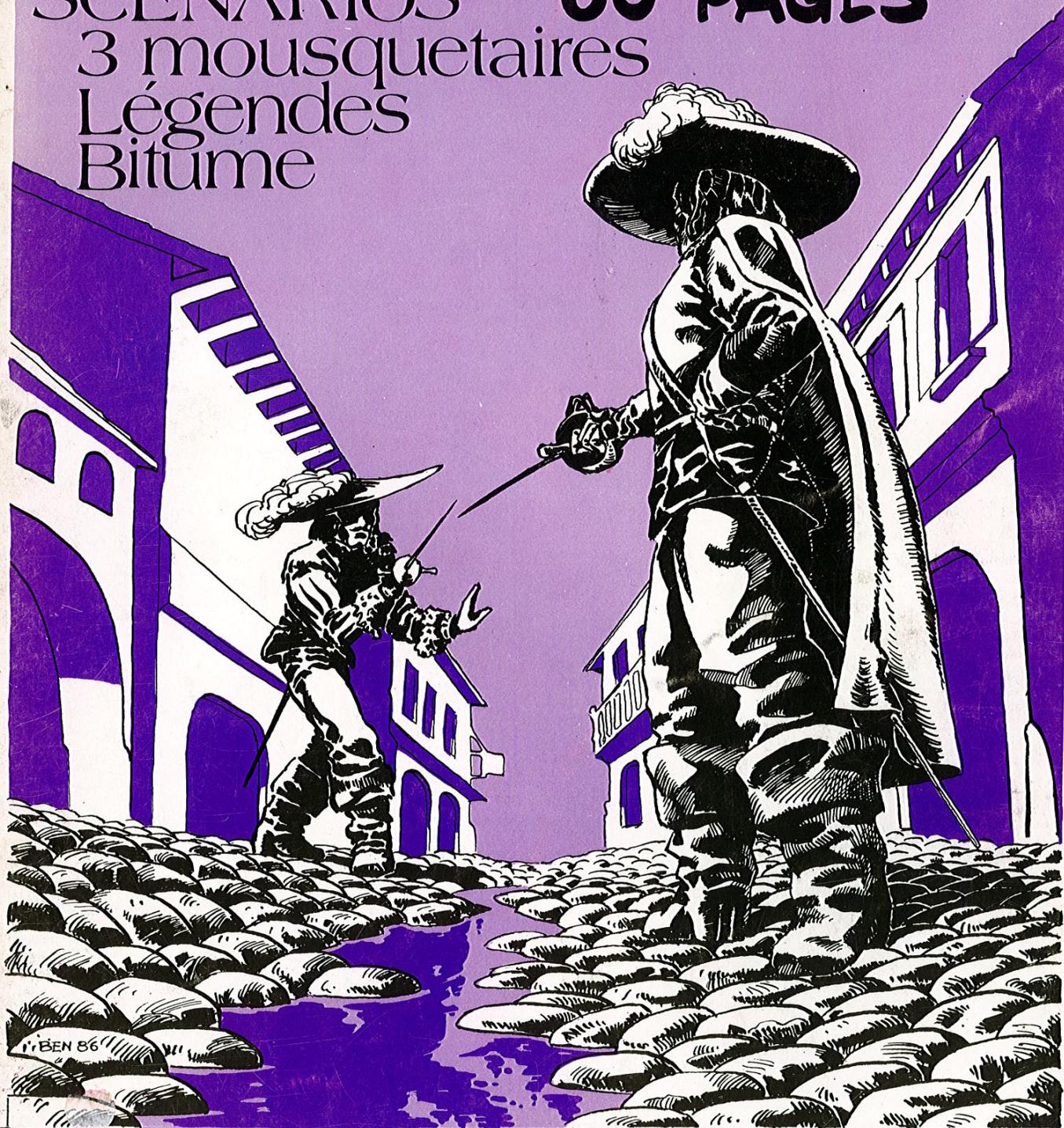


SEPTEMBRE 86

DRAGON RADIEUX

n° 6

SCENARIOS **60 PAGES**
3 mousquetaires
Légendes
Bitume



BEN 86

25 F 200 FB
8 FS

REVUE BIMESTRIELLE DES JEUX DE ROLES

L'AVENTURE ...

Elle est Médiévale et Fantastique dans une collection de scénarios qui comporte déjà huit titres...

Elle est Futuriste dans un jeu d'Expansion et de Diplomatie par correspondance : AVATAR...

Elle est Contemporaine dans MANIPULATION qui prochainement vous révélera les dessous de nombreuses affaires qui défrayeront la chronique...

Qui a coulé le "Rainbow Warrior" ?

Qui a fait sauter la navette spatiale ?

Qui a tenté d'assassiner le pape ?

Qui a racheté le Dragon Radieux ?

Vous saurez tout sur une organisation secrète et séculaire pour laquelle aucune Mission n'est Impossible !

LE DERNIER CERCLE : le ROLE avant tout !

LE DERNIER CERCLE, 18 rue Gabriel PERI 38000 GRENOBLE, TEL 76 87 23 12

SOMMAIRE

SCENARIOS

"LES TROIS MOUSQUETAIRES" :	
L'héritage du Comte de Beaufort.....	p. 8
"LEGENDES CELTIQUES" :	
Rave.....	p. 19
"BITUME"	
Le Barrage.....	p. 35
"ADV.DONJONS ET DRAGONS"	
Fremd.....	p. 47

AIDES DE JEU

GRAND PERE DRAGON VOUS AIDE :	
Légendes Celtiques, Magie et	
Création des personnages.....	p. 15
MIEUX JOUER :	
Le personnage du Barbare.....	p. 38
TREGOR, UNIVERS MEDIEVAL :	
L'histoire du monde, l'âge ancien.....	p.44

LECTURE

LIVRES OUVERTS :

Michel ZEVACO.....	p. 13
Le divan de Docteur Dragon :	
Quand je serai grande.....	p. 43
Une nouvelle inédite :	
SCRUPULES.....	p. 52
URK LE TENEBREUX	
Chef à la place du chef ?.....	p. 58
COURRIER DES LECTEURS	p. 51

INFORMATIONS

BANC D'ESSAI :	
Les Trois Mousquetaires	p. 5
Tour de France du JDR :	
LYON.....	p. 25
COUP D'OEIL	
Clubs, vitrines, calendrier.....	p. 27

.....ET EN PLUS :

Présentation des Semaines de l'Hexagone.....	p. 29
et une nouvelle rubrique régulière réservée	
aux COMPAGNONS DE L'ANNEAU.....	p. 55



UN ETE RICHE EN EVENEMENTS

Dragon Radieux n° 6 (Septembre 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
Secrétariat : Pascaline CHION
Comité de Rédaction : Jean Paul TAFANI, Olivier JARRY, Véronique SESBOUE, Catherine MIDY, Paul et Pascaline CHION.
Dépôt légal : Septembre 86
Commission Paritaire : 67435
N° ISSN : 0297-2069

ONT PARTICIPE A LA REDACTION DE CE NUMERO : Anne VETILLARD, CROC, FINN, F.LABOUTIQUE, J.P. BOILLON, Eric MATHELIN, Catherine MIDY, J.P. TAFANI.
Maquette : Paul CHION, J.P. TAFANI
COUVERTURE, DESSINS, PLANS : Patrick DURAND-PEYROLLES, Benoit DUFOUR, Pascal ARVIEU, Frank DREVON, Emmanuel ARBADE.
IMPRIMERIE et photocomposition : Atelier CHEVALIER, Sablonnières, 38460 CREMIEU

AVERTISSEMENT AUX LECTEURS au sujet des jeux dont il est fait mention dans ce numéro.
"Advanced Dungeons & Dragons" est une marque déposée de TSR Hobbies, importée en France par TRANSECOM S.A. - BITUME est un jeu édité par CROC - LEGENDES CELTIQUES est un jeu édité par JEUX DESCARTES - LES TROIS MOUSQUETAIRES (V.F.) est édité par HEXAGONAL.

Débat Idéologique

OUAIP t'as vu, Dragon Radieux, y z'ont même pas une couverture quadri et y sont même pas dans le bureau de tabac en dessous de chez moi.

OUAIS, c'est parce qu'y passent trop de temps à jouer au lieu de vendre leur canard, et pis y surveillent leurs chevilles car y'a une épidémie en ce moment ... alors ça leur prend du temps. En tout cas y sortent tous les deux mois, régle !

OUAIP mais y s'essouffent drôlement à ce train-là, feraient mieux d'être un bimestriel raisonnable.

OUAIS, mais les mecs des clubs y z'aiment bien quand leur annonce elle sort pas quinze jours après la manif...

OUAIP mais en tout cas y sont même pas à Paris, y pourront pas durer, y a qu'à la capitale qu'ont fait du boulot sérieux... Comment veux-tu qu'y z'aient de la publicité si y bougent pas de leur Bled. Y peuvent même pas aller déjeuner dans les restaurants avec monsieur Trucbidule, celui qui finance Zimboûm "class"!

OUAIS mais y a des lecteurs qui disent que c'est drôlement bien un canard fait par des gens de partout (c'est où ça ?) et même de Paris...

OUAIP bof, leur truc ça tient parce que c'est sympa alors les mecs y z'achètent !

OUAIS y en a même qui s'abonnent...

OUAIP bof charité, gentillesse, esprit Paladin, faut de tout pour faire une jeu de Rôle !

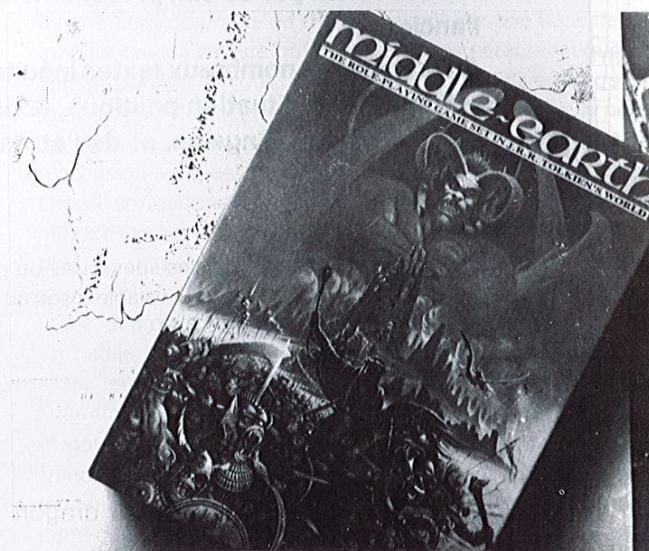
OUAIS mais y' en a même qui se RE-abonnent, c'est des masos ? OUAIP en tout cas leur éditorial, il est même pas français... ça fait plus "zine" que "pro" : quelle tristesse !

OUAIS OUAIS allez salut Ouaip, un bonjour du petit dragon qui t'aime bien, parce que t'es bien mignon...

Et à part ça ?

60 pages pour que vous ayez votre ration habituelle de scénarios et plein d'articles variés, quelques changements dans l'organisation du journal et une équipe de rédaction en super-forme. Notre prochain numéro : en Novembre, premier anniversaire.

UN AUTOMNE PROMETTEUR !



Donnez
une dimension nouvelle
à vos personnages

Découvrez

TREGGOR

Univers de Jeu Médiéval Fantastique

Une brochure de 48 pages, couverture cartonnée, accompagnée d'un poster format 80 cm par 60 cm, présentant la carte complète du monde, dessinée à l'ancienne.

Au sommaire : nombreux textes inédits sur l'histoire des trois royaumes, leurs religions, leur situation politique, économique et diplomatique. Présentation de la race des Mingalas, et de l'étrange peuplade des Sandars...etc...

En vente dans les magasins spécialisés ou par correspondance.

Vente en souscription (prix valable jusqu'au 1er Octobre seulement) : 60 F (port 10 F.)

Prix public : 80 F (port 10 F.)

1er livret de la collection "l'oeil du dragon"

Sortie : fin Octobre 86

MOUSQUETAIRE ?...

POURQUOI PAS !

C'est décidé, il y a du changement dans l'air! Mon prochain personnage ne sera ni un journaliste spécialisé dans les questions occultes, vivant à Arkham en 1925, ni un magicien elfe ou un redoutable guerrier nain : il s'appellera Geffroy d'Aubagne et appartiendra à la petite noblesse de province.

Son cadre de vie : la société française au XVII^{ème} siècle et l'atmosphère trouble des duels dans les ruelles du vieux Paris contre les sbires du Cardinal.

Ses "références littéraires" : Alexandre Dumas, bien sûr, mais aussi Stevenson, Edmond Rostand, et surtout Michel Zévaco (voir rubrique "livres ouverts"). La littérature populaire de la fin de siècle dernier (feuilletons, petits romans) est également une source d'inspiration non négligeable. Pour ce qui est de la documentation historique, les livres "sérieux" sur l'époque des rois Henri IV, Louis XIII, ne manquent pas chez votre libraire.

Ses "références ludiques" : Le jeu "Les Trois Mousquetaires", édité à l'origine aux Etats Unis sous l'appellation "Flashing Blades" (mot à mot "lames étincelantes"), par F.G.U., maintenant traduit et diffusé en France par la société HEXAGONAL.

Geffroy d'Aubagne arrive à Paris en 1622, muni d'une lettre de recommandation signée par son oncle. Il doit remettre ce précieux parchemin à une personnalité dont la célébrité ne cesse de croître : Richelieu, récemment nommé Cardinal, sur la demande expresse de la Reine Marie de Médicis. D'Aubagne arrive à la capitale le cœur nourri d'ambition, débordant d'enthousiasme et de projets malgré la maigreur navrante de sa bourse... Mais avant de faire vivre à ce futur héros des aventures éblouissantes, voyons un peu comment il est né, en tant que personnage de jeu de rôle...

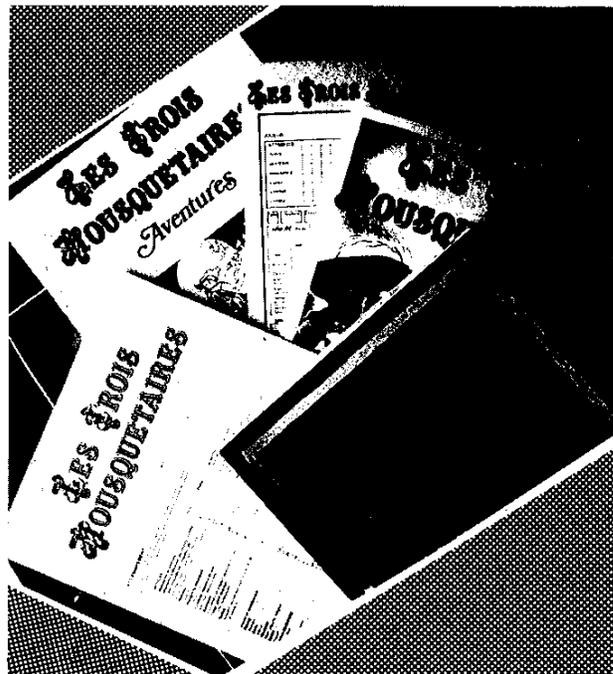
Naissance du personnage

Geffroy est défini à l'origine d'une façon bien classique, par **six caractéristiques**, déterminées par le jet de 3D6 : Force, Dextérité, Endurance, Esprit, Charme et Chance. Il a fallu ensuite lui choisir soit une Taille (Petite, Moyenne, Grande) soit une ossature (le terme carrure me paraît plus approprié, Mince, Moyenne, Trapue). Cette décision prise, l'autre critère physique est déterminé au hasard par le jet de 2D6. La combinaison des deux aspects du personnage pourra éventuellement modifier les caractéristiques originales. Ainsi, par exemple, un personnage de petite taille et d'ossature trapue se verra attribuer un bonus de +1 en endurance.

Afin d'éviter les déséquilibres extrêmes entre les individus ainsi définis, la règle prévoit que le joueur bénéficie d'un minimum de 54 points à répartir entre les six caractéristiques de base. Au cas où le total n'aurait pas été atteint par les 6 jets de dés initiaux, le créateur tout puissant pourra adjoindre quelques points supplémentaires aux traits les plus défavorisés de son héros.

Il ne vous reste plus qu'à déterminer le nombre initial de points de vie, modifié éventuellement par l'ossature, ainsi que la "capacité d'encombrement", qui permet de connaître la charge que peut transporter votre personnage.

Cette "définition initiale" accomplie, le plus difficile reste à faire, si vous voulez donner un peu plus de "consistance" à votre création. Vous aurez le choix entre quatre catégories sociales : **larron**, **gentilhomme** (le terme bourgeois correspondrait mieux à la définition donnée), **soldat** ou **Noble**.



Passons ensuite aux **compétences** : vous disposez d'un certain nombre de points de départ, calculé sur une base de dix, modifié par les valeurs obtenues dans les caractéristiques Esprit et Chance, et vous devrez les répartir sur diverses qualifications. Pour Geffroy, dont les dés sont fort moyens, je ne dispose ainsi que des dix points initiaux. Toutes les compétences n'occasionnent pas les mêmes dépenses : plus la qualification choisie correspond à la catégorie sociale de votre personnage, moins elle vous coûte de points. Il faudra dépenser ainsi 1 point pour la compétence équitation si vous avez créé un soldat, 2 points pour la compétence magistrature si vous êtes d'origine noble, et 3 points si vous souhaitez que votre coupe-jarret soit un habile cavalier. La liste des compétences proposées est assez longue et intéressante. Des joueurs pratiquant depuis longtemps "Flashing Blades" ont eu l'occasion de la compléter et nous en reparlerons. Vos **compétences au combat** sont traitées séparément des autres. Le choix des armes que vous manipulerez, ainsi que votre efficacité dépendent de l'entraînement que vous allez recevoir. Suivant l'école que vous fréquenteriez, vous serez orientés plus spécialement sur l'archerie, les armes à feu ou différents styles d'escrime, à moins que votre héros, de basse extraction n'ait été contraint simplement à un apprentissage "à la dure". N'importe qui ne peut choisir n'importe quelle école : vos caractéristiques initiales (dextérité,

Force ou Endurance) vont guider votre choix. Le chapitre sur le combat est très détaillé, et vous permet d'avoir une idée assez précise des différents styles de duels à la rapière, à l'épée ou au fleuret.

Il ne reste plus que quelques détails à apporter sur votre feuille de personnage : vos revenus dépendront à la fois de la catégorie sociale choisie et du hasard... Votre équipement va être déterminé par l'état de votre bourse (et n'oubliez pas qu'il vous faut également manger, dormir et... payer vos impôts, en bons et loyaux serviteurs du roi!). Enfin deux éléments originaux viendront compléter l'idée que vous vous faites de votre nouveau personnage : il vous faudra en effet choisir deux données très particulières qui apportent un petit brin de mystère à la création. Quelle que soit la classe sociale à laquelle appartient votre protégé, il disposera, au choix, d'un secret et d'un avantage, d'un avantage seulement (auquel cas il perdra 2 points pour ses compétences générales) ou d'un secret uniquement (ce qui lui permettra d'augmenter de un ses points de compétence). Qu'en est-il exactement de ces deux éléments supplémentaires? Regardons la liste proposée, pour avoir une idée plus précise:

- **avantages** : titres, richesse, propriété, faveur...classique... mais aussi jumeau, ou laquais...

- **secrets** : serment de vengeance, joueur invétéré, don juan ou religieux fanatique...

Vous noterez que ce n'est pas le terme "inconvenient" mais bien le terme "secret" qui est choisi pour la deuxième liste. Tous les choix proposés ne sont en effet pas forcément des handicaps permanents. Le respect des choix effectués au départ est par contre important, et ajoutera beaucoup d'intérêt au jeu. Des joueurs imaginatifs, et habitués à la pratique du jeu, pourront sans inconvénient, à mon avis, compléter les deux listes proposées, en veillant à ne pas déséquilibrer le jeu par des



ajouts trop farfelus ! Geffroy pour sa part a choisi comme avantage "contact" (la lettre que lui a remis son oncle va favoriser son introduction à la cour) et comme secret "serment de vengeance" (il est venu à Paris également pour venger l'honneur de sa mère, victime de l'un des grands de l'entourage du roi, lors d'un déplacement de la cour en province). Une critique au sujet de la feuille de personnage (à revoir à mon avis) : il est regrettable que tous les renseignements, et tous les choix effectués, figurent au recto. Il est souhaitable que vos compagnons d'Aventure ne soient pas au courant obligatoirement de vos talents spéciaux, ou de l'objet "secret" de votre quête. Ce problème pourra être facilement réglé, soit en notant les informations que l'on désire garder discrètement au verso de la feuille, soit en établissant un autre modèle de fiche.

LES COMBATS

Le fait de se battre n'est pas l'un des objectifs exclusifs du jeu, surtout si votre personnage est un banquier ou un membre de la "haute noblesse". Cependant les rues de Paris, ou les chemins de campagne, ne sont guère sûrs dans cette France du XVIIème siècle, et les mauvaises rencontres sont fréquentes. Le système de gestion des combats est assez complet, et d'une complexité moyenne. Les chances de base de toucher dépendent de l'habileté, et sont modifiées par différents facteurs. La table initiale est donc complétée par plusieurs tables indiquant les bonus ou malus éventuels en fonction :

- de l'arme utilisée,

- de la distance,

- de la parade (là aussi fonction de l'arme utilisée par les deux combattants).

Les dommages sont localisés, varient suivant l'arme, le type d'attaque, et sont atténués plus ou moins par l'armure portée. Une bonne connaissance des règles de bases de l'escrime aidera sérieusement le maître de jeu débutant.

La simulation des duels est très réaliste, et la référence aux tables multiples ne devrait constituer qu'un handicap de faible durée pour les joueurs peu habitués. Le chapitre "combats" est très complet, puisque sont envisagés également, et en détail, les différents incidents qui peuvent survenir au cours d'un combat, ainsi que la gestion des idées saugrenues ou vicieuses de votre héros, acculé à un duel sans merci. Bloqué dans l'entrée d'une ruelle sombre par trois malandrins "pilleurs de bourse", sa rapière brisée, Geffroy d'Aubagne n'hésitera pas à lancer la sciure contenue dans un seau, aux yeux de ses adversaires, pour pouvoir fuir... (tout est prévu, ou presque, le maître de jeu n'aura qu'à se reporter au paragraphe "poudre aux yeux" et déterminera de quelle manière l'action va aboutir...).

Le livret de règles contient une analyse rapide mais bien faite de la société du XVIIème sous ses aspects militaires et religieux. Les problèmes que peut rencontrer un personnage dans sa vie quotidienne sont cernés correctement pour la plupart : questions financières (impôts, investissements), questions juridiques ou politiques. Prenez soin de lire le livret en entier, vous choisirez ainsi en connaissance de cause la profession de banquier, ou celle de tire-laine. Peut-être votre personnage pourra-t-il faire partie d'un club ou d'un ordre, comme il y en a tant à cette époque.

VERS QUELLES AVENTURES...

La société du Cardinal fourmille d'intriguants : espionnage, duels, assassinats, attentats à l'honneur... vous fourniront une mine de situations pour exploiter les capacités de votre héros. Son "rang social", plus ou moins élevé en début de jeu, l'amènera à vivre certaines aventures plutôt que d'autres, mais tous les personnages joués ont devant eux un avenir riche en perspectives. Il est peu probable que Marie de Médicis ne recoure aux services d'un "coupe-jarret" pour porter un message à la cour d'Angleterre, mais un banquier pourra peut-être avoir certains contacts à la "cour des Miracles" afin de l'aider à réaliser des opérations douteuses. Un soldat n'est pas toujours en campagne, et en attendant la solde...il se peut que les yeux d'une belle demoiselle aperçue à la fenêtre d'une demeure bourgeoise ne l'amènent à faire des folies... Mais n'oubliez pas que la justice existe, et qu'elle n'est guère tendre à l'époque : il serait dommage que votre jolie voleuse termine ses jours prématurément au bout d'une corde de chanvre, pour un coup de dague malheureux, ou que ses épaules charmantes soient marquées par l'infâme flétrissure au fer rouge!

LA VERSION FRANCAISE DU JEU

En résumé, Flashing Blades, version française, est un bon jeu de rôles, offrant des perspectives originales sur un marché un peu saturé de jeux médiévaux. Le système de simulation proposé est d'une complexité moyenne, et la règle de base est suffisamment complète pour gérer des situations variées. L'univers de jeu est présenté avec suffisamment de précisions pour que l'on puisse s'y trouver facilement un rôle. L'auteur du jeu

insiste sur le fait que la définition du personnage ne peut en aucun cas s'arrêter à une série de jets de dés, ou de choix simplistes. Si vous voulez apprécier pleinement l'ambiance des Trois Mousquetaires, il faudra vivre un personnage complet, bien intégré au contexte historique, et agissant fonction des motivations de l'époque.

La présentation du jeu est sobre : l'impression est claire (photocomposition), ne comporte que peu d'erreurs, et la consultation du livret principal est rapide. La traduction de certains termes est parfois un peu approximative, mais les joueurs pourront facilement corriger les imprécisions.

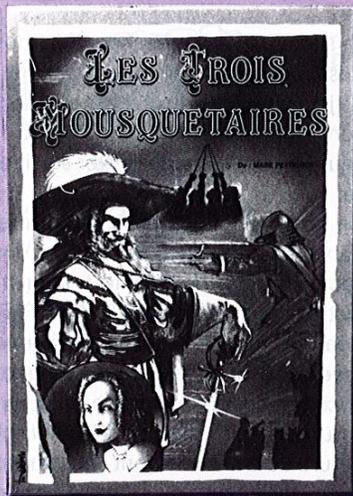
La boîte contient :

- un livret de règles,
- un livret d'aventures (simples, pour joueurs débutants),
- une table cartonnée en trois volets qui peut faire office de paravent (?)
- une fiche de personnage à photocopier, et deux dés horribles (notre critique principale).

Nous espérons que le jeu vous plaira et nous vous laissons le plaisir de découvrir le scénario publié dans ce numéro du "Dragon" pour l'expérimenter. L'éditeur annonce la publication de nombreux autres scénarios traduits pendant l'année à venir, et ceci devrait aider à une large diffusion de ce jeu qui ne manque pas de qualités.

Pour terminer, nous vous proposons, en encart, une fiche résumant les différents aspects (complexité, originalité...) des "Trois Mousquetaires". La présentation adoptée, permettra aux clubs, ou aux collectionneurs, de se constituer, après photocopie, un fichier "nouveau" détaillé.

FICHE DE PRESENTATION DU JEU "LES TROIS MOUSQUETAIRES"



ORIGINE : USA EDEITEUR : FGU
 DISTRIBUTEUR VERSION FRANCAISE :
 HEXAGONAL
 UNIVERS DU JEU : LA FRANCE AU
 XVIIème siècle
 Principaux types de personnages : nobles, bourgeois, larrons, mousquetaires...
 Niveau de complexité : moyen
 Présentation du jeu : une boîte contenant un livret de règles, un livret d'aventures, un paravent cartonné, une feuille de personnage et deux dés.

	Original	Classique
Création du personnage : * caractéristiques	Influence de la taille et de la carrure sur les chiffres de base	6 tirées avec 3 D 6
* compétences générales * compétences de combat * divers	coût variable des compétences apprentissage et écoles styles d'escrime avantage et secret pour chaque personnage	utilisation des compétences
Combat : * Chances de toucher * Parade	prise en compte du type d'attaque menée prise en compte du type d'arme utilisé par le défenseur	basées sur l'habileté
* Dégats	localisation des coups	suivant arme
Environnement social * Classe * Rang * Vie quotidienne	Mousquetaire, banquier Echelle sociale et influence. Système détaillé pour les grades dans l'armée. admission dans les clubs et les ordres. système monétaire, impôts	soldat, voleur
Expérience	Un point de vie toutes les trois aventures Maximum 20.	cochage des compétences

SCENARIO TROIS MOUSQUETAIRES

ANNE VETILLARD

L'HERITAGE DU COMTE DE BEAUFORT



INTRODUCTION

L'an de grâce 1604 fut une année de malheur pour la famille de Beaufort. Le comte, homme intrépide et fougueux, fut tué en duel pendant l'été alors que son épouse attendait un enfant. Par une sombre soirée d'hiver, la jeune comtesse mit au monde un petit garçon. Accablée par la mort de son époux et ayant perdu le goût de vivre, elle ne se remit pas de la naissance de l'enfant et mourut quelques heures après. Appelé au chevet de la mourante, le frère aîné du comte de Beaufort comprit immédiatement comment tourner la situation à son avantage. Si le garçon disparaissait, il hériterait du titre et des terres de Beaufort. Son homme de confiance emporta le nouveau-né et le confia à un couple de paysans, trop heureux de l'argent qu'ils avaient reçu pour songer à vendre la mèche. Les témoins de la naissance reçurent de fortes sommes pour leur silence, ou furent tués. Avec quelques hommes de main, le frère du comte se rendit ensuite au presbytère

où habitait le curé de Chaumont, qui venait de baptiser l'enfant. Le prêtre refusa de se laisser acheter et réussit à s'enfuir avec les registres sacerdotaux, échappant ainsi à la mort.

Pressé par les événements, le frère du comte annonça publiquement la mort de la jeune femme, en mettant au monde un fils qui n'avait pas survécu. Il devint ainsi le nouveau Comte de Beaufort. Dès qu'il en eut le loisir, le nouveau comte fit rechercher activement le curé de Chaumont et l'acte de baptême de l'enfant, seule preuve de son imposture. Malheureusement, les hommes qui lui étaient tout dévoués furent incapables de mener cette mission à bien. Pendant ce temps, le prêtre se réfugiait à Paris et tentait en vain de retrouver la trace de l'enfant disparu. Il avait auparavant caché l'acte de baptême dans l'église de St Victor, à l'abri des investigations du gentilhomme félon.

Après de nombreuses années, cette histoire que le comte croyait enterrée resurgit. En 1624, rongé par les remords, le vieux paysan qui avait élevé Michel de Beaufort lui révéla juste avant de mourir

le secret de sa naissance. Il lui donna aussi le Nom du curé qui l'avait baptisé. Le jeune homme résolut de revendiquer son titre, et se mit en quête du prêtre qui seul pouvait l'aider à prouver son identité.

En 1626, ses recherches peu discrètes parvinrent aux oreilles de son oncle, l'actuel comte de Beaufort. Inquiété à juste titre par cette enquête, il engagea Béatrice Chevers, "espionne" renommée fréquentant les sphères de la haute société parisienne, dont le manque de scrupules convenait parfaitement à la nature de la mission dont il la chargeait : retrouver à tout prix le lieu où l'acte de baptême de Michel de Beaufort était caché.

Grâce à ses nombreuses relations, Béatrice Chevers apprit rapidement le nom de la paroisse où vivait le Curé de Chaumont. Elle parvint sans aucun mal à tromper le vieux prêtre et à lui faire révéler la localisation de l'église de St Victor, où il avait caché les précieux documents.

Préférant ne pas confier à un courrier la lettre contenant cette précieuse infor-

mation, Béatrice Chevers résolut d'aller elle-même à Tigeaux, le château de la famille de Beaufort...

PARIS, le 22 juin 1626

Les personnages des joueurs rencontrent Béatrice Chevers dans un lieu qu'ils ont l'habitude de fréquenter (auberge, salon, cercle de gentilshommes, etc.). D'une beauté remarquable, elle attirera immédiatement l'oeil d'un "Don Juan". Elle recherche plusieurs personnes susceptibles de la protéger sur la route de Tigeaux, où elle se rend "pour affaires de famille". En fait, elle craint de rencontrer Michel de Beaufort. Selon le milieu social des personnages, elle leur demandera leur protection ou les engagera à son service. Un homme d'honneur ou un larron désargenté ne laissera pas passer une telle occasion.

Béatrice Chevers porte sur elle la lettre destinée au comte de Beaumont, indiquant l'église où se trouve le fameux acte de baptême. Elle demande aux personnages qui constitueront son escorte de la retrouver le lendemain matin, porte Saint Antoine (près de la Bastille). Elle les y attend à huit heures du matin, dans un carrosse très banal conduit par un seul cocher.



BEATRICE CHEVERS

Force 5

Dextérité 15

Endurance 11

Esprit 16

Charme 17

Chance 13

Points de Vie : 8

Armure : aucune

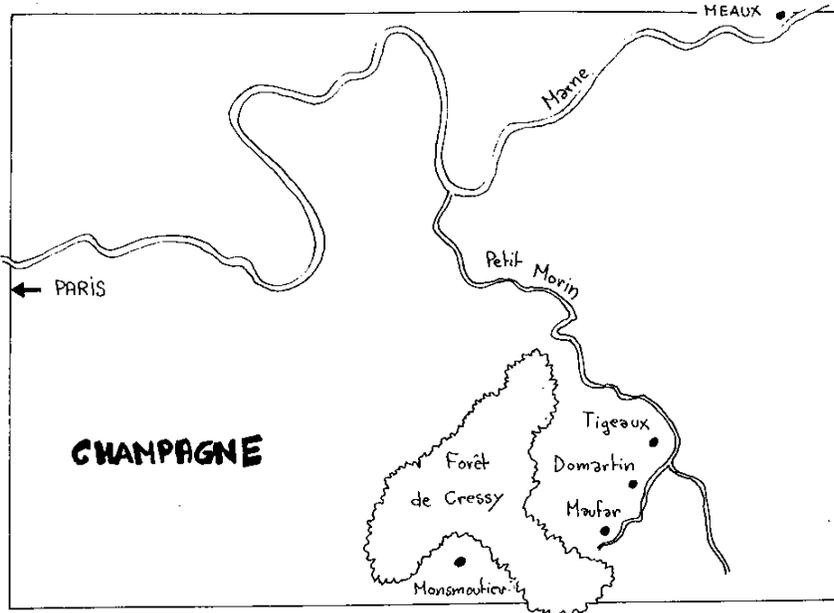
Attaques :

Dague (Expertise 15) Chances de toucher : 12

Pistolet à silex (Expertise 17) Chances de toucher : 13

Compétences :

Déguisement, Espionnage, Eloquence, Etiquette, Furtivité, Héraldique, Séduction



PREMIER CONTACT

Le début du voyage se déroule sans incident, et seul le changement de chevaux au relais de poste à l'heure du repas rompt la monotonie de la matinée. Depuis la portière du carrosse, Béatrice Chevers discute aimablement avec les personnages. Pendant le repas, elle tentera de "séduire" un des personnages (sauf un larron) pour mieux s'assurer de la fidélité du groupe.

Vers deux heures de l'après midi, alors qu'ils traversent un petit bois, les voyageurs sont attaqués par des bandits de

grand chemin (il ne s'agit pas d'une véritable bataille, mais d'une échauffourée destinée à mettre en confiance les personnages. Evitez de les blesser gravement au cours de cette rencontre). Quand deux malfaiteurs seront tombés à terre, les autres s'enfuieront. Béatrice Chevers restera passive pendant tout le combat, et félicitera chaleureusement les personnages pour leur bravoure et leur habileté aux armes. Le cocher n'interviendra pas, sauf si la vie de la jeune femme est réellement en danger.



BANDITS

Leur nombre sera égal à celui des personnages.

Force : 14
Dextérité : 12
Endurance : 15
Esprit : 7
Charme : 6
Chance : 9
Points de Vie : 12
Armures : Gilet de cuir (2 points sur le buste et les flancs)
Bottes (1 point sur les jambes)
Attaques :
Massue (Expertise 13)
Chances de Toucher : 8 au moins
Bagarre
Chances de Toucher : 9 ou moins

COCHER

Force : 14
Dextérité : 13
Endurance : 12
Esprit : 10
Charme : 8
Chance : 12
Points de Vie : 13
Armure : Gilet de cuir (2 points sur le buste et les flancs)
Gants (1 point sur les bras)
Attaques
Bagarre (Expertise 13)
Chances de Toucher 9
Alors que le groupe traverse la forêt de Cressy et approche de la fin de son voyage, un coup de feu retentit (tiré en l'air, mais les joueurs ne doivent pas le savoir). Dans la pénombre du crépuscule se découpe la silhouette d'un homme à cheval. Immobilie, il attend au milieu de la route l'arrivée du carosse. Tandis qu'ils s'approchent, les voyageurs distinguent les traits d'un beau jeune, campé fièrement sur sa monture. Calmement, il les salue et demande l'identité de la personne assise dans le carosse. Si le nom de Béatrice Chevers est prononcé, il s'avance vers la portière et demande froidement à la jeune femme la lettre qu'elle "a extorquée" par la ruse au curé de Chaumont". En effet, Michel de Beaufort, car c'est bien de lui qu'il s'agit, a rencontré le vieux prêtre qui lui a révélé tous les événements ayant présidé à sa naissance, et lui a parlé de la visite de Béatrice Chevers. Comprendant le danger, il a décidé de précéder l'espionne sur la route de Tigeaux pour intercepter le message destiné à son oncle.
Comprendant qu'elle a été prise de vitesse, Béatrice Chevers appelle les gens de son escorte à l'aide, et hurle que "cet

homme est un assassin, payé par ses ennemis pour la tuer!". Si les personnages des joueurs interviennent en sa faveur, elle profite du combat pour s'enfuir dès qu'elle est certaine que Michel de Beaufort a blessé ou tué, ce qui lui laissera le temps de rejoindre Tigeaux. Comme le jeune homme proteste de sa bonne foi et ne se défend que si on l'attaque, il est possible que le combat s'arrête assez rapidement. L'espionne sort alors un pistolet à silex et blesse gravement Michel de Beaufort au buste (5 points de dommages, provoquant l'inconscience pour 4 heures). Elle s'enfuit immédiatement après.

Les personnages doivent comprendre qu'ils ont été trompés et aider le jeune homme, qui semble très sincère. Il a juste le temps avant de s'évanouir de leur révéler son nom et de les supplier de rattraper Béatrice Chevers, pour lui reprendre une lettre capitale pour son avenir. Il leur signale aussi l'existence d'une auberge dans le hameau de Maufar, à la sortie de la forêt, où il pourrait être soigné.

Si quelques personnages partent immédiatement à cheval, ils rattraperont le carosse s'ils réussissent trois jets d'Equitation successifs (15' minutes de course). Sinon, ils retrouveront Béatrice Chevers à l'auberge de Maufar, nommée "L'Auberge du Faisan doré", pendant que l'on change ses chevaux. Face à des adversaires supérieurs en nombre, la jeune femme capitulera et leur remettra la lettre. Elle tentera ensuite de s'échapper, avec l'aide de son cocher (elle doit absolument réussir à y parvenir : n'hésitez pas à truquer vos lancements de dés pour garantir le succès de son évasion). Elle se rendra directement à Tigeaux prévenir le comte de Beaufort de la tournure des événements.

MICHEL DE BEAUFORT

Force : 9
Dextérité : 16
Endurance : 10
Esprit : 16
Charme : 14
Chance : 15
Points de Vie : 10
Armure : Pourpoint matelassé (1 point sur le buste et les flancs)
Gants (1 point sur les bras)
Bottes (1 point sur les jambes)

Attaques

Bagarre (Expertise 13)
Chances de Toucher : 9
Epée longue (Expertise 14)
Chances de Toucher : 13
Chances de Parade : 12
Compétences
Acrobaties, Beuverie, Equitation, Séduction
Son éducation paysanne ne lui a pas permis d'apprendre beaucoup plus, mais il a passé les deux dernières années à apprendre l'escrime.

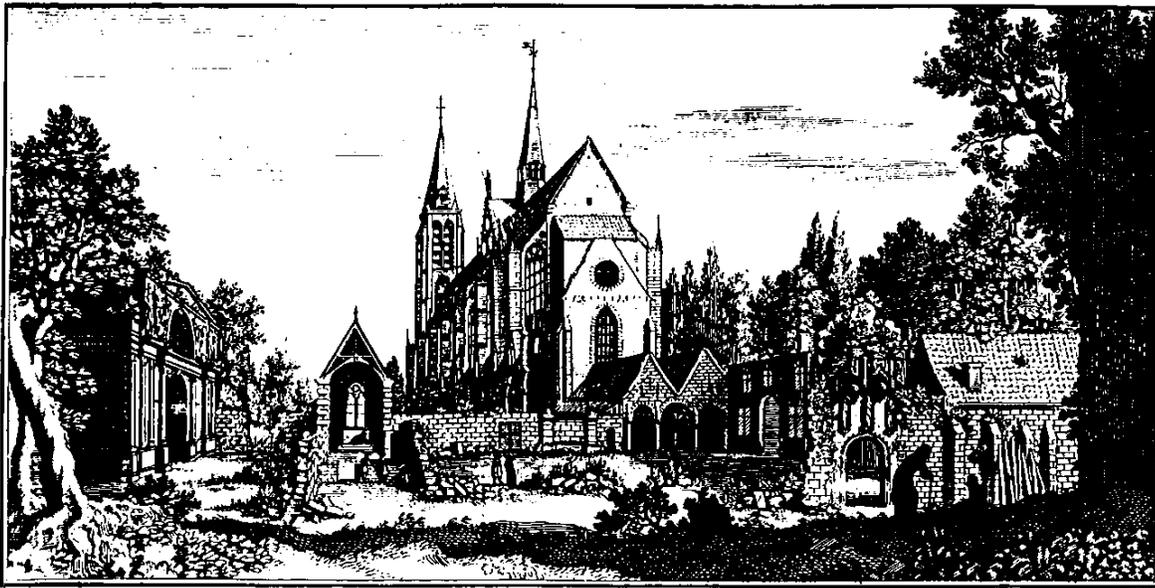
L'AUBERGE DU FAISAN DORE

Cette auberge se situe près de la forêt de Cressy, à l'entrée d'un petit hameau d'une trentaine de chaumières. Elle se trouve à quelques lieues de Tigeaux. Elle doit sa prospérité à sa situation sur la route de Meaux.

Elle est constituée de deux bâtiments disposés en L, et d'une grande cour fermée par un mur. La bâtisse de gauche renferme les écuries, où sont gardés les chevaux de poste. La deuxième construction est l'auberge proprement dite, d'un fort bel aspect et offrant au voyageur fourbu les délices du confort d'une chambre douillette.

L'auberge du Faisan Doré appartient à une femme charmante, la veuve Houdart. D'une stature... "imposante", elle dirige d'une main de maître tout son petit monde de palefreniers et de cuistots. Impressionnable, elle ne demande qu'à rendre service, mais si des événements graves se déroulent dans son auberge, elle perd facilement la tête.

Quand les personnages arrivent avec Michel de Beaufort blessé, elle envoie tout de suite un garçon d'écurie chercher le médecin de Tigeaux, Charles Pérlaix. Celui-ci arrive trois heures plus tard, et s'empresse de soigner le jeune homme. Le lendemain matin, celui-ci reprend conscience. Il reçoit les personnages des joueurs dans sa chambre et leur conte l'histoire de sa naissance. A la lecture de la lettre de Béatrice Chevers, il comprend qu'il ne peut se permettre d'attendre, et qu'il doit immédiatement parti pour l'église St Victor. Elle se situe de l'autre côté de la forêt de Cressy, à Monsmoutier. Mais quand il tente de se lever, sa blessure se réouvre et il retombe sans forces sur son lit. Il prie alors les personnages de l'aider, et d'aller à sa place chercher son acte de baptême à Monsmoutier.



L'ÉGLISE ST VICTOR

Les personnages arrivent en début d'après-midi à Monsmoutier, et trouvent sans peine la magnifique église St Victor. Le prêtre les reçoit aimablement au presbytère, mais devient très méfiant dès qu'ils parlent de l'objet de leur visite. Le curé de Chaumont est un de ses meilleurs amis, et si les personnages n'ont aucune preuve de leur bonne foi (lettre de Michel de Beaufort, etc), ils devront user de toute leur éloquence et de leur persuasion pour convaincre le brave homme. Il leur remettra ensuite l'acte de baptême tant recherché.

LE RETOUR A L'AUBERGE

Quand ils reviennent en début de soirée, les personnages trouvent l'auberge de Faisan Doré en émoi. A peine remise de ses émotions, la veuve Houdart leur raconte avec force commentaires ce qui s'est passé. Des hommes masqués sont venus dans l'après-midi et ont enlevé le jeune homme blessé. Ils ont blessé Jean, un des garçons d'écurie, et se sont enfuis à cheval en renversant Charles Perlaix, qui venait pour changer les pansements du blessé.

Plusieurs solutions s'offrent alors aux personnages pour mener leur enquête : Le médecin, Charles Perlaix, est rentré chez lui se reposer. Il habite à Tigeaux, dans une petite maison bourgeoise. S'il est interrogé, il racontera l'enlèvement et signalera qu'il pense avoir reconnu un des ravisseurs. Il s'agirait d'un des hommes de main du comte de Beaufort, Etienne Villiers. Il le soigne fréquemment, car bien que travaillant pour une canaille (le comte n'est pas très apprécié dans la région), il se bat fréquem-

ment en duel pour des questions d'honneur. Charles Perlaix peut leur donner l'adresse de Etienne Villiers.

Dans la forêt, un charbonnier a vu passer au triple galop des cavaliers portant en croupe un homme en chemise. Il peut indiquer la direction qu'ils ont pris. Un personnage possédant la Compétence "Pistage" pourra suivre les traces des chevaux, qui mène vers un petit pavillon de chasse.

S'ils se rendent au château de Tigeaux, les "enquêteurs" seront fort mal reçus. Tout d'abord, le comte leur "fera faire antichambre" près de trois heures, et s'ils ne sont pas découragés, les accueillera fort peu courtoisement. Il refusera de répondre à toute question, et s'il est accusé directement, ricanera en demandant aux personnages de lui fournir des preuves. Si les visiteurs insistent, il les fera chasser à coups de bâton par ses laquais.

Les personnages seraient bien mal avisés de montrer l'acte de baptême à cet instant, car le comte le reprendrait immédiatement pour le détruire.

La demeure d'Etienne Villiers se révèle-
ra bien plus intéressante. Si les personnages y vont de jour, ils rencontreront le maître des lieux. Il sera facile de le provoquer en duel, car il est "duelliste" et ne perd jamais l'occasion de combattre. La révélation du lieu de détention de Michel de Beaufort peut être l'enjeu du duel au deuxième sang. S'il perd dans un combat loyal, Etienne Villiers tiendra parole et indiquera que le blessé est détenu dans le pavillon de chasse du comte. Il tentera alors de s'enfuir pour prévenir son maître. S'il réussit, les personnages seront victimes d'une embuscade sur le chemin du retour, après avoir délié-
véré Michel de Beaufort.

De nuit, la maison sera vide (Villiers se trouve au pavillon de chasse), et les personnages pourront trouver dans un secrétaire une note mentionnant les tours de garde de différents hommes "au pavillon de chasse de monsieur le comte". Dans la ville de Tigeaux, les personnages n'apprendront rien de bien intéressant, sinon que le comte de Beaufort n'est pas aimé et que ses hommes de main terrorisent la région. Personne n'a jamais rien osé tenter contre lui, car il est puissant. Que peut dire un paysan, ou même un riche bourgeois, devant la parole d'un noble? Accessoirement, le goût du comte pour la chasse pourra être mentionné, ainsi que son pavillon de chasse de la forêt de Cressy.

ETIENNE VILLIERS

Force : 15

Dextérité : 18

Endurance : 15

Esprit : 11

Charme : 8

Chance : 12

Points de Vie : 14

Armure : Gilet de cuir (2 points sur le buste et les flancs)

Gants et manche matelassés (2 points sur les bras)

Bottes et culotte matelassées (2 points sur les jambes)

Attaques :

Rapier (Expertise 16)

Chances de Toucher : 14

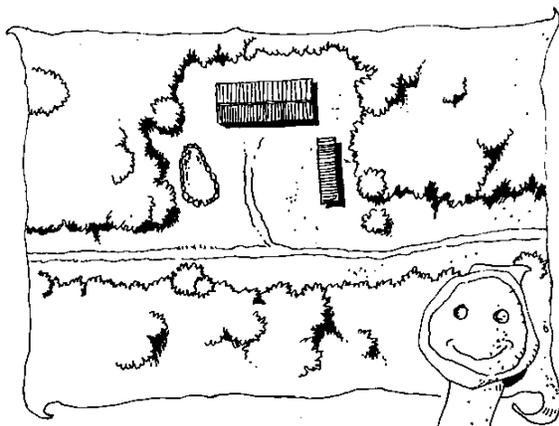
Chances de Parade : 13

Pistolet à rouet (Expertise 9)

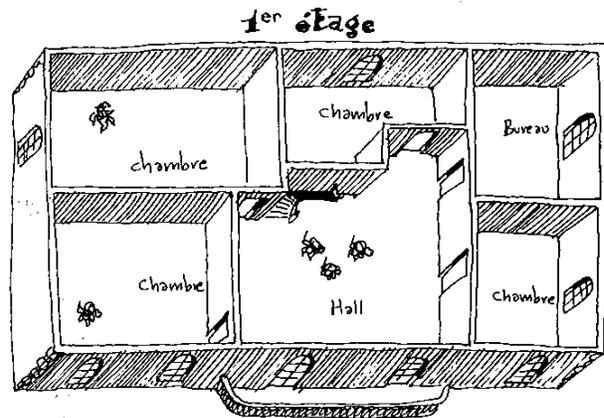
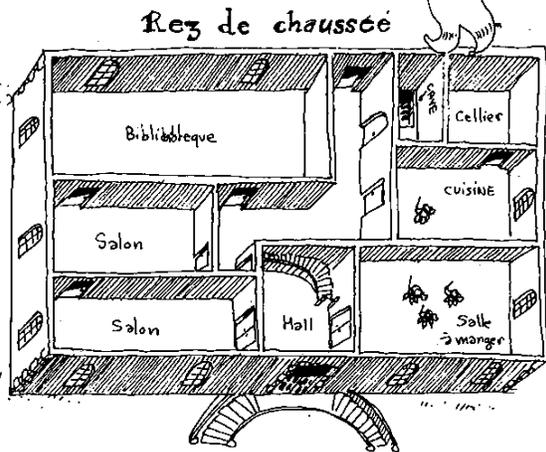
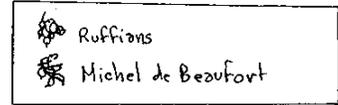
Chances de Toucher : 9

Compétences :

Acrobaties, Beuverie, Jeu, Equitation, Espionnage, Furtivité.



PAVILLON DE CHASSE



LE PAVILLON DE CHASSE

Quand Béatrice Chevers est arrivée au Château de Tigeaux annonçant le retour de Michel de Beaufort, le comte a décidé de prendre des mesures immédiates et énergiques, Pensant avec raison que le jeune homme retrouverait avant lui son acte de baptême, il a envoyé ses hommes de main à la recherche du blessé pour le kidnapper. Celui-ci est maintenant emprisonné dans le pavillon de chasse, en attendant que les choses se calment. Le comte se débarrassera de son neveu dans quelques semaines, quand les événements récents auront été oubliés par les gens de la région.

Le pavillon de chasse est de construction assez récente, et se trouve dans une petite clairière de la forêt de Cressy, à une lieue de l'orée du bois. Il comporte une dizaine de pièces, meublées avec goût et recherche par le précédent comte de Beaufort, le père de Michel. Il n'est plus guère utilisé actuellement, car le comte actuel n'aime pas la chasse. Huit ruffians gardent en permanence le blessé, enfermé dans une des chambres du premier étage. Ils passent le temps en jouant et en dormant. S'ils surprennent les personnages quand ceux-ci lanceront leur attaque, ils tenteront

de les prendre à revers grâce à leur connaissance des lieux. Si les choses tournent mal pour eux (six hommes de leur camp à terre), ils s'enfuieront sans demander leur reste. Michel de Beaufort est trop faible pour se battre, mais peut tenir en selle derrière quelqu'un.

Si pendant leur enquête les personnages ont laissé échappé Etienne Villiers, celui-ci les attendra sur le chemin du retour, avec 6 hommes de main. Cette fois-ci, il ne sera fait aucun quartier et Michel de Beaufort sera immédiatement tué s'il retombe entre les mains des sbires de son oncle.

RUFFIANS

Force : 15
 Dextérité : 14
 Endurance : 17
 Esprit : 9
 Charme : 6
 Chance : 13
 Points de Vie : 16
 Armure : Gilet de cuir (2 points sur le buste et les flancs)
 Gants (1 point sur les bras)
 Bottes et culotte matelassée (2 points sur les jambes)

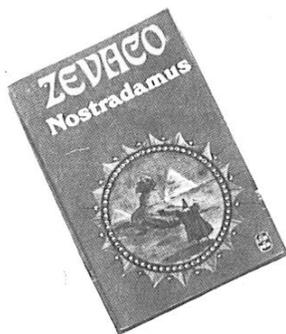
Attaques :

Dague (Expertise 12) Chances de Toucher : 10
 Chances de Parade : 9
 Coutelas (Expertise 12) Chances de Toucher : 11
 Chances de Parade : 10

EPILOGUE

Après sa délivrance, Michel de Beaufort demande aux personnages de l'emmener à Paris, où il pourra être soigné en toute sécurité auprès de son ami, le curé de Chaumont. Une fois remis de ses blessures, il se présente devant le roi et demandera justice. Grâce au témoignage du curé de Chaumont et à l'acte de baptême, sa bonne foi est reconnue. Son oncle est arrêté par les mousquetaires du roi et envoyé à la Bastille, tandis qu'il regagne ses terres et son titre. Grâce à la nouvelle richesse qui est maintenant sienne, il remercie selon leur milieu social les personnes qui l'ont aidé à retrouver sa position dans le monde. Par exemple, il offrira un cheval de prix ou une arme de Tolède à un noble, et donnera une bourse emplies de pistoles à un larron.

livres ouverts



Livres Ouverts :

Une rubrique destinée à présenter des livres nouveaux, ou plus anciens, que nous avons lus avec plaisir, ou qui nous paraissent importants à connaître pour approfondir la pratique du Jeu de Rôles. Il ne s'agit pas d'un catalogue exhaustif des nouveautés disponibles, mais plutôt d'un voyage de découverte au cœur de la Science-Fiction, du Fantastique, de la littérature policière ou du roman d'aventure...

Michel ZEVACO...vous voulez dire l'auteur des "Pardailan"?

J'entends d'ici la douce voix de mon librairie favori : "mais c'est épuisé mon pauvre ami... é..puisé ! Quand allez-vous cesser de parler dans votre rubrique, de livres introuvables ? Comment voulez-vous que nous vendions des livres, si nous ne les avons pas ?"

Eh bien tant pis, il vous reste deux solutions : harceler les bouquinistes, ou envoyer une pétition vengeresse aux éditeurs négligents. Notre objectif est clair : provoquer une émeute, inonder les maisons d'édition de lettres vengeresses, afin de faire valoir les droits de cet écrivain méconnu...

Au fait, pourquoi ZEVACO ? Il n'est pas possible de parler d'un jeu comme "Les trois mousquetaires" ou de vivre dans une ambiance "cape et épées" sans citer les livres de notre plus grand, de notre plus génial auteur de romans "à la pointe de la rapière". Une trentaine d'ouvrages, en tout, se situant pour la plupart dans la période qui s'étend du règne de François 1er à celui de Louis XIII, ont été publiés de 1890 à 1914.

Bien plus encore que ceux d'Alexandre Dumas, les romans de Michel ZEVACO fournissent une mine de situations, et d'intrigues complexes, utilisables comme source de scénarios. L'écriture est alerte, agréable, et le génie de l'auteur s'exprime pleinement dans l'enchevêtrement des problèmes inextricables auxquels se heurtent les héros. Il n'est pas rare de trouver en un seul chapitre une trahison, un duel, un enlèvement... etc... manigancés par des clans aux intérêts fort divergents. A peine le preux chevalier, en général d'origine modeste, a-t-il retrouvé sa douce promise (souvent issue d'une famille ennemie, ou d'un rang social trop élevé) qu'une bande de truands à la solde d'un troisième intervenant la fait disparaître à nouveau.

L'épopée des Pardailan (10 volumes) est certainement l'oeuvre la plus connue de la série. Cinq aventures successives mettront au prise Jean de Pardailan, puis son fils, avec les sbires de Catherine de Médicis, l'envoutante Princesse Fausta, ou les jésuites de l'inquisition espagnole. On a parfois l'impression de relire un peu la même histoire, mais à chaque nouveau récit l'imagination de l'auteur apporte des détails inédits qui rendent l'action encore plus palpitante...

Michel ZEVACO n'a pas écrit que les Pardailan... Peut-être aurez-vous aussi le plaisir de découvrir chez votre bouquiniste (la plupart sont en livres de poche) certains des titres suivants...

* **"Nostradamus"** : un long voyage initiatique qui permettra à Michel de Nostredame de venger sa mère victime des méneés infâmes du Roi Henri II. Vous suivrez le futur "Nostradamus" depuis les ruelles de Paris en 1559, jusqu'aux pyramides d'Egypte où il va se rendre pour étudier les secrets des "Rose-Croix".

* Connaissez-vous la charmante Marguerite de Bourgogne et l'horrible légende de la Tour de Nesles ? Avez-vous entendu parler de l'âne de Buridan ?

En lisant **"Buridan"** et **"La reine Sanglante"**, vous trouverez certainement une réponse à ces questions. Ces deux volumes vous proposent, non seulement une intrigue passionnante, mais également une description très pertinente de la vie des étudiants et de leurs moeurs particulières à cette époque. Vous assisterez également au duel fascinant opposant les deux pouvoirs qui se partagent Paris : la cour des Miracles, et la cour du Roi Louis Hutin.

* Dans **"Floranda la belle"** et **"le pré-aux-clercs"** nous retrouvons l'intrigante Catherine de Médicis, et ses manoeuvres pour se débarrasser de son fils aîné François II afin de donner la couronne à Henri son préféré. Elle sera contrée dans l'enceinte même de son Louvres, par un héros courageux du nom de "Beaurevers".

* Un petit voyage en Italie, royaume des Condottieri, des doges de Venise, et des poisons de la charmante Lucrece Borgia. C'est le support de deux histoires distinctes : "Le pont des soupirs" suivi par **"Les amants de Venise"**, et **"Les Borgia"**.



* Un autre roman plus connu parce qu'ayant donné lieu à une exploitation cinématographique (qui ne présente d'ailleurs qu'un rapport éloigné et caricatural) : **"Le Capitain"** (Mais oui, vous savez bien, Jean Marais sautant du premier étage, pour terrifier ses adversaires !).

Nous voici transportés sous le règne de Louis XIII, de Marie de Médicis, mais surtout de son amant Concino Concini. Léonora Galigai, épouse terriblement jalouse de Concini, voit d'un très mauvais oeil la passion fulgurante que son mari éprouve pour la jeune et jolie Giselle d'Angoulême. Le fougueux "Chevalier de Capestang" saura-t'il préserver la noble demoiselle des périls qui la guettent à chaque instant ?

(Après la France et l'Italie, il ne manquait plus à Zévaco qu'un personnage d'origine et d'inspiration espagnole : ce fut chose faite avec **Don Juan** et sa suite **"Le roi amoureux"**. L'auteur traite à sa façon, avec des péripéties surprenantes, le destin tragique de ce gentilhomme pour qui la passion prime sur toutes les autres valeurs, honneur, fidélité... etc...

* Le dernier roman qui soit disponible dans une édition relativement récente s'intitule **"l'héroïne"**, et met en scène Annaïs de Lespars, fille illégitime du roi Henri IV, face aux projets ambitieux du Cardinal de Richelieu. Une intrigue complexe se développe tout au long du livre : l'auteur met bien en évidence le rôle secret, mais terriblement efficace, joué par l'église et surtout par les jésuites qui tirent toutes les ficelles du pouvoir depuis les coulisses. Annaïs de Lespars sera aidée dans sa quête par le Maître d'Armes Trenceval, qui dirige l'académie des "Bons enfants".

Les autres ouvrages de Michel Zévaco, **"Triboulet"**, **"la cour des miracles"**, **"Jean sans peur"**, n'ont jamais été réédités en livre de poche et ne sont disponibles qu'en version ancienne (pièces de collection).

Nous espérons que cette brève étude vous donnera envie de découvrir cet auteur fabuleux, et que vous en tirerez... autant de plaisir que nous !



Automne 86

STAGES DE JEU

L'Association de Jeux Dragon Radieux met en place dès l'automne 86 des stages de jeux "nouvelle formule", de courte durée et à thèmes précis. Le nombre de participants est limité à 15 par séjour et trois personnes qualifiées participeront à l'animation de chaque stage en fonction du thème choisi.

MORESTEL, 14 et 15 OCTOBRE : "WEEK-END TRUANDS"

Ambiance assurée, Mafia années 30. Au programme : jeux de truands sur plateau (SUPER GANG, GANG DES TRACTIONS...), Murder Party et autres animations du même genre ! Prix du stage : 240 F (120 F la journée), comprenant hébergement en dur (2 nuits), Repas (4) et petits déjeuners, ainsi que frais d'animation. Inscriptions (100 F d'arrhes) ou renseignements complémentaires, avant le 8 Octobre, à la rédaction.

REIMS, 2, 3 et 4 NOVEMBRE : "AUTOUR DE LA TABLE RONDE..."

Animation autout du jeu "Légendes" et en particulier "Légendes de la Table Ronde" avec la participation de l'équipe de Légendes... Une occasion rêvée pour devenir "Maître des légendes" et vaincre vos appréhensions à l'égard de ce jeu formidable !

Prix du stage : 360 F (120 F la journée), comprenant hébergement en dur (3 nuits), Repas (6) et petits déjeuners, ainsi que frais d'animation.

Inscriptions (100 F d'arrhes) ou renseignements, avant le 15 Octobre auprès du responsable :

J.P. TAFANI, 13 Grande rue ECUEIL, 51500 RILLY LA MONTAGNE.

D'autres stages sont prévus pour la suite : initiation wargames, jeux de stratégie médiévale, "Rêve de Dragon" ... etc..., ainsi que des week-ends "grandeur nature" toutes périodes.

GRAND-PERE DRAGON VOUS AIDE

FICHE AIDE DE JEU N° 1 POUR "LEGENDES" LA CREATION DE PERSONNAGES

Nous allons commencer une série d'articles de "présentation" du jeu LEGENDES CELTIQUES, jeu déjà très apprécié et dont la côte ne cesse de monter. Il a longtemps fait peur, à cause de sa complexité mais c'est l'un des meilleurs jeux de rôle et on finira par s'en rendre compte! L'article s'applique aux légendes celtiques, dans leur version ancienne ou revue à paraître, mais aussi, moyennant quelques modifications (laissées à votre bon plaisir) aux autres légendes (1001 NUITS, TABLE RONDE, et plus tard EGYPTE et GRECE ANTIQUE...).

Le plus important, pour bien jouer, n'est pas d'avoir une aventure idéale. Au contraire, l'aventure idéale n'existe que par rapport aux personnages qui la vivent! Et justement, c'est de ces personnages dont nous allons parler...

Les difficultés commencent pour le joueur, dès la première étape. Il faut qu'il définisse son héros. Nous lui laisserons le temps nécessaire, des mois même, s'il le faut. Mais, il doit arriver, un jour en disant: "Je veux un guerrier débutant, paresseux, séducteur, emporté et qui vivra de la chasse". ou encore "Je vais créer une magicienne délicate et sauvage, romantique comme une fleur, fine et discrète, qui vivra dans les bois, un peu à l'écart du village".

Nous allons les nommer ERDENAC'H et EVA.

Et puis, se détache une partie nouvelle : LES GEIS. Il faut demander au joueur combien il veut d'obligations pour son personnage. Nous fournissons en encart les règles concernant ces geis de naissance. Le premier joueur a dit un seul, et le second a préféré en accepter deux. Pour le maître se passe alors un travail impressionnant : définir les obligations qui iront avec les personnalités définies. C'est difficile car si le choix n'est pas bon, le joueur ne ressentira pas bien son personnage. Pour Erdenac'h le choix est vite fait "Ne jamais voir une jolie femme sans la courtiser" on s'explique, il ne doit pas se jeter dessus (courtiser.) mais au contraire être très aimable... Le joueur est content, très bien, mais il y a des situations où courtiser peut être fatal (je me souviens d'un légionnaire romain, qui, en Corse...). Pour Eva c'est moins évident, "Ne jamais passer une nuit seule sans pleurer", quel romantisme. Et puis, nous envisageons plusieurs options que nous précisons avec le joueur : ne pas venir au village sans y être invitée; n'avoir qu'un seul amour dans sa vie ; ne jamais mentir (pour en faire une personne de confiance)... Finalement, c'est la discrétion et la délicatesse : "Ne jamais entrer dans le village sans y être demandée" (on voit bien la progression, le deuxième geis est plus dur à assumer, le troisième serait bien pire!)

A mon avis, la création du personnage est presque finie (!!), il ne reste plus que des détails techniques où le jeu prouve sa supériorité totale : votre personnage sera bien celui que l'on vient de décrire.

LA PREMIERE ETAPE : LES DONS. Le joueur lance ses dés à 4 faces, il en faut huit. Je n'accepte pas de tirage trop bas. Ici on a eu 4 2 2 3 2 3 4 2 pour lui et 4 1 2 4 4 1 4 2 pour elle. Ils les répartissent : lui privilégie Combat et Nature, elle Magie, Communication (discrète mais efficace), Perception et Nature (sinon, à l'extérieur du village,

elle serait mal à l'aise, et puis, pour l'apprentissage de la magie, c'est obligatoire). Ensuite, ils vont rajouter la somme de 4D10 (là encore, il vaut mieux ne pas accepter de score bas, 20 au moins, c'est dur), 27 pour lui et 25 pour elle, dans une répartition assez sèche : les débats du type "12 ici ou 13 là?", ne sont guère intéressants. Donc pour lui ce sera + 5 en Combat et Nature donc 20 dans ses meilleurs dons puis + 10 en Perception, et le reste, + 7, en Communication. Il est assez doué, mais spécialisé aussi. Elle va monter à 20 ses dons principaux, les 5 points restants pour l'Art. Elle s'est encore plus ouvertement spécialisée que lui. Mais une bonne magicienne n'a pas besoin de se battre (et vraiment, on pouvait s'y attendre dès que le personnage fût défini) ni de connaître la mécanique.

RESUMONS : une bonne spécialisation des dons, avec des 20 et des 0 (surtout par des 2 ou 3, qui avouent une incompétence totale sans autre bénéfice que de perdre des points).

Pour LES CARACTERISTIQUES, le principe est le même, mais, là, on aurait tort de descendre trop souvent à 5. Avec ses 26 sur 4D10, il dispose de 96 points. Il est plutôt physique, mais surtout, emporté, ce qui veut dire qu'il a peu de Santé d'Esprit : 7. Volonté et Intelligence seront moyennes à 10. Il reste 69 points pour 4 caractéristiques, 17 de moyenne. Il peut donc être très rapide et bien coordonné 18 et 18 pour une base de 2, boule de nerfs et paresseux. Il reste 33 points 16 en Force et 17 en Endurance, après tout, pourquoi pas. Nous pourrions revoir tout cela, en fait c'est assez peu important, Erdenac'h est posé sur la feuille de papier et ce n'est pas deux ou trois points, ici ou là qui changeront quelque chose. Eva va nous poser les mêmes problèmes en sens inverse. Nous dirons 6 en Force, 11 en Coordination et Rapidité, mais surtout pour être bonne lanceuse de sorts, 17 en Endurance et Santé d'Esprit, 16 en Volonté (elle doit avoir un sacré caractère, elle sait ce qu'elle veut et, calmement, elle l'aura) il lui reste juste 20 pour l'intelligence, douée et géniale avec ça...

En ce qui concerne les calculs des facteurs de force et autres, des sauts... nous vous laissons le plaisir de reprendre les règles, c'est assez clair, bête même. Nous passons à la taille. Un tableau (AIII) nous donne, pour lui une taille de 17 pour un poids de 16, 1,85m et 77kg, quel beau gars! D'ailleurs les proportions lui laissent un maximum de beauté de 20. Avec ses 5D4 il fait 15, assez beau d'après la charte angevine. Elle, avec 16 de taille et 9 de poids, 1,72m et 53 kg paraît plutôt fine (c'était prévu!) et n'aura droit qu'à un maximum de 17 en beauté. C'est juste assez pour avoir droit aux 5 dés à 4 et elle réalise 15! Elle aussi est assez séduisante. Pour l'aura, avec ses 2d10 il obtient 10 moyen et elle commence par 15. Ce n'est pas très discret! Le joueur préfère garder cette valeur, il considère, en effet, que la discrétion vaut par les actes. On peut être très remarquable mais, restant silencieux, passer inaperçu. Je ne discute pas : je lui aurais lais-

«LEGENDES»

sé la possibilité de relancer les dés, mais, s'il est content du résultat, que demander de plus!

L'AGE : pour lui, 13 ans au départ, pour elle, vu la durée des études, pas de tirage de dés. Nous la voyons assez jeune pour le jeu, elle commence son apprentissage à 10 ans.

LES ORIGINES SOCIALES SONT tirées ou choisies par le maître de jeu, indépendamment du joueur. Il faut une histoire qui se tienne. Comme cette origine peut influencer sur le cours du jeu, réfléchissez-y. Lui est fils de barde d'après le tirage. Nous ne voyons pas Voix Lactée (la barde du village) avoir un enfant, donc il est l'un des fils de Biche, la guerrière-chef, la mama, du village. Pour Eva, c'est beaucoup plus dur, les dés n'ont pas de rôle à jouer : elle a été abandonnée par un marchand qui n'est, bien sûr, jamais revenu. De là, on peut comprendre sa répulsion à l'idée d'entrer au village sans y être invitée, c'est-à-dire, à s'y réfugier. Elle n'est pas vraiment d'ici, mais elle n'a aucun "chez soi". Ce sont les arbres qui la nourrissent et elle préfère la solitude de la forêt. Mais si un beau chevalier venait la rassurer, l'aimer, elle ne pleurerait plus la nuit ! (c'est contradictoire et humain tout ça!).

Nous allons nous occuper des **COMPETENCES**. Ou, plutôt, le joueur va s'occuper des compétences. Là aussi, il lui faut du temps. Surtout au début, on veut savoir tout faire, mais si on reste sur une ou deux chances de succès sur 20 (10%), on reste un sacré incapable. Disons que, pour être considéré comme un chasseur, par exemple, il vaut mieux avoir trois chances sur quatre de rapporter du gibier. Donc, nous conseillons de choisir une quinzaine de compétences, dont trois ou quatre vraiment prioritaires (qui auront le maximum de points). Bien sûr, pour un lanceur de sorts, c'est en magie qu'il faudra investir.

Pour lui la priorité, c'est : Séduire, Chasser (donc Pister), et Combattre : Empoignade, Epée longue (c'est l'arme la plus courante et pas par hasard!), Bouclier rond et Fronde. Il mettra le maximum dans ces connaissances. Comme il avait 110 points au départ (100 + un geis) et que cela fait 65, il doit en rester 45. C'est un très bon exercice de calcul, de créer un personnage de Légendes !

Il va répartir le reste sur des compétences annexes : se cacher, se déplacer en silence, se repérer et bien connaître les animaux sont des aides précieuses au chasseur, avoir le sens de l'équilibre (pour pouvoir, plus tard, chevaucher), se moquer (il doit être fort en gueule), torturer (drôle d'idée, l'un des joueurs va être plutôt sadique), et Jongler (à l'inverse du précédent, c'est plutôt gentil...).

Pour rendre ce travail moins laborieux, on s'aide d'un tableau : pour toutes les compétences désirées, on regarde le temps d'apprentissage par point. Si on commence à 0 ou à 1, on calcule le maximum possible, puis on vérifie s'il y a pour la suite un minimum requis ou souhaitable. Les autres colonnes sont remplies au fur et à mesure du choix, au crayon, pour pouvoir reprendre et corriger.

Il a passé 488 semaines en apprentissage, en fait 244 car il ne faisait rien d'autre, ce qui, associé à ses 13 ans de départ, le mène à 17 ans 8 mois et 9 jours : encore un tout jeune!

Erdenaç'h est donc maintenant assez complet, spécialisé. Il ne reste plus qu'à l'habiller, selon la saison, de braies claires et d'une chemise à carreaux rouges et jaunes, son épée au côté, sa fronde à la ceinture, le bouclier dans le dos ou au bras : il a fière allure votre héros! Eva va suivre son initiation de magicienne en laissant le minimum requis partout, puis elle choisira ses sorts. Il y a alors un plaisir particulier pour le joueur : nous n'autorisons pas un non-magicien à étudier la magie et les sorts. Ainsi, le mage dispose-t'il d'une marge de manoeuvre, d'inconnu, dont il peut jouir. "N'avancez pas vers là! - Mais pourquoi? - C'est ainsi, ma puissance m'a prévenu". Comme on ne sait pas ce qu'il peut faire (et, à priori, il peut TOUT faire), le reste est mystère, magie! Le plaisir pour le joueur, à cet instant-là de la création, réside dans la découverte d'un nouveau monde. Tous

LES GEIS

Ils sont "offerts" aux héros, dès leur naissance, leur composant ainsi une personnalité assez complète. Selon la tradition Irlandaise, tous les héros ont des Geis.

Méthode utilisée dans le jeu : un geis permet à un personnage d'améliorer ses capacités d'apprentissage (10 points supplémentaires). Les geis sont hiérarchisés, individualisés à l'extrême.

Le premier geis (pour 110 points d'apprentissage) est en général léger ("ne jamais tuer d'oiseau"). Le second est en général plus lourd ("ne jamais mentir").

Le troisième est carrément dur (mais il permet d'avoir 130 points!) : par exemple "ne jamais refuser d'un ami la demande".

Si le joueur tient à en avoir un quatrième (pour bénéficier d'un total de 140 points), il faudra être atroce : "ne jamais quitter le village" par exemple (dur pour un chasseur!).

Entendons nous donc bien dès le départ : un geis est indispensable, il est possible d'en avoir deux, mais au delà, les exigences seront de plus en plus élevées.

VOICI QUELQUES SERIES DE GEIS :

- 1 Ne jamais tuer d'oiseau
- 2 Ne jamais entendre les aboiements de chiens poursuivant le gibier, sans se joindre à la chasse.
- 2 Ne jamais revenir de la chasse sans partager le gibier rapporté.
- 2 Ne jamais choisir la force si un autre moyen existe d'arriver à ses fins.
- 2 Ne jamais voir une jolie femme sans la courtiser
- 1 Ne jamais refuser à boire
- 1 Ne jamais être dominé par l'ivresse
- 1 Ne jamais passer une nuit seul sans pleurer
- 2 Ne jamais se lever après l'astre du jour
- 2 Ne jamais se coucher avant la fin du crépuscule
- 3 Ne jamais repousser la demande de celui à qui l'on a déjà exprimé un refus.
- 2 Ne pas sortir d'épée (arme) sans voir couler le sang.
- 3 Ne jamais refuser d'obéir à un ordre.
- 1 (barde) Ne jamais rencontrer la mort sans pleurer (et faire pleurer).
- 1 Ne pas voir tuer un animal sans imposer un sacrifice.
- 3 Ne jamais voir partir l'être aimé sans s'appêter à le suivre.
- 2 Ne jamais quitter le village sans revenir victorieux
- 2 Ne pas connaître la souffrance sans vouloir l'abrèger (pas la sienne)
- 1 (barde) Ne jamais entendre un sanglot sans chanter le réconfort
- Ne jamais rencontrer un homme sans le défier
- 1 Ne jamais rencontrer un barde sans le défier en duel bardique
- 1 Ne jamais rencontrer un homme seul sans le défier
- 2 Ne jamais mentir
- 1 Ne jamais manquer à sa parole
- 1 Ne jamais refuser d'invitation à une fête
- 1 Ne jamais manger de viande en présence d'autrui
- 3 Ne jamais refuser d'un ami la demande
- 3 Ne jamais contrarier le désir d'un proche
- 2 (devin) Ne jamais faire de la peine à quelqu'un par une prédiction
- 3 Ne jamais fuir
- 1 Tue ne contourneras pas Tara par le sud ni la plaine de Bred par le nord (mot à mot Tara par la droite et Bred par la gauche).

FICHE AIDE DE JEU N° 2 POUR "LEGENDES"
LA MAGIE DE LEGENDE

Beaucoup de joueurs se plaignent de la complexité de la magie dans "légendes celtiques". Quelques explications complémentaires sont en effet indispensables mais il est vrai que c'est le seul système qui permette de faire ce que l'on veut des sorts et de les contrôler. Il faut être, à défaut d'un mage, un bon calculateur. Mais, on peut utiliser les sorts comme avec les autres jeux de rôle, simplement et sans finesse, c'est alors bien simple.

Quand vous créez un lanceur de sorts, vous devez faire le total des difficultés des sorts. Ceci vous permet d'obtenir grâce au tableau EI, son CM. Le coefficient du sort le plus dur donne le DSM (id) et le calcul de ses points de magie (voir magie dans le livret de civilisation et diviser par 10 pour obtenir une valeur sur 20) donne le PM (id). Pour chaque sort, la maîtrise est alors facilement calculée. Pour Eva nous avons un PM de 19 pour 95, un total de DS de 140 pour 20, un sort de difficulté 25 pour un DSM de 4, soit un total de 119. Elle maîtrise chaque sort de magie en fonction du DS : score = $119 - 2 * DS$. Pour un sort de Difficulté 10 (Bondir par-delà les gouffres) sa maîtrise est donc de 99 soit 19 de MS. Deuxième exemple, Eldos connaît beaucoup plus de sorts, total DS = 405, difficulté du sort maximal : 58. A ses 100 points de pouvoir magique, il rajoute donc $57 + 9$, total 166 ! Nous voyons d'ailleurs qu'il domine bien ses sortilèges. Une seule exception, malgré ses 70 ans de pratique, "frères de magie" n'est encore maîtrisé qu'à 10.

Bien, maintenant un débutant peut lancer des sorts. Il lui suffit de choisir un sort, Haie Magique par exemple. L'utilisation normale de ce sort, en fonction de la maîtrise MS réduite à 20 si elle est supérieure, donne une durée G soit 28 jours, une portée A soit 10 mètres, une étendue D soit 100 mètres, un intensité 20 soit 2000 points de régénération. Les valeurs ont été obtenues en regardant dans les tableaux EIV, EV, EVI, l'intersection de la colonne citée et de la ligne 20 (car MS = 20). Cela en préparant le sort normalement, et en prononçant l'incantation. Les chances de succès sont alors égales à la maîtrise du sort MS soit 20 (au moins, comme ça, c'est plus sûr!). La Fatigue endurée est de $(21 - CDS) * 5$: ici $21 - 20 = 1$, donc 5 points de fatigue.

Si vous voulez lancer un sort dans des conditions normales, vous trouverez les caractéristiques du sort en face de votre MS sur les tableaux précités. Votre chance de succès (CDS) sera égale au MS et votre fatigue de $(21 - CDS) * 5$. Vous utilisez le composant matériel majeur et... c'est tout. Faites ce calcul pour plusieurs sorts. Pendant un certain temps, utilisez votre magie ainsi, vous verrez que c'est très facile. Ensuite vous modifierez le lancement.

Le temps de lancement du sort par contre n'est plus fonction de sa difficulté mais du DL (durée de lancement) que je donne dans le tableau ci-dessous.

Vous prenez le DL, ici 16, et sur les tableaux de durée de concentration et préparation (EI mais surtout paravent), vous trouvez la durée (ici 32 secondes de concentration et 48 de préparation) du lancement du sort. Vous pouvez aussi la calculer selon les formules : concentration minimale DL/2, normale DL*2, augmentée DL*6 et prolongée DL*20 ; préparation minimale DL/2, normale DL*3, augmentée DL*10 et prolongée DL*30. Il faut noter que cette petite modification, (le DL), qui rend utilisables certains sorts autrefois inusités (regard de mort!), a été acceptée par les auteurs du jeu.

Nous pouvons, avec les règles du jeu, modifier le temps de lancement du sort en nous concentrant plus ou moins... On gagne ou on perd du temps et c'est plus ou moins facile. Méthode : on choisit sa concentration, sa préparation et le ton de l'incantation. Cela donne un Bonus/Malus aux chances de succès. L'Incantation peut être pensée,

malus 5, murmurée, malus 2, parlée, 0, ou clamée, (exhibitionniste!) bonus 1. Concentration et préparation peuvent être minimales, respectivement -2 et -7, normales, 0 et 0, augmentées, +1 et +3, ou prolongées, +2 et +5. Nous avons notre chance de succès valant le MS de 25, en clamant (+1), après une bonne concentration (+2). Nous nous passons de matériel dans une préparation négligée (-7) total CDS = 21 donc 20 pour 5 points de fatigue. Eldos aurait pu se passer de clamer, comme la chance de succès est de 20 au maximum, cela n'aurait rien changé. Enfin, si, cela aurait été moins spectaculaire !

Maintenant, modifions les caractéristiques du sortilège. La méthode est simple, chaque fois que l'on ajoute ou soustrait des points à l'une des caractéristiques du sort, sur le tableau AEI, on trouve la variation de fatigue correspondante. Dans le cas qui nous occupe, Eldos n'aurait pas grand chose à modifier, il est déjà au mieux possible. Mais, pour détruire le chemin, il veut parler avec la terre. Sa maîtrise MS est bonne 27. Mais il n'a pas le temps de se concentrer et c'est un sort lent (DL 25) quoique très durable. De plus, il ne tient pas non plus à attirer l'attention. Il murmure donc 13 secondes après s'être concentré 12s. Il totalise alors un malus impressionnant : 11 ! Ce qui ne lui donne que 16 chances de succès sur 20, pour 25 points de fatigue. C'est trop. Il va donc réduire la durée du sort, il ne parlera que 30 minutes, c'est déjà long pour demander à la terre de venir recouvrir le chemin et s'installer en une pente aigüe du haut en bas de la montagne. Il restera au centre de l'aire d'effet et grâce à cela, réduit la portée de 14, jusqu'à 1 mètre, et gagne ainsi un bonus de 24. Il ne touche surtout pas ni à l'étendue ni à l'intensité, il dépense donc $25 - 5$ (durée) - 24 (portée) soit 1 point de fatigue. On ne peut pas faire moins. 1 point de fatigue, le tableau AEII nous indique que cela donne 20 chances de succès. Eldos se fatigue donc très peu et réussit à coup sûr le sortilège.

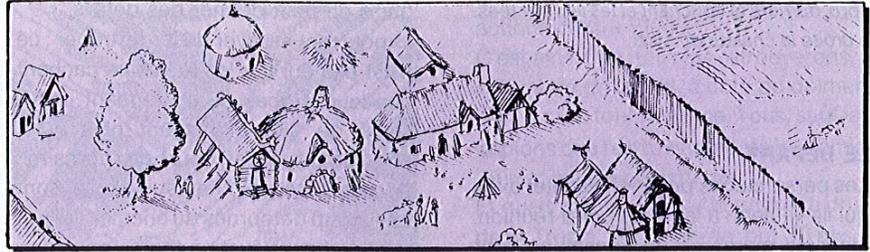
Je vous laisse le plaisir de chercher comment, dans un encaissement de 60 mètres, Eldos réussit à empêcher le passage (sort n° 23 DL 12), en parlant 6 secondes, après le même temps de concentration, sans modifier la durée ni la portée (hauteur), avec 20 chances de succès et en supportant 5 points de fatigue...

Nous passons à présent à EVA qui cherche à s'élever dans les airs (n° 56, DL 16). Elle débute et ne domine pas le sort, MS 13. Normalement, elle passerait 80 secondes à lancer le sort en parlant, se fatiguerait (40!), pour n'avoir que deux chances sur trois de succès. Mais elle a décidé de réussir du premier coup. Pour cela, elle se concentre parfaitement (maxi pour 5mn et 20s), utilise du matériel (libellule morte et pincée d'argile blanche), un gestuel répété et une incantation augmentée et clamée. Total : $13 + 2$ (concentration) + 1 (clamer) + 3 (préparation augmentée) = 19 donc 10 points de fatigue. Ce n'est pas suffisant : elle réduit la vitesse à 5m/s (-8) et n'emporte rien avec elle (disons 5 kg de vêtements), réduisant de 9 l'étendue (-10). Elle se trouverait alors à -8 points de fatigue. Elle va en dépenser 9 en augmentant la durée de 20' à 35' (NDS +3). Il ne reste donc plus qu'un point de fatigue et ses chances sont de 20 sur 20. Vous avez intérêt à préparer ainsi, pour chaque sort, une ou plusieurs façons de le lancer. En situation de jeu, vous ne risquez pas de bloquer les autres joueurs par un "attendez, je calcule" du plus mauvais effet. Et puis, entraînez-vous, c'est facile... Plus on le pratique, plus on se rend compte des merveilleuses possibilités offertes.



SCENARIO LEGENDES CELTIQUES

RAVE



Ce module est conçu pour quatre personnages débutants (s'il y en a plus, multipliez les rencontres!), vivant dans un petit village du nord de l'Helvétie. Les personnages pourront être de n'importe quelle formation, mais, de préférence, assez divers. La présence d'un érudit (druide, barde...) est obligatoire et celle d'un éclaireur ou espion très conseillée : l'espion entre dans la ville et parle, l'éclaireur reste à l'extérieur et écoute, mais c'est, dans le jeu, la même profession. Que le maître des légendes étudie bien les PNJ, quels que soient leurs défauts, ce ne sont pas des enfants de chœur !

LA TRANSHUMANCE

Le village de Beurlait est calme, comme toujours en ce début de printemps. L'aube est superbe. Le soleil se lève radieux sur le Lac d'Eau et derrière les contreforts des Alpes suisses. Peu à peu, le village se réveille après le chant du coq. Au cours de la journée, le calme va être troublé par l'annonce d'une réunion pour le soir. Loup, maître incontesté du village, doit parler. L'assemblée va réunir tout le village, c'est-à-dire une centaine de personnes, autour d'un grand feu. Quand chacun est installé, les plus valeureux, ou les plus fougueux, à l'avant, les membres du conseil font leur entrée. D'abord, c'est Eclair, chef des espions, qui fait le tour du village et de ses habitants, cherchant un intrus potentiel. Il marche à pas feutrés et silencieux. Puis, tout allant bien, il va s'asseoir à droite du trône. Ensuite, réjouissant les coeurs, arrive Voix-Lactée, la barde. Elle sourit mais ne chante pas. Puis arrive Maîtresse, la grande druidesse, regard clair mais sérieux, elle reste inexpressive. La suivante est longuement observée car c'est Forêt, une frêle jeune femme, de tout juste vingt ans, assez belle, dont le grand-père de votre grand-père racontait déjà les bienfaits. Forêt est une légende : magicienne, elle habite à peu de distance, dans les bois. Elle s'est fabriquée une petite hutte et vit là, apportant son aide à la communauté, chaque fois que cela s'avère nécessaire, et ce depuis plus de deux cents ans. On la regarde longuement, mais la douceur de ses

traits et son gracieux sourire ne lèvent à aucun moment le voile de mystère qui l'entoure. Enfin arrive Biche, la "mama" de Beurlait, véritable chef dans l'âme. Cette guerrière a déjà épuisé cinq maris, qui lui ont fait 12 enfants vivants. Elle s'installe à gauche du trône. Loup vient alors. Assez sombre et préoccupé aujourd'hui, il lance un regard lourd et menaçant à ceux qui sont installés près de lui.

LE CONSEIL

La réunion va être assez longue, nous abrégeons. Maîtresse a su que la transhumance n'allait pas se passer normalement "Le blanc troupeau n'atteindra pas sans encombre sa pâture d'été. Un fleuve boueux l'attend pour s'en saisir et le renvoyer dans la plaine. Cette ombre farouche doit être mieux connue et son action prévenue." Loup rajoutera, de sa voix de stentor (là, le maître des légendes doit parler très fort et d'une voix grave) "Nous trouverons ceux qui nous veulent querelle, nous les vaincrons et garderons notre troupeau !"

Bien sûr tout le village est d'accord avec lui. Aussi, l'action choisie fera-t-elle l'unanimité : des groupes de jeunes iront espionner les villages alentour. Les autres villages helvètes, plus au sud, seront parcourus par un petit groupe.

Après tout, la tribu n'a "rien" à craindre d'eux. Mais on n'est jamais trop prudent et certains iront à Zurt, Belline et Coire. Un groupe déjà plus solide, sous la direction d'Eclair lui-même, ira derrière (ouest) traversant les terres germaines de Ole jusqu'aux Sequanes. Du côté des Aliens, devant (est), c'est rien moins que Forêt qui annonce sa volonté de partir, de voir et de savoir. Après cette déclaration, tous restent un instant muets. Finalement, plusieurs proposent de l'accompagner (de jeunes hommes sans doute). Avec un sourire, elle leur répond : "Mon chemin devant moi, vers la fin de la nuit, n'a besoin que du vent, des arbres et des oiseaux. Mais mon coeur se réjouit d'être accompagné par vos pensées heureuses". (Il est vrai qu'elle n'a jamais courtsé...)

Enfin Biche regarde, un à un vos personnages.

"Qui ira, là où le danger est grand et la menace précise ?... Loup ! dis-nous !"

Bien sûr Loup a suivi son regard et ne peut faire autrement que de s'intéresser à vos personnages.

"C'est pour vous un grand danger... Si cela est possible, je vous recommande d'éviter tout contact. C'est bien à Rave que vous allez et c'est de Rave que viennent les rumeurs les plus graves. Je compte sur vous pour savoir si ces germaines à notre gauche veulent prendre l'initiative des hostilités. La dernière fois, ils ne sont pas tous repartis... Nombreux étaient leurs cadavres sur nos terres et s'ils réattaquent, ce sera tant pis pour eux ! Vous avez 15 nuits pour vous acquitter de votre

mission sans quoi nous considérerons que vos âmes ont rejoint le pays des chasses éternelles. Vous partirez demain!"

Remarque : Pour les celtés les directions se cherchent en regardant le soleil levant! On a donc devant soi l'est, à gauche le froid et le nord, derrière le couchant et les îles aux fées, à droite la chaleur du sud.

LE DEPART

Les personnages peuvent discuter avec qui ils veulent, à la fin de cette réunion. Mais les membres du conseil ne sont pas très loquaces et répondent tous avec leur style. La route de Rave est facile à suivre. Vieillos, un vieillard acariâtre, les fera traverser à l'aube, les laissant nager dans une zone de récifs jusqu'à la rive proche. Il ne faut pas hésiter à mettre dans la bouche de Vieillos des mots trop durs : "z'allez m'aider à ramer, ouï! Vous avez pas de muscle, c'est pas des bras, c'est des rameaux morts!..."

Il les laisse près de la berge, mais ils doivent nager, car ici il n'y a pas de risque d'être repéré. La nage, ce petit matin, est Plutôt Facile (pas de courant, eau claire) et pour faire dix mètres en voyant le fond et les récifs avec lesquels ils peuvent se diriger, les conditions seront jugées Bonnes. Donc il faudra compter un bonus de 8 aux chances de nager, S'il y avait un problème que les aventuriers eux-mêmes ne puissent résoudre (noyade), Vieillos, malgré son mauvais caractère, plongerait pour aider et sauver. Il nage parfaitement (CDS 19), surtout dans cette eau calme! Vos personnages doivent donc tous arriver sur la berge gauche du Lac d'Eau, quelque soit le moyen utilisé (magie?). Vieillos leur a annoncé d'une voix bourrue qu'il viendrait les chercher tous les matins à l'aube.

Ils ont ensuite une longue route à faire. Ne suivant de préférence pas le sentier, bien qu'ils aient la liberté de choix, ils se fatiguent de 10 points par heure et parcourent 3 km dans ce temps. Comme il y a 60 km, en général il faut deux jours de marche, mais là, il leur en faudra 3 ou 4. Il vaut mieux ne pas suivre le chemin car les risques de repérage sont beaucoup plus élevés. Même si vous faites du bruit en marchant dans les bois, ceux-ci amortissent les sons et vous cachent. Le sentier ne fait rien de tout cela. Néanmoins, il ne faut pas perdre le chemin de vue, sinon c'est soi-même que l'on risque d'égarer!

Ils trouveront dans l'après-midi les restes d'un camp. Là, leur observation sera émoussée par la tentative de dissimulation de ce petit feu.

Perception à -6(Très Difficile) pour savoir ce qu'ils voient.

Mr > 4 ils étaient 4 (enfin, autant qu'eux) et se dirigeaient au nord-est.

Mr > 8 ce sont des Raves (se voit à la forme du feu, aux traces de pas sur lesquels on peut donner des détails...)

Ils pourront essayer de les rattraper : ce n'est pas dur car les Raves ne cachent pas leurs traces ne s'attendant pas à servir de gibier. D'autant plus qu'ils chassent et ont, au cours de l'après-midi, poursuivi un chevreuil et se sont beaucoup détournés du chemin. Ils l'ont rejoint ensuite, juste à temps pour s'arrêter. A ce moment-là, dans le groupe des Raves, Tellos et Deuros sont dans un état -25%. Ils font cuire la viande sans s'inquiéter, car leur chef (c'est Odinos qui commande) courtise Vétina et sent qu'il va aboutir à ses fins. Odinos et Vétina sont donc à 20 mètres du camp, se parlant et s'embrassant dans un fourré. Le chef occupé, les sbires sont démobilisés!

C'est dans cette situation que vos personnages vont pouvoir les trouver. Il est alors facile de s'approcher silencieusement (mais qui pourrait le prévoir?) donc 5 de bonus. Mais même en cas d'échec, une alerte ne sera donnée que

très lentement et seulement si l'on remarque plusieurs échecs consécutifs. Il est donc possible d'attaquer ou d'écouter. Du côté du chef, la discussion, pour être jolie, n'en est pas moins totalement inintéressante pour la mission d'espionnage en cours. Par contre les guerriers donnent involontairement quelques renseignements : "Attaquer Beurlait et prendre le troupeau conjurera le mauvais sort." Il vaudrait peut-être mieux que les aventuriers tuent ce groupe, d'autant que ce ne sera pas difficile au moment où Odinos et Vétina auront commencé à être vraiment occupés (une heure après le coucher du soleil). Mais s'ils se contentent de passer leur chemin, ils les trouveront au retour et se sera encore plus facile.

LE DEUXIEME JOUR

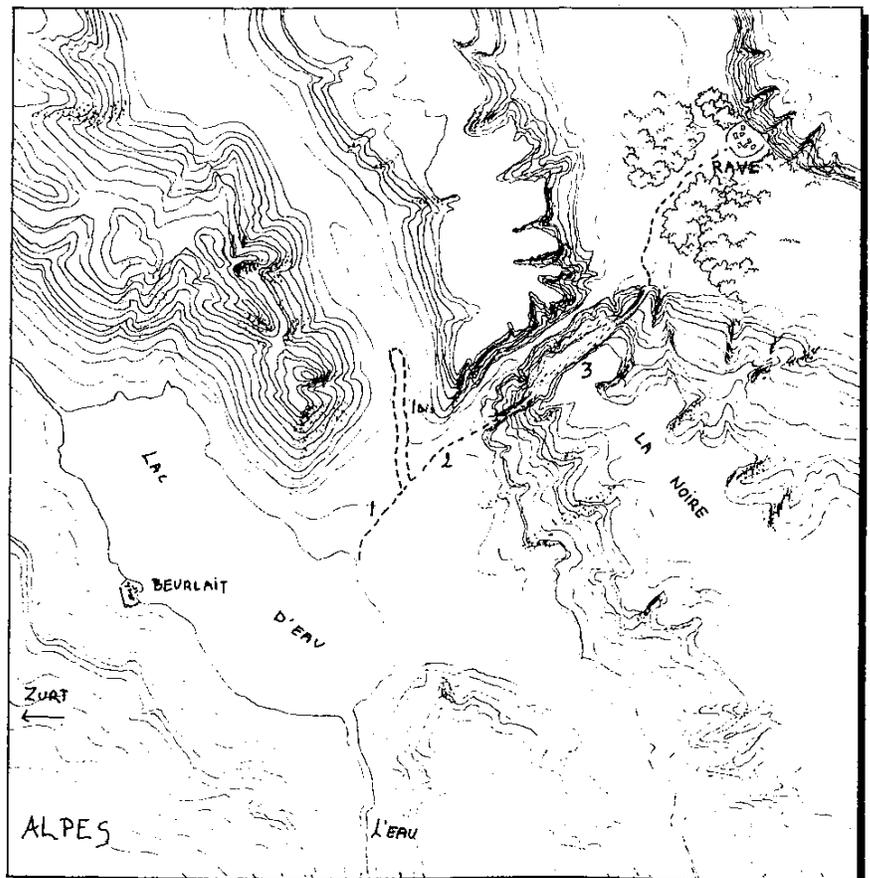
Le deuxième jour il fait beaucoup moins beau. Le trajet n'est désagréable cependant, sauf vers dix heures. Ils sont alors sur un sentier (obligatoire) à flanc de coteau.

Remarque : Essayer de passer ailleurs relèverait de l'escalade, pas trop difficile, mais sur plus d'un kilomètre... Avec un lancer de dés tous les trois mètres, il risquerait d'y avoir des cadavres plus bas ! Ils sont donc sur le

LEGENDE

1 : restes du camp
Ibis : trajet des chasseurs

2 : camp des Raves
3 : rencontre du lion





sentier, sur ce chemin incoutournable quand on va de Rave à Beurlait (et réciproquement). Soudain, ils trouvent devant eux, allongé en travers du passage, un lion (se référer à la fiche du livret Légendes Celtiques et donner à l'animal, plutôt rapide, une base de sec.). Celui-ci mange un sanglier encore saignant. Inutile de dire qu'il a peu de chances de vouloir partir avant quelques heures. Seul le sortilège "Parler aux Animaux" permettra de passer sans risque. Sinon, dès que quelqu'un s'approche, le lion rugit (oui, le maître du jeu doit rugir, il sait faire n'est-ce-pas?) et se prépare à défendre sa proie. On peut aussi le combattre (arc, puis approche un seul de front) ou l'impressionner, l'animal attaqué par une meute hurlante ayant toujours comme premier réflexe de fuir. Si rien de tout cela n'est fait, il faudra attendre 4 heures, et ce n'est pas drôle. Un autre événement se produit le soir, quel que soit l'endroit où ils ont établi leur campement. Au moment où les personnages se couchent, ils entendront une vieille voix cassée tenir les propos suivants :

"Pas grand respect pour les druides non mais... Pas exagérer quand même! Cal Aidez-le entre chien et loup et que Forêt vous protège!" Une vieille sorcière édentée fait son apparition et disparaît aussitôt.

Remarque : il faut avoir prononcé tout cela dans sa barbe, d'une voix chevrotante et cassée. Si quelqu'un essaie de la suivre, le résultat sera vain... D'ailleurs, la vieille femme était-elle vraiment là? Un érudit peut avoir entendu parler d'elle comme d'une vieille magicienne, ancienne élève de Forêt.

Signification de ses propos : les personnages doivent aider Eldos, le druide german.

RAVE

L'histoire de Rave est simple. Cette tribu celte de germanie est en guerre avec Beurlait depuis longtemps. Mais depuis sa dernière défaite, la situation a considérablement changé. Le village est dominé successivement par deux chefs de guerre : Eratos et Tanos. C'est le second qui passe devant à l'heure actuelle, car l'autre veut le pouvoir pour lui tout seul. Il est assez machiavélique pour finir par l'obtenir : en tout cas, il a bien commencé. D'abord, à l'automne, il a réussi à faire noyer Brezovar, le barde. Pas de témoin car celui qui a fait cela est parti pour toujours en enfer. Mais il reste une autre autorité dans le village, c'est Eldos, le vieux druide. Eldos a annoncé que l'offensive contre Beurlait serait vouée à l'échec.

Il a dit cela dans son langage obscur de druide et peu de gens l'ont compris. Pour les autres, Eratos a fait courir le bruit que le druide ne voulait pas de cette attaque et qu'il était prêt à la faire échouer. Tanos a pris la direction des actions contre Eldos.

C'est ainsi que nous les retrouverons, à la tombée de la nuit, à côté du dolmen. Là, il y aura tout le village. Tous, sauf les espions que l'on a rencontrés le premier jour, et sauf les Guetteurs.

Et quels guetteurs! Gaius, apprenti druide et Trécia, future barde, ont 30 ans à eux deux, et autre chose en tête que la surveillance d'un sentier où ils verront arriver Odinos demain sans doute. Eratos les a collés là pour qu'ils ne risquent pas de se mêler de l'élimination d'Eldos. Ils seraient bien sûr contre. Alors, ils se parlent et elle chante dans la douceur de la nuit. Leurs cœurs d'adolescents romantiques s'enflamment d'un regard, d'une main tout juste effleurée et de quelques mots bien timides. Les aventuriers vont les entendre chanter avant de les voir. Il n'est vraiment pas difficile de les espionner. Ils parlent bas mais ne se méfient de rien.

"-Trecia, jolie Trecia, crois-tu que ces ignobles guerriers vont maintenir leur plan d'attaque insensé contre Beurlait?"

- Gaius, tu me flattes... Comment pourraient-ils aller contre la parole de ton maître? Ils savent trop bien que seul Eldos peut maintenir l'unité du village".

Les autres paroles intéresseraient sans doute un poète, et si vos espions vous les demandent, vous ne serez sans doute pas en peine pour trouver des mots gentils et des avances timides d'adolescents.

Si, par hasard, les aventuriers s'avisent à les attaquer, ce sera un carnage car ces deux jeunes sont sans défense. Mais ce sera aussi une erreur et celui qui tuera Trecia sera entraîné aussitôt par des servants invisibles du royaume des morts. (Miracle du poète réussi d'office car l'acte est indigne). Par contre ils peuvent facilement les contourner pour aller espionner le village.

Remarque : pour l'instant, aucun des groupes qui a joué ce module n'a eu la moindre velléité agressive à l'égard de ces deux jeunes.

Les espions vont donc sans doute se retrouver à l'orée des bois, juste devant Rave à la tombée de la nuit. Ils arrivent à un moment où à un autre de cette scène. Leur arrivée ne peut pas être remarquée, mais obligez les à se déplacer en silence, cela augmentera l'intensité dramatique de ce qu'ils entendent.

LE DOLMEN

Tanos parle fort, d'une voix dure et violente.

"- Par ta faute, satané druide, les gens de mon village ne seront pas fiers au combat. Tu les as humiliés, trompés et, pire que tout, insultés! Que tu sois un parjure t'enlève ta dignité!

- Tu es victime de la colère, Tanos, mon enfant". Le druide a la voix fatiguée et traînante.

- Je pourrais ne pas t'en vouloir, mais cet aveuglement va te conduire au désastre, c'est indépendant de ma volonté. Je vais mourir le premier, mais vous me suivrez de près si vous faites confiance à ce fou!

- Tanos, ma mort sera pour toi la fin, tu seras excommunié, d'ailleurs... quelques secondes de silence, 5 pour être précis)

tu n'es déjà plus que l'ombre de toi-même".

- Illusion, l'image de Tanos vacille quelques minutes -

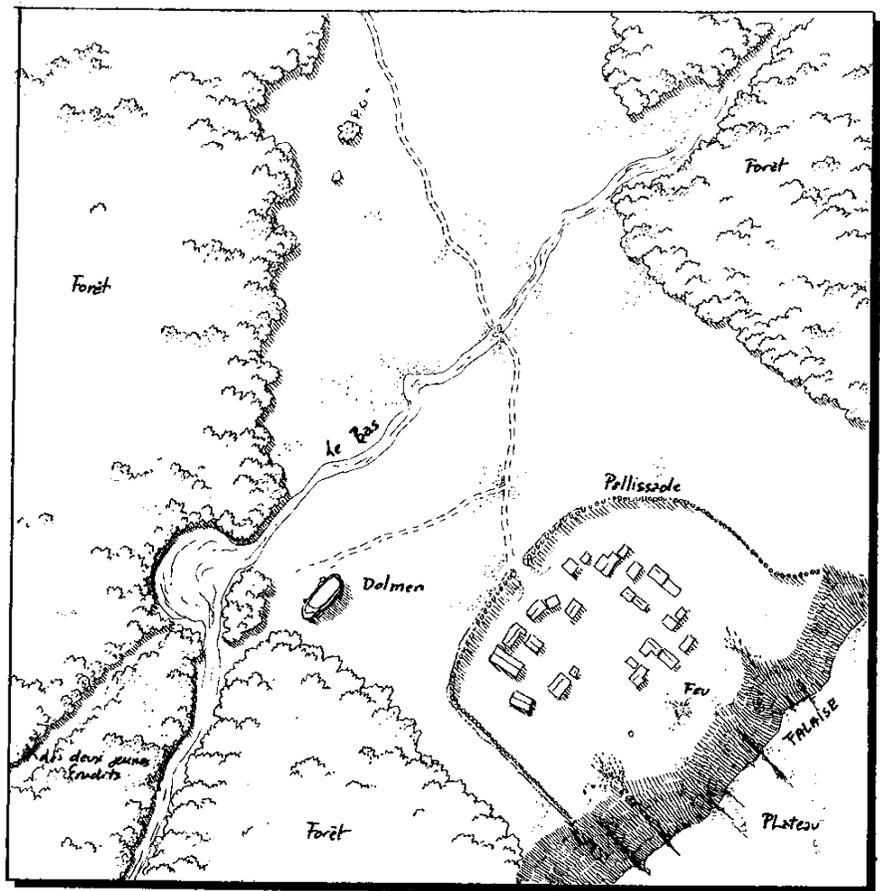
"- Votre geste vous fera maudire mais peut-être est-il encore temps".

Les gens hésitent, grommèlent. Il va continuer à parler voyant que son auditoire se divise. (en fait son éloquence de 12, la magie lui ayant apporté un bonus de 3, mais dans un état d'esprit général mauvais -5, lui valaient 10 chances sur 20 de réussir. Il a fait 10 pour un résultat à peine favorable). Mais Tanos l'interrompt et sa voix n'est pas floue!

"- Tais-toi, tu n'es qu'un fourbe! De druide tu n'as que le nom et parfois l'apparence. Mais tu l'as dit toi-même, "tout n'est qu'illusion" et ici, ce que tu cherches à faire c'est menacer chacun pour pouvoir continuer à nous duper! Ca ne prend pas! Tu n'es qu'un fourbe et ta peau est couverte de la crasse des sorciers! Voyons si Bélénois, à qui notre coeur est fidèle t'a dans le sien! Qu'on le laisse pendu ici! Venez, allons fêter cet événement!..."

Il sait argumenter (16) et s'en tire bien (7 pour une marge de réussite fantastique de 9). Et quand en plus il ordonne de venir faire la fête, c'est l'enthousiasme immédiat et complet. En deux secondes Eldos est pendu au dolmen et tous les autres partent en chantant vers le village.

On pourra, par les interstices de la palissade, voir la fête. Elle est grossière et très arrosée. En fait, après une demi-heure seulement, tout le monde est ivre, sauf Eratos qui surveille calmement le tout. Il tient trop à rester serein. Si les aventuriers ne viennent pas en aide au druide, ce sont les deux jeunes qui s'en chargeront en revenant de leur garde, vers 11 heures. S'ils sont morts, la vieille sorcière se déplacera et s'envolera avec lui.



AU MATIN

Eldos se réveille avec les premières lueurs de l'aube. Pour perturber la poursuite, il va utiliser sa magie.

Premier sort, une haie magique en travers du chemin. Puis on avance, et, au premier encaissement, il lance un sort pour empêcher le passage. Enfin, le lendemain, à l'endroit où se trouvait le lion, il parlera avec la terre pour détruire le chemin et rendre le passage impossible: il n'y aura plus que la paroi lisse à suivre dans des conditions d'escalade (voir description de l'emploi du sort dans la fiche aide de jeu sur la magie...). Mais ils vont aussi, peut-être, rencontrer les espions de Rave. Là, il va prouver son attachement à la non-violence: "Posez vos armes si vous ne voulez pas mourir comme vos frères!" Le ton impérieux de celui qui les dirige, et voilà nos espions ficelés comme saucisson.

Le reste du retour ne pose pas de problème. Eldos sera accepté au sein du village, surtout qu'il commence par offrir à Loup les espions en temps qu'esclaves. Mais compte tenu de ce qu'il a fait au chemin, il sait que les guerriers vont arriver par devant (est) et que la traversée de l'Eau (torrent) sera un lieu très propice à une embuscade. La victoire sur les germains est assurée. Mais n'oublions pas que, de toute façon, Eratos s'en sortira... Nous aurons l'occasion d'en reparler.

FINN



BEN 86

ODINOS

Chef Cbt : 15 F R C E V I S
 Séducteur Per : 10 16 16 15 18 16 15 10
 Espiègle

ES : 8 7 5 3 Sfl : 17 24 28 33
 FC : 4 3 2 1 Fat : 26 12 7 2
 Base : 3 3 4 5 32 le soir, moins plus tard

Epée Longue : AN AR PN PR COUTELAS - an ar pn pr

16 12 4 2	17 16 04 4
14 10 4 2	15 14 4 3
11 7 3 1	12 11 3 3
9 5 2 -	10 9 3 2

Utilise ses deux armes, mais a laissé son épée près du feu.

VETINA

23 ans Cbt : 18 F R C E V I S
 Capricieuse Per : 15 17 18 15 16 10 11 9
 Brune

ES : 8 7 5 3 Sfl : 14 23 27 32
 t : 1m75 FC : 4 3 2 1 Fat : 32 13 8 3
 p : 66 kg Base : 3 3 4 5 40 le soir, paresseuse !

Epée Longue : AN AR PN PR Grand Bouclier : PN PR

16 12 4 2	4 2
14 10 4 2	3 1
11 7 3 1	3 1
9 5 2 -	2 -

Empoignade : 72 % => CDS = 14

A laissé arme et bouclier près du feu.

TELLOS

30 ans Cbt : 15 F R C E V I S
 Barbu, très brun Per : 12 15 14 14 8 13 10 10
 Introverti

ES : 7 6 4 2 Sfl : 10 20 26 30
 t : 1m60 FC : 3 2 1 0 Fat : 40 15 10 5
 p : 65 kg BASE : 3 3 4 5 32 le soir

Gourdin : AN AR PN PR Lance : AN AR PN PR

18 15 5 3	12 7 3 1
16 13 4 3	10 5 3 -
13 10 3 2	7 2 2 -
11 8 3 1	5 - 1 -

Casque, fourrure

DEUROS

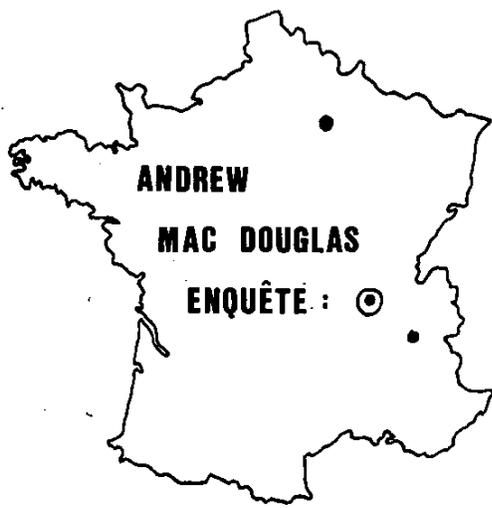
28 ans Cbt : 13 F R C E V I S
 Fade, mou Per : 15 15 16 14 14 12 8 6
 Colérique

ES : 8 7 5 3 Sfl : 13 22 27 31
 FC : 4 3 2 1 Fat : 34 14 9 4
 Base : 3 3 4 5 32 le soir

Poignard : AN AR PN PR Poignard Lancé : AN

17 14 4 3	14
15 12 4 2	12
12 9 3 2	9
10 7 3 1	7

Se bat avec deux poignards.



tour de france du jeu

- 3 -

LYON

P: Salut Fightin!

F: Salut Patch! Quoi de neuf sur les news?

P: Ne me parle pas de news! Beurk le Ténébreux de Dragon Pluvieux m'a mis sur le dos son module Rhône-Lyon à faire... Damned et double damned!

F: Par Touze et par Thénon, dur dur pour les vacances. Et alors, que vas-tu dire?

P: Aucune idée, pas grand-chose for the moment! Vu que tout le monde doit connaître l'excellent club lyonnais, "les Paladins des Traboules" (pseudo LPDT), une centaine et plus d'adhérents et visiteurs: du JdR, des jeux de simulation historiques, des jeux de société, un accueil sympa et gratuit pour les deux premières visites.

F: Dis donc, LPDT ça rajoutait au niveau des aventuriers, non?

P: Bah! les mauvaises langues dégoisent toujours, mon bon Fightin. Je dirai plutôt qu'ils accueillent de plus en plus jeune, mais les anciens sont toujours là, et puis, la mouvance, ça existe. J'y suis bien né moi! Par contre, que de nouveaux jeux pratiqués, on trouve presque tout, un vrai supermarché, mais les Maîtres de Jeu se font rares. Niveau locaux: de 60 m2, ils étaient passés à 250 m2; seulement à la rentrée plus de locaux, alors pour tout renseignement s'adresser à Jean-Pierre Boillon, 12 Rue du Boeuf 69005 Lyon - 78 38 25 41 ou Bertrand Lévêque 72 37 21 24. Il semblerait aux dernières nouvelles qu'ils aient retrouvé quelque chose.

F: J'ai entendu dire entre deux modules que LPDT ont un serveur sur minitel?

P: Pas exactement. Le club a demandé à une autre association, GAEL, de leur créer un serveur. Ça marche depuis avril. Plein d'appels! Paraît même que les gens font la queue because c'est occupé! GAEL m'a informé qu'à la rentrée, il y aurait plus de graphismes et plus d'infos encore!

F: T'as son phone?

P: Bien sûr, 78 37 92 78 et 24 heures sur 24. Les clubs peuvent s'y inscrire à l'année, but no comment sur les tarifs pratiqués (on sait que c'est pas cher!) Au fait l'accès est libre à tous, pas de code ni de pseudo.

F: Bon, assez parlé des LPDT, d'autres choses se passent quand même sans eux!

P: Il y a un projet FM avec... mais rien d'autre pour l'instant. Il y a bien eu un camp ludique du 5 au 26 août à Vassieux en Vercors; 25 participants de 12 à 18 ans mais LPDT et GAEL y étaient aussi. Gros succès. Des anciens sont revenus (c'était la deuxième édition). L'année prochaine, ils travailleront avec les semaines de l'Hexagone.

F: Bon d'accord, mais "trèfle de plaisanterie", quoi d'autre?

P: Tout le monde n'ignore pas les deux rendez-vous des joueurs sur Lyon:

- le magasin "A VOUS DE JOUER", 30, cours de la Liberté et son célèbre animateur et vendeur Jacques Marcelin qui est à l'origine de beaucoup de choses sur Lyon et la région. Il a soutenu notre club et a notamment organisé depuis deux ans les "Rencontres Nationales du Jeu": du monde, du succès. Tiens pendant que j'y pense, Fightin, LPDT et le GAEL y étaient...

- Faut pas oublier aussi la magasin "JEUX DESCARTES", dans la zone piétonne, 13, rue Remparts d'Ainay dans le 2ème arrondissement, qui possède aussi une belle collection de jeux et de modules à votre disposition.

F: OK! On a compris! Je te rappelle mon cher Patch, qu'avant LPDT, GAEL et A Vous de Jouer, se trouvait, à Lyon-Villeurbanne, le WARGS, club un peu élitiste mais avec une superbe règle multijeu à faire pâlir d'envie une société d'édition! Plus de locaux pour eux non plus, mais un contact: Jean-Michel Piot, 78 83 71 34.

P: Bien sûr Fightin, bien sûr! Ah ces guerriers! M'enfin! Il faut que je dise aussi que certains clubs, sur la région, s'ouvrent au sein des centres sociaux-culturels et des M.J.C. de quartier. Alors, à vos botins magiques! Mais déjà des indications à la pelle (de Cthulhu, ah ah ah!)... Le club multijeu de Vaise,



78 83 71 24; le club HEX A GONES, anciennement 6, rue Grataloup, sera à partir du 2/09: 19 place Bellecour au Silk-club, les mardis et samedis à partir de 20 h 30; Les Rats du Dojon à Mions, contact: Pascal Bonnefoy 78 20 30 79; les Seigneurs du Chaos, Centre Louise Michel à Saint Fons, 78 70 12 25; le Krac (simulation historique) 76 cours Richard Vitton, 68003 Lyon... et j'en passe et des moins bons!

F: Mais tous ces clubs ne se bouffent pas le nez? Cela paraît incroyable!

P- Incroyable mais faux! La lutte est dure et pourtant inutile à mon avis; il y a de la place pour tous et toutes. (On aimerait avoir plus de sexe féminin dans le jeu, c'est charmant une femme assassin, mauvaise, de 135ème niveau, mais avec un jeu si subtil et si fin qu'elles éblouissent nos mâles guerriers"-meumeuh - tue tue"). Espérons que se formera bientôt un super travail d'équipe sur Lyon, et alors ce sera vraiment la capitale du jeu.

F: Hola, Patchou chéri, rien de professionnel à Lyon alors?

P: Mais oui, mais c'est bien sûr: la société Bridge et ses figurines qui s'améliorent avec le temps. Le groupe de travail Laget Munoz, créateurs du "Gang des Tractions Avant". Les Paladins des Traboules avec leur superbe autocollant sur le jeu et bientôt une surprise, mais on verra ça un de ces quatre coups de dé. Patience!

F: Tout compte fait, le jeu, sur la région, ça gaze?

P: On peut le dire; d'ailleurs une personne s'occupe, en ce moment, de tout centraliser au niveau information tout public et autre: c'est mon créateur, l'animateur du club LPDT.

F: Arg! Encore eux! Ca y est, tu m'as fait avaler un dé de travers; vite, une gorgée de cette vieille liqueur du jeu, j'ai nommé la TAL IS MENTHE. T'as oublié personne au fait? Kof kof!

P: Eh là! je ne suis qu'un magicien de premier niveau moi! Alors le sort de divination, c'est pas encore pour aujourd'hui! Et puis à Lyon, les absents n'ont pas forcément tort. Bon, c'est pas tout mais mon créateur a besoin de moi pour un "Ultime Boillon".

F: Qu'essesséquessa! Nouvelles revues, nouveaux jeux, un club, etc?

P: Je te raconterai ça la prochaine fois si je m'en sors. Allez fils, et que le Dieu "dé à six faces" te protège!

Jean-Pierre BOILLON



CROC
présente

BITUME

2ème édition

100f franco

EN VENTE DANS LES MAGASINS SPECIALISES OU PAR CORRESPONDANCE
CROC 40, rue des Etats Généraux 78000
VERSAILLES

HEXAGONAL :

DES JEUX EN FRANCAIS

- 09 {
- BUSHIDO
 - MAGELLAN
 - CHICAGO
 - VISGE
 - Extension des règles des TROIS MOUSQUETAIRES

- 10 {
- MERP (= J R T M)
 - SETI
 - CROSSADO
 - GIMEL
 - 2° Module des TROIS MOUSQUETAIRES

- 11 {
- WABBIT WAMPAGE
 - 1° Module BUSHIDO
 - 3° Module des TROIS MOUSQUETAIRES
 - L'ECRAN de MERP

- 12 - Des surprises...

DES SOCIETES

- F.G.V.
- I.C.E.
- PACESETTER
- G.D.W.
- TASK FORCE
- FLYING TURTLE
- HEXAGAMES
- STANDARD MINIATURES
- RAL PARTHA

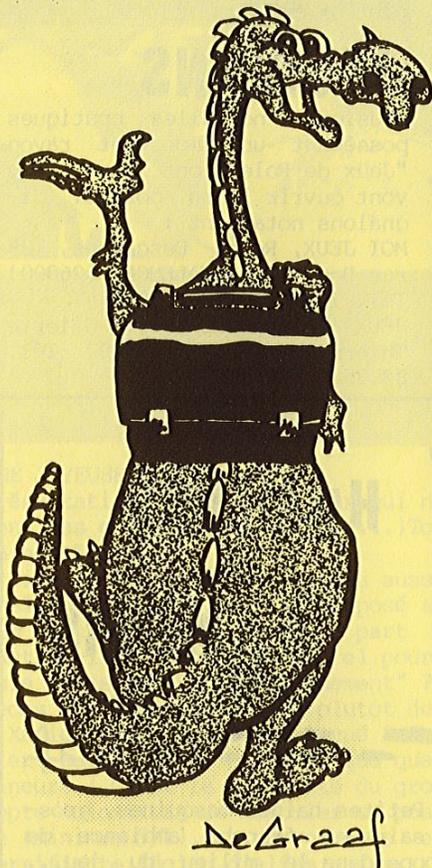
En vente chez votre détaillant habituel.

Pour tout renseignement :

HEXAGONAL
151 rue Montmartre
75002 Paris
(1) 47.58.85.60

C'EST LA RENTREE
POUR TOUT
LE MONDE...

COUP D'OEIL



VITRINES

LE DERNIER CERCLE

vous propose un nouveau module médiéval fantastique : l'île des Méobs.

L'île de Bonfin, lieu où va commencer votre apprentissage, n'est plus qu'à quelques jours de mer devant vous quand les caprices du temps vous emmènent vers un autre destin. Démuni de tout, il vous faudra explorer l'île des Méobs et peut être trouver ainsi le moyen de regagner des lieux plus hospitaliers. Ce module contient des règles additionnelles sur la navigation facilement utilisables qui vous permettront de gérer par la suite vos autres déplacements maritimes.

EDITIONS AMJ

Cette nouvelle maison d'édition vous propose une série de modules médiévaux fantastiques à des prix peu élevés (25 F pour les petits formats, 45 F pour les grands). Ces modules ne sont disponibles pour l'instant que dans quelques magasins spécialisés ou par correspondance (Ed. AMJ 124, avenue Aristide Briand, 92120 MONTROUGE).

LA BARONNIE DE MORTH : Tout paraît paisible dans la baronnie de Morth. Et pourtant ! De sombres desseins semblent se tramer dans l'ombre visant à la perte de la province. Qui tire

les ficelles ? Il faudra beaucoup de clairvoyance à vos personnages novices pour empêcher ou retarder l'invasion de Morth et ce n'est pas sans risques. Le scénario est complet, donnant de nombreuses aides pour le maître de jeu et son prix en fait un module à avoir dans sa collection.

MISSION A MIÈGE : Cette suite de " La Baronnie de Morth " vous envoie à Miège, demander l'aide du bailli de la ville pour lutter contre l'envahisseur caussois. Si le déroulement du trajet est assez classique, la cité de Miège est bien détaillée et les intrigues s'y déroulant sont plaisantes à souhait pour les âmes tortueuses. Les joueurs ont là, la source de nombreuses heures d'aventures citadines et la réussite de leur mission dépendra beaucoup de leur efficace discrétion.

L'ENFANT PERDU : un scénario dont la trame est classique : mon enfant a disparu du côté de la maison des sorciers, allez me le chercher. Il offre cependant une foule de détails originaux qui augmentent l'intérêt de l'aventure. Pour le MD, ce scénario est très rapidement adaptable à Ad&d. La présentation est sobre et correspond au prix modique auquel est vendu le module.

GALLIMARD

Pour ceux qui veulent tout savoir sur les jeux de rôle, livres jeux, jeux de rôle sur micro, les mondes imaginaires, pour ceux qui cherchent un guide pratique sur les clubs et les magazines, Gallimard édite dans sa collection Folio Junior "Tout savoir sur les jeux de rôle".

LES INFOS DU DRAGON

JEUX DESCARTES

Nombreuses nouveautés prévues pour la fin de l'année :

La collection "PREMIERES LEGENDES" vous propose une version simplifiée de "LEGENDES". Chaque titre de cette collection est un jeu complet et la base commune aux différents systèmes de règles permet de passer facilement d'un jeu à l'autre. Vous trouverez dans la boîte tout ce qui vous est nécessaire pour incarner avec plus de facilité vos héros celtiques préférés (Sortie Septembre).

Pour tous ceux qui ont apprécié la collection LEGENDES, une bonne nouvelle car voici enfin LES LEGENDES DE LA TABLE RONDE, première version adaptée aux nouvelles règles simplifiées. Vous pourrez entrer dans l'univers légendaire du monde médiéval, rejoindre la cour du Roi Arthur et vous asseoir aux côtés des Chevaliers de la Table Ronde ou bien devenir le plus terrifiant des sorciers.

LE SIGNE DU SERPENT : module pour LEGENDES CELTIQUES, dont la parution a été longtemps retardée, est enfin disponible. L'histoire assez copieuse tient sur deux livrets. De l'avis de ceux qui l'ont joué en campagne aux semaines de l'Hexagone, c'est un bon module !

"DELIVREZ-NOUS DU MAL" : un nouveau scénario pour Maléfices, signé Hervé Fontanières. L'intrigue mais surtout le milieu proposé pour le jeu sont pour le moins originaux, puisque l'on vous propose d'incarner un moine cistercien ! Saurez-vous contrecarrer à temps l'ambition démesurée de l'un des frères du couvent qui a commencé à éliminer un par un tous les concurrents possibles à la place de Prieur qu'il souhaite occuper... En complément du module, ce maléfices n°4 contient également une étude sur le clergé sous la IIIème république, et un article technique sur la spiritualité.

TRANSECOM

Sortie tant attendue de la version française du Player's Handbook de AD&D. Le passage au nouveau manuel ne présentera aucune difficulté pour les habitués de la version anglaise. La traduction est fort bien

faite, et la mise en page originale a été respectée, ce qui facilite nettement les recherches. Il faudra vous habituer à la nouvelle terminologie et remplacer le traditionnel "Create Water" par un "Genèse de l'eau", bien de chez nous ! Et bientôt... Le DMG en français aussi. On n'a pas fini de parler de "Donjons Dragons" !

HEXAGONAL

Bushido, annoncé d'abord en Juin, puis en Juillet, devrait être présent dans les rayons de votre fournisseur préféré dès la rentrée. La traduction de MERP est prête, et devrait suivre peu de temps après (nouvelle présentation, boîte plus complète, sortie simultanée avec la version anglaise). Hexagonal annonce par ailleurs un programme intensif d'édition de modules pour "Les trois mousquetaires", ainsi que la sortie de plusieurs Boardgames.

SOLAR (Livres-jeux TSR)

Tarzan et le puits aux esclaves : vous voilà vous Tarzan à la recherche de ceux qui sont la cause de la disparition de vos fidèles Waziri., mais l'affaire n'est pas simple. Comme tous les livres des éditions Solar, plusieurs possibilités vous sont offertes chacune ayant sa propre conclusion. Saurez-vous vous montrer à la hauteur ?!

MAGASINS

Plusieurs nouvelles boutiques possédant un important rayon "Jeux de Roles" ont ouvert ou vont ouvrir leurs portes. Signalons notamment :

MOI JEUX, Relai Descartes, 39 rue Bouffier à VALENCE (26000) Tél. 75.43.49.02

JEUX D'AUJOURD'HUI, Galerie Thiers, à NANCY (54000) Tél. 83.35.06.28



HUMEURS & RUMEURS

Notre sac à rumeurs déborde... Petites haines mesquines, grosses vengeances sanglantes, une saine et franche ambiance de co-existence haineuse se développe dans le milieu du jeu... Tendez l'oreille vous entendrez dire du mal du voisin !

Quelques informations véridiques pour alimenter la chronique : il paraît que CROC (Croc ? Croc !) aurait racheté "Dragon Radieux" 6,60 F pendant les semaines de l'hexagone. Les projets du nouveau propriétaire ne sont pas encore connus du personnel, mais il risque d'y avoir des coupes à blanc dans l'équipe de rédaction !

Hebdomadaire, le nouveau "Dragon Radieux" ? Pourquoi pas, surtout que la formule des numéros groupés (n° spécial 1 à 8) offre des perspectives intéressantes...

Bientôt, Dragon Radieux en vente dans les magasins de lingerie et dans les super marchés : à l'étude, un splendide T-Shirt avec l'effigie du Gobelin malfamé qui sévit dans les locaux de la rédaction.

En préparation pour début 86 différents jeux qui devraient faire un certain bruit sur le marché : "Seringues et poudre blanche" le jeu auquel vous êtes accoutumé, "Coups et Blessures" le jeu qui fait bleuh.. et "Bergère et moutons", boardgame rural..

Pour terminer sur une note de tristesse : un jeu simple et distrayant : "La ba-balle"

1 lancez 1D6, sur 1-2-3, allez en 2

2 lancez 1D6, sur 4-5-6, allez en 1

ou "la vie d'une balle de tennis à Roland-Garros" !

SEMAINES DE L'HEXAGONE



LES SEMAINES DE L'HEXAGONE ont fêté cet été leur troisième année d'existence. Comme chaque année, on était plus nombreux que l'année d'avant, allant jusqu'à 60 participants par semaine, et ça a duré plus longtemps ! (un mois et demi).

UNE JOYEUSE EQUIPE

Présentation rapide pour ceux qui ne la connaissent pas encore (il y en a ?....) Tout d'abord la Sainte Trinité :

- Dieu, notre président, connu aussi sous le nom d'Alain BEAUSSANT, est le préposé aux idées ! Il est pratiquement parfait, à part quelques défauts tel son penchant naturel pour l'eau minérale écossaise. Son "alignement" ? Changeons de sujet et parlons plutôt de

- Xavier JACUS notre distingué Secrétaire/Trésorier. Lui aussi ne présente que quelques défauts mineurs ! C'est le diplomate du groupe : il accepte volontiers de négocier en position de force (minimum 5/1) et adore être entouré d'une terrifiante légion d'elfes noirs.

Et tous les saints :

A part ces deux compères (pères spirituels de l'association), et les deux larrons "chaotiques" de la revue Dragon Radieux qui se sont joints à eux (Paul et Caly), les "semaines" mobilisent toute une équipe de joyeux animateurs tous plus "paladins" et gentils les uns que les autres. Citons pour mémoire les plus infames :

- * "Dédé à 25 faces" alias André Terranova
- * "Class! non ?" alias CROC
- * "Elle a certainement eu l'occasion de..."

alias Anne Vétillard

et aussi

* Jean Paul TAFANI

* Olivier FEVRE

et encore l'appui logistique de

* Patrick Durand Peyroles

sans oublier

* x, x, et y ... !

ETE 86 : Du JEU, encore du JEU,
Rien que du JEU !



L'ANNEE PROCHAINE, ON RECOMMENCE !

S
A
D
U
-
A
-
Z
-
O
S

DU STAGE DE RENNES...

Le mois de Juillet à Rennes, a réuni plus particulièrement les wargamers inconditionnels - mais les Cthulhu, Rêves de dragon et autres jeux de rôle ont été également joués abondamment. La ludothèque, de plus de trois cent titres, s'était enrichie des dernières nouveautés (l'An Mil, le Borodino de la compagnie des elfes...) et de quelques classiques offerts par le magasin Pass'Temps de Rennes. Un championnat sur 1812 s'est déroulé en plus de 40 parties et a consacré XAVIER JACUS qui a écrasé sans coup férir une bonne douzaine d'adversaires (j'ai eu personnellement le plaisir de survivre avec 3 pions en fin de partie.) On vit également une partie de FIRE IN THE EAST, une campagne des quatre dernières batailles en double aveugle, une campagne de CRY HAVOC avec 9 joueurs, un mini-championnat d'as des as. Je ne vous parle pas non plus des quelques killers qui rompaient la monotonie des longues journées de jeu, celles-ci allant en gros de 10 h du matin à 2, 4, voire 6 heures le lendemain, ni du mini-grandeur nature qui fut organisé pour les semaines de l'hexagone par le club de Rennes ENFER ET CONTRE TOUS. Dans les quartiers de la vieille ville, dans le cadre des "tombées de la nuit", les Rennois purent voir guerriers et voleurs déambuler d'une taverne à l'autre autour de la cathédrale, en quête de parchemins et de renseignements. En bref, un mois de juillet bien rempli, qui laissa de lourds cernes sous les yeux de XAVIER, DEDE, et ALAIN.



A CELUI DE MORESTEL...

Quelques jours de repos et l'on remettait ça à Morestel, tout près du siège de la revue Dragon Radieux, dans le cadre superbe d'une grande ferme fortifiée médiévale en cours de restauration. Plus d'une soixantaine de joueurs se retrouvèrent là à la fin de la première semaine d'août. Les salles du bâtiment qui nous était réservé furent rapidement envahies et les premières parties démarrèrent aussitôt : "Appel de Cthulhu", "Judge Dredd", "Adv. D/D", "James Bond"... mais aussi "Légendes" (une équipe de joueurs acharnés) et des démos de "Bitume" (Croc était là aussi...), et d'"Empire et Dynasties" (Patrick Durand-Peyroles). Une équipe d'animation de choc était rassemblée : Xavier Jacus, Alain Beaussant, Jean Paul Tafani, Anne Vétillard, Croc, Patrick, Olivier Fèvre, Philippe Lhomme, Paul Chion... Et pourtant nous eûmes les plus grandes peines du monde à faire face à la demande... de joueurs déchaînés.

Tout s'organisa peu à peu, et grâce à l'aide de Jean Luc Dalous, de Finn, et d'autres maîtres de jeu plein de bonne volonté, chacun put bientôt trouver "chaussure à son pied". Le séjour fut égayé par quelques animations prévues ou imprévues : un louche trafic de capsules s'instaura les premiers jours entre les stagiaires intrigués. Les bruits les plus divers couraient... il fallait des capsules pour le "grandeur nature", on achetait les tours de vaisselle avec cette monnaie magique... Le fin mot de l'histoire fut connu le dernier jour : le stagiaire possédant le plus gros trésor, et quelques heureux tirés aux dés, gagnèrent des journées de stage gratuites pour l'année prochaine (voir liste des gagnants). Tant de peine méritait récompense.

Deux Killers furent organisés la première semaine et se terminèrent de manière mouvementée : certains "tueurs" n'hésitèrent pas, par exemple, à



"plastiquer" une partie du bâtiment de jeu, massacrant ainsi quelques douzaines de joueurs et... d'animateurs ! Le milieu du séjour fut marqué par la grandeur nature "Les noces d'Isabeau", dont nous re parlons un peu plus loin.

Un événement tragique faillit endeuille nos agréables journées : au milieu de la deuxième semaine, deux "personnalités" du stage (Croc et Anne Vétillard) disparurent sans laisser

ni traces ni nouvelles. Nous n'avions qu'une seule information : ils avaient découvert l'entrée d'un souterrain en préparant le G.N. Trente six h d'absence, l'inquiétude commençait à peser... Il fallait faire quelque chose ! Un groupe de stagiaires courageux organisa, en plein milieu de la nuit, une fouille méthodique du champ de bataille du week-end. Chacun dut retourner se coucher bredouille. Le lendemain, la gendarmerie serait mise au cou-

rant.... et les "gentils organisateurs" avouèrent leur crime : ce n'était qu'un gag... de mauvais goût.

Que dire encore sur cette rencontre de Morestel, si ce n'est que l'on y trouva encore l'ambiance unique des "semaines de l'hexagone" : boulimie de jeux, contacts, sympathie... et que ce fut une expérience bien agréable que tous souhaitent renouveler l'année prochaine !

ALAIN ET PAUL

JEU GRANDEUR NATURE DU 20 AOUT : LES NOCES DE LA TENDRE ISABEAU

UNE HISTOIRE BIEN CLASSIQUE

Thème du jeu : Le comte de Marchapied organise chaque année une grande fête dans l'une des fermes de son domaine (inaugurant ainsi la tradition démocratique qui sera reprise quelques siècles plus tard par des gouvernants imaginatifs). Ce 9 Aout 1413 les réjouissances seront plus grandes encore puisque le noble comte marie sa fille la douce Isabeau...

La soirée est troublée par le passage d'une troupe de gitans puis par l'arrivée fort surprenante de deux cavaliers armés jusqu'aux dents qui poussent l'audace jusqu'à tuer les deux gardes du comte, et enlever la charmante princesse !

A la grande surprise des joueurs, la scène était jouée par des cascadeurs, munis d'armes métalliques dont la résonance inquiéta les plus braves...



UNE BIEN JOLIE PRINCESSE

Le vieux conseiller du Comte, l'infâme Galimar, trahissait son maître au profit de l'ignoble sorcier Modur. Et les joueurs partirent en quête pour libérer une pauvre princesse qui allait leur causer

bien des tourments.... Initiée aux arts de la magie, la douce Isabeau, avait pris conscience progressivement de ses pouvoirs... et de son charme ! Peu attirée par un mariage plus politique que sentimental, elle décidait de profiter de tous ces événements maléfiques pour partir mener sa propre vie.

Bref, que de difficultés pour ces fiançailles ! La princesse du premier groupe fut capturée par de redoutables "elfes noirs", celle du deuxième groupe, ramenée "poings liés" par son fiancé ne voulut plus entendre parler de mariage, quant à celle du dernier groupe elle connut une fin tragique.

Quelques hauts lieux de ce parcours des braves :

- le camp des gitans ou Philippe Lhomme proposait un "bras de fer" assez particulier, ainsi que d'étranges breuvages....

- l'auberge de l'ours repu, tenue par Jean Paul Tafani, se fit remarquer par la qualité de ses crêpes !



...ENLEVÉE PAR UN AFFREUX SORCIER ET SON INFÂME SERVITEUR



DES RÉBONDISSEMENTS ORIGINAUX

- dans la tour des nuages, son abominable repaire, le sorcier Modur (Croc) inonda les aventuriers d'invectives variées, au milieu d'un épais nuage de fumée, et d'artifices pétaradants.

- Au détour d'un chemin le camp des elfes noirs réservait encore bien des surprises.

Tout ce beau monde, joueurs, figurants, se retrouvait le lendemain pour un grand banquet médiéval, qui réunissait plus de 80 participants dans l'antre du "Dragon". L'ambiance fut excellente, la nourriture abondante, et le vin coula... modérément... des tonneaux, les "héros" ayant bien sommeil



NOS PROJETS POUR 86

Les projets pour 86/87 sont nombreux... Nous vous en ferons part au fur et à mesure dans les colonnes du "Dragon" et du "Stratège".

Nous vous donnons déjà rendez-vous les 20 et 21 Septembre en forêt de Fontainebleau pour "la guerre du feu", jeu grandeur nature préhistorique (bulletin d'inscription en bas de cette page.)

L'été prochain les rencontres reprendront sans doute dans les mêmes lieux mais on parle déjà dans les couloirs de nouveaux sites, afin que vous puissiez vous livrer à votre vice favori plus près de votre domicile

("qu'est ce qu'y font pas aux "Semaines de l'Hexagone" pour inciter les joueurs à la débâche" !).

150 kg de jeux cette année, et une équipe d'animation hors-pair.... Jusqu'où vont ils aller l'année prochaine ?

En tout cas, y'en a qui sont sûrs de revenir, ce sont les joyeux zozos qui ont gagné des journées gratuites à la loterie des capsules (mais si c'est sérieux, on vous l'avait dit !).

Ce sont

* Vincent CUBAYNES (751 capsules) 2 jours

* Benoit et Nicolas FLASQUE : 2 jours

* Sébastien PAUGAM : 1 jour

* B. DESROY : 1 jour

* Cyril GIRARD : 1 jour

A quand le voyage pour les Bacheléares, ou le séjour aux Seychelles ?



GUERRE DU FEU

Un week-end "préhistorique" dans la forêt de Fontainebleau. Inscription 200 F. Un dossier de dix pages vous sera adressé dès réception de votre inscription, afin de vous mettre dans l'ambiance.

Attention !

* VENIR AVEC SON COSTUME (Cravate facultative)

* AMENER SES AMI(E)S

* NE PAS OUBLIER SINGES, MAMMOUTHS... (lasers interdits)

* ANTHROPOPHAGES S'ABSTENIR

* ESPRITS MAL TOURNES AUCUNE CHANCE (sous vêtements obligatoires !)

NOM :

PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL :

VILLE :

Souhaite participer au Jeu Grandeur Nature du 20-21 Septembre, en forêt de Fontainebleau. Je joins à ma demande un chèque de 50 F d'arrhes à l'ordre de "Semaines de l'Hexagone".
Courrier (inscriptions et renseignements) adressé à :
Alain BEAUSSANT, 10 square du Clos Joury, 35650 LE RHEU.

REVUES

REVUES et FANZINES

LE FARFADET (Mensuel n°4). Au sommaire de ce numéro de vacances : une étude sur les aventures orientales dans AD&D et un scénario mixte "Bushido - AD&D oriental" - un banc d'essai de "Lost Worlds" - l'étude d'une ville médiévale - un scénario pour Warhammer.... etc.... 36 pages/18 F

ARCANES (Bimestriel n°3). Une couverture quadri "égyptienne", et 36 pages pour ce magazine édité par "Les Elfes". Au sommaire de ce numéro : trois scénarios pour Féerie, Ost et Cthulhu, un article sur les jeux d'alliance, la suite de la présentation détaillée de la société viking, une présentation des différents climats du monde de Gahan (féerie)... 20 F

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE (Mensuel) à paraître à la rentrée. Ce nouveau magazine annonce une entrée fracassante sur le marché... Le n°0, largement diffusé auprès des clubs, et des magasins, est prometteur. Une diffusion en kiosque, massive, est prévue dès le n°1. Au sommaire : Scénarios AD&D et Cthulhu, une aventure inédite pour "Judge Dredd"... etc...

CASUS BELLI N°33

L'équipe de Casus Belli, en pleine forme, vous propose un numéro superbe pour l'été... Le sommaire est copieux : Compagnie des glaces, jeux ferroviaires, scénarios légendes celtiques, AD&D, aventure Solo... 90 pages bien remplies. Le n°34 "spécial scénarios" ne devrait pas tarder à suivre.

L'OREILLE DE MA CONCIERGE

Si notre service d'espionnage marche bien, il devrait y avoir cinq revues en kiosque d'ici la fin de l'année. Les joueurs ne vont plus savoir où donner de la tête ! Pauvre Dragon Radieux qui reste modestement en boutiques spécialisées en attendant sa sortie hebdomadaire !

LIAISONS DANGEREUSES, fanzine édité par le club de Poitiers en est à son numéro trois. A son sommaire vous trouverez des

articles sur Cthulhu, Féerie, Diplomatie, et autres rubriques. Pour de plus amples informations, contactez ASTRUC T. 5 rue du pollen 86000 POITIERS

VOPALIEC, numéro 30, permet à tout ceux qui ne jouent pas assez chez eux ou aux isolés, de jouer par correspondance. Des jeux les plus classiques (Diplomatie) en passant par des nouveautés, vous aurez de quoi satisfaire vos besoins ludiques. Inscriptions chez P. VERRY 26 square des anciennes provinces 49000 ANGERS

Horreur ! Nous allons oublier **MEKANIX Gadget**, superbe magazine réservé exclusivement aux fans de Bitume, le seul journal gratuit disponible sur le marché du jeu de rôle, et qui vous offre en prime un splendide cadeau dans chaque numéro ! Où trouver Mécanix ? Il faut le mériter... On dit que CROC accepte parfois d'en céder gratuitement un numéro. Qui est CROC ? CELUI QUI SE FAIT PASSER POUR LE CREATEUR DE BITUME, le jeu dont on cause

QUEST

Le numéro deux d'un bimestriel bien sympathique **QUEST** nous vient de Corse et nous montre que là aussi le monde du jeu bouge. Cette revue qui a encore peu de moyens, a des articles fort intéressants particulièrement sur Runequest et présente deux scénari pour l'Appel de Cthulhu et Marvel Superheroes. De plus, deux bandes dessinées "à suivre" agrémentent le tout et je trouve la deuxième pleine de promesses.

CLUBS

LA ROCHELLE :

Création d'un club de jeux de rôle et de simulation à LA ROCHELLE, "LE GRAND PANDEMONIUM". But du club, jouer, jouer, et encore jouer mais aussi développer l'activité ludique dans la région. Président : Patrick DURAND PEYROLES. Adresse du siège social: 75 rue Montmirail 17000 La Rochelle

NIORT :

Dans la bonne ville de Niort, un nouveau club de jeux de rôle ouvre ses portes à la mi-septembre. Son nom ? "LE DRAGON POU CET". Celui-ci mettra à la disposition de ses adhérents une bibliothèque et organisera des séances d'initiations pour les joueurs débutants. Des projets de tournois et de grandeur nature sont à l'étude. Inscriptions et renseignements au **PETIT POU CET** 13 rue Picard 79000 Niort.

TOULON :

Toulon: oui les monstres peuvent aussi jouer dans les clubs! (Les aventuriers ne sont pas proscrits, loin de là). Vous êtes les bienvenus au **COBELIN OPTIMISTE**, où vous pourrez pratiquer Middle Earth, l'Appel de Cthulhu, Rêve de Dragon etc... Ecrivez nous: **BOVET Michel**, le Gobelin Optimiste, le Haut Faron, corniche Escartefigue 83200 TOULON Tél 94-91-78-23 (demander Damien)

CALENDRIER

VALENCE :

Killer sur la ville de Valence! Attention à Septembre! Renseignements à **MOI JEUX** Tél: 75-56-47-63

LIMOGES :

Pour la troisième fois la **COMPAGNIE GRISE** organise à Limoges salle J.P. TIMBAUD sa grande convention nationale multijeu durant le week-end du 4 et 5 octobre 1986. Joueurs expérimentés ou débutants pourront jouer à bien des jeux de rôles connus (AD&D, C OF C, LEGENDES, MALEFICE, PARANOIA, BUSHIDO...) mais aussi à des jeux nouveaux. De plus il y aura une table consacrée à Warhammer (300 figurines peintes exposées) ainsi que des concours divers: nombreux lots. Pour de plus amples renseignements et pour toute inscription s'adresser à : J.J. RUE 10 rue Albert Camus 87100 Limoges où téléphoner à P. Masson 55-35-50-58

RENNES

Le club "ENFER ET CONTRE TOUT" et "LES HUSSARDS D' ISSENGARD" organisent deux journées de démonstrations et de rencontres, les SAMEDI 18 et DIMANCHE 19 octobre à la maison du Champ de Mars, Cours des Alliés à RENNES. Au programme, parties d'initiation aux jeux de rôles, expo de figurines, wargames etc ... Pour tous renseignements: club " ENFER ET CONTRE TOUT" MJC 9 rue de la Pailette 35000 Rennes tél: 99-59-34-07

BOULOGNE-BILLANCOURT

Le club "LE FER DE LANCE" organise le 4ème triathlon inter-clubs de jeux de simulation par équipe de dix joueurs. Au programme Wargame: 1812 et OST, Diplomatie et Fief, Jeux de rôle: Ad&d ou Rêve de Dragon et Appel de Cthulhu. Le triathlon aura lieu le samedi 25 octobre de 13h à 21h et le dimanche 26 octobre de 10h à 18h à la Mairie de Boulogne Billancourt. Hébergement gratuit pour les équipes de province. Renseignements: C. Lefebvre 36 rue du loup pendu 92290 Chatenay Malabry tél: 46-31-04-05

POITIERS

Journées du jouet de pointe à Poitiers du 1 au 5 Octobre, organisées par la municipalité, le conseil Général... avec la participation de la Fédération Nationale des Industries du Jouet. Le salon prend cette année une ampleur internationale et plus de 100 000 visiteurs sont attendus. Dragon Radieux sera présent à cette manifestation, et nous espérons, à cette occasion, rencontrer nos lecteurs de l'ouest. Comme à Parthenay en Juillet, de nombreuses animations sont proposées au public, et le secteur "Jeu de Rôles" ne devrait pas être oublié. Le club de Poitiers "Hexagonal 86" et le magasin "Le Magicien Rieur" nous ont déjà annoncé leur présence.

FONTAINEBLEAU

Revivez "la guerre du feu" en vous inscrivant au jeu grandeur-nature préhistorique organisé par les Semaines de l'Hexagone en forêt de Fontainebleau le week-end du 20-21

Septembre. Tous renseignements en pages spéciales informations "Semaine de l'Hexagone"

COMPTES-RENDUS

"Enfer et Contre tout" (Rennes)

Un "grandeur réelle" médiéval fantastique s'est déroulé les 19-20 avril derniers au Château de la Roche-Jagu (Côtes du Nord). Le club "Enfer et contre tout" avait réuni quatre vingt dix participants qui ont du combattre durement, assister à une messe et brûler moult sorciers pour libérer la région du pacte démoniaque passé par un cèdre du seigneur avec une créature cthulhienne. Ce club décidément bien dynamique a remis ça durant le festival des "Tombées de la nuit" se déroulant à Rennes. Des équipes costumées ont sillonné la ville combattant sorcières et chevaliers. Quelques amis rencontrés au hasard des chemins se posèrent de graves questions au sujet de la santé mentale de participants qu'ils croyaient pourtant bien connaître !

Festival Ludique de Parthenay

Une initiative originale et courageuse de l'équipe d'animation culturelle de la ville de Parthenay (Deux-Sèvres) : une semaine consacrée exclusivement au jeu du 12 au 19 juillet. De nombreuses animations étaient proposées aux visiteurs : exposition de jouets, stands d'éditeurs au palais des congrès, vitrines décorées et rencontres d'échecs, de dames, de Skat... dans les rues piétonnes, jeu "grandeur-nature" organisé le dimanche par "Stratégies et Maléfices", tournois, conférences... Le secteur "jeux de rôles" du monde ludique était représenté par l'équipe dynamique du magasin "Le petit Poucet" (Niort) et par notre journal. Cette manifestation s'est déroulée dans une ambiance agréable, et nous souhaitons vivement qu'elle soit reconduite l'année prochaine. La municipalité de Parthenay a fait la preuve qu'il était possible

pour une ville de Province d'organiser une manifestation de grande ampleur qui soit un succès.

TOURNOI "OPEN-SUD" de TOULON

Organisé par le C.F.S.O. (Comité France Sud Open) et le magasin "Le Manillon" de Toulon, ce tournoi a rassemblé deux cents joueurs acharnés, dans un cadre magnifique, l'ancien fort du Mont Farron. Nous avons eu le plaisir de rencontrer à cette occasion nombre de nos lecteurs du midi, et nous avons pu ainsi échanger diverses impressions sur le fonctionnement du journal et sur le développement des jeux de rôles. Plusieurs clubs, tel "la caverne de l'elfe noir" se sont chargés d'une animation "semi-réelle", costumée, très réussie.

Concours figurines : gagnant Bernard VOISIN (Marseille).

Concours Dioramas : gagnant Marc DIMANCHE (Gap)

Concours joueurs : gagnante Christine PASCAL (Grâce), suivie de Christian GINOUVES (La Garde).

Concours Maîtres de Jeu : gagnant Guy ZAMORA (Versailles), suivi de Laurent TREMEL (Versailles).

Rendez-vous à l'année prochaine et toutes nos félicitations !

CLUB JEDI (Clermont-Ferrand)

Dans la semaine du 19 au 26 avril, le club de jeux de rôle et de simulation de SUP'de CO (Clermont) a organisé et établi le record du monde de la plus longue session de jeu de rôle, jouée en continu et par relais, à 168 h 14 mn et 40 s. Cette manifestation était couverte par FR3 et a reçu de nombreux échos dans la presse.

ANNONCES :

Echange Féerie contre James Bond. Gayral Valentin tél 74-84-06-31

Vends collection complète de la revue "Aviation Magazine", du n°1 au 500, reliés pleine toile rouge, 17 volumes en excellent état. Faire propositions à la rédaction qui transmettra (vente au plus offrant, minimum 4000 F).



Une aventure pour six indiens débutants

INTRODUCTION

Les joueurs font partie d'une tribu d'indiens sédentaires qui vit dans une plaine herbeuse arrosée par une rivière de moyenne importance. Ils élèvent des moutons et vivent paisiblement jusqu'au jour où... la rivière s'assèche peu à peu. En moins de trois heures, elle est totalement vide. Les poissons sont aussi heureux que s'ils étaient dans une brouette de Machefer, et le chef de la tribu l'est au moins tout autant. Il propose donc aux personnages des joueurs d'aller voir ce qui se passe en amont, avec pour ordre principal de régler ce problème le plus rapidement possible.

MATERIEL POUR LA MISSION

Le chef fournit aux joueurs un fusil-harpon, 5 flèches et un sac de couchage par personne.

FUSIL HARPON

Précision : + 00%
Munitions : 1
Portées : 5/10
Poids : 2000
CDF : 1/2
Prix : 1000
Dom : D6 + 2
Main(s) : 2

Les caractéristiques du fusil-harpon ne changent pas s'il est utilisé sous l'eau, par contre toute arme tirée dans l'eau ou de l'eau subit un malus de 20% au toucher, de -1 aux dommages et les portées sont divisées par deux.

RESUME DU SCENARIO

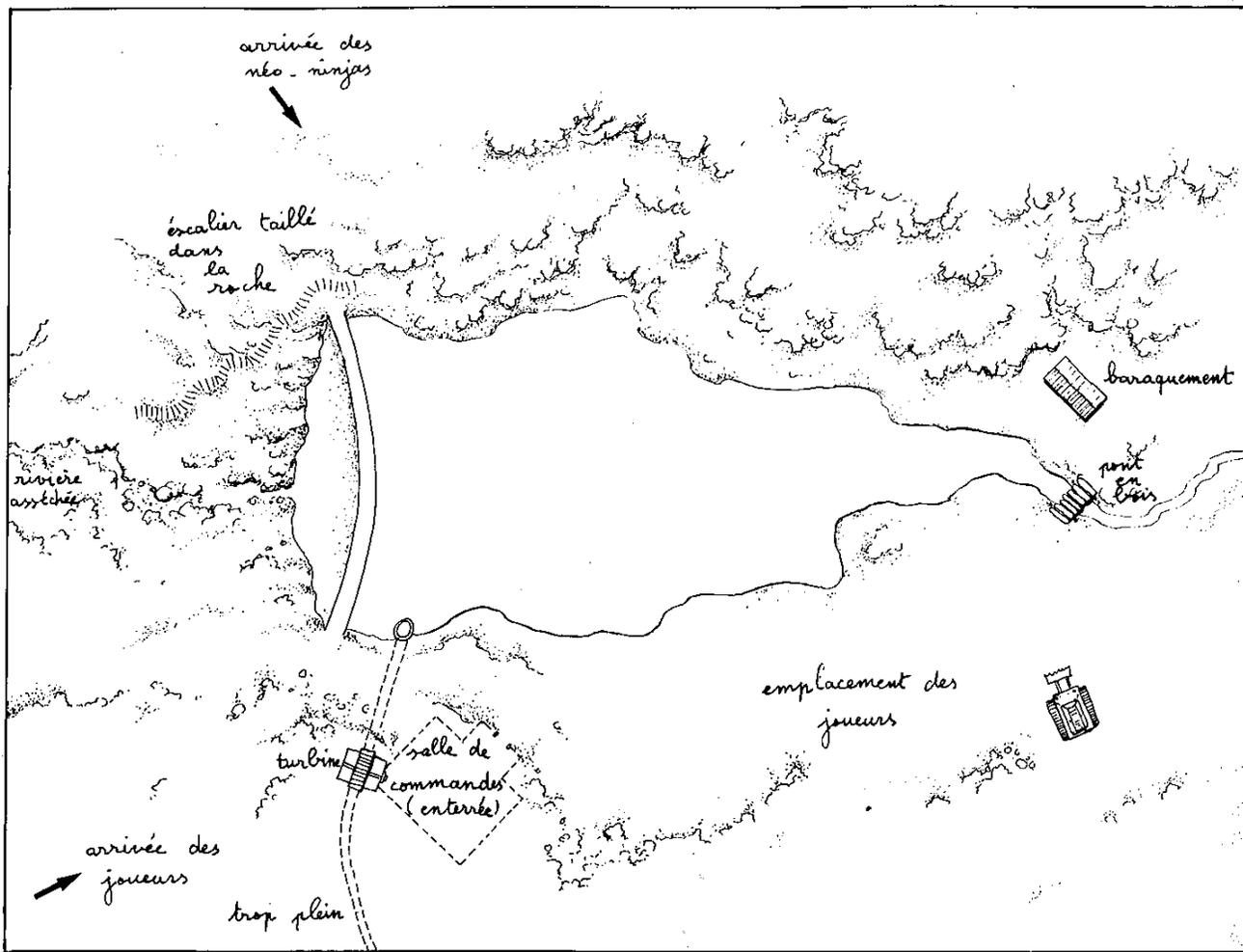
Une tribu de mercenaires a construit un barrage pour fournir de l'énergie à une ville de fourmis. Ils ont donc dévié le cours de la rivière sans penser qu'ils allaient ainsi créer un problème écologique très important. Les joueurs devront tout d'abord remonter le cours de la rivière, et donc traverser le territoire des chevaliers blancs, un groupe de justiciers racistes. Arrivés au barrage, ils devront magouiller pour que les mercenaires les autorisent à dévier le trop plein du barrage par le cours de la rivière. Pendant la nuit qu'ils passent au camp des mercenaires, un groupe de neo-ninjas attaque le camp et tente de détruire le barrage. Les joueurs et les mercenaires devront affronter ce nouveau problème ensemble.

SCENARIO BITUME cRoC

RUMEURS et INFORMATIONS

Si les joueurs tentent de savoir ce qu'il peut bien y avoir au delà de leur territoire, le maître de jeu devra consulter la table ci-dessous

4 D 10 + Prestige	Renseignement
0 ou moins	Rien du tout
1-10	En remontant la rivière vous devrez passer par le territoire des chevaliers blancs, un groupe de fanatiques religieux
11-35	Une malédiction a frappé la tribu, vous ne reviendrez jamais. Vous serez tués par les tueurs de la nuit.
36 - 70	Je sais ce qui a fait disparaître l'eau : c'est un gros monstre. Il suffit de le tuer pour qu'il recrache ce qu'il a bu.
71 et plus	Des hommes blancs ont du construire un barrage pour faire disparaître la tribu. Ils doivent mourir.



RENCONTRES ALEATOIRES

Le maître de jeu doit jeter 1 D6 tous les dix kilomètres pour savoir si les personnages n'ont pas un problème imprévu.

D65MOD	EFFET
4 ou moins	Rien
5	D6-2 points de dommage à chaque roue (roches, ronces ou petits fossés).
6	Jet de conduite moins 30% pour éviter une collision. (Arbre coupé barrant la route)
7	D6 points de dommage sur chaque roue avant et au dessous (Grand fossé)
8	2 D6 points de dommages à l'avant (Talus)
MOD : Ajouter 1 au dé si le véhicule roule à plus de 50 kph. Ajouter 1 au dé si le véhicule roule à plus	de 100 kph Retrancher 1 au dé si le véhicule roule à moins de 30 kph

UNE LEÇON DE TOLÉRANCE

Au bout de 30 kilomètres les personnages entendent très distinctement des bruits de moteurs sur la même rive qu'eux, à peu près à 200 mètres. Ils voient alors apparaître un groupe de cinq motards-chevaliers. Ceux-ci atta-

quent immédiatement les joueurs qui ne sont pas blancs (donc principalement les indiens). Le combat qui s'ensuit est particulièrement dangereux, surtout parce qu'il se passe en forêt. En effet tous les tours de combat pendant lesquels le personnage se déplace en utili-

sant un véhicule, il doit réussir un jet de conduite à moins 10% (plus les ajustements dus à la vitesse). S'il rate, il rentre dans un arbre (XX-XX sur la table de collision).

Dès que les chevaliers subissent au moins deux pertes, ils fuient à vive allure vers leur camp qui se situe à environ un kilomètre. Le maître de jeu devra bien faire comprendre aux joueurs qu'ils n'ont pas intérêt à les pourchasser, sous peine de voir la poursuite se terminer comme celle des speeder-bike sur Endor.

LE BARRAGE

Au bout de 50 kilomètres le paysage change peu à peu : la forêt fait place aux buissons secs, et le terrain plat aux collines. La raison de la disparition de l'eau ne fait plus aucun doute. Le lit de la rivière est entièrement barré par une grande muraille de béton. Sur le dessus, un homme lève la main en signe de paix. Si les joueurs attaquent, les mercenaires se défendent comme ils le pourront et n'auront sûrement pas de mal à faire un massacre ! S'ils tentent de parlementer,

le chef des mercenaires s'approchera et demandera aux joueurs quel est leur problème.

Un jet de marchandage est nécessaire pour connaître le degré de réussite des palabres. Le maître de jeu peut et doit modifier la valeur de marchandage du porte-parole selon son comportement et ses paroles. La modification ne peut dépasser 20%, aussi bien en plus qu'en moins.

LA DEVIATION DU TROP PLEIN

Si le jet de marchandage est raté, le chef des mercenaires autorisera les joueurs à construire une déviation pour le trop plein, mais sans aucune aide des membres de son groupe. Un tel travail prendra deux semaines à six personnages (Une semaine si un des personnages possède le talent de construction). Un jet de résistance sera nécessaire chaque jour pour éviter de subir les mêmes malus qu'un manque de nourriture (-5% à tous les talents). Si le jet est réussi, le chef des mercenaires prête un bulldozer et un membre de sa tribu qui dirigera les travaux (seulement si aucun des personnages n'a le talent de construction). Le bulldozer a pour effet d'augmenter la valeur du talent de résistance pour le jet journalier de 20%.

ATTAQUE NOCTURNE

Six jours après l'arrivée des personnages, la nuit, le camp est attaqué par un groupe de mercenaires néo-ninjas. Durant tout le combat, il ne faut pas oublier les malus dus à la fatigue. Les ninjas sont au nombre de 20, mais on estime que cinq attaquent plus spécialement le camp des joueurs. Le combat terminé, les personnages peuvent se rendormir. Il n'y a aucun moyen de prendre un néo-ninja vivant et on ne peut donc pas savoir par qui ils étaient embauchés.

LE RETOUR

Si au cours du combat un des personnages sauve le chef des mercenaires, celui-ci offrira un fusil de chasse à canon

scié et 12 cartouches en guise de remerciement, ainsi qu'une réduction de 50% pour la tribu pour la location des services de sa propre tribu. Le retour se passe sans problèmes, les chevaliers blancs ne montrent pas le bout de leur nez et les jets de rencontre sont diminués de 2. L'arrivée au village est un triomphe, chaque personnage gagne 200 points de prestige et sans aucun doute la considération générale de la tribu.

LES CHEVALIERS BLANCS

Cette tribu est un compromis entre les skins et les justiciers. Ils considèrent les autres races comme inférieures et tentent de les éliminer. Leur blason représente une fleur de lys rouge sur fond blanc. Ils sont vêtus comme des chevaliers et combattent comme tels.

Caractéristiques : FO:8 EN:7 AG:5 RA:5 IN:6 BE:4 PE:5 PR:5 PV:28 SE:7
Talents : CON:70 COM:60 (80 à la lance) REP : 55 DIS : 45 RES : 85
Équipement : Ils sont vêtus de métal (AR:4), armés de lances et de poignards et chevauchent des motos (8 armures/ACC + 5/VIT:130).

LES NEO-NINJAS

Ce sont des mercenaires sanguinaires et violents. Ils sont toujours habillés de noir et possèdent tous le talent de camouflage et de spécialisation en shurikens. Leur but, dans cette aventure est de détruire le barrage, ils tenteront tout ce qui est possible pour y arriver.

Caractéristiques : FO:5 EN:4 AG:9 RA:8 IN:5 BE:3 PE:10 PR:7 PV:16 SE:4

Talents : LAN:50 (70 au shurikens) SAU:80 COM:75 REP:65 DIS:90 RES:45

Équipement :

les néo-ninjas sont vêtus de tissu (AR:1) et sont armés jusqu'au dents: 2 griffes de combat, 2 grenades offensives, 5 shurikens, une épée courte et 1 grenade fumigène chacun.

SHURIKEN

Précision : + 10%

Portées: 07/15

Prix : 200

Dommmages : D6-1

CDF: 2

MA : 1

Poids : 75

EPEE COURTE

Précision: + 05%

Poids: 1500

Dommmages: D6

Prix: 250

MA:1

LES MERCENAIRES BATISSEURS

Ils sont plutôt pacifiques et ne cherchent pas à causer de problèmes aux autres tribus. Ils sont 20 et possèdent un bulldozer (Chassis chenillé/Pelle, 8 armures, passager/ACC + 5/VIT:10). Leur blason représente une maison en brique rouge surmontée d'une pelle et d'une pioche. Ils possèdent tous le talent de construction.

Caractéristiques :

FO:9 EN:8 IN:5 PR:5 PE:4 BE:5 AG:3 RA : 1 PV : 32 SE : 8

Talents :

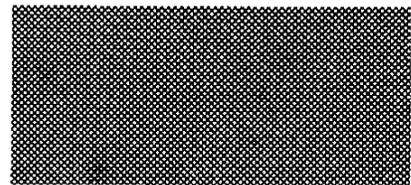
TIR:60 COM:65 RES:95 CON:40

MAR:75 MEC:45 PRÉ:55 SAU:60

DIS:35 REP:60 SED:80/40 LAN:40

Équipement:

Ils sont vêtus de cuir et de tissus (AR:2). Ils sont armés d'épées et d'arcs (10 flèches). Ils possèdent en outre, un stock d'outils de terrassement et même une caisse de 20 grenades qu'ils utilisent pour les travaux difficiles (tunnels etc...)



**MIEUX
JOUER**

Le personnage du BARBARE

Nous préférons laisser à "grand-père dragon" la responsabilité de vous expliquer les aspects techniques difficiles de certains jeux. "Mieux jouer" est une rubrique nouvelle qui présentera, plus ou moins régulièrement, les particularités de personnages ou de "créatures" difficiles à jouer ou peu connus, aussi bien dans un univers médiéval que dans des jeux SF ou contemporains...



Le barbare est une sous-classe des guerriers. Donc, sauf indications contraires, il peut utiliser et faire ce que fait un guerrier. C'est un personnage qui est courageux, robuste, résistant, rude et endurci à la vie en extérieur. Il faut dire qu'il vit avec sa tribu dans des endroits où l'on ne trouve aucune civilisation. Ces conditions difficiles de vie (climat, prédateurs, etc) sont nécessaires pour transformer les individus en guerriers barbares. Ce lieu de naissance est très important pour les nombreuses possibilités du personnage. Par exemple, s'il est issu du nord il sera accoutumé au froid contrairement au nomade du désert pour qui le froid sera un redoutable ennemi pendant un certain temps. Le barbare est un expert des techniques de survie dans les lieux sauvages et hostiles identiques à sa terre natale. La vie au sein de sa tribu lui a procuré de nombreuses capacités et habilités, une sorte de sixième sens et une excellente endurance, une récupération plus rapide des blessures. Comme vous allez pouvoir en juger, les avantages du personnage de barbare sont grands si le joueur oublie un peu de jouer les inconvénients. Le maître de jeu devra surveiller ces joueurs barbares afin de préserver l'esprit de cette sous-classe.

Pour que votre personnage fasse partie des barbares, il doit satisfaire à un minimum dans certaines de ses caractéristiques: 15 en force, 15 en constitution, 14 en dextérité et un maximum de 16 en sagesse. Il est exclusivement humain et ne peut pas être biclassé. Il ne sait ni lire ni écrire et devra apprendre s'il le veut. Il n'utilise aucun langage d'alignement. Il parle la langue commune ainsi que le dialecte de sa tribu. Il peut, suivant son intelligence, apprendre un certain nombre de langues supplémentaires. Il choisit n'importe quel alignement non loyal. On ne lui compte aucun bonus sur les points d'expérience gagnés car il n'a pas de fonction très précise. Il tire ses points de vie sur un dé à 12 faces et ajoute ceux dus à sa constitution qui sont le double de la normale.

Tableau 1

constitution	15	16	17	18
pv supplém.	+2	+4	+6	+8

Les ajustements sur la classe d'armure sont aussi différents de la normale. Si le barbare porte soit une armure de cuir ou de simples vêtements, un petit bouclier en bois, en métal ou un écu (buckler), il voit ses bonus doublés. S'il est équipé d'une autre sorte d'armure, même padded leather, ou d'un grand bouclier il n'y a rien de changé.

Tableau 2

dextérité	14	15	16	17	18
CA (léger)	0	-2	-4	-6	-8
CA (autre)	0	-1	-2	-3	-4
Réaction	0	0	+1+2	+3	

Il n'y a aucune modification sur la réaction. Il faut noter que cet avantage sur la classe d'armure oblige le barbare à porter au plus une armure en cuir et un petit bouclier, ce qui n'en est pas un pour les ajustements des armes sur les classes d'armure type.

Le barbare a une base de déplacement plus rapide que la normale, à savoir 50 mètres par round. Pour tout savoir sur ce sujet, reportez-vous au numéro 3 du DR.

Le barbare attaque comme un guerrier sur la même table. Il peut utiliser tout type d'armes. Au départ, il en dispose de 6 parmi lesquelles doivent obligatoirement se trouver la petite hache, le couteau (knife) et la lance. Le choix des autres armes dépend de l'endroit où il vit. Le maître de jeu peut imposer une limite dans ce choix. On verra quelques exemples plus loin. Il gagne la compétence d'une nouvelle arme tous les 2 niveaux. Il utilise les autres avec une pénalité de -1. Jusqu'au niveau 5, il attaque une fois par round. Entre le 6ème et le 10ème, il attaque 3 fois tous les 2 rounds et après le 11ème niveau il attaque 2 fois par round. Ces attaques ne sont applicables que pour les armes de poing.

Son aptitude naturelle au combat lui permet de toucher sans armes magiques les créatures normalement touchables par ce type d'armes, +1 +2 etc, suivant son niveau. Ainsi au 4ème niveau, il peut toucher les créatures touchables par armes +1, au 6ème celles touchables par armes +2, au 8èmes par armes +3, au 10ème par armes +4, au 12ème par armes +5 ou plus. Cette aptitude permet uniquement au barbare de toucher la créature sans infliger de dégâts supplémentaires. Parmi toutes les classes de personnages, seuls les barbares ont cette possibilité (même les guerriers ne peuvent pas le faire). Il est déjà sorti un personnage de barbare "non officiel" qui avait la particularité de pouvoir entrer dans une furie lors d'un combat. Il tuait jusqu'à ce que tout ce qui l'entourait soit mort. Je tiens à préciser que dans le personnage de barbare de l'Unearthed Arcana de Gary Gygax il n'en est absolument pas question.

Le barbare a besoin de beaucoup de points d'expérience pour effectuer ses montées de niveau. Il gagne, jusqu'au 8ème, un d12 points de vie cumulables entre eux ainsi qu'au bonus de constitution. Quelque soit son niveau, il porte le titre de barbare. Ce personnage est illimité en montées, Voici cette table :

Tableau 3 :

Points d'expérience	Niveau	Nombre de dés
0 - 6.000	1	1
6.001 - 12.000	2	2
12.001 - 24.000	3	3
24.001 - 48.000	4	4
48.001 - 80.000	5	5
80.001 - 150.000	6	6
150.001 - 275.000	7	7
275.001 - 500.000	8	8
500.001 - 1.000.000	9	8+4

Pour chaque niveau au-dessus du 8ème, il doit obtenir 500.000 points d'expérience supplémentaires et gagne 4 points de vie par niveau. Comme il ne gagne plus de dé de vie, les points de constitution ne sont plus à ajouter (comme pour les autres classes).

Le barbare a aussi de nombreux bonus concernant ses jets de sauvegarde. Voici un tableau récapitulatif :

Tableau 4 : niveau	paralyse		pétrification		baguettes et bâtons magiques	
	poison	mort magique	polymorphose	magiques	souffles	
1 - 2	10	11	12	14	15	
3 - 4	9	10	11	13	14	
5 - 6	7	8	9	11	11	
7 - 8	6	7	8	10	10	
9 - 10	4	5	6	8	7	
11 - 12	3	4	5	7	6	
13 - 14	1	2	3	5	3	
15 - 16	0	1	2	4	2	
17 et +	-1	0				

On note dans cette table les valeurs 1, 0, et même -1 ce qui paraît facile à réaliser avec un dé à 20 faces. Voici quelques explications. Le 1 sur un d20 est toujours un échec. Pour le reste, prenons un exemple : un joueur a un barbare du 17ème niveau qui doit se sauvegarder contre un poison avec -3 sur le dé. Il lance un d20 et fait 2. Cela fait $2-3 = -1$, la sauvegarde est réussie. Maintenant le même personnage face à un poison normal sans malus au dé, fait 1. Bien qu'il se sauvegarde à -1, la sauvegarde est ratée. Contre les sorts, les jets varient pratiquement à chaque niveau.

Tableau 5

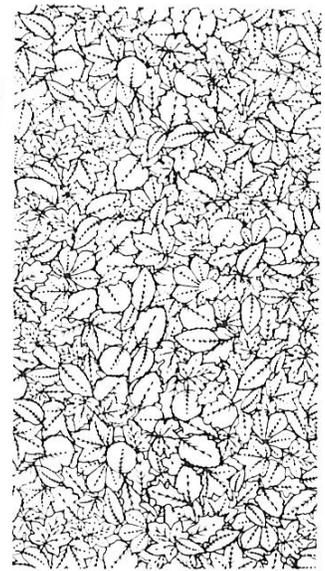
Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	et +
Sorts	17	17	16	15	13	13	12	11	9	9	8	7	5	5	4	3	2	

Un autre trait caractéristique du barbare est qu'il déteste la magie en général et en particulier les objets magiques. On notera quelques transgressions possibles au fur et à mesure qu'il monte en niveau. On verra en détaillant ses capacités qu'il peut détecter la magie et les illusions. Le barbare cherchera souvent à détruire les objets magiques qu'il trouve (il peut s'en apercevoir), ou que le groupe trouve. S'il réussit à le faire, alors il se voit allouer les points d'expérience que représentait l'objet comme si c'était lui qui le possédait. Il refuse à bas niveau d'utiliser un objet quand il sait qu'il est magique. C'est ainsi qu'il attendra au moins le 3ème niveau pour commencer à vouloir boire une potion magique. Il sera au moins au 4ème pour oser utiliser une arme magique et il ne portera pas d'armure ni de bouclier magiques avant le 5ème. Ce n'est pas avant le 7ème qu'il pourra utiliser des objets magiques ressemblants à des armes comme par exemple rod of smiting, javelin of piercing, net of entrapment, trident of warning (cette liste n'est pas du tout limitative). Il voudra bien lire un parchemin de protection une fois passé le 9ème niveau et c'est à partir du 10ème qu'il consentira à vouloir se servir de la plupart des objets magiques utilisables par les guerriers. Je donne le niveau minimum pour l'utilisation, mais rien n'empêche de remonter ces limites. Le barbare est par essence un personnage détestant la magie, il s'en méfie, il a des possibilités pour la détecter, donc il ne se servira d'un objet magique qu'à titre exceptionnel, si cela est indispensable et surtout s'il en est bien convaincu. On peut très bien concevoir un barbare n'utilisant aucune forme de magie et détruisant tous ces objets.

Il n'aime pas la magie et encore moins ceux qui l'utilisent, alors rangez les magiciens, clercs et autres druides ! Au premier niveau il ne tolère la présence d'aucun lanceur de sorts autres que ceux de sa tribu. Il ne voudra pas partir en aventure en leur compagnie. Ensuite les clercs sont plus ou moins tolérés tant qu'ils utilisent des sorts ressemblants à ceux des shamans et des sorciers guérisseurs (witch doc-

tor) de sa tribu. Pour ceux qui ne connaissent pas la liste de ces sorts la voici :

Tableau 6 : Niveau du sort	1	2	3	4
shaman	Cure-light wound Detect evil Detect magic Light Protection from evil Resist fear	Augury Chant Detect charm Resist fire Snake charm Speak with animals	Cure blindness Cure disease Dispell magic Locate object Prayer Remove curse	Divination Exorcise Neutralize Poison Tongues
witch doctor	Affect normal fires Dancing light Identify Push Shield Ventriloquism	Audible glamor Detect invisibility Invisibility Levitate Magic mouth Scare		



Dès que les sorts sont de plus haut niveau ou différents de ce qu'il a l'habitude de voir, alors cela devient suspect à ses yeux. Les magiciens ont moins de chance que les clercs (ou les druides) auprès du barbare car il ne les supporte pas. Le magicien (même multi-classé) sera toujours évité. A partir du 6ème niveau (et pas avant!), il voudra bien faire une entorse pour une très courte période si c'est absolument nécessaire. C'est-à-dire qu'il tolérera sa présence pour son aide à un moment précis de l'aventure. Puis merci et au revoir! Je vais essayer d'illustrer avec un exemple. Un groupe explorant une caverne se retrouve face à un gouffre de 30 mètres de diamètre. Il est alors impossible de tendre une corde. Les parois étant lisses et humides, il est impossible d'escalader. S'il paraît très important de traverser et si le barbare est convaincu qu'il n'y a aucun moyen non magique pour passer, il voudra bien que le groupe revienne avec un magicien qui aura la possibilité de lui faire franchir cet obstacle. Mais ignorant si la présence d'un magicien est indispensable, il n'en veut pas dans le groupe pour prévenir le cas où on en ait besoin. Arrivé au 8ème niveau, il fera, s'il voit une importance à sa présence, une association occasionnelle pour une aventure avec un magicien. Si celui-ci est déjà intégré au groupe, il sera regardé par le barbare avec défiance.

Quelles sont donc ses possibilités?

La plupart d'entre elles sont en relation quasi directe avec son environnement. C'est dehors, et particulièrement dans le milieu où il a vécu, que s'expriment le mieux les possibilités du barbare. On peut classer ces capacités en trois grandes catégories : celles qui sont valables partout, celles possibles dans sa terre natale et celles qui dépendent des conditions de vie et des rites de sa tribu. Là encore, il faut noter l'importance de son lieu de naissance et de son mode de vie. **COMMENCONS DONC PAR LA PREMIERE CATEGORIE.** Le barbare est capable d'escalader des falaises, de monter aux arbres, comme un voleur humain du même niveau avec la même dextérité grimpe au mur. Il ne peut escalader que des endroits naturels. S'il veut escalader des surfaces particulières (murs, grilles, etc), il faut qu'il ait eu l'occasion de connaître ce type de surfaces et qu'il se soit entraîné spécialement.

Il peut se cacher dans un environnement naturel, comme un voleur humain de même niveau et avec la même dextérité se cache dans les ombres. Si ce milieu est très familier au barbare (lieu de naissance ou lieu de vie actuelle), il peut se cacher comme un voleur ayant 3 niveaux de plus que lui. Ainsi un barbare du 3ème niveau avec 17 en dextérité a 42% de chance de se dissimuler dans son propre milieu et 25% dans un milieu différent.

Le barbare surprend 3 fois sur 6 ou alors 4 fois sur 6 dans son milieu familier. En retour un barbare est difficile à surprendre. Il n'est sur-

pris qu'une fois sur 10 et même 1 fois sur 20 dans son milieu. N'oubliez pas que l'on peut avoir la possibilité de surprendre et que ce groupe ne soit pas surpris.

Etant difficile à surprendre, le barbare a une sorte de sixième sens qui le prévient des attaques de dos (comme le font voleurs et assassins). Il a 5% de chance par niveau de détecter une telle attaque et donc de la contrer. Elle devient alors une attaque normale (plus de bonus au toucher ni de dégâts multipliés), et le barbare a le droit de répondre aussitôt, même s'il était déjà engagé dans un combat pendant ce round.

Ce personnage est résistant, habile et il a du tonus. Il peut faire des bonds de 1,20m à 1,80m. La différence de longueur dépend de la surface sur laquelle il prend appui; moins elle se prête à ce genre d'exercice, moins long sera le bond. Il a la possibilité d'effectuer des sauts avec et sans élan. Sans prendre d'élan, il peut sauter jusqu'à 3 m en avant, 90 cm en arrière et 90 cm en hauteur. S'il peut bénéficier d'une course d'élan sans être gêné (par des objets ou une armure encombrante, par des obstacles...), il peut franchir de 4,80m à 6,30m (4,50m + 1d6*30cm) en longueur, et de 1,35m à 1,80m (1,20m + 1d4*15cm) en hauteur. Il faut bien sûr toujours adapter ces chiffres suivant les circonstances. Un barbare n'est pas capable de franchir une crevasse de 5m en portant une plate mail, et peut-être même sans armure car une course d'élan sur glace n'est pas très facile sans chaussures adéquates.

Pour l'aider face à la magie, le barbare a des facultés tout à fait spéciales lui permettant de détecter les objets magiques et les illusions. Face à une illusion, le barbare a 5% de chance par niveau (jusqu'à un maximum de 75%) de la détecter qu'elle soit visuelle, auditive ou sensorielle. Tout ce qui correspond aux sorts du type illusion ou fantôme peut être détecté par lui. Ce sont bien sûr les sorts comme audible glamor, hallucinatory terrain, phantasmal force, change self mais aussi ventriloquism, invisibility et d'autres encore que je vous conseille de vérifier sur le Players Handbook ou l'Unearthed Arcana!

Il a aussi la possibilité de détecter la magie autre que les illusions. C'est ainsi qu'il peut s'apercevoir d'un sort lancé (charm, unseen servant par exemple) ou de découvrir les objets magiques à sa portée. Il ne peut en aucun cas détecter une personne utilisant la magie à l'aide de cette capacité. Il a 20% de chance de réussir plus 5% par niveau sans pouvoir dépasser un total de 90% quelque soit les niveaux supérieurs. Un barbare du 5ème niveau a 45% de chance de détecter la magie, d'autres de niveau 14 ou 17 ont 90% de réussir (le maximum). Cette détection ne révèle pas le type de magie.

Pour effectuer ces détections, le barbare doit se concentrer pendant un round sur l'illusion présumée ou sur l'objet à tester. Il ne décou-

vre rien d'un simple coup d'oeil. Avec ces possibilités, il est difficile pour lui de dire qu'il utilisait un objet magique sans le savoir.

Il existe encore une des caractéristiques initiales du barbare qui est modifiée: le charisme. Son score en charisme correspond à celui a pour tout le monde sauf pour les autres barbares. Vis à vis d'eux, il ajoute à ce score son niveau d'expérience. Un barbare du 7ème niveau a 12 en charisme pour la majorité des gens mais il a 19 (12 + 7) pour les autres barbares. On verra une des importances de cette particularité en décrivant la horde barbare.

VOYONS MAINTENANT LA DEUXIEME CATEGORIE. Ces capacités sont pleinement utilisables dans le milieu naturel du barbare, celui de sa naissance. Il peut néanmoins les utiliser dans d'autres endroits où il a déjà vécu pendant un mois minimum. Cette période lui est nécessaire pour se familiariser avec la nouvelle flore, faune, connaître et s'adapter au relief et à la géographie des lieux, s'habituer au climat, etc. Il ne faut pas laisser le barbare faire ce qu'il veut partout et exiger le mois de vie nécessaire. Si le milieu ressemble à un endroit où le barbare a déjà vécu, on peut lui octroyer quelques jours pour se retrouver. C'est au MJ de décider, suivant le passé du barbare, le temps qui lui sera nécessaire pour s'adapter au nouveau milieu. Cela peut aller de quelques jours jusqu'à quelques mois ou quelques années pour qu'un viking s'adapte au désert ou un nomade à la vie en marais.

Une fois le milieu connu, le barbare a les talents de pouvoir survivre dans ce milieu à l'état sauvage. Il cherche lui-même sa nourriture : chasse, pêche, capture de petits animaux au piège, cueillette de fruits, des baies, recherches de racines... Il est capable de se construire un abri le protégeant du climat et des principaux prédateurs. Il sait comment se protéger (pièges, vêtements, armes...). Il peut faire du feu et d'autres choses encore détaillées plus loin.

Vivant seul, il est doué dans les premiers secours. Il panse les blessures, remet des entorses et des fractures. Le barbare peut confectionner des remèdes naturels pour soigner les maladies. S'il a affaire à une maladie ou à un poison naturel, il a 10% de chance d'effectuer une guérison complète. S'il connaît déjà le poison ou la maladie, il a alors 50% de chance plus le score en constitution du blessé, de réussir une guérison. Il peut soigner ainsi d'autres personnes que lui-même en continuant les soins en s'occupant d'eux quotidiennement. Dans tous les différents soins, le barbare redonne un point de vie immédiatement puis 2 pv de récupération par jour de repos et un seul si le personnage exerce une activité.

Il est capable de déterminer la direction qu'il suit, de se repérer par rapport aux indices du milieu. Il peut prédire le temps (comme le fait le druide) pour les 6 heures à venir dans un rayon d'un peu plus de 2,5 km. Il connaît alors l'état du ciel, la température, les précipitations, le vent, etc.

Il identifie plantes et animaux comme un druide du 3ème niveau quelque soit le sien.

Il peut pister, en extérieur exclusivement, comme un ranger du même niveau. Un barbare 4ème a un pourcentage de base de 50%. N'oubliez pas que le maximum est de 110% (10ème niveau) et qu'il existe de nombreux ajustements (voir numéro 2 du DR).

DANS LA TROISIEME CATEGORIE, on trouve des possibilités liées au mode de vie qu'il a eu dans sa tribu. Ainsi c'est le MJ qui détermine suivant la nature de sa campagne et l'origine du barbare, une ou plusieurs de ces capacités.

Le barbare peut domestiquer et utiliser des animaux sauvages et leur apprendre des petites tâches. Ces animaux sont souvent des chiens sauvages, plus rarement des loups, des lynx, des grands oiseaux. Il faut absolument limiter cette liste bien que le MJ puisse autoriser un autre animal si celui-ci est très fréquent dans la tribu du barbare.

On peut lui accorder la possibilité d'imiter des bruits ou des cris d'oiseaux ou d'animaux. Il peut s'en servir pour les prévenir, les leurrer ou signaler sa présence à un membre du groupe.

On peut aussi lui reconnaître l'habileté de construire des pièges, de creuser des fosses pour capturer des créatures ou des animaux de taille différentes. On peut même aller jusqu'à de gros animaux, c'est le temps qui limitera la réalisation, ou l'efficacité.

Il peut avoir la possibilité d'envoyer et de comprendre des signaux à longue distance. Il se sert d'une seule méthode, celle de sa tribu à savoir le tam-tam, la fumée, le miroir, ou un autre instrument (cor, voix...). Cela permet de communiquer à longue distance.

Il peut être capable de monter à cheval. C'est le cas de certains nomades. On peut aussi lui accorder la possibilité de savoir conduire un détachement d'hommes à cheval. Il se sert alors de sa monture pendant les batailles.

Il peut aussi, s'il ne monte pas à cheval par exemple, se déplacer à grande vitesse (le double de la normale). Il peut maintenir ce rythme pendant un maximum de 3 jours complets avant de se reposer en se déplaçant une journée à vitesse normale. Ensuite, il peut recommencer à forcer l'allure. Attention, ce n'est pas de la marche forcée. Le barbare utilise ce type de déplacement comme tous les autres personnages, avec une petite différence quand même, sa résistance et son endurance sont le double de la normale. Il subit néanmoins les ajustements pour les déplacements présentés dans le numéro 2 du DR.

Il peut construire de petites embarcations se manoeuvrant avec une pagaie comme un canoë, un radeau. Il peut alors les utiliser parfaitement, les dissimuler des regards indiscrets.

Dans le même esprit, on peut lui accorder la possibilité de construire de plus grosses embarcations, des bateaux en bois que l'on manie à la rame ou que l'on fait naviguer à la voile. Il faut bien sûr que le barbare dispose du matériel minimum à cette construction. On peut penser aux drakkars des normands. Il aura donc la capacité de manoeuvrer de tels bateaux.

On s'aperçoit que le barbare a les possibilités du guerrier, des capacités de voleur, de druide, de ranger ; il possède des talents de détections, de soins et d'autres plus diversifiés suivant l'habitat. Je pense donc qu'il faut le laisser utiliser librement toutes ses capacités en leur donnant un cadre bien précis afin de ne pas rendre ce personnage surpuissant par rapport aux autres. Veillez à ce qu'il respecte les restrictions aussi strictement que possible.

Comme je l'ai répété souvent, un élément des plus importants de sa vie est son lieu de naissance, dont dépendent grand nombre de ses capacités et leurs utilisations. Il faut attribuer dans votre campagne un endroit où vivent des tribus barbares. Le lieu géographique doit être clairement situé sur la carte. Cet endroit ne doit pas être atteint par la civilisation environnante. Il faut définir la leur. Ensuite, le joueur peut dire : "Mon barbare vient des pays du grand froid". Ainsi tout est défini. Les membres de ces tribus sont issus des hommes des cavernes, des derviches, des nomades (voir sur le MM1 à men). Le milieu difficile où vit la tribu va générer parmi ses membres des barbares.

Je vais vous donner quelques endroits du monde de Greyhawk et de Trégor où vivent ce style de tribus.

DANS LE MONDE DE GREYHAWK:

The lands of the Frost, Ice, Snow barbarians et Hold of Stonefist sont les pays des barbares du type scandinave, les vikings. En plus des armes de départ, ils utilisent l'épée large et l'arc court. Peu d'entre eux montent à cheval, mais ils savent construire des bateaux en bois et peuvent se déplacer à grande vitesse.

On trouve dans les Rovers of the Barrens les plus barbares des barbares. Ce sont d'excellents cavaliers et ils peuvent se déplacer à

grande vitesse. Ils sont capables de domestiquer des loups, de construire des canoës, d'imiter les bruits et d'élaborer des collets et des pièges à base de filets. Les armes supplémentaires qu'ils utilisent sont le club, le lasso ou l'arc court.

Les Tiger Nomads et les Wolf Nomads sont eux aussi d'excellents cavaliers. Ils sont meilleurs dans la communication à longue distance et sont bien habitués au désert. Ils utilisent la lance, le cimenterre et l'arc court composite.

Dans l'Amedio jungle ou l'Hepmonaland se trouvent des tribus habituées à évoluer dans une végétation luxuriante. Il communiquent facilement à longue distance, peuvent se déplacer à grande vitesse. Ils construisent des canoës et de nombreux pièges. Ils imitent les bruits de la jungle pour se localiser. Les armes sont là encore adaptées: pour ceux de l'Amedio jungle ce sont le club, la sarbacane, les darts ou les javelines courtes; pour ceux de l'Hepmonaland, ce sont la javeline, le club, l'épée courte, et l'atlatl (sorte de petite javeline lancée par un propulseur).

DANS LE MONDE DE TREGOR -

Là aussi, les barbares peuvent être originaires de zones géographiques et climatiques très diverses. Citons par exemple les montagnards de la région de Naradut (Kirkwall), les Kurnes du désert de l'Effir (Fellendar) ou les humains de la race de Canalion dans le Nord de l'Ellansdale. Les guerriers du peuple des Sandars, nouvelle race particulière au Monde de Tregor, peuvent être également joués comme des barbares. Toutes ces peuplades particulières seront décrites en détail dans la brochure "trégor" à paraître prochainement. En s'inspirant de ces deux exemples, chaque MJ peut inventer une tribu s'accordant à sa campagne. Il déterminera le lieu, les coutumes, les armes connues et donc utilisées, les talents liés au milieu ainsi que l'influence de celui-ci.

Le dernier point que je vais développer au sujet du barbare, est la possibilité (encore une!) de constituer une horde.

Pour ce faire, il doit être au moins du 8ème niveau. Il ne peut réunir cette horde que dans sa terre natale parmi ceux qui y vivent. Il regroupe ainsi un nombre de barbares (niveau 1) égal au nombre de ses points d'expérience divisés par 1000. Le minimum est donc de 275 personnes. En plus de ces hommes, le chef de la horde (celui qui la lève), aura 2 aides de niveau moitié du sien (on arrondit en dessous) et chaque aide aura à son tour 2 assistants de niveau moitié encore. La horde peut compter dans ses rangs shamans et sorciers guérisseurs (ou clercs selon la nature des barbares, derviches par exemple). Ils auront les bonus de sorts dus à la sagesse (s'il y en a), ils utiliseront tout objet magique utilisable par les clercs (s'ils en ont). Ces lanceurs de sorts barbares seront toujours des personnages non joueurs. On peut aussi y trouver des clercs "classiques" comme on

les connaît. Voici un exemple. Tallshur, chef des tribus des lacs, est un barbare 11ème niveau qui a 1695550 points d'expérience. Il a réussi à lever une horde de 1695 barbares (le maximum pour lui) dont 37 sont des shamans et 24 des sorciers guérisseurs. Il a reçu l'aide d'Argos, un clerc 9ème aidé de 3 assistants. C'est pour l'aider dans sa lutte contre les infidèles que Tallshur l'a fait. Quant à lui, il a eu l'aide de 2 barbares 5ème et de 4 barbares 2ème.

Voilà une troupe bien impressionnante à gérer pour le MJ. Il faut un minimum d'une semaine pour que la horde se rassemble sur son territoire. Elle se forme à condition que le chef leur donne un but très précis. Dans l'exemple, c'était servir Argos le prêtre dans sa lutte contre les infidèles. Ce but peut-être de délivrer la princesse des mains des pirates du Sud ou détruire complètement le temple au carrefour des chemins. Tout dépend de l'alignement des barbares. Tout écartement du but proclamé par le chef entraîne inévitablement la dissolution de la horde. Chacun rentre alors chez lui par le chemin le plus rapide et le plus sûr. De toute manière, une horde ne peut coexister pendant plus d'une semaine par niveau du chef. Passé ce délai, chacun rentre comme décrit ci-dessus. Il peut y avoir une extension d'une ou au maximum deux semaines dans des conditions très particulières. Par exemple, si de nombreux trésors sont distribués aux membres, si le charisme modifié du chef est supérieur ou égal à 23, si le chef de la horde est aussi chef de tribu, enfin si un but qui paraissait inaccessible auparavant semble facilement à portée. Si la horde essuie un échec, inutile de préciser la nouvelle image de marque du chef. Je n'ose même pas penser à ce que donnera son retour s'il était chef d'une tribu.

En tout cas, gérer une telle troupe relève autant du wargame (symbolisation des troupes, déplacements...) que du jeu de rôle pour les règles générales. Essayez de rien oublier et faites de votre mieux. On ne peut être toujours parfait. Pensez à la logistique (nourriture, montures, bateaux, transport des vivres et du matériel...), aux règles du moral qui fluctue en fonction des victoires et des défaites (pour plus de renseignements, consultez le Dungeon Masters Guide pages 36, 37, 67), aux conditions climatiques, aux délais de transports entre les terres de la tribu et le lieu du rendez-vous, à la tactique générale élaborée avec des variantes possibles selon les événements. Je terminerai par cette petite remarque au sujet du mot barbare. Ce mot vient en effet d'un mot grec qui signifie étranger et actuellement on lui donne le sens commun de cruel, d'inhumain. Je pense qu'il faut plus considérer le personnage du barbare comme un étranger qui a des coutumes différentes que comme un personnage foncièrement cruel, bien que l'un n'empêche pas l'autre.

Eric MATHELIN

CONTACTS

SIMULACRE :

Ce petit fascicule publié par Pierre Rosenthal et présenté comme un "essai pour la simplification du jeu de rôle" vous propose un ensemble de règles simples pouvant s'adapter à la plupart des univers de jeu actuellement utilisés. Le personnage est défini par trois ou quatre caractéristiques et moyens suivant le type de jeu choisi. Ensuite, vient un ensemble de compétences types qui complètent le processus de création. Ces compétences varient suivant que le

jeu est à tendance médiéval-fantastique, fantastique contemporain ou futuriste. Pour les jeux utilisant les sorts, ceux-ci sont considérés sous un aspect original, qui rappelle un peu le système utilisé par URSLA le Guin dans Terremmer. Tous ceux qui trouvent le système de leur jeu de rôle trop complexe, peuvent écrire à Pierre Rosenthal Villa Floreston, Chemin des Basses Soudanes 78380 BOUGIVAL qui leur donnera tous renseignements complémentaires.

LE ROYAUME D'ELFHALSEIN

Qu'est ce ? Une série de cartes topographiques muettes très détaillées, sty-

le état major, dessinées par Patrick Durand Peyroles. Chacune d'entre elles est à une échelle locale et permet de donner un fond et une consistance géographique à vos scénari. Un livret accompagnateur décrit la région, ses particularités ainsi que les plans des villages et hameaux que l'on peut y découvrir. Vous trouverez tous les types de terrain recherchés et vous pourrez mettre les noms issus de votre univers personnel sur ces plans d'excellente qualité. Pour tous renseignements, contactez Patrick Durand Peyroles 75 rue Montmirail 17000 La Rochelle.

LE DIVAN DU DOCTEUR DRAGON

QUAND J'SERAI GRANDE Minnie

Sur un signe du "Singe", assise à ma droite, je mets le contact et fais chauffer le moteur. Ah ! ce vrrombissement ! Cette caisse, rien à voir avec le vieux van d'"Old Timer", le chef de notre clan. Des fois, il me laisse le conduire... ou plutôt tenir le volant, car je n'touche pas les pédales. Les autres, y n'ont rien à dire. D'abord, c'est moi qui conduis le mieux... et puis l'pépé y m'défendrait avec sa "pépette". J'ai conduit tout du long du chemin, vaut mieux, avec la super' cargaison qu'y a dans le van.

C't'ap, chuis allée j'ter un oeil ! Belle mécanique ! Dommage que les aut'm'aient entendu. "Sir Jacques" y voulait me donner une fessée. Mais je m'en fous, j'arriverai bien à la conduire c't'auto... et j'irai à plusss de deux cent kilomètres heure. Quel gâchis d'aller la r'filer aux "fils du métal" ! Pour l'instant, je vais me contenter du tas de tôle qu'on a piqué à deux d'entre eux après les avoir zigouillés. Ca va chauffer ! Bon sang ! j'ai des fourmillements au bout des doigts ! Je veux démarrer... Qu'est-ce qu'il fout "Sir Jacques" ? Ca y est, le v'là, la lance en avant, il fonce. En face, un autre tordu roule droit sur lui. Pépé y m'a dit qu'avant ça s'appelait un tournoi et que ça se faisait à cheval, pas en moto... Ah ! ah ! ça a marché, l'autre s'est empalé sur les fils barbelés qu'on avait tendus en travers de la route. "Sir Jacques", au dernier moment, a tourné à droite. Comment y va faire pour s'arrêter, lui qui conduit comme un manche ? Heureusement que "Line" a mis de la paille.

Les copains de l'empalé, y veulent nous contourner par la gauche ! A moi de jouer ! Taïaut, j'enfonce la pédale d'accélération. Je traverse la route en trombe, tac-tac-tac, y m'ont tiré dessus ! Je les z'aurai ! pas de cadeau ... Les pneus crissent, tandis que je vire entre deux bâtiments. Droit devant, les gros méchants... Je fonce et je les écrabouille. Au suivant ! Second virage sur les chapeaux de roue : ils sont là, installés au milieu de la route avec leur mitraillette. Pas le temps de dire ouf ! que je leur passe sur le corps. "Freine ! le champ !" hurle le Singe. Pas de panique... Je m'arrête au ras de la clôture. "Bonjour les vaches !" Ça va clouer le bec à "Sir Jacques" ce que j'ai fait. Pour me remercier, y seront bien forcés de me laisser essayer la splendide voiture qu'on trimbale. Y n'ont pas tout vu ! j'en ferai bien d'autres quand je serai grande.

A Croc, en souvenir d'une partie de bitume mémorable !



OUAIS BON, ELLE A NORMALEMENT 107MS. BON, D'ACCORD ! MAIS SI ON NE PEUT MEME PLUS EXPRIMER SES FANTASMES !
BISOUS À LA PRINCESSE !

TREGOR

Il existe deux grandes époques dans l'histoire de Trégor : l'âge ancien et le temps du renouveau. La séparation entre ces deux périodes est marquée par un événement astronomique : le passage de la grande comète, nommée An'Akamet par les anciens, et la chute considérable de météorites qui s'ensuivit. Survenu en pleine période de troubles cet accident astral marqua profondément les esprits, et nombreux furent les habitants du grand continent qui l'interprétèrent comme une manifestation de colère de leurs dieux. D'autres pensèrent qu'il s'agissait là de l'arrivée dans le monde de dieux nouveaux, plus cruels et plus forts que les anciens.



L'HISTOIRE DU MONDE

HAUTS FAITS ET LEGENDES DE L'AGE ANCIEN.

Les notes les plus anciennes que l'on a pu retrouver concernant Trégor, remontent à trois mille ans avant l'an 0 du nouveau calendrier. Aucun document écrit ayant trait à des événements plus éloignés n'a pu être découvert. Ces parchemins vénérables, retrouvés dans les bibliothèques de la ville de MOGANON (Ellansdale), témoignent de l'existence de deux grands royaumes à cette époque :

- Le royaume de "Mellandale" occupe toutes les régions à l'ouest et au sud des mers d'arain et d'Ergün, ce qui correspond à l'actuel royaume d'Ellansdale (qui prendra ce nom à l'avènement du Céterk GALADIN en l'an +600), à une partie de la province Earsüd du Fellendar, et au district de Madaras dans le Kirkwall.

- Le royaume des Trois Lunes correspond aux royaumes actuels de Fellendar et du Kirkwall, amputés des régions énoncées plus haut. Ces deux royaumes sont dirigés par des princes Elfes, et vivent dans une relative bonne entente.

Le densité de population est très faible, et les échanges économiques assez limités, d'autant plus que les Mers d'Arain et d'Ergün constituent une barrière difficile à franchir. Il faudra attendre les progrès techniques réalisés sur le plan de la navigation par les marins de la côte du Fellendar, puis les innovations apportées par le peuple Sandar en Ellansdale, pour que les traversées deviennent vraiment régulières, et les naufrages moins nombreux. Dans tout le sud du continent, en particulier dans les monts Karadorn, c'est l'âge d'or des dragons. Les terres des volcans, la zone désertique de Sentillas, et même l'actuel pays des Mingalas sont contrôlés par ces animaux puissants. Leur pouvoir est considérable et nulle autre créature qui ne soit acceptée par eux ne peut habiter ou même simplement traverser la région.

Les premiers conflits dont nous retrouvons la trace, opposent les humains débarqués sur la côte est, en provenance des terres situées "outre-océan" et les nains du roi MADAL ERULDIN remontés du sud. Dans les différents récits que nous avons pu déchiffrer se rapportant à cette guerre et aux années qui l'ont suivie (parchemins retrouvés dans l'ancienne cité souterraine du Roi Nurrim, et donc peu objectifs au sujet du conflit puisqu'écrits par les nains), le Royaume des trois Lunes prend déjà l'appellation de Royaume du Kirkwall, et il est dit que le gouvernement du pays est confié à un conseil composé d'Elfes des forêts, d'humains de la côte et de Nains. Cette union ne dure guère, puisque quelques années plus tard les mêmes archives mentionnent le fait que les nains ne sont plus maîtres que de leurs montagnes d'origine. Le pouvoir est maintenant aux mains des "Gadinn-Nuvinn" (surnom ironique donné par les nains aux demi-elfes qui seront à l'origine probable de la lignée des princes de Fellendar).

Différentes tablettes retrouvées dans les archives du palais des Céterks (voir organisation politique de l'Ellansdale ou le glossaire à la fin de la brochure) à MOGANON (capitale de l'Ellansdale actuel), indiquent la naissance d'un état créé par les peuplades Sandars dans le sud de l'Ellansdale, au 22^{ème} siècle avant la comète. Cet événement sera la cause d'une longue guerre entre Sandars d'un côté et

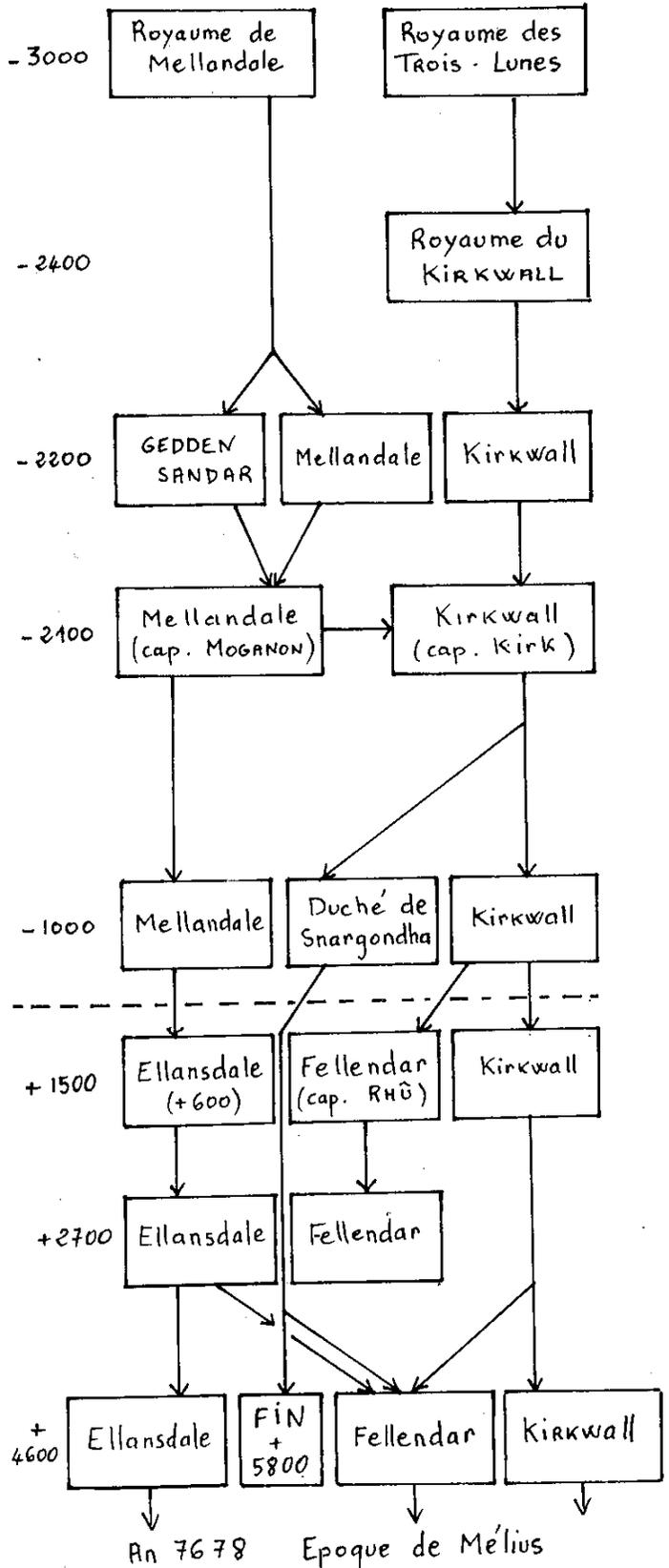
humains de l'autre, et se terminera par une défaite sanglante des Sandars. Le nouvel état n'aura duré qu'une cinquantaine d'années. Les Sandars, malgré leurs multiples particularités, seront à nouveau plus ou moins intégrés à l'organisation du royaume. En l'an 1885, se produit un événement très particulier dans l'histoire d'un monde qui pour l'essentiel n'est guère tourné vers l'extérieur. Peu de faits se rapportent en effet à une quelconque tentative d'exploration des vastes océans qui entourent le monde de Trégor. Le district de Naradut est peuplé par les descendants des premiers colons humains ayant abordé la côte. A la tête de ce district se trouve un seigneur, le comte de Mélehaut, dont les goûts maritimes plutôt aventureux tranchent sur le continentalisme de ses contemporains. Il décide de financer une importante expédition navale, pour retrouver les terres d'origines de ses ancêtres. D'après les écrits d'un barde lettré de l'époque, une flottille de dix-huit grands voiliers construits pour la circonstance, quitte le port de Naradut et vogue au large sur l'océan... Cette expédition sera un fiasco total. Aucune nouvelle ne parviendra jamais sur la terre ferme... Aucun bateau ne reviendra jamais...

Cet échec marque la fin de toute tentative pour les humains de Trégor de renouer avec leurs origines ancestrales. Aucune flotte importante ne sera plus jamais construite, et les marins du Kirkvall ne se livreront plus qu'à de la navigation côtière. Le destin tragique de l'expédition Melehaut ne laissera dans les esprits que des marques de superstition. L'océan Galarc'h est immense, et les nappes de brume que l'on voit se former à l'horizon ne sont là que pour cacher aux mortels les entreprises périlleuses des dieux de l'eau profonde. Certains racontent que les bateaux qui dépassent les îlots lointains sont absorbés par les brumes de l'océan et se confondent avec elles. Ces légendes restent toujours présentes dans de nombreux esprits à l'heure actuelle et les marins de l'Ellansdale, du Fellendar et du Kirkvall se bornent à une prudente navigation côtière.

Aucune modification du tracé des frontières n'interviendra jusqu'en 1600 environ. A cette époque, plusieurs régions du Nord du royaume de Mellandale se soulèvent contre la tyrannie qui règne alors dans tout le pays. Plusieurs années de mauvaises récoltes et de famines, mentionnées dans des tablettes de pierres gravées par les nains font état du mécontentement qui s'est installé dans les pays du Nord contre les princes MADDORNIC (dynastie précédant celle des KERRIKKUL). Les dirigeants du Kirkvall soutiennent les rebelles, mais avec discrétion car ils ne veulent pas prendre part officiellement au conflit. Cette aide discrète mais efficace leur permettra de tirer habilement partie de la situation : à l'issue de négociations entre les deux royaumes ayant pour objet le règlement de problèmes d'échanges économiques par voie maritime, il est décidé qu'une partie des régions révoltées sera abandonnée au Kirkvall, qui élargit ainsi notablement ses frontières au Nord Ouest : à cette occasion seront constituées les seigneuries de GWILAUN et de KOR (qui deviendront le district de MADARAS). En échange, les CETERKS de MOGANON obtiennent l'exclusivité du transport maritime sur la mer d'ERGUN. Pour donner plus de poids à ce transfert de territoire, Gefrenna, la fille du Prince Malaneck, seigneur de Gwilaün, épouse le Roi du Kirkvall, un demi-elfe du nom d'Ithel Nassär, dont la première femme est morte quelques années auparavant. L'histoire de la rencontre de ces deux êtres a donné lieu à différentes légendes toutes plus merveilleuses les unes que les autres. On pense que Gefrenna est la mère de Gafel Nassär qui fut l'une des reines les plus puissantes du royaume du Nord, ayant su mêler habilement sa grande sagesse politique et ses dons de clairvoyance.

Le premier récit véritablement complet se rapportant aux événements survenus avant la comète, remonte à l'an -1085. Un ouvrage énorme retrouvé dans une pièce secrète remplie d'archives collectées par les princes d'Ellansdale, relate avec force détails la longue

EVOLUTION DES TROIS ROYAUMES ACTUELS



guerre, dite guerre de l' "Union des trois pierres", qui va opposer de l'an -1088 à l'an -1085 les forces unies des deux grands royaumes contre une gigantesque armée d'envahisseurs barbares venus de l'extrême sud.

"Arrivèrent en premier les fiers seigneurs des citadelles de BOREN et de NERRULKEN, montés sur de grands chevaux pomelés, et portant bien haut en dessus de leur tête, la bannière aux trois lunes, emblème du grand royaume de Kirkwall. Derrière les princes marchaient en bon ordre plus de trois cents archers, elfes des forêts d'Eblen Maïl au pied des Monts Falavielle. Leur costume vert sombre tranchait sur les tenues multicolores des vaillants guerriers des Milices de Mellün et de Naradur... Derrière cette troupe suivaient encore d'autres elfes, plus grands, venus des forêts du lointain nord, non loin des Monts de la Ravanelle. A leur tête se trouvait la princesse Ednuael qui était égale en force et en beauté. Elle brandissait ERUIL, l'épée magique dont les feux étincelaient au soleil couchant.

Pendant des heures ainsi, les troupes de la grande alliance défilèrent : elfes, humains, nains et Mingalas... Le vallon fut bientôt rempli à perte de vue par des archers, des cavaliers et des fantassins de toutes races et de toutes origines. Le ciel s'assombrit et devint de plus en plus orageux. Alors les princes et les chefs des clans s'avancèrent et commencèrent à grimper vers le sommet de la colline noire. Ils se rassemblèrent au pied de l'autel de pierres dressées construit par les prêtres et attendirent le signe des dieux. EDNUAEL posa l'épée sur la pierre. Un éclair gigantesque fendit le ciel, et le feu frappa par trois fois l'arme de celle qui était destinée à commander au destin.

Ainsi fut scellé le pacte d'alliance des trois pierres, qui permit aux royaumes du Nord de repousser les envahisseurs barbares. (texte d'un barde au nom inconnu, extrait du grand livre des "Trois Pierres").

Les batailles succéderont aux batailles sans qu'un avantage décisif soit emporté par l'une des deux parties. Il faudra qu'un important détachement de guerriers Sandars et plusieurs milices des villes du Sud-Est (la vaste citadelle de Lunda-Gundha en particulier) se joignent aux régiments de nains, d'elfes, et d'hommes du Nord des armées royales, pour qu'une victoire écrasante survienne enfin contre les envahisseurs.

En remerciement de leur aide et de leur participation, les villes du Sud-Est obtiennent leur autonomie et forment le nouveau duché de Snargondha. Il ne s'agit que d'une indépendance relative au départ puisque le nouvel état reste vassal du royaume de Kirkwall. L'autonomie du Duché, dont la capitale est la citadelle de Lunda-Gundha, ira en grandissant sans cesse jusqu'aux événements tragiques de l'an + 5810 (séismes violents) qui mettront fin à son existence.

De leur côté, les Sandars sont invités à participer au gouvernement des Céterks, et plusieurs des représentants importants de leurs conseils s'installent à Moganon. A l'extinction de la lignée des Céterks KERRIKKUL (le dernier d'entre eux Krovec KERRIKKUL meurt sans héritier direct), c'est même une princesse Sandars, la belle MIVEL GDELUNN qui dirige la destinée du royaume. Le clan de Mivel règnera plus de trois siècles, avant que les Sandars ne retournent dans leur région Sud d'origine. Une histoire chronologique détaillée de l'évolution de ce peuple montre l'existence d'une sorte de "cycle" ouverture sur l'extérieur pendant quelques siècles - repli sur soi pendant une durée équivalente", d'un fonctionnement régulier, mais que les Sandars eux-mêmes n'arrivent pas à expliquer.

Cette interprétation de l'histoire devrait donner à réfléchir aux différents groupes de pression qui s'affrontent dans le monde actuel de Trégor, car les grands guerriers blancs du sud ("FALLALEK-GED-

DIN" est le nom que leur donnent les nains), arrivent au terme d'une longue période de retrait de la vie politique. Leur intervention au sein des affaires d'Ellansdale pourrait avoir dans les années à venir une influence considérable sur l'évolution politique du Monde. Dans le dernier siècle qui précède le passage d'An-Akamet, le monde de Trégor connaît une vaste période de troubles. Les rois et les Céterks se succèdent à la tête des deux royaumes, sans que nul ne réussisse à s'imposer. Les troubles intérieurs et les révoltes éclatent sans cesse sur les frontières des deux pays. Des créatures plus ou moins malfaisantes apparaissent en diverses régions, première manifestation importante de la magie noire qui commence à se développer dans le pays. La haine entre certaines races atteint son point culminant : les rencontres entre les elfes d'Eblen-Maïl et les nains des monts Falavielle se traduisent par des échauffourées sanglantes et finissent par provoquer une guerre limitée, mais meurtrière, à l'issue de laquelle aucun des deux bords ne dégagera un avantage notable.

Pour couronner cette période noire de l'histoire, une terrible épidémie, d'une maladie jusqu'alors inconnue, décime les populations des terres de l'ouest. Plusieurs sectes se développent alors, prenant racine dans le pays Mingala et dans le Nord du Duché de Snargondha, préconisant les sacrifices humains pour apaiser les dieux. Lorsque vont se produire les événements qui marqueront le début du "temps du renouveau", les royaumes de Trégor sont très affaiblis, et ceci explique sans doute l'importance que va prendre, sur les plans religieux, politiques et culturels, l'arrivée de "l'oiseau de feu".

TREGOR Univers Médiéval Fantastique :

Le texte ci-dessous est extrait des récits en grande partie inédits qui figurent dans la brochure TREGOR (parution fin Octobre).

Au sommaire de cette brochure :

- introduction à l'histoire des trois Royaumes
- Histoire générale de l'âge ancien et du temps du renouveau
- Les différents peuples du continent
- Les religions et la mythologie.
- Présentation détaillée des Royaumes de Fellendar, du Kirkvall et de l'Ellansdale.
- Le peuple des Mingalas, et le peuple des Sandars.
- Bilan de la situation politique, diplomatique et militaire en l'an 7678
- Deux scénarios "médiévaux" basés sur l'évolution de la situation militaire à la frontière du Kirkwall (offensive des troupes du Gorgonoth dans la presqu'île de Kor).

Le livret comporte 48 pages photocomposées, avec des illustrations et des plans inédits, d'une présentation de qualité (couverture cartonnée). Il est accompagné d'un poster format A1 (80 * 60) et d'une feuille de personnage complémentaire pour jeux médiévaux.

Vente en magasin spécialisé (80F prix conseillé) ou par correspondance (80 F + port et emballage, 10 F).

Le monde de Trégor étant un monde "vivant" et donc en pleine évolution, une rubrique régulière sera publiée dans tous les prochains numéros du Dragon Radieux, afin de faire le point des événements survenus depuis la parution de la brochure. Cette chronique pourra ainsi constituer le point de départ de nombreux scénarios situés dans la "logique" de l'évolution des trois royaumes.

D'autres extensions sont prévues afin de permettre aux joueurs de Wargame ou de jeux diplomatiques d'utiliser cet univers de jeu très complet comme référence. Toutes vos suggestions seront les bienvenues !

Scénario A. D & D

FREMD

F. LABOUTIQUE

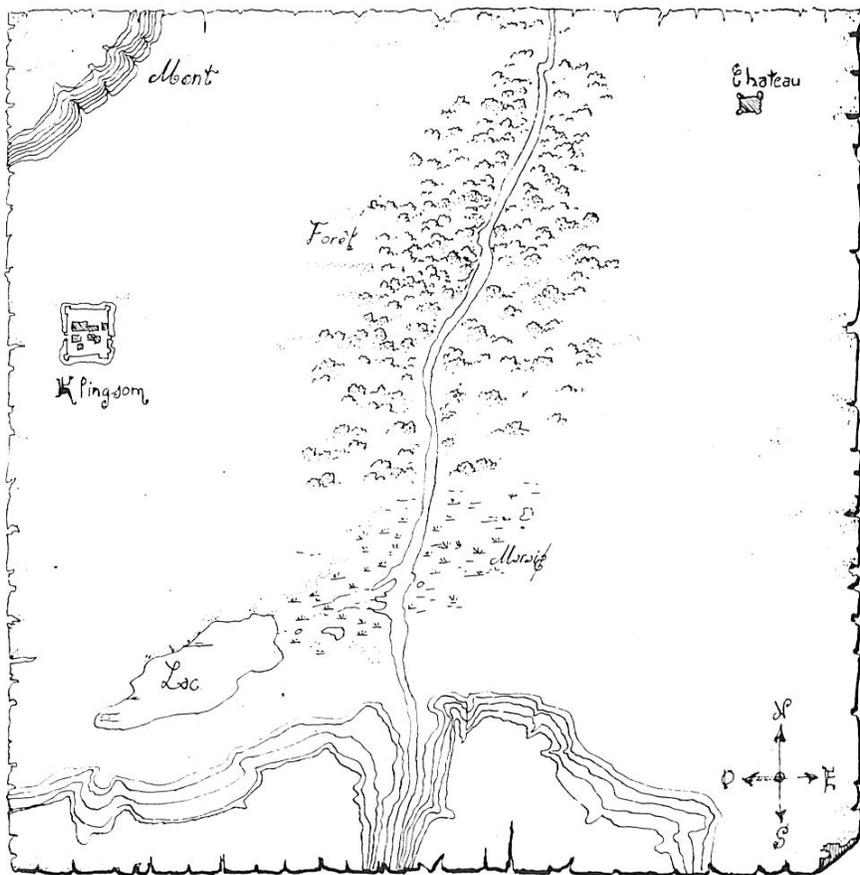
Mélius, notre sage, a retrouvé trace d'un récit fabuleux nous rapportant l'existence d'une créature nommée Fremd. Traduction de l'auteur, Fremd veut dire étranger, ou, dans une autre langue, Alien. Toute ressemblance avec des personnages existant ou ayant existé est voulue.

L'action de ce scénario se déroule dans la province d'Ereflaïn, à une journée au nord du lac Eral, un peu à l'ouest de la grande route. Nous vous conseillons de le jouer avec une équipe de cinq à six aventuriers de niveau 2 à 3. Le riche bourg de Klingsom (250 habitants envi-

ron), habité par une majorité de hobbits, s'est fait une spécialité. Il s'agit d'un vin excellent, mais très long à obtenir, qui fait la renommée de la région. On peut le trouver sur toutes les tables des seigneurs du pays lors des grandes fêtes. Ce breuvage est le produit exclusif d'une compagnie qui en assure la distribution. Malheureusement, cette compagnie est en train de perdre toute sa notoriété : le vin est très convoité par une bande de brigands qui le revendent deux fois moins cher à certains notables de la région. Les aventuriers seront chargés de convoier le vin jusqu'au château de sir Tagram. En contrepartie, ils recevront une somme totale de cinq mille pièces d'or à leur retour. Il leur sera fourni un chariot attelé à deux boeufs et contenant dix barils de vin, du matériel de bivouac, un chien de chasse, une carte de la région et un petit coffre. On en remettra la clé à la personne qui paraîtra la plus responsable dans le groupe. Deux individus se joindront au convoi. Il s'agit de Tabor, un guerrier, et de Sigur le guérisseur.

Dessous de l'histoire:

En fait, tout ceci n'est qu'une mystification: les aventuriers sont le dernier espoir des habitants de Klingsom de voir un jour disparaître Fremd. Cette créature a la particularité de terroriser les gens qui la voient et d'être très résistante à toute forme d'attaque. Après avoir erré quelques temps dans la région, elle a élu domicile dans le château de sir Tagram dont elle a exterminé tous



les habitants. Cet acte barbare accompli, elle a fini par succomber aux blessures que lui avait infligées le commandant de la garde.

Note : cette information n'est pas connue des habitants de Klingsom.

La compagnie, n'étant plus très prospère, espère redorer son blason en offrant à la population une mise à mort du monstre sur la place publique, et souhaite donc qu'on le lui ramène vivant. Tout cela se fait avec la complicité de la population qui ne vendra la mèche que contrainte. Cours probable des événements : embauche des aventuriers pour escorter la caravane, arrivée au château, découverte de la mort du premier Fremd salle 27 et contamination de Tabor dans la salle des oeufs en 24, fuite ou mort du groupe ou de la créature.

Rôle des PNJ

Sigur, imitateur parfait à la solde de la compagnie, est là pour veiller à ce que les aventuriers ne tuent pas mais capturent le monstre et pour cela tous les moyens lui sont bons. Le maître de jeu devra faire en sorte que Tabor et lui seul, respire les spores afin de donner naissance au deuxième Fremd. Dans le petit coffre, un troisième personnage se cache (il peut ouvrir le coffret de l'intérieur). Il s'agit de Davon, magicien réduit à la taille de 5 cm à la suite de l'absorption malencontreuse de deux potions. Il a un rôle neutre mais il est très bavard et peut devenir une source de renseignements non négligeable.

LE VOYAGE

Celui-ci durera quatre jours durant lesquels aucun brigand se sera rencontré. **Le maître du jeu devra veiller à ne pas trop accabler les joueurs de monstres errants, afin de ne pas affaiblir le groupe.**

LE CHATEAU:

Ses remparts imposants se dressent au sommet d'une colline. Aucun garde n'est visible derrière les crénaux. Une fine couche de mousse verdâtre recouvre les toits de bois des tours. Un silence de mort règne sur les lieux et une odeur fétide s'en dégage. Les abords de la bâtisse sont déserts. Une porte de chêne bardée de métal barre l'entrée de la forteresse. Si l'on en fait le tour, on peut voir une brèche importante dans le mur est. Une dizaine de soldats mutilés gisent sur le sol. Leurs poitrines sont littéralement déchiquetées. Leur mort semble dater de quelques semaines. Près d'eux, on peut retrouver leurs armes, bizarrement rongées, comme sous l'effet d'un acide. Aucune trace n'est visible sur le sol (une pluie récente les a effacées).

- 1°) ENTREE:

Elle mène à la cour intérieure du château. Il est impossible d'enfoncer la porte principale (sud) tant que la herse se trouvant derrière n'est pas remontée et les madriers ôtés. La porte du fond (nord) est également barrée par des poutres tandis que les autres sont uniquement fermées à clé. On pourra voir six trous (diam:50) au plafond.

-2°) et 3°) LES ECURIES :

Une odeur de putréfaction se dégage de ces deux pièces complètement sacagées. Tous les chevaux gisent sur le sol, éventrés. Leurs corps sont pratiquement entiers. Ils ont été tués sans but apparent.

-4°) LES JARDINS :

Il règne dans cet endroit un silence total. Il n'y a aucune présence animale. Il y a un puits d'où se dégage une odeur étouffante. Le jardin est bordé d'une promenade couverte.

-5°) PREMIER DORTOIR :

Les meubles ont été brisés. Le mur est défoncé et donne accès sur l'extérieur (voir les abords du château). Plus rien n'est utilisable.

- 6°) DEUXIEME DORTOIR :

Ici aussi le mobilier est détruit. Les hommes qui s'y trouvent ont été tués pendant leur sommeil. Ils portent encore leurs vêtements de nuit. Leurs yeux sont fixes et expriment l'horreur et l'impuissance. Leurs équipements sont intacts : il y a une vingtaine de cotes de maille, boucliers, épées larges... Il n'y a aucun objet de valeur.

- 7°) REFECTOIRE DES SOLDATS :

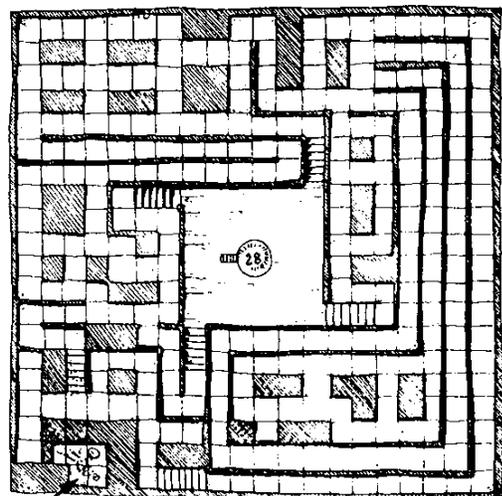
La salle est intacte!...?! Elle ne contient qu'un mobilier classique.

- 8°) PREMIERE CUISINE :

Cette pièce est aussi en bon état et n'offre rien de particulier.

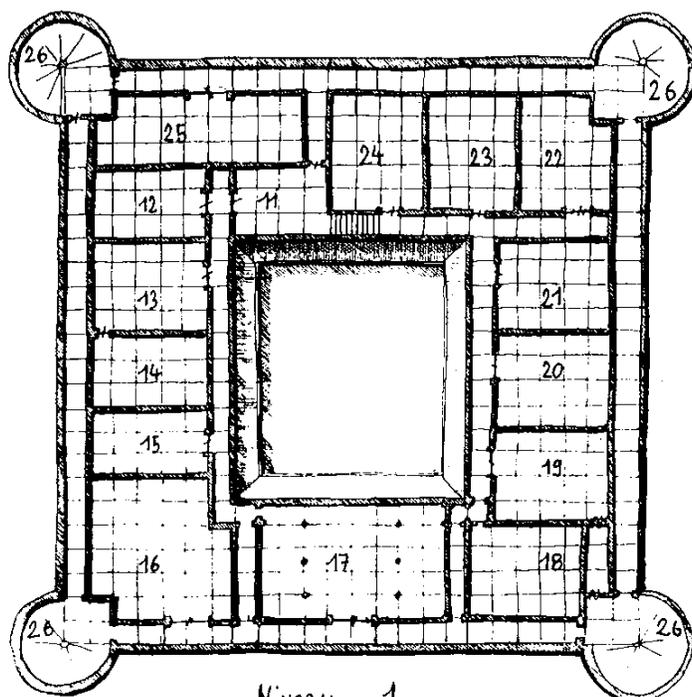
- 9°) PREMIERE RESERVE :

C'est ici qu'était entreposée la nourriture. Des restes éparpillés sur le sol le font penser. Ce pillage n'est pas l'oeuvre du monstre mais celle d'une bande de voleurs.

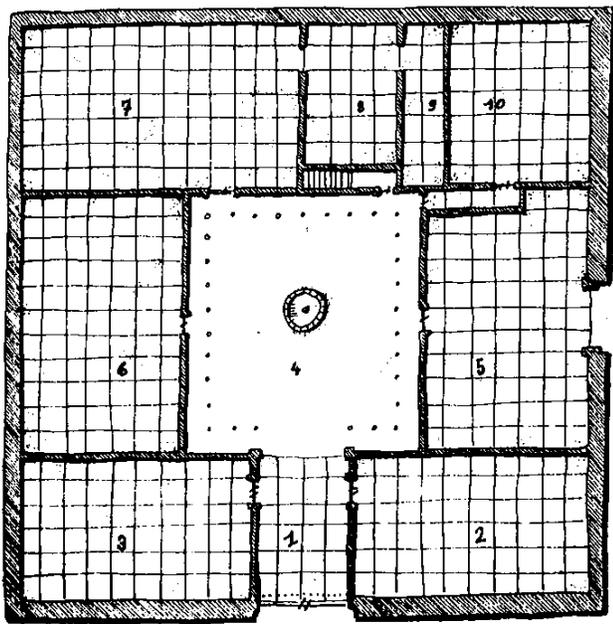


29

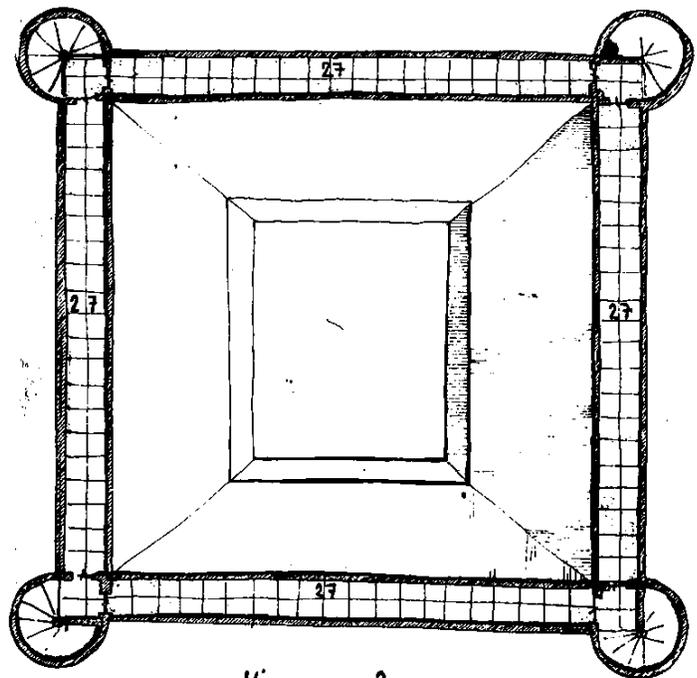
Niveau -1



Niveau 1



Niveau 0



Niveau 2

- 10°) TEMPLE :

Ce lieu de culte ne possède aucune représentation de la divinité mais une personne avertie pourra reconnaître le symbole de Mingos, "le feu du ciel", peint sur l'autel. Les objets de valeur semblent avoir disparus.

-11°) SALLE DES GARDES :

Cette salle est vide exceptés quatre soldats morts dans les mêmes conditions que précédemment.

-12°) et 15°) : CHAMBRE DES SERVITEURS :

Chacune de ces chambres comporte trois lits sur lesquels sont étendus les corps des serviteurs . L'une des couches est inoccupée. Là aussi, une fouille systématique semble avoir été entreprise.

-13°) DEUXIEME CUISINE :

Contrairement à la première, elle est entièrement détruite. Malgré son état, un bon observateur verra qu'il s'agit d'une pièce beaucoup plus riche : c'est ici que se préparaient les repas du seigneur.

- 14°) DEUXIEME RESERVE :

La porte de cette salle n'est pas fermée, mais elle est bloquée par l'intérieur par des tonneaux et autres caisses. Elle ne peut pas être enfoncée, mais si les aventuriers essaient, ils entendront des cris inhumains provenant de la salle. Le seul moyen d'ouvrir la porte sera de la briser à la hache. On peut y remarquer de profondes traces de griffes. A l'intérieur, la seule servante survivante se terre dans un tonneau. Cette jolie jeune fille a perdu la raison. Elle refusera de quitter son refuge, poussant des hurlements si on la

contraint à le faire. Elle a survécu tout ce temps grace aux vivres se trouvant dans la réserve. Les aventuriers ne pourront rien savoir d'elle.

- 16°) ENTREPOT :

Il contient un stock d'huile sous forme de 10 barriques de 500 livres. Des pierres sont empilées dans un des coins de la pièce. Elles servent à la défense du chateau.

- 17°) DEFENSE DE L'ENTREE

Le sol de cette salle est percé de six trous régulièrement espacés donnant sur la pièce 1. C'est grâce à cela que l'on pouvait asperger les assaillants d'huile bouillante ou de pierres. Un grand brasero situé au centre de la pièce permettait de chauffer l'huile.

- 18°) SALLE A MANGER

C'est ici que la famille seigneuriale venait prendre ses repas. Rien ne semble avoir été touché hormis quelques plats manquants dans les vaisseliers.

-19°) BUREAU DU DUC :

Le mobilier de cette salle se résume à un bureau fracturé et à une bibliothèque dont le choix des livres est laissé à l'appréciation du maître de jeu. Tous les objets de valeurs ont été dérobés. Il existe un passage secret qui mène à la tour sud-est. Le corps d'un homme riche-ment vêtu (le duc) s'y trouve.

- 20°) CHAMBRE DU DUC :

Cette pièce a visiblement été fouillée de fond en comble. Le matelas du lit à baldaquin gît au sol, éventré. Les tentures des murs ont été arrachées et les tiroirs de la commode sont au sol, leur contenu éparpillé. Plus un des objets de valeur que pouvait contenir l'endroit n'est

là. Des vêtements et autres objets typiquement masculins indiquent qu'un homme vivait ici.

- 21°) CHAMBRE DE LA DUCHESSE

L'endroit est aussi désolé que la salle précédente. Plus rien n'est intact mais une autre dimension s'ajoute à la scène. Le corps mutilé d'une femme entre deux âges est étendu sur un tapis de haute laine, son visage crispé reflète l'horreur et ses bras semblent encore repousser on ne sait quoi. Une odeur fétide de sang séché rend pénible l'atmosphère mais en étant attentif, on peut trouver étrange de ne pas trouver un seul bijou.

- 22°) CHAMBRE DU FILS AINE :

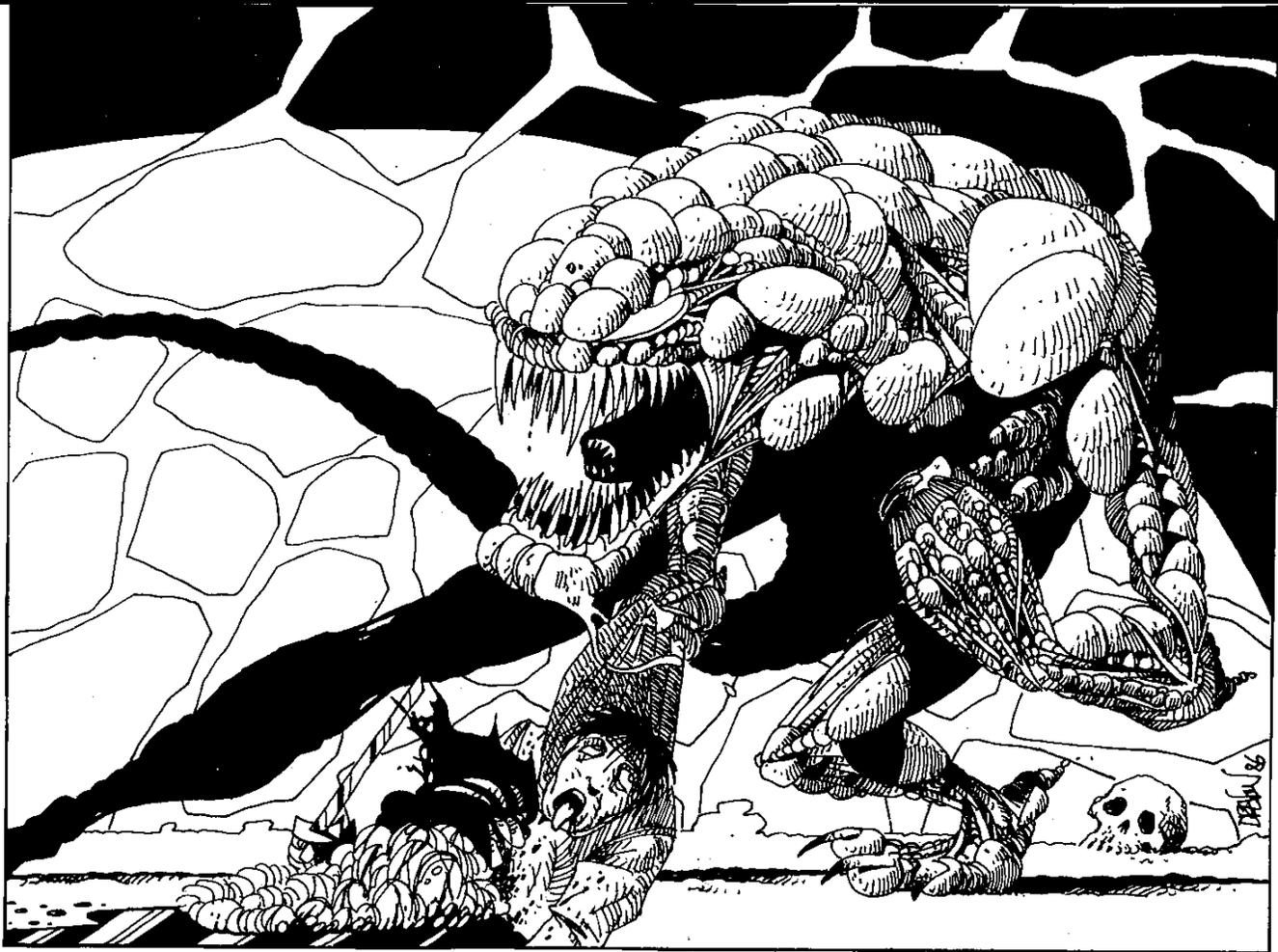
Cette pièce est intacte, mais portes d'armoires et tiroirs sont tirés. En inspectant les lieux, on peut remarquer que de nombreux vêtements manquent ainsi que les affaires de toilette dans le coin eau où seuls demeurent un broc et une cuvette. Sur le bureau, un journal intime indique : "Enfin, mon père me juge comme adulte, je vais mener à bien cette mission diplomatique qui lui tient tant à coeur et je vais lui prouver qu'il peut être fier de son fils."

- 23°) CHAMBRE DU CADET :

Rien ne semble avoir bougé dans cet endroit. De nombreux jouets de bois et de chiffon indiquent le jeune âge de la personne vivant ici. Une odeur âcre monte du petit lit situé contre le mur nord et si l'on s'approche, le corps d'un jeune enfant apparaît entortillé dans des draps rouges.

- 24°) CHAMBRE DE LA BENJAMINE :

Le sol est couvert de petits globes sem-



blables à du verre (les oeufs de fremd) de 5 cm de diamètre environ, légèrement verdâtres. La chambre est très humide car le plafond et le toit sont défoncés et les nombreuses averses de ces derniers jours ont détrempé le sol. Curieusement, l'eau de pluie a une étrange couleur rougeâtre. Si l'on lève la tête, on ne peut s'empêcher de pousser un cri d'horreur ou de faire un mouvement de recul. En effet 5 cadavres humains sont pendus par les jambes aux dernières solives du plafond restantes. Visiblement toutes ces personnes sont mortes d'une profonde blessure à la gorge. Il y a la une jeune fille, une femme de chambre, et 3 hommes (tous voleurs). Tout le mobilier de la pièce a été détruit, mais les quelques effets restants permettent de déduire qui vivait là : la demoiselle. Dans un des coins de la pièce, parmi les nombreux débris, 3 grands sacs dépassent. Ils contiennent le résultat du pillage du château par les brigands jusqu'à ce qu'un destin malchanceux leur fasse rencontrer Fremd. Il y a pour plus de trois milles po en bijoux et autres objets divers mais leur vol que pourra facilement connaître le derniers fils du duc entraînera une très vive réaction de ce dernier tout à la douleur des évènements survenus (arrestation par les hommes d'armes si les aventuriers sont encore

dans la région ou envoi d'un assassin si ceux-ci sont plus loin).

- 25°) ARMURERIE :

Plusieurs rateliers d'armes sont placés contre les murs sur lesquels s'alignent halberdes, piques, arcs et carquois ainsi qu'arbalètes et carreaux.

- 26°) TOUR

Un escalier de pierre en colimaçon permet d'accéder à l'étage supérieur, puis de là sur le chemin de ronde. Elles sont toutes les quatre chapeautées de toit pentus en bois. Dans la tour sud-est, un passage secret permet de retourner dans le bureau du duc.

- 27°) CHEMIN DE RONDE

Un homme vêtu d'une armure en plaques est étendu mort sur les dalles à côté d'un amas gélatineux informe totalement décomposé. Une magnifique épée à deux mains gît au sein de ces restes mais sa lame complètement corrodée ne lui confère plus grande utilité. Le corps du guerrier est recouvert de blessures et un combat dont l'issue semble avoir été la mort des deux protagonistes semble s'être déroulé. La créature est le premier Fremd tué par le commandant de la garde.

- 28°) PUIITS

Toute personne se penchant sur la margelle, voit à un mètre en dessous le début d'un escalier en colimaçon descen-

dant le long de la paroi. Au centre, le vide donne sur le fonds du puits, vingt mètres plus bas. Les marches sont glissantes et recouvertes de mousse. Si une personne trébuche, elle a deux chances sur trois de tomber à l'eau. Les marches amènent, au niveau de l'eau, à une lourde porte métallique que les ans ont complètement rouillée et qui pend lamentablement sur un de ses gonds.

- 29°) GEOLE

Cette ancienne prison a été construite par l'un des ancêtres du duc et est depuis tombée complètement en désuétude. Quelques marches descendent sur une nappe d'eau peu profonde (40 cm) puis donnent sur un labyrinthe que l'esprit sadique de l'ancien maître des lieux a conçu pour la torture morale des captifs. Au coin sud-ouest un mur sonne creux si on le sonde. Sa démolition ne pose pas de problème et révèle une cache où un squelette est étendu contre un tonneau. Cette personne a été emmurée vivante après avoir été saoulée copieusement. Sur le mur nord, un passage secret plus récent donne sur une série de cavernes naturelles permettant de regagner la surface à quelques kilomètres de là. Le MJ pourra si il le souhaite développer un embranchement menant tout droit aux délires de son imagination.

C'est dans le labyrinthe que Fremd se réfugiera, attendant d'être au sommet de sa puissance pour tuer toutes les créatures vivantes encore au château. C'est ici aussi qu'il jouera au chat et à la souris avec les aventuriers.

Ce scénario est une histoire où l'ambiance est essentielle. Jouez avec les joueurs et leur terreur. Faites durer la tension le plus longtemps possible et même si il vous est possible de tuer tous les membres d'un groupe, essayez de différer cette action pour n'agresser les aventuriers que les uns après les autres.

BESTIAIRE :

Sigur : imitateur parfait. PV: 30 (dV4), CA: 5, dégâts : 1d6 (bâton). Possession : robe, potion "neutralise poison", trois potions de soin, une potion "contrôle des humains". Apparence : demi-elfe.

Tabor : guerrier humain niv. 3, PV : 30, CA: 1, F: 18/81 (+2, +4), I: 7, S: 9, C: 18, D: 17, Ch: 12. Possession : une cote

de maille, un grand bouclier, lumière, force, lecture de la magie. Taille: cinq centimètres.

Fremd: Fréquence: très rare, nombre apparaissant : 1 à 4, CA: 4 (spéciale), déplacement: 15", DV: 6, nombre d'attaques: 3, dommages par attaque: 1-4/1-4/1-8 + 1-6 + 1-4. Attaque spéciale: peur dans un rayon de cinq mètres. Défense spéciale: CA variable. Résistance à la magie: 75%. Intelligence: moyenne. Alignement: chaotique mauvais. Taille: 2,5 mètres.

Fremd est la réplique de la créature du film Alien et possède une mâchoire particulièrement meurtrière, en réalité trois mâchoires imbriquées: ainsi, il peut mordre trois fois, dès que la première morsure a touché. Son corps sécrète un acide qui corrode et détruit les armes métalliques en 1D4 round, sauvegarde à -2sur l'acide. Lorsqu'il a perdu un quart de ses points de vie, il commence à se régénérer et sa classe d'armure passe à

trois, à la moitié de ses points de vie, à 2, aux trois quarts de ses points de vie à 1. Il peut régénérer dix points de vie par 24 h. à volonté. Il se reproduit en déposant des globes semblables à du verre, de couleur verdâtre, dans les endroits sombres et humides, et contenant de nombreux spores. Ceux-ci s'introduisent dans le système respiratoire puis dans le sang dont ils se nourrissent, développant une créature qui naît en faisant éclater la cage thoracique de sa proie. Le processus ne prend que 24h. et la victime montre comme seul symptôme un appétit féroce. A la naissance, Fremd est très vulnérable, 1DV, mais sa grande vitesse (48") lui donne toutes les chances de s'échapper. Suivront trois mues à 48h. d'intervalle qui l'amèneront à sa forme définitive. Progression en dés de vie: 1, 2, 4, 6.



NOS LECTEURS ECRIVENT :

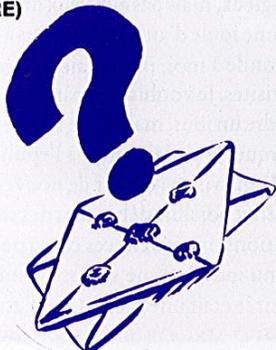
Nous recevons un courrier abondant, varié et témoignant souvent d'un humour que nous apprécions fort ! Voici quelques extraits de lettres que vous nous avez envoyées, complétant divers articles parus dans le journal :

"... J'ai apprécié l'article sur les déplacements et la démarche de l'auteur me paraît la bonne : partir des règles établies et boucher les trous en retouchant ou développant ce qui est déjà existant... J'ai néanmoins deux critiques à formuler sur cet article :

1) il me semble exagéré de statuer qu'un nain moyen non chargé se déplace deux fois moins vite qu'un humain non chargé, bien que cela provienne du très officiel "monster manual". C'est un exemple des incohérences que peuvent entraîner un trop grand souci de simplification des règles. Gigax a voulu, pour des raisons pratiques d'échelle, définir les déplacements par multiple de 3". Ayant fixé la vitesse des humains et des elfes à 12" et désirant que les orcs et hobbits se déplacent moins vite, il leur a tout naturellement attribué la vitesse de 9" et ainsi de suite, d'ou 6" pour les nains et les gnômes. S'il avait recherché la cohérence au prix d'une certaine perte de simplicité, il aurait pu par exemple fixer ces trois vitesses respectives à 12", 10", et 8" qui sont d'après moi préférables.

2) Le système des quatre zones d'encombrement me semble satisfaisant et je trouve qu'il est incohérent de limiter les demi-orcs et hobbits à 3 zones et à fortiori les nains et gnômes à 2. Je crois préférable de leur définir 4 zones similaires aux zones humaines et elfiques mais proportionnelles à leur vitesse de base..."

(Christophe PILNIERE)



" Voici le premier article d'une rubrique qui je le souhaite en comportera de nombreux autres. Cela permettra d'éclaircir certains des trop nombreux points de règles obscurs à AD & D. Elle permettra également de comparer l'interprétation des règles suivant les régions. Je commencerai par deux sortilèges de magicien : élargissement et invisibilité.

ELARGISSEMENT : ce sort pose un problème lorsqu'il est lancé sur une créature. Il est dit dans le P.H. page 65 que cela permet d'augmenter la taille et le poids, on peut donc penser à juste titre que ce sort augmente aussi la force. Pourtant, si l'on regarde le DMG, on remarque qu'il existe une potion ayant des effets similaires (growth). Il est spécifié, à ce propos, qu'à aucun moment la force n'est augmentée. En conclusion, pour moi, ce sort n'ajoute rien à la force. Affaire à suivre...

INVISIBILITE : ce sort est complexe. Il est dit dans l'explication que la créature invisible ne réapparaît que si elle se livre à une forme d'attaque quelconque. Mais qu'entend-on par là? Le fait de mettre du poison dans un verre constitue-t'il une attaque? Le fait d'appeler un élémentaire en est-il une autre forme? Pour ma part, j'ai mis au point un tableau pour savoir quand la créature réapparaît.

TOUTES ATTAQUES DIRECTES (SORTS, ARMES...) → REAPPARITION

SORT LANCE UNIQUEMENT POUR SE PROTEGER → RESTE INVISIBLE

SORT LANCE POUR UNE ATTAQUE INDIRECTE (CONJURATION) → REAPPARITION

ACTION INDIRECTE POUVANT OCCASIONNER DES DEGATS POISON, POSE DE PIEGE) → REAPPARITION

Dans le dernier cas, je considère que l'invisibilité n'est pas supprimée car il n'est pas sûr que le poison soit ingéré. Malgré tout je reste songeur sur ce dernier exemple. Le dialogue est ouvert, alors à vos plumes pour me donner vos points de vue..."

(Laurent DARDENNE)

"... J'ai montré un exemplaire du journal, à l'un de mes amis, le comte Strahd Von Zarovitch, qui vient tout juste d'arriver de son château de Transylvanie. Il a été vivement intéressé par le texte d'Anne VETILLARD, et m'a déclaré être prêt à l'inviter en son domaine de Ravenloft, pour discuter de ce qui semble être un centre d'intérêt commun. Il m'a par ailleurs posé une question à laquelle je n'ai pas pu répondre : si un vampire s'aventure à sucer le sang de sujets alcooliques, cet alcool ne va-t'il pas provoquer une accoutumance, et un vampire ivre peut-il encore voler?..."

(Roland DANARD)

SCRUPULES

NOUVELLE
INÉDITE

Des femmes entrèrent sous la tente, le bas de leurs lourdes robes traçant un véritable sillage sur le sable. Elles portaient au côté de larges plateaux de vannerie sur lesquels s'empilaient des œuvres d'art comestibles. Les torches jetaient une lumière rougeâtre sur les serveurs affairés et les convives assis par terre. L'atmosphère, lourde d'un mélange composite de parfums variés, aussi nombreux, si ce n'est plus, que les ethnies représentées, s'enrichit d'une nouvelle gamme d'odeurs, dont certaines étaient mêmes apétissantes. Pendant qu'elles disposaient devant nous, sur les nattes étendues au sol, une architecture alimentaire compliquée et colorée, je me demandais si elles faisaient partie des Shite - Raya, ce peuple si fier, que je ne pouvais pourtant m'empêcher de considérer comme opprimé : tous les Shite - Raya taient des serveurs, et dans des conditions, à mon avis, inacceptables. Leur labeur était permanent et écrasant, et ne les enrichissait pas. Je n'avais pas bien saisi quelle satisfaction ils tiraient d'un travail certes bien fait, mais impayé, d'aucune manière, même par une possibilité quelconque de promotion sociale.

J'imitai assez bien, je crois, les gestes du cérémonial, cherchant le difficile équilibre entre une application ostentatoire et une simplification abusive. Ma qualité d'étranger ne m'aurait pas excusé si j'avais par trop de hâte ou par négligence massacré le rituel. Bien entendu, c'est à ce moment-là qu'une technologie d'un autre âge se manifesta impérieusement : le minuscule récepteur implanté derrière mon oreille fit entendre pour moi seul le bourdonnement familier. Je n'hésitai qu'un instant : si je ne répondais pas, les miens, inquiets comme ils l'étaient à mon sujet, étaient capables d'arriver en force et de tout chambouler. D'un geste rapide j'élevai autour de moi l'écran illusion, derrière lequel je semblerai immobile. Mon message fut très bref : "Je rappellerai. R.A.S.", et j'abattis l'écran. Un silence de mort régnait autour de moi. L'illusion de mon immobilité les avait tous figés. La femme qui me tendait un étrange fruit - ou était-ce une préparation culinaire achevée? - me regardait avec une perplexité proche de la peur. Je lui souris, m'inclinai profondément, et saisis ce qu'elle m'offrait. Un murmure de satisfaction se fit entendre. J'espérai que mes gestes n'avaient pas dépassé ma pensée.

Sur Sronia, ce sont les aliments qui enivrent, les boissons étant énergétiques sans plus. Je le savais, mais ce jour-là je l'expérimentais. La tension permanente dans laquelle je vivais depuis que j'avais réussi à m'intégrer au village avait besoin de se relâcher. Quand je me sentis l'estomac bien calé, j'envisageai l'avenir sous les meilleurs auspices. J'avais moins besoin de me surveiller : certains n'é-

taient même plus assis en tailleur, les rares enfants qui ne dormaient pas jouaient parmi nous, et pour une fois je voyais des femmes sortir de leur réserve et se mêler aux conversations. Le brouhaha habituel avait considérablement monté. Au lieu de répondre par monosyllabes à mon voisin, j'engageai une conversation animée. J'en appris plus sur Sronia en une heure que pendant des journées d'étude. Bien sûr, on nous avait prévenus, et sinon je l'aurais deviné tout seul : comme n'importe quel autre interlocuteur, Grèys était partial, incapable de me permettre une synthèse objective. Mais l'esprit frondeur qui sommeillait en moi se demandait ce qui signifiait "synthèse objective", et si ce n'était pas plutôt relative qu'il fallait dire : relative à celui qui la fait, selon ses buts plus ou moins avoués. Quoi qu'il en soit, Grèys tentait de démêler pour moi l'imbroglio des ethnies innombrables, de la signification profonde des événements, des notions d'entraide ou de guerre selon un système affreusement compliqué de castes, d'alliances à échelles diverses : entre peuples, tribus, villages ou par mariage. Je finis par lui avouer que je commençais à nager. Il éclata d'un grand rire et c'est à ce moment-là que la conversation devint générale. Une foire ! Ces gens qui m'avaient paru certes bruyants, mais réservés, me questionnèrent sur tout. Ils avaient compris que je n'étais pas né sur leur planète, et l'avaient accepté. Ils voulurent connaître mon monde d'origine. Ils eurent plus de mal à admettre que je n'en avais pas. Pour eux, naître dans une fusée, c'est à dire pendant un voyage, c'étaient comme naître sur un travail. Chez eux, les femmes ne voyageaient pas quand elles allaient accoucher : comment auraient-elles présenté le nouveau-né à son pays d'origine ? Mais je leur demandais s'il n'y avait jamais de naissance prématurée, surprenant une mère loin de ce pays. "Dans ce cas, triompha Grèys, c'est que l'enfant veut être d'un autre pays. Voilà pourquoi on peut être un étranger au sein de sa propre famille. Je te l'ai déjà expliqué mais tu n'a rien compris."

Je leur cachai ma qualité de bébé éprouvette. C'était ma fierté et cela me rendait prestigieux, mais pas aux yeux des gens de Sronia. D'ailleurs, ils avaient une foule d'autres questions à me poser : puisque je n'avais pas de monde à moi, ils voulaient savoir comment étaient ceux que j'avais visités. Je voulus leur parler de mondes fabuleux où j'espérais me rendre un jour, mais ils ne s'intéressaient qu'à ceux où j'avais déjà débarqué. Je parlai jusqu'à l'épuisement. Je ne leur cachai plus le but de ma visite : établir de nouveaux comptoirs, commercer, et si cela était possible débarquer des colons. Je leur détaillai toutes les précautions prises dans ces cas-là pour qu'aucun groupe, nouvel arrivant ou indigène, ne se fasse assimiler. En fait leur histoire mouvementée était une succession d'assimilations et de rup-

tures, de proclamations d'indépendance et de rapprochements. Mais si le commerce semblait les séduire, ils ne me parurent pas favorables à la création d'une colonie. Connaissaient-ils trop bien les problèmes de rivalité... ou les avais-je influencés plus ou moins consciemment pour les empêcher de faire ce qui tournait si souvent mal ?

Tout en discutant sans contrainte, je me rappelais vaguement que c'était à moi de questionner, et que j'aurais dû d'une manière ou d'une autre enregistrer leurs paroles, mais il ne fallait pas renouveler l'impair que j'avais commis au début du repas.

De fait, l'impair en question finit par être évoqué : la femme que j'avais effrayée se tenait près de moi, riant souvent, parlant beaucoup avec une abondance d'images. Elle posa enfin la question qui lui brûlait les lèvres :

- Pourquoi as-tu commencé par refuser mon offre, quand je t'ai présenté les sigours ?
- Je n'ai pas refusé.

Je lui expliquai ce que j'avais réellement fait quand j'avais dressé l'écran illusion, à cause de l'appel depuis l'astronef qui dérivait sur son orbite autour de Sronia. Elle ne voulait pas me croire. Je fis alors une démonstration au ralenti : j'élevai un nouvel écran illusion, et chacun put me voir parler, pendant que s'édifiait une image de moi floue et figée, derrière laquelle je finis par disparaître. Quand je repris contact, ils me regardaient avec des yeux ronds, mais la surprise le céda à l'amusement. Ils avaient une sacrée dose d'humour. Je le leur dis, et je leur avouai combien je les trouvais sympathiques. Je n'aurais peut-être pas dû extérioriser mes sentiments, mais il me fallait célébrer d'une manière ou d'une autre cet événement si rare : la rencontre pacifique de deux mondes. Mon ivresse ne me laissait pas trente six manières pour m'exprimer, et mon expérience jugeait celle-ci la plus adaptée à mes interlocuteurs. Nous avons partagé la nourriture et la chaleur. Depuis des heures l'excitation montait graduellement, et nous éprouvions tous le même plaisir à bavarder. Plus tard la lassitude l'emporta. J'éprouvais un terrible besoin de dormir mais je voulais encore appeler l'astronef. Ma proposition de faire assister mes hôtes à la communication reçut un accueil enthousiaste. Je touchai alors le contact sur mon poignet. La salle des com's se matérialisa dans un silence religieux, si vraie avec sa lumière bleutée qui se refléta sur nos visages. Den était seul, les autres devaient dormir. Il parut soulagé en me voyant, mais surpris par la foule autour de moi. Il se contenta de nous saluer :

- Comment ça se passe là-haut Den ?
- La routine. Et toi ?
- Je suis mort de fatigue et ivre presque mort, donc complètement mort si tu vois ce que je veux dire. Les gens de Sronia sont sympathiques et accueillants.
- Tu aurais pu être plus prolixe quand on t'a appelé...
- Arrête tout de suite ou je te dis ce que je pense des gens qui ne sont pas foutus de débarquer eux-mêmes, et cependant capables de mettre les pieds dans le plat même en toute méconnaissance de cause. Bon, je rappellerai quand j'aurai dormi.

Alors, avant que la communication ne soit coupée, Grèys et tous les autres lancèrent un salut, une plaisanteire, une avalanche de messages variés et Den, interloqué, disparut sous des acclamations frénétiques. Un éclat de rire général salua son "départ"...

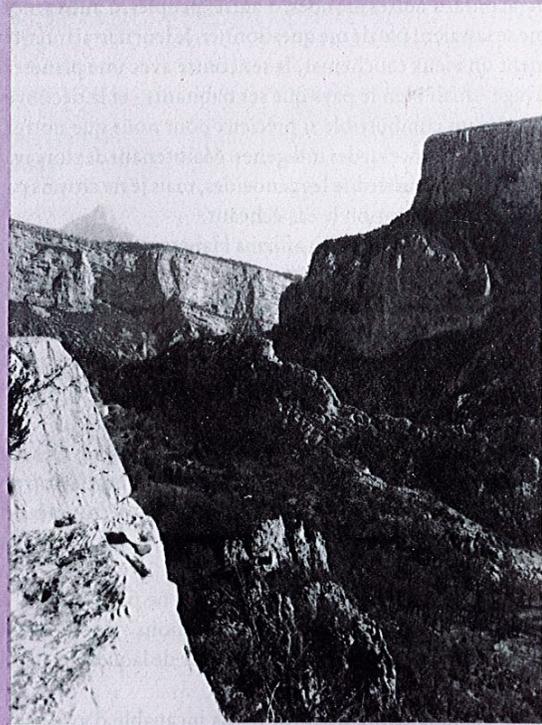
Je dormis peu cette nuit-là, malgré ma fatigue. Je me levai quand la Lune Verte habillait encore toute chose d'une couleur malsaine. Je sortis de la tente sous laquelle les hommes et femmes dormaient sur des paillasses ou des fourrures. Je ne craignais plus de laisser sans surveillance les nombreux gadgets sophistiqués dont je me séparais rarement.

Un animal hurla au loin et ses homologues domestiques s'agitèrent dans leur sommeil. Je scrutai l'immensité sans rien voir que les ondulations des dunes et les silhouettes maigres des grands arbres. A ma gauche, les dômes du village se serraient les uns contre les autres. Le camp ne me semblait plus aussi vaste et pourtant nous étions des milliers, éparpillés sous des installations de fortune à l'occasion de fêtes que je n'avais pas encore réussi à situer dans leur calendrier et leurs mythes.

Je trouvais ce pays plus attachant que beaucoup d'autres, et je pensais déjà presque "mon pays" : la quête éternelle et secrète des errants. Mais jusqu'à présent l'appel du large avait été le plus fort. Je savais que passé l'enthousiasme de la rencontre, le contact deviendrait plus routinier. Généralement, la rupture, de mon côté, se faisait en douceur.

Des jours de Labeur passèrent très rapidement. Je ne pus assister aux fêtes comme je l'aurais voulu, mais j'étais peut-être trop étranger pour ne pas être un intrus pendant cette période. Je gardais un excellent souvenir du festin pendant lequel la glace s'était rompue, et j'échangeais des saluts complices avec tous ceux que j'avais rencontrés cette nuit-là.

Cependant, les résultats de certains prélèvements commençaient à m'inquiéter : Sronia semblait recéler trop de trésors pour ne pas exciter les convoitises. Allais-je assister encore une fois à toutes sortes d'horreurs, en témoin impuissant ? Mon imagination enfiévrée voyait la destruction inexorable d'une culture, les habitants de Sronia parqués dans des réserves et/ou des emplois minables... Le sang ne coulerait certes pas ! Mais les odeurs fortes dont je ne pouvais moi-même plus me débarrasser, imprégnés sous les tentes, dans les dômes, les cuirs, les peaux, les tissus, ces odeurs riches et variées disparaîtraient complètement. Avec elles, peu à peu, les vêtements, les habitations... Le paysage serait modifié...



Or j'étais profondément convaincu que même sur le plan commercial, les civilisations de Sronia en l'état actuel valaient plus que ses gisements. C'était aux ethnologues d'exploiter la planète, pas aux ingénieurs. Il existait malgré toutes leurs guerres une harmonie entre les peuples dont il nous fallait découvrir le secret... de plus, j'étais loin d'avoir tout exploré.

Ma certitude et mon angoisse augmentaient simultanément. Je finis par me sentir pris dans l'étau du temps : un jour, je rejoindrais l'astronef et ceux qui n'avaient même pas posé le pied sur la planète, ceux qui la découvriraient au travers de courbes et de diagrammes, méconnaissant sa réalité, concluraient trop hâtivement et déclencheraient un processus irréversible. C'est alors qu'en toute logique, je pris une décision en fonction de laquelle toutes mes actions furent subtilement modifiées.



La date de mon départ approchait. Je rencontrai par hasard Grèys et Halière, que j'avais appelée la femme aux sigours à défaut de connaître son nom. Nous bavardâmes longtemps et elle m'offrit cette fois des fruits délicieux qu'elle était allée chercher dans la savane. Je leur racontai d'autres mondes, d'autres peuples, d'autres moeurs, et ils ne se lassaient pas de me questionner. Je leur narrai intentionnellement un vieux cauchemar, la rencontre avec une planète âpre et sauvage - aussi bien le pays que ses habitants - et la découverte sur son sol d'un combustible si précieux pour nous que notre intérêt avait prévalu sur celui des indigènes. Maintenant des lois avaient été édictées pour interdire les génocides, mais je ne croyais pas tellement à leur application le cas échéant.

- Nous ne craignons rien ici, affirma Halière avec une belle assurance.

Je me sentais vraiment très seul. Malgré mon indépendance, j'avais une très grande habitude du travail en équipe, au point de douter de moi-même. Et j'avais le mensonge en horreur.

J'étais pris entre l'impatience que tout fut fini, et la crainte de ce qui allait se produire.

Je retardai le plus possible l'envoi de documents falsifiés à l'astronef. Comme je l'espérais, ils ne furent pas examinés de trop près : on m'accordait une confiance totale. Quand ils découvriraient mes mensonges, il serait trop tard.

Le jour du départ arriva. Sous prétexte de ne pas rendre la séparation trop pénible, j'avais posé des conditions : pas de festin mais une collation en comité restreint, à l'issue de laquelle je rejoindrais seul ma barge.

Tout se déroula comme prévu. Je fus incapable d'avalier un morceau. Je ne tentai plus de cacher mon trouble sur la cause duquel ils se méprenaient. Ils devaient me croire terriblement sentimental ! Puis vint la phase la plus délicate.

Quand j'entraï en contact avec les miens pour la dernière fois, je craignais de me trahir. J'essayai de conserver le visage habituel, et de ne pas regarder plus intensément mes compagnons de toujours. A la fin de la communication, je dressai au cas où, un écran illusion,

les suppliant mentalement de ne pas le remarquer. Il fallut alors exécuter très vite les gestes soigneusement préparés : ordre de décollage dans deux minutes. M'extirper de mon siège. Ouvrir. Sortir. Fermer. M'éloigner en courant... Quand la barge s'éleva, je me jetai au sol, roulé en boule, et le souffle de l'explosion me projeta plus loin.

J'avais réussi...

Mes nerfs craquèrent alors et je lâchai quelques sanglots secs. Des débris calcinés retombaient lentement alentour. Mes échantillons, mes chiffres, tout mon labeur avait disparu dans l'autodafé. Hommes et femmes s'étaient précipités en entendant la déflagration. Je tentai vainement de me lever : je tremblais trop violemment. J'enlevai à grand-peine mon casque.

- Que s'est-il passé ? demandaient-ils tous.

- Mon engin... a explosé.

- Tu n'as pas de mal ? Sais-tu pourquoi il a explosé ?

Je ne leur cachai rien : j'avais moi-même piégé mon propre véhicule et je m'étais sauvé avant le décollage, comptant sur ma combinaison pour me protéger. Le piège en question, c'était des composants chimiques qui avaient été mis en présence par les vibrations.

- Mais pourquoi as-tu fait cela, pourquoi ?

Je n'allais pas donner tout de suite toute la réponse à cette question trop complexe. Disons que je voulais éloigner au plus vite mes compagnons, qui représentaient une menace pour Sronia. Oui, ils reviendraient, quand ils découvriraient des aberrations dans mes rapports, mais avec la relativité... C'est vrai, vous ne connaissez pas les théories d'Enstein. Quand ils reviendront, un temps si long se sera écoulé que nous tous, nous serons morts depuis longtemps. C'est pour votre descendance que nous allons chercher des solutions. Mais j'ai l'espoir qu'ayant fait d'autres expériences, ils reviendront avec d'autres idées. Non, n'essayez pas tout de suite de comprendre mes raisons : vous ne connaissez pas les joies et les tristesses des errants. Vous n'avez pas vu ce que nous savons faire et vous aurez la chance de ne pas le voir. Oui, j'ai brutalement changé de bord, mais je ne suis pas un traître vis-à-vis des miens. Non, aucun esprit d'héroïsme ou de sacrifice ne m'anime, seule la logique m'a guidé.



Quelque part dans le ciel, un engin gigantesque quitta son orbite. J'étais assis sur la terre de Sronia, et je respirais son odeur forte. Le fait d'avoir scellé mon destin me laissait étrangement indifférent. J'étais beaucoup plus préoccupé par l'immédiat.

Grèys m'aida à me relever et nous repartîmes en direction du village.

CALY

Le Grimoire d'Imladris

ELEN SILA LUMENN' OMENTIELVO... Q'une étoile brille sur l'heure de notre rencontre.

Le Grimoire d'Imladris est une toute nouvelle rubrique offerte aux Compagnons de l'Anneau par le Dragon Radieux. Que les vents de Manwë le protègent à jamais... Elle vous proposera diverses "tolkienneries" qui, nous l'espérons, vous feront découvrir avec plaisir quelques parcelles de l'univers fantastique des Terres du Milieu.

Mais que sont les "Compagnons de l'Anneau" ? Il s'agit d'une association de type "Loi 1901" qui se propose de regrouper les passionnés de J. R. R. Tolkien à travers toute la France, et de faire connaître son oeuvre à ceux qui n'ont pas encore eu la chance de découvrir ses écrits. Si vous souhaitez nous contacter, écrivez 27 Bd Malsherbes 75008 PARIS.

Voici donc le premier article du Grimoire d'Imladris, qui vous dévoile le secret des Runes...

Qui d'entre nous n'a jamais rêvé en lisant les inscriptions gravées sur la porte de la Moria, révélées par Gandalf à la lumière de la lune ? Ces lettres si belles, si élégantes nous invitaient, ne demandaient qu'à renaitre sous notre plume... Après de longues recherches nous vous livrons le secret de ces runes.

Ce sont les Eldar, les elfes ayant entrepris le grand voyage vers le pays d'Aman (les Vanyar, les Teleri et les Noldor) qui créèrent l'écriture. Leur savoir leur permit d'inventer un alphabet complet, bien que les modes les plus anciens ne comportaient que des consonnes.

Au Troisième Age, deux formes distinctes d'écriture ont traversé les temps : Tout d'abord les "Tengwar" ou "Tiw", tracées à la plume ou au pinceau, des lettres au sens propre du terme. Puis les "Certar" ou "Cirith", appelées runes, surtout gravées dans la pierre. Leur forme reflétaient leur usage. Les Tengwar, déliées et rondes, convenaient au poète alors que les anguleuses Certar étaient parfaites pour le ciseau du sculpteur.

Les plus anciennes des lettres, les Tengwar de Rúmil créées par les Noldor ne parvinrent jamais dans les Terres du Milieu. Mais les Noldor exilés emportèrent leur savoir et transmirent aux Edains et aux Numénoiréens les Tengwar de Féanor, de nouvelles lettres inspirées de l'ancien mode de Rúmil.

Les Certar furent par contre inventées par les Sindar de Beleriand, primitivement pour inscrire des noms et des devises dans la pierre ou le bois. Elles se répandirent durant le Deuxième Age et tous les peuples les apprirent rapidement. Les hommes, les nains et même les orcs les adaptèrent à leurs besoins. Daeron, le ménestrel du roi Thingol de Doriath développa les

Certar et les enrichit d'une manière extraordinaire. Cette "variante" fut appelée l'Alphak : de Daeron. Cependant, les elfes lui préférèrent toujours les Tengwar, et ce sont surtout les nains qui les adoptèrent. Après quelques modifications, il devint "l'Angerthas Moria".

LES LETTRES FEANORIENNES

Le tableau ci-contre montre les lettres couramment utilisées dans les Terres du Milieu au Troisième Age. L'ordre est celui dans lequel les lettres étaient récitées. Au début, ces signes ne représentaient pas un "alphabet" mais formaient plutôt une série aléatoire de lettres, de valeurs et de fonctions différentes. Elles représentaient les consonnes des langages des Eldar. Mais peu à peu, certaines relations se développèrent entre les Tengwar.

Il existe vingt-quatre lettres originelles, groupées en 4 séries appelées "temar", chacune composée de six degrés ou "tyeller". Des lettres supplémentaires suivent, dont font partie les signes 25 à 36. Les lettres 27 et 29 sont les seules à être totalement indépendantes, les autres n'étant que des modifications de l'alphabet original. Les divers signes de ponctuation se nomment "tethar" et leur utilisation est très variée. Ils n'apparaissent pas dans la table et expriment surtout le son des voyelles ; en quenya, on les considère comme des modificateurs de la consonne accompagnatrice. Quelquefois, ils expriment la combinaison des consonnes les plus fréquentes.

Chaque lettre originelle est formée d'une barre (telco) et d'une boucle (lûva). Les signes 1-4 sont considérés comme les lettres "normales". La barre peut ensuite être levée (6-16), ou diminuée (17-24). La boucle ouverte des séries I et III se ferme dans les séries II et IV. Dans les deux cas, la boucle peut se doubler pour former une nouvelle lettre.

La liberté théorique de l'application des lettres à l'écriture au Troisième Age s'est vue modifiée par la force des habitudes. Ainsi, la série I s'applique aux dentales de type "t" (tuncotéma), et la série II aux labiales de type "p" (parmatéma). Les séries III et IV ont été modifiées par les divers peuples qui les ont utilisées. En Westron, la série III convient aux consonnes comme le "ch" de chat, "dj" de djin et "tch" de tchèque. La série IV s'applique aux sons "k" (kalmatéma). En quenya, elle devient une série labiale de type "kw" (quessetéma). Enfin, une série palatale représentée par le signe feanorien "suivi de y" (deux points placés sous ou sur la lettre) est de type "ty" (tyelpetéma).

Quelques règles générales se dégagent alors. Les lettres normales du degré 1 s'appliquent aux consonnes sourdes comme t, p, ch ou k. Le doublement de la boucle dans le degré 2 indique l'addition de la "voix", comme pour d, b, j ou g. L'élévation

LES TENGWAR

	I	II	III	IV
I	1 p	2 P	3 q	4 Q
II	5 p̄	6 P̄	7 q̄	8 Q̄
III	9 h	10 H	11 c	12 C
IV	13 h̄	14 H̄	15 c̄	16 C̄
V	17 m	18 M	19 c̄	20 C̄
VI	21 v	22 V	23 u	24 U
	25 y	26 Y	27 t	28 T
	29 l	30 L	31 e	32 E
	33 a	34 A	35 a	36 O

de la barre ouvre la consonne vers une spirante. En gardant en mémoire les valeurs données pour le degré 1, les lettres du degré 3 deviennent th, f, sh et ch et celles du degré 4 dh, v, zh et gh.

Le système féanorien original possède aussi un degré où la barre des lettres s'allonge au-dessous et au-dessus de la ligne. Il représente les consonnes aspirées comme t+h, p+h ou k+h, mais si besoin est, s'utilise pour modifier des consonnes. Peu nécessaires dans les langues du Troisième Age, ces formes allongées restent essentiellement des variantes du degré 3 et 4, car elles se distinguent plus facilement du degré 1.

Le degré 5 convient surtout aux consonnes nasales. Le degré 6 est réservé aux nasales sourdes, peu usitées dans les langues humaines du Troisième Age. Dans le mode de Beleriand, le degré 5 représente les nasales doubles, très fréquentes en sindar, et le degré 6 les nasales simples. En quenya, le degré 2 figure les consonnes "nd", "mb", "ng" et "ngw" car les lettres "d", "b", "g" et "gw" ne se rencontrent que dans ces combinaisons. Le degré 4 représente les consonnes "nt", "mp", "nk", "ngu" car le quenya ne possède pas les sons "dli" "gli" ou "ghic".

Les lettres supplémentaires se mêlent au degré 6, bien qu'elles soient principalement d'anciennes lettres du grade 4 assourdies.

La prononciation standart du quenya diffère des lettres décrites ci-dessus. Les nouvelles significations sont résumées dans le tableau. Celui-ci donne aussi la liste des lettres additionnelles.

Des tethar (signes accentués) représentent les voyelles dans de nombreux modes. Dans les langues comme le quenya où la plupart des mots se terminent par une voyelle, le tehta se place sur la consonne précédente ; en sindar où les consonnes sont le plus souvent finales, il était placé sur la consonne suivante. Il s'écrit au-dessus d'un "petit porteur" quand aucune consonne ne se trouve dans la position requise. Celui-ci ressemble à un "i" sans point. Voici les principaux types de tethar : trois points ou un accent circonflexe pour "a", un point pour "i", un accent aigu pour "e" (quelquefois le "e" et le "i" étaient inversés), une boucle ouverte à droite ou à gauche pour le "o" et le "u". La boucle ouverte à droite reste la plus courante et suivant sa fréquence dans la langue s'applique au "o" ou au "u". Deux points représentent un y final.

Un grand porteur ressemblant à un "j" sans point dénote une voyelle longue, ainsi que le doublement du tehta. Ce dernier procédé ne s'applique fréquemment qu'aux boucles et quelquefois aux accents.

L'inscription de la porte Ouest de la Moria illustre un mode d'écriture "complète" où des lettres séparées représentent les voyelles. Toutes les lettres vocaliques du sindar existent sous cette forme. Vous pourrez facilement les identifier grâce à la traduction donnée par Gandalf à la Compagnie. On peut noter l'utilisation de la lettre 30 comme un y vocalique. Les diphtongues sont exprimés en plaçant le tehta "deux points" au-dessus de la voyelle. Le signe représente le w final (pour exprimer "au" et "aw"). Les diphtongues sont quelquefois écrites entièrement, comme dans la transcription de la porte. Un accent aigu indi-

que une voyelle longue, et s'appelle "andaith".

Il existe également un certain nombre de signes de ponctuation utilisés comme abréviations, surtout pour les combinaisons de consonnes les plus fréquentes. Une barre placée sur une consonne indique qu'elle est précédée d'une nasale de la même série (par exemple nt, mp, nk). Ce signe figuré sous la lettre signifie que la consonne est doublée. Une croche sur la boucle de la lettre et dirigée vers le bas indique que celle-ci est suivie d'un "s" (ts, ps, ks/x)

Quelques modifications historiques :

La lettre n° 11 (ch de jota) se transforma au cours des âges en un "h" bref en début de mot, selon l'évolution du quenya parlé par les Noldor en exil. Elle continua cependant à se prononcer en position médiane. A l'origine, le "h" bref s'écrivait simplement avec une barre, nommée "halla grand". Le n° 33 fut alors utilisé pour figurer un "h" indépendant, "hy" s'écrivant avec le tehta "y" (deux points et n° 33). De même, le "z" (n° 31) et le "r" roulé se sont agglutinés chez les Noldor. Il devint un "ss".

Les Sindar utilisant le système féanorien inventèrent une nouvelle lettre, le "hw" sindar. En effet, le sindar possédait un "hw" et un "chw" (le n° 12 ne donnant que le son "hw").

Les lettres possèdent dans chaque mode un nom spécifique à la langue utilisée. Pour l'étude d'un autre mode et la grammaire, chaque lettre devait recevoir un "nom propre". Le nom quenya contenant la lettre en question est utilisé, celle-ci étant le plus souvent le premier son du mot. Dans le cas contraire, il suit immédiatement la première voyelle.

TABLEAU RESUME DES TENGWAR DANS DIFFERENTS MODES ET LANGUES

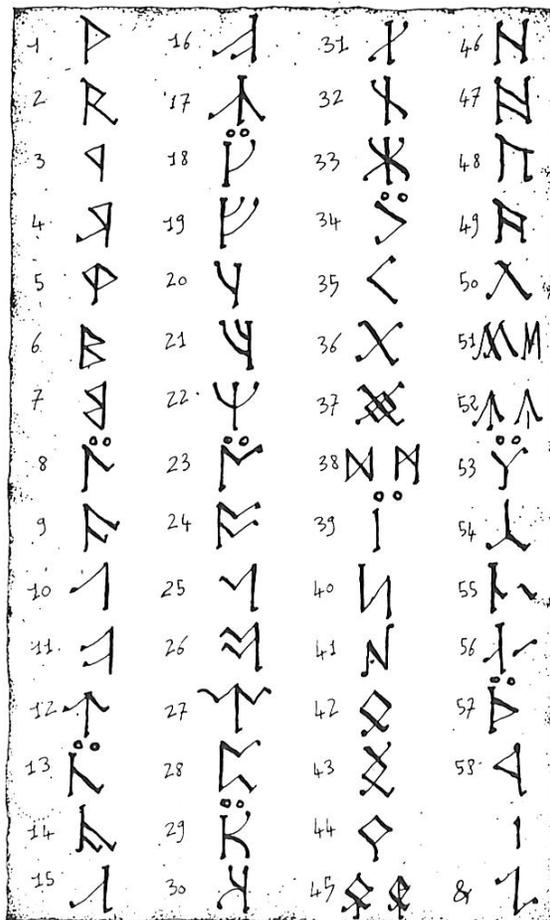
	BELE-RIAND		QUENYA		NOM
1	T	T	T	T	Tinco Métal
2	P	P	P	P	Parma Livre
3	CH	K	C/K	C/K	Calma Lampe
4	K	KW	K	KW	Quesse Plume
5	D	D	D	ND	Ando Porte
6	B	B	B	MB	Umbar Destin
7	DJ	G	DJ	NG	Anga Fer
8	G	GW	G	NGW	Ungwe Toile
9	TH	TH	TH	TH	Thule Esprit
10	F	F	F	F	Formen Nord
11	CH	KH	CH	CH	Charma Trésor
12	TCH	KHW	TCH	HW	Hwesta Brise
13	DH	DH	DH	NT	Anto Bouche
14	V	V	V	MP	Ampa Crochet
15	J	GH	J	NK	Anca Croc
16	GH	CHWGH	NGU	Unque Cavité	
17	N	N	NN	N	Numen Ouest
18	M	M	MM	M	Malta Or
19	NG	NG	NG	NG	Ngoldo Noldor
20	NW	NW	NW	NW	Nwalme Supplice
21	R	R	N	R	Ore Coeur
22	W	W	M	V	Vala Puissant
23	Y	Y	Y	Y	Anna Don
24	V	V	V	V	Vilya Air
25	R	R	R	R	Romen Est
26	RH	RH	RH	RD	Arda Région
27	L	L	L	LD	Lambe Langue
28	LH	LH	LH	LD	Alda Arbre
29	S	S	S	S	Silme Lumière
30	S modifié				Sime nuquerma
31	Z	Z	Z	SS	Esse Nom
32	Z modifié				Are nuquerma
33	H	H	H	H	Hyarmen Sud
34	HW	HW	HW	HW	Hwesta sindarin
35	Y	Y	Y	Y	Yanta Pont
36	W	W	W	U	Ur Chaleur

LES RUNES

Les Sindar créèrent les runes avant le lever de la lune et du soleil. Les plus anciennes sont les n° 1, 2, 5, 6, 8, 9, 12, 29, 31, 35, 36, 39, 42, 46, 48, 50, et la rune 13/15.

L'assignation phonétique des différentes runes reste inégale, sauf pour les voyelles 39, 42, 46, 48 et 50. La lettre 13/15 représente un "h" ou un "s" selon la signification de la rune.

LES ANGERTHAS



LES RUNES

Les Sindar créèrent les runes avant le lever de la lune et du soleil. Les plus anciennes sont les n° 1, 2, 5, 6, 8, 9, 12, 29, 31, 35, 36, 39, 42, 46, 48, 50, et la rune 13/15.

L'assignation phonétique des différentes runes reste inégale, sauf pour les voyelles 39, 42, 46, 48 et 50. La lettre 13/15 représente un "h" ou un "s" selon la signification de la rune.

35. Le renversement d'un cirith n'a généralement pas de conséquences.

Les Angerthas Daeron constituent l'étape suivante. Ce nouvel arrangement des runes fut attribué à Daeron, mais les nouvelles séries 13-17 et 23-28, inventées par les Noldor au Deuxième Âge, ont été inspirées par le système féanorien.

Le n° 36 signifiant "z" en quenya et en sindar est utilisé pour le "ss" (voir le n° 31 féanorien). Le n° 39 figure indifféremment le "i" et le "y" (consonne), le 34 et 35 pour "s" et le 38 pour "nd".

Les nains de la Moria créèrent quelques nouveaux cirith : 37, 40, 41, 53, 55, 56. Ils ont abandonné les n° 14 et 26, remplacées par les n° 29 et 30.

D'autres lettres changent aussi de valeur. Un autre mode, particulier aux nains d'Erebor, se retrouve dans le livre de Mazarbul. Quelques runes nouvelles apparaissent, et d'autres changent de signification.

Pour vous permettre de mieux comprendre cet article, voici la signification des quelques termes phonétiques utilisés :

DENTALE : Consonne qui, comme d ou t, se prononce en appuyant la pointe de la langue sur les dents.

LABIALE : Consonne qui se prononce avec les lèvres, comme b, p, f, v, m.

NASALE : Lettre dont le son est modifié par le nez, comme dans la prononciation des voyelles an, ain, on et des consonnes n, m.

PALATALE : Lettre dont le point d'articulation est dans la région du palais, comme e, i, ch, j, gn.

De nombreuses interprétations sont possibles pour transcrire directement le français en lettres elfiques. Il ne s'agit pas dans ce cas d'écrire réellement du sindar ou du quenya mais d'utiliser un nouvel alphabet pour le français ou de l'anglais avec le système originel car il n'a pas été créé dans ce but. Mais il peut être adapté pour nous permettre d'écrire à la manière elfique sans trop de difficulté. En fait, les variations avec le système "pur" sont minimes.

Quelques précisions :

Le "Y" doit s'écrire comme une consonne et non comme une voyelle. Il existe une exception quand il se place en position finale. On utilise alors le tehta "deux points", placé sous la dernière consonne.

Une consonne doublée (comme "nn" ou "tt") ne se répète pas mais le signe "" doit être placé au-dessous d'elle.

Le "Q" n'existant pas en elfe, l'équivalent phonétique le plus proche a été choisi. Cela peut être considéré comme une hérésie par les puristes, mais tant pis, ne boudons pas notre plaisir.

En français, la voyelle finale reste la plus fréquente. Il semble alors judicieux de placer la voyelle accentuée sur la consonne précédente, comme dans la langue quenya.

N'oubliez pas d'utiliser les abréviations des consommés combinées pour "ch", "th", "... (Consultez le tableau).

Si vous souhaitez écrire en anglais, les admirateurs anglo-saxons de Tolkien ont mis leur propre système au point. En fait, seuls

quelques petits détails changent. Le mode sindar où la voyelle est placée sur la consonne suivante est préféré au mode quenya, et plusieurs abréviations sont utilisées.

Voici les équivalences possibles. Encore une fois, cela n'est absolument pas officiel... et si vous trouvez de meilleures formulations faites-le nous savoir.

TABEAU RESUME DES CERTAINS DANS DIFFERENTS MODES ET LANGUES

	ANGERTHAS ANCIEN		ANGERTHAS MORIA	
	ANGERTHAS DAERON	ANGERTHAS MORIA	ANGERTHAS MORIA	EREBOR
1	p	p	p	p
2	b	b	b	b
3	b	f	f	f
4	b	v	v	v
5	hw	hw	hw	hw
6	m	m	m	m
7	m	mb(mh)	mb	mb
8	t	t	t	t
9	d	d	d	d
10	-	th	th	th
11	-	dh	dh	dh
12	n	n	r	r
13	h/s	ch	ch	ch
14	-	j	-	j
15	h/s	sh	sh	sh
16	-	zh	-	zh
17	-	nj	z	x
18	-	k	k	k
19	-	g	g	-
20	-	kh	kh	kh
21	-	gh	gh	-
22	-	n	n	n
23	-	kw	kw	kw
24	-	gw	gw	gw
25	-	khw	khw	khw
26	-	ghw,w	ghw,w	ghw
27	-	ngw	ngw	ngw
28	-	nw	nw	nw
29	r	r	j	g
30	-	rh	zh	gh
31	l	l	l	l
32	-	lh	lh	lh
33	-	ng	nd	nd
34	-	s	h	h
35	s	s	'	'
36	z	z	(ss)	n
37	-	-	ng	ng
38	-	nd	nj	nj
39	i	i(y)	i	i
40	-	-	y	y
41	-	-	hy	hy
42	u	u	u	u
43	u	u	u	z
44	-	w	w	w
45	-	u	u	u
46	e	e	e	e
47	-	e	e	e
48	a	a	a	a
49	-	a	a	a
50	o	o	o	o
51	-	o	o	o
52	-	o	o	o
53	-	-	n	n
54	-	h	s	s
55	-	-	-	-
56	-	-	-	-
57	-	-	ps	-
58	-	-	-	ts

A	..	J	cy	S	6
B	þ	K	q	T	p
C	ç	I	τ	U	ʔ ou ʔ
D	ð	M	ε	V	h
E	'	N	ω	W	e
F	h	O	ς	X	q
G	g	P	p	Y	u
H	λ	Q	voir K	Z	é

I	.	R	y		
CH	d	"AND"	þ	"OF THE"	þ
TH	h	"OF"	þ	"THE"	þ
'	s	~	..		
i	:	?	β	!	!

N placé devant une consonne : ~ au-dessus de la consonne.

Double consonne : ~ au-dessous de la consonne.

S final : ~ attaché à la dernière lettre.

Porteur d'une voyelle quand aucune consonne ne se trouve en position correcte (devant en français, derrière en anglais) :



PLUS QUE 194 EPISODES

L'expédition s'est fort bien terminée. Viols, pillages, beuveries finissent par être tellement courants que je ne laisserai pas vos oreilles par de tels récits. Mon clerc domestique refuse d'ailleurs obstinément d'écrire les passages les plus scabreux que je lui raconte. Il faut que je vous dise que Padepolus (c'est le nom de mon scribouillard) s'est drôlement bien adapté à son rôle... Comme quoi un bon dressage peut rendre l'humain mâle, non point intelligent, mais tout au moins utile. Je ne sais si la femelle peut rendre les mêmes services. J'aurais bien profité de cette expédition à Mélik pour tenter l'expérience, mais je crains que l'introduction d'une nouvelle créature ne crée des dissensions dans mon foyer. Magda est déjà si jalouse... Douce Magda, si elle savait à quel point ses charmes me fascinent... Comment dissiper ses craintes ? Elle sait bien pourtant que nulle créature humaine, même femelle, ne peut rivaliser avec elle, ni sur le plan physique, ni sur le plan intellectuel...

Après une heure de festivités, le chef nous a rassemblés à l'entrée du village, pour faire le point de la tuerie. Le butin était empilé sur plusieurs chariots : tonneaux, viande séchée, vaisselle, et objets précieux en plastick, avec lesquels nous allions pouvoir orner nos labyrinthes les plus profonds, afin d'apâter les nains blafards. Une dizaine de captifs étaient attachés à l'arrière des chariots. Il fallait bien que nous renouvelions un peu notre personnel pour les travaux publics... L'effondrement de la dernière galerie avait provoqué la mort de la moitié de notre personnel qualifié.

Pour ma part, je ramenaï quelques objets destinés à mes épouses, que j'avais dissimulés sous une paillasse dans le dernier chargement. Il y avait une grande pièce d'étoffe, pour faire des rideaux devant les trous du garde-manger, et un miroir pour chacune de mes femmes. L'un de ces petits objets ronds avait l'air curieux d'ailleurs : il me semblait que l'on ne se voyait pas dedans, mais que l'on apercevait des paysages étranges... Je le donnerai à Lena; elle est déjà bien assez coquette comme ça, peut-être est-il préférable d'ailleurs qu'elle ne voit pas son visage de trop près : elle est presque aussi pustuleuse que moi, et comme elle rêve de devenir danseuse personnelle du chef... Enfin, la pauvre... elle est d'une force sans pareil. Quand elle attrape quelque chose dans ses grandes mains, elle le casse une fois sur deux!

Le chef nous a d'abord félicités, puis il est passé aux remarques désagréables, comme chaque fois... Il y en a trois qui ont passé un mauvais quart d'heure! Nunuche, Gromioche et mon cousin Mollurk s'étaient précipités dans la première cave venue pour s'enivrer et pour s'amuser avec l'un des captifs au lieu de travailler. Le verdict du chef a été impitoyable : en remontant, nous les déposerons tous trois, solidement armés, dans le val-aux-baffes, pour servir de distraction aux groupes d'aventuriers qui passent là, systématiquement, pour se rendre aux monts plaindor. La sanction était dure : supporter pendant trois jours le défilé de toutes ces bandes minables, qui passent dans ce lieu en se prenant pour des superman de l'aventure. Trois jours à taper sur des débutants, tous aussi peu futés les uns que les autres. Pire qu'une galère! J'en parle en connaissance de cause, car je suis passé par ce calvaire... il y a deux ans. Nous étions cinq, cachés derrière un gros rocher à l'entrée du val. Nous attendions

(deux heures en général, l'intervalle étant assez régulier). Le processus se répétait alors, irréversible. Arrivait d'abord un humain assez faiblard, habillé tout en vert pour qu'on ne le distingue sur le sol rocheux, et rampant ou marchant sur la pointe des pieds pour ne pas faire de bruit (ouaf! ouaf! les pieds ça allait, mais l'armure! ouaf!ouaf!). Nous utilisions alors un système complexe pour déterminer s'il fallait cogner ou pas : trois cailloux plats, colorés sur une face avec du sang d'orc desséché, et lancés en l'air. Il fallait alors interpréter le résultat pour connaître la volonté divine, et ce n'était pas simple :

- blanc, blanc, blanc : on faisait semblant de dormir et on les laissait passer

- rouge, blanc, blanc : on faisait semblant de se laisser surprendre bêtement.

- rouge, rouge, rouge : on bondissait sauvagement sur le groupe.

- blanc, rouge, rouge : on laissait passer juste le ranger et on cognait sur les suivants... etc...

Tout cela me rappelle ma prime-jeunesse... Il est quand même bon parfois d'avoir pris un peu de la bouteille comme dit le chef.

Enfin, le cousin, cela lui apprendra à être un peu moins vantard! Quand on l'écoute parler, on dirait qu'il n'y en a que pour lui. Je m'écarte, je m'écarte de mon propos initial, et je m'aperçois que j'ai oublié de vous faire part de mon plus beau trophée, et de l'idée démoniaque que cela m'a donné!

Au moment de partir, dans une pièce remplie de briques et de braques, j'ai découvert un objet prodigieux. Il s'agit d'un énorme morceau de fil de fer, entouré plusieurs fois sur lui-même, et assez souple. Padepolus m'a appris que cela s'appelait un ressort, et il m'a montré à quoi ça pouvait servir. Il a attaché l'objet sous ses chaussures, et il a commencé à sauter de plus en plus haut vers le ciel, en poussant des "yaouh" retentissants. Je l'ai observé un moment, silencieux, et une idée fantastique m'est venue, - au moment où sa tête cognait sur une branche...

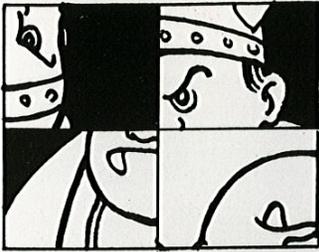
Pourquoi, la plupart du temps, les aventuriers découvrent-ils les fosses ou les trappes que j'installe, et pourquoi ne s'embrochent-ils que si rarement sur mes pieux éfilés : parce qu'ils trouvent toujours les trous là où ils les cherchent, c'est à dire au sol. J'avais bien pensé déjà plusieurs fois creuser en l'air, au plafond, mais à chaque fois le même dilemme cruel s'était reposé : la trappe était introuvable, mais personne ne tombait vers le haut, pour une raison que je n'arrivais pas à comprendre. Eh! eh! un mécanisme habilement dissimulé dans le sol, une planche, un ressort puissant, la victime projetée en l'air, enfonçant le couvercle de la trappe, se plantant à une allure vertigineuse sur les pieux élégamment taillés que j'allais installer à l'envers, et fermant le couvercle du piège en retombant... J'en avais d'avance... Il fallait que j'exécute ce travail au plus vite. Mon piège à aventurier serait infailible. Le rêve!

J'allais révolutionner la technique des trappes. Je me voyais déjà, Urk l'ingénieur, félicité personnellement par le chef... et je commençais à me dire à cet instant que j'étais si malin que je pourrais bien devenir chef à la place du chef.

upk

Les Jeux d' URK

UN HEROS DE TON JOURNAL SE
CACHE DANS CE PUZZLE.
DECOUVRE LEQUEL...



UN PETIT INDICE: IL EST "TENEBREUX"!

URK N'ARRIVE PAS
A OUVRIER LE
COFFRE AU TRESOR

RELEVEZ LES POINTS DE 1 A 13 ET
VOUS DECOUVRIREZ UN OBJET
QUI POURRAIT L'AIDER...



Jeux D' aujourd'hui

Jeux de Rôle - Wargames
Figurines - Accessoires
Jeux classiques et Originaux

**OUVERTURE
EN SEPTEMBRE**

A 50 mètres de la gare. En face l'Excel.

Galerie Thiers. 54000 - NANCY

tél. 83.35.06.28

Recevez DRAGON RADIEUX chez vous...

EN VOUS ABONNANT

Il suffit pour cela de nous envoyer un petit mot,
en nous indiquant très lisiblement :
Votre NOM et votre PRENOM
Votre adresse complète
accompagné d'un chèque de 125 F à l'ordre
de "Dragon Radieux".

Tous les abonnements partent du prochain
numéro à paraître.

UN AN : SIX NUMEROS 125 F

EN COMPLETANT VOTRE COLLECTION

Les anciens numéros du "Dragon Radieux"
sont encore disponibles.

Vous pouvez commander les n° 1,2,3,4, ou 5
à 25 F l'exemplaire.

Port 5 F pour 1, 2 ou 3 numéros

- Gratuit à partir de 4.

