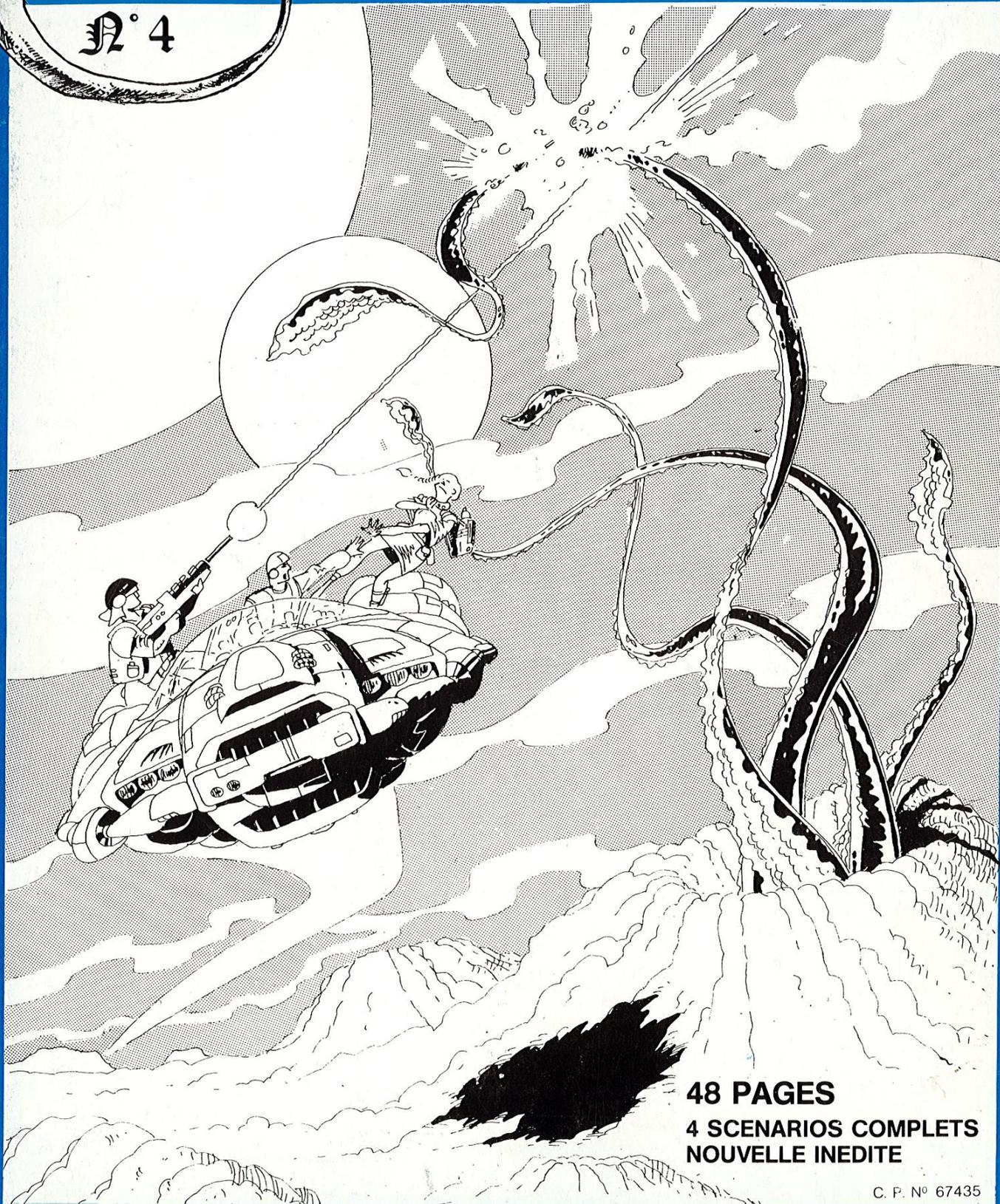




MAI 86

N° 4

DRAGON RADIEUX



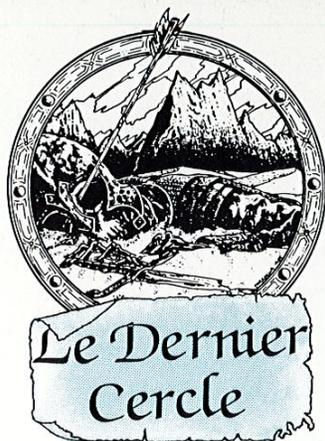
48 PAGES

**4 SCENARIOS COMPLETS
NOUVELLE INEDITE**

C. P. N° 67435

25 F ^{200 FB}
8 FS

REVUE BIMESTRIELLE DES JEUX DE ROLES



présente

UN JEU DE ROLE, D'EXPANSION ET DE DIPLOMATIE.

UN JEU DE S.F. PAR CORRESPONDANCE

GERE PAR INFORMATIQUE

AVATAR

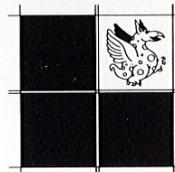


Pour tous renseignements: 18, rue Gabriel Peri, 38000 GRENOBLE

CREATION EDITION DIFFUSION DE JEUX ET JOUETS

ASCENSION RAIL SOPWITH EPHEMERIS COURSE EN BALLON
 FAUCON DES MERS LA GRANDE MURAILLE RYTHMO EAUX VIVES

LUDONIRIQUE



sommaire



SCENARIOS

- "ULTIME EPREUVE" :
 DUEL A MIALYN p. 4
- "APPEL DE CTHULHU" :
 Un si joli village p. 16
- "STAR FRONTIERS" :
 Perte de Contact sur
 Dixon 3 p. 27
- "ADVANCED D & D"
 Le sanctuaire du crâne ... p. 36

AIDES DE JEU

- TREGOR Univers Médiéval
 L'Effir p. 11
- LIEUX IMAGINAIRES :
 Kériok, repaire de pirates ... p. 24
- FICHE AIDE DE JEU N° 4
 Plaidoyer pour le CLERC p.34

LECTURE :

- Le Divan de Docteur Dragon :
 MON PERSONNAGE P. 9
- URK LE TENEBREUX
 La vie d'un héros p. 10
- UNE NOUVELLE INEDITE :
 LOUINAEL p. 41

INFORMATIONS

- Tour de France du JDR :
 GRENOBLE, 1ère étape P. 22
- DRAGON FICTION :
 "Star Frontiers" p. 33
- COUP D'OEIL :
 Vitrines, calendrier, clubs
 Annonces, nouveautés p. 44

éditorial

UN DRAGON SANS OR QUI ESSAIE D'AVOIR DES IDEES !

Quatrième numéro déjà ! Une certaine habitude s'installe mais nous ne voulons pas qu'elle devienne routine. En consultant le sommaire vous avez pu remarquer que le programme est chargé : scénarios, nouvelles et toutes les rubriques habituelles. Nous vous proposons une ouverture sur de nouveaux jeux (Star Frontiers - Ultime Epreuve) qui continuera dans les prochains numéros (Légendes, Rêve de Dragon ...). D'autres auteurs ont rejoint notre équipe, apportant des idées nouvelles et un supplément de dynamisme.

L'association participe à l'organisation des "semaines de l'hexagone" cet été et mettra en place d'autres stages pendant l'année à venir.

Nos activités d'édition vont se diversifier puisque nous prévoyons pour la fin de l'année, la sortie d'un livret accompagné d'un poster sur le Monde Médiéval de Trégor.

UNE REVUE INDEPENDANTE, CELA VOUS INTERESSE ? AIDEZ-NOUS !

Faites-nous part de vos idées, de vos critiques ... et si vous ne l'avez pas encore fait, abonnez-vous ! ou faites abonner vos amis !

Il est encore trop tôt pour que nous puissions faire un bilan de la situation du journal. Les indices favorables ne manquent pas : vente au numéro en progression régulière, et abonnements de plus en plus nombreux. Votre courrier abondant, témoigne de l'intérêt que vous portez à l'évolution du Dragon. La gestion des dépôts est cependant très lourde (capitaux longuement immobilisés) et il nous paraît indispensable d'augmenter la proportion d'abonnés (voir page 47), pour mettre à exécution tous nos projets. Il ne s'agit plus d'imiter ou de refaire une revue disparue, mais de chercher ensemble "un ton nouveau" qui convienne pour parler de ces jeux en pleine évolution que sont actuellement les Jeux de Rôles ...



DRAGON RADIEUX N°4 (MAI 1986)
REVUE BIMESTRIELLE DES JEUX DE ROLES
Editeur : Association de Jeux Dragon Radieux
LE CHARBINAT - 38510 - MORESTEL
Téléphone : 74.80.10.64
Directeur Publication, Rédacteur en chef : Paul CHION
Responsable secrétariat : Pascaline CHION
Comité de Rédaction : Jean Paul TAFANI, Olivier JARRY,
Véronique SESBOUE, Catherine MIDY, Paul et Pascaline
CHION.

Dépôt Légal : Mai 1986
Commission Paritaire : 67435

ONT PARTICIPE A LA REDACTION OU A LA MAQUETTE DE CE
NUMERO :
Jean Paul TAFANI, Olivier JARRY, Roger BARNOUD, FYNN, Jérôme BOHBOT, François GILLET, Jean Paul SANTI, Véronique SESBOUE, Catherine MIDY, Paul et Pascaline CHION.

COUVERTURE, DESSINS, CARTES : Franck DREVON, Pascal ARVIEUX, Emmanuel ARBABE, Jean Luc TIPREZ, Patrick DURAND-PEYROLES.

IMPRIMERIE et photocomposition : ATELIER CHEVALIER
Sablonnières, 38460 CREMIEU.
Abonnement : voir page 47.

AVERTISSEMENT AUX LECTEURS au sujet des jeux dont il est fait mention dans ce numéro :
L'ULTIME EPREUVE est un jeu de F. CAYLA édité par JEUX ACTUELS. L'APPEL DE CTHULHU est édité par CHAOSIUM INC. version française distribuée par Jeux Descartes. ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS, DONJONS et DRAGONS, et STARFRONTIERS sont des marques déposées de TSR Hobbies, et sont distribués en France par TRANSECOM S.A.



n°5 : 1^{ER} juillet

SCENARIO

LE THEME :

Les joueurs doivent s'opposer, afin de sauver un vieillard et sa fille, à des espions de la Destruction. Ce scénario se passe en extérieur et son déroulement peut varier de façons multiples selon les actions des joueurs. Ne se trouvent ici, que les principales situations, les descriptions des lieux importants et surtout, la personnalité de chaque personnage incarné par l'arbitre. Tout cela permet de faire avancer l'action et de faire agir les personnages non joueurs en fonction des décisions prises par les joueurs. Ainsi, suivant les décisions de chacun et les actions qui en découlent, l'arbitre, grâce aux renseignements donnés ici et un peu de logique et d'imagination, pourra amener ses joueurs soit à la réussite, soit à l'échec.

LE DEBUT DU SCENARIO :

Tout commence à Lyn au milieu du printemps. Les aventuriers sont contactés par la Guide des Espions. Ce contact se fait avec précaution et chacun a été suivi et observé depuis plusieurs jours, afin de s'assurer de la non-appartenance à la Destruction.

En fait tous les aventuriers sont contactés un soir, par un seul homme à l'aspect douteux. Celui-ci doit les intéresser en leur proposant une affaire fortement rémunérée. Cependant, il ne doit pas leur en dire plus, sinon qu'ils ont rendez-vous, une heure plus tard, dans la première maison à droite en sortant par la porte sud du rempart.

Une fois dans la maison à l'heure dite, les aventuriers se trouvent devant trois hommes assis derrière une table, le visage caché dans la pénombre de la salle, peu éclairée en cet endroit. Là, leur mission leur est proposée. Celle-ci est relativement simple, ils doivent protéger un homme d'une cinquantaine d'année du nom de Vilbur et sa fille Adeline. Ceux-ci sont en effet menacés par d'anciens adversaires de Vilbur qui ont visiblement retrouvé leur trace.

Vilbur, il y a longtemps, a laissé sa fille encore enfant au village de Mialyn dans la famille de l'aubergiste. Adeline a donc été élevée à cet endroit et, maintenant adulte, sert les clients de l'auberge. Elle ne sait pas où se trouve son père, seul Arnulf l'aubergiste sait

comment le contacter. Il faudra donc se rendre à Mialyn qui se trouve près de la Selina à un jour de cheval au sud de Lyn, contacter Arnulf afin de pouvoir trouver Vilbur et cela fait, ramener le père et la fille à l'auberge du Bois de Cerf à Lyn.

Sur le plan de la rémunération, chaque joueur reçoit 2000 Aris dont 10% tout de suite, le reste après la mission effectuée. Pour le voyage, des chevaux seront prêtés aux aventuriers, voire des mules s'ils ne sont pas doués en équitation (test sous connaissance). Ils les trouveront à leur disposition dès le lendemain matin à leur auberge.

Enfin, si les aventuriers posent des questions sur l'identité de leurs employeurs, ceux-ci resteront vagues, leur faisant simplement comprendre que leurs intentions sont bonnes. Ils donneront d'ailleurs à un des personnages du groupe (si possible un croyant en l'Equilibre) une bague marquée d'un rond vert émeraude pour se faire reconnaître de l'aubergiste.

Adeline est la fille de Vilbur. Elle ne sait pas où il se trouve et ne l'a pas revu depuis qu'il l'a laissée à Arnulf. C'est une jeune fille de 21 ans, très gaie, courageuse, blonde et sinon belle, du moins jolie ainsi que fine de visage. D'un caractère optimiste elle met de la joie dans l'auberge de ses parents adoptifs qu'elle aide au service. Cependant, elle sait que son père n'est pas Arnulf et questionne souvent celui-ci sur la personnalité de ses vrais parents.

Arnulf est une des personnalités du village. C'est un homme assez grand mais un peu enveloppé. Avec sa femme, personne aux formes imposantes, ils forment un couple de bons vivants chérissant tendrement Adeline qu'ils considèrent comme la fille qu'ils n'ont jamais eue. Arnulf est le seul qui sait comment contacter Vilbur bien qu'il ne sache pas exactement où il se trouve. Les deux hommes gardent le contact en déposant des messages entre des rochers surplombant la petite rivière de l'Arice, laquelle se jette dans la Selina (voir carte de la région). Arnulf ne consentira à révéler cela que si on lui montre la bague donnée par la Guilde. En effet, il faut savoir que le tranquille aubergiste fut dans son jeune temps (il n'est guère plus jeune que Vilbur) un agent des espions.

DUEL A MIALYN

ROGER BARNOUD

VILBUR, ADELIN ET ARNUF :

Vilbur a une cinquantaine d'années mais, éprouvé par les épreuves qu'il a vécues, il en paraît bien plus. Il porte une barbe courte et sa jambe droite est raide depuis une fracture mal ressoudée. Sa psychologie est celle d'un homme méfiant et ne se fiant qu'à lui-même. Son histoire est la suivante. Ancien soldat à la solde de la Destruction, il a trahi ses maîtres lorsqu'un sorcier se fut mis en tête de lui arracher Adeline encore bébé pour faire des expériences génétiques. Dès lors en fuite, il n'a trouvé secours qu'auprès de l'Equilibre auquel il donna en échange plusieurs renseignements importants qu'il possédait. Soustrait à ses poursuivants il fut donc caché au petit village de Mialyn. En fait, après avoir laissé Adeline en de bonnes mains, il s'est retiré au fond d'un bois à proximité du village. Il vit en ermite dans une grotte qu'il a lui-même aménagée (voir carte de la région et plan). A l'intérieur, peu de choses de valeur, sinon son ancienne épée longue qu'il a maintenant du mal à utiliser et un magnifique collier ayant appartenu à sa femme, laquelle est morte en couche. La valeur de ce collier est de 800 Aris et Vilbur l'offrira aux aventuriers si ceux-ci arrivent à les sauver.

L'ARRIVEE AU VILLAGE :

Normalement les aventuriers sont à cinq heures de l'après-midi à Mialyn. Cela sous-entend qu'ils sont partis à l'aube. Mialyn n'est pas grand. C'est un village prospère d'agriculteurs. Les maisons sont basses, faites de torchis blanchi à la chaux, le toit étant de chaume. Tout cela est entouré d'une palissade rarement gardée. Plusieurs paysans vaquent à leurs occupations, un outil sur l'épaule. Deux femmes prennent de l'eau au puits sur la place du village.

Sur cette place se trouve l'auberge d'Arnulf : "A la Moisson Généreuse". Le bâtiment est plus important que les autres puisqu'il comporte un étage et possède donc un fort sous-bassement en pierre. Lorsque les aventuriers se présentent devant la porte, ils peuvent entendre la voix d'Arnulf conseillant à quelqu'un se trouvant à l'intérieur de ne pas rentrer trop tard, le service des clients n'attendant pas. Tout de suite après, deux voix féminines répondent qu'elles ne s'attarderont pas. A ce moment deux jeunes femmes portant paniers, l'une blonde et plus petite (Adeline) et l'autre brune (Adrienne), sortent si vite qu'elles heurtent presque le premier aventurier se trouvant devant la porte. Elles s'excusent et partent dans la campagne.

ultime épreuve ... ultime épreu

Une fois entrés dans l'auberge, les aventuriers sont dans une grande salle où quatre vieillards seulement boivent dans un coin. Ce n'est pas encore l'affluence, la femme d'Arnulf est d'ailleurs en train de nettoyer les tables à grande eau. Les aventuriers peuvent s'ils le désirent profiter de ce peu de monde pour faire connaître à Arnulf le but de leur voyage et lui montrer la bague. Sinon, à eux de choisir le moment le plus propice. Il est possible que les aventuriers soient partis plus tard le matin. En ce cas, l'enlèvement d'Adeline doit être considéré comme déjà arrivé. Mais ne mettons pas la charrue avant les boeufs et voyons maintenant qui est susceptible de perpétrer cet enlèvement.

LES ADVERSAIRES DES AVENTURIERS :

Ce sont des espions qui ne font pas partie de la guilde puisqu'ils sont à la solde de la Destruction qui a retrouvé la trace de Vilbur. Leur but est l'exécution pure et simple de celui-ci.

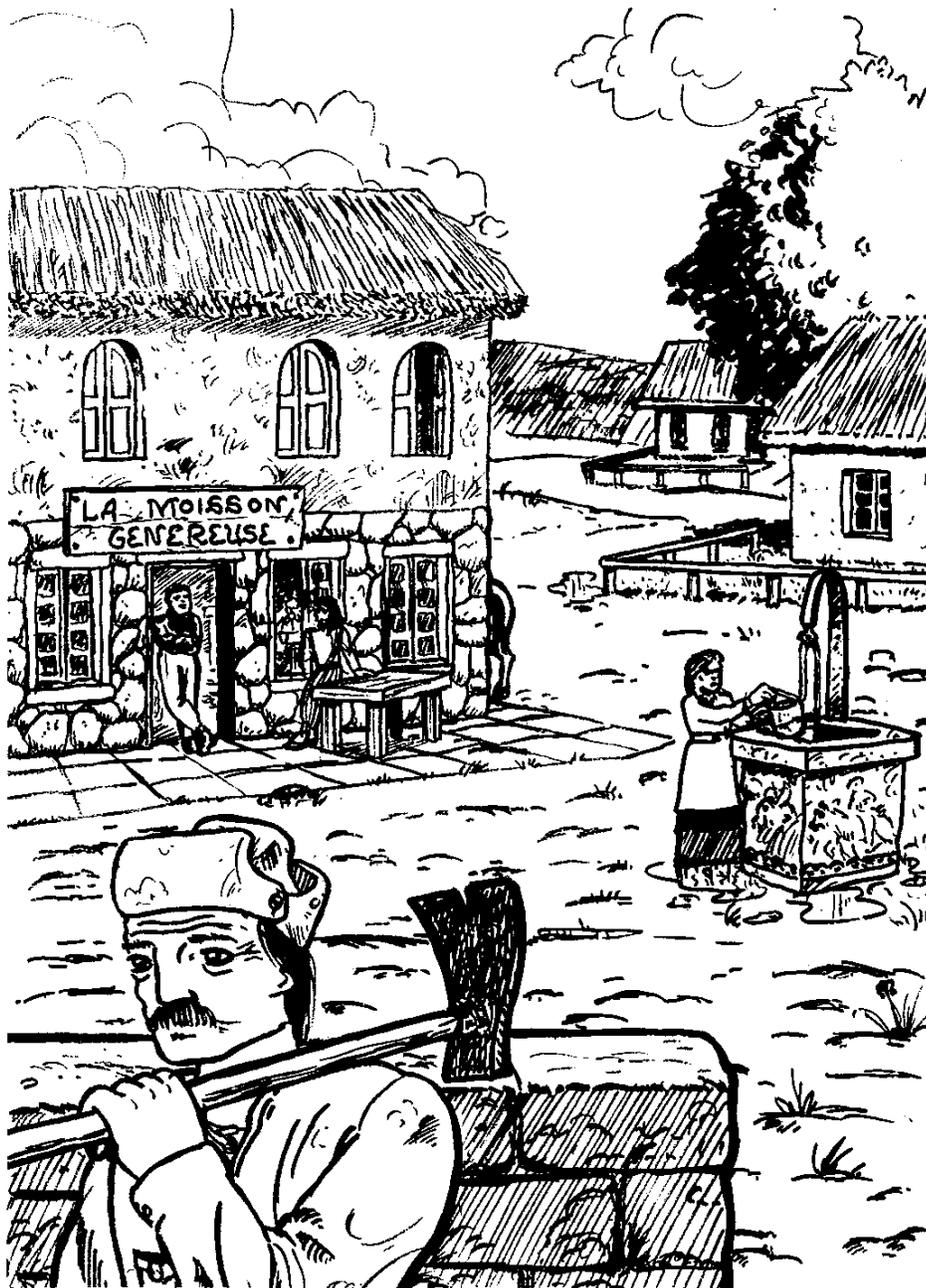
Leur chef est Kirgan. C'est un sorcier de la Destruction encore assez bas dans la hiérarchie. Néanmoins, c'est un homme redoutable en combat et d'une grande intelligence qu'il met au service de sa ruse. Il est continuellement accompagné d'un corbeau avec lequel il parle grâce au sort de langage animal. Celui-ci lui sert de messager ou d'espion. Kirgan est entouré de cinq hommes tous formés pour l'espionnage d'où des talents de discrétion et de détection de 70%. Toute cette petite troupe a élu domicile dans un vieux moulin à aube se trouvant sur l'Aric (voir carte de la région et plan). Ce moulin est formé de deux pièces : une pièce d'habitation et une pièce où se trouve le mécanisme du moulin fait d'un enchevêtrement d'engrenages en bois raccordés à la roue à aube d'un côté et à une meule pouvant mouliner le grain, de l'autre. Cependant le système est cassé et la roue à aube tourne lentement à vide, sans faire fonctionner la meule.

Deux autres personnes sont sous les ordres de Kirgan. La première est Adrienne. Environ 25 ans, c'est une espionne confirmée. Elle s'est fait engager par Arnulf avant l'hiver et a pu glaner ainsi toute une foule de renseignements. Ayant découvert l'identité d'Adeline elle a tout fait pour devenir son amie et y a réussi. De même, dure à la tâche, elle a gagné la confiance du couple d'aubergiste. Elle sait que Vilbur a gardé un contact avec Arnulf mais ne sait pas lequel. C'est une femme de tête. Tant qu'elle n'est pas découverte il faut la jouer en finesse, prête à toutes les actions, la séduction comprise, pour arriver à ses fins et à celles de ses coéquipiers. En fait, c'est une femme fatale sous des dehors francs et loyaux.

La deuxième personne est Ruter. Il est arrivé au village il y a deux jours sous l'identité d'un colporteur. Installé à l'auberge, il fait la liaison entre Adrienne et Kirgan, ce qui explique des entrevues secrètes avec Adrienne et des promenades courantes dans la campagne. Il est aussi chargé de la protection d'Adrienne et représente une seconde source d'information sur le village. Pas très beau, il a un caractère joyeux et parle constamment comme un bonimenteur de foire. Il pourra tenter de se lier d'amitié avec les aventuriers si ceux-ci sont soupçonnés.

L'ENLEVEMENT D'ADELINE :

Si Adrienne a convaincu, ce jour là, Adeline d'aller cueillir des cerises c'est aux fins de l'enlever. En effet, une fois arrivées dans une



clairière à l'est du village, un homme de Kirgan surgit des buissons et avec l'aide d'Adrienne ligote et baillonne la pauvre Adeline. Ensuite, afin qu'Adrienne apparaisse comme victime il l'assomme, puis emmène Adeline. Après avoir marché 400 mètres il s'arrête, dépose Adeline, part effacer toutes traces de son passage, revient et repart avec son fardeau.

Une heure après Adrienne se réveille, il est à peu près 6 h 30. Elle revient au village sans trop se faire voir et rentre à l'auberge par la porte de derrière. Là, elle prévient Arnulf, expliquant qu'elles ont été agressées et qu'avant de l'assommer le ravisseur d'Adeline lui a délivré un message à remettre à l'aubergiste. Celui-ci doit contacter Vilbur qui a huit jours pour se présenter au village de Mialyn. Si Vilbur ne vient pas, Adeline sera exécutée et il est inutile de prévenir le chef du village et les paysans, cela provoquant presque aussitôt la même sanction.

L'enlèvement d'Adeline a une chance d'être empêché si un ou plusieurs aventuriers, au lieu de rentrer dans l'auberge, suivent les servantes. Néanmoins, la chance est mince car si un aventurier aborde les jeunes femmes ou si Adrienne se rend compte qu'elle

est suivie (70% en détection), celle-ci fera tout pour dissuader le ou les aventuriers de continuer, en appelant s'il le faut à la foule et partant du fait qu'il n'est pas normal que des jeunes femmes soient suivies par des hommes dans la rue, voire abordées par des inconnus. De plus, si un seul aventurier intervient pour empêcher l'enlèvement il a de grandes chances d'être tué soit par l'homme de Kirgan, soit poignardé par derrière avec le couteau qu'Adrienne cache constamment dans sa robe.

APRES LE RAPT, LES INTENTIONS DE KIRGAN :

Les actions que peuvent mener Kirgan et les siens sont multiples. Voici les principales. Premièrement, Arnulf sera suivi jusqu'aux rochers de l'Aric par l'un des espions aidé, s'il fait jour, par le corbeau volant à haute altitude. Deuxièmement, Kirgan et ses hommes attendront, savamment camouflés, la venue de Vilbur en ce même point afin de l'assassiner. Certains aventuriers décideront peut-être de rester pour attendre Vilbur et l'escorter jusqu'au village. En ce cas il n'y aura pas



d'attaque. De toutes façons, Vilbur est méfiant et lorsqu'il se présentera, deux ou trois heures après Arnulf, il aura 50% de chances de détecter quelque chose d'anormal aux abords des rochers et donc d'attendre que tout rentre dans l'ordre. Il est à préciser que la vue des aventuriers ne le rassurera pas puisqu'il ne les connaît pas encore.

Si Kirgan n'assassine par Vilbur à cette première occasion, il essaiera quand celui-ci, informé du rapt de sa fille, ira au village. Pour cela, Kirgan utilisera un de ses hommes déguisé en paysan. Une autre possibilité qui lui est offerte est de proposer un échange à Vilbur par l'intermédiaire secret d'Adrienne ou de Ruter. Dans ce cas, Vilbur devra se rendre au moulin sous l'assurance que sa fille sera relâchée. Il va sans dire que le but ultime de Kirgan est la mort du père et l'envoi de la fille dans le harem de son supérieur. Au niveau des aventuriers, si ceux-ci sont reconnus comme gênants par Adrienne ou Ruter, Kirgan tentera de les envoyer sur une fausse piste. Ainsi Adrienne ou Ruter feront tout pour se concilier les aventuriers et leur donner, par exemple, des indications fausses sur le lieu d'habitation de Vilbur ou des ravisseurs.

COMMENT SAUVER ADELINE :

Il faut déjà découvrir qu'elle se trouve dans le vieux moulin à aube. Pour cela encore plusieurs possibilités dont voici quelques-unes. Les aventuriers peuvent pister le ravisseur. Dans ce cas, chacun devra indiquer dans quelle direction (est, ouest, etc ...) il cherche et faire un jet sous pistage (détection si uniquement règles de base). Ils ne trouveront rien dans la clairière ni à 400 mètres alentours puisque tout a été effacé. Par contre, si l'un d'eux cherche au sud à plus de 400 mètres et s'il réussit son jet, il pourra suivre la piste qu'il aura trouvée. Un autre jet sous pistage sera nécessaire pour l'amener vers les alentours du moulin. Une autre possibilité est de découvrir la vraie nature d'Adrienne ou de Ruter ainsi que de faire prisonnier un

homme de Kirgan en train d'espionner ou de suivre Arnulf. Après, il suffit de les faire parler. L'arbitre ne doit pas hésiter à faire tirer des jets sous détection aux aventuriers si ceux-ci sont susceptibles de découvrir leurs adversaires (ne pas oublier dans ce cas de faire tirer une discrétion aux personnages non joueurs).

Au bout de deux jours dans le jeu, si les aventuriers sont complètement dépassés, l'arbitre peut faire intervenir un vieux paysan ayant vu toute la scène du rapt ainsi que l'endroit où a été le ravisseur. Le paysan s'était tu jusqu'à présent de peur d'éventuelles représailles mais ses scrupules l'ont emporté. Cependant cet artifice n'est à utiliser qu'en dernier ressort.

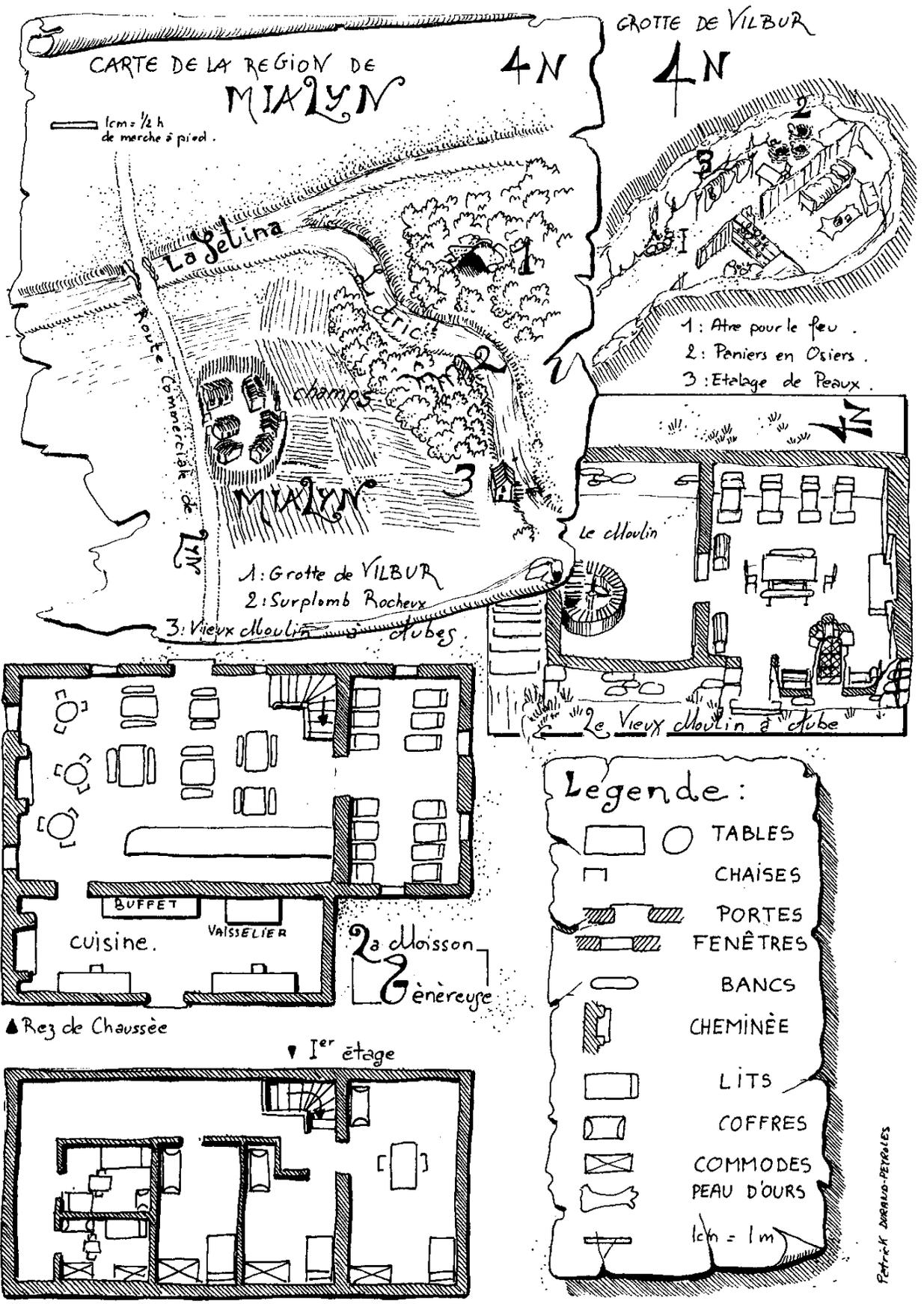
Une fois le lieu découvert, le problème est d'en faire sortir Adeline. Si Kirgan et ses hommes habitent la salle commune, Adeline se trouve baïllonnée et ligotée dans la pièce moulin. En toute occasion il reste au moins un garde dans le moulin.

La seule façon de sortir Adeline avec le minimum de risque est de rentrer dans la bâtisse par la roue. Cela consiste à se laisser porter par le courant (test sous connaissance pour savoir nager) et à passer sous la roue sans se faire heurter par elle. Si c'est le cas, l'aventurier risque d'être assommé (test sous capacité physique) et de se noyer. Ensuite, il faut s'accrocher à une des pales montantes et passer par l'ouverture, sorte de fenêtre, donnant sur la roue. La procédure pour l'aventurier risquant cela est la suivante : un test capacité physique pour éviter la roue et passer sous elle ainsi qu'un deuxième pour s'accorder et passer dans la pièce. Enfin, ne pas oublier un jet sous discrétion par rapport aux hommes dans l'autre pièce.

Une fois dans la place, l'aventurier pourra libérer Adeline et il suffira de sauter loin dans le courant, au-delà de la roue, pour sortir. Heureusement, Adeline sait nager. Par contre, faire de nouveau test, de détection cette fois-ci, pour chaque personne dans le moulin pouvant entendre les plongeurs.

Il faut savoir que toute attaque de front risque fortement d'amener à une situation très délicate de prise d'otage par Kirgan sur la personne d'Adeline.





UNE SOLUTION PRATIQUE : L'ABONNEMENT voir p. 47

REACTIONS DE KIRGAN SI LE RAPT D'ADELINE EST RATE :

La première réaction sera de comprendre pourquoi il y a eu échec et par là, d'apprendre la présence des aventuriers grâce à Ruter ou Adrienne. A partir de cela, Kirgan peut tenter de se servir des aventuriers, de les faire suivre par un de ses hommes ou par son corbeau afin d'arriver à Vilbur. Ensuite il n'aura plus qu'à tenter une attaque sur celui-ci dans un moment où il se trouve seul, voire même s'il n'est accompagné que de deux ou trois personnes. Suivant l'évolution de la situation, il peut encore essayer d'éloigner les aventuriers ou bien de tenter un deuxième rapt sur Adeline afin d'amoindrir la protection apportée à Vilbur.

En fait, dans ce cas de figure c'est à l'arbitre de faire preuve d'imagination et de jouer à fond le machiavélisme et les possibilités de ses personnages non joueurs. A tout moment, il doit se demander comment ceux-ci pourraient agir.

LE VOYAGE DE MIALYN A LYN :

Une fois que les aventuriers ont réussi à réunir Vilbur et Adeline, ils peuvent repartir à Lyn. Le seul moyen de transport qu'Arnulf peut mettre à leur disposition est une carriole avec une mule. Aussi, Vilbur et Adeline y prennent place et le groupe part en suivant la route commerciale de Lyn (on ne peut passer continuellement à travers champs avec une carriole).

Kirgan ne désarme cependant pas. Il laisse son corbeau suivre ses adversaires et va en avant avec ses hommes ainsi qu'Adrienne et Ruter, si ceux-ci ont réussi à le rejoindre. Ils possèdent tous des chevaux et vont donc

très vite. Le but de Kirgan est de dresser une embuscade. Pour cela, il choisit un tournant de la route où s'élèvent de chaque côté, sur une trentaine de mètres, des rochers assez élevés. Son idée est de lancer un sort de mirage sur ces rochers lorsque son corbeau le prévient de l'arrivée du groupe (les règles n'étant pas très précises sur ce point, j'estime pour ma part, que le mirage peut s'étendre dans un rayon maximum de 50 mètres autour du jeteur de sort).

Ainsi, les aventuriers n'aperçoivent pas, quand ils s'en approchent, les rochers mais voient des champs cultivés de part et d'autre de la route. Ils ne voient pas les hommes placés en haut prêts à tirer à l'arc. Le mirage ne se dissipe que lorsqu'ils sont engagés entre les rochers et bloqués par un tronc d'arbre sur la voie, qu'un autre tombe derrière eux et que les premières flèches arrivent sur eux en tir croisé (trois hommes de chaque côté).

Le groupe peut éviter l'embuscade. A l'approche de cette épreuve l'arbitre fera tirer un jet sous connaissance à chacun des aventuriers. Celui qui réussira s'étonnera de l'absence des rochers déjà rencontrés à cet endroit pendant le voyage de Mialyn. Cela doit donner l'alerte et s'ils sont sages, les aventuriers choisiront plutôt de contourner par des petites chemins de campagne ce tronçon de route.

Le reste du trajet se fait sans encombres. Kirgan peut toujours attaquer directement en plaine mais la région sera vite trop peuplée pour que cela ne présente point de trop gros risques.

CONCLUSION DU SCENARIO :

Une fois arrivés à Lyn, les aventuriers peuvent mener leurs protégés en toute sécurité à l'auberge du Bois de Cerf. Vilbur, en signe de gratitude, leur offre son collier si l'arbitre estime qu'il a pu l'emporter ou leur indique son ermitage où il se trouve.

Quand à la Guilde des Espions, elle les contacte toujours aussi mystérieusement afin de les rémunérer. De plus, si certains désirent faire un stage chez elle, elle consentira à un rabais de 1000 Aris.

Il va sans dire que si les aventuriers se sont bien comportés, la Guilde sera prête à les réutiliser. Mais naturellement, cela est une autre histoire !!!

Les caractéristiques des personnages non joueurs :

Nom : Vilbur PV 25 PA 55 DEF. 2 PROT. A. 2 ARME : épée longue 1D10+2

Nom : Adeline PV. 13 PA. 25 DEF. 0 PROT. A. 0 ARME : aucune

Nom : Arnulf PV. 20 PA. 50 DEF. 2 PROT. A. 2 ARME : glaive 1D10

Nom : Adrienne PV. 23 PA. 45 DEF. 0 PROT. A. 0/2 ARME : dague 1D16 - glaive 1D10 (pour embuscade)

Nom : Ruter PV. 25 PA. 50 DEF. 2 PROT. A. 2 ARME : glaive 1D10

Nom : Espions de Kirgan PV. 15 PA. 45 PROT. A. 2 DEF. 5 ARME : glaive 1D10 - TIR : 60 (si bouclier) arc 1D6+2

Nom : Kirgan PV. 27 PA. 65 DEF. 4+5B PROT. A. 3 ARME : glaive magique FM. 45 DG. 1D10+1

FM. 50 Nombre de sort : 5

- langue de feu
- mirage
- langage animal
- soin
- double attaque

B = Bouclier

Note : Les caractéristiques des personnages peuvent être modifiées en fonction du Degré des joueurs (de novice à initié). Cependant ce scénario n'est pas fait pour des Héros. En fait, il peut accepter un mélange des trois premiers degrés.



QUE
FAIRE
CET ETE ?
ALLEZ AUX
«SEMAINES
DE L'
HEXAGONE»

MON PERSONNAGE

FINN

LE MAGE

Au début, on l'appelait "J.J le Mago".
Il nous jouait des magiciens ! Magiques ça, on peut le dire ! Je ne te parlerai pas plus d'Elered, Olaf, Odine ... Des êtres merveilleux, des elfes, souvent.
Quand, dans une partie, il venait pour jouer FLO, il était beau. Oui, beau ! Je ne sais pas où il allait chercher cette beauté, il réussissait, lui, à être beau !

Dans le jeu, il vivait son personnage comme aucun autre ; tiens, quand le meilleur ami de Flo, Flondrix le voleur est mort, il a pleuré, longtemps, en silence, il nous brisait le cœur.
Et quand il jouait Mary, la houri, si douce, si séductrice ... Nous l'avons tous désiré quand il souriait, quand ... Oui, moi aussi, pourtant, tu le sais bien, je ne suis pas pédé ... C'est bien la seule fois que ça m'est arrivé.

Et puis, il a eu cet accident, on ne l'a plus revu quelques temps.

Ensuite, il jouait moins, souvent des personnages discrets, fins, délicats, voleurs ou assassins ou espion comme Henn Besseth ... On avait toujours l'impression qu'il n'avait rien fait. Mais quand Serge nous racontait, après l'aventure, ce qu'il avait fait, là, sans bouger, on voyait bien que, sans lui ...

Il savait être si discret !

Il a commencé à faire jouer des aventures, mais il restait trop discret pour moi, et puis il était difficile de jouer avec lui, dans sa petite voiture, moi, il me faisait un peu peur ... enfin, non, c'est pas ça ... Je ne sais pas ...

Ses aventures devenaient plus construites, je l'ai vu faire jouer ... Je suis revenu pour jouer avec lui. Mon personnage ...

Nous avons choisi ... Il avait choisi les "LEGENDES CELTIQUES". Et c'était absolument féérique ! Tu vois, quand il disait : "Tu es amené face à un veillard, il te regarde, l'air bien conservé, droit comme un I, le regard pénétrant ... Que lui dis-tu ?" tu ne voyais plus la pièce, petite, froide et mal éclairée ; tu n'étais plus face à un handicapé ; tu oubliais être assis sur une chaise dure et trouée ... Tu regardais un veillard, bien conservé, autoritaire, debout devant toi. Emu, tu répondais :

"Pardou, Monsieur, je ne voudrais pas vous déranger ...
- J'espère bien ! Au fait, jeune homme, au fait !
- Et bien voila, nous aurions besoin de votre aide pour délivrer la belle Etaine ...
- Un peu de tenue ! Je ne vais pas vous manger ! Qui est cette Etaine ? D'où viennent vos ordres ? Qui êtes-vous ? ... Tu te recroquevillais alors sur ta chaise trop dure et ton chevalier redevenait un enfant.

En fait, à ce moment-là, nous avions tous besoin de ces séances, toutes les semaines. Même les parties avec Serge, Bertrand ou Richard paraissaient fades. Une fois par semaine, nous allions chez lui. Dans l'escalier sale à l'odeur écoeurante, j'avais chaque fois l'idée de repartir. Mais je savais bien que je ne pourrais pas, même si je l'avais voulu ... D'ailleurs, je ne voulais surtout pas ...

La dernière partie, nous devions poursuivre CONN RUADAN. Quand il nous décrivait les scènes, tout était devant nous, il dit : "À ce moment-là, une brusque rafale de neige vous aveugle un instant, rouvrez les yeux, il fait froid et la lune découvre un paysage tout de blanc vêtu ..." Nous étions sur la colline et la neige tombait, froide malgré nos pelisses. Eburos nous a chanté le courage pour nous inciter à avancer. J'ai pris la tête du groupe, je savais qu'il s'était faufilé sur le côté pour surveiller les abords.

"Où est Henn Besseth ?" me demanda doucement Equoranda. "Caché devant, tout va bien."

Nous avons franchi la rivière qui nous séparait du monde des morts, mais je crois qu'il a d'autres projets et que nous ne rentrerons pas cette nuit de Samain. Il discute avec Cernunos, la chasse a été bonne.

Je vais sans doute te laisser, le voilà qui revient vers nous ... Ne sois pas trop surprise que mon pigeon voyageur soit un corbeau, son nom est Lunakh et vaut bien que tu t'occupes de lui.

Je t'embrasse, je t'aime, tu peux venir nous rejoindre, ce n'est pas difficile d'aller au pays des fées et des morts.

TON TENDRE BRENNUS

CONTACTS

EMPIRES ET DYNASTIES

Du plaisir de parler de ce qui existe déjà mais n'est point encore édité.

Certains d'entre vous ont peut-être eu la chance de découvrir au CNIT, ou à la rencontre de Lyon, le jeu de rôles "Empires et Dynasties", créé par Patrick DURAND-PEYROLES. Nous avons rencontré l'auteur et lui avons demandé de nous présenter quelques unes des idées originales qui sont à la base du jeu, afin de vous mettre l'eau à la bouche ...

Derrière l'écran du "Maitre d'Univers" se dissimule un monde nouveau d'une complexité et d'une richesse incroyable : REAH ... planète décrite dans ses moindres détails. De MANGOR, ville de l'Empire, en remontant le fleuve Shub jusqu'à

Phearys, vos personnages, du simple paysan au noble de haute origine, découvriront les multiples aspects (mythologie, culture, politique ...) de cet immense pays.

Le système de jeu repose sur de nombreux apports originaux. Le personnage est créé au sein d'une famille, et son origine génétique et sociale est largement prise en compte dans le processus de création. Les joueurs peuvent choisir plusieurs dynasties différentes, ou faire partie d'une même famille. A la mort d'un personnage principal le joueur incarnera un de ses enfants, et ainsi de suite jusqu'à l'extinction de la lignée. Un jeu politique, économique ou diplomatique subtil permettra au personnage d'augmenter son pouvoir et son influence au sein de l'empire.

La magie occupe une place très importante dans le monde de Reah, et elle est abordée de façon inhabituelle dans les règles. Des cartes nombreuses et très détaillées permettent de se faire déjà une idée de la planète, et laissent entrevoir des possibilités d'extension quasi infinies.

Contact : Patrick Durand-Peyroles, 75 rue Montmirail 17000 MANGOR (NON ! LA ROCHELLE !).



La vie d'un héros

Le vieillard s'avance lentement dans le couloir sombre, les mains en avant, murmurant quelques incantations ... Des gens courent tout autour de moi, des cris jaillissent de toutes les directions, mais rien ne peut me détourner de cet étrange regard qui me fascine. Il me semble que ce personnage, infiniment bon, ne me veut que du bien, et les bras m'en retombent le long du corps. Il me semble que je comprends parfaitement ce qu'il m'explique alors que son langage m'est totalement étranger. Je m'incline devant lui et dépose mes armes à ses pieds. Il prononce encore quelques paroles et je comprends que j'ai enfin trouvé mon maître ...

A ce moment deux silhouettes familières bondissent dans le couloir, derrière lui. L'homme se retourne ; un corps à corps bref se déroule sous mes yeux hagards ... Je ne comprends pas ce qui se passe. Une sensation bizarre embrume mon cerveau ... Quelques secondes d'hésitation encore ... L'une des silhouettes m'attrape par le bras en vociférant et me remet la hache dans les mains. Le brouillard se dissipe et je reconnais ma fidèle Magda au moment où elle me gifle magistralement. "Y a du boulot pour toi gros ! c'est pas le moment de draguer !" Le sorcier est allongé sur le sol, ligoté et baillonné. Léna, ma seconde épouse, veille sur lui comme sur un bébé goblin. LA colère m'envahit : je me suis fait avoir comme un goblin de bas niveau. Je fonce à l'intérieur de la demeure, ouvre les portes à grands coups de pied et commence à détruire tous les objets de valeur que j'aperçois autour de moi : boule de cristal, miroir, amulettes, coffrets ... Quelques pièces d'or roulent sur les dalles mais les biens terrestres ne m'attirent pas suffisamment pour briser mon élan. Je donne un coup d'oeil par une fenêtre à l'étage : il y a de l'animation ! Plusieurs maisons brûlent et nos valeureux guerriers commencent à remplir les charrettes avec les marchandises. Il n'y a rien d'intéressant à cet étage, je ferais mieux de chercher les caves !

Cet infâme vieillard va payer : ma vengeance ne peut attendre. On ne charme pas ainsi Urk le grand sans s'exposer aux pires supplices. Je retrouve mes deux femelles dans une grande salle du rez de chaussée. Le magicien est assis sur une chaise, baillonné et ligoté de telle manière que seules ses mains puissent bouger. Léna se trouve en face de lui, un jeu de cartes dans les mains. Je comprends la cause de son rire paillard. Elle a décidé d'obliger le vieil homme à jouer à son jeu favori le strip poker. Ca ne m'étonne pas outre mesure car elle adore les sensations fortes. Quelque soit l'issue du tournoi je ne préfère pas y assister car je suis plutôt sensible. Je laisse donc ces vaillantes guerrières à leurs affaires et je cherche l'accès des caves. Réussite totale de la mission en moins de trois minutes. Ce n'est même pas une porte secrète, et le piège grossier de l'escalier n'échappe pas à mes talents d'investigateur, d'autant plus que le bonhomme, sans doute assez étourdi, a peint les marches en rouge pour ne pas se faire avoir.

La trappe est assez bien faite et je constate avec plaisir que je ne suis pas le seul à aimer les épées bien effilées. Je prends quelques instants pour observer le mécanisme à contre-poids plutôt sophistiqué. Je pourrais l'adapter à mes propres fosses, dans les cavernes, mais je crains que ce ne soit du gâchis. Il n'y a plus besoin d'un tralala pareil pour attraper les jeunes aventuriers. Un bon vieux trou, couvert de branchages, suffit largement. D'autant plus qu'avec ces mécaniques compliquées on a toujours des problèmes : non seulement l'installation est coûteuse mais qui plus est il faut faire appel sans arrêt au service après-vente et là c'est carrément ruineux !

Belle cave voutée, nombreuses bouteilles, décidément ce vieux sorcier ne se refuse rien. Je vais partager en frère .. les bouteilles pleines pour moi, les bouteilles vides pour lui ... ouaf ! ouaf ! Je sens ma bonne humeur revenir à grands pas. J'examine quelques flacons vénérables, ne sachant par lequel commencer. Le mieux c'est de goûter ! Les bouchons sautent et l'examen détaillé commence. Au bout de quelques bouteilles, je trouve l'endroit plaisant, très plaisant même ! Un coup d'oeil circulaire ... et mon oeil est attiré par une étrange pancarte, placée sur la porte en face de moi : "Réunion de la secte, entrez-ici".

Qui eut cru qu'il se passât tant de choses dans un petit village aussi anodin ?

Ma curiosité est mise en éveil ... De quoi s'agit-il ? Qu'est-ce qu'une secte ? N'y aurait-il pas plus de bouteilles de l'autre côté ? Un dernier flacon, et je passe à l'action. "Allons Urk, ne te laisse pas ramollir, le chef attend de grandes choses aujourd'hui ... Il faut aller de l'avant". Je me redresse péniblement, j'attrape mon matériel et je m'attaque à la serrure, la porte étant bien entendue fermée à clé. A ce moment, j'entends un hurlement et plusieurs éclats de rire paillard, en provenance de l'étage supérieur. Les femmes s'en donnent à coeur joie, pour quoi pas moi ?

A SUIVRE

**COMPLETEZ
VOTRE COLLECTION**

► **DRAGON RAJEU**

N°1-2-3 : 25 F L'UN
PORT 5 F

TREGOR

L'Effir



Rovendell, F'élérian, Rhû, Earsûd, Gorgonoth, Ereflaïn ... Il ne manque plus que l'Effir pour compléter le panorama rapide des sept provinces qui forment le royaume de Fellen-dar au coeur du continent de Trégor.

Au centre de la ville de Sorcumeth, se trouve le palais de Molor le Galarc'h, gouverneur de la ville, connétable des armées et grand ordonnateur de la province d'Effir. Cinq cités importantes, plus ou moins rivales, détiennent l'essentiel des richesses de ce pays et renferment, en leurs hautes murailles, les trois quarts de la population de cette province en grande partie désertique.

L'Effir se divise en effet en deux zones très distinctes, deux bandes voisines que l'on dirait séparées par un cordeau étiré du Nord au Sud. A l'ouest l'immense désert des Kurnes, plusieurs milliers de kilomètres de sable et de roches brûlantes, contrastant avec les paysages plus verdoyants et plus agricoles de la côte. Cette géographie curieuse explique pour une bonne part les grandes différences historiques et sociologiques qui séparent l'Effir des six autres provinces du Royaume. Depuis son rattachement à Fellen-dar, cette province a toujours été gouvernée de façon très indépendante. La seule alliance réellement conclue fut celle qui unit l'Effir et l'Earsûd dans un vaste mouvement de révolte, contre les provinces du Nord, sous la bannière d'Urreighem II. Nos lecteurs savent déjà ce qu'il advint de cette alliance et des conflits qu'elle occasionna par la suite.

Après la bataille du K'ern Dol, l'Effir se retira paisiblement derrière sa barrière désertique, et ne prit plus jamais partie ni pour l'une, ni pour l'autre des puissances ennemies.

Cette province est la dernière à avoir été rattachée à Fellen-dar. Si l'on remonte dans le temps, quelques milliers d'années (An 4620 du calendrier des Flammes) et qu'on examine attentivement les événements de l'époque, on s'aperçoit qu'il s'agit plus d'une annexion pure et simple que d'un rattachement volontaire. Cette année-là marque en effet la victoire des forces unies du Feliendar contre le Royaume de Kirkwall à l'est et le défunt Duché de Snargondha au sud. L'Effir est l'une des compensations offertes aux princes de Rhû lors de la signature du traité, aux dépens des deux autres belligérants qui se partageaient alors cette région. Le projet initial consistant à rattacher une partie des territoires conquis au Rovendell et l'autre à la province de Rhû, fut jugé maladroit par les dirigeants du Royaume et l'on préféra constituer une "septième province", rattachée au Conseil de Rhû, mais gérant ses affaires de façon autonome. Cette décision fut sage car les habitants du Naha'gomet (autre-désert) tout autant que les peuplades Kurnes avaient des goûts belliqueux assez marqués et une forte tendance à la ré-

bellion. Toute guerre civile fut ainsi évitée pendant de nombreux siècles jusqu'à l'avènement des projets diaboliques d'Urreighem.

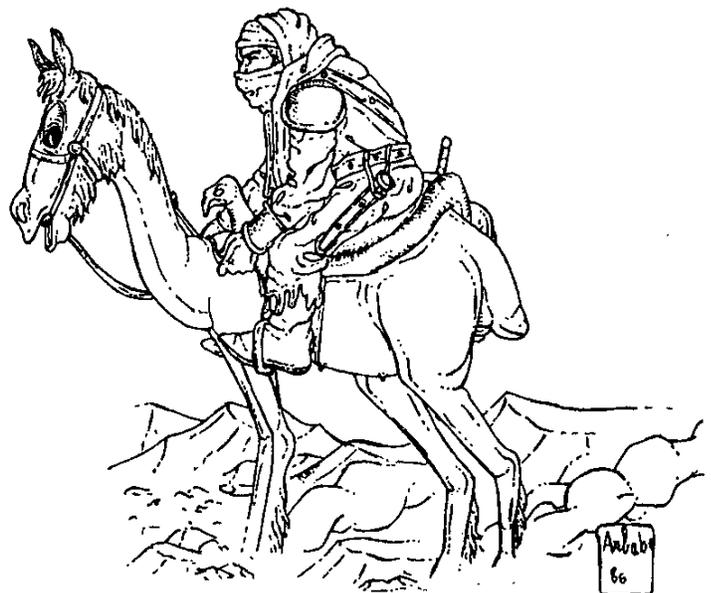
Une série d'éruptions volcaniques, suivies de violents cataclysmes, détruisit toute la partie Nord du Duché de Snargondha, et en particulier Lunda-Gondha sa capitale. Cette catastrophe transforma le pays en une contrée désolée, éliminant ainsi tout danger important à la frontière sud de Fellen-dar. Les choses n'ont guère changé à l'heure actuelle : aucune ville importante n'a été reconstruite de l'autre côté des monts Garintur (baptisés également Monts de la Désolation), et le duché n'a plus qu'une existence virtuelle, garantie seulement par la division interne qui mine le Royaume des Sept Provinces.

Ces quelques faits historiques permettent de mieux comprendre la spécificité de l'Effir.

Peu de caravanes traversent encore le désert entre Eärn et Nargolad ou Sorcumeth ... Les échanges se font surtout par voie maritime : de nombreux bateaux font du cabotage le long des côtes rocheuses et assurent le transit des marchandises entre les quatre grands ports de Karatar, Etel-Ahad, Sorcumeth et Navinalad, et les villes méridionales du Kirkwall sur l'océan Galarc'h.

Le paysage de cette côte rocheuse, tourmentée mais cependant verdoyante en d'assez nombreux endroits, contraste terriblement avec l'aspect désolé et aride, qu'offre le désert des Kurnes. Imaginez des kilomètres de dunes de sable, et un décor agrémenté seulement par quelques grandes oasis (K'ern olfu, K'ern Dol, K'ern Macéfa ... etc ... - "K'ern" signifiant oasis en kurne -) et des chaos rocheux inquiétants tel celui du champ de pierres noires vers le tombeau d'En Ellendar, ou les étranges "Monts de Sapiélé" plus loin au sud.

Les grandes pistes sont cependant entretenues et les puits des oasis servent encore couramment aux tribus nomades qui vivent à la lisière est de la zone désertique, aux portes du Naha'Gomet.



| Province | Capitale | Villes importantes | Population | Monnaie courante | Gouvernement (type) |
|------------|-----------|---------------------|------------|----------------------|-----------------------------|
| Rovendell | Roven | Issendil Ernvar | 300 000 | Ecu Rovénien | Oligarchie (Conseil pr.) |
| F'élérianc | Erianc | Eradil Mériandor | 450 000 | Ecu Rovénien | Oligarchie marchande |
| Barsud | Sentillas | Goverin | 100 000 | diverses monnaies | Petites dictatures |
| Rhu | Rhu | Krun Ismérik | 600 000 | Denier d'or | Monarchie |
| Ereflain | Raflain | Lovell Narana | 450 000 | Denier d'or | Monarchie Parlementaire |
| Gorgonoth | Morloth | Negumeth Killag | ? | diverses monnaies | Dictature militaire |
| Effir | Sorcumeth | Aldinor Nargolad | 350 000 | Ecu Galarc'h | Dictature |

LES SEPT PROVINCES DU ROYAUME DE FELLENDAR

RÉSUMÉ DES PRINCIPALES DONNÉES POLITIQUES ET ÉCONOMIQUES

A part de grosses fermes fortifiées isolées et quelques gros bourgs dans les plaines agricoles, la population essentiellement humaine habite surtout les grandes cités. L'administration de la province est très centralisée et le pouvoir du grand ordonnateur (gouverneur) est considérable : économie, armée, et même religions sont étroitement contrôlées, et la milice du gouvernement est terriblement redoutée. Toutes les transactions commerciales sont lourdement taxées et le chef de la guilde des caravaniers est carrément nommé par le grand ordonnateur.

Seuls échappent à cette emprise dictatoriale, les kurnes, qu'aucun pouvoir n'a jamais réussi à contrôler, et les habitants des îlots de Mendegna. Ceux-ci jouissent d'un statut privilégié du à la crainte relative qu'entraîne leur grande pratique des arts de la sorcellerie.

Une école de magie existe d'ailleurs sur l'un des grands îlots de l'archipel et Molor le Galarc'h s'est entouré de plusieurs conseillers connus pour leur passage dans ce lieu inquiétant.

Des différences radicales assez nettes distinguent les habitants de l'Effir des autres peuplades de Fellendar, et, dans les grandes villes de l'est, le passage d'un étranger est vite remarqué. Sorcumeth, la capitale, est certainement la moins accueillante de toutes ces cités. La ville ressemble à l'esprit de son maître, Molor le Galarc'h : de sombres ruelles au parcours tourmenté, un air de tristesse, de langueur et d'abattement qui dissimule une rudesse impitoyable et une volonté inébranlable.

La plus ouverte de toutes les cités de l'Effir est certainement Aldinor, seule ville importante à l'ouest du pays, ressemblant beaucoup plus à ses voisins du Rovendell, qu'aux citadelles de la côte. Aldinor se trouve sur la seule route commerciale entre les deux provinces ne traversant ni les monts d'Effir, ni le vaste désert. Elle occupe de ce fait une place économique et stratégique importante qui explique son développement. De nombreux aventuriers viennent y chercher embauche et ... fortune. Les caravaniers vers l'Est doivent être solidement escortés, et de nombreuses expéditions de pillage en direction des anciennes forteresses en ruines du Duché de Snargondha partent de la ville. On peut d'ailleurs, moyennant finances, se procurer des cartes plus ou moins détaillées de la montagne voire même des itinéraires d'accès aux mines de diamants abandonnées, ou aux anciennes places fortes.

Il y a au centre d'Aldinor plusieurs grandes auberges de très bonne réputation, comme celle du "Nain agile" à côté de la place aux herbes. L'endroit nous paraît bien choisi pour terminer ce long voyage sur les routes des "Sept Provinces". Il nous reste beaucoup de choses à vous apprendre sur ce vaste pays, et sur ses coutumes. Il nous faudra également vous parler des deux grands royaumes voisins, le Kirkwall et l'Ellansdale, mais pour l'heure une halte s'impose et une chope de bière bien fraîche nous attend

100 % Jeux de Simulation
Historique pour les "Purs et Durs"

Plus proche du joueur: le Journal du Stratège

LE JOURNAL DU STRATÈGE

N° 15-16

BIMESTRIEL / 20 pages / 14 F.

UN JEU EN ENCART

AMIRAUTÉS

SOMMAIRE

- Des Rubriques Régulières
 - o Hex-Echos
 - o A Propos
 - o Chroniques Tactiques
- Des Analyses de Jeux nouveaux et anciens
- Des Scénarios: Amirautes, SL, Cry Havoc, G.S.

Demandez-le à votre détaillant ou par abonnement
82 F./1 an à HEXALOR, 20, rue P. Vautier, 55200 LÉROUVILLE

| | SENTILLAS | ROVEN | ERIANC | SORCUMETH | RHU | LOVELL | MORLOTH | RAFLAIN | ERNVAR | ALDINOR |
|-----------|-----------|-------|--------|-----------|------|--------|---------|---------|--------|---------|
| SENTILLAS | -- | 1730 | 1860 | 3020 | 2410 | 3750 | 3620 | 2930 | 1480 | 2220 |
| ROVEN | 1730 | -- | 870 | 1380 | 860 | 1830 | 1700 | 1380 | 360 | 430 |
| ERIANC | 1860 | 870 | -- | 2250 | 950 | 1900 | 1410 | 1470 | 310 | 1300 |
| SORCUMETH | 3020 | 1380 | 2250 | -- | 1530 | 2310 | 3200 | 1850 | 1740 | 800 |
| RHU | 2410 | 860 | 950 | 1530 | -- | 910 | 1100 | 520 | 800 | 1290 |
| LOVELL | 3750 | 1830 | 1900 | 2310 | 910 | -- | 1050 | 390 | 1710 | 2260 |
| MORLOTH | 3620 | 1700 | 1410 | 3200 | 1100 | 1050 | -- | 1130 | 1850 | 2130 |
| RAFLAIN | 2930 | 1380 | 1470 | 1850 | 520 | 390 | 1130 | -- | 1320 | 1810 |
| ERNVAR | 1480 | 360 | 310 | 1740 | 800 | 1710 | 1850 | 1320 | -- | 790 |
| ALDINOR | 2220 | 430 | 1300 | 800 | 1290 | 2260 | 2130 | 1810 | 790 | -- |

DISTANCES A PARCOURIR ENTRE LES VILLES PRINCIPALES (EN KILOMETRES)

QUELQUES REPERES DANS LE CALENDRIER DE FELLENDAR

AN 0 : Année supposée du passage de la comète An'Akamet dans le ciel de Trégor. Cet événement entraîne de nombreux bouleversements géographiques et marque le point de départ du calendrier des "Flammes".

AN 1500 : Les parchemins des sages elfes de la forêt d'Eblen Maïl permettent de dater approximativement, la création du Royaume de Fellendar. Les provinces d'Ereffain, de Rhû, de F'élerienc, et de Rovendell se séparent du Kirkwall après une longue guerre d'indépendance, et deviennent un royaume distinct dont la capitale est Rhû.

AN 1790 : Un grand conseil réunissant elfes, nains et humains, décide d'accorder à chacune des quatre régions formant le royaume une indépendance relative. Fellendar devient une fédération de provinces.

AN 2098 : A la suite d'incidents maritimes, la guerre éclate avec l'Ellansdade. Une armée importante débarque sur les côtes du Gorgonoth et du F'élerienc. Les troupes du Fellendar sont repoussées et le gouvernement de Rhû doit abandonner la région de Gorgonoth et le Nord du F'élerienc aux envahisseurs.

AN 2716 : Un traité signé avec l'Ellansdade permet aux princes de Rhû de récupérer les territoires conquis. Le Gorgonoth devient une province indépendante, ainsi que l'Earsüd que les troupes ennemies abandonnent en partie.

AN 4620 : Après le rattachement de l'Effir, le royaume de Fellendar atteint son apogée économique et militaire. Cet âge d'or ne durera que 2000 ans.

AN 5810 : Un gigantesque tremblement de terre, et une série d'éruptions volcaniques détruisent tout le Nord du Duché de Snargondha. Le Duché est pratiquement rayé de la carte et perd toute importance politique.

AN 6616 : Bataille du K'ern Dol. Mort d'En Ellendar. La province de Gorgonoth s'isole des autres provinces. Le royaume de Fellendar commence son lent déclin.

AN 6810 : Bataille du défilé du Krodec. Mort du roi Effendil.

AN 7626 : Conquête de la presqu'île de Kor par les troupes du Gorgonoth. Construction de la forteresse d'Enmoc.

AN 7652 : Début du règne du roi Endarnor à la tête du royaume de Kirkwall.

AN 7678 : Epoque à laquelle se situent les présentes notes.

Pas'temps

TOUS LES JEUX DE SOCIETE

Echecs, Dames, cartes, cartomancie, casino, jeux familiaux, jeux de simulation, jeux de rôle, casse-têtes, puzzles, billard, jeux d'échecs électroniques. Téléphone 26.40.34.13

Galerie de l'étape. 51100 REIMS

A CLERMONT-FERRAND

LE QUARTIER BLATIN

RELAJ DESCARTES

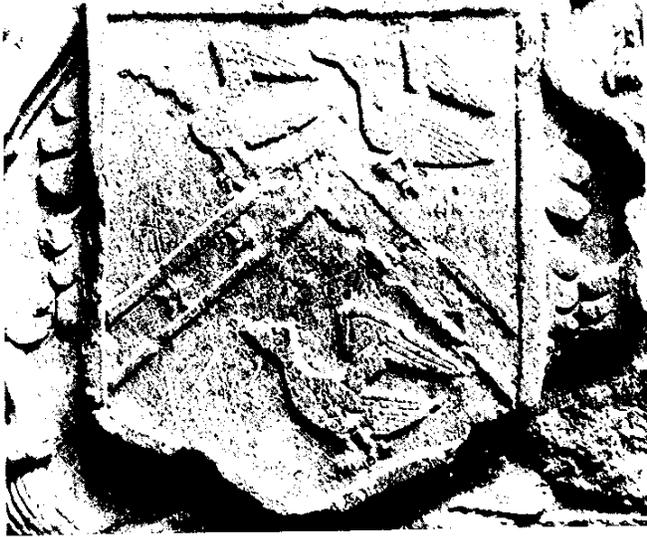
3. rue Blatin Téléphone 73.93.44.55

ICI ... PAS DE JEUX MOUS

CONCOURS

A l'unanimité a été choisi le texte signé par Cyril GONDART et Emmanuel LAPEBIE, de Marseille, pour ce quelque chose en plus que vous aurez le plaisir de découvrir dans le N° 5. Ces heureux gagnants recevront un bon d'achat de 400 F à dépenser dans leur magasin favori.

Prochain concours dans le N° 5 ...



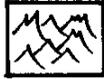
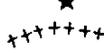
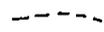
LIEUX ETRANGES ET MYSTERIEUX

- 1- Les trois pierres noires : voir note n° 9 sur la carte précédente ...
- 2- Les dernières dunes de sable, telle les vagues de l'océan viennent mourir au pied des contreforts des monts de fer. Toute trace de piste a disparu dans le désert, et pourtant ... un escalier taillé à même le roc escalade en tournant les premières falaises avant de disparaître au coeur des monts. Une tête d'aigle colossale, sculptée dans la pierre, domine cette étrange construction.
- 3- Chemin des contrebandiers : quelques caravanes empruntent encore les pistes étroites qui franchissent les monts Attagorn, afin d'importer en Effir quelques marchandises de haut prix qui doivent échapper à la lourde taxe provinciale. Les passages dangereux sont nombreux, et il ne faut pas se tromper de sentier, car la montagne sert de refuge à des créatures peu accueillantes !
- 4- Ici se trouve la résidence d'un autre magicien célèbre en Fellendar : Manor Kolinko, grand maître artificier, ami des elfes et des nains, que l'on rencontre parfois sous diverses apparences aux fêtes qui sont données par les princes à Rhû Sorcumeth, Mériandor ou Issendil.

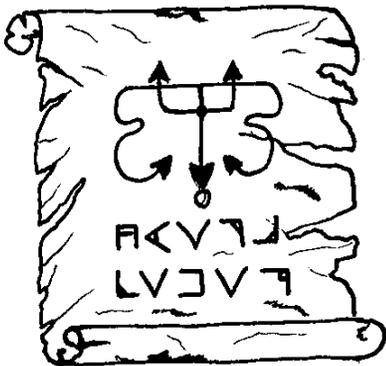
- 5- Ecole de Magie des îlots de Mendegna. L'approche de l'île n'est permise qu'aux "appelés" et la ceinture de récifs qui la protège est réputée dans tous les ports de la côte.
- 6- Forteresse souterraine du cap de la patte au chien. Cette avancée rocheuse sur l'océan qui protège la baie de Sorcumeth a été transformée par les autorités militaires en un véritable dédale de souterrains abritant réserves d'armes et de vivres ainsi que des armes de jet redoutables.
- 7- Palais du Roi Nurrin : voir note 2 de la carte du Rovendell (D.R. N 2).
- 8- Au sud de l'oasis du K'ern Dol, dans un chaos de roches noires se trouverait le tombeau du roi En-Ellendar tué dans une embuscade tendue par les Kurnes, à la fin de la guerre l'opposant aux armées d'Urreighem. On dit que les Kurnes, se repentant de leur crime, auraient transformé l'endroit en lieu de culte. Nombreux sont les elfes qui ont cherché vainement l'accès à ce lieu sacré.
- 9- L'île du Kériok est un repaire de pirates, avec lesquels Molor le Galarc'h lui-même est obligé de traiter en certaines circonstances. Sur l'île se trouvent de nombreux habitats troglodytes. D'honnêtes façades de maison dissimulent les accès au refuge souterrain des bandits. La côte est abrite plusieurs voiliers rapides qui sillonnent l'océan et attaquent parfois les villages isolés.
- 10- L'ol K'ern est une grande oasis du sud. On y retrouve les vestiges d'une grande cité construite par les anciens Kurnes, maintenant recouverte par les sables.
- 11- En remontant les berges du fleuve Entir, si vous avez le courage de traverser les marais de Nast Midel, peut-être trouverez-vous l'accès au royaume des anciens. La réputation de l'endroit est sinistre. La nuit, seuls les esprits peuvent encore vous guider car la géographie de l'endroit change au gré des lunes. Si votre quête vous conduit en ce lieu, dans le domaine des morts, n'espérez point en revenir, car vous ne serez plus de ce monde ...
- 12- Une étroite vallée sépare les monts d'Effir et les monts de la Désolation. On la nomme "Passe de Torajo" et c'est l'unique passage entre l'Effir et le Rovendell qui n'oblige pas à franchir l'immensité du désert des Kurnes. Vu l'importance de l'endroit les légendes sont nombreuses. D'origine mythologique : le défilé serait le résultat d'un affrontement colossal entre les dieux. D'origine terrestre : des bandes de voleurs tentent régulièrement d'installer un péage au col pour les caravanes.
- 13- Mines de diamant abandonnées. Plusieurs passages souterrains permettraient d'accéder à de hautes vallées de montagne, complètement isolées, où se dissimuleraient quelques monastères.
- 14- Le séisme qui détruisit le nord du duché provoqua un raz de marée qui engloutit la magnifique cité de Thérakis. La princesse qui dirigeait la ville était une magicienne puissante et certains pensent que tous les habitants ne sont pas morts et que Thérakis existe toujours, sous les flots tumultueux de l'océan Galarc'h.



LEGENDE

| | | | |
|---|------------------------|---|----------------------|
|  | OASIS |  | MONTAGNES |
|  | TERRAINS MARECAGEUX |  | FORÊT IMPORTANTE |
|  | TERRAIN DESERTIQUE |  | PRAIRIES CULTURES |
|  | PISTE DE MONTAGNE |  | PISTE SITE |
|  | CHATEAU |  | FRONTIERE |
|  | VILLE VILLAGE |  | LIMITE PROV. |

APPEL DE CTHULHU® : scénario



Le dieu serpent, Yig en personne, menace Curas, ce tranquille petit village de l'Ardèche, grâce à l'intermédiaire du médecin sorcier, Jean Boyer. Les aventuriers auront tout intérêt à agir très vite, car même si Yig n'intervient pas encore, une jeune fille doit être assassinée chaque jour ...

Ce scénario a été joué lors du premier "défi Richard le Noir", organisé à Paris le 26 et 27 avril, par Ludodélire, Anti-Mythes et le Cairn de Gaifall.

UN SI JOLI VILLAGE ...

Introduction : (réservé au maître des Arcanes)

Toute l'affaire qui ébranle ce charmant petit village de l'Ardèche, est intimement liée au Docteur Henry Boyer. Cet homme est natif du pays, fils de Thérèse Martin et de Jean Boyer. Né le 14 octobre 1870, le jeune Henry se voit obligé d'aller à l'école, devenue, peu de temps après sa naissance, publique et obligatoire ... Cette obligation devient d'ailleurs vite un plaisir, et Henry est un élève d'une intelligence peu commune, au point que son instituteur le garde après l'école pour le faire travailler d'avantage. Tant et si bien qu'à onze ans Henry entre au Lycée à Paris après avoir brillamment passé son concours d'entrée.

Plus tard, il entrera à la faculté de médecine de Paris, où il en sortira chirurgien en 1895, à l'âge de 25 ans. Là il décide, avant de s'installer, de faire ses deux ans de service militaire dans les colonies naissantes d'Indochine, où il exerce son métier de médecin. C'est dans ces pays d'orient qu'il découvre de curieuses sciences, pour lesquelles il commence à se passionner ... Il découvre des cultes païens, et des traditions abominables. Il apprend à parler des langues anciennes, maudites et oubliées du reste des hommes, déchiffre des manuscrits dont personne ne pourrait évoquer le contenu sans devenir fou.

Ces deux ans passés, Henry décide de rester encore pour apprendre plus, toujours plus ... Et c'est en 1900 qu'il revient au pays, devenu un véritable sorcier, dont le but est de conjurer un Grand Ancien dont il a entendu parler : Yig, le dieu serpent ...

Il installe son cabinet dans son village natal afin de préparer sa "mission". Il commence à chercher un serviteur. L'occasion se présente, alors que Mme Jean, une fille-mère, se trouve enceinte au milieu de l'année 1901. Henry commence à lui faire prendre des substances sous formes de médicaments, afin d'offrir le bébé à Yig, qu'il a commencé à vénérer. Pendant ce temps, il s'arrange pour acheter à l'état, sans que personne dans la région ne le sache, la tour en ruine qui domine le village. En effet, après l'avoir visitée, il s'est aperçu qu'une crypte encore en bon état se trouve en dessous ... En 1902, le bébé naît ; il semble normal, bien

que son regard soit passablement abruti. Le docteur déclare que l'enfant est mort né et constate le décès, ce qui en fait arrange plutôt les choses. Il garde l'enfant, et installe une chambre dans sa cave, qu'il avait préalablement aménagée ...

En 1915, on découvre une bien curieuse affaire ; plusieurs nouveaux nés sont malformés, et même monstrueux. Comme c'est le docteur Boyer qui a soigné les mères, il est accusé, et pour éviter plus de scandale, il est mis à pied. Tout ces enfants ont été autant de sacrifices à Yig, et n'ont pas vécu bien longtemps après leur naissance, succombant à leurs trop grandes anomalies.

Le docteur ne se désespère pas. Son serviteur, le jeune Jean, qui a maintenant 13 ans, se révèle être un bien curieux personnage, qu'il surnomme Von Juntz par ironie. Malgré cette affaire de bébé malformé, Boyer a toujours la confiance des gens qui font souvent appel à lui, d'autant qu'il n'y a pas d'autre médecin au village. A cette époque, le docteur a juste terminé de construire son laboratoire secret sous la tour en ruine, et les gens s'étonnent qu'il ne reçoive plus de paquets de toutes tailles, venant souvent de très loin voire même de chine ...

Enfin, la dernière phase de son plan va bientôt commencer. Il lui faut pour cela, trouver un moyen de circuler la nuit sans être repéré, afin d'aller de son domicile à son laboratoire secret. Il monte tout un stratagème ... Il faut qu'il soit victime d'un accident, qui le paralyserait jusqu'à la fin de ses jours, c'est du moins ce qu'il fera croire afin de se déplacer sans risques, la nuit ... Ainsi il commence ses terribles expériences en 1916 ...

En 1920, Von Juntz a 18 ans, et paraît de plus en plus abruti ; cependant il est rusé, et semble exercer une étrange domination sur les serpents, ce que le docteur reconnaît comme étant le signe de Yig ...

En 1921, tout est prêt pour accueillir le grand ancien ; il ne reste plus qu'à réunir des organes féminins provenant de différents cadavres : il faut sept morceaux fraîchement recueillis sur des corps venant d'être tués par une morsure de serpent. A raison d'un crime par soir, cela fera une semaine ... C'est Von Juntz, qui est désigné à remplir ce

contrat, ce qui est loin de lui déplaire.

Le 1 juin 1921 à onze heures du soir, le premier crime est exécuté ...

Les joueurs commencent l'enquête, vers midi le lendemain du crime. Il leur reste donc quatre jours et quinze heures pour résoudre cette affaire.

1) Les personnages :

1 - Le docteur Henry Boyer : En plus des renseignements fournis dans l'introduction, voici d'autres informations sur le docteur.

C'est un homme d'environ 1m80, assez mince, svelte, le visage fin, un peu en lame de couteau. Il est toujours vêtu de vêtements sobres tant par la couleur que par la forme, mais cependant de bonne qualité.

Il fait beaucoup d'efforts pour paraître un homme aimable, respectueux de la condition humaine, alors qu'il trouve les hommes repoussants. Cela atteint presque le degré de double personnalité. Son visage change d'expression lorsqu'il est seul ou avec Von Juntz, la seule personne pour qui il reste quelque peu attaché.

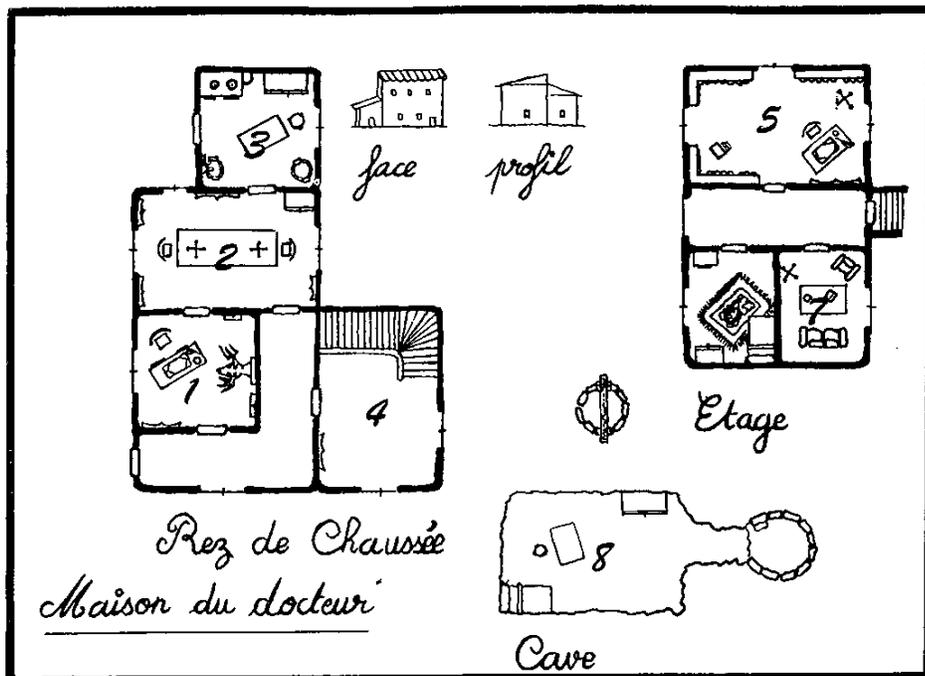
C'est réellement à partir de 1916, année où il monta son accident qui devait le faire passer pour paralytique vis à vis des habitants du village, qu'il commença ses expériences, en vue d'invoquer Yig. Tous les soirs il quitte son domicile vers 23 heures pour se rendre à son laboratoire, il n'en revient que vers 3 ou 4 heures du matin. C'est pourquoi il ne se lève qu'aux alentours de midi ...

Le docteur a encore la confiance des habitants du village, qu'il soigne souvent. Ces derniers, en cas de litige avec d'éventuels étrangers, et s'il n'y a pas de preuves, défendent le docteur, qui est le seul de la région, malgré qu'il n'exerce plus officiellement ...

2 - Von Juntz :

Bien que son nom officiel soit bernard, le docteur, trouvant cela amusant, a préféré appeler son protégé Von Juntz, en référence à l'auteur du Unaussprechenlichen Kulten ...

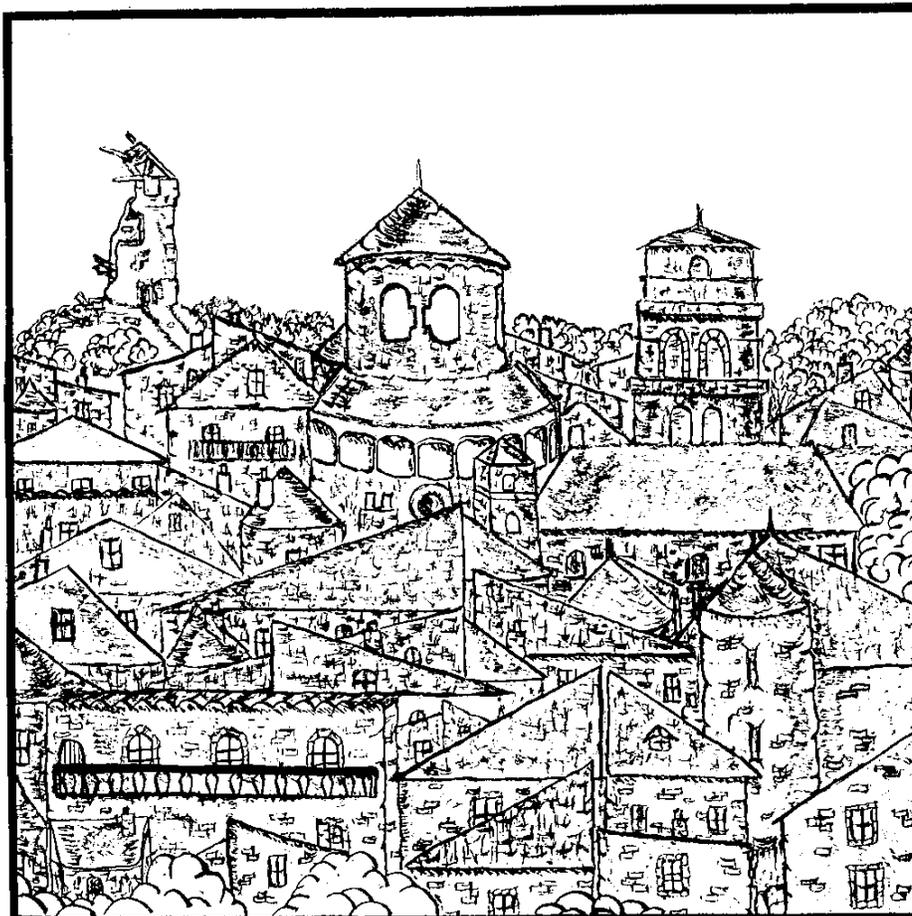
Son intelligence n'est pas très développée, mais il est rusé, agile et discret. Il est le fils soit-disant mort-né de Mme Jean, qui l'a mis au monde le 17 mars 1902 ; son corps a été enseveli dans le cimetière du village, après que la mort ait été officiellement constatée par le docteur Henry Boyer, alors qu'il était encore dans l'exercice des ses fonctions ... Von Juntz a un air abruti, et porte toujours une veste en cuir, solide mais usée, ainsi que des pantalons sombres et souvent trop longs, qu'il raccourcit en faisant des plis en bas des jambes. Ses cheveux un peu longs sont toujours en bataille, et il se déplace avec une formidable agilité. Sa voix siffle, les rares fois où il parle mais il est taciturne et ignorant. Von Juntz a été élevé par le Docteur Boyer, et dans la plus grande haine de l'humanité. Sa ruse est parfois diabolique, et il manie le couteau comme personne. Mais ce n'est pas là ce qu'il sait faire de mieux : le jeune homme à un curieux pouvoir sur les serpents, plus il grandit et plus il parvient à les contrôler ... Il n'a jamais été vu, mais parfois des gens ont aperçu une silhouette étrangère. C'est lui. Il a été chargé de commettre les crimes et de rapporter les organes au docteur.



3 - Les habitants du village : Ils font confiance au docteur Boyer, et seront prêts à le protéger au cas où quelqu'un viendrait l'importuner. Ils ont la mentalité de la paysannerie pauvre du sud de la France : Un peu bornés, ils sont assez sympathiques avec les étrangers à partir du moment où ceux-ci ne se mêlent pas de leurs affaires. Ils sont très loin de soupçonner la vérité au sujet des crimes. Pour eux, c'est un fou qui traîne dans les parages, et inutile de dire que chaque nuit ils dorment sur leur fusil de chasse et ont plutôt la détente facile ... Certains ont déjà aperçu une silhouette non loin

des lieux des crimes, un homme mince pas trop grand, les cheveux bruns ... Ce n'est pas nouveau, cela fait déjà quelques années que cet inconnu hante les rues du village pendant la nuit (c'est la silhouette de Von Juntz). Ce que les villageois savent aussi c'est que depuis quelques temps pas mal d'étrangers de passage ont disparu, mais ils ne veulent absolument pas le révéler. Ils ont remarqué que depuis quelques temps les serpents pullulent dans les collines ... ce qui n'était pas le cas il y a encore quelques années. Chez Mme Jean, qui est maintenant mariée

et qui a trois enfants, il n'y a pas d'informations à trouver ; elle ne veut pas parler. Le maire du village est un petit vigneron sympathique, mais qui n'appréciera pas que l'on se mêle du travail du poste de police local. La police est composée de deux gendarmes, c'est le seul endroit du village où se trouve un téléphone. Ce sont deux braves types, mais sans plus, ils ne sont pas très malins. Mis à part des embuscades toujours situées à l'opposé de l'endroit où se déroulent les crimes, et leur sieste journalière, ils ne font pas grand chose et n'avancent pas dans l'enquête



2) Les lieux :

1 - Le village :

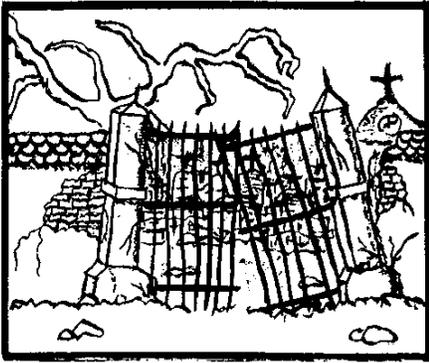
Comme le montre le dessin, c'est un petit village provençal typique, vivant des ressources de la vigne, de la polyculture, et d'un peu d'élevage. L'eau courante est très rare, seules les maisons des gens riches possèdent une pompe à l'intérieur ; les autres se contentent d'aller chercher l'eau à la fontaine, ou au puits. Il n'y a pas l'électricité, tout fonctionne au charbon, au pétrole, ou à la bougie. Pour le téléphone, il n'y a qu'un endroit dans le village, c'est le poste de police, qui est relié à la préfecture. Le village est un enchevêtrement de petites ruelles, se faufilant partout et bourrées de recoins ; il est à peu près impossible d'y filer quelqu'un, surtout s'il connaît l'endroit.

2 - La maison du docteur :

C'est une belle demeure, assez sobre, non loin de l'église. De couleur rose pâle, elle a le caractère typique et simple des maisons du pays. Si l'on en fait le tour, on trouvera un vieux puits, derrière. Un jet sous "trouver objet caché" révélera qu'une vieille échelle passablement rouillée y descend.

Description :

La porte de la maison, en bois, munie d'un gros heurtoir en forme de poing, est toujours fermée à clef. Si l'on vient avant midi, on a de grandes chances de réveiller le docteur.



Salle 1 :

C'est un bureau, l'endroit où le docteur recevait autrefois ses clients. Une seule fenêtre éclaire la pièce, sombre par ses murs recouverts de velours rouge bordeaux, tranchant avec le trophée de chasse (cerf) et les tableaux, représentant tous des scènes de chasse du XVIII^e siècle (c'est aussi l'époque de ces tableaux). Au centre de la pièce se trouve un bureau de bois exotique, sur lequel sont alignés un sous-main, un encrier et un porte plume. Le meuble possède des tiroirs, mais ces derniers ne contiennent que des comptes et des papiers sans intérêt.

Salle 2 :

La salle à manger, vaste pièce, baignée par la lumière de deux fenêtres, est d'autant plus lumineuse que les murs sont blanchis à la chaux. Ces derniers sont parsemés de tableaux du XIX^e siècle, des marines. Le mobilier est composé d'une vaste table de bois, massive, rectangulaire, surmontée de deux chandeliers à cinq branches en argent, garnis de bougies, de deux chaises, une à chaque extrémité. Il y a aussi une armoire normande, qui n'est pas fermée à clef, et qui contient de la vaisselle et du linge de table.

Salle 3 :

La cuisine est une petite pièce, sombre puisque percée d'une seule fenêtre. La porte donnant sur l'extérieur reste constamment fermée du fait que le docteur n'a jamais eu de domestiques. Une table de travail et un tabouret sont au centre, tout autour se trouvent un fourneau, une armoire garnie de nourriture, et d'ustensiles de cuisine, ainsi que deux grands baquets d'eau en bois, dont un se trouve sous une pompe.

Salle 4 :

Le hall a pour seule utilité de permettre l'accès au deuxième étage. Deux fenêtres éclaireraient correctement cette salle, dont les murs blancs supportent un grand tableau représentant le village au siècle dernier.

Salle 5 :

La bibliothèque est une pièce aussi grande que la salle à manger, aux murs couverts de rayonnages contenant de très nombreux ouvrages, allant de la littérature aux sciences, où on trouve des traités de biologie cotoyant des traités de philosophie. Le seul pan de mur sans livre, porte un tableau, nature morte d'un paysage Provençal. La pièce est claire de part ses trois fenêtres, et comporte un bureau semblable à celui du rez-de-chaussée, mais sans tiroir. Pour la nuit un grand chandelier à cinq branches, garni de bougies presque neuves. Plus loin, un petit escabeau permet d'attraper les livres des rangées les plus hautes.

Salle 6 :

La chambre du docteur est une pièce assez sobre, éclairée par une seule fenêtre. La tapisserie est bleu marine, et un riche tapis d'orient recouvre le plancher. Une armoire contient quelques affaires personnelles (vêtements...) ainsi qu'un revolver d'ordonnance cal. 9mm et une boîte de cinquante cartouches (l'arme est chargée). Une table de nuit possède un tiroir vide.

Salle 7 :

Le fumoir est une petite salle sombre, aux murs gris foncé. La lumière est d'autant plus faible qu'il n'y a qu'une fenêtre. Le mobilier se compose d'un canapé et d'un fauteuil tous deux en cuir brun. Une forte odeur de tabac règne dans la pièce, expliquée par la présence d'une boîte de cigares sur la table basse située au centre. Sur un grand chandelier à cinq branches, les bougies sont à moitié consumées.

Salle 8 :

La cave est en réalité une pièce secrète, accessible seulement par l'échelle métallique du puits. Cette cavité semble naturelle. Autrefois c'était une poche d'eau, lorsque le niveau était plus important. Pendant les guerres de religion, cette cave a servi à des réfugiés politiques, ce qui explique les inscriptions sur le mur. Le docteur a découvert cette salle par hasard, plus d'un an après avoir acheté la maison. L'idée lui est venue alors qu'il pouvait y cacher quelqu'un.

L'échelle qui descend dans le puits est complètement rouillée, mais cependant encore solide. La cave se trouve une dizaine de mètres en dessous. Les parois de la pièce, calcaires sont glissantes.

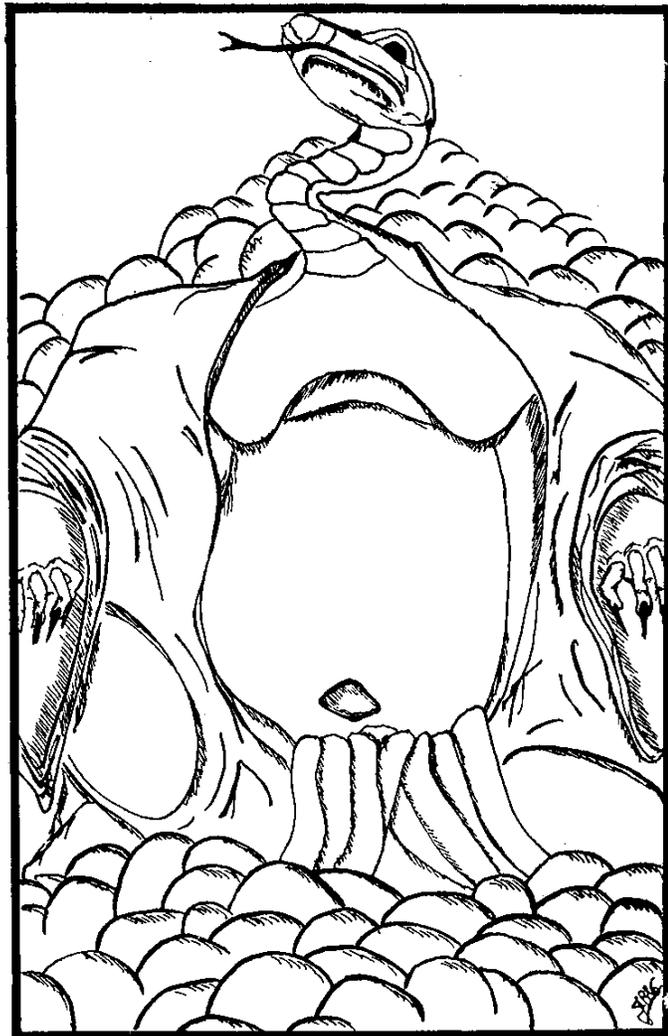
Si l'on réussit un jet sous "trouver objet caché", on découvrira des traces d'inscriptions à plusieurs endroits. Un jet d'archéologie permettra de les dater comme étant du XVI^e siècle. Ce sont des inscriptions en latin, ou parfois en français, mais quasiment illisibles. C'est ici que vit Von Juntz ; le mobilier est assez modeste ; au centre se trouve une table, avec les restes d'un repas. Le lit est assez confortable, les draps semblent convenables, une armoire contient quelques vêtements et de vieux jouets usés. Sous le matelas se trouvent trois couteaux de cuisine bien tranchants.

Il y a un gardien dans la pièce : une vipère dissimulée sous le lit (voir fiche à la fin). Elle obéit à Von Juntz, et attaquera toute personne qui entrera sauf le docteur. L'enfant habite ici toute la journée, et ne sort que vers onze heures du soir. Il dort environ jusqu'à midi.

3 - Le cimetière du village :

Si les aventuriers ont décidé de vérifier la sépulture de Von Juntz, ils auront affaire au gardien du cimetière qui s'étonnera de la curiosité de ces étrangers. La nuit, l'expédition sera plus facile, le gardien et son chien ayant le sommeil très lourd.

lorsque l'on aura déterré le cercueil du prétendu Jean Bernard, mort né le 17 mars



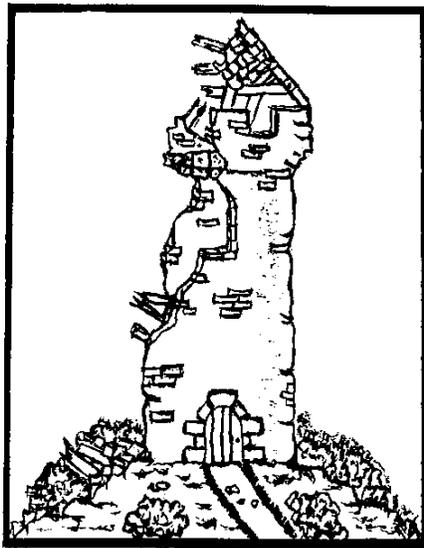
1902 (c'est une sépulture qui semble abandonnée, car personne ne vient jamais s'y recueillir), on ne trouvera à l'intérieur que trois kilos de pierres et aucune trace de corps humain quel qu'il soit ... En effet le docteur a autrefois lesté le cercueil avec des pierres. Si les joueurs se font surprendre alors qu'ils déterrent la tombe, ils seront passibles d'une peine de prison.

4 - La crypte secrète :

La crypte est vraiment le repère du docteur. Elle se trouve sous la tour en ruine qui domine le village, un coin où les gens ne se promènent pas beaucoup à cause du nombre grandissant de serpents, et surtout de vipères. Leur nombre est d'autant plus grand que l'on se rapproche de la tour, et si l'on ne fait pas très attention, et que l'on ne porte pas de bottes, il y a de grandes chances de se faire mordre au moins une fois.

Pour entrer dans la crypte il faut pénétrer à l'intérieur de la tour, haute ruine branlante datant du début du moyen âge, dont l'escalade serait suicidaire, tant elle tombe en morceaux.

Curieusement, il existe une porte d'entrée, qui, elle, tient encore debout. Elle n'est pas fermée à clef, mais vu que les murs sont souvent absents, on n'est pas obligé d'emprun-



ter l'entrée officielle. La crypte se trouvant en sous-sol, il faut emprunter une trappe pour descendre. Pour l'ouvrir, il suffit d'exercer une pression sur une pierre particulière, qui peut-être détectée avec un jet sous l'archéologie, ou encore sous "trouver objet ca-

ché", et qui révélera que quelque chose semble avoir été rajouté et habillement camouflé ...

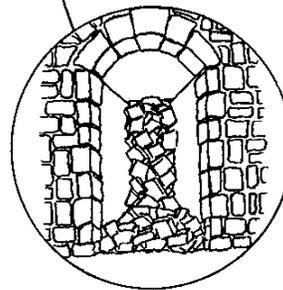
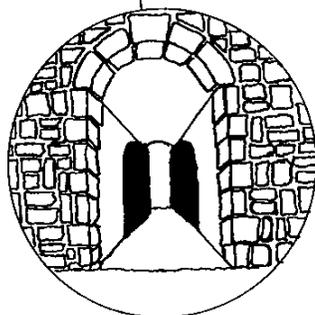
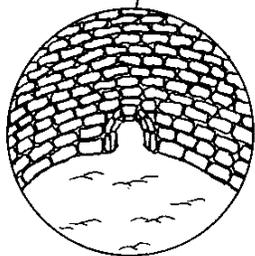
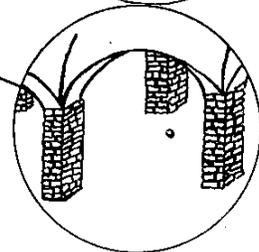
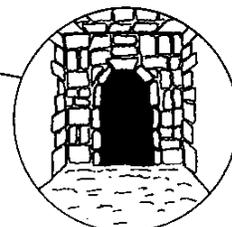
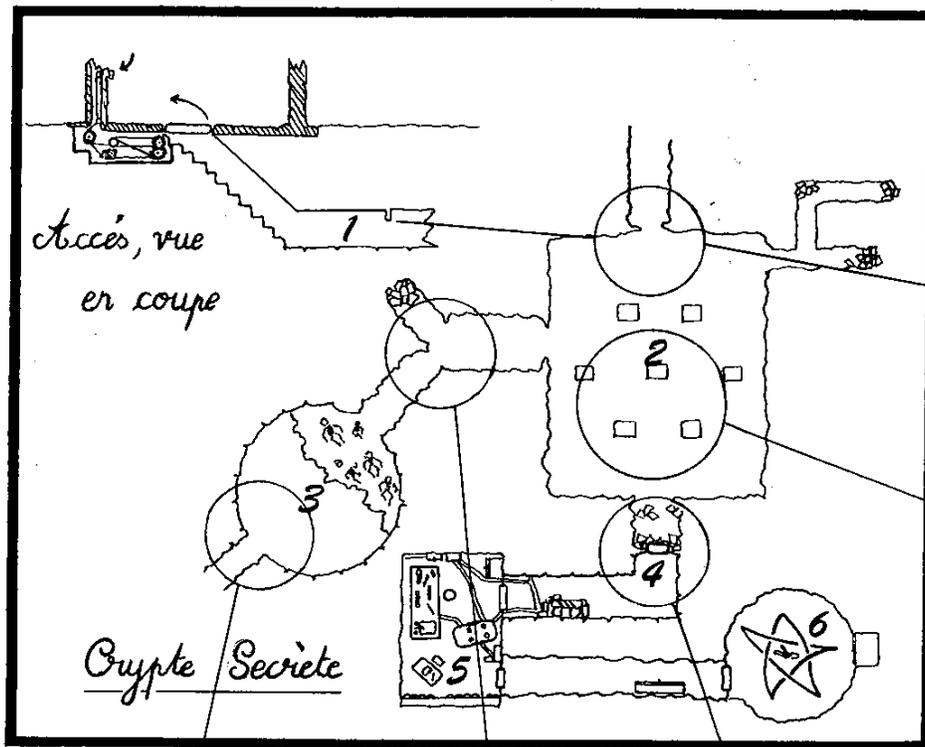
La trappe ouverte, on découvre un escalier de pierre, vieux et glissant (un jet sous la chance déterminera si l'un des investigateurs glisse et tombe, cela fera un à trois points de dommage. Ce jet n'est à tirer que si l'on ne fait pas attention au fait que l'escalier est glissant).

Description des lieux :

1) Une fois au pied de l'escalier, on se trouve dans un petit couloir, presque un boyau, haut de deux mètres, et large d'un mètre cinquante. Après quelque pas dans cette cave glaciale et ténébreuse (puisque'il n'y a pas de lumière) on arrive devant une entrée (voir plan).

2) Une fois l'entrée passée, on débouche dans une immense pièce, et même une lampe électrique ne suffirait pas à l'éclairer dans sa totalité. Plusieurs couloirs partent dans diverses directions.

3) En prenant le couloir de droite, on arrive à une bifurcation, dont l'un des passages est bloqué, alors que l'autre donne sur une salle circulaire, où règne une puanteur fétide, qui arrive d'ailleurs jusqu'à l'embranchement. En effet, cette salle en partie envahie par



l'eau, est un charnier où un bon nombre de cadavres à tous les stades de décomposition repose sur le sol. Il y en a au moins une trentaine. Une petite rivière souterraine arrive dans la salle par le trou qui se trouve au fond.

La vue des cadavres coûtera 1D8 points de SAN. 1D4 si le jet réussit.

4) Le couloir qui se trouve au fond de la grande salle semble à première vue comblé par des éboullis. En fait il s'agit d'une porte camouflée qui s'ouvre uniquement si l'on appuie très fort dessus. Ce camouflage ne pourra être découvert que par un examen attentif à la lumière, et par un jet sous "trouver objet caché".

Derrière cette porte se trouve un couloir, éclairé par des lampes électriques pendues au plafond tous les trois mètres environ. Au bout du couloir se trouve une porte métallique, toujours fermée à clef, même quand le docteur y est.

Les murs du couloir sont beaucoup plus réguliers, comme s'ils avaient été refaits. Pour forcer la porte métallique, dont la serrure est incrochetable, il faut soit la défoncer en utilisant la table de résistance (elle a une force de vingt), soit en tirant des coups de feu dans la serrure. Mis à part cela, il y a une machine dans le couloir qui émet un ronflement continu, il faudra réussir un jet sous mécanique pour réussir à l'identifier comme étant un groupe électrogène, et un autre jet sous mécanique pour parvenir à l'arrêter. Si cela est fait, l'électricité ne sera pas coupée, car des accumulateurs qui se situent dans le laboratoire prendront la relève. Leur autonomie est d'une heure.

5) Lorsque l'on a défoncé la porte métallique, on arrive dans un laboratoire. C'est là que travaille le docteur. S'il est absent, il y aura un gardien, un serpent sacré de Yig. Si au contraire les investigateurs arrivent alors que le docteur est là, celui-ci les aura forcément entendu forcer la porte, et se sera réfugié dans la salle de magie, après avoir laissé le serpent sacré de Yig. Après une heure du matin, le docteur sera forcément avec Von Juntz (à moins que celui-ci n'ait été éliminé), et ce jusqu'à trois heures du matin, heure à laquelle ils vont tous deux se coucher.

Description de la pièce : il y a tout un appareillage électrique, composé d'un enchevêtrement de fils courant par terre et reliant les machines les unes aux autres. Il y a des accumulateurs, des voltmètres, des ampèremètres ... Un petit placard referme des instruments de chirurgie, ainsi que de nombreuses et diverses substances chimiques, mais en petite quantité. Une grande table recouverte de carreaux de faïence, sert à effectuer les manipulations chimiques, divers appareils s'y trouvent (tubes à essai, alambics ...). Une table d'opération est reliée aux divers appareils, mais il n'y a personne dessus, et elle est propre.

Au fond se trouve une petite bibliothèque, contenant des livres d'occultisme et de magie noire. Malheureusement, la plupart sont écrits dans des langues inconnues. Après un examen des rayons on pourra cependant trouver la version grecque du Nécronomicon, ainsi que l'Unaussprechenlichen Kulten de Von Juntz. A côté de cette petite bibliothèque, il y a un bureau, avec quelques feuilles de papier, écrites dans un langage inconnu ...

Une porte semblable à celle par laquelle on peut entrer donne sur le couloir qui va à la salle de magie.

Si les joueurs ont à combattre, il faudra à chaque fois qu'ils jettent un dé sous la chance pour ne pas se prendre les pieds dans les fils et tomber.

6) Quand on a forcé la deuxième porte métallique, on arrive dans un petit couloir, aux murs irréguliers, où une source quelconque de lumière permettra de distinguer, ou plutôt de deviner la présence d'une solide porte de bois ...

Dans le couloir on trouve très vite un placard qui contient, si les aventuriers arrivent hors des heures de présence du médecin, une tiare en or sertie de diverses pierres précieuses dont un jet sous l'archéologie déterminera qu'elle date de la haute antiquité. Une robe de cérémonie, en fil de lin, incrusté de jade, de couleur vert pâle. Quelques ornements religieux en or : un collier, deux bracelets et une bague. Un jet sous "trouver objet caché" réussit permettra de voir que tous ces objets sont incrustés de petites gravures, représentant des serpents monstrueux de diverses formes. On trouve aussi un revolver d'ordonnance cal. 9mm et une boîte de cinquante balles. Par contre, si le docteur est là, il aura en passant pour fuir le laboratoire, ramassé l'arme, avant de se réfugier dans la salle de magie.

La petite porte en bois qui protège l'entrée de la salle de magie, est très épaisse, très solide. La seule serrure est une barre métallique que l'on abaisse lorsque l'on se trouve derrière ... Il n'y a donc pas d'autre moyen que de la défoncer pour l'ouvrir. Elle a une résistance de 18 en force. Si l'on réussit un "trouver objet caché", on pourra découvrir un judas, de forme carrée, fermé par une petite porte d'environ 10 cm de côté. Si l'on tente de défoncer la porte, le docteur essaiera de tirer par cette espèce de meurtrière.

La salle elle-même est vaguement circulaire, aux murs irréguliers, taillés dans la pierre et suintant d'humidité. Au centre, sur le sol a été taillé un signe des anciens, qui sert de pentacle au docteur lorsqu'il fait ses incantations ... Au fond se trouve un petit placard, directement taillé dans le roc, où se trouve un couteau servant aux sacrifices, ainsi que divers composants et poudres curieuses ... Une odeur atroce envahit ce petit espace clos ; elle provient d'un sac de tissu rouge de sang dans lequel sont entreposés des organes prix aux différentes victimes (observer fait perdre 1D6 de SAN ou 1D2 si le jet est réussi. Un "trouver objet caché" permettra de voir qu'il y a de nombreuses traces de sang sur le sol.

NB : si le docteur arrive, alors que les investigateurs sont dans la crypte, et qu'il les repère, il s'enfuira, et ira se réfugier chez lui, où il cachera son arme sur ses genoux, sous une couverture, et arrêtera le processus des crimes en cours, pour attendre quelques jours avant de tout recommencer (après le départ des visiteurs par exemple). S'il était déjà dans la crypte, il se battra jusqu'à la mort ... Si Von Juntz n'est pas avec le docteur (avant

une heure du matin ; il arrivera, et remarquera que des intrus sont passés ; à ce moment, selon la situation dans laquelle se trouve le savant, il combattra avec son serpent, s'il est toujours vivant, ou le laissera, et sortira attendre les joueurs avec une bonne concentration de vipères ...

III) Les crimes :

Pour réussir à invoquer Yig, outre de simples sacrifices, qui ont été réalisés avec des touristes, il faut un rituel bien particulier ... Il faut tuer six femmes ou plutôt jeunes filles, car elles doivent encore être pures ! Vingt ans est le meilleur âge. Et ramasser sur chacune d'elle un morceau d'organe, que l'on rassemblera lors de l'incantation finale.

Il faut aussi réaliser les crimes d'une façon particulière puisqu'il faut tuer les jeunes filles à l'aide du serpent sacré de Yig, et c'est pour cela que Von Juntz en a un, auquel il fait très attention ... Puis il faut les dépecer, pour retirer l'organe intéressant, et ce à l'aide d'un couteau. Chaque crime a lieu à minuit, et les crimes doivent se suivre sur six jours. Ainsi tous les soirs Von Juntz part à onze heures tuer une jeune fille du village, née en 1901 (et donc mise au monde par le docteur), dans une famille pieuse. Il attend que minuit sonne pour commettre le crime, et revient à une heure du matin à la crypte pour donner le fruit de son travail au docteur.

Le sixième jour, après la dernière livraison, le docteur commencera à invoquer Yig, qui arrivera à trois heures du matin ...

La vue d'un des cadavres, causera la première fois 1D6 de SAN, 1D3 si le jet est réussi, ensuite un point, rien si le jet est réussi.

IV) Les informations diverses :

- Tout d'abord, plusieurs étrangers ont déjà disparu corps et bien. Personne n'a jamais su s'ils étaient partis ou s'ils avaient été enlevés, jusqu'au jour où la police est venue enquêter sur certaines disparitions ...

Cependant les habitants du village n'aiment pas en parler, et s'obstinent à croire que ces étrangers sont partis d'eux-mêmes.

Cependant le doute pèse quand même ...

La police n'a jamais résolu cette énigme, la presse n'en a jamais parlé.

- Les gens ont souvent aperçu une silhouette étrangère traînant dans les rues de la ville, qui s'enfuyait et disparaissait dans l'obscurité dès qu'elle se sentait repérée.

Depuis la vague de crimes, cette silhouette est souvent aperçue non loin des endroits des meurtres.

- Sur l'accident du docteur, les gens savent, si on le leur demande, que le docteur a été renversé par une charrette qui traversait la place du village. Depuis, il vit dans un fauteuil roulant.



Jeux de Société, de Stratégie,
de Patience, etc...
Tous articles de Bridge
Librairie spécialisée.

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

"L' ENFER DU JEU"

"L'ENFER DU JEU"

JÉRÔME GUEURY
Gérant

☎ 48.04.09.04

6, PASSAGE DE L'HORLOGE - 75003 PARIS

JEUX - THEMES

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

- Sur le scandale qui a abouti à la démission du docteur, il sera très dur d'obtenir des informations. Bien que les habitants ne le sachent pas, il semble que l'affaire ait été beaucoup plus importante qu'il n'y paraît : en effet, plusieurs femmes sont tombées folles après avoir accouché, et les autres n'ont pas conservé toute leur santé mentale. Pratiquement personne n'a vu les corps, mis à part le docteur, les mères, et la sage-femme aujourd'hui décédée. D'après les rumeurs, les corps étaient vraiment monstrueux, même pas tout à fait humains. Les cadavres de ces monstres qui ont tous été mort-nés, ont été emportés à la faculté de médecine, pour y être conservés (à Paris). Il y a eu sept cas.

V) La fin du scénario :

a) Si les joueurs n'ont pas résolu l'énigme avant le sixième jour à trois heures du matin, Yig arrivera, et s'ensuivra la destruction du village, et le début de l'apocalypse ... A moins que les joueurs arrivent à le maîtriser !

b) Si au cours de l'aventure le docteur est tué :

- dans le labo, et que Von Juntz s'en tire (soit en fuyant, soit en arrivant après), il attendra les joueurs à la sortie de la crypte, avec le plus de serpents possible ...

- chez lui, Von Juntz s'en apercevra obligatoirement dans la nuit qui suit, là il essaiera de tuer les joueurs par tous les moyens, et surtout grâce aux serpents.

c) Si au cours de l'aventure Von Juntz :

- est tué, le docteur exécutera lui-même les crimes, mais avec une prudence machiavélique.

- est attrappé, il se fera encore plus abruti qu'il n'est, et ne parlera pas. Il tentera par tous les moyens de s'enfuir (y compris en appelant des serpents).

d) Si le docteur est interrogé sur Von Juntz, il dira qu'il ne le connaît pas, et qu'il comprend maintenant quels étaient ces bruits qui le réveillaient souvent la nuit ...

FICHES TECHNIQUES :

1) Le docteur Henry Boyer :

FOR : 10 DEX : 14 INT : 18 CON : 10 APP : 12
POU : 16

TAI : 15 SAN : 0 EDU : 21 pts de magie : 16
pts de vie : 13 âge : 51 ans.

Bibliothèque 40, diagnostiquer maladie 75, lire/écrire le latin & grec 50, occultisme 25, parler le chinois 50, premiers soins 60, pharmacologie 50, soigner empoisonnement 45, soigner maladie 65, mythe de Cthulhu 70. Revolver cal, 9mm 60

Le docteur porte toujours sur lui son troussseau de clef (tant de domicile que du laboratoire).

Sorts connus :

Création de portail, contacter Yig, contacter un Cthonien, flétrissement, terrible malédiction d'Azatoth, signe des Anciens, signe de Voor.

2) Von Juntz :

FOR : 13 DEX : 18 INT : 8 CON : 15 APP : 10
POU : 9

TAI : 17 SAN : 0 EDU : 10 pts de magie : 9 pts
de vie : 16 âge : 19 ans

Camouflage 75, discrétion 40, grimper 60, lancer 55, couteau de boucher 85.

Von Juntz exerce une domination sur les serpents à qui il parle, ces derniers lui obéissent d'ailleurs en tous points. Il possède toujours avec lui un serpent sacré de Yig.

3) Yig, Père des Serpents (Grand Ancien) :
Voir livret de règles page 61.

4) Serpents sacrés de Yig :

Il y en a deux dans le scénario, un avec Von Juntz, et un dans le laboratoire. Les serpents sacrés sont d'énormes vipères d'un mètre cinquante de long. Leur seule arme est la morsure, cependant ces créatures arrivent si soudainement sur la personne qu'elles veulent mordre, que cette dernière est toujours surprise, à moins qu'elle ne réussisse un jet d'idée. La seule chose que peut faire la malheureuse victime dans les rounds qui suivent, c'est de tenter de les esquiver.

Ces serpents ont une morsure mortelle qui est fatale en quelques minutes seulement, aucune antitoxine n'est efficace contre ce venin.

Les serpents sacrés ne possèdent que dix points de vie, et aucun point d'armure. Leur seule protection est leur agilité qui donne un malus de 20% à toute attaque.

5) Les vipères

Ces petits serpents ont une morsure douloureuse, et qui peut être assez dangereuse. Leur taille dépasse rarement une trentaine de centimètres. Les vipères n'ont qu'un point de vie et aucun point d'armure. Leur faible taille et leur rapidité de déplacement font que toute attaque subit un malus de 20%.

6) Les habitants du village

Ce sont, même les policiers, des gens tout à fait normaux, sans aucune particularité (il n'y a pas de tireurs d'élite !!).

FIN

ETE 86 : VACANCES LUDIQUES

wargames, jeux de rôles

Egalement ECHECS, Jeu de Dames, GO, jeux de société divers ...

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

Deux lieux différents ont été choisis : Rennes et Morestel dans l'Isère. De nombreux animateurs participeront à ces journées.

Dossiers d'inscription et renseignements contre 3.70 F en timbres, en écrivant au journal ou à

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

- Alain BEAUSSANT 10, square du clos Joury 35650 LE RHEU

Les adhérents de l'A.J. Dragon Radieux bénéficient d'une réduction sur le prix de journée.



tour de france du jeu -1- grenoble

La province bouge ! Reims, Lyon, Toulouse, Rennes, Grenoble ... Les clubs se développent, des rencontres de plus en plus fréquentes s'organisent, les projets se multiplient ... Bref, le jeu se porte bien ! L'objet de cette rubrique n'est pas de présenter un panorama complet des activités "Jeux de Rôles" en France, mais plutôt de donner un aperçu des possibilités qui existent dans les grandes villes de province, et d'encourager le développement de rencontres régionales ou nationales décentralisées. Le récent succès de la Rencontre Nationale de Lyon montre qu'il existe maintenant un public attentif pour ce type de manifestation, à condition qu'un gros effort de promotion et d'organisation soit fait, comme c'était le cas justement à Lyon.

Notre micro baladeur va donc entreprendre un vaste circuit à l'intérieur du pays, de Grenoble (dans ce numéro) à Lyon, Reims, Rennes, Toulouse ... etc ... (dans les numéros à venir)

PREMIERE ETAPE : GRENOBLE

Le jeu de rôle est en développement rapide, ces deux dernières années, sur Grenoble, et les clubs les plus anciens ont vu leurs effectifs augmenter sérieusement. Premier point témoignant du dynamisme des joueurs Grenoblois, l'organisation de deux tournois à quelques semaines d'intervalles, par les clubs "Alter Ego" et "Le pays des rêves et des cauchemars". Plus d'une centaine de joueurs se sont déplacés à chaque rencontre et le classement final fut plutôt "serré" !

Les clubs sont soutenus par un magasin de jeux, "Le Damier", qui a ouvert, depuis longtemps déjà, un important rayon JDR, et ne manque pas d'appuyer chaque manifestation organisée sur Grenoble.

On parle aussi beaucoup de jeux sur terrain (voir rubrique "Grandeur Nature" du dernier numéro), notamment dans des associations comme le "bonheur des Striges".

Il faut signaler enfin qu'il existe de nombreux cercles de joueurs, non affiliés aux grands clubs, qui se réunissent régulièrement pour pratiquer leur "sport" favori.

Nous avons décidé de laisser la parole à trois organismes qui nous paraissent assez largement représentatifs de la pratique des Jeux de rôles sur Grenoble : Deux clubs, Alter Ego, et le pays des rêves et des cauchemars, et un éditeur bien connu sur le plan national, "Le Dernier Cercle".

CLUB "ALTER EGO"

Date de création : janvier 1980

Lieu de rencontre : Maison des habitants, 51, place des géants 38100 GRENOBLE

Horaire : Mercredi et vendredi de 20 h 30 à l'aube

Inscription : 50 francs plus 30F/Trimestre

Nombre de-membres : 108

Jeux pratiqués : AD&D, Call of Cthulhu, Traveller, Space opéra, Maléfices, Middle earth, Empire galactique, Runequest etc

Le club ALTER-EGO (association loi 1901) a été fondé en 1980 par cinq personnes passionnées de jeux qui se réunissaient, au début, tout simplement chez l'un d'eux. Elles trouvèrent, très vite malgré les difficultés évidentes, un local à la Maison des habitants de Villeneuve.

La première équipe dirigeante fit très vite place à un nouveau bureau dynamique et ambitieux présidé par le très célèbre Jean Marc FORR. Sa première action fut un logo sorti tout droit des phantasmes d'un certain Makhno Masai. Il organisa des animations et notamment un tournoi de Donjons & Dragons (75 joueurs) à Seyssins en Mars 1980 grâce à l'aide de tous ses membres et surtout de la section Wargames avec figurines qui comptait à l'époque une douzaine de membres dont le vice champion de France en Antique.

La vie au club :

Il faut reconnaître que les membres jouent le plus souvent à AD&D mais depuis un certain temps un effort est mis sur les autres JdR. Les maîtres du club essayent de promouvoir un style de jeu qui leur est propre, favorisant plus la finesse que la force brutale et la simple incarnation d'un personnage dans une liste de matériel. Cela semble payant au vu des résultats obtenus en tournoi, notamment à Toulon : en 1984 1er, 3ème & 5ème ; en 1985 1er, 2ème, 4ème, 6ème, 7ème & 10ème, etc

En septembre 1985, la section figurines du club, pour des raisons pratiques, s'est séparée d'Alter-Ego tout en restant toujours très liée (un membre cotisant à Alter-Ego peut jouer à l'AMM et vice versa sans aucun problème). L'AMM * compte parmi ses membres, environ une quinzaine, le champion de France en titre de Wargame antique, Alain Roudil le bien-nommé.

L'ambiance :

Place des Géants 20 h 28 ... 15 personnes battent des pieds dans la nuit, le regard fiévreux, surveillant les sorties d'un parking souterrain. Soudain, un homme (peut-on encore appeler ça un homme) surgit, se dirige d'un pas nonchalant vers la porte grillagée du Repaire (en vente au Dernier Cercle). Un bruit métallique, la porte s'entrouve, et m.... ! Wouiiiiinn ... (bruit de sirène). Ces c... ont encore oublié de couper l'alarme.

Comme nous pouvons le constater l'ambiance n'est pas triste. En effet le club accueille en son sein des personnes de toutes origines et de tous âges (moyenne 25 ans), avec un groupe d'habitues relativement âgés qui ont entre 30 et 45 ans. Ce qui est important, est que le club a amené des personnes aussi différentes qu'un chercheur et un lycéen à se rencontrer et à s'apprécier. La majorité des joueurs se rencontrent souvent à l'extérieur pour jouer, discuter, faire la fête, car quelques fois nous allons au club juste pour rencontrer des amis, discuter, etc ..., tout simplement se sentir bien.

Certaines personnes trouvent notre cotisation de 30 F par trimestre un peu élevée, mais il faut voir qu'elle n'a pas augmenté depuis la création du Club. L'argent dont nous disposons (en dehors de l'assurance, etc ...) sert à l'achat de nombreux jeux auxquels une majorité s'intéresse. Nous avons actuellement dans nos locaux une trentaine de jeux que les gens peuvent emprunter pour, bien sûr, jouer chez eux.

Notre ambition serait de pouvoir accueillir beaucoup plus de monde dans des locaux beaucoup plus grands et à plein temps. Mais actuellement sur Grenoble il est quasiment impossible de trouver quoique se soit, la mairie étant littéralement assaillie par quelques centaines d'associations diverses et variées. Heureusement à Grenoble et ses environs, de nouveaux clubs font leur apparition, la plupart du temps dans le cadre des M.J.C ou Maison pour Tous. Enfin pour finir, cette maxime d'un célèbre druide HALDOR : "La nature est pleine de défauts mais elle est si belle ...".

CONFIAINT DANS L'AVENIR

TOUT CONTACT ... J.M. Platret -
Tél. 76.47.42.34

* AMM se réunit tous les samedis après-midi à la Maison des Associations située 7 rue A. Berges, GRENOBLE.

CLUB : "LE PAYS DES REVES ET DES CAUCHEMARS"

C'est au début de l'An de Grâce 1983 que de téméraires aventuriers découvrirent un pays fabuleux, peuplé de créatures fantastiques, dont les seules limites étaient celles de leur imagination.

Puisqu'en ce lieu secret, leurs désirs, conscients ou inconscients, dictaient leur loi à la réalité, puisqu'en cette terre magique les révélations tant attendues - ô merveilles si douces - et celles si redoutées - maudites conséquences - ne refusaient plus de surgir, ils décidèrent de nommer cet asile

Pays des Rêves et des Cauchemars !!!

Pendant les deux premières années, le petit groupe de héros, encore jeunes et peu expérimentés, déambulait maladroitement dans l'immense contrée. Peu à peu leur savoir s'accrut, leur nombre augmenta et leur force de même ... Arrivant désormais à plus d'une vingtaine de vaillants guerriers et clercs, mages et voleurs ... errant de Donjons en Donjons, les aventuriers, qui consacraient leurs périodes de repos essentiellement à l'étude de sciences étranges décidèrent de former une association secrète.

Deux salles leur étant d'ores et déjà prêtées par l'association des résidents de la mystérieuse et puissante Résidence Houille Blanche, c'est tout naturellement que le nouveau groupuscule fut affilié à celle-ci en Octobre 1984. Les premières infrastructures dignes d'une véritable guilde apparurent alors : le nom du pays des Rêves et des Cauchemars devient officiel, des cartes de membre ornées du paraphe du Roy, ainsi que du sceau du pays ... d'Octobre, furent octroyées aux loyaux sujets et un calendrier fut élaboré

Dès cette année, certains des aventuriers, lassés des explorations des Donjons médiévaux ou par trop molestés - ah les terribles Dragons ! -, usèrent d'une porte temporelle fraîchement découverte pour venir lutter au début du siècle contre d'Indicible et se faire occire par les Sombres Rejetons de Cthulhu. A la fin de l'An 1985 de l'Ere de Brian, la guilde, désormais plus puissante et plus ambitieuse, augmenta ses effectifs (atteignant une cinquantaine de membres) en même temps que ses activités. Les explorations débutées dans l'année continuèrent avec une ardeur renouvelée : la découverte des voyages interstellaires et des planètes si lointaines grâce à Travailler, du monde de la Chevalerie et de la Sorcellerie ... Une troisième salle de réunion fut acquise, de nombreuses initiations permirent au nouveaux comme aux anciens d'accéder à d'autres connaissances : Daredevil permit de découvrir les mystères des années 20 sans avoir à lutter contre les Horreurs Rampantes de Nyarlathotep ; les honorables membres de la guilde purent suivre le code du Bushido tandis que d'autres tentaient de s'immiscer dans les Rêves de Dragon ; la Terre du Milieu devint accessible à toutes les races, pour certains sous l'égide du RoleMaster, alors que les mystères des Légendes Celtiques étaient partiellement révélés ; enfin les amateurs d'exagération, de délire et d'irrationnel devenaient des Golden Heroes ou, bien pire, s'adonnaient avec délice à l'in vraisemblance de TOON !

PROCHAINES ETAPES :

REIMS -- LYON

Les preux chevaliers du Pays des Rêves et des Cauchemars décidèrent alors de former un insidieux complot dans le but de transformer tout humain normal en Joueur acharné, d'inonder le monde sous la vague déferlante du Jeu de Rôle.

Ils seront sans pitié et n'épargneront personne ...

LE DERNIER CERCLE

ACTIVITE :

- Actuellement, notre maison édite des scénarios sur le thème du médiéval fantastique qui s'appliquent facilement sur les Jeux de Rôles existants ; de façon directe sur Donjons et Dragons et ses règles avancées, sur Tunnel and Troll ..., avec plus de réserves sur des jeux demandant plus de caractéristiques du type Runequest, Légendes ... (réserves qui n'existent pratiquement pas pour les Maîtres de jeu confirmés, qui, avec un peu de travail devraient facilement visualiser l'importance des personnages et monstres décrits dans les modules).

- Ces scénarios offrent un choix au niveau des auteurs (pour le moment tous différents, certains réapparaîtront d'ici les prochains mois), tous passionnés de JdR. Notre volonté : avoir le choix le plus large possible d'auteurs nous présentant leur vision du JdR à travers leurs histoires. notre but : arriver à une qualité littéraire et à des scénarios où l'aventure prend la plus large part.

- Les histoires sont originales, et cela afin d'aider le Maître des Cercles, si le thème lui plaît, dans la mise en scène du scénario qu'il propose à ses joueurs. Ceux-ci ont l'avantage de participer à une aventure à rebondissement, mêlant la réflexion à l'action afin de vivre la partie de jeu de façon dynamique. Tout cela favorisant le "ROLE" des personnages, pigment nécessaire au jeu.

FONCTIONNEMENT :

- LE DERNIER CERCLE est favorable à toutes propositions d'édition, pour le moment dans le domaine des scénarios, mais aussi plus largement dans celui du jeu, des livres ayant trait à l'aventure, fantastique, roman noir, policier ou science-fiction. Toute proposition est reçue avec enthousiasme, et fait l'objet d'une étude en vue d'une éventuelle publication (comité de lecture, tests de jouabilité ...) et dans le cas d'une décision positive il est procédé à l'établissement d'un contrat.

VIE QUOTIDIENNE :

* Les personnes.

Trois personnes sont à la base de la société :

PHILIPPE, le gérant, âme damnée du groupe, préfère le travail dans l'ombre à la parade sociale. Les démonstratifs à toutes les sauces : celui que vous connaissez tous ou que vous connaîtrez sûrement, DOMINIQUE, un homme public dans le sens le plus large du terme ; OLIVIER, directeur des coups foireux (à ce niveau, atteindre un poste de direction, il faut le vouloir).

- Deux autres intégrés au cours d'une existence encore toute jeune : FRANCOISE, l'argument N° 1, d'une force de caractère peu commune n'ayant d'égale que sa beauté ; et JEAN LOUIS, le 4ème coin du DERNIER CERCLE (ou comment réenvisager la quadrature d'icelui), à la fois animateur et démonstrateur.

- Les pas-associés-mais-qui-méritaient-de-l'être, depuis les sympatisants en passant par certains auteurs jusqu'aux "prenant parti pour la cause" : J.M. PLATRET, toujours là pour nous pousser sur nos derniers retranchements ; J.M. FORR, nous assurant des services d'une rare qualité ; JEAN JOSE, l'informatiquement nôtre (mais d'où peut bien lui venir cette passion quasi méridionale) ; DIDIER, SERGE, VERONIQUE, et puis ... et puis ALTER EGO, les lecteurs (dont nous attendons remarques, critiques, etc ...) et les auteurs : JEAN PIERRE, BRUNO, PAQUERETTE, JEAN PHIL, ... STOP

* lieu de travail :

Si vous avez lu le N° 30 de CASUS BELLI, p 46/47, vous avez un peu idée de ce qui se passe chez nous, d'autant qu'actuellement nous entrons dans une période dite "GUERRE DU FEU" (vous avez dit cigarettes ...) et pour certain ça va être dur. Enfin nous sommes logés pour le meilleur et surtout le pire, au 18, rue Gabriel PERI à GRENOBLE 38000, contact téléphonique 76.87.23.12.

* les sorties :

Que les clubs le sachent, nous n'hésitons pas à changer d'air, et les rencontres nous intéressent (encore du jeu !) surtout dans le SUD-EST ; mais le planning est chargé : une rencontre à Marseille (Orc'n Troll), à Vitrolles (Donjon Swett Donjon), à Grenoble (2 fois, notamment avec Alter Ego les 29 - 30 - 31 mars), à Lyon avec Jacques Marcelin de "A VOUS DE JOUER", puis à St Etienne (le 3 mai), peut-être Clermont-Ferrand, une invitation à Bayonne cet été, et Toulon ... AH ! TOULON ! ...) sans bien sûr oublier Morestel dans l'anre du Dragon, celui-là même que vous lisez ... Le monde du Jeu de Rôles bouge, laissons nous emporter ...



LE DERNIER
JEUX-CADEAUX

25 bis, cours Berriat GRENOBLE

TÉL. (76) 87.93.81



Lieux imaginaires

KERIOK

REPAIRE DE PIRATES

"Lieux imaginaires" de ce N° 4 vous invite à découvrir l'installation d'une base de pirates sur une île de l'océan Galarc'h dans le monde de Trégor ...

Nous vous conseillons de compléter la lecture de cet article en consultant la carte de la province d'Effir, publiée dans ce numéro. Nous vous proposons une description très précise des lieux, afin que vous puissiez intégrer Kériok, pratiquement sans modification au coeur de l'un de vos propres scénarios. La courte nouvelle qui débute l'article peut très bien fournir l'amorce d'une aventure pour un joueur

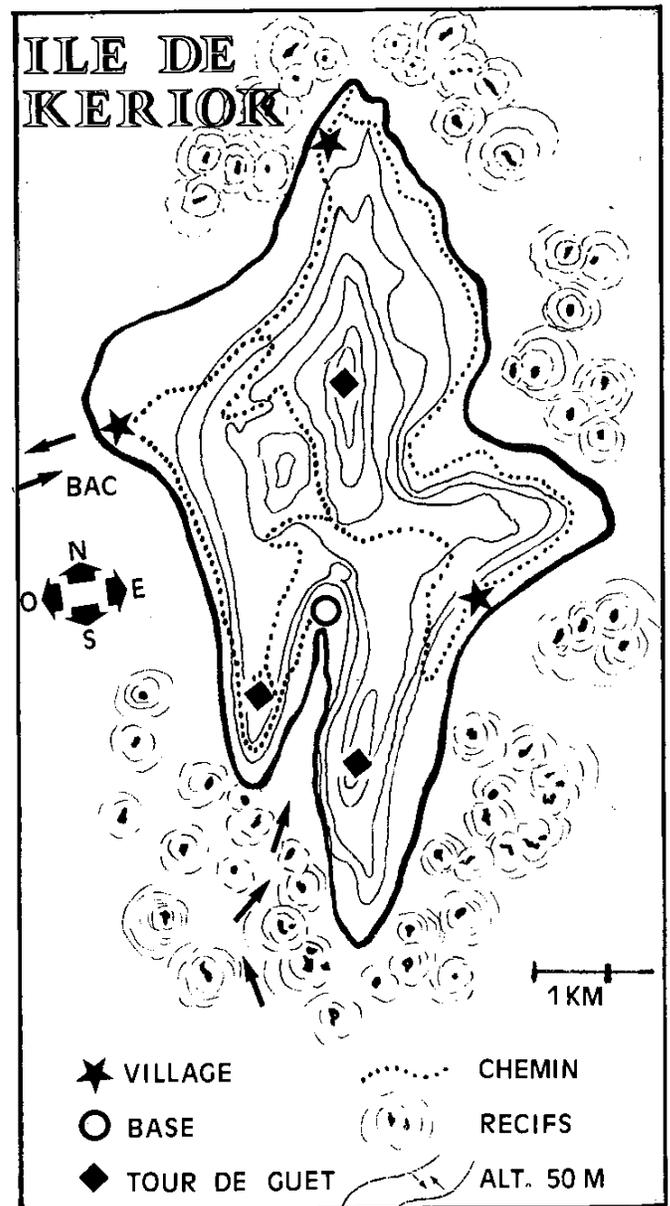
Le voilier, un grand trois-mâts, s'avance précautionneusement à l'intérieur de l'étroit chenal qui s'ouvre parmi les récifs. Après quelques manoeuvres habiles du navigateur, debout à l'arrière près du gouvernail, le bateau s'approche des longues jetées fermant le port, et sur lesquelles viennent se briser les dernières grandes vagues qui ont réussi à remonter le fjord. Deux hommes courent sur le mur étroit pour détacher et remonter la longue chaîne qui protège le lieu de toute visite indésirable. D'autres bateaux, plus ou moins gros, sont amarrés le long du quai, mais un calme parfait règne sur ce petit village blotti au peid des falaises. Le décor est somptueux, et le site incroyablement bien choisi. Un témoin attentif, placé sur la rive, remarquerait que nul à bord ne semble s'en soucier : ni l'équipage, sans doute blasé, qui vaque à ses occupations, ni l'homme attaché au mât, à l'avant, qui regarde cet étrange décor avec angoisse ...

Cette pauvre créature harassée, tenant à peine debout, le visage cruellement marqué par la souffrance, c'est vous ! Prisonnier de ces marins sans pitié, vous savez que vous jouez ici votre dernière carte ... Radan Fendik, chef des pirates de l'île de Kériok, est également, pour l'heure, le maître de votre destin. Croira-t-il l'affirmation selon laquelle vous souhaitez travailler sous ses ordres ? Acceptera-t-il cette offre qui fait qu'à l'instant présent vous êtes le seul survivant du navire marchand que les pirates ont intercepté il y a quatre jours en haute mer ?

Morgan l'agile, second capitaine de Radan, ne se fait, lui, aucun doute sur l'issue de l'entretien. Son sourire ironique montre bien qu'il sait de quel prix va être payée votre trahison et c'est sans doute dans l'attente d'un plaisir encore plus grand que son sabre s'est arrêté à quelques centimètres de votre cou ... "Vous ne pouvez pas payer la rançon ? Les prisonniers ne nous intéressent pas, ce sont des bouches inutiles ... Pas de quartier !" Le bateau accoste, quelques marins l'amarrent solidement. L'expédition ne ramène qu'un maigre butin et n'attire pas la foule. Deux pirates vous détachent du poteau, et vous entraînent à terre, vers le logis du chef. Tout cela se passe si rapidement que vous n'avez guère le temps de détailler les lieux

KERIOK, REPAIRE DE PIRATES

Parlant de l'îlot, les habitants de Sorcumeth, grosse bourgade de la côte, disent qu'il est impossible de savoir si l'endroit est plus redoutable à cause des récifs qui l'entourent, ou des pirates qui l'habitent. Nul ne sait, en tout cas, lesquels sont les plus nombreux. La réputation de l'endroit est solidement établie,



depuis plusieurs siècles, et les gouvernants de la province semblent s'en accommoder. Une convention tacite, basée sans doute sur des échanges de services assez nombreux, semble garantir la tranquillité de l'île.

La population de Kériok ne se compose pas que de hors la loi, mais le banditisme maritime est cependant l'activité essentielle de l'île. Même ceux des habitants qui ne sont officiellement qu'honnêtes pêcheurs, connaissent l'appel du carillon de la tour noire. Ils peuvent se métamorphoser en quelques heures, en recrues solidement armées pour les équipages du grand maître de cet étrange royaume, Radan Fendik. Bien que n'ayant jamais été reçu à la cour de Sorcumeth, l'homme sait qu'il peut parfaitement compter sur le silence complice du grand ordonnateur Molor. Même les magiciens des îlots de Mendegna sont représentés à Kériok, en la personne de Raféna Cranek, sorcière, conseillère personnelle de Radan, que l'on surnomme "la maîtresse des griffons".

Les pirates ne se mélangent guère aux autres habitants et disposent, au fond du grand fjord situé au sud de l'île, d'une base, redoutablement bien protégée. Seuls quelques marins, portant le titre de "navigateurs", connaissent les passes qui permettent de franchir sans encombre la multitude de récifs ceinturant la côte. Ces hommes sont tellement précieux qu'ils forment une caste, jouissant de privilèges presque aussi importants que ceux des capitaines.

DESCRIPTION DU REPAIRE

La population du village comporte environ 200 pirates, formant les équipages des voiliers, et une quarantaine de soldats restant à terre pour surveiller les entrepôts ou faire le guet dans les tours. Un millier de personnes vivent également sur l'île, 250 environ étant mobilisables en cas de campagne importante ou de danger sérieux. En période calme cette main d'œuvre vit de la pêche, ou travaille dans le port à l'entretien des bateaux. Trois tours, placées aux points les plus élevés de l'île, permettent une surveillance efficace de la côte. Les deux tours placées à l'entrée du fjord jouent en outre un rôle défensif important, et abritent de grosses catapultes qui peuvent projeter des quartiers de roc sur un assaillant éventuel venu de l'océan. Gafernus, le prêtre dispose en plus des faveurs de sa déesse, d'un solide réseau d'informateurs, à terre, prêtres assassins ou voleurs, qui viennent compléter cette organisation remarquable.

La bande de terre suffisamment plane pour établir des constructions étant très étroite, plusieurs des maisons du port sont des habitats semi-troglodytes (comme dans les autres villages de l'île, d'ailleurs). Un accès facile par voie de terre n'est possible qu'à l'ouest, par la route qui arrive du bac. Sur la bordure est du fjord, les falaises se dressent verticales en-dessus de l'eau, empêchant toute pénétration rapide. Toutes les installations défensives terrestres se trouvent donc sur la rive ouest : une grande palissade en bois ferme l'accès du village, gardée constamment par les soldats. Un chemin de ronde creusé dans la falaise (niveau +2) permet une surveillance efficace et offre un abri aux soldats en cas de conflit. On y accède par un escalier, à l'extrémité sud (J), ou nord (entre A et B).

Notes concernant le plan général de l'installation dans le fjord :

A Maison de Radan FENDIK (voir plan détaillé).
 B Maison de Raféna KRANEK, magicienne.
 C Enclos des griffons. Ces animaux acceptant de recevoir des cavaliers en monture, permettent à Radan FENDIK de disposer d'une arme supplémentaire redoutable.
 D Ecuries : une quarantaine de chevaux sont disponibles dans le village, et sont utilisés surtout par les messagers ou coursiers rapides qui se rendent sur le continent.



E entrepôts de marchandises courantes.

F dortoirs et cantines.

G Auberge (salle en partie creusée dans la falaise, reliée à la maison du chef par un passage secret -M- aboutissant dans les caves).

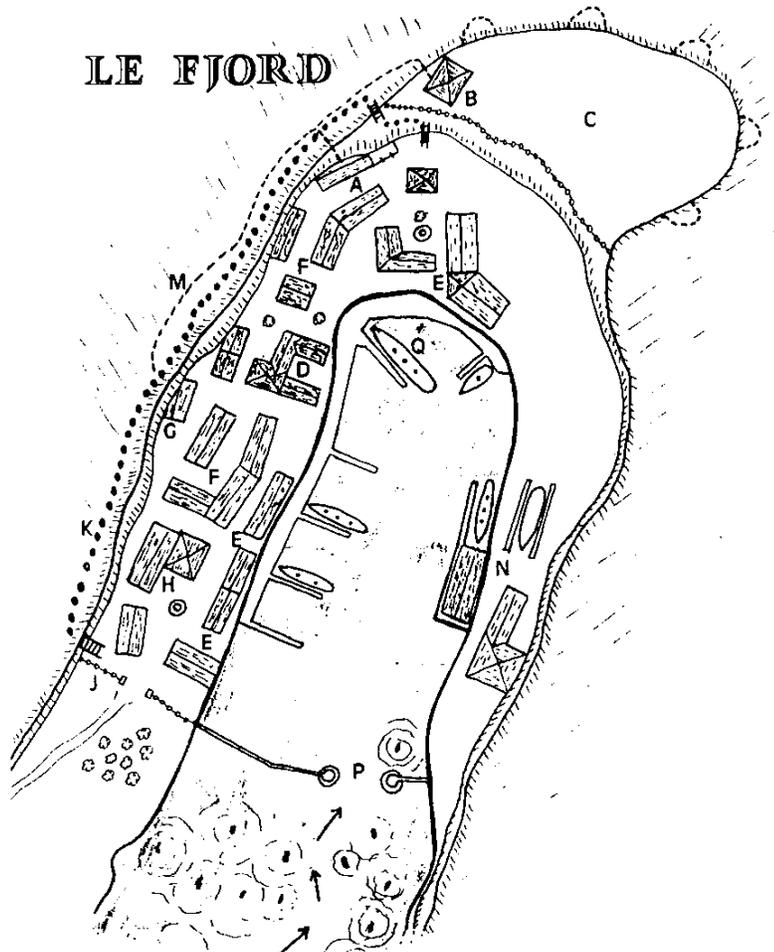
H Maison du clerc et temple.

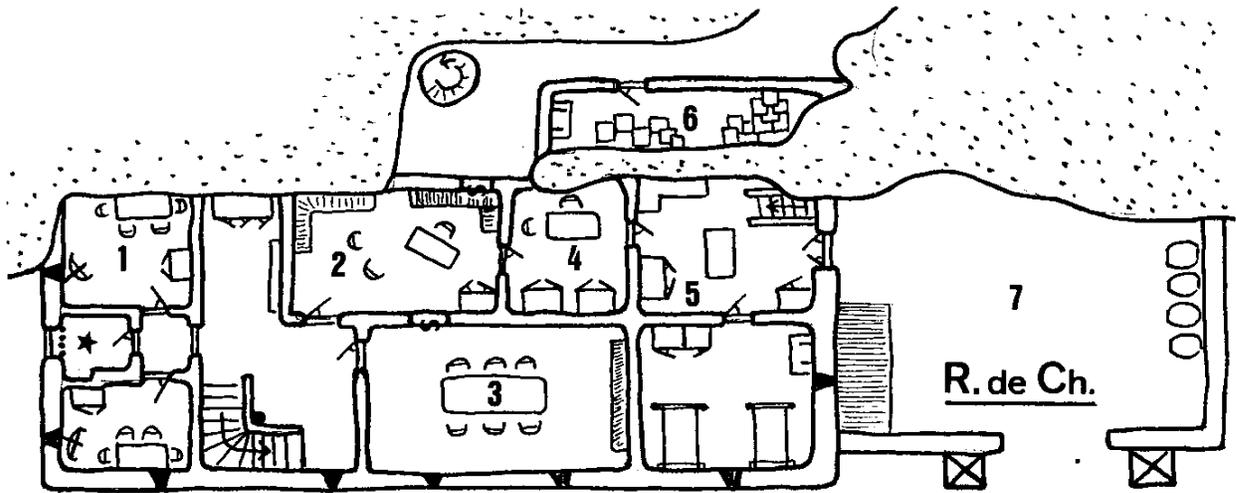
J Palissade et chemin de ronde K.

N Cale sèche et hangar d'entretien des bateaux.

P Entrée du port protégée par une longue chaîne en partie immergée, qui doit être remontée à l'arrivée de chaque navire.

Q Bateau personnel de Radan Fendik. L'équipage est "trié sur le volet" et se compose de quarante pirates dévoués corps et âme à leur chef.



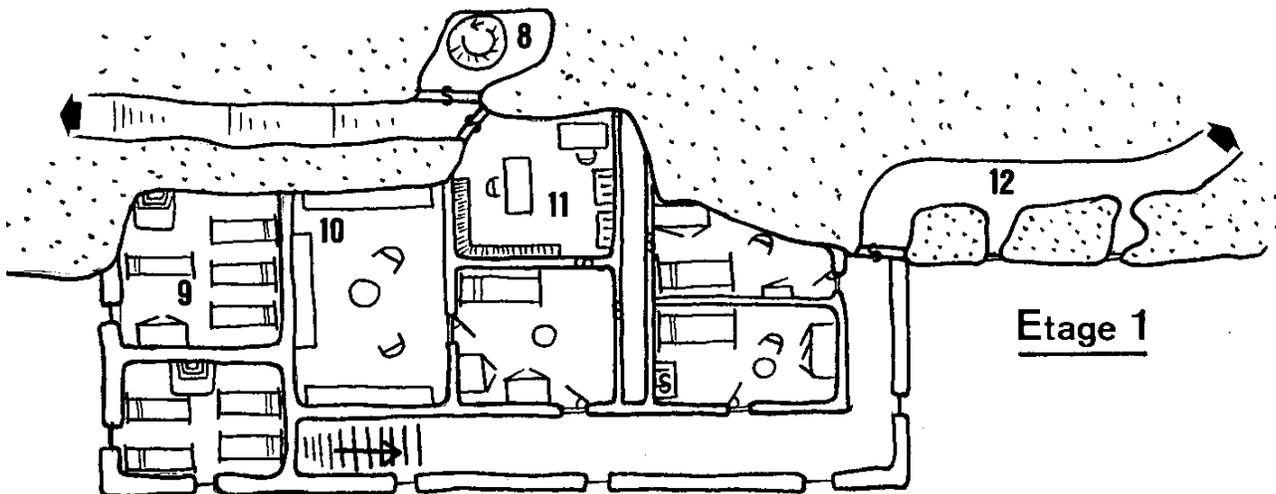


Notes concernant l'aménagement de la maison du chef :

- 1 - De part et d'autre de l'entrée principale se trouvent deux salles de garde indépendantes. Une arbalète géante placée derrière une meurtrière assure la "couverture" de l'accès. Tout étranger admis de l'intérieur de la maison est reçu d'abord dans un couloir de petite dimension. En cas d'alerte, une herse commandée depuis les salles de garde peut bloquer la porte extérieure, empêchant ainsi toute sortie du personnage indésirable. Il ne reste plus qu'à provoquer l'ouverture d'une trappe qui s'ouvre dans le plancher et précipite la victime dans les sombres profondeurs du sous-sol.
- 2 - bureau privé du chef. L'une des bibliothèques coulisse et permet d'accéder à une galerie creusée dans la falaise qui conduit à la maison de Raféna KRANEK. C'est ici que se trouvent les entrepôts contenant les marchandises de valeur (- 4 - prises personnelles du chef), et un escalier en colimaçon, aménagé dans un puits qui dessert le sous-sol et le premier étage de la maison.
- 3 - Salle de réception : communique avec 2 par une porte secrète.
- 4 - Salle à manger privée.
- 5 - Office et chambre des domestiques (à côté).
- 7 - Accès arrière à la maison. La cour est entourée d'un mur élevé. Deux sentinelles montent la garde à l'entrée du portail. La galerie 12, creusée dans la falaise du premier étage, permet une surveillance efficace des environs immédiats.

- 8 - Accès au "puits-escalier" au premier étage.
- 9 - Chambre des gardes, communiquant avec les pièces 1 par une trappe et des échelons métalliques.
- 10 - Salle des trophées. L'accès est strictement réservé à Radan. Fendik. La pièce contient une collection d'objets hétéroclites et de valeur diverse.
- 11 - Il faut obligatoirement emprunter un passage secret pour entrer dans cette sorte de réduit aménagé en bureau. De nombreuses archives, courrier entre autres, concernant les activités des pirates, et les échanges de marchandises ou de bons services entre Fendik et les autorités de l'Effir. Ces parchemins sont tenus à jour par un étrange petit bonhomme, très âgé, conseiller privé et discret du chef. C'est un véritable "rat de bibliothèque", ne quittant pratiquement jamais le premier étage de la maison. Peu de gens le connaissent à Kériok, en dehors de Fendik et de Raféna KraneK.

Les invités ou les personnages comparaisant devant l'autorité supérieure du chef sont obligatoirement reçus dans la salle 3, où se tiennent également les réunions des capitaines ou des navigateurs. La maison est bien protégée, et il n'est pratiquement pas possible de l'attaquer directement. Il ne faut cependant pas oublier que l'endroit est jugé relativement sûr par ses habitants, et que la tranquillité finit par endormir bien des soupçons !



La maison du chef des pirates

STAR[®]
FRONTIERS

J.P. SANTI

Perte de contact sur DIXON 3

Scénario

Une expédition scientifique disparaît sur une étrange planète, que l'on pense inhabitée... Acte de piratage ? disparition volontaire ? Une équipe d'aventuriers courageux acceptera-t-elle d'enquêter sur ces mystérieux événements ?

AVANT-PROPOS

Ce scénario se joue avec les règles sur les nouvelles races. On peut néanmoins le jouer avec les quatre races initiales avec peu de modifications. Si vous prenez les nouvelles races, il vous faut savoir que la planète dirigeant la FPU est Uranus, au système politique impérialo-démocratique. A la tête d'Uranus, un empereur très respecté que l'on continue à appeler Le Capitaine à cause des exploits dont il a été le héros sous ce grade. Indirectement les aventuriers vont travailler pour l'empereur.

INTRODUCTION

Après avoir pris quelques jours de vacances, les personnages se font convoquer par le président au siège central de leur planète :

"Messieurs, Mesdames, leur dit-il, vous connaissez sans doute le système solaire DIXON, situé entre ceux de Truane et de Prenglar. Ce système ne comporte aucune vie, sauf peut-être sur la troisième planète, que l'on a provisoirement appelée Dixon 3, et qui n'a pas encore été explorée. D'après les observations par satellites, elle possède les mêmes caractéristiques que d'autres planètes déjà habitées par les humains, aussi y avons-nous envoyé un groupe de savants pour enquêter. Sept des meilleurs scientifiques de l'empire sont allés s'installer dans une base transportable par fusée. Durant vingt quatre heures, aucun problème ne s'est posé. Et soudain nous n'avons plus eu aucun contact radio, ni aucun signe de vie, rien !"

Il leur présente alors l'équipe : JESSICA GLORY, humaine, médecin. RIAC TRYANE, marsien, physicien. TK'ASTE, vrusk, chimiste. DGYSFF, saturnien, informaticien. MARC LAFFOND, humain vénusien, géologue. MALECUE BIRK, dralasite, zoologue. Le célèbre NOUVE KROUKS, uranussien, roboticien, mathématicien, historien, astrologue et chef de mission. Et enfin JACK FEURTINE, uranussien, capitaine de la troupe d'élite des commandos, responsable de la sécurité, qui dirige quinze soldats des troupes d'assaut.

"Toutes les mesures de sécurité ont été prises, vu le nombre et la qualité des scientifiques, continue-t-il. De plus, Feurtine est un des meilleurs soldats de la galaxie. Pourtant, il est arrivé quelque chose. L'empereur d'Uranus est dans un état d'anxiété extrême : si les scientifiques étaient morts, ce serait une catastrophe pour la science, surtout en ce qui concerne Nouve Krouks, scientifique génial connu à travers la galaxie comme un cerveau prodigieux.

Messieurs, Mesdames, voici votre mission : allez sur Dixon 3, retrouvez et protégez les scientifiques. Vous serez payés mille cr., plus une prime de risque de cinq cent cr. chacun, plus cinq cent cr. par scientifique vivant. En prime, on vous fournira un équipement ultra-moderne que vous pourrez conserver si vous signez un contrat avec les services spéciaux de la FPU."

LE MATERIEL :

- un explorateur (150 points de structure).
- un pistolaser par aventurier.
- une ration de survie pour trois jours par aventurier.
- huit troussees médicales pour premier soins (s'il y a 5 ou 6 joueurs).
- trois staydoses.
- trois stimdoses.
- une matraque électrique.
- cinq grenades à fragmentation.
- une combinaison albedo chacun.
- un émetteur-récepteur chacun.
- un lance-roquettes et trois roquettes.

Si les joueurs ne sont que deux ou trois, on peut leur adjoindre un robot de combat.

ARRIVEE SUR DIXON 3 :

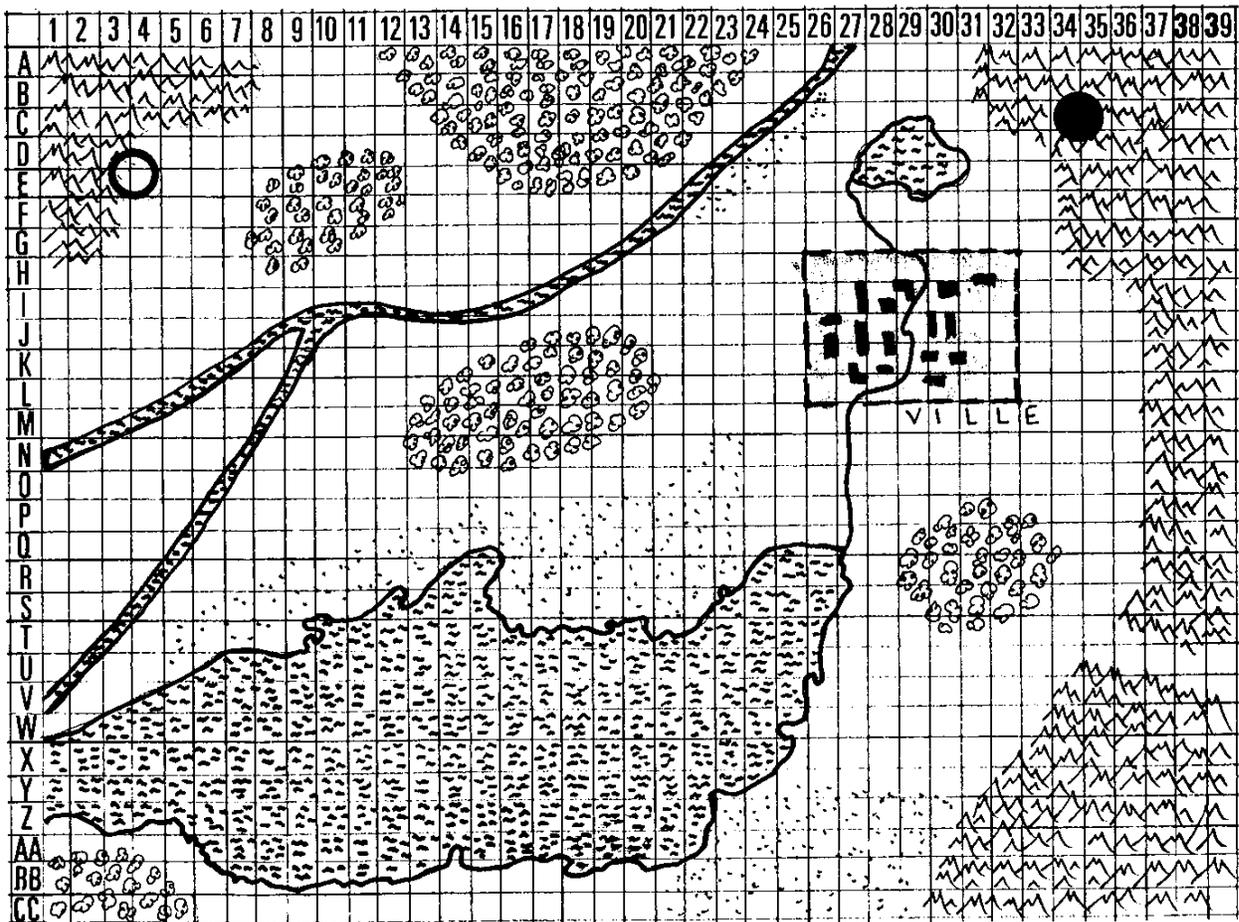
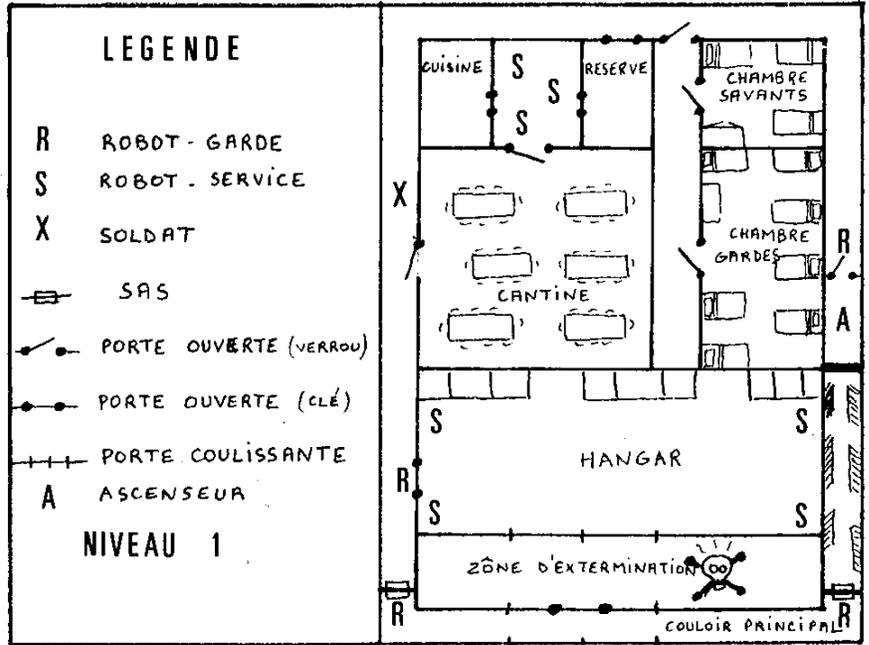
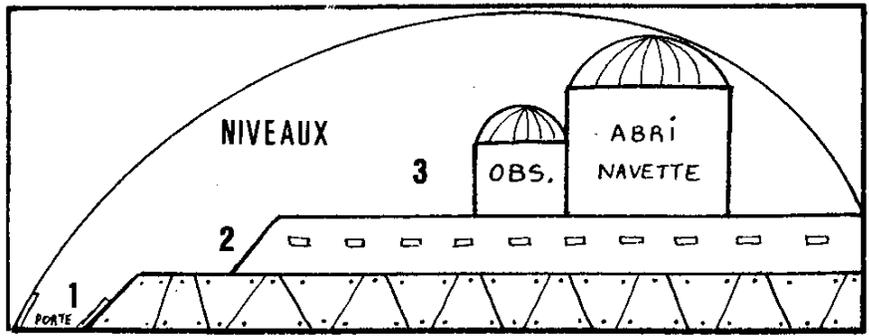
Remettez aux joueurs le plan de la région. Le vaisseau spatial de la FPU les pose en E4-F4. Là les attend un explorateur avec tout le matériel à l'intérieur. Devant eux se trouve la base de Dixon 3, protégée par un dôme quasi-indestructible. Une porte avec un système complexe, de niveau 6, en assure l'ouverture. Malgré ce système de sécurité, les aventuriers n'ont aucun mal à ouvrir : le système ne fonctionne pas. Il en est de même pour la porte donnant accès au niveau un de la base.

I DANS LA BASE :

NIVEAU UN : Les cloisons sont en acier blindé. Il y a effectivement des robots aux emplacements indiqués mais aucun n'est fonctionnel. La zone de décontamination est inefficace. Tout est dévasté, certaines portes sont enfoncées, les tables de la cantine sont renversées, etc ... Dans le hangar on trouvera un hélicoptère, deux voitures planantes et trois motos, mais complètement saccagés, inutilisables, irréparables. Tout le premier niveau est dans cet état. Seul l'ascenseur fonctionne.

NIVEAU DEUX : Tout est en ordre, mais les robots ne fonctionnent toujours pas. Seule la fonction information de l'ordinateur peut être utilisée. On y trouvera le dernier ordre : "Déconnection et sabotage des robots et systèmes de sécurité. Auteur : Jack Feurtine."

| | |
|--|----------------|
| | BASE |
| | REPAIRE SATHAR |
| | MONTAGNES |
| | FORÊT |
| | EAU |
| | SABLE - DESERT |
| | 2 KM |



Là où devaient se tenir des soldats on ne trouvera que des morts.

Dans les couloirs errent trois pirates :

FOR/END DEX/VdR SOC/AUT BI

Pirate 1 : 35/30 40%/40 50/35 6

Pirate 2 : 20/19 70%/25 55/60 3

Pirate 3 : 21/24 80%/28 45/40 4

Ils sont armés de mitraillettes, attaquent à vue mais semblent avoir été plus ou moins blessés. S'ils sont vaincus, ils raconteront ceci, sous la menace :

"Il y a eu une fuite. Ainsi, nous, pirates, savions bien à l'avance que sept des plus grands scientifiques allaient partir pour Dixon 3. Trente d'entre nous se sont infiltrés dans le vaisseau spatial à la place de l'équipage conduisant la mission, ainsi que dans le vaisseau devant conduire les troupes d'assaut. Lorsque les hommes des commandos sont allés se changer, nous les avons enfermés, et nous avons lâché sur eux des gaz mortels, Jack Feurtine a eu le temps de se larguer dans l'espace à bord d'une navette de sauvetage. Vu son état, maintenant il doit être mort.

Au début, tout s'est bien passé : nous avons neutralisé les robots et les systèmes automatiques de défense avec le numéro de code de Feurtine et les soldats étaient nos hommes. Comme nous avons accès à tous les ordinateurs, ce fut un jeu d'enfant que de couper tout contact avec l'extérieur en vingt quatre heures. Il ne nous restait plus qu'à violer la sécurité menant à la navette "l'Arche", ce qui nous prendrait plus de vingt quatre heures ... Mais il y a eu une tuite : Dixon 3 est habitée et nous avons été attaqués par les indigènes. En temps normal ils n'auraient pas pu entrer mais vu que nous avons saboté les systèmes défensifs ... Ca a été un vrai massacre ... Nous on a fait les morts pour ne pas se faire embarquer comme les "grosses têtes."

Il ne pourront rien dire d'autre.

Dans les salles de travail des scientifiques, on peut trouver des choses intéressantes :

Nouve Kroucs : rapport 1 :

"J'ai remarqué des ruines dans la région K30 et j'ai pris des clichés. D'après mes analyses, cette civilisation s'est éteinte depuis au moins un siècle et son architecture témoigne d'une société de type industriel. Après avoir pris contact avec Tk'aste, j'ai appris que cette zone possédait un taux de radioactivité anormalement élevé."

Dgysff : rapport 1 :

"Vérification des ordinateurs dès notre arrivée : aucun problème."

Maleone Birk : rapport 1 :

"J'ai appris l'accident de Monsieur Laffond : l'existence d'une créature de ce type sur cette planète semble impossible, l'environnement nécessaire à sa survie n'existant pas ici. Nous concluons que Marc Laffond a été choqué et que cela passera."

Tk'aste : rapport 1 :

"Première série d'analyse : l'atmosphère est constituée de 21% d'oxygène, 78% de gaz carbonique et 1% de gaz rares : elle est parfaitement viable pour l'espèce humaine. Deuxième série d'analyse : certaines parties de la région renferment des taux de radioactivité non dangereux mais anormalement élevés."

Jessica Glory : rapport 1 :

"Marc Laffond s'est fait électrocuter quelques heures après notre arrivée hors de la base. Ce n'est pas grave mais il a été choqué : il prétend avoir été attaqué par une espèce de méduse volante électriifiée."

Marc Laffond : rapport 1 :

"J'ai été attaqué par un animal monstrueux, une sorte de méduse volante. Elle m'a envoyé des décharges électriques. Quand les autres m'ont trouvé, il n'y avait plus que moi, mais je ne suis pas fou : je suis sûr de ce que j'ai vu !"

NIVEAU 3 : On peut accéder à la salle d'astronomie, où on ne trouvera rien d'intéressant. La porte de la base d'envol de "l'Arche" est impossible à ouvrir (niveau 6), et les robots gardes se trouvant à l'intérieur sont en parfait état.

NOTE : - Vous pouvez faire découvrir les

documents des scientifiques avant l'attaque des pirates.

- Les clichés de Kroucs sur les ruines sont introuvables.

II EN ROUTE POUR LA VILLE

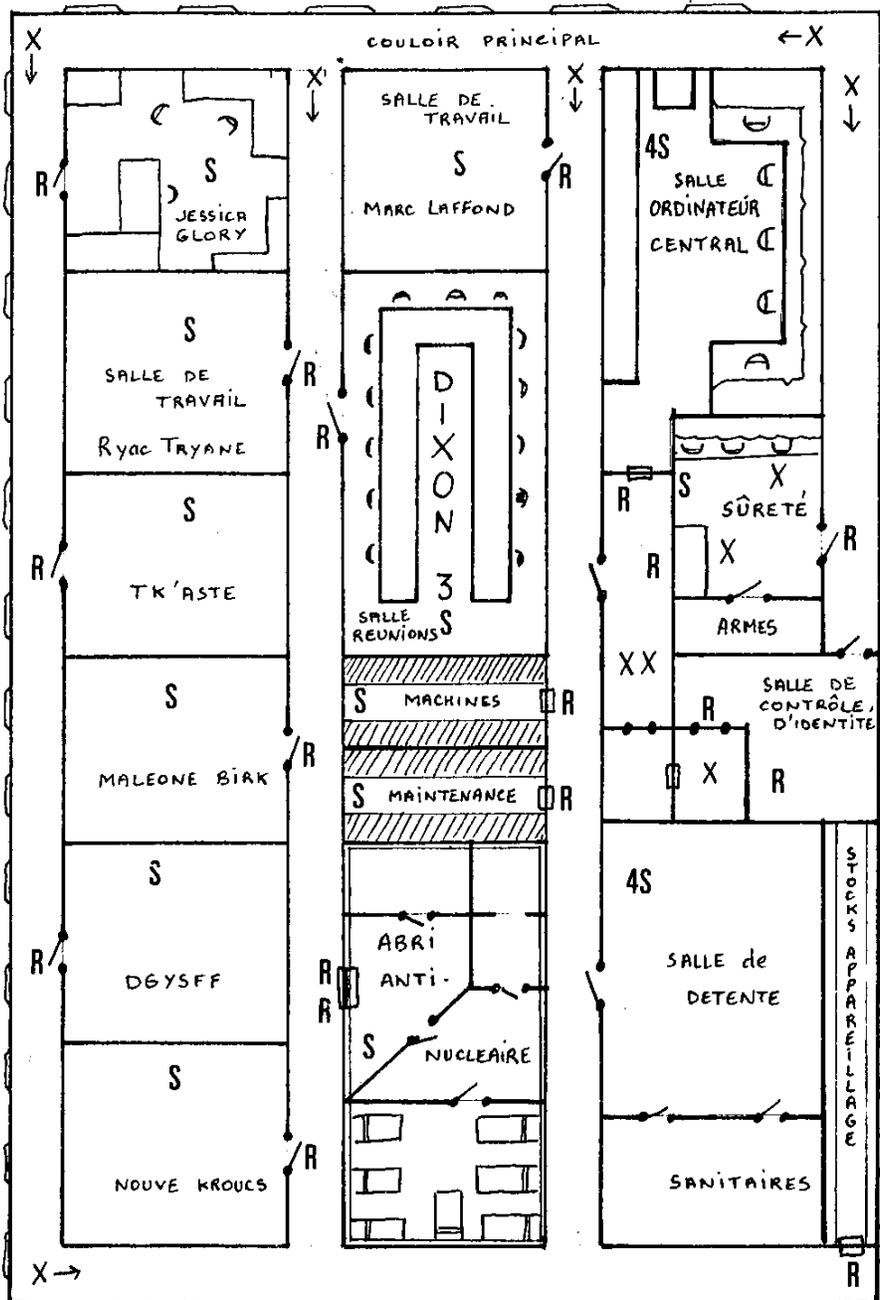
RENCONTRES :

1) - Les personnages roulent pendant environ huit kilomètres et se trouvent vers la zone F12. Un Rampant surgit du sol et attaque. (voir fiche sur SFO "Naufrage sur Volturus")

BI/VdR : 5/45 - END : 400 - Attaque : 30% - Dégâts : 6D10 - Attaque deux fois.

2) - Entre B21 et M21, dix hommes équipés de fusil à balles de type inconnu et ayant en tout quatre grenades, tendent une embuscade.

Hommes : BI/VdR : 6/55 - END : 50 - Attaque : 60% - Dégâts : fusil : 3D10 - Grenade : 6D10 -



NIVEAU 2

Ils jettent des grenades sur l'explorateur jusqu'à ce que les aventuriers descendent se battre. Aucun ne se rendra vivant.

III LA VILLE

Il s'agit d'une ville ressemblant à celles de la Terre du XXème siècle, mais complètement dévastée, sans un signe de vie. Un fleuve la traverse. Un pont encore solide permet de rejoindre l'autre berge. Si un jet sur l'intelligence du personnage ayant le coefficient le plus élevé réussit, il remarquera que les bâtiments au-delà du fleuve ont l'air en meilleur état. Alors qu'ils sont à vingt mètres du pont, trente hommes sortent des ruines et encerclent les aventuriers.

BI/VdR : 7/70 - END 65 - Attaque 74 - Dégradats : fusil 4D10 - Grenade : 6D10 -

Ils somment les personnages de se rendre et de jeter les armes. Ils les fouillent et leur ordonnent de les suivre, en précisant que seul le chef répondra à leurs questions. Les personnages n'ont guère le choix.

L'EPREUVE : Les aventuriers marchent pendant un km jusqu'à une sorte de piscine couverte de 67 mètres sur 45. Ca et là, des blocs de béton à la surface. Des trapèzes sont installés à deux mètres au-dessus de l'eau, accessibles depuis l'eau par une corde. Aux deux extrémités de la piscine se trouve une corniche de quinze mètres de haut munie d'un trapèze. Tout autour se massent 30 000 spectateurs.

Un gradé s'approche, se présente, et explique aux aventuriers :

"Nous soumettons tous les étrangers à une épreuve initiatique avant de les admettre au sein de la Cité. A chacun d'entre vous sera opposé un de nos guerriers à tour de rôle et vous devrez en vaincre au moins deux. (NB : vaincre signifie réduire les points d'ENDurance à 3 au moins.) La mort de l'adversaire est possible mais pas obligatoire. Cependant si l'un d'entre vous tue un guerrier quand il aurait pu l'éviter, les autres voudront le venger. Sinon, nos guerriers évitent de tuer. Après chaque combat notre guerrier est remplacé. Si vous gagnez un combat, votre vainqueur, lui, restera en place. Et enfin, si vous perdez l'épreuve, vous serez tous exécutés."

On donne au premier aventurier se dévouant une mini masse d'arme de trente cm de long, brillante - dégat : 3D10 -, un couteau commando ciselé - dégat : 2D6 -, un harpon muni d'une seule flèche - dégat : 4D12 - et un blindage léger au bras droit ou gauche, servant de bouclier - absorbe 12 points sur réussite DEX.

Les cordes des trapèzes sont élastiques et donnent donc plus d'élan.

On dit au premier joueur de se placer sur la corniche, de sauter sur le trapèze et de plonger. Son adversaire fera la même chose.

La carrure des adversaires inquiète fortement les aventuriers.

1) - Savoir plonger : (DEX + LOG) / 2 s'il y a échec. Le personnage prend 1D10 de dégats tous les 3 mètres. Ex : plongeon raté de 15 mètres : Dg = 15/3 D10. En ce qui concerne le trapèze, on considère que la hauteur à laquelle se propulse le personnage est la moitié de la longueur qu'il aurait théoriquement ou pratiquement parcourue (voir déplacement en trapèze).

2) - Savoir nager : sauf cas spécial, tout personnage est capable de nager. Sa vitesse sera de 1D4 cases par tour. S'il ne reste à un personnage que 10 points d'ENDurance au moins, il ne pourra nager et devra rester sur un bloc de béton.

3) - Déplacement en trapèze : les chances de succès sont de 100% moins les dégats subis. On parcourt ainsi 2D4 cases. Si c'est pour rattraper un autre trapèze, faire un jet sur la DEX. Un échec signifie faire un plat (voir "savoir plonger" en échec). Si le personnage réussit, il a droit à un deuxième déplacement pendant un tour.

4) - Chute sur le béton : Dg = hauteur X 5 + 1D20

Un résultat très élevé peut signifier que le personnage tombe sur l'angle d'un bloc de béton.

5) - La noyade : si un personnage a 10 points END au moins, ou s'il est maintenu sous l'eau, appliquez cette règle : lancer le D100 sur (END + FOR)/2. Réussite : aucun dégat. Echec : perte de 3D6 points d'END. Si un personnage reste sous l'eau pendant plus d'un

tour, appliquer à partir du deuxième tour un malus de 5% puis de 10% au troisième etc ...

NOTE : - ici, le combat à mains nues est très important.

- pour gagner du temps, il est conseillé de noter pour chaque personnage les coefficients "savoir plonger", "noyade", et de faire un tableau récapitulatif de ces règles.

- le déroulement du jeu risque d'être ralenti : n'hésitez pas à donner des sueurs froides à vos joueurs.

- Choisissez les coefficients de guerriers en fonction des personnages.

La fin du combat : si les aventuriers perdent, leur mission ainsi que leurs existences, s'arrêtent ici. Dans le cas contraire ils auront une entrevue avec le chef de la ville.

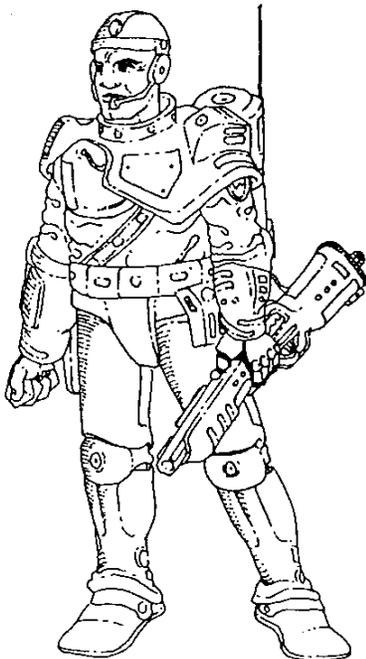
Si on le questionne sur le pourquoi de ces ruines, il racontera comment, il y a bien longtemps, les ancêtres ont libéré les oiseaux d'acier ; ceux-ci, crachant le feu sur la planète, ont tout détruit. Ils se sont libérés de l'emprise des Ancêtres pour régner sur l'Univers. Si on le questionne sur les sept scientifiques, il dira qu'ils ont été conduits dans l'île sacrée pour être sacrifiés aux oiseaux d'acier : tous les mois, au moins six hommes doivent être déposés sur l'île pour éviter la colère des Dieux-oiseaux qui sont revenus il y a dix ans, après un siècle d'absence.

Si les aventuriers le demandent, une quinzaine de guerriers les escorteront en bateau jusqu'à l'île (en W15), puis repartiront à la ville. Ils prendront les aventuriers pour des êtres bizarres, voulant à tout prix être sacrifiés.

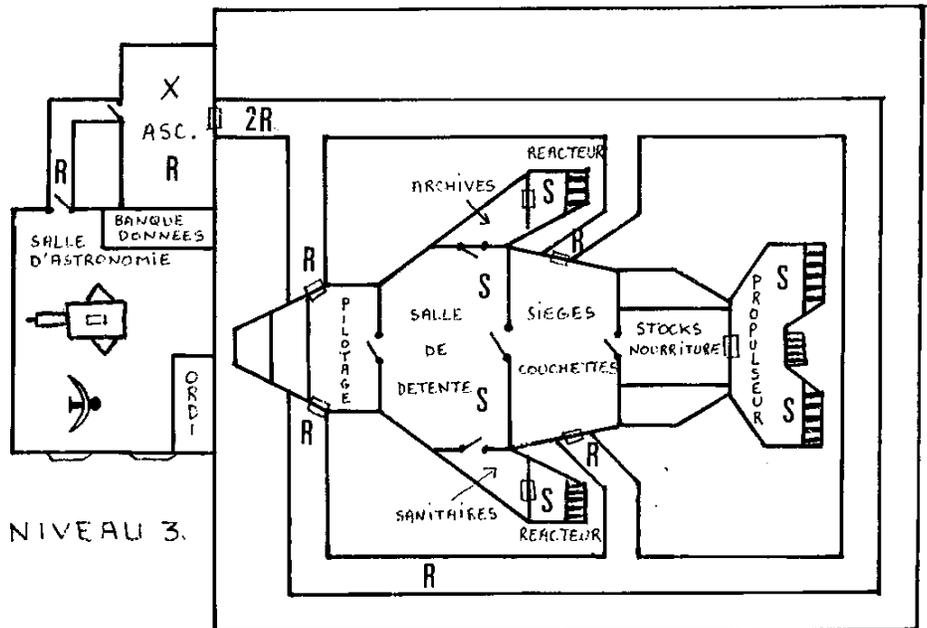
IV L'ILE DES "OISEAUX DE FEU"

Les aventuriers sont déposés sur le sable face à une montagne. A quelques mètres, ils voient un vieil observatoire.

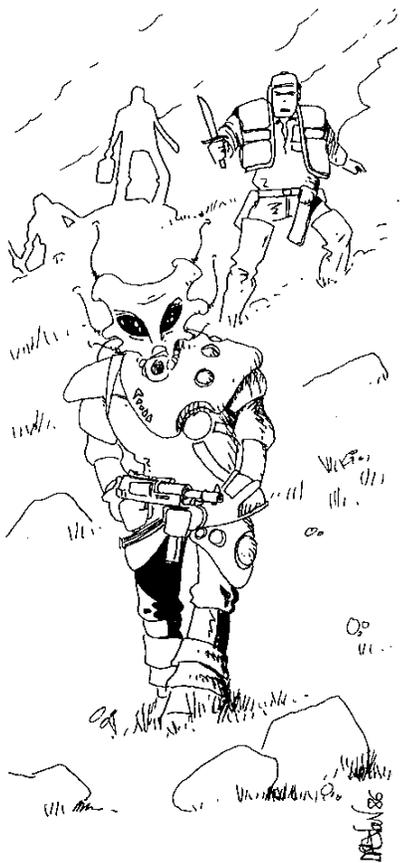
Le vieil observatoire : Complètement hors d'état de service, il est cependant grossièrement entretenu. Tout personnage réussissant un jet sous LOGique déduira que cet observatoire est aménagé comme un temple dont le dieu est un ... télescope. Tout aventurier réussissant un jet sous LOGique moins 10 déchiffrera ces inscriptions :



Anale 86



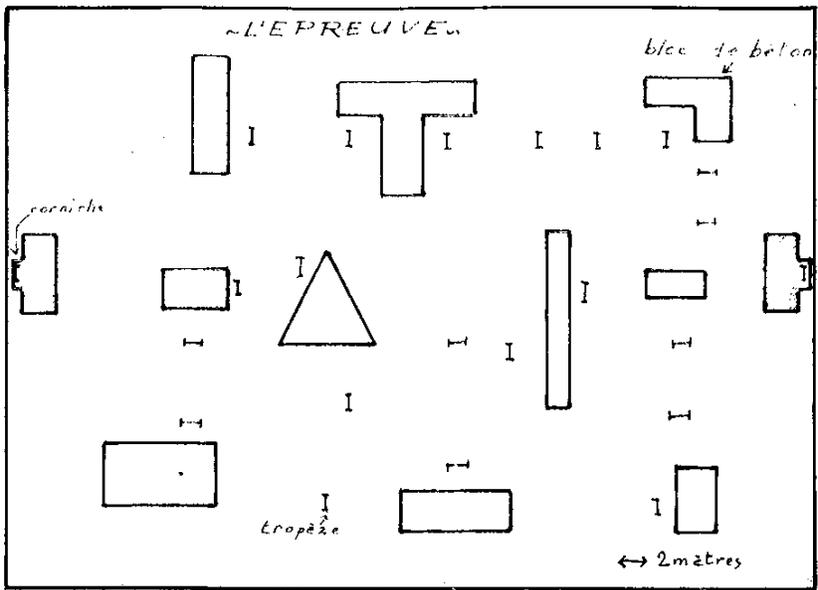
NIVEAU 3.



O GRAND H24(®), TOI QUI POSSEDES LA CONNAISSANCE, TOI QUI REGARDES OU VONT ET VIENNENT LES DIEUX-OISEAUX D'ACIER, ACCEPTE CES HOMMES EN OFFRANDE DONNE-LES AUX DIEUX POUR APAISER LEUR COLERE.

(®) : visible sur le télescope, "H24" est son numéro de fabrication.

Si les aventuriers continuent à chercher, ils trouveront un vestige : une boîte en acier dont la serrure, dégradée par le temps, cédera sans difficulté. Il s'agit d'un témoignage écrit, résumé succinct de l'histoire de Dixon 3. Jadis, ses habitants appelaient cette planète Evragos (si vous ne jouez pas avec les nouvelles races, dites que la planète s'appelait... Terre.) Elle a connu un développement technologique lui permettant de construire des



navettes spatiales et des arsenaux guerriers de plus en plus développés à base d'énergie atomique. A la suite d'un grave accident diplomatique, la planète, qui n'était pas politiquement unifiée, connut la guerre la plus terrible de son histoire. Des milliers de bombardiers se lancèrent dans un combat sans pitié et il n'y eut que très peu de survivants.

Il n'y a rien d'autre à découvrir dans cet observatoire.

La suite du voyage jusqu'au repaire se déroule sans problème.

V LE REPAIRE SATHAR :

Il est conseillé de reproduire le plan du repaire à l'échelle de votre choix afin d'y faire jouer les figurines des P.J., un peu comme dans un wargame. Dans ce cas, n'indiquez pas la fonction des divers bâtiments ni le parcours de la garde ...

1 Le bâtiment des gardes : dans la remise se trouvent :

- vingt pistolasers chargés.
- quinze mitraillettes chargées.
- dix grenades à fragmentation.
- quatre lance-roquettes.
- seize roquettes.

garde : END = 60 - VdR = 48 - BI = 4 -
Attaque = 57% - Pistolet gyrojet : 2D10 - Mitraillette 10D10.

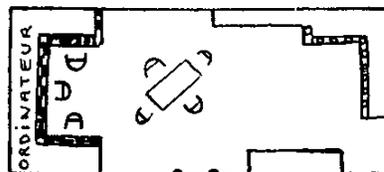
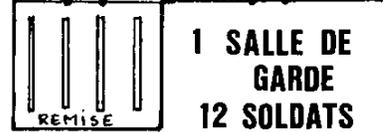
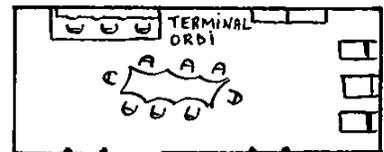
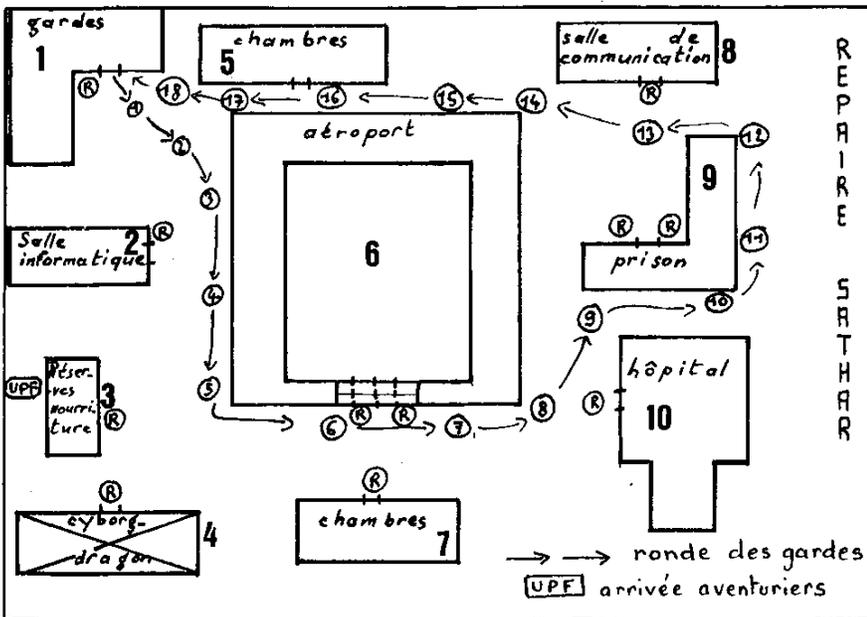
2 Salle informatique : les coefficients des gardes restent les mêmes ainsi que les armes. L'ordinateur de la salle informatique est de niveau 6, moins 10% à cause de son origine inconnue. Pour toute utilisation, il affichera une langue inconnue indéchiffrable.

NOTE SUR LES GARDES :

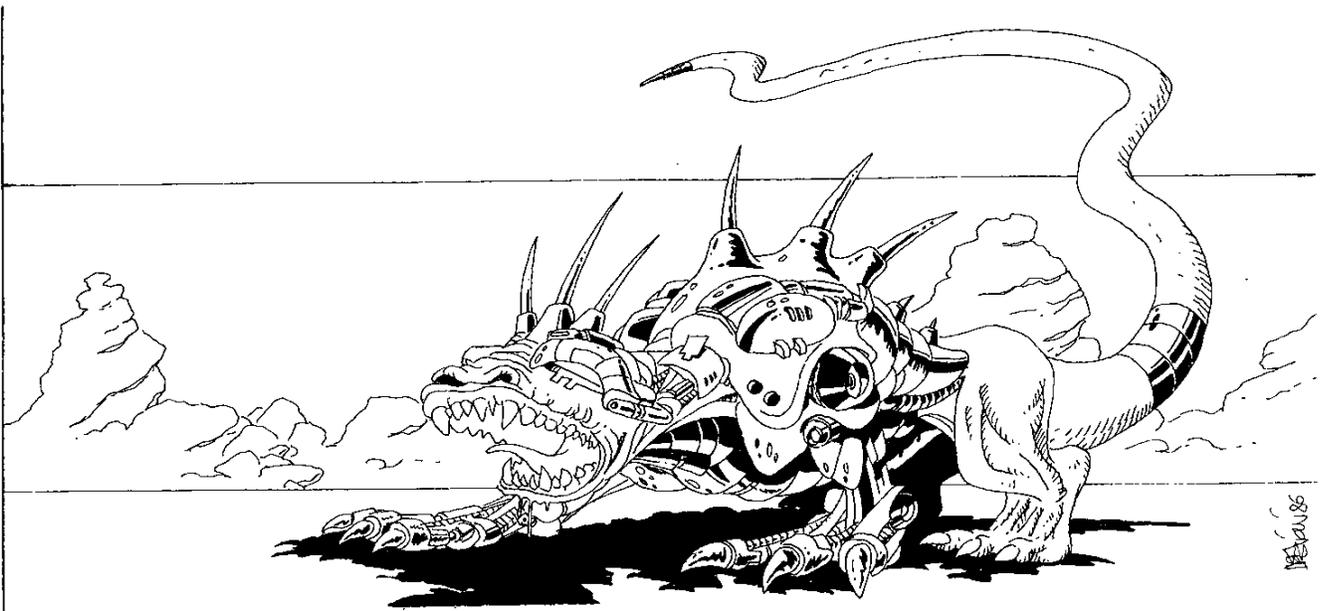
Lancer 2D10 pour savoir où se trouve la ronde. Elle se déplace à chaque tour.

Si elle est détruite, l'alerte sera donnée à l'heure où elle devrait rentrer. Si l'alerte est donnée : toutes les portes seront verrouillées à l'extérieur et tous les robots-gardes, à l'extérieur, attaqueront. L'alerte sera levée dès que les combats auront cessé, partant du principe que les robots auront le dessus. Les êtres vivants de la ville qui ne sont pas prisonniers sont tous des Sathars. Les aventuriers ne pourront en convaincre aucun qu'ils sont des alliés, les Sathars les attaquant à vue.

3 Office :

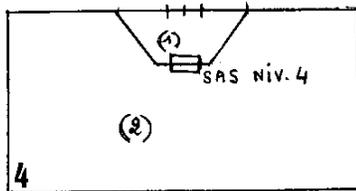


2 SALLE INFORMATIQUE
8 SOLDATS



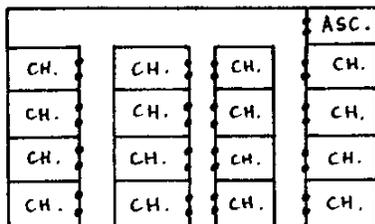
4 Cyborg dragon : -1- zone d'extermination : le sol est une énorme dalle sensible. Si l'on y marche pendant un tour la porte d'entrée se verrouille (niveau 4), le sas reste fermé (niveau 4) et un gaz s'échappe dans la pièce, faisant perdre 1D20 points END jusqu'à ce que mort s'ensuive ou que les aventuriers aient quitté la pièce.

-2- un reptile géant de 15 mètres de haut sur 24 mètres de long git, inanimé, sur le sol; plusieurs parties de son corps sont mécaniques. Il s'agit du cyborg dragon (ne pas le mentionner aux aventuriers). Il ne se réveillera que si on veut manipuler sa partie androïde. Cette sécurité informatique est de niveau 6.



5 et 7 Les chambres :

La langue sathar est inconnue, donc rien d'intéressant dans les chambres. Il n'y aura personne entre 8 et 20 heures.

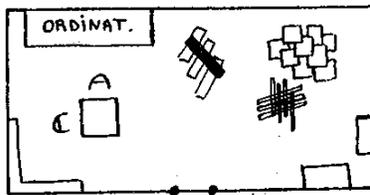


2 ETAGES DE 16 CHAMBRES

6 L'aéroport : →

8 Télécommunications :

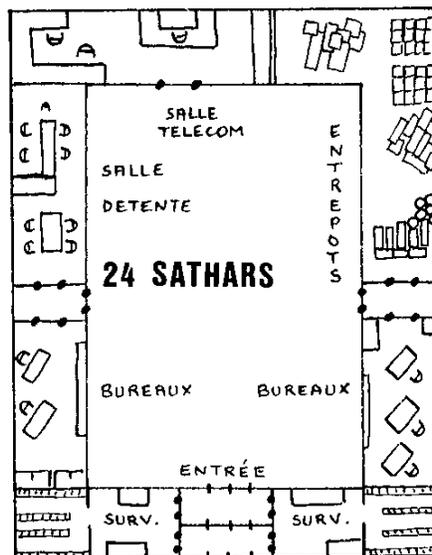
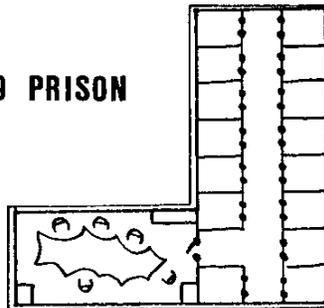
Trois sathars sont en train de réparer le matériel de communication, aidés par un robot, lequel est en outre programmé pour le combat et armé. Il possède les mêmes caractéristiques que les autres.



9 La prison :

L'armoire contient les clefs des cellules dont le système d'ouverture est de niveau 5. Le fait que les prisonniers ne se soient jamais servis d'armes leur donne un malus de 10% sur les chances de réussite autant à l'arme blanche qu'à l'attaque à main nue ou au tir.

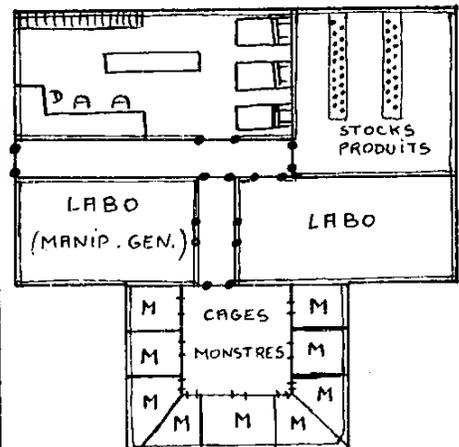
9 PRISON



Ce que les personnages apprendront des sept scientifiques :

"Il y a un siècle, cette planète avait atteint un niveau de technologie assez élevé : informatique, nucléaire et chimique ... (Donner une description du XXème siècle terrestre, sans utiliser les noms de pays que nous connaissons.) A cause d'incidents diplomatiques, le jour tant redouté arriva : l'apocalypse nucléaire. La planète fut ravagée. Les fils des survivants, traumatisés par les récits de leurs parents, transformèrent les bombardiers en dieux : les oiseaux de feu. Il y a dix ans, un vaisseau spatial de l'armée sathare s'écrasa sur la planète, dans l'île. Les autochtones pensèrent avoir affaire au retour de leurs dieux, et les Sathars en profitèrent. Grâce au matériel épargné ils furent en mesure de construire une petite base. Ils vont bientôt être capables de communiquer avec leur planète d'origine, ce qui permettra à l'armée sathare de les localiser et d'envahir la planète : Dixon 3 est en danger de mort."

10 L'hôpital :



10 HOPITAL

←
BATIMENTS
6 AEROPORT

CARACTERISTIQUES P. N. J.

| Les scientifiques | FOR/END | DEX/VdR | SOC/AUT | BI |
|-------------------|---------|---------|---------|----|
| Birk | 40/45 | 35/45 | 70/50 | 4 |
| T'Kaste | 35/40 | 60/50 | 75/45 | 6 |
| Krouks | 50/60 | 40/40 | 80/80 | 4 |
| Riac | 40/35 | 60/50 | 65/70 | 6 |
| La FFond | 35/35 | 45/50 | 55/75 | 5 |
| Glory | 50/45 | 75/50 | 75/60 | 8 |
| Dgysff | 60/60 | 55/40 | 75/80 | 6 |

A PROPOS DE L'ÉPREUVE :

Il serait regrettable que les aventuriers meurent subitement, alors que le scénario les a contraints d'en passer par cette épreuve. Dans le cas d'une malchance systématique aux dés, liberté est laissée au

DM de refaire intervenir le gradé en ces termes : "Vous avez perdu au combat mais vous êtes battus vaillamment. Soyez donc accueillis parmi nous."

ANNEXES

VI L'ACTION COMMANDO

Une action commando sera nécessaire pour délivrer les scientifiques prisonniers et neutraliser la station radio, coupant court à toute tentative de contact avec la planète des Sathars.

Un ultime ennemi reste à combattre, l'habitant du bâtiment 4 (dans lequel les personnages ont peu de chances d'entrer). Si au cours de l'action ce bâtiment est endommagé (roquettes ou autres tirs intempestifs),

les murs piveteront, laissant apparaître le cyborg dragon qui attaquera utilisant au mieux toutes ses possibilités.

Le cyborg dragon : TYPE : omnivore cybernétique géant - vitesse : rapide - BI/VdR : 8/75 - Attaque : 80 - Dégâts : crocs : 10D10 - griffes : 3D10 - tentacules métalliques : 3D10 - Oeil laser : 5D10 (10 U.S.E.) - oeil lance flammes : 4D10 END : 500 - DEFENSE : aucune Il fait quatre attaques par tour : oeil laser, oeil lance flamme et au choix : 2 tentacules ou 2 griffes.

EPILOGUE

24 h après l'arrivée des aventuriers sur Dixon 3 (leur mission est en principe terminée), une flotte de vaisseaux de la F.P.U arrive. Jack Feurtine, vivant, a réussi à atteindre une planète alliée. Il a immédiatement informé les autorités de l'agression des pirates. Les personnages pourront donc regagner leur planète de départ sans difficultés particulières.

Calcul des points d'expérience :

1) Depuis l'arrivée jusqu'à l'épreuve de la piscine :

- Le personnage a participé directement à l'action : 3
- Le personnage n'a participé qu'indirectement : 2
- Le personnage n'a que très peu participé : 1
- Le personnage est resté en dehors de l'action : 0

2) L'épreuve de la piscine :

- Le personnage a vaincu deux fois : 5
- Le personnage a vaincu : 3
- Le personnage s'est battu : 2
- Le personnage ne s'est pas battu : 0

3) l'action commando :

- Le personnage a le plus blessé le cyborg dragon : 4
- Le personnage a participé directement à l'action : 3
- Le personnage n'a participé qu'indirectement : 2
- Le personnage a très peu participé : 1
- Le personnage n'a pas participé : 0

A PROPOS DE "STAR FRONTIERS"

Star Frontiers est un jeu de Science Fiction, traduit depuis peu en France, qui a fait son apparition sur le marché anglosaxon il y a déjà quelques années. Les avis sont controversés vis à vis de cette production de TSR, moins pour le système de simulation, assez nouveau pour la date de parution, que pour l'esprit du jeu lui-même. Il s'agit d'une fiction "un peu naïve" diront certains joueurs ("trop naïve" pensent les autres), directement inspirée de sources telles "Buck Rogers" ou "Star Wars".

Star Frontiers est cependant un jeu attirant, tout d'abord par sa présentation (l'illustration de la boîte est très belle), et par son prix raisonnable (environ 200 F), compte tenu du matériel fourni. Lorsqu'on ouvre la boîte, on s'aperçoit que le jeu est très complet. Comme beaucoup de jeux édités il y a deux ou trois ans, Star Frontiers tient à la fois du Wargame

et du Jeu de Rôle, ce qui explique la présence d'une planche de pions et d'une carte. On trouve aussi un livret de règles de base, un livret de règles avancées, un scénario, deux dés à dix faces et un crayon pour les colorer.

Le livret de dix-sept pages qui contient les règles de base, ne pose aucun problème de compréhension, et permet de jouer à un wargame assez sympathique. Au dos de ce livret, il y a une fiche de personnage que l'on peut photocopier. En fait, je conseillerai à tous ceux qui ont déjà joué à un jeu de rôles de passer directement aux règles avancées (une soixantaine de pages) qui donnent au jeu une tournure beaucoup plus intéressante.

Le système de simulation, maintenant classique, est basé sur des jets de pourcentage sous une caractéristique ou un talent. Chaque personnage possède huit caractéristiques (force vitalité, dextérité, vitesse de réaction, intelligence, logique, persuasion, commandement). Chaque personnage choisit à la base deux groupes de talents pour son personnage (militaire, technologique, et biosocial au choix). L'un détermine sa profession et sera considéré comme talent principal.

Quatre races peuvent être jouées, les humains, les Dralassites, les Vrusks (sortes d'hommes araignées) et les Yazirians (hommes-chats). Il existe une cinquième race, les Sathars, qui sont des ennemis jurés de la "Frontier" et par conséquent jouables uniquement en PNJ.

En résumé, les règles sont simples, claires, et agréables à lire parce qu'abondamment illustrées. Elles permettent à des personnes qui ne sont pas férues de SF de s'amuser sans trop de complications.

Il existe une extension non traduite, mais écrite dans un anglais tout à fait abordable, qui s'appelle "Knight Hawks", et qui complète "Star Frontiers" en introduisant les voyages et combats spatiaux, la construction des vaisseaux, et toutes les nouvelles classes et nouveaux équipements qui en découlent. Les règles, elles aussi accompagnées d'un wargame (plus intéressant), sont toujours aussi simples.

On trouve sur le marché de nombreux autres suppléments (en français ou en anglais), parmi lesquels un paravent et de nombreux scénarios.

Domage que l'on ne trouve pas encore les figurines en France

Jérôme BOHBOT.

Grand-père dragon vous aide ...

4.

FICHE AIDE DE JEU N°4 POUR A. D&D

"Cette fois, il n'y avait plus d'espoir... Le corps de Kane gisait à terre, vidé de son sang. Déjà, l'horrible créature se tournait vers Marihänne, l'elfe aux yeux si doux. Celle-ci essayait en vain d'envoyer au monstre un sortilège mortel. Lemm Arnoz, le coureur des bois, pria tous les dieux qu'il connaissait.

Alors, Goldais, le haut prieur, les yeux gris sous son heaume étincelant, prononça les paroles mystiques que seuls connaissent ceux des temples de Fabarlaung...

Le monstre poussa un horrible beuglement puis disparut en fumée..."

Notre propos ici, vous l'avez deviné, est d'étudier un peu le personnage du clerc, trop souvent joué comme un double classe guerrier/ambulance. Il combat un peu moins bien qu'un guerrier et a un choix restreint de sorts par rapport au magicien et à l'illusionniste, mais il cumule la force de frappe et l'utilisation de la magie. C'est ce qui en fait, du point de vue technique, un personnage complet et solide.

Mais l'aspect technique n'est qu'une chose. Un personnage se joue et le clerc peut-être plus qu'un autre.

Le clerc n'est pas un soigneur. Le soigneur existe en tant que classe dans des R.P.G tels que "Dragon quest" mais pas dans A.D & D. Le clerc est un ... curé. Mais oui : un combattant au service de sa foi. C'est pourquoi la première étape pour un clerc est de choisir une religion, et de bien la choisir, car elle sera l'égo même du personnage durant toute sa vie.

plaïdoyer pour le clerc

POUR DES CLERCS QUI SOIENT AUTRE CHOSE QUE DES AMBULANCES

Futurs clercs, regardez d'abord la sphère d'activité du dieu : dieu du feu, de l'amour, des marchands, des voyageurs, de la mort, etc ... (il y en a pour tous les goûts). Cela déterminera la façon dont votre personnage voit les choses. Suivant le dieu choisi, vous aurez ensuite à assumer un alignement. Cela déterminera bien sûr votre "jeu de rôle" mais aussi les sorts que le clerc pourra utiliser, sa position vis-à-vis du monde, etc ... (dans une campagne, les clercs mauvais ne peuvent pas utiliser les sorts de soin ou de résurrection du fait de l'essence même du mal qui, en termes AD & D, est destructeur de la vie ; ça se discute mais c'est plus logique).

Voilà maintenant votre clerc ébauché, prêt à partir en aventure. Il lui faut maintenant assumer sa foi, combattre pour elle et respecter scrupuleusement les préceptes de son alignement. Car malheur au clerc qui pêche, surtout à haut niveau !

Il faut également se placer dans la hiérarchie de son ordre religieux (si celui-ci est lawful). Attention au chaos : un dieu chaotique peut très bien donner à son serviteur zélé un "speak with animals" à la place du "Sanctuary" demandé.

De même, clercs, ne méditez pas n'importe où. Prier et se replier à l'intérieur de soi est très difficile dans une salle remplie de cadavres de gobelins, sauf si on adore un dieu de la pourriture et de la destruction.

De plus, la méditation demande un important effort de l'esprit. On ne peut pas méditer au coeur d'un combat, ni le faire pendant trois jours d'affilée. Enfin, rappelez-vous que méditer n'est pas dormir. Le clerc doit se reposer comme les autres.

Le D.M. a un effort à fournir s'il veut voir dans ses campagnes un système clercal logique. Un panthéon logique et complet doit être utilisé. N'oubliez pas que le "Legend lore" n'est qu'un ouvrage de référence pour permettre au D.M. de créer son propre panthéon. J'ai vu dans une partie un clerc de Quetzalcoatl, en plates, masse à la main, en compagnie d'un clerc de Zeus. Thör n'était sûrement pas pour rien dans cette union ridicule.

Bref, il ne faut pas tout mélanger. Si c'est une campagne de type Inca que vous jouez, alors les prêtres serviront des dieux incas, mais vêtus de leurs robes de cérémonie et armés d'un simple couteau, et AD & D ne me semble pas approprié à un monde autre que le médiéval européen (fantastique, bien sûr !)

Les dieux constituent un aspect important de la campagne et il serait dommage de sous traiter cet aspect. Personnellement, je con-

INQUIETUDES...



seille le panthéon du monde de Greyhawk (à condition, bien sûr, de jouer sur le monde de Greyhawk) ou encore celui de Zhalindor, du magazine "Tortured souls", ou bien, et à condition de jouer dans Lankhmar, le magnifique panthéon de Fritz Leiber.

Voilà. Mais que les gentils prêtres n'oublient tout de même pas de soigner et de soutenir leurs compagnons ... tout en tentant de les convertir.

Les rôles du clerc dans une compagnie (d'après "White Dwarf") :

SOIGNEUR :

Justement ce que nous critiquons dans cet article ; le clerc a de nombreux sorts de soin à utiliser.

RADAR

De nombreuses sources d'information sont disponibles pour les clercs. Les utiliser peut sauver des vies et faire gagner du temps : detect magic, detect evil, know alignment (discrètement ...), commune (n'en abusez pas).

Nous vous informons que la rubrique "DRAGONUS INFORMATIUS" et l'article sur ULTIMA prévus pour ce numéro, sont reportés au numéro 5. Nous prions nos lecteurs de bien vouloir nous en excuser.

OU L'ON REPARLE (ENCORE ?) D'UN GRAND CLASSIQUE

*Le Cycle des épées de Fritz Leiber (éd. Presses Pocket)
Déjà parus : "Epées et Démons", "Epées et Mort", "Epées et brumes".*

Le cycle des épées est un "classique" de la littérature fantastique et nous recommandons sa lecture à ceux qui n'auraient pas eu encore le plaisir de le faire. Peut-être connaissez-vous déjà les deux héros principaux de cette histoire, Fafhrd et le souricier, par l'intermédiaire des multiples références qui sont faites à cette oeuvre dans "Advanced Dungeons and Dragons", la dernière en date étant "Lankhmar, cité des voleurs".

Fritz Leiber a réussi, au travers de cette série de nouvelles brèves ou de romans, à donner beaucoup de vie et beaucoup de profondeur à ses personnages et au monde mystérieux qui les entoure. Nombreuses sont les références aux pratiques magiques, et vos aventuriers, assassins, voleurs, barbares du nord, courtisanes, gagneront à coup sûr un certain pittoresque à la lecture du cycle des épées. Les nouvelles sont d'un intérêt irrégulier, mais il est difficile de faire une sélection, chacune apportant une touche particulière à ce vaste tableau de Leiber.

RHIALTO LE MERVEILLEUX de Jack VANCE (éd. j'ai Lu)
Nous restons dans le fantastique médiéval avec le dernier ouvrage de Jack Vance. On retrouve un peu de ce livre l'ambiance d'histoires plus anciennes, comme "Un monde magique", "Cugel l'astucieux" ou "le cycle de Tschai", mais l'ensemble paraît moins vivant, et m'a beaucoup moins passionné. Plusieurs nouvelles vous permettront de découvrir les aventures de Rhialto, magicien en Almetry au vingt-et-unième éon, ainsi que celles de ses confrères Ildefonse, Hurtiancz, Hache-Moncour ... etc ... aux prises avec la redoutable sorcière Llorio. Voyages dans le temps, dans l'espace, illusions, stase temporelle ..., tous ces braves gens se nuisent ou s'entraident dans un véritable festival de magie !

La lecture de Jack Vance reste indispensable à une bonne connaissance du contexte des jeux de rôles fantastiques, mais je

DEFENSE

Le "speak with animals" peut éviter bien des combats inutiles en extérieur. N'oublions pas les "protection from evil". Le "Continual light" peut-être placé sur une arme avant une aventure. Ainsi, pas de problèmes de torches ...

ATTAQUE

Le classique "Silence" réduit à néant les efforts des magiciens ennemis. Le "Hold" est pratique, car on fait des prisonniers. "Command" est extrêmement intéressant ... à bas niveau.

Frenchy

conseillerai plutôt à un lecteur qui ne connaît pas ou peu cet auteur, de le découvrir en parcourant les ouvrages cités plus haut, ou encore des classiques comme "les maîtres des dragons" ou "le jardin de Suldrun",

LA PROMISE de VON DAN. Mc INTYRE (éd. j'ai Lu)

Tiré du film "La promise" de Franck Roddam, ce livre raconte l'histoire classique du docteur Frankenstein. Soir d'orage, coup de foudre au sens propre puis figuré, réincarnation, morts-vivants, les amateurs ne seront pas déçus. Le tout est écrit dans un style clair, facilement lisible, mais manquant à mon avis, totalement de richesse. Grand admirateur du "Serpent de Rêve" du même écrivain, j'avoue que j'ai été déçu en lisant "la promise". Peut-être le thème, beaucoup moins riche que les sources d'inspiration habituelle de Vonda Mc Intyre, ne m'a-t-il pas accroché ... J'avoue avoir survolé certains passages et ne pas garder une très forte impression de la lecture de ce livre.

LES CHRONIQUES DE TORNOR par Elisabeth LYNN (collection titres SF) 4 volumes : Le tour de guet, les danseurs d'Arun, et la fille du Nord (2 tomes).

Je termine cette rubrique par une série de livres, déjà anciens, que vous trouverez peut-être encore chez votre libraire, ou chez un bouquiniste. Elisabeth Lynn est un auteur américain encore assez peu connu en France, mais dont la découverte m'a procuré quelques soirées de lecture assez mémorables, et une grande satisfaction. Les chroniques de Tornor racontent trois histoires distinctes, séparées par une période assez longue dans le temps, ayant pour seuls points communs les contextes géographique et culturel, et la filiation des personnages. La vie dans le pays d'Arun est rude, et les donjons ont perdu beaucoup de leur splendeur d'antan. L'invasion du pays de Tornor par les hommes du Nord, va bouleverser pour longtemps la vie de Ryke et du Prince Errel. En compagnie des Kéaris, sorte de troubadours, réussiront-ils à retrouver l'étrange vallée de Vanima, sorte de paradis dans un océan de violence et de conflits ?

Il me reste à vous dire que l'auteur est très attiré par la philosophie de l'aïkido, et par le tarot divinatoire ... Bonne lecture !

LIVRES OUVERTS

UN SCENARIO POUR A. D&D®

Le sanctuaire du crâne

J.P. TAFANI

Ce scénario est conçu pour être joué par 6 personnes de niveau 4 à 5. Il est recommandé de lire complètement le scénario et de bien assimiler le fonctionnement des étoiles avant de le faire jouer.

DECOR :

Après avoir affronté le désert, exploré les ruines d'Annakomé et être revenus à Issendil, ville située dans la province de Roven-dell, les aventuriers ont entendu des rumeurs concernant les problèmes frontaliers des baronnies de Sentillas. Ils ont alors décidé d'aller voir de plus près si leurs compétences ne pouvaient pas être utilisées et bien sûr rémunérées.

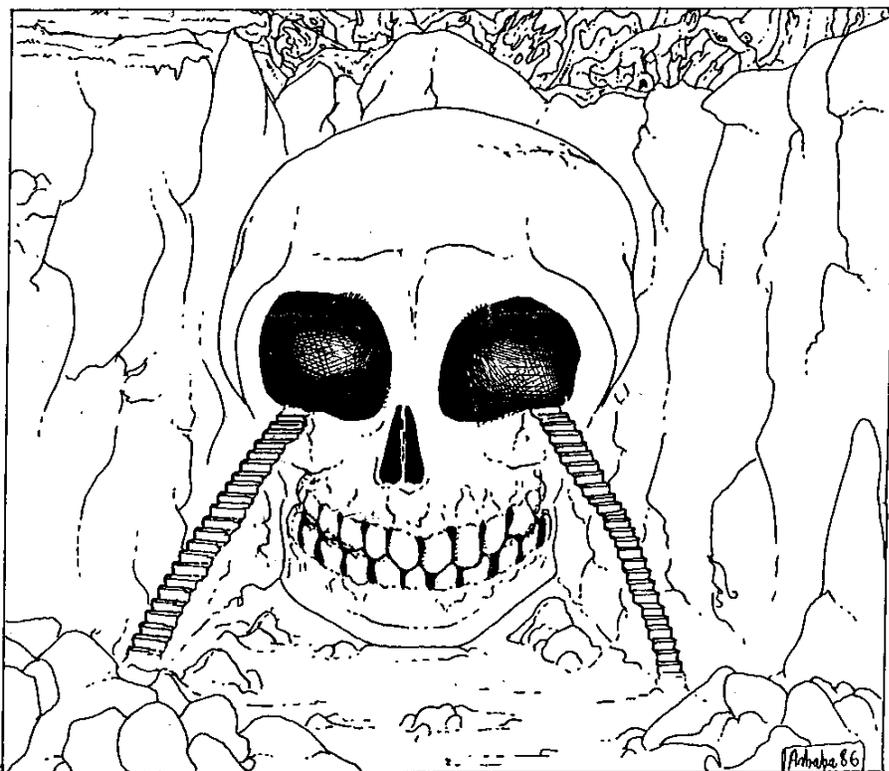
Deux chemins sont possibles : soit traverser les monts d'Earsud, soit aller à Milkendell trouver un bateau à destination de Sentillas. Pensant que le voyage par voie de terre est plus risqué et ne trouvant aucune caravane pour les accompagner, notre groupe est maintenant en route pour se rendre à Milkendell. Ils peuvent soit louer ou acheter un bateau de pêche afin de descendre le fleuve Entir, mais pour la location, il faut déposer une caution ou louer les services du propriétaire, soit suivre la vieille route le long de la berge. Dans les deux cas, à environ mi-chemin, les personnages feront étape dans un petit hameau du nom d'Aurell.

Le hameau :

C'est un petit village de pêcheurs des plus typique. Pas d'auberge, mais les habitants hébergent volontiers ces grands seigneurs que semblent être nos aventuriers. Il y a une vingtaine de maisons de bois où vivent pauvrement une cinquantaine de personnes. Le seul bien de ces gens est leur barque qui est aussi leur outil de travail. Les joueurs seront logés dans une des maisons (peu ou pas de confort), et ils seront invités le soir à une veillée.

C'est là qu'ils apprendront les déboires du hameau. En effet, depuis bientôt deux semaines, le cimetière situé à un kilomètre à l'est a été visité à plusieurs reprises. Des tombes ont été ouvertes, et les corps qu'elles contenaient ont presque tous disparu. En questionnant les villageois on peut apprendre : 1) - les morts qui n'ont pas été pris sont ceux dont le décès est le plus ancien. 2) - une dizaine de corps ont disparu. 3) - dans deux hameaux des environs, Alais et Olof, des phénomènes analogues ont eu lieu. La même chose s'est produite aussi à Olarion, mais pour le savoir, il faut se rendre à l'un des villages cités précédemment. Les événements sont similaires, Alais Olof et Olarion étant des villages de paysans.

4) - A Olof, on peut apprendre que deux étrangers sont venus il y a une quinzaine, demander des renseignements sur les villages des environs et qu'ils ont acheté trois mules



Ce qui semble n'être au départ qu'une simple profanation de tombes va vite emmener nos aventuriers dans un sanctuaire étrange au coeur des montagnes situées à l'Ouest de ROVEN.

ainsi que de la nourriture pour 1 mois et des outils (haches, marteaux, clous, barres à mine, pics etc).

Le cimetière :

On peut y voir un spectacle de désolation. Dans une petite clairière, près de la moitié des tombes sont retournées, les ossements sont éparpillés sur des monticules de terre et les restes innombrables de plusieurs cadavres gisent dans les sépultures d'où on les a dérangés. En fouillant la terre on pourra trouver des outils de terrassement brisés. Il y a eu trois visites au cimetière jusqu'à présent.

Les cimetières des trois autres villages ont subi les mêmes outrages, une dizaine de tombes ayant été à chaque fois profanées. Si les joueurs font le tour des quatre hameaux, ils arriveront au total de 42 cadavres disparus.

Le camp provisoire :

Les joueurs n'ont qu'un moyen de le trouver. Les villages visités forment un carré approximatif dont le centre indique l'emplacement

du camp, les occupants ayant rayonné autour pour leurs pillages. Si les recherches stagnent, le maître de jeu peut donner l'information par l'intermédiaire d'un villageois ayant trouvé l'endroit par hasard.

Au centre d'une clairière d'une centaine de mètres de rayon se dresse une palissade de bois de 2 mètres de haut et de 15 mètres de diamètre. Une unique porte barrée par un madrier donne à l'intérieur d'une cour où l'on peut voir une petite maison de rondins de construction récente. Quelques outils et chutes de bois gisent au sol. Le corps d'une personne morte depuis longtemps est coincé sous un tronc d'arbre (il s'agit d'un des cadavres disparus mort pendant la construction de l'abri).

Sur une souche est fixée un crochet et des restes d'avoine jonchent le sol.

La maison de rondins n'a qu'une fenêtre et son unique porte est barrée de l'intérieur. Elle comprend trois pièces, deux chambres et une salle commune. Les deux chambres n'ont comme ameublement qu'une paillasse de fougère et les traces de 2 coffres assez lourds au sol. L'une des deux cham-

bres a un symbole religieux accroché au mur.

La salle commune est meublée d'une table grossière et de deux chaises.

Un trépid de cuisine ainsi que quelques autres ustensiles traînent à proximité. Dans un angle quelques os rongés sont dispersés au sol.

Deux zombis sont de garde et attaquent qui-conque entre s'il n'est pas accompagné du prêtre qui les a animés. Ils ouvrent les portes à ceux qui disent "ouvrez".

Sur la table, des parchemins sont étalés. Ils se rangent en deux catégories :

- les premiers, incompréhensibles, remplis de signes bizarres sont les copies des textes que l'on pourra trouver sur les murs de la salle des orbites, et à l'entrée du sanctuaire.
- les autres semblent être de vaines tentatives de traduction des premiers.

Les traces d'une troupe d'un quarantaine d'individus ainsi que celles de trois mules sont clairement visibles (branches coupées, empreintes dans la terre meuble etc). Elles semblent assez anciennes (deux jours) et se dirigent plein est.

LA POURSUITE

Les aventuriers peuvent voir qu'ils gagnent régulièrement du terrain (les zombis sont lents). La petite forêt a vite fait place à la plaine et la piste se dirige vers les contreforts des montagnes d'Elsaorn situées entre la rivière Entir et la ville de Roven. Deux jours après avoir pénétré dans les monts (le quatrième jour depuis le début de la poursuite) les traces ne semblent plus dater que de quelques heures. Trois heures plus tard, la piste se perd à l'entrée d'un défilé assez étroit ; le sol est devenu caillouteux et les parois se dressent impressionnantes à plus de cent mètres de hauteur. La lumière du jour ne passe que faiblement au dessus de ces véritables murs rocheux, et tout semble propice à une embuscade. Le vent s'engouffre, soufflant lugubrement dans le passage, charriant des nuages de poussière, effaçant ainsi toute trace. Après avoir suivi le défilé large

++XZG1 VAAZ ZG ΔFLY+GZ NAFXNAG YG LFXΔ

LXIF1 JG ΔJ JXGΔLX#XZ

salle des orbites

4 VAAZ NAX SVGL YGIGΔXG LZIL LZVAXZ YG

JXGA ZG ++XZG YZΔGL IG ΔFLXIGL YZL JG

ZFL 4 YGA YVGΔXLLGΔGIA FL IFL YFΔΔGL

sanctuaire

VAAZ ΔLXZFIΔ

code utilisé

| | | | | | | | |
|-----|---|-----|---|-----|---|-----|---|
| A = | 5 | H = | + | O = | Ɔ | V = | V |
| B = | 0 | I = | X | P = | 3 | W = | : |
| C = | Y | J = | 0 | Q = | ∩ | X = | . |
| D = | Z | K = | ⊙ | R = | X | Y = | / |
| E = | G | L = | J | S = | 2 | Z = | \ |
| F = | # | M = | Δ | T = | Δ | | |
| G = | # | N = | I | U = | Λ | | |

d'environ vingt mètres pendant une heure, ils voient les parois se resserrer et se rejoindre sur une vision des plus inattendues : un gigantesque crâne taillé dans le roc (environ douze mètres de hauteur). Deux porches en forme d'orbite s'enfoncent dans la falaise à une dizaine de mètres du sol. Trois mules sont attachées par une longe fixée par un piton à l'une des dents de la mâchoire. Avant de pouvoir examiner la scène plus en détail, le groupe est attaqué par vingt zombis, gardiens des mules.

Notes pour le M.D. : le familier d'Arnvaël, un quasit, dissimulé à une quarantaine de mètres du crâne, dans les rochers, a prévenu sa maîtresse de l'arrivée des aventuriers. Une fois l'alerte donnée, il la rejoint et les vingt

zombis descendent à la rencontre du groupe. Arnvaël et Orlag lanceront les sorts suivants depuis l'orbite gauche : "fly" sur elle-même, "hold person" sur les mages, prêtres et guerriers par ordre de préférence. et suivant l'issue du combat, "magic missile", "light", puis le prêtre se rendra invisible en utilisant sa potion et la magicienne utilisera "magic missile" et "levitate" ou se rendra invisible et s'enfuira en vol avec son amant.

Avant tout, ces deux compères ne prendront aucun risque lors de l'attaque et préféreront laisser les aventuriers travailler pour eux. A cent mètres du crâne, sous la poussière, est dessinée une étoile de deux mètres de diamètre environ, faite d'un amalgame blanchâtre, introuvable si des recherches particulières ne sont pas effectuées.



1) - Le crâne :

Partant du sol, deux volées de marche taillées dans la pierre permettent d'atteindre chacune des deux orbites. Si l'on sonde les dents, il y a 1/6 chance de détecter l'ouverture d'un tunnel derrière une des canines, mais on ne pourra l'ouvrir en aucun cas.

2) - Orbite droite :

Un couloir barré par une herse mène vers la pièce 4. Derrière la herse, un banc de pierre longe le mur et douze zombis tenteront d'attaquer à travers les barreaux.

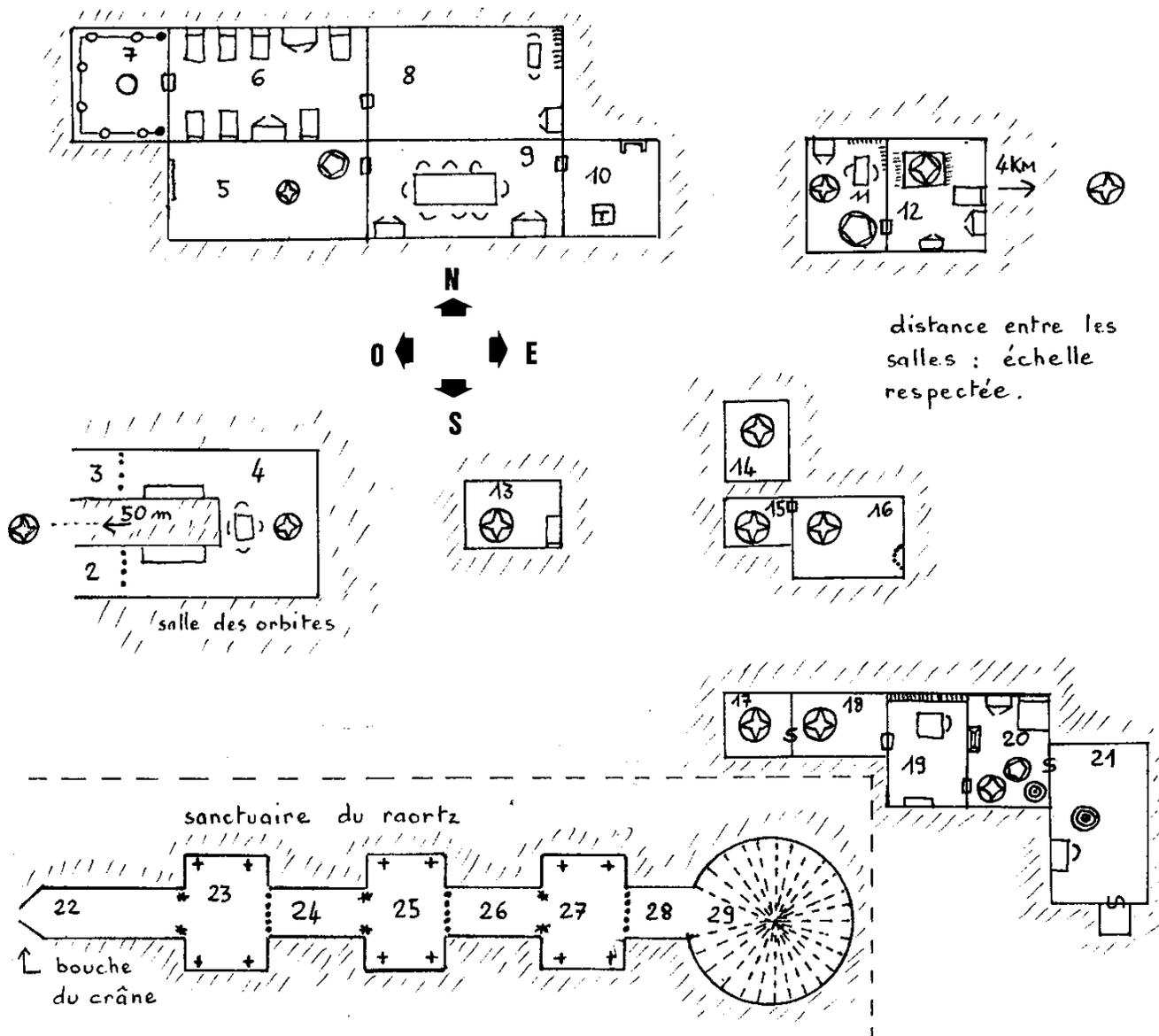
3) - Orbite gauche :

Réplique de la salle deux mis à part le fait que les barreaux de la herse sont tordus permettant ainsi le passage. Une barre à mine est posée au sol. Si les douze zombis n'ont pas encore attaqué, c'est là qu'ils interviendront.

4) - Salle de guet :

C'est dans cette salle que se tiennent les douze morts vivants qui attaquent à vue si cela n'a pas déjà été fait. Près du mur ouest une vieille table vermoulue encadrée de deux bancs de bois atteste de l'ancienneté de l'endroit.

Le mur ouest est recouvert d'inscriptions correspondant exactement à l'un des parchemins trouvés dans le camp provisoire (ils seront déchiffrables par un "comprehend language" si les joueurs ont trop de difficultés à trouver le code). Contre le mur nord,



deux gros coffres de bois contiennent les effets d'un homme et d'une femme. Au pied du mur sud, une grande tache de sang noirâtre macule la roche et le corps défoncé d'un zombi est écrasé contre le mur. Le sol est poussiéreux mais a été balayé en son centre dévoilant un cercle contenant une étoile à quatre branches faites d'un amalgame rougeâtre. Dans l'espace situé entre le cercle et l'étoile quelques petits objets sont posés (pièces, petits morceaux de bois etc ...)

Notes pour le DM : tout objet placé dans une branche de l'étoile sera téléporté ou projeté contre un mur suivant la branche choisie. Si un combat a lieu à cet endroit, les joueurs peuvent éventuellement voir quelques morts vivants traverser le cercle et disparaître ou s'écraser au mur.

5) - Salle de garde :
C'est une salle poussiéreuse, où huit zombis agresseront la première personne qui pénétrera. Le long du mur ouest, cinq hallebardes, trois lances, dix javelines et deux arcs sont rangés sur un râtelier d'armes. Sur le sol, une étoile de même nature que celle de la salle 4. Près des portes, un pentagramme est peint avec un amalgame noir.

Notes pour le DM : les mêmes remarques que pour la salle 4 peuvent s'appliquer. Une des lances est magique (+1). Le pentagramme confère une protection contre le mal à toute personne se trouvant à l'intérieur.

6) - Chambre des gardes :
Ameublement tout à fait ordinaire. Une dizaine de lits, autant de coffres à vêtements, et deux armoires vêtustes, le tout recouvert de poussière, indiquent que l'endroit n'a pas été fréquenté depuis longtemps. Dans une des armoires, un double fond contient une armure en cuir, de taille humaine, magique (+2). Le contenu des meubles est délabré.

7) - Sanitaire :
Le sol est incliné légèrement et une rigole court le long du mur situé au point le plus bas afin de recueillir l'eau des douches. Celles-ci sont constituées de tonneaux suspendus aux murs opposés. Au centre de la pièce, une grosse barrique est remplie d'eau. Elle recueille l'eau de pluie par un conduit vertical situé dans la falaise.

8) - Salle de détente :
Le long du mur nord sont alignés des cibles et des mannequins percés de nombreux trous. Le long du mur sud, des javelines, des arcs et des arbalètes, ainsi que des carquois et des carreaux permettaient aux gardes de s'entraîner. Six des carreaux d'arbalète sont magiques (+2).

9) - Réfectoire :
Mobilier classique : grandes tables, chaises et vaisseliers, le tout vieux et poussiéreux.

10) - Cuisine :
Sur le mur est, un conduit de cheminée part

dans le plafond. Dans le coin sud-est, une trappe au sol donne dans une réserve contenant de la nourriture avariée et des tonneaux au contenu douteux. Le reste est des plus classiques.

11) - Bureau du chef des gardes :
Une étoile de même nature que celles des salles 4 et 5, un pentagramme identique à celui de la salle 5, quelques papiers de gestion de stocks sur une table basse, quelques livres sur une étagère, traitant du forage de la roche, et un petit meuble bas contenant une dizaine de fiasques en argent, vides (valeur : 20 PO chaque).

12) - Chambre du chef des gardes :
Contre le mur sud, deux fauteuils cossus le long d'une table basse. Contre le mur est, une armoire contient vêtements, chaussures et cotte de maille. Un lit confortable et un tapis de laine de trois mètres sur deux sur lequel sont disposées une table et deux chaises. Le tapis dissimule un cercle dans lequel est inscrit un carreau (celui des jeux de cartes).

13) - Geôle :
Un squelette est étendu sur une paille sur proximité d'une écuelle vide et d'une cruche renversée. L'étoile est similaire à celle du défilé. Deux zombis attaquent toute personne à vue.

14) - Prison :

Le squelette d'un grand fauve est étendu au sol. On pourra reconnaître un tigre à dents de sabre. L'étoile est la même que celle de la pièce 13. De nombreux squelettes d'humains sont visibles, et quelques bourses rebondies pendent encore à leurs ceintures (Total : 30 PA, 50 PO, 10 PP, une malachite et une cornaline).

15) - Salle de correspondance :

Une étoile est peinte au sol, la même que celles des pièces, 4, 5, et 11.

16) - Salle de transmission :

Une étoile identique à celles des salles 13, 14 ainsi qu'à celle du défilé. Une chaîne pend le long du mur est et sert à avertir le gardien dans la salle 19.

17) - Cellule :

L'étoile est la même que celle du défilé et des salles 13, 14 et 16. Un passage secret mène à la pièce 18. Un "wizard lock" verrouille le mécanisme. Le chef des gardes passait dans la salle 16, sonnait la cloche, utilisait la salle 15 pour se téléporter dans la cellule où le gardien, seul à connaître le mécanisme, venait lui ouvrir ... Si un inconnu se présentait, il terminait ses jours dans la pièce.

18) - Antichambre :

Cette pièce permettait au capitaine de retourner dans son bureau ou bien au gardien d'aller inspecter ses hommes. L'étoile sur le sol fonctionne comme celle des salles 4, 5, 11 et 15.

19) - Bureau du gardien :

Contre le mur sud un classeur renferme les archives du sanctuaire. La lecture de celles-ci permet d'apprendre le nom des différents gardiens, et de connaître les activités des différentes personnes, jour après jour. Si la lecture est suffisamment attentive, les joueurs découvriront plusieurs allusions à une créature retenue magiquement. Un magnifique bureau adossé contre le mur ouest contient plusieurs autres papiers intéressants : dans un des tiroirs se trouve notamment un parchemin avec le sort "Pass Wall". Un petit meuble bas renferme des bouteilles en cristal, désespérément vides ! Dans la bibliothèque placée contre le mur nord, sont rangés des livres d'intérêt général. L'un d'entre eux est un "Libram of gainful conjuration" (DMG p.149).

20) - Chambre du gardien :

Elle est meublée avec confort. Sur le sol sont dessinés trois cercles :

- un pentagramme (id. 5 et 11)

- un symbole identique à celui de la salle 12

- un ensemble de cercles concentriques (protection from undead).

Dans un coffre le long du mur ouest on peut trouver :

- deux potions (Healing - Oil of fumbling)

- un anneau (Ring of substenance)

- un parchemin : "transmute rock to mud"

- des bottes de lévitation.

Une porte secrète ("Wizard lock") permet d'accéder au laboratoire.

21) - Le laboratoire :

Il est rempli d'un nombre impressionnant de cornues, fioles, tubes en verre, pots ... etc ... Contre le mur ouest, on remarque tout de suite un squelette assis dans un fauteuil de velours rouge, affalé contre un bureau. A côté, sur le sol, est peinte une nouvelle série de cercles concentriques.

En examinant le squelette, on trouvera un "anneau de warmth" à l'une de ses mains. Parmi les flacons disposés sur les tables, il y a une "potion water breathing", et une "Oil of acid resistance". Sur le bureau, près de la tête du squelette, sont déposés :

- une baguette (Wand of illusion)

- une réplique du crâne sculpté sur la falaise

- un parchemin sur lequel on peut lire "Moi, Ismaël, dernier gardien, sens mes forces m'abandonner. Je suis l'ultime être vivant dans ces lieux. Tous sont partis ... Que ceux qui me lisent prennent garde à ne pas troubler la sérénité de ces lieux !"

Notes pour le MD : Si l'on appuie à l'intérieur des orbites du crâne, une des dents de la mâchoire disparaît. Le même changement s'est produit à l'extérieur dévoilant une galerie s'enfonçant dans les profondeurs de la falaise.

Un passage secret s'ouvre dans le mur sud et donne dans un petit réduit carré de deux mètres de côté. Un coffre est posé contre le mur sud de la cache. Il contient 500 PA, 500 PO, 200 PP en lingots.

22) - Couloir

Sur le mur nord une inscription codée de la même façon que le texte de la salle des orbites s'étale en lettres d'or. Il correspond à un des parchemins trouvés au camp provisoire. Ce texte avait été trouvé dans un ancien grimoire par Arvnaël.

23) - Premier sanctuaire :

De part et d'autre de l'entrée, sur deux présentoirs, sont placées deux pierres (Cornaline, 50 po). Elles émettent une vive lumière jaune. Sur les murs latéraux les joueurs verront quatre feuilles d'érable, en argent (250 po chaque).

24) - Couloir :

Son entrée est fermée par cinq barreaux d'argent (200 po chaque).

25) - Deuxième sanctuaire :

Il ressemble au premier mais les pierres sont des saphirs (500 po) illuminant la pièce d'une lueur bleue et les feuilles (d'orme) sont en or (300 po chaque).

26) - Couloir :

identique au précédent mais les barreaux sont en or (300 po)

27) - dernier sanctuaire :

Les gemmes sont des émeraudes (1000 po), et la lumière rouge sang éclaire les feuilles de chêne en platine (600 po)

28) - Dernier couloir :

Les barreaux sont ici en platine (500 po)

29) - La prison du raortz

C'est une pièce circulaire de dix mètres de diamètre. Sur sa circonférence, à environ un mètre de hauteur et espacées d'un mètre, des chaînes d'argent, d'or et de platine (valeur totale 10000 po) reliées à des anneaux d'or partent vers le centre du plafond formant comme un dais. L'ensemble émet une lueur pourpre donnant un aspect irréel à la pièce.

Si les personnages retirent les chaînes une créature au teint blafard apparaît.

Elle est humanoïde, d'environ deux mètres de hauteur et possède une paire d'ailes assez impressionnantes.

Elle attaque toutes les personnes présentes avec férocité et utilise toutes ses possibilités, mais si le combat tourne en sa défaveur, elle fuira pour revenir ultérieurement.

Cette créature a de multiples pouvoirs qui ont été neutralisés magiquement par les différents gemmes, symboles et barreaux, placés dans les salles précédentes. Chaque fois que l'une de ces protections a été retirée, le monstre a gagné en puissance.

Si les aventuriers se sont emparés :

- des cornalines le Raortz est capable de voler.

- des barreaux en argent le Raortz détecte l'invisibilité.

- des saphirs la classe d'armure du Raortz passe de 10 à -4



- des feuilles d'orme le Raortz n'est touchable que par arme magique.
 - des barreaux en or la créature peut se téléporter à volonté.
 - des émeraudes insensibilité au feu.
 - des feuilles de chêne insensibilité à l'électricité.
 - des barreaux en platine insensibilité au froid.
 - des chaînes en argent résistance à la magie 20%
 - des chaînes en or régénération 1 point tous les 3 rounds.
- Si les chaînes en platine, sont décrochées, la créature apparaîtra au contre de la pièce, avec des possibilités variant suivant les profanations commises par les aventuriers.

FIN DE L'AVENTURE :

Sur le chemin du retour, de préférence dans le défilé, les joueurs seront assaillis par les zombis survivants dirigés par Arnvaël et son compagnon (s'ils sont toujours vivants). Le couple sera invisible lors de l'attaque s'ils ont eu le temps de retrouver leurs sorts.
C'est le familier de la magicienne qui montre la garde et les prévendra.

UTILISATION DES ETOILES :

Tableau des déplacements :

| Numéro de la salle | Branche Nord | branche Sud | branche Est | branche ouest |
|--------------------|--------------|-------------|-------------|---------------|
| 4 | 5 N | mur | 13 E | défilé 0 |
| 5 | mur | 4 S | 11 E | mur |
| 11 | mur | 16 S | monts | 5 0 |
| 15 | 14 N | 17 S | 16 E | 13 0 |
| 18 | 16 N | mur | 17 E | ville |

Notes : mur indique que le joueur heurte violemment la paroi de la pièce dans laquelle il se trouve. Ce choc provoque 6 d8 de dégâts ... Ville signifie transfert dans la cité de Roven, dans la chambre d'une vieille fille qui hurlera

Ce tableau concerne uniquement les étoiles rouges.

La personne téléportée arrive immobile au centre de la figure géométrique. Pour pouvoir en sortir sans être à nouveau déplacé, il faut passer entre deux branches, ou sauter hors du cercle. Tant qu'un être vivant reste à l'intérieur de l'étoile, le processus de transfert est bloqué.

Les étoiles blanches sont uniquement réceptrices et ne permettent pas le transport. Les cercles contenant un carreau dématérialisent la personne qui ne peut plus ni communiquer avec les autres, ni attraper un objet quelconque. Elle est invisible et peut passer à travers tous les obstacles (à l'exception du sol).

Pour être rematérialisé, il faut pénétrer dans un deuxième symbole identique au premier. Chaque carreau peut donc successivement rematérialiser puis dématérialiser, mais non l'inverse.

DESCRIPTIONS DES DIFFERENTES CREATURES :

ZOMBIES : 2 DV - 9 PV - DG : 1 d8 - CA : 8 - dépl. 6" - AL : Neutre.

Insensibles aux sorts sommeil, charme, Hold person, et froid.
Ils n'ont jamais l'initiative.

ARNAEL : Magicienne/Voleuse elfe NI 5/5 - 27 PV - CA : 1 - AL : Chaotique mauvais - sorts : 4/2/1

Sorts mémorisés :
Unseen Servant / Magic missile x 2 / sleep
Invisibilité / lévitation ou Web
Fly ou protection from normal missile ou fire ball.

Caractéristiques :
FOR 11 - INT 16 - SAG 11 - DEX 18 - CON 11 - CHA 13

Objets magiques :
bracelet CA 6 - Anneau + 1 - Epée + 1 - Dague + 2

Apports du familier (un Quasit) : si celui-ci est à moins de dix mètres de son maître, résistance à la magie 25% et régénération 1 PV par round. Si celui-ci est à moins de un mile, communication télépathique, et gain d'un niveau de magie. Arnvaël bénéficie de plus des 14 PV de son familier.

Le QUASIT : 3 DV - 14 PV - CA 2 - Dépl. 15" - DG 1-2/1-2/1-4 + Spécial - AL : Ch. Mauvais.
pouvoirs spéciaux (voir MM page 80).

ORLAG : Guerrier/clerc demi-elfe - NI 5/5 - 33 PV - CA 2 - AL : Ch. Mauvais

Sorts : 5/5/2
liste des sorts :
Protection from evil / Sanctuary / Cure Light x 2 / Light Hold Person / Find trap x 2 / Silence / Augury
Prayer / animate dead
Objets magiques :
Cotte de maille + 1 - Bouclier + 1, + 4 vs. missiles - masse + 1 - gantelets "climbing and swimming" - potion invisibilité.
Caractéristiques : FOR 16 / INT 14 / SAG 18 / DEX 14 / CON 15 / CHA 13

Pour ces deux personnages, le reste de l'équipement est standard.

Le RAORTZ :

10 DV - 45 PV - CA variable - dépl. 9"/18" (catégorie B) - ATT 3 - DG 1 - 8/1 - 8/2 - 16 - AL : Loyal mauvais.

Autres caractéristiques variables (voir plus haut).

Cette créature est assimilable à un mort vivant. Elle fuit comme un "Spécial".

INFOS JOURNAL PAGE 47

Le "DRAGON" et son compère "URK" reçoivent un courrier abondant. Nous nous efforçons d'y répondre le plus rapidement possible, Nous vous demandons d'avoir la gentillesse de penser aux timbres pour la réponse, afin de limiter les frais de correspondance pour l'association. Merci d'avance.

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



La fine poussière rosâtre terminait en douceur sa lente course vers le sol. Parfois, un minuscule éclat de mica jetait un éclair bref d'un noir brillant.

Loin en contrebas s'étendait à perte de vue la vaste plaine fertile du Louinaël. Malgré la distance, il n'eut aucun mal à situer les épaisses fortifications de Guériatt, au sud-est, quatre ou cinq villes de moindre importance éparpillées ça et là, et même, petit mais tout proche, l'oratoire où se rendaient les druides en grand secret, certaines nuits. Lieux minuscules, lieux de poupée, piqués, comme des épingles à tête de verre, sur un tissu chatoyant. Dans cette immensité verte, une nuance plus soutenue trahissait le passage des paresseux méandres de l'Irb, de son affluent principal, tout proche, et de ses innombrables petites ramifications ... toute cette eau, cette abondance incroyable, cette eau partout, comme une provocation, et lui qui ...



- "Une fois descendue la grande Grêche, vous trouverez de l'eau, lui avait dit Tranguich. Mais avant de descendre, repérez-vous bien car vous ne reverrez plus le Louinaël de si haut. Les plus grands axes vous mèneront tout vers Guériatt. (Cette manière d'accentuer si fort la première syllabe : GUÉriatt.) Le confluent de l'Irb et du Crain est un immense marécage ... et les traces, je vous l'ai dit, abondent dans les zones humides.

- "Mais pourquoi, si elle aime les endroits humides, aurait-elle quitté la région et pris le risque de traverser le Désert ?"

- "Est-ce que je sais ? avait crié brutalement Tranguich, faisant sursauter son interlocuteur. Croyez-vous que je ferais appel à vos services si je savais, vraiment ?" et il avait fait un violent effort sur lui-même pour contenir sa colère devant un étranger.

Flé se rappelait nettement comment il s'était senti encore plus mal à l'aise, alors qu'il aurait cru cela impossible, quand Tranguich, le fier Tranguich, troublé lui-même, tête basse, avait parlé d'une voix sourde d'indices choquants.

La monture de Flé s'ébroua, l'arrachant aux désagréments du passé pour le plonger dans ceux du futur : il restait une immense distance à parcourir. Qu'avait-il gagné en atteignant le point de vue ? L'instant d'avant, il remontait péniblement l'étroite gorge au sable rouge, sans savoir s'il n'était pas perdu et sur le point de mourir de soif. En débouchant sur le plateau, il avait enfin aperçu son but lointain : de le voir, bien réel, lui insuffla un courage nouveau.

A mi-voix, il se remémora tous les itinéraires possibles : par le sud, il pouvait rallier Guériatt, vite malgré la distance, car la route était bonne et un bac assurait la traversée de l'Irb. Passer par ce grand centre, lieu de rencontres et d'informations, pouvait le mettre aisément sur la piste - à moins que par malchance il ne perdît un temps précieux.

S'il quittait la route de Guériatt à mi-chemin, tout un éventail de possibilités s'offrirait en direction de l'est : trois villes, les rives de l'Irb, et les fameux marécages ... Autant de pistes possibles, probables même.

Mais il pouvait encore se diriger vers l'est sans prendre d'abord la direction de Guériatt, et commencer son enquête par les marécages. C'était le plus raisonnable, et pourtant cela lui soulevait presque le cœur. Ajoutait-il donc foi aux invraisemblables allusions de Tranguich ? Persuadé qu'elle était fautive, il choisit la piste qui lui répugnait, afin de se libérer l'esprit. Ainsi il retrouverait sa sérénité et tant pis pour le temps perdu.

Il poussa le cheval. La descente était raide, et point du goût de Itoi.

Alors qu'ils atteignaient enfin le terrain plat, déjà ragail-lardis par la proximité de l'ombre fraîche, ils mirent en fuite tout un troupeau de biches qui disparut sous bois dans un élan de panique. Soudain, un cerf de grande taille surgit et chargea l'homme et sa monture. Terrifié, Flé fit voler son cheval à la dernière seconde, puis il dut le calmer. Aussi n'osa-t-il pas le laisser seul, même le temps d'aller examiner les traces de cet étrange troupeau : il avait bien trop besoin d'Itoi.

Ils étaient fourbus en atteignant l'oratoire à la nuit. Flé trouvait oppressant le silence des bois et n'avait pu se décider à dormir dans un lieu totalement dépourvu de traces d'une présence humaine. Quand la clairière lui apparut, à quelques pas, il poussa un soupir de soulagement. Mais au même instant éclata tout un tumulte de vociférations, de jurons, de branches brisées. Il distingua seulement quelques mots : "Fonce ! Elle va sauter !", et le reste se perdit dans la clameur.

Il se précipita : il y avait là quatre hommes qui venaient de capturer une biche blessée. La bête avait bondi au milieu de leur campement, et seule sa terreur panique leur avait permis de la prendre. Flé regarda l'animal maintenu solidement à terre - le même regard que le cerf, un regard fou. Un vieil homme aux grandes mains agiles palpait la biche avec douceur : elle portait à l'épaule une estafilade large, mais peu profonde. Personne ne comprenait la raison de sa frayeur :

- "Elle s'est donnée peur en se blessant, suggéra Flé, plein d'espoir. C'est la manière dont elle s'est blessée, tout simplement ..."

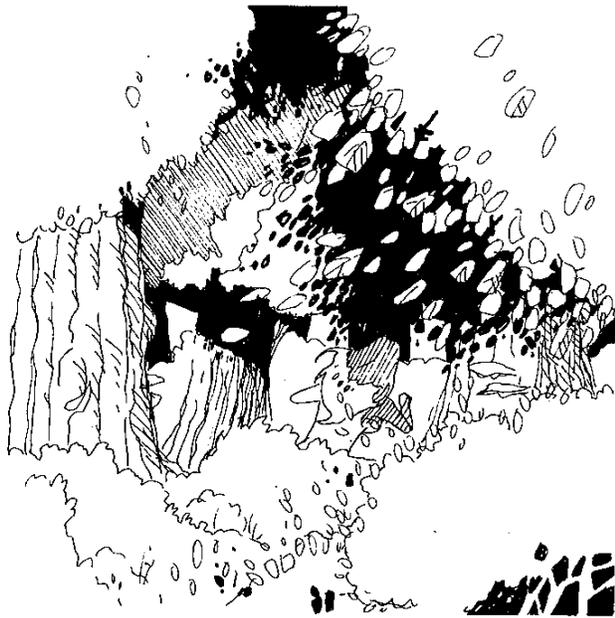
Ils décidèrent de la relâcher car elle devait être pleine vu son âge et la saison. Elle s'en fut au galop, et ils écoutèrent décroître le martèlement de ses sabots. Flé se sentait plein d'appréhension : dans le regard de l'animal, il avait lu bien autre chose que la terreur - une ... détresse qu'il n'aurait pas dû y trouver. Il songea à Tranguich, à la souffrance intense sur le visage orgueilleux, il songea aux trophées et aux armes étalés victorieusement sur les murs du salon trop grand, il songea à la manière dont l'homme désespéré fuyait du regard les preuves de ses nombreux triomphes. Flé n'approuvait pas Tranguich de rejeter systématiquement son passé sous le coup de la douleur : c'était bien la réaction d'une personne favorisée, incapable à l'âge mûr d'affronter le premier malheur.

- "Tu n'as pas l'âme d'un chasseur, dit l'un des hommes, se méprenant sur la nature de son émotion.

Il sursauta :

- "Dérompez-vous. Il m'arrive souvent de chasser. (Il n'avait aucune raison de se méfier d'eux.) Mais j'ai trouvé cette biche trop étrange ... mystérieuse ..."

- "Il se passe en effet des choses mystérieuses en ce moment, murmura le vieil homme."



Rien d'étonnant, après l'incident, s'il avait la voix rauque, le souffle court et si ses mains tremblaient convulsivement. Cela ne l'empêcha pas de remettre à un peu plus tard la question de la biche : il invita fort civilement Flé à partager leur repas et à passer la nuit dans la clairière. Flé accepta l'invitation et ils s'assirent près du feu après qu'il se fût occupée de sa monture.

A quelques pas se dressait l'oratoire, ou plutôt un autel tout simple, fait d'une seule grande dalle érodée par le temps, posée sur deux pierres moins grosses fichées en terre. Les hommes n'avaient pas encore mangé, et tous prirent un repas frugal en faisant connaissance.

Le vieil homme était un druide, et non pas un sorcier comme Flé l'avait pensé en regardant ses mains. Il aimait à venir séjourner dans ce lieu, où il voyait rarement du monde - et jamais autant à la fois ! précisa-t-il intentionnellement. Tous comprirent, connaissant les événements étranges qui troublaient les bois depuis quelques temps.

- "Quels événements ? demanda Flé.

Il y a avait aussi deux marchands voyageant ensemble, un patron et son commis, partis louer une caravane.

- "Ce ne sont pas vraiment des événements, répondit le commis, seulement des incidents anormaux, comme cette biche qui nous est venue droit dessus au lieu de nous éviter."

Le patron l'écoutait parler avec une très grande attention. Flé raconta la charge du cerf :

- "C'est typique" fit un autre. Celui-ci s'appelait Mom, et il était trappeur. Il était peu bavard. Flé trouvait inquiétants ses yeux noirs, attentifs en permanence, ce regard profond qui vous transperçait. Il semblait en connaître à lui seul plus que tous les autres : quand les troubles avaient commencé, dans quelle région ils se manifestaient ... Les autres lui arrachèrent les renseignements. Flé possédait une petite quantité d'eau de vie, d'excellente qualité. Il l'utilisa pour délier les langues et une certaine animation se créa autour du feu. Il leur parla de sa quête, sans donner de nom toutefois, et ils en causèrent longuement. Flé les trouvait accueillants : ils s'inquiétaient moins d'un étranger comme lui que des comportements étranges dans les harpails.

La nuit était calme et silencieuse. La lune se leva tard et inonda la clairière de sa lumière argentée. Alors, ils cessèrent de parler, ils écoutèrent le vent léger, chantant dans les ramures, arrachant parfois un gémissement aux arbres quand ils se frottaient dans leur lent balancement. Flé pensa aux bruits plus inquiétants du Désert, craquements, grincements, appels d'animaux inconnus, et il se rappela sa surprise, la première nuit, en découvrant combien le Désert est peuplé.

Pendant que les deux marchands et le trappeur se roulaient dans leurs manteaux pour dormir, Flé alla voir si Itoi n'avait besoin de rien. L'animal l'accueillit avec un hennissement bref, grave et doux. Cela fouailla profondément le cœur de Flé, et l'espace d'un instant il rêva qu'il demanderait Itoi à Tranguich plutôt que de

l'argent. L'espace d'un instant car il fallait penser à la morte saison ... S'il achetait Itoi au lieu de prendre ses dispositions pour l'hiver, ils seraient deux à crever de faim.

- "La traversée du Désert n'a pas été trop dure ?" demanda le druide. Il s'était approché dans un silence total. Flé se retrouva brusquement :

- "Qu'est-ce qui vous fait croire que j'ai traversé le Désert ?"

Le vieil homme rit doucement :

- "La poussière rouge et collante dont vous n'avez pu vous débarrasser, ton cheval et toi. Sais-tu que bien peu de gens font ce voyage ? Surtout (sa voix était pleine de sous-entendus) depuis que Ré'Nahi a rompu ses fiançailles pour aller épouser par amour un homme de là-bas de l'autre côté."

Flé bénit l'obscurité. Il envisagea de fuir, d'emmenier le druide ou de le poignarder, de faire l'idiot ... puis décida de rester simplement sur le qui-vive. Il se détendit.

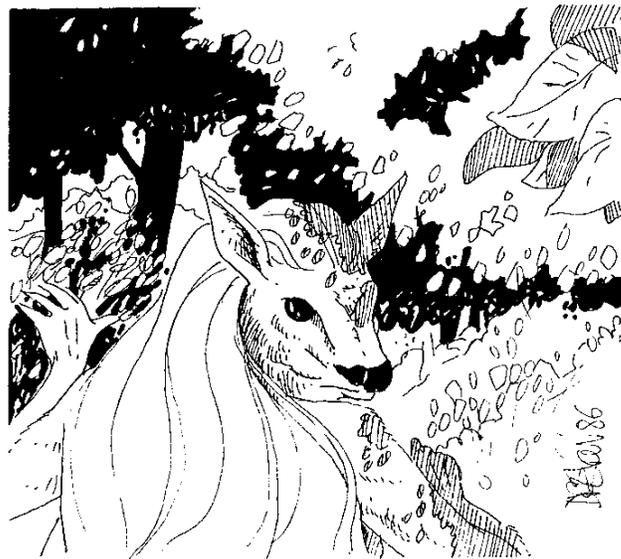
- "Vois-tu, ce que certains appellent "la trahison de Ré'Nahi" n'est pas une histoire si ancienne, et ce n'est pas un hasard si tu arrives précisément ici. Le ... (cette fois l'hésitation ne semblait pas calculée) mari de Ré'Nahi ne t'a pas dit tout ce qu'il savait ... peut-être pour te faire accepter plus facilement de partir."

Effectivement, Tranguich n'avait fait aucune allusion au fait que Ré'Nahi était fiancée, quasiment depuis sa naissance, à Eniah, baron de Louinaël. On pouvait se demander si Tranguich savait cela. Mais le baron Eniah ... Même de l'autre côté du Désert, Flé et ses amis connaissaient ce nom à la réputation sinistre. Tranguich pouvait-il être resté dans l'ignorance d'un fait aussi grave, aussi lourd de conséquences ? Car tout s'expliquait à présent : éconduit, le baron du Louinaël en avait conçu une rage folle, et il avait passé une énergie considérable à chercher comment se venger de la jeune femme. Et elle se jetait proprement dans la gueule du loup, parce que Eniah la tenait d'une façon ou d'une autre.

Le druide se fit hésitant : désireux d'aider Flé, il redoutait de trop l'effrayer, mais se devait de le mettre en garde :

- "Le baron est l'ennemi le plus puissant que tu puisses avoir à affronter de ce côté du Désert. Sois toujours prudent, si la malchance te le fait rencontrer."

"La malchance", songeait l'aventurier, un moment plus tard, en cherchant en vain le sommeil près du feu mourant. Le druide avait disparu mais les autres dormaient ici et là, installés tant bien que mal. Fallait-il parler de malchance, alors que ses pas l'avaient mené si vite, dans ce vaste pays, auprès d'un des rares êtres à posséder tant de renseignements ? Flé se demandait pourquoi le fait d'être si près du but ne pouvait dissiper son malaise. Il ne pouvait croire qu'en lui donnant tant d'indications détaillées sur tous les itinéraires possibles, Tranguich l'avait induit discrètement à choisir précisément celui-là.



LOUINAËL

- "Veux-tu venir avec moi ? proposa le trappeur à Flé, le lendemain. Je vais au comptoir, à mi-chemin d'ici à Guériatt. Je connais parfaitement la région ...

- "Je voudrais bien", répondit-il avec empressement, car n'importe quelle compagnie pèserait moins que la solitude. Sa nuit avait été agitée par toutes les idées en sarabande dans sa tête. "Mais je dois partir vers Baruc, je le sais maintenant. J'ai eu une longue conversation avec le druide, il m'a indiqué où trouver un magicien noir.

- "Ah", répondit Mom simplement. Il sembla perplexe, réfléchit un moment, pris de court. "Tu vas voir le Magicien ... Bon. On pourrait se retrouver par là-bas."

Ils se donnèrent rendez-vous et le groupe éclata. Le druide n'était toujours pas là, mais chacun connaissait les occupations multiples et complexes de ces personnages.

Flé chevaucha seul peu de temps avant d'être rejoint par les deux marchands, comme par hasard. Toujours par hasard, le commis s'arrangea pour parler seul à seul avec lui, attaquant d'emblée :

- "Si tu cherches une femme, moi je cherchais son bourreau. Mais c'est lui qui m'a trouvé. Je suis perdu. Et tu continues à fanfaronner comme un imbécile. Il serait temps que tu prennes conscience du danger."

Surpris par cette sortie, Flé répliqua :

- "J'en ai pris conscience, ne t'en fais pas. Ces bois sont sinistres, je suis sans cesse sur le qui-vive ..."

L'autre répliqua par un ricanement qui devint cri de douleur, et il s'abattit sur l'encolure de son cheval, portant la main à sa nuque. Puis il se redressa. Mais sa peau avait pris une teinte terreuse et son regard manquait de vie. Il balbutia dans un suprême effort :

- "Tout le monde connaît Ré'Nahi... qui est originaire du Louinaël ... Pas un ne pense ... à elle ... avec indifférence ..."

Après cela, le commis était mort très vite, laissant Flé à son horreur et à ses questions stupéfaites : tout le monde connaissait donc le nom de Ré'Nahi ? Était-il encore utile de le cacher ? Le patron avait bien entendu soupçonné l'aventurier d'être l'assassin, quand il avait découvert une minuscule piqure à la base du cou de son commis. Il avait alors poussé un cri étranglé et s'était reculé en balbutiant : "Il est mort ! ... L'aiguille empoisonnée ! ... Mais comment ..." Il fixait sur Flé des yeux hagards. Un petit poignard était apparu dans sa main. "Ce n'est pas moi !" avait crié Flé, sautant en selle. Il s'était enfui en répétant : "Ce n'est pas moi !"

Plusieurs jours s'étaient écoulés depuis. Il se rapprochait de Baruc, et du repaire du Magicien Noir. Pertubé par ses propres pressentiments, par la fin tragique du jeune marchand et maintenant par sa solitude, Flé chevauchait dans un état second.

Soudain, Itoi fit un écart. Flé tira sur les rênes et sauta à terre, rempli d'étonnement et d'espoir. Il avait failli ne pas la voir, confondue avec la terre, la mousse, les racines ... recroquevillée, les yeux ailleurs. Elle était vraiment au moins aussi belle que sur le portrait dans le hall de Tranguich. Il dit doucement : "Ré'Nahi...", et s'avança près d'elle. Elle tressailla. Il l'aïda à se relever. Elle semblait avoir froid. Oubliant de la vouvoyer, il dit : "Je suis venu te chercher.

- "Me chercher ?"

Elle parlait lentement, cherchant ses mots.

- "C'est Tranguich qui m'envoie. Viens ... Ne restons pas ici. Je n'aime pas cet endroit.

- "Tranguich, répéta-t-elle, Tranguich. Va lui dire que je reviendrai bientôt. Va ! Va lui dire combien je l'aime !"

Malgré sa beauté, sa douceur, elle lui inspirait seulement une pitié infinie.

- "Ré'Nahi, ne restons pas là. Je devais rencontrer le Magicien. Je n'en ai plus besoin à présent. Allons viens !

- "Le Magicien ... Il est noir et cruel. Je veux lui ... Je veux lui ..."

Elle essayait vainement de prononcer d'autres mots.

Soudain, il la repoussa brutalement : il venait de croiser son regard. Une blessure achevait de se cicatriser sur son épaule.

Beaucoup plus tard, Flé se réveilla chez une sorcière, amie de Mom qui l'avait transporté là quand il l'avait retrouvé, errant à demi-fou dans les bois. Ainsi, Flé avait été sauvé grâce à celui à qui il ne faisait pas confiance, à cause de son regard sombre et scrutateur.

Quand toutes les brumes paralysant son cerveau furent dissipées, il raconta ses déconvenues à la sorcière, et lui demanda son avis.

- "Mon avis, c'est que ce n'est pas par chance si tu n'es pas victime de tes nombreuses imprudences. Tu es manipulé par quelqu'un ...

- "Tranguich ? ...

- "Non pas Tranguich, mais son rival, qui t'a épargné pour que tu sois son messenger auprès de Tranguich. Tu es peut-être imbattable au combat, tu ne tombes jamais dans une embuscade, aussi longtemps que l'ennemi vient à toi à visage découvert en criant : me voilà ! Mais dès lors qu'un homme porte un masque, tu ne vois plus que le masque ... Sais-tu par exemple qui se cachait sous celui du druide ? Non ? Le Magicien Noir. Tu t'y attendais ... Ce n'est pas tout. Qui encore ? celui-là, toi tu ne seras pas capable de le deviner : Eniah, évidemment, le fiancé éconduit, le baron maudit ... Trois hommes en un seul. Il est puissant. Il a beaucoup oeuvré. Il fait peur à tous. Et comprends-tu maintenant les troubles dans les hardes ? Les biches savent quand on fait mal à l'une d'entre elles, et elles aussi elles en souffrent, même si la victime ... n'est pas tout à fait une biche ... même si elle est biche seulement la nuit ...

Et elle fredonna : "je suis fille de jour et la nuit blanche biche ..."

- Ré'Nahi !" cria l'aventurier.

- "Ré'Nahi ... Eniah lui avait promis de la délivrer en échange de son premier enfant, mais quand elle a su que l'enfant aussi serait biche pendant la nuit, elle s'est sauvée. Et ... nous avons failli échouer à cause de la chasse à courre ... Rassure-toi ! ajouta-t-elle vivement, elle est seulement blessée. Le problème c'est qu'il nous faut être très nombreux pour imposer notre volonté à Eniah, le druide, le Magicien ...

- "Mais tu dis "nous", ça représente qui ?

Elle sourit :

- "Beaucoup de monde : Mom, moi et beaucoup d'autres.

Le commis en faisait partie. Nous avons pu nous allier aussi avec les harpails ... Quand un si grand mal peut venir d'un seul homme aux talents multiples, ça ne te paraît pas normal que des coalitions secrètes s'opposent à sa volonté ?"



Moins d'une semaine plus tard, Flé remonta la grande Grèche. Malgré sa hâte, il resta un long moment à contempler le vaste panorama du Louinaël, où il avait commis tant de maladresses. Une jeune femme l'accompagnait, qui n'était pas la sienne et qu'il fallait ménager, à cause de l'enfant qu'elle portait. Mais Flé ne craignait pas même de traverser le Désert, où le péril se montrait au moins à visage découvert.

Ils poussèrent les chevaux pour la longue route, et leurs sabots soulevèrent une fine poussière rosâtre, où un minuscule éclat de mica jetait parfois un éclair bref d'un noir brillant.

LOUINAËL

COUP D'OEIL

VITRINES :

JEUX ET MODULES

JEUX ACTUELS

Il ne faut jamais désespérer. Ceux qui n'y croyaient plus ont eu tort: la Compagnie des Glaces est là. Ce jeu de rôles en français, inspiré de la série de G.J. Arnaud, est édité par Jeux Actuels. Sous une présentation sobre, un peu trop peut-être, on trouve à l'intérieur de l'écran de jeu deux livrets, où quelques erreurs se sont glissées. Le premier livret contient tous les éléments nécessaires pour créer les personnages et les faire vivre, et le deuxième un module d'initiation complet et la description de l'une des grandes compagnies ferroviaires qui se partagent la terre, la Transeuropéenne. Mais au fait, qu'est ce que la Compagnie des Glaces? Imaginez que le ciel s'obscurcisse, masquant le soleil, jusqu'à ce que ce dernier, oublié, ne soit plus qu'un sujet de crainte ou de fascination au coeur des hommes. La glace, petit à petit, recouvre la terre d'une vaste chape blanche, faisant disparaître les trois quarts de la population. Le froid et la glace règnent en maître. Les survivants, regroupés près de centres ferroviaires, vont développer une civilisation du rail. Bientôt, de grands trusts naissent, et se combattent pour dominer la terre, écrasant la population sous un joug quasi totalitaire. Voilà un faible aperçu du monde où vous allez évoluer.

LE DERNIER CERCLE

vous propose AVATAR : jeu de rôle, de S.F., d'expansion et de diplomatie par correspondance qui vous permettra d'être confronté à des joueurs de toute la France. Vous disposez d'un monde de départ et d'un personnage aux possibilités précises et aux buts définis. Il vous faudra vous étendre sur la galaxie, gérer vos ressources, affermir votre puissance. Mais si grand que soit l'univers, il est toujours trop petit quand on n'y est pas seul. Vous rencontrerez bientôt "les autres" et devrez établir avec eux des relations, des alliances, leur faire la guerre peut-être !

Chaque joueur inscrit reçoit un listing lui communiquant sa position de départ. Il rédige alors les ordres correspondant à ce qu'il veut faire. LE DERNIER CERCLE, après avoir reçu tous les ordres, réalise l'évaluation de ceux-ci, c'est à dire leur traitement simultané. Puis il fait parvenir le résultat aux joueurs qui devront alors rédiger leurs ordres pour le tour suivant. Ce processus se déroulera tour après tour jusqu'à ce qu'un joueur atteigne le seuil de victoire. De la sorte, une partie s'étend sur plusieurs mois. Tous renseignements et inscription (200 F) en écrivant au DERNIER CERCLE.

N.E.F. (Nouvelle Edition Fantastique)

La parution des modules prévus pour "Rêve de Dragon" continue avec régularité, et c'est bien. Le n°3 du "Miroir des Terres Médiannes" vous propose un scénario complet, plusieurs articles et un joli poster couleur... Bref, tous les ingrédients pour planer dans les béatitudes oniriques !

T.S.R.

Produit par TSR, le module UK7 "dark clouds gather" pour personnages AD&D de niveau 7 à 9 vous amène à assister à un jugement public digne de l'Inquisition. De là à intervenir, il n'y a qu'un pas qui vous emmènera dans les nuages combattre la race des Ba 'atun et leur reine Yesork Pahyeh. Ce scénario est dans la lignée de la série UK, équilibré et alliant extérieurs et intérieurs de façon agréable.

RÔLE AIDS

Une série dont j'avais envie de vous parler depuis un certain temps risque de vous surprendre. Il s'agit de Fez 1: "The valley of the trees", Fez 2: "the contract", Fez 3: "The angry wizard". Ces trois scénarios produits par "Rôle Aids" sont particulièrement adaptés pour AD&D et mettent en scène un puissant mage, Fez, qui a découvert le secret du voyage temporel. De nombreuses originalités sont ainsi apportées: objets venus du futur, aventuriers émigrant d'autres mondes et d'autres temps etc. Mais ça n'est pas tout. Vous serez souvent placés dans les situations les plus étranges où seule votre astuce, votre courage et beaucoup de réflexion vous permettront d'en sortir. Il vous faudra de plus apprendre que le combat n'est pas le seul moyen de résoudre un problème. Toutes ces trouvailles rendent ces modules particulièrement intéressants. Seul ennui: ils ne sont pas toujours faciles à trouver.

HEXAGONAL

Une nouvelle maison d'édition, Hexagonal, vous proposera fin mai la traduction tant attendue de "Bushido". Le programme de cet éditeur est chargé, et vous réserve d'agréables surprises. Adressez-vous à votre magasin habituel ou à: Hexagonal - 151 Rue Montmartre - 75002 Paris

BITUME

Bitume, vous avez dit bitume! Le jeu dont nous avons déjà parlé est sorti. Vous le trouverez dans de nombreux magasins ou bien directement chez l'auteur: Croc - 40 Rue des Etats Généraux - 78000 Versailles - Thème du jeu: La lutte pour la survivance sur une terre dévastée par les conflits et les catastrophes. Rixes et affrontements entre les tribus, poursuites en motos, vestes en cuir, crissements de pneus, véhicules blindés... bref une chaude ambiance ! Le système de jeu, facilement assimilable, est intéressant. La démonstration nous a convaincus: essayez vous aussi !

LIVRES - JEU

EDITIONS SOLAR

Quatre nouveaux titres vous sont proposés dans cette série de livres-jeux: "Le donjon du mal", où vous tenterez de récupérer le livre de magie volé à votre père; dans "La quête du roi mort", vous prêterez le serment de rendre les honneurs suprêmes au roi Farad; vous aurez la charge de collecter l'or destiné au dragon dans "La rançon du dragon", et enfin, dans "Conan et la prophétie", vous incarnerez ce héros pour une nuit d'aventures.

CLUBS

ALBI

Le club de JDR D'ALBI, "LES CHEVALIERS DE L'ANNEAU KTHEMBULE", ouvre ses portes à tous et à toutes. Rejoignez-les au: Centre Culturel d'Albi - Place Edmond Canet - 81000 Albi. Pour plus de renseignements, téléphonez au 63 60 64 78 (HR) ou écrire à: Laurent Barrès - 11 rue de la Mothe - 81000 ALBI

GRENOBLE

"AU BONHEUR DES STRIGES" est une association de jeux de rôles grandeur nature. En effet, beaucoup d'aventuriers et passionnés de jeux ressentent la nécessité de s'éloigner de la traditionnelle table de jeux et d'incarner le temps d'une aventure leurs personnages favoris. En aout 1985 a eu lieu leur première aventure: le Chemin des Ermites, qui regroupait une vingtaine de participants. De nouvelles péripéties seront organisées au cours de l'été 1986. Une affaire à suivre!
Pour contact: Dominique Dombre - 43 bd J. Vallier - 38100 Grenoble - 76 21 95 77

SEYSSSEL

Un club de jeux vient de s'ouvrir à Seyssel (Ain) dans le cadre du foyer de jeunes. Le responsable est: Patrick Betous - Apt 502 - Les grandes Iles - Angletfort - 01350 Culoz

RENNES

Rappelons l'existence du club "ENFER ET CONTRE TOUT", créé en 1982. En plus des JDR, on y joue à des jeux de stratégie, de diplomatie, de guerre avec figurines, et, avise à ceux qui l'ignoraient encore, le club organise régulièrement des "grandeur nature", dans des châteaux et forêts en Bretagne. Yaouh!
Club "ENFER ET CONTRE TOUT" - M.J.C. 9 rue de la Paillette - 35000 Rennes - 99 59 34 07.
La tanière habituelle fermant ses portes durant l'été, les membres du club viendront hanter au mois de juillet "les vacances ludiques" organisées par A. Beaussant, X. Jacus et le Dragon Radieux.

TOULOUSE

Le club ramonvillois de JDR sévit tous les same-

dis soir depuis bientôt deux ans à: pavillon Salvador Allende - Ramonville -
Pour plus de renseignements, écrire à: HENNINGER Stéphane - 10 rue des Fauvettes - 31520 Ramonville, ou téléphoner à Didier TERRON - 61 73 45 89

BRETTEVILLE SUR ODON

Tous les JDR, le plus joué étant l' Appel de Cthulhu, sont pratiqués dans ce club du Calvados: "LE TEMPLE DU REVE". Renseignements auprès de: Michel Coulon - 6, place de l'Eglise - 14760 Bretteville Sur Odon

MAISONS - LAFFITTE

On y pratique bon nombre de JDR, tous les vendredis de 18h à 22h.
Renseignements: Feathalion - USML - JDR -Centre Ianchelevici - 6 place de la Vieille Eglise - 78600 Maisons-Laffittes.
Un tournoi y est organisé: cf calendrier

SEPTEUIL

"LES LOUPS DE L'APOCALYPSE" cherchent joueurs débutants pour initiation et pros pour conseils. On joue à D&D, EG, Mega et bientôt bien d'autres. Contacter Daniel - 23 rue la Beurron - Arnonville les Mantes - 78790 Septeuil - Tel: 30 93 99 39 -

LYON

Les "Paladins des Traboules", premier club de jeux lyonnais, sont passés de 60 à 250 m2 de surface de jeu, et vous invitent à venir leur rendre visite :
Siège social : 12, rue du Boeuf 69005 LYON
Club : c/o BRIDGE S.A. 3, rue sainte Marie des Terreaux 69001 LYON.
Horaires : Vendredi de 20 h à X h du matin JDR et Jeux de Société.
Samedi de 20 h à X h du matin Wargame avec figurines.
Dimanche de 14 à 20 h, tous jeux.
Responsables du club:
BARNOUD Roger: 78 36 34 30
BOILLON Jean-Pierre 78 38 25 41
LEVEQUE Bertrand 72 37 21 24

REIMS

Prenez le CAP pour l'aventure. Venez jouer avec un nouveau club spécialisé dans le "Grandeur Nature", mais qui pratique aussi les jeux de rôles sur table et d'autres jeux de réflexion.

Sont déjà prévus: "murder party", "tresor trap", et comme premier grand jeu: un killer à partir du vendredi 16 mai. Inscription 10F. Club des Aventures Passionnantes, 85 place d'Erlon à Reims. Permanences tous les jours de 14H à 16H. Appelez le 26 47 07 11, demandez le CAP.

INFOS SUR MINITEL

Une association intitulée "Groupe d'Animation d'Education et de Loisirs" (GAEL) vient de se constituer sur Lyon. Son premier travail a été le développement d'un serveur monovoie, accessible par le réseau téléphonique et consultable par Minitel. Ce serveur informe sur tout ce qui concerne le jeu, les joueurs, les clubs, les so-

ciétés, les magasins, les revues...

Un simple appel vous permettra de vous tenir au courant des dernières nouveautés, d'accéder à un banc d'essai des jeux, de connaître le sommaire de telle ou telle revue... Nous l'avons vu en "démon" à la Rencontre de Lyon : ça marche, c'est intéressant et d'une manipulation facile (même notre gobelin préféré a compris !). Un "menu" détaillé permet d'accéder à toutes les rubriques, et le volume d'informations disponibles s'accroît de jour en jour.

Contact : 12, rue du boeuf 69005 LYON - tél. 78.38.25.41 - Le Président de l'association, Jean Pierre BOILLON, se fera un plaisir de tout vous expliquer avec beaucoup de gentillesse !

CALENDRIER

MAISONS - LAFFITTE

Le club Féathalion (voir rubrique club) organise les 6 et 7 septembre un tournoi AD&D et Cthulhu. Tous renseignements auprès de Philippe Simon - 93 Avenue du Général de Gaulle - Esc D - 78600 Maisons-Laffitte.

REVES DE JEUX

25 jeunes de 14 à 17 ans pourront jouer dans un cadre magnifique, à Vassieux, dans le Parc du Vercors, à 45 km de DIE (Drôme) du 5 au 26 août. Le séjour est organisé par les Centres de loisirs U.F.C.V., en collaboration avec le club de jeux lyonnais "les Paladins des Traboules. Jeux de Rôles, de société et de simulations historiques, sont au programme pour cette année, ainsi qu'informatique sur Apple IIe, sans oublier randonnées, piscine....

Le prix du séjour est fixé à 3790 F + cotisation d'adhésion à l'association de 30 F par famille. Tous renseignements auprès de M. BOILON - Tél. 78.38.25.41

Inscriptions : Centres de Loisirs UFCV 8, rue Constantine, 69281 LYON CEDEX 01. Tél. 78.28.06.40.

"COHABITATION"

Les 21 et 22 juin à RENNES, elfes et gobelins "cohabitent" avec hussards et panzers... La Maison du champs de Mars recevra simultanément :

- des amateurs de figurines historiques
- "Armor-maquettisme" (maquettes et dioramas)
- et le très noble et très puissant club "enfer et contre tout" avec tables d'initiation aux jeux de rôles, présentation de jeux de stratégie, de diplomatie, de wargames avec figurines, panneaux, photos des derniers "grandeur nature".... Qu'on se le dise !

"SUP.TELECOM"

SUP. TELECOM organise, comme chaque année, un tournoi de Dungeons and Dragons. Cette année, le tournoi se déroulera le Samedi 24 Mai 1986 dans les locaux de l'école au 46, rue Barrault à Paris (13ème). Nous pensons réunir une vingtaine d'équipes, de cinq personnes chacune, pour deux modules inédits ADetD (niveau 5 - niveau 7), à partir de 8h 30 le matin, jusqu'à 19h. Nous organiserons également une initiation à Empire Galactique.

ROUEN : Rappel

Le ROLE PLAYER KULTEN organise les 24 et 25 Mai sa première Convention des jeux de simulation : initiations, rencontres de la nuit, concours (6 différents !) de figurines. De nombreux stands de présentation et vente seront présents, tenus par des éditeurs et magasins spécialisés de Rouen et Paris !

Pour tous renseignements : Role Player Kulden INSCIR, Place Emile Blondel, BP 08, 76130 Mont St Aignan - Tel (répondeur) : 35.70.74.52
Venez participer à ce week-end inoubliable !

COMPTES-RENDUS

RENCONTRE NATIONALE DU JEU 12-13 AVRIL : LYON

Il y avait de l'ambiance à Lyon les 12 13 Avril pour la 2ème rencontre Nationale du Jeu, organisée par Jacques Marcellin de "A vous de jouer" et l'ESCOM. Certes, le dimanche à midi, les traits paraissaient un peu tirés et beaucoup commençaient à chercher leur lit à tâtons, après une folle nuit de jeu sans discontinuer, mais beaucoup ont quitté les lieux à regret... La rencontre fut une réussite, tant sur le plan de la participation que sur le plan de l'organisation : de nombreux jeux étaient proposés, les animateurs ne manquaient pas, et les contacts avec les nombreuses personnalités du jeu présentes ont été très enrichissants. Souhaitons que tout cela recommence l'année prochaine, pour notre plus grand plaisir !

"STRATEGES 86" GRADIGNAN

Qu'y a-t-il de commun entre une charge de la Garde Impériale, les hurlements d'un loup garou, l'abordage d'un croiseur interplanétaire par une nuée d'envahisseurs et la fougue des huns d'Attila ?

Réponse : Stratèges 86, confrontation de jeux de rôles et de simulation qui se déroula du 5 au 9 avril à la MJC de Gradignan.

Les animations furent nombreuses pendant ces cinq jours : démonstrations et tournois de jeux de rôle, diaporama, nuit du cinéma, wargames avec figurines... etc...

Les organisateurs très satisfaits du déroulement de ces rencontres, vous donnent déjà rendez-vous pour "Stratèges 87".

ANNONCES

Vends règles + nombreux scénarios de "Middle-Earth" (prix intéressants) - Ecrire à Laurent BARRÉS 11, rue de Lamothe 81000 ALBI.

Vends scénarios pour: Appel de Cthulhu, Rêves de dragon, AD&D, Légendes, Traveller, Aftermath, Empire Galactique, Baston, Car Wars, Cry Havoc, James Bond, Maléfices, M.E.R.P., Méga, Chill, l'Ultime Epreuve... Pour liste, écrire à: Gayral Valentin, les Aubergeons - 38150 Anjou.

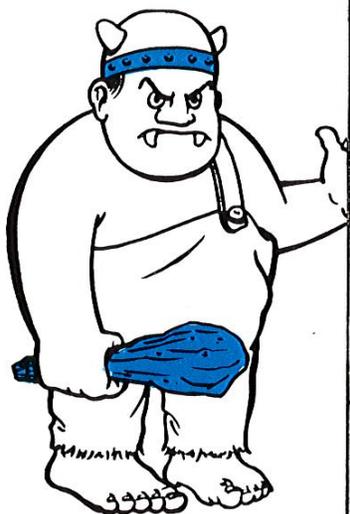
Vends: Cry Havoc (en anglais) 150F, Siège (en français) 160F, tous deux très bon état, ou les deux: 290F, Bushido (TBE) 120F, Méga 20F, J&S n°: 2, 3, 4, 6, 10, 12, 21, 24, 28, chacun 15F...

et achète Lankhmar, pas cher. Ecrire à Antoine Béghin - 18c rue du Tonkin - 69100 Villeurbanne ou téléphoner: 78 89 75 41

DATE LIMITE
INFOS N° 5
10 JUIN

INFORMATIONS

journal association



L'ABONNEMENT AUGMENTE ??? MAIS NON ! MAIS NON !

Il passe simplement de cinq à six numéros le 1er juin. Nous avons décidé en effet de ne pas faire de "trou" pendant l'été. Nos lecteurs abonnés continueront à bénéficier d'un numéro gratuit (6 numéros pour le prix de 5).

**A PARTIR DU 1er JUIN
6 NUMEROS 125 F**

PROMOTION ABON- NEMENT : →

JE M'ABONNE A DRA- GON RADIEUX

Prix de lancement maintenu jusqu'au 1er juin : 5 numéros 100 F.
Règlement par chèque à l'ordre de Dragon Radieux.

J'indique très lisiblement sur une feuille :

Mon

Mon prénom :

Mon adresse complète :

Code postal :

Ville :

Numéro de départ de l'abonnement :

Tout lecteur parrainant cinq nouveaux abonnés recevra gratuitement à sa parution la brochure "TREGOR Univers Médiéval", accompagnée de son poster. Demander l'imprimé spécial à la Rédaction. Offre valable jusqu'au 1er juillet.

DEPÔTS MAGASINS

Nous avons le plaisir de vous annoncer que les magasins suivants sont à ajouter à la liste de nos dépositaires

34000 - MONTPELLIER : LE MANOIR, 1 rue des Ecoles laïques *75003 - PARIS : L'ENFER DU JEU, 6 passage de l'horloge * 85000 - LA ROCHE SUR YON : AMBIANCE, place du Marché.

Rectificatif : 34000 - MONTPELLIER : LE CERF BLANC, 2 rue Chrestien *

Nous avons décidé de constituer un réseau de "lecteurs-diffuseurs", servant de relai (vente du journal - contact pour les clubs), dans les villes où nous n'avions pas de dépôts officiels. Si cette proposition vous intéresse, demandez nous des détails ...

Contacts actuels : * département 59 : Olivier FEVRE Chambre E12 - Résidence Universitaire Jules Mousseron - Rue du chemin vert - 59300 AULNOY LES VALENCIENNES.

* département 51 : Jean Paul TAFANI - 13, grande rue - ECUEIL - 51500 RILLY LA MONTAGNE.

D'autres adresses seront disponibles dans le prochain numéro.

AUTOMNE 86

DRAGON RADIEUX EDITE :



Une brochure de 48 pages consacrée entièrement au Monde Fantastique de Trégor, développé en partie dans le journal. Une aide indispensable pour tous jeux médiévaux, reprenant des articles déjà publiés et apportant de nombreux compléments : présentation des Royaumes de Kirkwall et d'Ellansdale. Notes sur les Religions, les Armées, la Culture des peuples de Trégor, nombreuses idées de scénarios ... etc ... Le livret contiendra un poster grand format représentant la carte complète du monde, "à l'ancienne", avec tous les détails des cartes de Provinces publiées dans les numéros 2 - 3 et 4, redessinées par Patrick DURAND- PEYROLES, cartographe.

Cette brochure est la première d'une série d'aides de jeu "toutes époques" que nous avons décidé de publier.

STAGES ETE 86

En collaboration avec les "Semaines de l'Hexagone", l'Association de Jeux Dragon Radieux vous propose de passer un été sous le signe des jeux.

Wargames, Jeux de Rôles, Echecs, GO ... seront au rendez-vous des stages organisés à RENNES du 30 juin au 27 juillet, et à MORESTEL (Isère) du 4 au 17 Août. Tous renseignements sur les prix (modérés) en écrivant à la revue. Nombre de places limitées, réduction sur le prix de journée à nos abonnés ...

QU'ON SE LE DISE !

