1 du Jeu de Rôle, est édité par P.B. Productions, SARL, 2 rue du Docteur Gaillard, 73100 AIX LES BAINS. Au sommaire : un article sur le calcul des points d'expérience, une étude sur l'illusionniste, de nouveaux objets, de nouveaux monstres, deux scénarios à départ commun....

Cette liste est certainement incomplète, à la parution du Dragon, car nous n'y mentionnons que les journaux que nous recevons en Service Presse, et d'autres rumeurs courent dans les chaudières concernant de nouvelles publications en Mars-Avril.

Plusieurs clubs éditent des fanzines dont le contenu est souvent de très bonne qualité. Lors de notre passage au CNIT, nous avons eu le plaisir de découvrir :

- LUDOCHRONIK, journal du CLAS A, 10 route d'Ootwald, 67200 STRASBOURG, 5F le numéro (N°2 paru).

- L'ANTRE DU DRAGON, édité par les Chevaliers des Dragons, Maison pour Tous Eugène Pottier, à Noisy le Grand (Marne la Vallée). Lisez en particulier l'excellent article "l'appel à la raison"...

- PLIE en DEUX, journal plein d'humour consacré aux jeux de rôles et de diplomatie par correspondance, nous vient de SUISSE, plus exactement de LA CHAUX-DE-FONDS. Il est édité par la "Société Projective de Simulation et d'Aventure", Case postale 141, 2300 La chaux-de-fonds.

Et il y en a d'autres, nous en reparlerons dans nos prochaines colonnes, si vous nous les envoyez !

CLUBS

POITIERS :

Création d'un club à Poitiers: Hexagonal 86.
Siège social: Jérôme Pacaud
95, faubourg du Pont neuf
86000 Poitiers
Tel: 49 46 29 34

On y joue à tout, de Cthulhu à Squad Leader en passant par Maléfices et Diplomacy.

NOYON :

Dissimulés depuis deux ans dans le local de l'AJE (Association Jeux et Echecs), la Ligue des Voleurs de AD&D vient d'être démasquée à Noyon. Pour plus de renseignements contacter notre service de contre espionnage de l'Oise au 44 44 35 26.

BASTIA :

Un club de jeux de rôle est né en Haute Corse: le Fantasy Club Bastiais.
On y joue régulièrement à Runequest (III & II), l'Appel de Cthulhu, Marvel Sup'Heroes, Elfquest et l'OEil Noir et occasionnellement à beaucoup d'autres jeux.

Le club est intéressé par tout échange d'idées, de modules les concernant.

Le club possède d'ailleurs sa revue bimensuelle richement illustrée et comprenant plusieurs bandes dessinées (de qualité), mais aussi toutes sortes de "trucs et astuces" concernant les jeux de rôle cités, des traductions de jeux Anglo-Saxons. Le nom de ce journal est Quest.

Le club attend toutes vos propositions et commandes à l'adresse suivante:

F.C.B. - VESPERINI Orso - 2 rue de la Paroisse - 20200 Bastia -

LYON :

Le 18 février est né à Lyon un nouveau club multijeu: l'HEX A GONES. A l'origine de ce projet, une forte passion pour tous les jeux quels qu'ils soient, et le désir de la faire partager.

L'HEX A GONES - 19 rue Pailleron - 69004 Lyon.

MULHOUSE

Oyez oyez !

Nous avons la joie de vous annoncer la naissance de la Guilde des Saigneurs des Agneaux, société anonyme, et, il y a encore peu, secrète, filiale à 100 % de la Guilde des Assassins et des Bouchers réunis.

La Guilde se réunit le mardi soir, de 19 à 22 heures, à la Maison Pour Tous-MJC d'Illzach. La principale activité constatée consiste en un massacre, selon les règles du bon goût et de AD&D, de monstres divers et (a)variés, et parfois d'infortunés aventuriers. (Bilan d'un des derniers modules: à l'entrée six aventuriers, à la sortie les mêmes, morts.). Pour ceux qui trouvent le Moyen-Age un peu dépassé, il est prévu d'ouvrir prochainement la section des Saigneurs de l'Instruite Mentalité, et pour ceux qui aiment le massacre en masse les Malades de la Stratégie et de la Tactique vont bientôt les accueillir.

Les membres actuels de la Guilde appartiennent principalement au milieu étudiant mulhousien, mais toute nouvelle recrue est la bienvenue. Toutefois, méfiez-vous et ne tournez jamais le dos à certains anciens...

ETE 86 : VACANCES LUDIQUES

Bretagne, Bordelais, Isère.

wargames, jeux de rôles

Stages 1^{er} Juillet- 31 Aout

Egalement ECHECS, jeux avec figurine, jeux de société divers.....

LES "SEMAINES DE L'HEXAGONE" recommencent cette année, organisées par Xavier JACUS et Alain BEAUSSANT, avec la participation de l'équipe du DRAGON RADIEUX.

Trois lieux différents ont été choisis : Rennes, Morestel (Isère) et le Bordelais. De nombreux animateurs participeront à ces journées. Dossiers d'inscription et renseignements, contre 3,70F en timbres, en écrivant au journal, ou à

- Xavier JACUS 2 bis rue Gilles de Treves 55000 BAR LE DUC

- Alain BEAUSSANT 10 square du clos Joury 35650 LE RHEU

(Réduction sur le prix de journée pour les adhérents de l'A.J. Dragon Radieux.)

Que Baalzebul vous ait en Sa Sainte Garde
Harry mann
Grand Maître de la Guilde.
Pour tout renseignement complémentaire, contacter:

R. Danard ou D. Houllé - ENSITM - 11, rue A Werner - 68093 Mulhouse Cédex.
Tel: 89 42 46 22

PARIS:

Les serviteurs de Nyarlathotep attendent les fans des jeux de rôles pour s'amuser et se rencontrer. Nous jouons à "l'Appel de Cthulhu", "AD&D", "Maléfices", "l'OEil Noir", "Empire Galactique", "Alpha Dawn".

Si vous avez de 12 à 16 ans (dérogations acceptées moyennant finances!!! Ne nous prenez pas au sérieux!) renseignez-vous:

Henri ERNST - 22 Av. de l'Observatoire - 75014 Paris - 43 35 13 4

GRENOBLE:

Création sur Grenoble d'une association loi 1901 "Au bonheur des Striges". Cette association a pour objet la conception et la réalisation de jeux de rôles et de simulation sur le terrain (Grandeur Nature). Pour tous renseignements complémentaires, s'adresser à:

Monsieur Dombre Dominique
43 boulevard Joseph Vallier
38100 Grenoble
Tel: 76 21 95 7

REIMS :

L'association Veni Vidi Ludi organise une manifestation "Wargames-Jeux de Roles" Le 19 et 20 Avril. Renseignements : Tél. 26 82 05 89 ou 26 36 13 92.

CALENDRIER

AUBUSSON

Convention inter-club d'Aubusson, 29 et 30 mars 86. Contacter Franck au 55 66 07 17. Adresse: Meizoux par Banize - 23120 Vallière.
Il y aura: wargames avec figurines et jeux de rôles.

VALENCIENNES

Le DRAGON DU CAMPUS qui a son antre dans la résidence de l'Université de Valenciennes va commettre une manifestation à sa mesure (pointure 97) le 8 MAI 1986. Des Démons tout droit sortis de l'éther y viendront pour initier les jeunes ignorants aux nouveaux jeux que notre cher Royaume accueille ou féconde.

Pour les Grands Instruits, un Tournoi Multijeu leur permettra de s'entredéchirer pour désigner les meilleurs d'entre eux, qui seront récompensés par des dons divins.

Oyez, Gentes Personnes, la triste Complainte des ignorants de la ci-dessus décrite rencontre.

Quant aux Instruits, contactez:

Olivier Fèvre - Chambre E12 - Résidence Universitaire Jules MOUSSERON - Rue du Chemin Vert - 59300 AULNOY LES VALENCIENNES.

ROUEN:

A Mont Saint Aignan (2 km de Rouen) l'Institut National Supérieur de Chimie Industrielle de Rouen organise les 24 & 25 MAI 1986 une CONVENTION NORMANDE DU JEU DE RÔLE. Deux journées d'initiations, tournois, et concours de figurines avec présentation de jeux et stands. ➔

II^{ème} Rencontre Nationale de JEU

LYON

12-13 AVRIL

ANC. PALAIS DE LA
FOIRE HALL 25

Quai Achille LIGNON (6^{ème})

ORGANISEE PAR

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

*Tous articles de Bridge
Librairie spécialisée.*



A VOUS DE JOUER

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

NOMBREUSES DEMONSTRATIONS - PARTICIPATION D'EDITEURS (Jeux Actuels, Le Dernier Cercle, Les Elfes, la N.E.F....), DE REVUES (Causus Belli, Dragon Radieux....), DE CREATEURS DE JEUX, ET DE CHAMPIONS DE SCRABBLE, D'ECHECS, ET DE DAMES.
Présentation de Jeux inédits par leurs auteurs.

UN EVENEMENT A NE PAS MANQUER !!!

- Les rencontres de la nuit : 25 F/joueur, présenter une équipe avant le 20-4 (D&D, AD&D, Bushido...).

- 6 concours de figurines : inscriptions sur les lieux avant le 24-5. 15 à 30 F suivant catégories.

Pour tous renseignements : Rôle Player Kulten I.N.S.C.I.R. Place E. Blondel BP 08 76130 Mt St AIGNAN (tél. 35 70 74 52).

LYON :

2ème rencontre nationale de jeu, du Samedi 12 Avril 14 h au Dimanche 13 Avril 12 H. Jeux de Société divers et jeux de rôles. Wargames avec figurines, Simultané d'échecs, Dames, Go, Chiffres et lettres, Scrabble, Jarnac... etc...

Nombreux créateurs et éditeurs présents. Entrée 30 F - buffet/buvette.

Informations : A Vous de Jouer, Jacques MARCELLIN, 30 cours de la liberté, 69003 - LYON - tél 78 60 88 49.

NDLR Venez dire bonjour à l'équipe du journal !

GRENOBLE :

Week-End de Pâques (29 - 30 - 31 Mars) Tournoi national AD&D et Appel de Cthulhu organisé par le Club ALTER EGO. Présentation et démonstration de nombreux autres jeux de rôles. Hébergement possible. Tous renseignements en téléphonant à J.M. Platret 76 - 47 - 42 - 34.

CONCOURS

Hélas, trois fois hélas, les boîtes de jeux promises aux lecteurs ayant participé au premier concours du Dragon Radieux resteront dans les magasins. Nous n'avons reçu aucun bulletin entièrement exact, et nous avons le regret de vous annoncer qu'il n'y a point de gagnant ! Le Dragon était très triste et il a décidé d'envoyer quand même un petit lot de consolation aux participants ayant réalisé un joli dessin de zébracède. Espérons que vous aurez plus de chance avec le 2ème concours proposé dans ce numéro !

Voici les réponses que nous avons retenues comme valables :

- 1 - OUI (Middle Earth par ex.)
- 2 - VRAI 3 - FAUX (DRUIDE)
- 4 - HUIT (autres ne constitue pas une classe)
- 5 - Avocat Journaliste Détective privé gangster anarchiste vagabond agent de police policier
- 6 - FAUX 7 - Estimation/Electronique
- 8 - 300 crédits par jour 9 - 3ème niveau

Le premier concours favorisait les dessinateurs.

Notre deuxième concours encourage "les écrivains".

Observez bien le dessin de la dernière page de couverture... Que peuvent bien faire les investigateurs dans cet endroit étrange ?

Envoyez nous une nouvelle courte (5000 à 10000 signes environ) inspirée par le dessin de Pascal ARVIEUX. Le meilleur récit sera publié dans le journal, et son auteur gagnera le prix offert pour cette nouvelle épreuve : un bon d'achat de 400 F (le lot du premiers concours étant remis en jeu) offert par le Dragon Radieux, dans l'un des magasins de jeux cités page 43

CONTACTS

ANNONCES

A partir du n°4, la partie "petites annonces" de cette rubrique sera réservée à nos seuls abonnés, afin d'éviter qu'elle n'occupe un volume trop important dans la revue.

1/ Vends "Légendes Celtiques" boîte de base. Prix à débattre (100 F). Tél. Fabrice PAPIRIS 74 97 19 08.

2/ Je cherche des familiers au "Héro system" (Champions, Justice inc...) pour renseignements précis sur les règles particulières, assez ardues pour un débutant comme moi. Cherche également des numéros du "Adventurers Club Magazine" (Héro Games). Contact J.E. DUBOIS 9, rue Marquis, 76100 ROUEN.

REALISATIONS EN COURS

Un nouveau jeu : BITUME !

"20 ans après les catastrophes naturelles engendrées par la comète de Halley, les rares survivants humains essaient de réorganiser leur vie dans un monde où la nature a repris ses droits.

Les PJ font partie d'une tribu où ils essaient de se faire connaître, dans le but de devenir un jour chef de clan. Mais ce n'est pas aussi simple ! Chacune des vingt tribus possède des buts bien précis, un mode de vie qui lui est propre et des coutumes exotiques.

Bien qu'il n'y ait plus que 3% de l'ancienne population terrestre, les tribus se combattent presque continuellement pour obtenir munitions, vivres ou véhicules. Les tribus violentes combattent surtout dans des véhicules blindés, qui sont pour elles, un symbole de puissance et qui leur servent souvent de cercueils... Les tribus pacifiques pratiquent le troc tout-azimuts....."

L'idée vous intéresse ? Contactez l'auteur du jeu : CROC, 40 rue des Etats Généraux, 78000 VERSAILLES.

INFOS COURRIER...

Un nouveau service réservé à nos lecteurs abonnés...

Problèmes techniques sur un jeu ? Besoin d'une information particulière ? Difficultés d'ordre juridique (statuts de clubs....) ?

Ecrivez-nous en joignant une enveloppe timbrée à votre adresse, pour la réponse. Le Dragon vous envoie les renseignements demandés par courrier, vous met en rapport avec une personne susceptible de vous aider, publie votre SOS dans ses colonnes si votre "colle" est en dessus de ses moyens, ou en désespoir de cause... vous rend votre enveloppe !

VOUS NE TROUVEZ PAS "DRAGON RADIEUX" ? AUCUNE EXCUSE !!!

VOUS POUVEZ ACHETER LE DRAGON RADIEUX DANS LES MAGASINS SUIVANTS :

06000 - NICE : JEUX ET REFLEXION, 16 Bld Victor Hugo * 10000 - TROYES : PASS'TEMPS, 28 rue Champagneux * 11000 : CARCASSONNE : COLEGRAM, 72 rue A. Ramon * 13001 - MARSEILLE : AU VALET DE CARREAU, 6 rue du Jeune Anacharsis * 13001 - MARSEILLE : SMEAGOL, 53 RUE FONGATE * 13001 - MARSEILLE : UNIVERS FANTASTIQUES, 7 rue Estelle * 14000 - CAEN : LE PION, 15 Rue Saint-Pierre * 18000 - BOURGES : MERCREDI, 22 rue d'Avron * 28000 - CHARTRES : LA PETITE BOUTIQUE, 29 rue des changes * 29200 - BREST : PASS'TEMPS, Centre commercial Coop 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 * 34000 - MONTPELLIER : POMME DE REINETTE, 33 rue de l'Aiguillerie * 35998 - RENNES : PASS'TEMPS, 17 RUE D'ISLY * 37000 - TOURS : POKER 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 * 54000 - NANCY : JEUX JOHN, 7 ru Staislas * 56100 - LORIENT : LOISIRS 2000, 25 rue des Fontaines * 57000 - METZ : EXCALIBUR, 34 rue du Pont-des Morts * 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 * 67000 - STRASBOURG : ETS PHILIBERT, 12 rue de la grange * 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 * 75008 - PARIS : JEUX DESCARTES RIVE DROITE, 15 rue Montalivet * 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 * 80000 - AMIENS : MIMICRY, 12 rue Flatters * 81000 - ALBI : ECHEC ET MAT, 5 bis rue des Foissants * 83000 - TOULON : LE MANILLON, 5 rue Pierre Corneille * 84000 - AVIGNON : L'EAU VIVE, 32 rue Bonnetterie * 86000 - POITIERS : LE MAGICIEFN RIEUR, 5 rue du chaudron d'or *

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

ABONNEMENT :

Pour s'abonner au Dragon Radieux, il suffit de nous indiquer sur un petit mot gentil vos noms, prénoms, adresse, ville et code postal (le tout bien lisible SVP), et, si ce n'est pas trop indiscret, votre profession et votre âge. Précisez également à partir de quel numéro doit débiter votre abonnement.

L'abonnement pour cinq numéros est maintenu à 100 F jusqu'au 31 Mai 1986.

Nous vous rappelons que tout abonné devient automatiquement adhérent à l'association et bénéficie de certains avantages : déjà réductions sur le prix des stages, service courrier, annonces gratuites.

Tous les règlements doivent se faire par chèque ou mandat à l'ordre du Dragon Radieux.

5 N° = 100 F

SOMMAIRE N°4

- Les rubriques habituelles : Lieux imaginaires, Trégor, Dragon fiction, livres ouverts, Grandeur Nature....
- Des scénarios complets (ouverture sur de nouveaux jeux).
- ULTIMA disséqué dans la rubrique informatique.
- Des informations.
- De la lecture : nouvelles inédites.
- Le début du "Tour de France du Jeu", annoncé déjà depuis plusieurs numéros. Première étape : Grenoble (ensuite Reims, Lyon, Toulouse....).
- Résultats du 2ème concours.

**N°4 : 15 MAI - CONCOURS ET INFOS
DATE LIMITE : 25 AVRIL**



« QUE CHERCHENT LES INVESTIGATEURS ? »

voir jeu-concours page 42