



NOVEMBRE 86

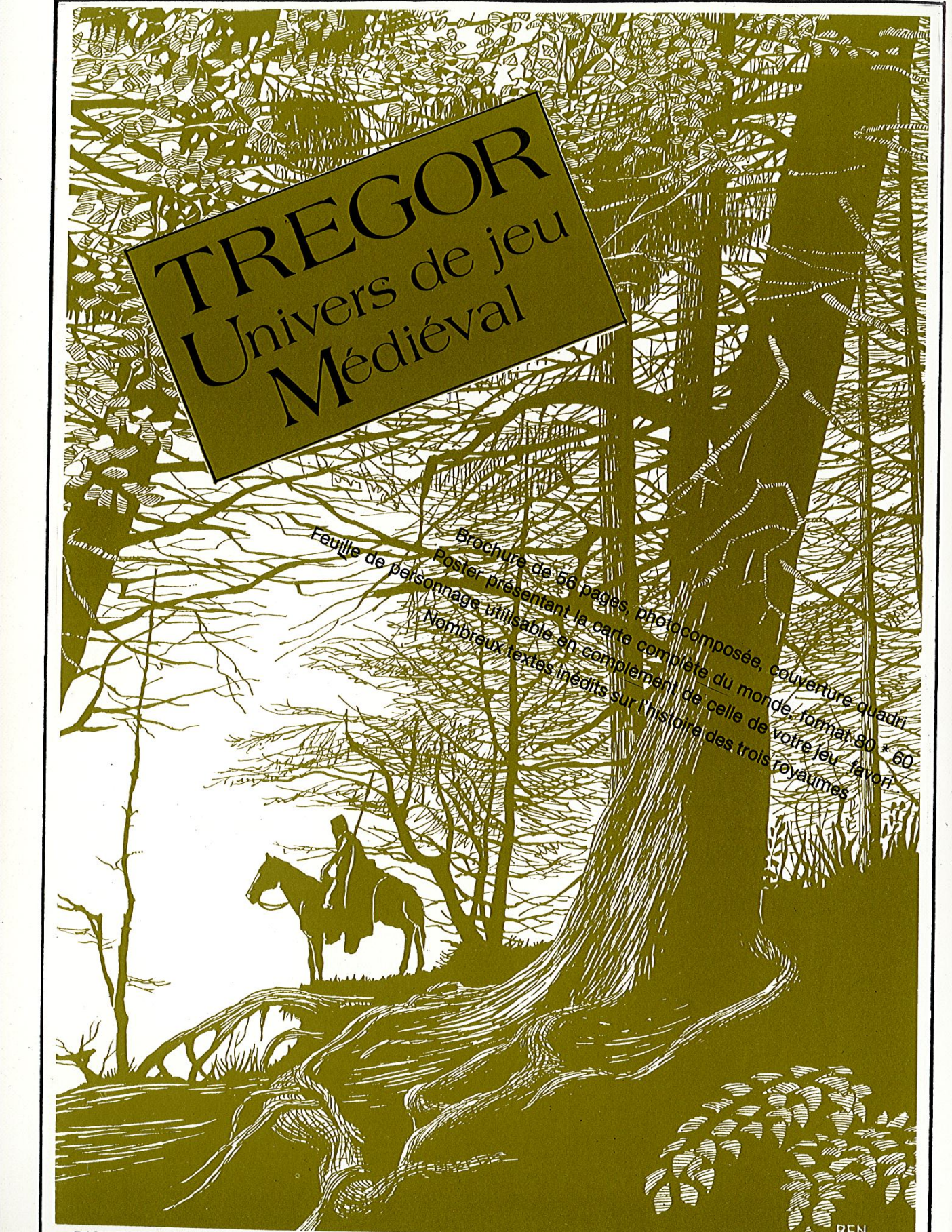
DRAGON RADIEUX

n° 7



REVE DE DRAGON
BUSSHIDO
MERCENAIRES...

*numéro
Anniversaire



TREGOR

Univers de jeu Médiéval

Brochure de 56 pages, photocomposée, couverture quadri
Poster présentant la carte complète du monde, format 80 x 60
Feuille de personnage utilisable en complément de celle de votre jeu favori
Nombreux textes inédits sur l'histoire des trois royaumes

DISPONIBLE DES A PRESENT : DANS LES MAGASINS SPECIALISES OU PAR CORRESPONDANCE

80F+port 10 F, règlement à l'ordre de "Dragon Radieux

DRAGON RADIEUX EDITIONS, Le Charbinat 38510 - MORESTEL

premier anniversaire



SOMMAIRE

Dragon Radieux n° 7 (Novembre 1986)
REVUE BIMESTRIELLE DES JEUX DE ROLES
Editeur : Association de Jeux Dragon Radieux
LE CHARBINAT - 38510 - MORESTEL
Téléphone 74-80-10-64
Directeur de la 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 : Novembre 86
Commission Paritaire : 67435
N° ISSN : 0297-2069
ONT PARTICIPE A LA REDACTION DE CE NUMERO : Denis GERFAUD, Anne VETILLARD, EFGE, Franck DREVON, Alain BERARD, Stéphane GAUDEFROY, Jean-Luc DALOUS, Eric MAZOYER.
COUVERTURE, DESSINS, PLANS : Benoît DUFOUR, Franck DREVON, Emmanuel ARBARE, Pascal ARVIEU
PHOTOS : Alain BERARD
MAQUETTE : Paul, Pascaline CHION, Véronique SESBOUE, Gilles GRAAL.
photocomposition : ATELIER CHEVALIER,
Imprimerie : André Marcelin s.a.r.l. - 38200 Vienne
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. -
"REVE DE DRAGON" est un jeu de Denis GERFAUD édité par la N.E.F. - "Les Trois Mousquetaires" et "BUSHIDO" sont distribués par HEXAGONAL - "LEGENDES des Mille et une Nuits" est édité par JEUX DESCARTES-

5
19
35
52

SCENARIOS

"Adv. Donjons et Dragons" : L'ordre du Bâton Vert
"Rêve de Dragon" : L'alchimiste
"Mercenaires..." : Enlèvement Grec
"Mille et une Nuits" : Le chateau des invisibles

AIDES DE JEU

11
14
43
49

"Grand-père Dragon vous aide" : AD & D, Fiche n° 7, Soyez Radins
"Chroniques de TREGOR"
"Lieux Imaginaires" : TurgAn, la magnifique
"Trois Mousquetaires" : conseils techniques

LECTURE

46
47
58

"Mon personnage" : Le Charme
"Livres Ouverts"
"Urk le ténébreux" : La mort vient du plafond

INFORMATIONS

17
25
27
42

"Banc d'Essai" : BUSHIDO
"Dragonus Informaticus" : Lords of Midnight
"Coup d'Oeil" : vitrines, clubs, infos...
Jeux avec figurines

... ET EN PLUS ...

Le "Grimoire d'Imladris", rubrique régulière des compagnons de l'Anneau page 56.

Numéro 8 le 15 Janvier :
"Spécial Dragons"

EDITO

Ce numéro marque la fin de notre première année de parution... Beaucoup de changements ont été introduits, mais nous avons essayé de rester fidèles à ce qui était nos objectifs de départ :

- créer un magazine centré certes sur le jeu de rôles, mais l'abondant sous les angles les plus variés,
- consacrer délibérément l'essentiel de nos efforts à encourager une pratique plus approfondie de ce loisir fantastique,
- permettre à de nombreux auteurs, dessinateurs..., peu connus dans le milieu officiel du jeu, de mettre en valeur leurs idées...

Nous avons essayé de procéder jusqu'à présent sans sectarisme, essayant de :

- valoriser le travail effectué par les clubs de province, sans pour autant "bouder" les manifestations parisiennes : Dragon Radieux présent au Salon des jeux de réflexion à Paris, mais aussi à celui du jouet de pointe, à Poitiers...
- présenter le plus objectivement possible les réalisations d'auteurs peu connus, ou de petites sociétés, tout en reconnaissant à sa juste valeur l'excellente promotion du Jeu de Rôle réalisée par des édi-

teurs plus importants

: il suffit de consulter le sommaire des derniers numéros !

Nous tenons à remercier tous ceux qui nous ont permis de progresser en direction de ces objectifs soit par leur appui financier (abonnés, magasins diffuseurs),

soit par leurs conseils (une mention toute particulière à ce sujet à l'équipe de notre grand confrère "Casus Belli" à qui nous devons beaucoup...).

Il y a beaucoup d'idées dans les airs en cette fin d'année, et nous comptons encore sur votre aide active pour les réaliser.

Comme il était dit dans l'éditorial du n° 1 : **"Pourquoi nos voyageurs ne seraient-ils pas rejoints par d'autres clercs, d'autres explorateurs, quelques pirates déboussolés, l'Arabe fou Abdul Al Azred, Merlin l'enchanteur et d'autres ! Le plus possible !..."**



**LE DRAGON RADIEUX,
CE N'EST PAS COMME
MOI, ON N'EN
REVIENT PAS!**



Abonnement 1 an : 6 n° 125 f. - 2 ans : 12 n° 240 f.

NOM Prénom

Adresse complète

Code postal VILLE

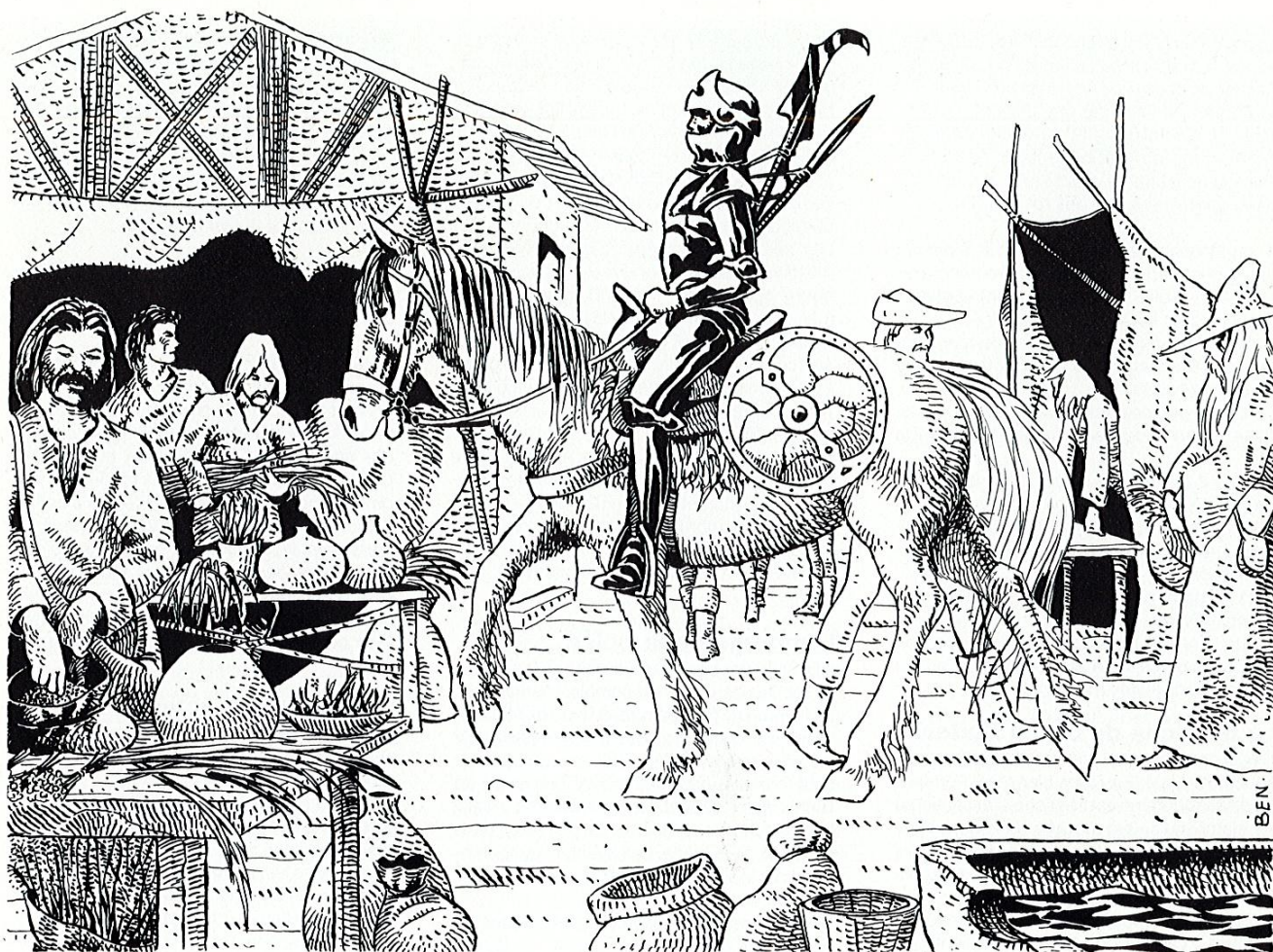
(Facultatif) Profession Age

Chèques à l'ordre de "Dragon Radieux"

Dragon Radieux - Le Charbinat - 38510 Morestel

Dragon Radieux commencerait-il à sortir en retard ? ... Mais non ... il a simplement dévoré son imprimeur, aussi l'avons-nous sévèrement admonesté.

Si l'un d'entre vous connaissait un imprimeur muni d'une armure de mitril et d'un anneau de protection contre le feu ...



L'ORDRE DU BATON VERT

Scénario
Adv. D&D
niv. 5-6

Rien de particulier ne distingue la petite ville de Bévère, dans la plaine de N'argarek, des autres bourgades de la Province d'Ereflaïn, si ce n'est deux faits originaux : la présence d'un nombre élevé de boutique d'apothicaires, entre ses murs, et le déroulement, toutes les années au mois de Juin, d'un important marché aux plantes médicinales.

Ce commerce peu ordinaire, attire dans la cité beaucoup de marchands ambulants, mais aussi de nombreux aventuriers. Il peut paraître un peu étonnant de voir de rudes guerriers, portant armure en plaques et hallebarde, partir à la cueillette des pâquerettes, et ce fait appelle peut-être quelques explications supplémentaires !

Tout d'abord, le commerce des plantes est un commerce florissant, et les primes proposées aux collecteurs sont souvent intéressantes... Dans des temps difficiles, l'appât du gain peut en motiver plus d'un. Mais il est peut-être utile de rappeler que la ville de Beveren ne se trouve pas très loin des limites du Gorgonoth, et que dans les monts qui bordent cette sinistre région, les créatures maléfiques ne font guère de distinction entre les aventuriers "tueurs d'orcs" et les ramasseurs d'herbe !

Nous sommes donc au tout début du mois de Juin. Une activité intense règne tout autour de la halle aux herbes, au centre de la cité. De nombreuses cueillettes se font à cette époque et les candidats affluent. Sur un grand panneau, apposé contre un pilier du bâtiment, plu-

sieurs "offres d'embauche" ont été placardées par les commerçants. Le regard de beaucoup de curieux, et celui de nos amis aventuriers en particulier, est attiré par une affiche contenant une offre alléchante : *"Récolte de fleurs de Mellavine, en forêt de Sénécar, 50 po mini-mum, la fleur intacte. S'adresser à Julius Boitevin, apothicaire, rue des roses blanches..."*

Le panneau étant toujours affiché, il semble que le commerçant n'ait pas trouvé encore de candidats. Sous la halle, les commentaires vont bon train au sujet de cette offre :

- *50 po, dix fois plus que l'an dernier... de quoi ramasser au moins 2 ou 3000 po en une seule campagne !*

- *Ce n'est pas possible, il doit y avoir des risques énormes, ou bien Julius est tombé sur la tête...*

- *Julius ? Tomber sur la tête ? Tu plaisantes ! Je crois plutôt que l'endroit a mauvaise réputation... Mon cousin dit que la forêt est un endroit étrange... et que les étrangers n'y séjournent guère !"*

Bref, les petits potins... A la taverne du coin, les aventuriers entendent le même genre de discours. Il ne leur reste plus qu'à aller se renseigner à la source, ou à se rabattre sur d'autres herbes médicinales moins cotées !

La boutique de Julius Boitevin

C'est apparemment l'une des plus petites boutiques de la rue aux roses blanches. Pourtant, on dit que l'homme est très riche. L'essentiel de sa marchandise est stockée dans de grands entrepôts, et il tire ses revenus de la vente des herbes rares aux magiciens et aux guérisseurs des provinces du sud. Il expliquera volontiers aux aventuriers pourquoi son offre est si avantageuse... La fleur de Mellavine contient, une fois son essence distillée, une substance narcotique puissante que certaines peuplades et certains magiciens du sud acceptent de payer fort cher. Or la Mellavine est une plante rare : elle ne pousse que dans un nombre de sites limités. D'autre part, sa floraison est extrêmement brève, à savoir une semaine de jours, et la plante ne contient une quantité importante de substance active que si elle est cueillie à la pleine lune de juin. La date de cueillette peut se vérifier facilement, car lorsque le produit recherché est présent en dose importante, le cœur de la fleur bleuit en séchant...

Jusqu'à présent, Boitevin se ravitaillait dans les monts d'Embrun, mais la présence trop importante d'orcs, de gobelins et d'autres créatures malfaisantes a bloqué cette source d'approvisionnement. Il ne reste plus qu'un seul site de cueillette qui ne soit pas trop éloigné : il s'agit de la forêt côtière de Sénécar au sud du village d'Onavir. L'endroit se trouve à deux bonnes journées de distance, à cheval, de Beveren et l'apothicaire demande à ses nouveaux employés de partir rapidement. Il leur remet deux parchemins de recommandation : l'un pour un loueur de chevaux, dans la cité, qui acceptera de leur prêter gratuitement des montures (il demandera quand même une caution importante) et l'autre pour un aubergiste qui les logera à mi-distance d'Onavir.

La pleine lune est prévue pour le 17 du mois, et Boitevin demande aux aventuriers d'être sur place au moins deux jours à l'avance. La remise de la prime aura lieu dès livraison des fleurs, à condition que les cueilleurs soient de retour avant le 30 !

Le trajet jusqu'à Onavir

La route file droit vers l'ouest, à travers la grande plaine de N'argarek. Aucun incident particulier

ne se produira en principe, pendant le trajet. Les voyageurs croiseront de nombreux groupes de soldats se dirigeant vers la frontière Nord, ou descendant de Terrast. Les incidents militaires entre Kirkwall et Gorgonoth en presqu'île de Kor justifient tous ces mouvements. Les aubergistes sont pleines, et les aventuriers comprendront rapidement l'intérêt de la lettre de recommandation qu'ils transportent.

Les "herboristes" arriveront à la fin de la deuxième journée, au coucher du soleil. Onavir est un bourg agricole de 7 à 800 habitants. Les maisons, des fermes pour la plupart, sont très espacées, et il faut parcourir une certaine distance pour atteindre la place centrale où se trouve l'unique auberge. Il s'agit d'un établissement d'assez grande taille car Onavir se trouve sur l'un des principaux axes permettant autrefois de circuler entre les provinces du sud, et le Royaume de Kirkwall. Depuis la ruine de la citadelle de Galtor, et l'insécurité qui règne dans les monts d'Embrun, le passage a fortement diminué. Le village est situé à trois kilomètres de la côte, et il n'a aucune activité maritime.

L'auberge de la bolée

A l'arrivée des voyageurs, la salle de la taverne, au rez de chaussée, est comble. L'aubergiste, un homme de forte carrure, du nom de Molar, et sa femme, courent en tous sens pour ravitailler les villageois assoiffés. Plusieurs groupes se sont formés autour des tables, beaucoup de clients étant debout. Un seul homme, mieux habillé que la moyenne, se tient à l'écart, dans un angle de la pièce. Les aventuriers apprendront par la suite qu'il s'agit de Jean D'Enguen, le maire du village.

Les conversations vont bon train, et tous ne parlent que d'un seul événement : six jeunes gens et jeunes filles ont disparu du village sans laisser de traces ! Les disparitions se sont produites à intervalle irrégulier, depuis une semaine de jours. Plusieurs battues ont été organisées en différents points (sauf dans la forêt de Sénécar que les villageois semblent craindre) et n'ont donné aucun résultat. Dès leur entrée, les voyageurs sont regardés avec méfiance : on n'aime guère les étrangers, d'autant plus qu'un groupe d'inconnus a déjà traversé le village et séjourné à l'auberge, quelques jours avant les disparitions...

Note MD : Ce fait n'a aucun rapport avec la suite des événements.

Malgré les réticences des clients, ce soir-là, les joueurs pourront obtenir diverses informations, plus en écoutant qu'en questionnant car on ne leur répond guère :

- *parmi les disparus (trois garçons, trois filles), se trouve la fille aînée du Maire, Anémara, âgée de 19 ans.*

- *les villageois sont en colère après le maire et se plaignent de son manque d'initiative... Pris à partie à plusieurs reprises pendant la soirée, celui-ci finira par annoncer qu'il offre 500 po sur sa fortune personnelle à qui rapportera le moindre indice intéressant.*

- *on parle beaucoup de la forêt, mais à mots couverts : les habitants disent qu'il s'agit d'un domaine protégé, interdit aux mortels, dans lequel les dieux autrefois auraient créé un jardin féérique nommé "parc d'Indassâr". Des créatures bizarres protégeraient ce lieu contre toute incursion étrangère...*

- *un des habitants prétend que les jeunes ont été pris en otages par les dieux, car ils avaient guidé des voyageurs sous les arbres sacrés...*

- *il y a un monastère important sur la côte, à l'écart de la forêt.*

Vers 21h arrive un nouveau client, déjà passablement ivre, qui rentre dans la salle en titubant et en grommelant des injures : il s'agit de Jules Montaver le père de l'un des derniers disparus. Il semble profondément choqué, et doit noyer son chagrin dans des doses importantes d'alcool ! En tout cas il n'aime guère le maire qu'il insulte à plusieurs reprises, jusqu'à ce que celui-ci finisse par quitter la taverne...

Aucun autre incident n'émaillera la soirée. L'aubergiste accepte de loger les voyageurs pour une ou plusieurs nuits, à un prix raisonnable.

Note MD : à partir de ce point, l'aventure peut prendre plusieurs directions, et les joueurs doivent être libres de choisir leur propre chemin. Il est fort probable que l'histoire des enlèvements les intéresse, et l'enquête peut se mener de différentes façons. Le MD devra cependant rappeler de temps à autres l'objet initial de la quête : il n'y a plus que deux jours avant la pleine lune ! Pour permettre cette évolution des joueurs, nous allons donner des précisions sur les différents acteurs qu'ils vont être amenés à rencontrer et sur les lieux où va se jouer la suite de ce scénario.

Les différents acteurs

Les aventuriers peuvent interroger plus précisément les acteurs importants de la scène de l'auberge :

- **Molar l'aubergiste** est avant tout un commerçant. Les conflits, les jalousies sont nombreux au village mais ne l'intéressent guère. Il connaît bien les disparus. Il a entendu parler de la forêt, et ne s'y rend "jamais ! ah ça non !" Les fleurs de Mellavine ? Oui, ça existe... L'an dernier, des étrangers sont venus faire cette cueillette à la même époque : il n'en a revu qu'un sur les quatre, et il semblait un peu dérangé ! Le monastère ? Il connaît, et pour cause ! c'est lui qui ravitaile les moines avec sa mule, le matin, tous les deux jours. D'ailleurs il va y aller le lendemain. Il emporte des vivres pour 30 personnes. Quand il arrive au portail de l'enclos, un moine, toujours le même, prend livraison des marchandises et le paie, grassement. Il n'est jamais rentré à l'intérieur du couvent. Il pense beaucoup de bien de ces braves moines qui passent leur journée à se recueillir et à prier. On dit même que certains partent chaque année s'isoler quarante jours sur un petit îlot à quelques centaines de mètres de la côte...

- **Jean D'Enguen, le maire**, confirmera ces informations. Il semble moins superstitieux que l'aubergiste, mais craint cependant la forêt. De tous temps, précisera-t-il, les villageois s'en sont tenus à l'écart. Les moines ? Nous ne les voyons jamais, nous n'avons pas à nous plaindre d'eux. Si les aventuriers lui inspirent confiance, il pourra leur proposer directement une récompense plus forte que celle annoncée la veille, s'ils retrouvent sa fille.

- **Jules Montaver** : le matin, on a une chance de le trouver à jeun. Il est d'un tempérament plutôt emporté. En fait, son fils faisait l'essentiel du travail à la ferme, et depuis qu'il n'est plus là, tout va mal... "Vous vous rendez compte, avec mes rhumatismes, à mon âge, tirer l'eau du puits et mener les bêtes au pré !" Son fils a disparu alors qu'il aurait dû garder le troupeau dans les champs au Sud Est du village. Jules Montaver n'aime pas le maire, ni les moines, et encore moins les étrangers. La forêt ? Il y est allé parfois, mais il craint "l'étrange bruissement" que l'on entend entre les arbres et qui annonce le malheur. "J'en ai vu une de loin, de ces créatures... elle allait aussi vite qu'un cheval au galop, avec ses ailes. Heureusement qu'il y

avait un trou pour me cacher !" Les fleurs ? "Sûr qu'il y en a, et elles sont diablement belles !" *Note MD : sa description ne sera pas plus précise...*

Il veut bien que les aventuriers lui ramènent son fils, mais il n'y croit guère et ne peut rien leur donner...

Il veut bien que les aventuriers lui ramènent son fils, mais il n'y croit guère et ne peut rien leur donner...

- **les parents des trois premiers disparus** : ils ne savent rien de plus. Ce sont de simples paysans, et ils ne pourront pas faire d'offre de récompense aux voyageurs.

L'ordre du bâton vert

Il y a deux ans que le monastère n'est plus occupé par les moines. Ceux-ci ont été massacrés par un groupe, composé de druides et de sorciers formant une secte de fanatiques, qui se sont installés sur l'îlot d'Inguir. Le monastère est abandonné, et est abandonné et ne sert plus que de couverture pour le ravitaillement.

Note MD : le massacre n'incombe en fait qu'à certains membres de la secte, nous en reparlerons.

Les druides ont construit sur l'île, avec l'aide de deux magiciennes, un étrange dôme de verre, puis ils ont remis en état un parc superbe au cœur de la forêt. Ce jardin avait été créé par d'autres druides vénérant la déesse Malleva, dans les temps anciens. Un second dôme de forme identique au premier, mais plus petit, a fait son apparition en cet endroit également. Tous ces travaux se sont déroulés, depuis deux ans, dans le plus grand secret. D'étranges créatures, très agressives, les **"ilberges"** (voir fiche descriptive) ont été répandues dans la forêt. Les légendes faisant état de l'aspect "enchanté" de ces lieux, ont été soigneusement

entretenu. Quant au monastère, seul l'aubergiste, couard et bien payé, y a accès. Des lynx dressés ont été lâchés dans l'enclos situé entre les deux enceintes, afin que les curieux respectent la tranquillité des pseudo-moines...

Les druides de l'ordre connaissent fort bien les particularités de la Mellavine, et veulent s'en servir pour... recruter de nouveaux adeptes. Un traitement répété avec les substances tirées de la plante produit un état d'hypnose quasi-permanent qui facilite terriblement l'endotrimement.

La phase d'installation matérielle terminée, l'ordre envisage de passer au stade de l'expansion. Le grand maître, un druide du nom d'Onglurden, assez ambitieux et très orgueilleux voudrait répandre le culte de la déesse Malleva dans toute la province. Il n'est pas particulièrement cruel ou malhonnête, et ce n'est pas lui qui est responsable du massacre du monastère. Mais il est entouré par plusieurs créatures de mauvaise influence qui ont bien compris tout l'intérêt qu'elles pouvaient tirer de la situation :

- **Ethiel**, magicien humain de niveau élevé, se moque en réalité des buts d'Onglurden et n'agit que pour satisfaire son ambition propre qui est sans limites. C'est lui actuellement qui "guide" le grand maître dans ses décisions, et qui est responsable des enlèvements. Il est probablement aussi à l'origine du massacre. Il n'a aucun scrupule et le cas échéant se débarrassera de tous ceux qui se mettent en travers de son chemin.

- **Sellafir**, druide initié du 3ème cercle, moins "chaotique" qu'Ethiel a cependant aussi une vue très expansionniste de l'ordre. D'autres dignitaires du "bâton vert" sont moins fanatiques et cela peut être un élément impor-

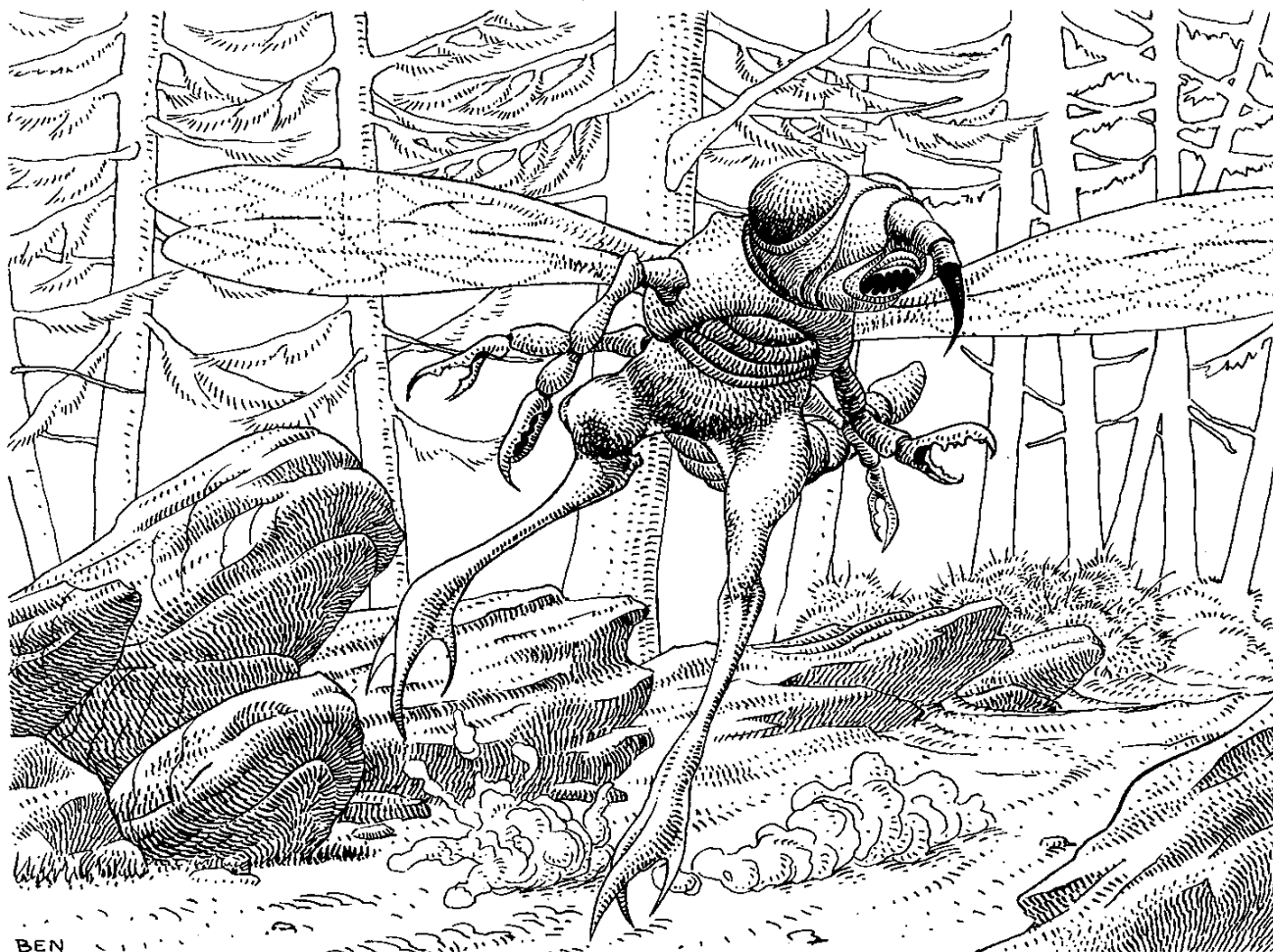
tant dans l'évolution future de la situation. La chef de file de cette tendance est la magicienne **Malvira**.

Note MD : l'ordre comporte donc 2 magiciens et 12 druides et druidesses en plus du grand maître : 1 initié du 3ème cercle (Sellafir), 5 initiés du 2ème cercle, et 6 du 1er cercle. Les 10 apprenti(e)s au service du grand maître n'ont pas de pouvoir particulier et sont à considérer comme des humains normaux...

Le monastère

C'est un bâtiment bas, en forme de L, comportant cellules individuelles, réfectoire, cuisine et chapelle. Il est construit à la verticale de la falaise, dans une grotte naturelle. Plusieurs pièces ont été aménagées à ce niveau. A l'extérieur, une jétée permet l'amarrage de trois ou quatre grandes barques, à marée haute.

Dans le monastère réside continuellement l'un des druides, responsable des contacts avec l'aubergiste. Pour entretenir la confusion, il porte la robe de l'un des moines portiers. Il est chargé également de la surveillance de trois prisonniers. L'un d'entre eux est enfermé dans les cachots de pénitence du sous-sol, depuis deux ans. Il s'agit de l'ancien prieur, supérieur des moines du couvent Onglurden, se refusant à le tuer, le garde en ce lieu en espérant qu'il se convertira un jour. Si les aventuriers le libèrent, l'homme ne pourra leur donner que peu de renseignements sur l'attaque dont il a été victime. Son premier souci sera de remettre les lieux de prière en état, mais il sera de tout cœur avec "ceux qui veulent chasser la vermine responsable du crime monstrueux". Les deux autres prisonniers seront trouvés dans les cellules du niveau supérieur : il s'agit de deux des jeunes disparus, un garçon et une fille d'une



BEN

vingtaine d'année. Tous deux sont dans un état très bizarre : apparemment endormis, le rythme cardiaque très ralenti, incapables de se mouvoir même si on les réveille. Une double enceinte de protection entoure les bâtiments. Dans l'enclos extérieur rôdent 6 lynx qui obéissent au druide chargé de les nourrir, mais qui attaqueront tout étranger. Dans l'enclos intérieur se trouve un escalier qui descend à une chapelle souterraine. Un passage secret, utilisant des cavités naturelles, permettait autrefois de rejoindre la partie souterraine du bâtiment principal. Seul le moine prisonnier connaît ce passage, mais il prévient les aventuriers que plusieurs murs ont été construits pour l'obtenir, à cause des créatures immondes qui s'y répandaient parfois... La plupart des pièces du bâtiment ont été sacagées. Seule la cellule occupée par le druide est encore en bon état. Dans cette pièce, les aventuriers pourront trouver plusieurs flacons d'une substance blanchâtre, laiteuse : **du suc de Mellavine**, utilisé pour droguer les futurs adeptes... Le druide utilisera tous les moyens en son pouvoir pour se défendre en cas d'attaque. Autour du cou, il porte une sorte de bijou en pendentif (l'emblème de l'ordre) ainsi qu'un minuscule sifflet émettant un son très aigu (pour attirer les liberges). D'autres druides viennent la nuit, en barque, depuis l'îlot pour prendre le ravitaillement ou pour surveiller l'état des jeunes prisonniers. Les déplacements entre ces deux points ne sont possibles qu'à marée haute (15 h et 3 h du matin environ, pour la période qui nous intéresse).

La forêt de Sénécar

La légende parle de l'étrange bruissement que l'on perçoit parfois entre les grands arbres, mais aussi de voix de femmes que l'on entend chanter à la tombée de la nuit. Ces deux éléments reposent sur des faits réels :

- **le bruissement** est dû **aux liberges**. Il s'agit d'une espèce de vrombissement très grave produit par le battement de leurs ailes, accentué par un son qu'elles émettent continuellement. Ce bruit est extrêmement pénible, et son effet sur les nerfs est déplorable : perte de contrôle de soi, envie de fuir... etc...

Note MJ : faire un jet de sauvegarde contre paralysie, avec une pénalité de 1 tous les trois tours. Déterminer ensuite sur 1d6 l'effet produit sur l'aventurier qui a raté sa sauvegarde : 1-2 crise de nerf, le personnage se roule sur le sol et ses compagnons doivent le prendre en charge jusqu'à ce qu'il soit sorti de la zone de bruit... 3-4 repli "en bon ordre" mais immédiat et sans discussion... 5-6 fuite en pa-

nique, avec tout ce que cela comporte !

- **le chant** vient des **druidesses** de l'ordre qui se livrent à une cérémonie rituelle tous les soirs dans les allées des jardins d'Indassâr.

La forêt est très belle : nombreux sont les arbres plusieurs fois centenaires... Trois chemins permettent d'y accéder depuis la route du sud. Hors de ces passages, la pénétration est difficile : en certains points les broussailles abondent, surtout lorsqu'on se rapproche du monastère. A l'entrée de chacun des trois chemins se trouve une fontaine, dont l'eau produit des effets spéciaux :

- boire de l'eau du **premier bassin** augmente nettement les **sensations visuelles** (perception de détails, de mouvements dans les herbes et à distance... etc...).

- le **second bassin** produit le même effet sur l'**odorat**.

- le **troisième bassin** augmente la **sensibilité de l'ouïe** (on perçoit très bien les liberges à distance...!)

Boire l'eau d'un bassin, annule les effets du bassin précédent.

Le liquide des trois bassins bu successivement ou mélangé, est le **seul antidote efficace contre le venin des liberges**. Plusieurs druides possèdent des flacons de ce mélange dans leurs sacoches.

Il y a **une trentaine de liberges** qui errent dans les bois. Le dédale de sentier permettant d'accéder aux jardins est particulièrement surveillé. Il faut préciser cependant que ces insectes étranges ne s'écartent jamais beaucoup de la lisière des arbres, ou ne s'éloignent pas à plus d'une certaine distance du dôme central. Au centre de la forêt se trouve une grande clairière dans laquelle sont aménagés les jardins : une sorte de labyrinthe d'allées séparées par des haies de buis ou de conifères serrés, taillées à deux mètres. Des pelouses soigneusement entretenues, ornées de massifs de fleurs de toutes les couleurs, bordent les sentiers. Au centre du labyrinthe se trouve un dôme constitué par des plaques de verre reposant sur une architecture de métal, d'un diamètre de 20 mètres. Le sol de ce bâtiment spécial, se trouve placé en contrebas. On accède aux deux portes opposées par un escalier droit de quatre marches. Un second escalier, plus long, descend à l'intérieur de la coupole (plan détaillé en annexe). Au centre se trouve un bassin alimenté par plusieurs jets d'eau entourant une dalle circulaire, surélevée. Au centre de la dalle on peut voir un gros livre ouvert, posé sur un trépied. On accède à cette île minuscule par une passerelle en bois. Toute personne qui arrive au centre du bassin et pose les deux pieds sur

la dalle... disparaît instantanément, et se retrouve dans un lieu, apparemment identique, mais plus vaste (téléportation sur l'îlot). Apart de grands bacs remplis de plantes vertes peu communes, et des bancs arrondis autour du bassin, cette première bulle ne comporte rien de particulier (pas de portes, pas de pièces cachées).

Les massifs du jardin ne comportent pas de Mellavine : celle-ci ne pousse qu'à l'état sauvage, isolée au pied des grands arbres, à l'écart des sentiers.

Note : la cueillette est lente ! il faut environ une heure à une personne pour ramasser en moyenne une dizaine de fleurs, si elle n'est pas dérangée, ce qui est fort peu propable !

Note MD : la répartition des druides entre l'îlot et la forêt est variable.

Parmi les personnages se promenant dans la forêt, pendant la journée, se trouvent deux des disparus du village (un garçon, une fille) en tenue d'apprentis, drogués, et accompagnés par une druidesse. La nuit de pleine lune, et la nuit précédente, pratiquement tous les druides et druidesses se trouveront dans la forêt pour la cueillette, si les aventuriers ne sont pas encore intervenus...

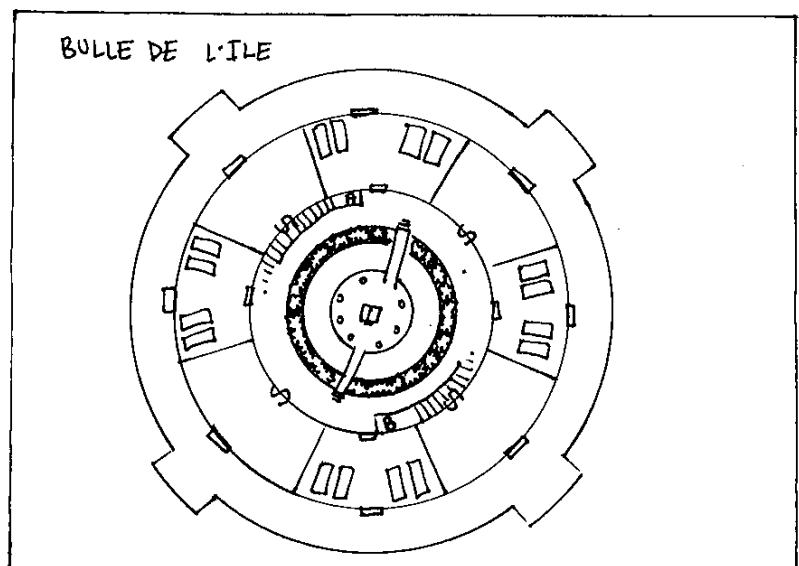
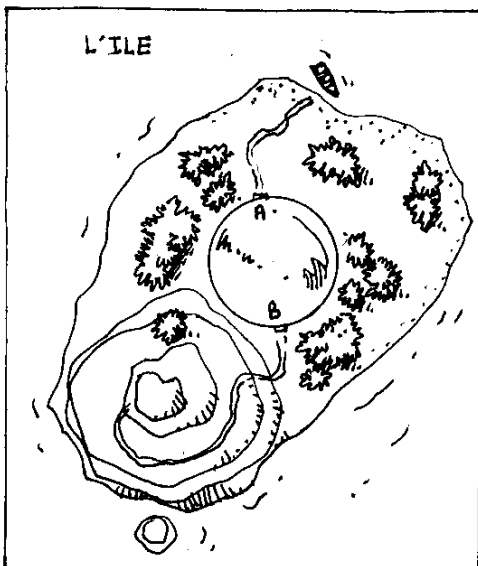
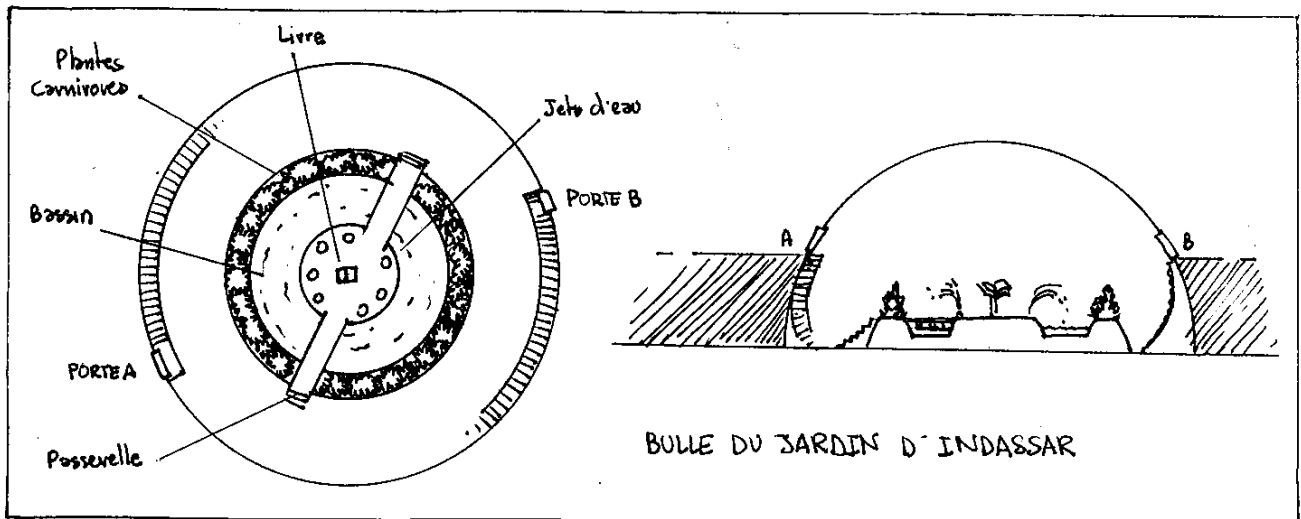
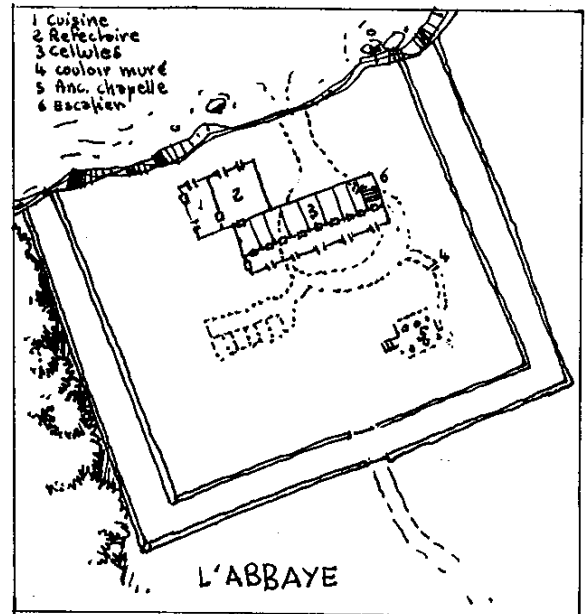
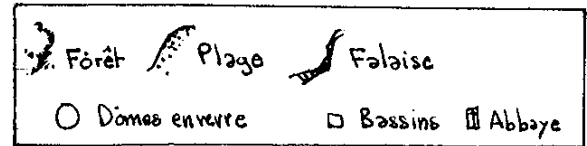
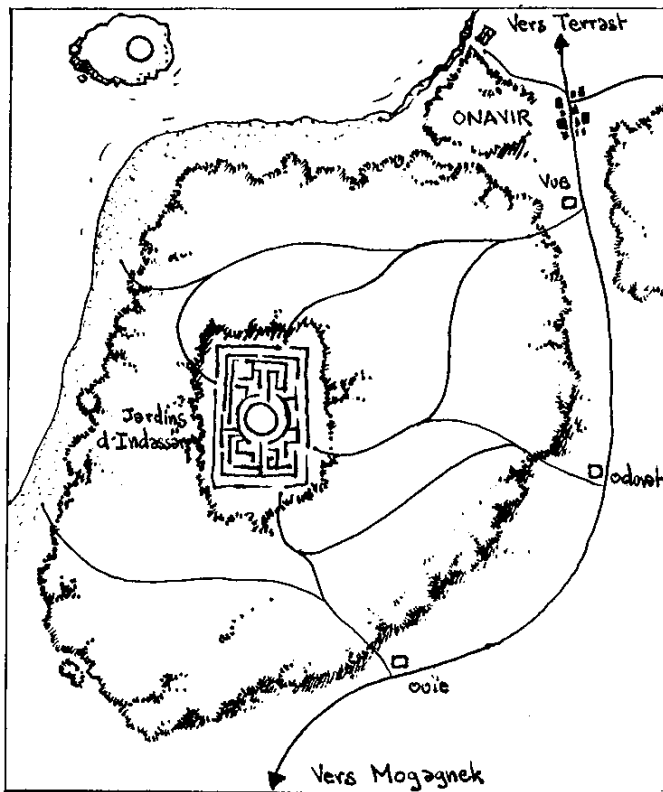
Les initiés du 2ème et 3ème cercle, ainsi que le grand maître ont le pouvoir d'appeler les liberges à l'aide d'un sifflet ou par sortilège. Ils disposent également d'un **anneau de protection** contre ces animaux (style "animal friendship").

Voici quatre de nos disparus retrouvés... si tout va bien ! Quand aux deux derniers (Anémar d'Enguen et Jacques Montaver), eh bien leur histoire est fort différente !

Les deux amoureux

Si les aventuriers partent en exploration du côté du petit bois situé de l'autre côté de la route du sud, sans doute découvriront-ils... un petit sentier, une clairière, une cabane de bûcheron. Certes les deux fugitifs prennent leurs précautions, mais ce ne sont pas des aventuriers chevronnés, et sans doute se feront-ils surprendre. Leur disparition n'a rien à voir avec les druides, ou la Mellavine. Ils n'ont fait que profiter des événements pour mener à terme un projet auxquels leurs parents, ennemis jurés depuis toujours, s'opposaient vivement ! Ils coulent des jours et des nuits heureux dans le petit bois, grâce aux provisions qu'Anémar a pu voler chez elle, et ils n'ont guère l'intention de rentrer dans le droit chemin ! Espérons que les aventuriers ne seront pas assez lâches pour les dénoncer, et interviendront plutôt en leur faveur...





D'autant plus que tous deux connaissent plusieurs lieux où pousse la Mellavine en petite quantité, et ce non loin de leur cabane !

L'îlot d'Inguir

Le refuge principal de l'ordre se trouve sur l'îlot. Les druides ont construit un second dôme plus important que celui de la forêt. On ne peut l'apercevoir de la côte parce qu'il est entouré d'arbres (conifères). L'îlot d'Inguir est pratiquement plat, et on peut l'aborder de tous les côtés, sauf au sud où se trouvent une colline plutôt escarpée, et quelques récifs. Plusieurs sentiers permettent de se déplacer de la jetée où sont amarrées les barques vers le dôme ou vers la colline. Il est tout à fait possible de se déplacer hors des chemins car il n'y a pas de broussaille dans les bois de pins. La litière d'aiguilles dissimule cependant un danger redoutable : plusieurs Ankhhegs ont construit des galeries au ras du sol et attendent le passage d'un gibier imprudent.

Le dôme lui-même ressemble, dans sa partie centrale, à celui de la forêt : jets d'eau, plantes vertes, passerelle, escaliers d'accès. Par contre, plusieurs portes ouvrent sur la pièce centrale. Un grand couloir souterrain, circulaire, dessert les chambres particulières ou les dortoirs des membres de l'ordre, le bureau du grand maître, et plusieurs pièces où sont stockées des plantes séchées (pas de Mellavine, car celle-ci est distillée immédiatement) et diverses provisions.

Dans la **bibliothèque d'Onglurden**, les aventuriers pourront faire diverses découvertes intéressantes :

- un livre de comptes, prouvant que l'ordre dispose de revenus importants et réguliers.
- plusieurs lettres provenant de "contacts" à Rhû et à Raffain, qui semblent travailler régulièrement les druides en "argent frais".
- une cassette contenant 3000 po dissimulée dans une niche derrière l'une des bibliothèques

Dans la **chambre d'Ethiel** se trouve un petit sac contenant un lot de pierres précieuses estimé à 1500 po. Le magicien possède par ailleurs une intéressante collection de potions : résistance au feu, lévitation et philtre de persuasion. Les autres pièces ne contiennent que des objets de moindre valeur que le MD pourra placer à son gré...

La fin de l'aventure

L'ordre est puissant, et il faudra que les aventuriers évitent un affrontement direct s'ils veulent triompher. Dans un premier temps, les villageois ne croiront absolument pas à la culpabilité des moines, ou à l'existence d'un complot quelconque du côté de l'abbaye. Si les joueurs leur fournissent des preuves concrètes (libération des prisonniers de l'abbaye par exemple), leur opinion changera peu à peu. Les druides n'hésiteront pas à faire pression sur les villageois pour qu'ils restent neutres dans le conflit : menaces sur les otages, ou destruction de maisons du village (foudre par exemple).

Le MD doit tenir compte de la moralité différente et du rôle joué par Malvira, la magicienne, qui ignore certains des agissements des autres membres du "bâton vert", et acceptera éventuellement de négocier avec les aventuriers suivant leurs agissements.

Si les joueurs se débarrassent de l'ordre, ils pourront effectuer la cueillette dans de bonnes conditions : le MD peut considérer qu'ils ramèneront entre 100 et 200 fleurs à Beveren (100 + d%). Si la cueillette a été effectuée la nuit de la pleine lune ils toucheront un prix moyen de

80 po par fleur. Il faut enlever 50% de ce prix par nuit de retard ou d'avance (80-40-20-10-5-rien...).

Ainsi que nous l'avons dit plus haut, l'ordre dispose d'appuis importants dans plusieurs grandes villes du Nord, et si la situation devient trop difficile, certains druides n'hésiteront pas à s'enfuir...

Principaux PNJ

- **Onglurden** : grand maître de l'ordre, druide humain niveau 7. Déesse : Malleva. Moralité : Neutre G. 41 PV. AC 2 (avec bracelet de protection).

INT: 15 - SAG: 16 - FOR: 13 - DEX: 12 - CHA: 17 - CON: 13

Sorts : 4/4/3/1/

Objets personnels : pendant emblème de l'ordre (vrai pour tous les autres membres également) - anneau "animal friendship" - bracelet AC2 - Rod of Rulership.

- **Malvira** : magicienne humaine N5. Moralité :

Bonne neutre - 15 PV - AC 5 (avec bracelet).

INT: 16 - SAG: 12 - FOR: 9 - DEX: 13 - CHA: 16 - CON: 11

Sorts : 4/2/1/

Livre de sorts : niveau 1 sorts n° 9/12/15/16/25/26/28 - niveau 2 sorts n° 1/6/11/12/23 - niveau 3 sorts n° 6/8/17/21. Objets particuliers : bracelet AC5 - flacon contre-poison - Anneau "Spell turning".

- **Ethiel** : magicien humain N6. Moralité : chaotique neutre - 20 PV - AC 1 (avec bracelet)

INT: 16 - SAG: 9 - FOR: 12 - DEX: 11 - CHA: 14 - CON: 15

Sorts : 4/2/2/

Livre de sorts : niveau 1 sorts n° 2/3/7/12/14/16/23/28 - niveau 2 sorts n° 5/14/15/16/21 - niveau 3 sorts n° 12/17/18/20

Objets particuliers : bracelet AC 1 - sifflet d'appel - flacon anti-poison - anneau "animal friendship".

Arme : 3 dagues, dont une magique (Dagger of Venom)

- **Sellafr** : druide humain N5. Moralité : neutre chaotique - 30 PV - AC 6 (avec bracelet)

INT: 14 - SAG: 15 - FOR: 11 - DEX: 9 - CHA: 15 - CON: 11

Sorts : 4/3/2

Objets particuliers : bracelet AC6 - anneau "animal friendship"

- **Molar** : l'aubergiste (ancien milicien de Rhû) - Guerrier N1 9 PV - une épée longue (dans sa chambre !)

- **D'Enguen** : le maire - Humain normal - 6 PV

- **Narénus** : moine humain niveau 3, supérieur du couvent, prisonnier des druides. C'est un homme de forte constitution, mais très affaibli par son emprisonnement. Il pourra intervenir (à mains nues) si un combat a lieu dans l'abbaye, mais il refusera de quitter ce lieu.

Créatures monstrueuses

* **LIBERGES** : les liberges sont des sortes de libellules, de grande taille, possédant de longues pattes d'autruche. Elles ont de grands yeux (genre fourmi) et leur tête ronde se prolonge par une sorte de trompe contenant un dard rétractile. Ce sont des créatures niveau 3+, disposant en moyenne d'une quinzaine de points de vie. Elles vivent en collectivité, et dorment dans les branches basses des arbres. Leur intelligence est moyenne. Leurs pattes sont inoffensives et elles ne mordent pas. La piqure de leur dard est extrêmement dangereuse (poison, dégât 1-4 à chaque round, paralysie progressive en partant de la zone touchée). En se déplaçant, elles émettent continuellement un bruit très grave, produisant un effet déplorable sur le moral des créatures qui les entendent (voir plus haut effets produits). En terrain découvert, elles se déplacent très vite (comme des autruches) semblant à la fois voler et courir. Etant donné leur taille (80 cm à un mètre de haut, 1m 20 d'envergure), elles ont du mal à décoller ou à voler haut. Elles peuvent par contre utiliser leurs ailes pour descendre en planeur du haut d'un arbre, d'un mur ou d'une falaise. Elles ne peuvent pas attaquer par surprise, étant donné le bruit qu'elles émettent, et cherchent surtout à utiliser leur rapidité. Leur protection est faible (AC 6) et dès la première blessure, leur vitesse décroît de moitié, et il y a une chance sur deux pour qu'elles ne puissent plus voler.

L'origine de ces créatures est inconnue : il s'agit probablement d'un croisement effectué entre plusieurs espèces sauvages. Leur habitat d'origine semble être plus au sud que l'Ereftain, où l'on n'en avait encore jamais rencontré...

Les liberges de la forêt de Sénécar possèdent une particularité (résultant probablement d'un dressage) : elles ne s'éloignent jamais beaucoup des jardins d'Indassâr, comme s'il y avait en ce lieu un pouvoir étrange qui les attire.

* **ANHKHEGS** (au nombre de 6 sur l'îlot) : voir description et caractéristiques de ces dangereuses créatures sur le Monster Manual I. Celles de l'îlot possèdent respectivement 24/24/26/28/19/et 21 Points de Vie.

* **TROGLODYTES** : dans l'ancien souterrain de l'abbaye, au cas où les aventuriers voudraient casser les murs qui obturent les couloirs. Il y en a une tribu de 20 qui ont élu domicile dans ce lieu abandonné... Voir leurs caractéristiques sur le Monster Manual I.

* **LYNX** : dans l'enclos de l'abbaye - 6 - PV 14/13/14/16/10/11 - caractéristiques dans le Monster Manual I

Paul
Chion



GRAND-PERE DRAGON VOUS AIDE

**A vaincre sans péril
On triomphe sans gloire**

Loin de moi l'idée de condamner le donjon boum-boum ou les gros Bills ! le premier but du jeu, souvent oublié, est de prendre du bon temps et de bien s'amuser. Toutes les voies sont permises, seul l'ennui est condamnable.

Loin de moi aussi la condamnation des militants du parti chaotico-evil. Rien ne permet de supposer que le joueur qui se complait dans les personnages de demi-orques assassins mangeurs d'enfants ne soit pas, dans la vie, charmant et respectueux des lois. La violence, quand elle est expulsée de la réalité quotidienne, envahit l'imaginaire. De ce point de vue la consommation de Ketchup dans les studios de cinéma et de télévision montre que AD & D n'est pas seul à être atteint.

Enfin le fait de conforter son ego par la possession d'une B.M.W., même si c'est une façon plus universellement admise que de le faire en étant propriétaire d'un clerc 14ème niveau, me semble, à moi, tout aussi surréaliste.

Tout ce prologue pour désarmer, si possible, les hurlements de ceux qui pourraient voir dans ce que je vais dire une condamnation de leur façon de jouer.

En tant que maître de jeu et auteur de scénarios, j'**inclinais vers une forme de jeu qui privilégie le rôle** (je préfère jouer un N.P.C. plutôt que de dire "ROAAR", jeter les dés et ajouter "tu prends 8 points de coups") et, chez les joueurs, un risque réel pour leur personnage, la mise au point de tactiques, et la réflexion. Tout ce que je vais dire vise à aider les maîtres de jeu qui se posent la question de savoir comment faire pour que leur donjon ne soit pas une balade (sanglante) pour les P.J., sans avoir à le peupler de monstres hyperpuissants, comment y mettre des objets magiques sans que ceux-ci ne facilitent trop la tâche des personnages.



Un premier élément de réponse tient dans le principe : **"appliquer les règles, toutes les règles, rien que les règles"**.

Bien entendu, ceux qui pratiquent le jeu depuis longtemps, lisent facilement l'anglais, potassent régulièrement leur P.H.B. et autre D.M.G. n'ont rien à apprendre en lisant ce qui suit. Pour les autres, il faut bien reconnaître que l'équation P.H.B. + D.M.G. = jungle n'est pas loin de la vérité, et que l'organisation de l'ensemble est rien moins que cartésienne. Dans quel autre jeu trouve-t-on une règle dans le glossaire ? (pour les curieux voir "holy water" dans le glossaire du DMG page 228, c'est là qu'on apprend que l'eau bénite peut ralentir les effets du poison !). Si ça n'est pas la jungle, alors c'est un grimoire de magicien.

Ça ne manque d'ailleurs pas de charme, mais l'inconvénient est que l'on attend rarement de connaître toutes les règles pour commencer à jouer et que, une fois des habitudes acquises, il est difficile de revenir dessus.

Avant d'entrer dans le vif du sujet, je m'excuse du manque d'organisation de mon texte, mais les chemins tracés à la machette dans la jungle ressemblent rarement à des autoroutes...

INITIATIVE

Il arrive souvent que les joueurs ajoutent systématiquement à leur dé d'initiative le bonus de réaction dû à leur dextérité.

Le PHB indique, page 104, que compte tenu de la longueur d'un round, la dextérité est rarement un facteur dans la détermination de qui agit en premier.

Le DMG indique, page 64, que le bonus de dextérité ajuste le dé d'initiative quand il s'agit de jet de projectile.

Il est donc légitime de n'admettre l'ajustement du dé d'initiative par la dextérité que dans le dernier cas

SURPRISE

Un opposant qui surprend sa victime peut attaquer une fois par segment de surprise, avant que celle-ci puisse réagir (DMG p 62)

C'est là une possibilité intéressante qui peut favoriser un jeu plus rusé (embuscadés...).

Noter que dans ce cas la dextérité prend une grande importance puisqu'elle permet de "nier" le nombre de segments de surprise correspondant au bonus de dextérité.

Le chiffre donné habituellement pour la surprise est le chiffre de base (1-2/1D6). Il peut, et doit, être ajusté en fonction des circonstances, pour favoriser les tactiques intelligentes ou pénaliser le manque de précautions.

BACKSTAB

Le backstab fait partie des capacités spécifiques des voleurs (et assassins). A cet égard, pour les personnages multi-classés, les restrictions concernant les activités de voleur s'appliquent à plein.

Un guerrier-voleur ne pourra donc backstabber s'il ne satisfait pas aux restrictions concernant les armures pour les voleurs (max armure de cuir), et il frappera sur la ta-

ble de combat des voleurs et non des guerriers. Ne chercher aucune logique là dedans, il s'agit de ne pas donner un avantage indu au guerrier-voleur sur le voleur monoclassé.

SAUVEGARDE DES OBJETS

Étant donné la quantité d'armes et d'objets magiques qui traînent dans les donjons, c'est soulager les personnages de joueurs que d'organiser une certaine "rotation" du matériel.

Un objet ou une arme magique ne sont pas à l'abri de la destruction par le feu, l'électricité, les coups, l'eau...

Si un personnage est pris, par exemple, dans une boule de feu et s'il rate sa sauvegarde, n'oubliez pas de lui faire tirer la sauvegarde de tous les objets qu'il avait avec lui. Commencez par les objets qui donnent des bonus sur les sauvegardes (s'ils sont détruits, les objets suivants ne bénéficieront pas du bonus). N'hésitez pas à vous servir de la table du DMG page 80.

ARGENT

Les donjons sont riches! Si vous n'organisez pas un drainage des richesses des aventuriers, ces derniers seront vite étouffés sous les pièces d'or.

N'oubliez pas que le passage d'un niveau coûte cher, très cher, surtout dans les bas niveaux (DMG p 86). En fait si vous appliquez la règle brutalement, peu d'aventuriers auront les moyens de passer un niveau.

TEMPS

Chercher une porte secrète, écouter aux portes, les crocheter prend du temps (DMG p 97)

DEPLACEMENTS

Les armures lourdes ralentissent le mouvement (DMG p 239). Les charges et l'encombrement aussi (PHB p 101) La cartographie nécessite de la lumière, du matériel pour écrire et ralentit considérablement le mouvement (PHB p 102). Si les P.J. renoncent à cartographier, ne permettez pas aux joueurs de faire le croquis des lieux. Les armures magiques gênent moins le mouvement que les autres. Le DMG p 164 indique que les armures magiques permettent un mouvement aussi rapide que si le personnage n'avait pas d'armure, confirmé par le PHB p 36.

Le DMG p 28 permet une interprétation plus restrictive : poids diminué de 50%, mouvement augmenté d'une classe (9" pour une armure qui donne normalement 6"...etc)

HEAUME

Porter un grand heaume restreint le champ de vision.
Ne pas en porter expose la tête aux coups

de l'adversaire (1 sur 6 s'il n'est pas intelligent, 1 sur 2 s'il l'est). DMG p 28

AJUSTEMENT DE CLASSE D'ARMURE EN FONCTION DES ARMES

Bien que facultatif, ce tableau présente deux avantages qui compensent sa lourdeur :

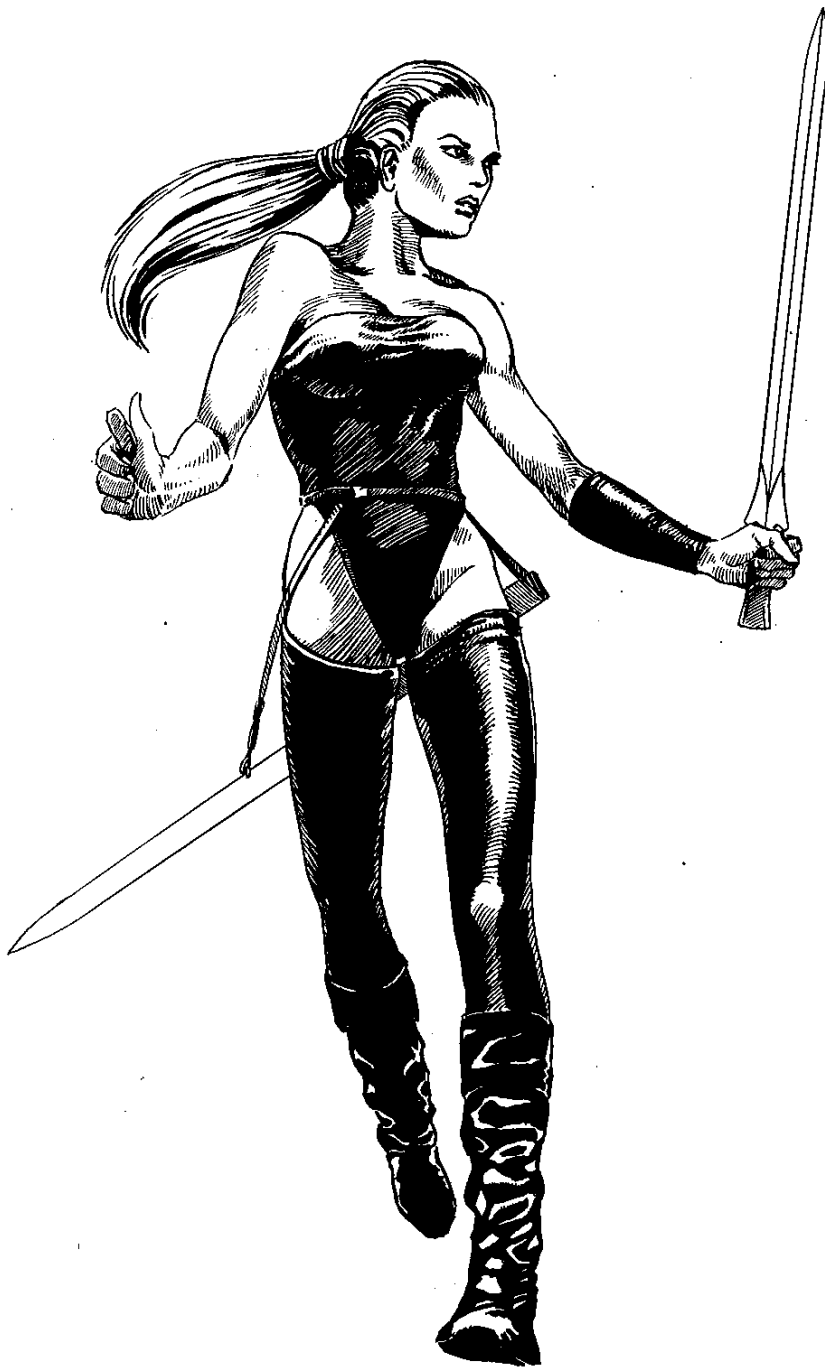
1. Si on applique ces ajustements, les braccets AC4 ne sont plus tout à fait équivalents à une cotte de mailles et un bouclier, ça permet de limiter l'efficacité de ces objets et un guerrier en cotte de mailles reste plus protégé qu'un magicien avec ces braccets.

2. Leur application poussera à choisir l'arme en fonction de l'armure de l'adversaire, rendant plus intéressant le gain de la maîtrise d'une nouvelle arme.

MAGIE

C'est là qu'il faut être le plus prudent dans les interprétations : la magie est puissante en AD & D et si on l'interprète extensivement, peu de modules y résisteront.

La définition des deux sorts d'invisibilité de magiciens (invisibility, 2ème niveau, PHB p 70, et invisibility 10' radius, 3ème niveau, PHB p 74) laisse dans l'ombre certaines



questions qui se poseront inévitablement au cours du jeu. Le sort de 3ème niveau, d'une rédaction très courte fait référence à celui du second niveau.

Noter en premier lieu que le sort ne peut être jeté sur un objet, l'aire d'effet "créature touchée" ou "10' de rayon autour de la créature touchée" est sans équivoque.

Le sort de 2ème niveau indique que non seulement la créature touchée, mais encore toute sa charge ou équipement, deviennent invisibles.

Une question qui n'est pas réglée est de savoir si un objet pris par le récipiendaire du sort, après que le sort ait été jeté, deviendra invisible (étant alors considéré comme faisant partie de son équipement), ou bien restera visible (si l'on considère qu'il n'a pas bénéficié du sort au moment où il a été jeté).

En d'autres termes doit on considérer que le sort apporte une modification physique permanente (mais réversible) au moment où il est jeté (première interprétation) ou bien que cette modification est due à une action continue qui dure tant que le sort n'est pas rompu (deuxième interprétation). Dans la première interprétation on est amené à considérer que tout objet pris par le récipiendaire, après le jet du sort, restera visible. Inversement, on devrait admettre que tout objet rendu invisible lors du jet du sort le restera même si le récipiendaire s'en sépare ce qui entre en contradiction avec le fait que le sort ne peut être jeté sur un objet. Par ailleurs pour le sort du 3ème niveau, cette interprétation conduit à considérer que tous ceux qui se trouvent dans l'aire d'effet, au moment du jet du sort, deviendront invisibles avec leur équipement. Une fois le sort jeté, ils pourront alors s'éloigner du récipiendaire sans pour autant redevenir visibles. Le sort doit alors être rompu individuellement et il pourra alors arriver qu'il le soit pour le récipiendaire sans l'être pour les autres. C'est une interprétation bien trop favorable.

La deuxième interprétation conduit à considérer qu'un objet pris par le récipiendaire, même après le jet du sort, deviendra invisible, tandis que, au contraire, les objets dont il se séparera deviendront visibles. Cela conduira, pour le sort étendu, à considérer que toute créature se trouvant dans l'aire d'effet autour du récipiendaire deviendra invisible, même après le jet du sort. Il sera possible de sortir de l'aire d'effet (et redevenir visible) et d'y retourner (et redevenir invisible). Un ennemi pénétrant dans l'aire d'effet deviendra lui aussi invisible. Cette interprétation ne colle pas avec le fait qu'un personnage redevient visible s'il attaque (il suffirait en effet de sortir de l'aire d'effet et d'y retourner pour redevenir invisible). Dans cette interprétation le sort est rompu pour tous s'il l'est pour le récipiendaire.

Aucune de ces interprétations n'est satisfaisante, entrant en contradiction avec un point ou un autre des règles et étant trop favorable. Une troisième doit donc être trouvée. Pour me faire comprendre plus facilement je vais utiliser une image : supposons que l'invisibilité résulte de la compression d'un ressort, pour y arriver il faut appliquer une force au ressort (c'est le jet du sort) et le bloquer dans sa

position (c'est la durée du sort). Dans cette interprétation pour que l'invisibilité fonctionne, il faut que le personnage (ou l'objet faisant partie de son équipement) soit dans l'aire d'effet au moment du jet du sort (compression du ressort) et y reste (maintien en position). Pratiquement il en résulte qu'un objet pris après le jet du sort ne deviendra pas invisible, qu'un objet faisant partie de l'équipement du récipiendaire redeviendra visible s'il s'en sépare. Pour le sort étendu les conséquences sont que tous les personnages, et seulement eux, se trouvant dans l'aire d'effet au moment du jet du sort deviendront invisibles et le resteront s'ils ne sortent pas de l'aire d'effet. S'ils s'en sortent ils redeviendront visibles et le resteront même s'ils y retournent. Un ennemi pénétrant dans l'aire d'effet ne deviendra pas invisible s'il le fait après le jet du sort. Un personnage redeviendra visible s'il attaque, et le restera même s'il sort de l'aire d'effet et y pénètre à nouveau. Enfin le sort sera rompu pour tous s'il l'est pour le récipiendaire. C'est l'interprétation qui a ma préférence en ce qu'elle est conforme en tous points aux règles, est restrictive mais garde tout son intérêt au sort.

OBJETS CONFERANT L'INVISIBILITE

N'oubliez pas qu'un personnage qui attaque, étant invisible grâce à un objet, redevient visible pendant un round plein (DMG p 60). Certains joueurs tournent cette difficulté en tenant le raisonnement suivant : étant donné que quand je tourne mon anneau l'effet est instantané, dès que je suis visible je le tourne en position "visible" puis en position "invisible", si bien que je reste visible pendant beaucoup moins qu'un round. Ne leur permettez pas, considérez que le fait d'attaquer inhibe le fonctionnement de l'objet pendant un round plein.

D'une manière plus générale appliquez entièrement les restrictions qui sont apportées à l'invisibilité dans le DMG, p 60. Par exemple, la cartographie, pour un personnage invisible, sur du parchemin invisible, avec une plume et de l'encre invisible, relève plus du miracle qu'autre chose. Un personnage invisible pris dans une mêlée risque autant les coups de ses amis que ceux de ses ennemis. N'oubliez pas d'enlever la figurine d'un personnage invisible.

MOTS DE COMMANDE

De nombreux objets magiques (et notamment les baguettes) fonctionnent à l'aide d'un mot de commande. Ce mot est difficile à obtenir si le propriétaire de l'objet ne l'a pas obligamment écrit sur un parchemin qu'il a dans la poche, ou si les personnages n'ont pas eu l'occasion de l'entendre quand il s'en est servi. (dans ce cas le maître de jeu a intérêt à jouer le fait, c'est-à-dire prononcer le mot autant de fois que les personnages l'auront entendu, et interdire aux joueurs de le noter si les personnages ne sont pas en mesure de le faire).

Ce fait peut amener les joueurs à changer de tactique : il devient plus intéressant de capturer vivant le propriétaire d'un tel objet, plutôt que d'être obligé de jeter des sorts

de haut niveau pour obtenir le mot de commande (DMG p 119).

La recherche d'un mot de commande peut d'ailleurs donner alors prétexte à une aventure. Le sort de silence garde tout son intérêt contre les possesseurs de tels objets. Enfin, cela permet de mettre dans les trésors des objets puissants sans avoir à envisager leur emploi immédiat dans le module par les P.J. (Après moi le déluge...)

ASSASSINAT

Il ressort du DMG p 75 qu'une attaque sur la table d'assassinat aboutit automatiquement, les dégâts correspondant à l'arme étant infligés si l'assassin manque son pourcentage.

Ce dernier ne manquera pas d'enduire son arme de poison. Il s'agit là d'un énorme avantage accordé à l'assassin.

On ne peut que recommander d'être sévère dans l'ajustement des pourcentages, qui sont donnés pour des conditions proches de l'optimum, et doivent être abaissés si l'on s'en éloigne.

Ne pas oublier que l'assassin ne peut faire sa tentative que s'il surprend sa victime (PHB p 29) et dans ce cas le bonus de dextérité de cette dernière entre en ligne de compte. N'oubliez pas non plus toutes les restrictions à l'usage du poison (DMG p 20) et le fait que le poison sur les armes perd rapidement son effet par évaporation.

Bien entendu je suis loin d'avoir été exhaustif, si cet article vous a intéressés, il pourra faire l'objet d'une suite.

Efgé



Le monde de TRÉGOR

Chroniques

A partir de ce numéro, la rubrique régulière présentant l'Univers médiéval de Trégor évolue pour devenir des "**chroniques**" précisant tel ou tel point non développé dans la brochure. Seront évoqués dans ces pages différents aspects de ce monde : descriptions de lieux étranges, récits de voyageurs, événements politiques ou diplomatiques pouvant constituer un support de scénarios ou bien une simple aide de jeu. Nous vous donnerons aussi, au fil du calendrier, toutes informations sur l'évolution des conflits en cours...

Dans ce Dragon n° 7, **trois textes inédits** vous sont proposés :

- **les harpes de lumière**, une très belle légende proposée par un de nos lecteurs, texte gagnant du concours n° 3,
- quelques notes sur **le culte de Crovassâr** "l'oiseau des brumes", une religion basée sur de sombres croyances,
- divers extraits du **journal de Madjon**, troubadour du roi Endarnor, sur la guerre du Kirkwall.

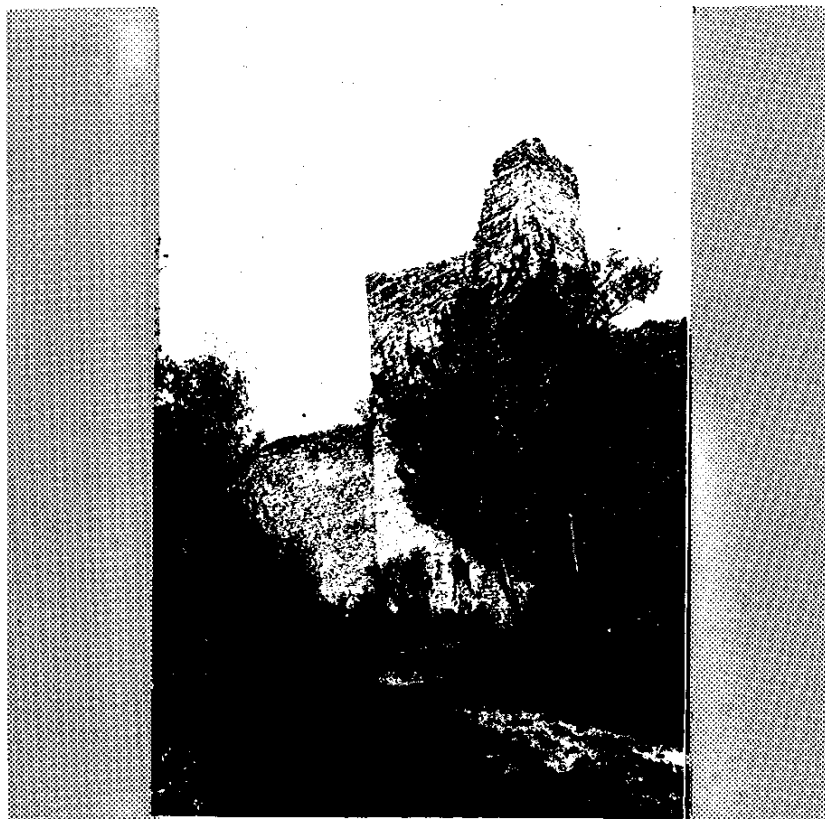


LES HARPES DE LUMIERE (Sylvain Jaskowiak)

"Lors de la chute du grand oiseau de feu (la comète An' Akamet), nombre de ses plumes (les météorites) s'éparpillent partout sur les terres et dans les eaux du continent de Trégor. L'une d'entre elles et certainement l'une des plus grosses portait une grande quantité de poussière d'étoile, et lorsqu'elle se posa dans la plaine cachée entre les monts de la Ravanelle et la forêt qui s'étend à l'Est de Valdur, chacun des grains de cette poussière donna naissance à un être, d'apparence elfique.

Ces créatures possédaient une caractéristique bien particulière, celle de ne pouvoir se nourrir que d'une chose : la musique. Ils bâtirent une ville qu'ils nommèrent LINTOL ("îlot de musique") et y construisirent un temple qui devait abriter les "harpes de lumière". Ces instruments constituaient la source de la musique vitale aux habitants de Lintol. Chacune de ces harpes, racontait-on dans les temps anciens, était en fait l'âme de l'un des nombreux musiciens aux talents multiples et merveilleux qui parcourent les plaines, les montagnes et les forêts de Trégor. Si l'un d'entre

eux venait à perdre la vie, alors l'une des harpes s'arrêtait de jouer et un grand nombre des habitants de la ville était menacé de redevenir poussière d'étoile. Pour parer à ce malheur, les elfes de Lintol envoyaient quelques uns d'entre eux errer dans les contrées avoisinantes, afin de ravir un nouveau né. Le temps d'une nuit, ils lui donnaient le don de la musique, en échange de son âme, source d'énergie pour la harpe qui s'était éteinte. La vie pouvait ainsi continuer son cours dans la belle cité du Nord".



Note de Mélius : On n'a jamais pu savoir si cette légende, fort ancienne, reposait sur des éléments de vérité. La ville de Lintol, si elle a existé, a bel et bien disparu. L'histoire par contre est toujours bien vivante, et nombreux sont les elfes qui la chantent encore le soir à la veillée au pied des grands arbres d'Eblen Maïl. Cette légende rejoint la croyance très répandue dans nos forêts, selon laquelle les plus talentueux des musiciens auraient échangé leur âme, auprès des dieux, contre leur don. De nombreuses plaintes expriment la cruauté de cette séparation, mais aussi l'attachement des anciens bardes pour leur instrument considéré comme une partie vivante de leur esprit...

CROVASSAR, OISEAU DES BRUMES

(Récit de Mélius le sage)

Depuis des siècles et des siècles, de sombres créatures, oiseaux de malheur lâchés dans nos cieux par GEN-GALAD, sèment dans les coeurs des habitants de ce pays le message du chaos et de la destruction. Ils accomplissent ainsi le voeu cruel que cette divinité infâme a proféré à l'encontre de notre monde, dès son origine... La lutte de nos pères anciens contre ces croyances maléfiques est incessante, et seule leur vigilance qui guide nos actes, permet de contenir le mal et de l'empêcher de s'étendre un peu plus chaque jour. Je hais maintenant, bien que la haine n'ait que peu de place en mon coeur, les prêtres de ces religions infâmes, dont la seule raison d'agir est de transformer les créatures à leur service en esclaves adorateurs du chaos.

Les temps que nous traversons risquent de devenir les plus sombres de notre histoire, car la puissance maudite du Gorgonoth, empire des ténèbres s'accroît de jour en jour. Les sorciers de ce lieu ont réveillé les forces que nos anciens avaient réussi à contenir dans l'ancre de la terre, et les ombres des profondeurs se montrent en plein jour, avec arrogance, en de nombreux points de notre vaste contrée. **Crovassâr, l'oiseau du malheur, est l'une de ces ombres, et non la moindre.**

J'ai entendu parler de ce culte étrange, pour la première fois, il y a deux années de notre soleil. Mes informations viennent, pour la plupart, des récits de plusieurs voyageurs que j'entendis lors d'un déplacement chez l'un de mes grands amis, SARCOLASS, sorcier de Milkendell. Je me souviens très bien notamment, du regard affolé que jetaient deux pauvres marchands, juste débarqués au port, persuadés qu'ils avaient été envoûtés par les prêtres au masque de corbeau.

Le culte de Crovassâr se répand de plus en plus dans les régions qui se trouvent au delà de la Mer d'Arain, tout particulièrement, dit-on, dans le vaste pays de Sijevik et de Tajidnu. La divinité est symbolisée par un oiseau noir gigantesque, aux ailes déployées, dont le bas du corps se dissipe peu à peu dans les brumes de la mer. Ce n'était au départ qu'une simple superstition des pêcheurs de la côte : *voir apparaître "l'oiseau" le soir à l'horizon, signifiait que la mer était en colère et qu'il ne fallait pas augmenter son courroux en partant à la pêche les jours suivants.* Puis vinrent

peu à peu des prêtres qui s'approprièrent cette superstition, et abusèrent de la crédulité des esprits simples pour donner au présage le corps d'une divinité, et transformer la croyance en une adoration fervente.

Le nombre des fanatiques, et surtout leur puissance, grandit rapidement, ainsi que les soi-disant exigences de cette prétendue divinité. Les premiers lieux de cultes, simples cercles de pierre entourant un poteau de bois porteur de l'oiseau vénéré, devinrent des temples aux façades provocantes installés dans les falaises face à la mer. On offrit au dieu de nombreux présents et les richesses accumulées par les prêtres grandirent. Crovassâr, maintenant, ne se satisfait plus seulement de l'âme des défunts : ses prêtres réclament des victimes sans cesse plus nombreuses, et procèdent à des sacrifices d'une cruauté telle que leur description n'a point sa place ici. Pour donner plus de poids à mes propos, je dirai simplement que, d'après les témoins rencontrés, seul le coeur de la victime est placé en offrande dans l'urne sacrée.

Celui qui ne respecte point Crovassâr expose son corps et son âme aux pires tourments après sa mort, alors que l'aile de l'oiseau protège celui qui lui confie son âme. Il existe, dans le plus grand des temples dédié à **"celui qui naît des brumes"**, une grotte creusée par les flots tumultueux et nommé **"lieu des tourments"** où l'on fait entendre aux incroyants, juste avant leur mort, les bruits étranges produits par les vagues. Les prêtres interprètent ces sons (dus à la configuration naturelle particulière de l'endroit) comme les gémissements de ceux qui n'ont pu trouver le repos et sont pourchassés éternellement par la vengeance divine.

Les prêtres du culte, des humains venus de régions étrangères au départ, sont maintenant recrutés dans les villages du voisinage des temples. Enlevés à leurs parents à un âge très jeune, les futurs novices sont élevés dans l'enceinte des lieux de culte, et endoctrinés peu à peu afin que toute trace de pitié soit chassée de leur coeur pour faire place à la cruauté de leurs maîtres.

La secte est très riche, et quand les "incroyants" (et il y en a heureusement beaucoup) ne suffisent plus à satisfaire aux besoins du Dieu, on dit que les prêtres "s'approvisionnent" auprès des capitaines de navires plus ou moins scrupuleux qui font la traversée de la grande mer. C'était la mésaventure survenue à deux de nos voyageurs, heureusement rescapés, par un miracle dû au hasard...

Les autorités de Moganon semblent ignorer les agissements du culte. Peut-être la corruption est-elle la cause de leur indifférence. Mes voyageurs prétendent avoir vu, parmi les grands prêtres de la secte, Lech de Sevio, Mador de Grannon. Leur esprit leur a sans doute joué un mauvais tour, car on dit que le seigneur des trois tours est un homme

respectable. Dans leurs récits les témoins affirment également que tous les dignitaires du culte portaient un masque d'oiseau qui dissimulait leurs traits. À part ce point que je n'ai pu vérifier, je crois volontiers leurs propos, car les récits de nombreux marchands font état de la multiplication des temples ou des lieux sacrés sur la côte. Les adorateurs de Crovassâr ne cherchent nullement à se dissimuler d'ailleurs : les entrées de leurs lieux de cultes (généralement des cavernes creusées par la mer) ont des façades représentant une tête d'oiseau peinte de façon si criarde qu'elles sont visibles par les bateaux depuis la haute-mer...

RECIT DES HAUTS FAITS DE NOTRE GRAND ROI

(journal de Madjon, Troubadour)

"L'armée de notre grand roi rassemblée à la hâte a dû quitter, il y a deux jours notre cité de Kirk pour se rendre à grande chevauchée vers la muraille de Kor, percée par les orcs en différents

points (Note : il semble que Madjon, au fil de ses récits, désigne par le terme d'orc toutes les créatures au service du royaume des ténèbres). Les troupes les plus rapides, cavaliers légers et archers montés, sont partis en avant-garde, ayant à leur tête le plus valeureux et le plus dévoué des capitaines, j'ai nommé le seigneur Corn Affal, gouverneur de la ville de Gwilaïn. Peu de seigneurs ont encore répondu à l'appel lancé par notre bon roi, et la situation était si critique au nord de la presqu'île qu'il n'a pas été possible d'attendre l'arrivée de tous les régiments lointains. On ne sait même pas si les messagers envoyés par Endarnor ont pu accomplir leur mission. Quelques capitaines sont restés au palais afin de donner des ordres aux prochaines troupes qui se présenteraient, mais il a fallu mobiliser le ban et l'arrière ban de la garde pour que les renforts envoyés aux régiments de Terrast et du district de Madaras ne soient pas trop ridicules. Il ne reste plus que quelques soldats à-

gés à Kirk, et les murailles de notre forteresse semblent bien dégarnies... Nul ne sait le poids que pourront avoir les quelques six cents cavaliers qui sont partis en avant-garde, et surtout les deux mille soldats d'élite conduits par Endarnor, face aux hordes malfaisantes qui se sont engouffrées dans les brèches.

D'après nos espions, la jonction entre les "orcs" et les troupes du prince félon s'est maintenant réalisée dans la zone est du front. Les régiments de Terrast qui gardaient la muraille ont dû céder du terrain, surpris par l'attaque sur leurs arrières de la garde du traître Meraldar. Les fortifications abandonnées ont été démolies à grand renfort de sorcellerie, et les troupes de l'ennemi s'engouffrent maintenant par la brèche. Le nombre des créatures au service d'Urreighem est si grand qu'il compense leur lâcheté, et la vaillance des nôtres ne saurait être longtemps en rempart solide..."

PLUS PRÈS DE CHEZ VOUS RENCONTREZ L'EQUIPE DE "DRAGON RADIEUX" :

CONTACTEZ NOS CORRESPONDANTS REGIONAUX

Région Parisienne Jean Luc DALOUS, 5 rue des Champs Roger 78400 - CHATOU

NORD : Olivier FEVRE, 538 rue Jean-Jaurès, 59790 - RONCHIN

REIMS, CHAMPAGNE : Jean Paul TAFANI, 13 grande rue, ECUEIL, 51500 - RILLY la Montagne

... et bientôt : Toulouse, Bordeaux, Marseille...

Pensez à eux pour vos infos, communiqués, mais aussi pour idées, suggestions et critiques !



COMPLETEZ VOTRE COLLECTION PENDANT QU'IL EST TEMPS !

Il ne reste plus que quelques séries complètes des "Dragon Radieux" n° 1 à 6.

Port 5F pour 1,2 ou 3 numéros - gratuit à partir de 4 -

Joignez votre règlement à la commande (chèques à l'ordre de "Dragon Radieux"), et écrivez lisiblement vos noms et adresses !

DRAGON RADIEUX, Le Charbinat, 38510 - MORESTEL.

BANC
D'ESSAI

BUSHIDO



LE BUSHIDO, LA VOIE DU GUERRIER, SON CODE, SA VIE.

Les donjonneux dragonnants, accrochez-vous. Etes-vous prêts à faire le seppuku rituel à votre samouraï parce que son honneur a été bafoué ? J'entends déjà d'ici les : "Hé lui y va pas !" Etes-vous prêts à vous soumettre à votre chef de clan, au daimyo local ? Par contre, je suis sûr que vous serez prêts à tuer le premier qui aura effleuré votre sabre. Je vois, bonjour la finesse. Mais je vois aussi les yeux briller de tous les admirateurs de Kurosawa, de ceux prêts à garder leurs petits yeux ouverts tard le soir pour un certain feuilleton, pour se plonger dans une époque et un lieu vibrants de gloire et de grandeur. Le Japon éternel, le Fuji-San, les ukiyo-e au mur, les sabres posés sur leur support dans leurs fourneaux laqués, et les pas feutrés de dame Makro... *Soupir.*

En premier lieu, le contexte. Fidèle à l'original, la traduction d'hexagonal n'a pas vraiment localisé le jeu dans le temps. Cela dépend de l'ambiance que veut instaurer le Maître de Jeu. En fait, le contexte politique ne sera vraiment important que lors d'une campagne ou lorsque les personnages seront assez puissants pour être atteints par des événements historiques. Le Japon ayant traversé différentes périodes, celles-ci seront détaillées dans un prochain article. Naissance d'un personnage : il faut d'abord déterminer le milieu social où est né le personnage, les castes allant du buke, les samourais en service, à l'Eta, les intouchables effectuant toutes les tâches ingrates (comme en Inde), en passant par les fermiers, les artisans, les marchands, les samourais sans maître. De la caste de naissance découlent déjà certaines compétences initiales. Ensuite le joueur choisit la profession de son personnage : Bushi (guerrier), Budoka (professionnel des arts martiaux), Gahusko (prêtre bouddhiste ou shinto),

Shugenja (mage), Takuza (raquetteur, protecteur, joueur et voleur), et Ninja (dois-je expliquer?). Selon sa profession, le personnage acquiert d'autres compétences, des biens correspondants, un dé de vie spécifique ainsi que des bonus ou malus dans les attributs. Justement dans ces derniers le joueur doit répartir 60 points. Il y en a six : Force, Agilité, Vitesse, Santé, Intelligence et Volonté. Les points de vie sont égaux à la Santé plus le dé de vie de sa profession. Suivent différents facteurs découlant des attributs ou de leurs JdP (Jet de Protection, c'est-à-dire l'attribut divisé par trois), tels : les bonus de dommages aux armes et à mains nues, les phases d'actions primaires et secondaires, le zanshin (nombre d'actions que le personnage contrôle mentalement)... On calcule aussi le KI, en quelque sorte le contrôle du corps par l'esprit, qui apporte différents pouvoirs aux personnages. Il y a aussi sept capacités découlant des attributs à déterminer : Bagarre, Escalade, Saut, Magie, Natation, et Equipement Ninja. Puis on détermine les différents scores dans les compétences, ces scores dépendant des attributs (ex: Kenjutsu, combat au sabre = Force + Agilité + Volonté). Le joueur reçoit aussi de l'équipement selon sa caste, sa profession, ses compétences, ainsi que de l'argent. Enfin, je l'ai gardé pour la fin, on recherche les statuts personnels : dans la société et dans le groupe (auquel appartient le personnage: samouraï, clan de Yakuza...). Ces facteurs sont très importants, les statuts de groupe agissant par exemple comme pourcentage pour voir si une requête est acceptée par le chef du clan. Une personne croira plus le personnage ayant le plus haut statut. Ces facteurs sont très importants car ils situent le personnage dans la société nipponne.

Les Shugenja et les Gahusko n'auront plus qu'à choisir pour le premier leurs é-

coles de magie (Feu, Eau, Bois, Métal et Terre), et pour le dernier leurs Yoga (Karma-Yoga, Gnana-Yoga, Hatha-Yoga, Prana-Yoga et Raja-Yoga). Je ne m'étendrai pas sur ce chapitre, mais sachez que magie et Yoga sont très simples à gérer. Quant à la vie dans les clergés Bouddhistes et Shinto, elle est longuement expliquée.

Les compétences sont nombreuses et variées, se séparant en différents groupes.

Il y a les Bugei (compétences générales style combats, équitation...), les arts fins et pratiques, les Ecoles de Magie, les Yoga, les compétences de Ninja, et les Okuden (coups spéciaux). Comme écrit précédemment, les compétences découlent des attributs. En les divisant par 5 on obtient un CSB (Chance de Succès de Base) auquel le personnage rajoute son niveau si la compétence est une compétence à bonus pour sa profession. Il suffit de faire moins que le CSB pour réussir une action. Il faut parfois rechercher le Nombre d'Effet qui est la différence entre le jet de dé obtenu et le CSB. Il y a aussi les succès critiques à moins de 10% du CSB et les ratés critiques à 20.

LES COMBATS

Le personnage ayant la plus grande Phase d'Action de Base agit le premier, puis viennent les autres par ordre décroissant de leur PAB. Le personnage utilise le CSB de l'attaque choisie, y ajoutant différents bonus/malus selon les conditions du combat (par exemple la longueur de l'arme : essayez donc de vous battre avec un naginata de 2m10 contre un adversaire à moins d'un mètre!). A son CSB l'attaquant soustrait aussi l'armure et la parade du défenseur. Chaque arme fait ses propres dégâts, et possède des coups qui lui sont spécifiques (coup de manche, second coup...). Les dégâts sont subjugatifs (tels les coups de poings, les nuncha-

kus...) ou léthaux (armes tranchantes). Il n'y a pas de localisation des dégâts sauf les coups critiques, il y a en effet différentes tables pour les succès et échecs critiques aux combats.

Sinon en vrac : un bestiaire est fourni avec animaux en tout genre, animaux légendaires, être légendaires et surnaturels. Il y a aussi des règles sur les rencontres, tout pour créer villages, châteaux, temples, écoles, des règles sur les batailles (I love Ran), la gestion des fiefs, les revenus, les récoltes, les mariages, les événements naturels, les coutumes, les épidémies, les poisons, et j'emmerde-la.

Mais et l'expérience me direz-vous ? En fait il en existe deux. Il y a l'expérience qui découle de l'utilisation des compétences et qui augmente leur CSB ainsi que les attributs (compétences et attri-

buts pouvant être aussi augmentés par l'entraînement). Il y a d'autre part l'expérience qui fait augmenter le niveau du personnage. Cette dernière est définie par deux facteurs. Le Budo (Shugenjo pour les actes magiques et religieux), c'est-à-dire l'expérience en elle-même gagnée surtout lors des combats, et le ON. Alors que le Budo/shugenjo prime les actes, le ON provient de la façon d'effectuer ces actes. Le ON découle en fait de la manière dont un joueur conduit son personnage. Un samouraï qui gagnera un duel ou exécutera une action courageuse gagnera du ON. Par contre il va sans dire qu'un bushi qui fouillera un corps pour le voler, mentira odieusement ou frappera en traître en perdra. Car le ON fluctue dans les deux sens, et, selon sa conduite, un personnage peut très bien perdre des niveaux. Evidem-

ment le Ninja ne prend pas en compte le ON pour le calcul de son expérience. Il ne reste plus à votre personnage qu'à gravir les échelons de la société nipponne, posséder des terres (car n'oublions pas que titre de samouraï et possession terrienne sont extrêmement liés), devenir grand prêtre, maître d'un Ryu (une école) ou chef du gang local de Yakuza ou de Ninja.

LE JEU

Comme pour les trois mousquetaires, l'ambiance de l'époque est très importante et le Maître de Jeu doit être un minimum au courant (si ce n'est un maximum). Mais c'est ça qui fait que Bushido s'élève bien haut au-dessus du magma chaotique des jeux héroïc-fantastiques. Là aussi (mais ça l'était aussi dans l'original) certaines indications mériteraient de se trouver au verso de la feuille de personnage (bien que celui-ci soit déjà rempli par un calendrier) du style :

- Hé T'es un Ninja ta ?!
- Non que je ne suis pas un Ninja!
- Alors pourquoi qu't'as un chiffre à Equipement Ninja ?
..."

Sinon les règles sont légèrement longues, mais on ne peut plus claires, précises et logiques.

La boîte contient quant à elle :

2 livrets de règles : les Héros Nippons - Je Pays Nippon.

1 mini-histoire dans une auberge avec des Yakuza et tout et tout.

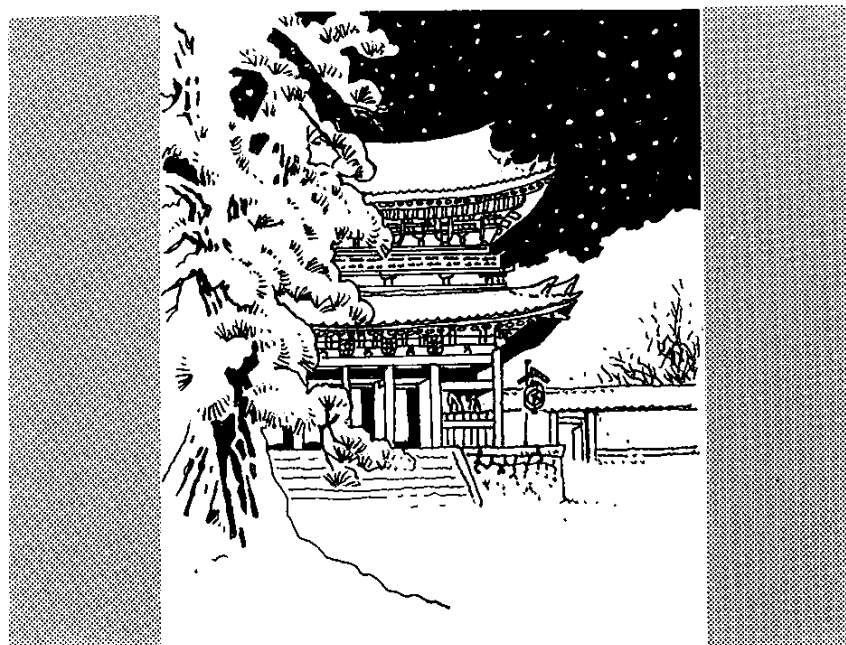
1 feuille de personnage pour votre photocopieuse chérie.

1 sorte de paravent plus mou que dur comprenant les différents tableaux des livrets.

1 carte du Japon encore moins lisible que l'originale au niveau des reliefs (mais enfin il y a les atlas).

1 D20 tout rouge tout beau.

Franck DREVON



AU SOMMAIRE DE "DRAGON RADIEUX" N° 8

NUMERO SPECIAL "DRAGONS"

- * Les Dragons dans le monde de Trégor
- * "Mieux jouer" les dragons dans
- * Les Dragons dans le monde de Trégor
- * "Mieux jouer" les dragons dans le JDR
- * "Livres ouverts" : le dragon dans la littérature fantastique

Plusieurs scénarios se rapportant au thème choisi pour les jeux "Adv. D&D", "Légendes" de la Table Ronde, Middle Earth R.P. ... etc...

Sans oublier les rubriques habituelles !





Le sujet dans ses Grandes Lignes

Comme dans *Le Cidre de Narhuit* ou *L'Acrobate*, ce scénario propose une quête de souvenirs. Après avoir aperçu une vieille tour au sommet d'une île sur un lac, et s'être renseignés sur elle, les personnages font tous le même rêve : apparemment envoyés par un personnage important, ils rendent visite à l'alchimiste qui réside dans cette tour pour s'informer du résultat de ses travaux. Au réveil, ils sont tous en proie à la même sensation de frustration et d'excitation : la certitude que ce rêve était le souvenir d'une vie antérieure. Or ils sont surtout marqués par trois détails. Parmi les appareillages de l'alchimiste, un liquide rouge vif argenté de paillettes passait d'une cornue à une autre à travers un serpent ; le feu ronflant dans l'âtre projetait tout cela en ombres chinoises ; et au moment même où l'alchimiste allait parler, une horrible grincette se fit entendre dans la pièce. Pour retrouver ce rêve, pour se souvenir de leur archétype, et en termes de jeu gagner des points d'expérience, les personnages doivent réunir à nouveau toutes ces conditions : se trouver dans le laboratoire de l'alchimiste, voir le liquide rouge passer dans les tubes, les ombres chinoises projetées par le feu, et entendre simultanément une grincette...

Tout cela n'ira pas sans problèmes. La tour sert actuellement de repaire à un bande de brigands qu'il faudra d'abord déloger. Parmi les débris d'une cave, les personnages trouveront des grincettes, mais restera à en capturer une. Pour le liquide alchimique, ils trouveront tous les ingrédients nécessaires dans le laboratoire, excepté une plume de zyglute qu'ils devront aller chercher dans les marais. Le feu ne voudra pas prendre dans l'âtre, la fumée sera refoulée. Le conduit de la cheminée est obstrué par un Noir de Sule, une entité de cauchemar pleinement incarnée. Et enfin, si l'alchimiste du groupe commet une erreur de manipulation en recréant le fluide rouge, il risque de se produire une très violente explosion. Ce scénario est prévu pour des personnages

déjà confirmés : niveau +4 ou +5 dans les meilleures compétences. Leur nombre ne doit pas excéder 5. Il est indispensable que l'un d'eux maîtrise la compétence **Alchimie**, niveau zéro au minimum.

INTRODUCTION

Tout commence par un bref aperçu de la tour de Sôn. Au mois de la Couronne, début de l'été, en voyage vers le Sud-Ouest dans la Vallée des Lacs, les personnages arrivent en vue du lac de Kaldremur vers la fin de l'heure des Epées. La route fait un coude et longe ensuite le lac vers le Sud. A quelques 700 mètres du rivage, au sommet d'une île escarpée, les ruines d'une vieille tour se découpent dans le soleil couchant. Le paysage est intéressant et les voyageurs peuvent s'y attarder quelques instants ; mais à part cela, rien de particulier.

Trois kilomètres plus loin, le petit village de Némurse tasse entre les collines et les rives du lac. C'est un village agricole (la vigne pousse bien sur les côtes à l'Est) et un village de pêcheurs. Plusieurs barques sont amarrées à un apontement. La maison des voyageurs y est accueillante. Les voyageurs pourront obtenir les renseignements suivants sur la région.

La route se poursuit vers le Sud jusqu'au village de Kaldron, où elle rejoint la grande route de Tolmod. A Kaldron, il y a un pont pour traverser le Bwo. C'est un village de commerçants et d'artisans. Avant Kaldron, la petite route contourne les Marais Gris, un lieu invivable de moustiques et de serpents. De l'autre côté du lac de Kaldremur, s'étend la forêt des Carnes. Les carnes sont le nom que l'on donne dans la région à de grands sangliers roux. Quant à l'île, c'est l'île de Sôn, avec la tour du même nom. Personne n'y va. C'est complètement sauvage. Les pêcheurs évitent même de s'en approcher car il y rôde des choses de cauchemar. Sôn était le nom d'un haut-révant du Second Age. Honte à lui et à toute sa descendance!...

Un rêve marquant

Les personnages n'obtiendront pas d'autres renseignements sur la tour de Sôn. Les villageois n'en savent apparemment pas plus ; la superstition et la peur de la magie les rendra muets si l'on insiste. Toutefois, *Intellect/Légendes* à -5 permet de se rappeler la légende du prince Obnuk. Ce seigneur du Second Age, très désavantagé de sa personne, entretenait un alchimiste dans l'espoir d'obtenir un élixir de beauté. L'alchimiste en question s'appelait Sôn. Puis, qu'ils se souviennent ou non de la légende, les voyageurs feront tous le même rêve. Le nom de Sôn suffira à le déclencher, comme un carillon qui les poursuivra dans leur sommeil jusqu'au profond de leur rêve...

Durant la première séquence, ils se dirigent vers l'île dans une longue barque manœuvrée par une dizaine de rameurs. Eux-mêmes sont assis à la poupe, ils sont richement vêtus et bien armés. Ils savent qu'ils ne font pas un voyage d'agrément, mais qu'ils sont en mission. Au sommet de l'île, se dresse une haute tour de trois étages... Seconde séquence, ils sont dans l'île, à pied. Ils gravissent un petit sentier entre des hêtres et des châtaigniers... Troisième séquence, ils sont au pied de la tour. On y entre par une large porte située à sa base. Des serviteurs les invitent à entrer. On leur fait descendre un escalier en colimaçon... Quatrième et dernière séquence, ils sont dans le laboratoire de maître Sôn. Une pièce de dimensions moyennes, sans fenêtre. Une bonne brassée de bois pétille dans unâtre et fait danser des ombres sur les murs. Sur une longue table encombrée d'un échafaudage complexe de tubes, d'alambics et de cornues, un liquide rouge vif pailleté d'argent bouillonne dans un serpent. L'alchimiste est avec eux. Il est sur le point de répondre à leur question. Les reflets du serpent teintent ses longues mains de rouge. Le feu qui danse dans l'âtre projette sur le mur l'ombre chinoise des cornues. Le temps semble s'arrêter sur cette vision. L'alchimiste va parler... et c'est alors que, issu d'un angle de la salle, du côté du tas de bois près de l'âtre, monte

le cri d'une grincette, déchirant le rêve en cent lambeaux rouges et jaunes...

Ce rêve laissera aux personnages une impression pénétrante de frustration et d'obsession. Qu'allait dire maître Sòn ? Et que faisaient-ils là eux-mêmes ? Qui étaient-ils ? Ils auront en effet la certitude que ce rêve était le souvenir d'une vie antérieure. Et une autre certitude s'imposera à eux : s'ils pouvaient se retrouver à nouveau dans le laboratoire de maître Sòn, voir à nouveau le fluide rouge pailleté traverser le serpentin, voir à nouveau le feu dans l'âtre faire danser l'ombre des cornues sur les murs, et s'ils pouvaient au même moment entendre une grincette, nul doute qu'ils pourraient continuer leur rêve au point d'interruption et se rappeler une foule de souvenirs de cette vie antérieure. En termes de jeu, la réunion de ces 3 éléments catalyseurs : fluide rouge, feu dans l'âtre et grincette, permettra que leur prochain rêve soit automatiquement un rêve critique. Chacun recevra alors 60 points d'expérience. (De véritables points d'expérience, pas des points de stress.) Mais pour être automatique, le rêve critique devra avoir lieu au plus tard dans 4 nuits. Passé ce délai, il cesse d'être automatique et les chances qu'il ait lieu baissent de 5% par nuit : 95%, 90%, 85%, etc. En cas d'échec à ce jet de pourcentage, le rêveur ne gagne que 12 points d'expérience. Ces points pourront être répartis librement, à condition de respecter les limites de l'archétype et de ne pas augmenter une compétence de plus d'un niveau à la fois.

L'ÎLE DE SÒN

Personne à Némur ne voudra piloter les voyageurs sur l'île. Ils devront acheter une barque ou la louer en payant une caution, ce qui revient au même. C'est l'outil de travail de pêcheurs et'ils ne s'en déssaisissent pas volontiers. Pour une barque pouvant emporter 5 personnes, on leur demandera 60 PB (et le pêcheur sera prêt à la reprendre pour 40). Reste également la possibilité d'utiliser le sort **Barque de rêve**.

L'île de Sòn fait un peu plus d'un kilomètre de long sur une moyenne de 500 mètres de large. Elle est située à 700 mètres du rivage le plus proche (Est comme Ouest), mais sa pointe Sud est à 2 bons kilomètres de Némur. Une fois la barque lancée et en ramant ferme, les voyageurs pourront faire du 10 km/ h dr, soit 8 mètres par round, et couvrir la distance en une trentaine de minutes. Alimenté par le BWO, le lac a un assez fort courant Nord-Sud. Le Bwo lui-même est une rivière de 20 mètres de large, coulant entre des berges encaissées.

L'île est très escarpée. Hormis les 3 plages de galets, sa côte est constituée de falaises rocheuses d'une hauteur de 5 à 10 mètres dans la partie Sud et montant jusqu'à 40 mètres dans la partie Nord. Chaque ligne de contour représente sur le plan une élévation de 10 mètres. Toutefois, à l'intérieur de l'île, ce ne sont pas des falaises brutales, le terrain s'élève régulièrement. La partie centrale est constituée de bois : hêtres et châtaigniers. Lapins et pigeons ramiers y vivent en toute insouciance. Ailleurs s'étend un paysage de lande : herbes, genets, arbustes et arbres isolés.

Contrairement aux rumeurs, l'île n'est hantée par aucune entité de cauchemar. Vers la fin de sa vie, maître Sòn dut quitter sa tour pour entreprendre un voyage et, pour des raisons inconnues, ne revint jamais. La tour connut bien des avatars au cours des siècles ; mais son laboratoire secret demeura toujours inviolé. Aujourd'hui, et depuis quelques mois, elle sert de repaire à une bande de brigands.

LA TOUR

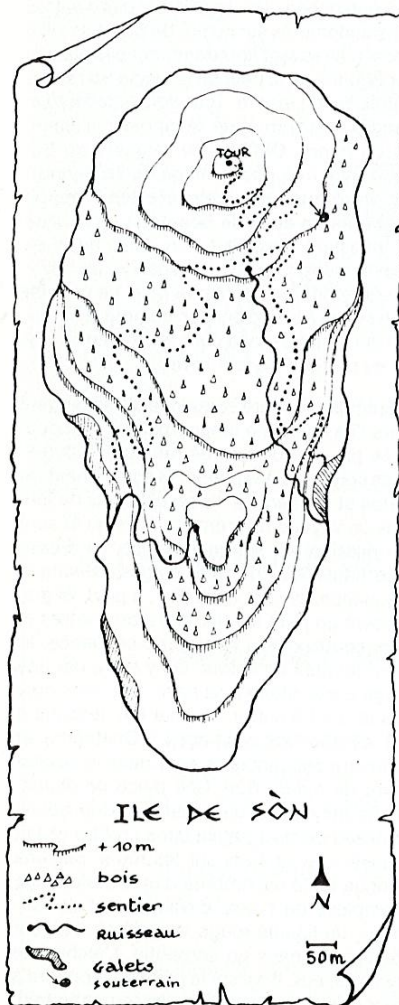
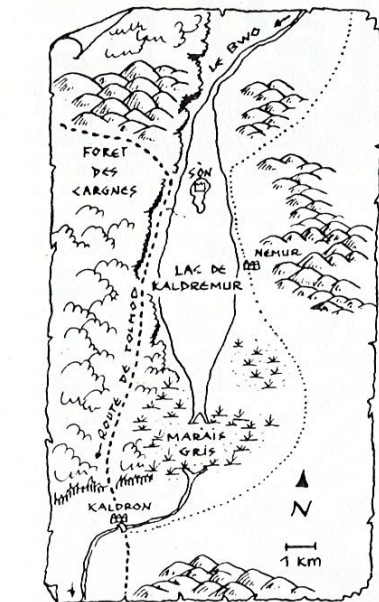
Le sentier de la plage Est n'a pas été emprunté depuis longtemps. Comme il fut jadis empierré, il subsiste encore sous forme de trouée parmi les arbres et les herbes. Le sentier Ouest montre par contre des signes de passage évidents, de même que le dernier tronçon au-dessus de la source du ruisseau.

Vue/Srv en extérieur à 0 permet d'évaluer qu'un passage a eu lieu tout récemment.

La tour est bâtie au sommet d'un mamelon couvert d'herbes et d'arbustes. Seul le rez-de-chaussée subsiste. Les trois étages ne sont plus que des lambeaux de murs enrobés de lierre. La tour devait faire 15 mètres de haut. L'épaisseur des murs se devine aux pans à demi éboulés : de 1,20 mètre à 1,50 mètre. Le sentier mène à une grande porte de bois. Dès les 30 derniers mètres, **Vue/Charpenterie** à -2 peut faire constater que la porte n'est pas d'époque. Elle a été rafistolée et consolidée.

1. Rez-de-chaussée. Il est constitué d'une pièce unique, carrée, de 5 mètres de côté. Le sol, originellement dallé, est couvert de gravats et de moellons éboulés entre lesquels poussent les herbes. La salle est à ciel ouvert. Du plafond, à 4 mètres de haut, il ne reste plus qu'un vague treillis de poutres et quelques lattes de plancher vermoulues. Vus de l'intérieur, les hauts pans de mur semblent prêts à basculer pour s'écrouler une fois pour toutes. Dans l'angle N-O un escalier de pierre monte encore à ce qui fut le premier étage. Dans l'angle N-E, dans un renforcement ogival, une ancienne porte se trouve encore intacte. Les brigands y ont déblayé les caillasses pour pouvoir l'ouvrir. Elle donne sur un escalier en colimaçon qui descend. L'angle S-O comporte unâtre. Les brigands l'ont également déblayé et y ont entreposé des morceaux de bois provenant du plafond ; mais ils ont renoncé à y faire du feu faute de tirage. La porte d'entrée n'a aucun moyen de verrouillage. Les brigands la bloquent de l'intérieur en y poussant un gros pavé.

2. L' "étage". Sur le plan, les parties en pointillé représentent les 4 premiers mètres de mur, ceux qui forment le rez-de-chaussée ; les parties en trait plein représentent les pans de mur qui s'élèvent encore jusqu'en haut. On peut accéder par l'escalier à ce semblant d'étage. Les larges trouées entre les pans éboulés forment des créneaux "naturels". Les poutres et planchers vermoulus sont plus solides qu'ils ne paraissent, mais ne peuvent néanmoins supporter un poids supérieur à 100 kg. Pour se promener sur les poutres isolées (20 centimètres de large), il faut réussir **Agilité/Acrobatie** à O. L'air stupide car donnant dans le vide, on peut encore apercevoir l'âtre de cet étage.



3. La cave. On y accède par l'escalier en colimaçon au bout de 3 tours de vis, soit une dénivellation de 6 mètres. Elle fait 7 mètres sur 6, avec un plafond voûté à 3 mètres. Les murs sont maçonnés et le sol est dallé. C'est actuellement le logis des brigands. On y trouve leur couche : une longue paille d'herbe le long du mur Sud, avec une douzaine de couvertures ; un tonneau d'eau fraîche, une table, 2 bancs. Des objets usuels sont posés sur la table et sur le sol (vaisselle, lanterne, etc). Le butin actuel est entreposé contre le mur Est : 6 balles de laine, 6 amphores de 5 litres de miel, 3 tonnelets de 20 litres de vin gris, et le coffre au trésor commun, en bois cerclé de fer, verrouillé, difficulté -3. C'est naturellement le chef qui en garde l'unique clé. Le coffre contient 32 PA et 220 PB.

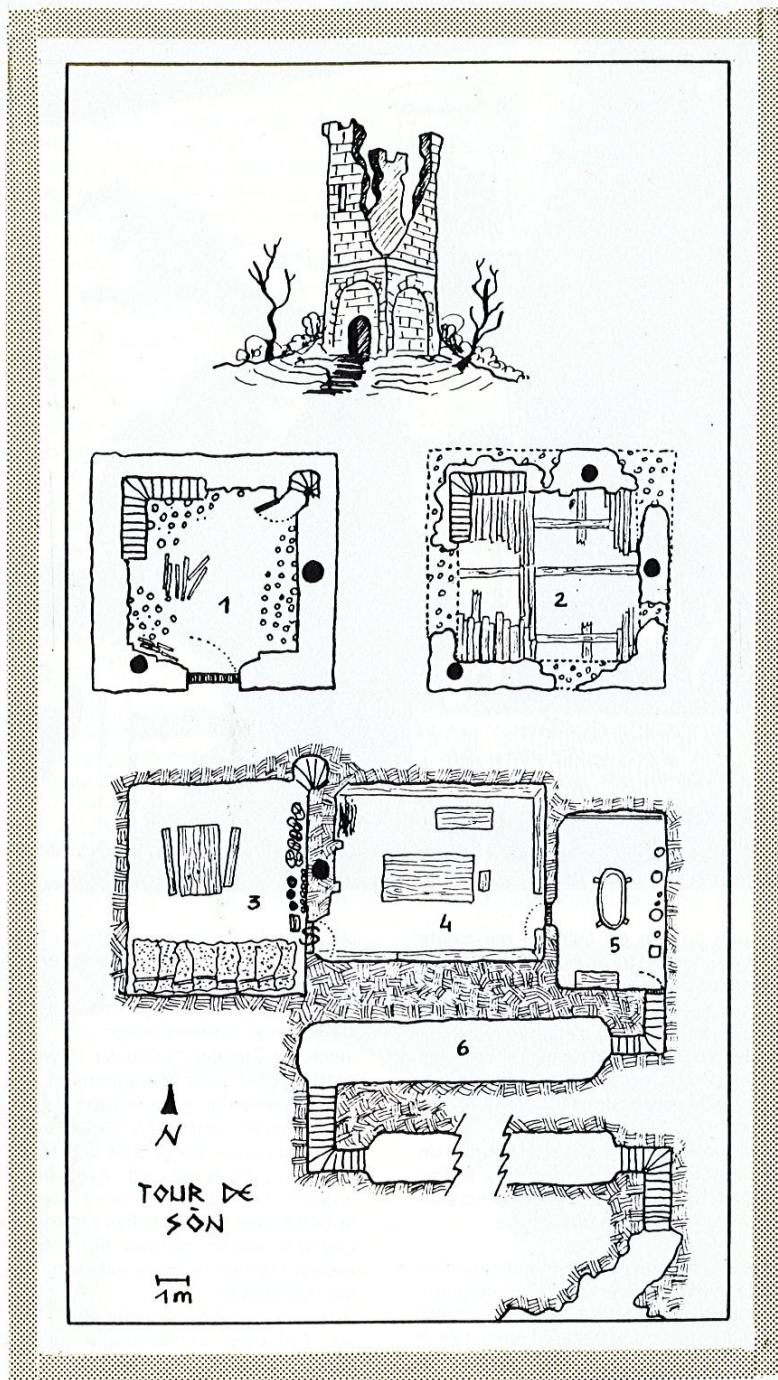
Vue/Maçonnerie à -4 permet de détecter la porte secrète dissimulée dans la maçonnerie. Il est ensuite facile de l'ouvrir : il suffit de pousser l'une après l'autre les pierres qui la composent jusqu'à ce que l'on tombe sur la bonne, celle qui déclenche le mécanisme d'ouverture. En cas de situation urgente, **Vue/Maçonnerie à -6** permet de déceler la bonne pierre au bout de F.T.VUE x 1 round d'examen. En cas d'échec à tous ces jets, si les personnages sondent systématiquement les murs, ils finiront tout de même, tôt ou tard, par découvrir le passage. De l'autre côté, dans le laboratoire, la porte se referme et se verrouille par un anneau nettement visible.

4. Le laboratoire. Enfoui sous la tour depuis des siècles, le laboratoire n'est plus qu'un nid de poussière et de toiles d'araignées. Sur la tables et sur les étagères, les objets en sont si englués qu'ils sont presque inidentifiables. Un très sérieux coup de balai s'impose...

Remettre le laboratoire en état demandera une trentaine d'heures de travail, avec chiffons, éponges, seaux d'eau, etc, pour tout refaire briller. Un maximum de 5 personnes peuvent travailler ensemble dans la pièce sans risquer de se bousculer mutuellement. 5 personnes mettront donc 6 heures, 4 personnes 7 1/2 heures, 3 personnes 10 heures, 2 personnes 15 heures et une seule 30 heures. Il s'agit naturellement d'heures draconiques. Tout personnage qui aura travaillé plus de 3 heures à nettoyer le matériel d'alchimie devra jouer **Dextérité/Alchimie** à 0 (jouer à -11 si on ne possède pas la compétence). En cas **d'échec total**, et uniquement, il brise un appareil précieux, donnant un malus de -1 (cumulatif) à la future expérience. Les personnages peuvent être prévenus de ce fait avant qu'ils ne touchent au matériel.

La porte Est, en bois bardé de fer, est verrouillée, -4. La clé se trouve sur une étagère, quelque part sous la poussière.

5. La crypte. Plus humide, avec un sol de terre battue, la crypte est taillée à même le sol et la terre. Elle est basse de plafond : 2,20 mètres. Malgré la poussière, les toiles d'araignées et les champignons, elle fait penser à une salle de bain. Un grand miroir de cuivre, maintenant corrodé, occupe tout le mur Nord. Au centre, une grande baignoire de cuivre, oblongue, est posée sur des cales de pierre, comme une baignoire. Le long du mur Est sont alignés des brocs et des cuves plus petites. Au sud, le squelette d'une vieille armoire vermoulue est encore adossé au



mur. Tout cela croule sous la poussière et les moisissures. La Porte Sud a les mêmes caractéristiques que la porte Ouest. Dès que les personnages auront pénétré dans la crypte, ils seront salués (quelle joie !) par le grincement d'une ou plusieurs grincettes.

6. Les souterrains. Ponctués d'escaliers étroits, les souterrains, creusés à même la terre et étayés ça et là, se tortillent sur près de 600 mètres et débouchent dans une petite grotte donnant sur le flanc d'un talus à la lisière des bois, à 400 mètres de la tour à vol d'oiseau. Ils font 2 mètres de large sur 2,20 mètres de haut. A l'extérieur, seul le hasard permet de tomber sur la grotte, ou un quadrillage systématique de l'île.

LES BRIGANDS

Les brigands sont commandés par un certain **frère Miquel**. Ils rançonnent les voyageurs sur la grande route de Tolmod. Ils dissimulent pour un temps leur butin dans la tour de l'île, au moyen d'une barque ; puis adoptant eux-mêmes l'apparence de marchands, vont écouler les marchandises à Kaldron ou plus au Sud encore. Ils se servent pour le transport d'une charrette à bras qu'ils dissimulent entre temps dans la forêt. Pour être sûrs de leur tranquillité, ils n'ont jamais inquiété les villageois de Némur et se cantonnent sur la rive Ouest du lac et de l'île. Frère Miquel est un colosse barbu, lourdement botté et vêtu de bure. Sous sa robe, il



porte une armure de cuir, ce qui ajoute encore à la carrure de sa silhouette. Il se fait passer pour un **sage** ayant reçu de la part des Dragons en personne la mission de convaincre les haut-révants d'abandonner leurs pratiques. C'est par ce biais qu'il aborde ses futures victimes, en commençant par leur demander de participer financièrement à sa **mission**.

Puis, en réponse à leur refus, il les traite de haut-révants et donne l'ordre à sa bande d'attaquer. Ses hommes sont au nombre de 8. Ils ne font jamais de prisonniers.

Le jour où les voyageurs commenceront leur quête, frère Miquel et 5 de ses hommes seront justement partis à Kaldron écrouler un grand coffre de vaisselle d'étain. Les 3 derniers resteront à la tour pour surveiller le reste du butin, la laine, le miel, le vin et le coffre. Miquel et les 5 premiers devraient revenir le soir-même vers l'heure du Serpent, c'est du moins ce qu'attendent les 3 qui sont restés. En fait, de légers incidents de commerce les auront obligés à passer la nuit à Kaldron ainsi qu'une partie du lendemain. Ce n'est que le **surlendemain**, donc, à la fin de l'heure du Serpent, que frère Miquel reviendra avec ses 5 compagnons.

Réactions des brigands

La réaction des 3 premiers dépendra essentiellement de la propre conduite des personnages. En règle générale, s'ils abordent la tour ouvertement, les brigands paniqueront. Ils croiront que frère Miquel et le reste de la bande viennent de **tomber** et que les voyageurs sont une milice venue les liquider à leur tour. Comme ils savent, à juste titre, qu'ils n'ont aucune clémence à espérer, ils

se battront jusqu'au dernier. Tous manient la dague, l'épée courte et l'arc. En temps usuel, 2 des brigands sont en bas, dans la cave (N° 3) en train de jouer aux dés, le troisième est au "premier étage", surveillant les alentours par les "créneaux naturels". La porte est bloquée intérieurement par une grosse pierre. Nul ne doit sortir. Telles sont les consignes de frère Miquel en son absence. Le guetteur descendra donner l'alerte dès qu'il aura aperçu les voyageurs. Deux brigands commenceront alors à barricader la porte avec de nouvelles pierres, tandis que le troisième, remonté aux "créneaux", essaiera de tirer un maximum de flèches sur les "assiégants".

Si l'un ou l'autre est finalement pris vivant et si on l'interroge, il comprendra vite aux questions posées que frère Miquel est toujours sauf et tâchera de dissimuler son existence le plus longtemps possible. Entre autre, il n'avouera qu'en toute dernière instance que, le soir, ils sont censés allumer une lanterne entre les murs **Ouest** (visible depuis la rive du lac) pour avertir Frère Miquel que tout va bien. Noter enfin que les brigands sont sincèrement persuadés que leur chef reviendra le soir-même.

Retour de frère Miquel

Si le signal n'est pas allumé, les brigands montreront la plus grande prudence. Ils n'aborderont pas à leur plage habituelle, mais à la plage Sud-Ouest, et commenceront par envoyer un éclaireur discret. S'ils le peuvent, ils prendront les voyageurs par surprise. Et à moins que ces derniers ne fassent preuve d'une défense (magique?) particulièrement efficace, frère Miquel donnera l'ordre de les exterminer jusqu'au dernier. Si par contre le

signal est allumé, les brigands tomberont dans le piège que les voyageurs leur auront éventuellement tendu. Frère Miquel, toutefois, se ressaisira très vite. Il a de bonnes raisons de haïr les hauts-révants, il a déjà eu à affronter la magie. Grâce à des jets de résistance réussis (= points de rêve perdus), il a fait autrefois un **Rêve de Dragon** qui lui a valu de bénéficier d'une **Tête de Dragon** : **DON DE SENTIR LE DANGER**. En termes de jeu, cela signifie uniquement qu'il ne peut pas être **surpris**. Si le combat tourne au désavantage des brigands et si leurs pertes deviennent supérieures à 2 contre 1, ils tenteront de se replier et de fuir.

LA GRINCETTE

Plusieurs dizaines de ces larves vivent dans la **crypte** (N° 5). Pour assurer les conditions de leur quête, les voyageurs peuvent en capturer une dans un bocal et ne la libérer dans le laboratoire qu'au moment voulu. C'est la part la plus facile. Le seul problème reste que les grincettes sont minuscules (1 centimètre) et se dissimulent très bien dans les débris et les moisissures où elles vivent. Pour en attraper une, une fois localisée, jouer un jet de **Dextérité, difficulté libre**, la grincette pouvant "parer" avec un jet de **Se cacher**.

LA CHEMINEE

Les voyageurs auront une mauvaise surprise quand ils voudront allumer du feu dans l'âtre. Toute la fumée refoulera à l'intérieur du laboratoire, rendant l'air irrespirable en quelques rounds. Une conclusion s'imposera : la cheminée est bouchée.

Sur le plan, les conduits de cheminée sont représentés par des gros points noirs. Ils font 45 centimètres de diamètre et s'élèvent verticalement. Les orifices supérieurs donnaient autrefois dans les merlons du chemin de ronde. Le pan de mur situé à la verticale du labo (côté Est) s'élève encore à 8 mètres du plancher du "premier étage", soit à 12 mètres de la base. L'orifice du conduit est béant à son sommet, parmi le lierre. Aux personnages de voir comment ils comptent s'y prendre pour ramoner. Grâce au lierre, l'escalade du pan de mur n'est que d'une difficulté -1. Selon la règle usuelle, la vitesse de sécurité est de 1 mètre par round et le jet doit être tenté à chaque round (Livre I page 25). Pour pouvoir se glisser dans le conduit, il faut avoir au maximum une Taille de 7.

Le Noir de Suie

La cheminée est bouchée par une entité de cauchemar pleinement incarnée : un **Noir de Suie**. Ces entités se forment dans les vieilles cheminées où aucun feu n'a plus été allumé depuis longtemps. Elles peuvent être détruites par les coups, qui diminuent leur **endurance**, à condition de réussir un jet de **points actuels de rêve** ajusté à leur nombre d'**ailes actives**. Le feu les enflamme, mais ne les détruit que très lentement : -1 point d'**endurance** par round. Entre temps, les **Noirs de Suie** conservent toute leur autonomie, tout en étant enflammés. C'est même là qu'ils sont le plus terrible. Ils se défendent en projetant des **paquets de suie** au visage de leur agresseur. Celui-ci doit alors réussir un jet de **Constitution** ajusté au nombre d'**ailes actives** de l'entité, ou perdre un nombre d'**endurance**. La portée à laquelle peuvent être projetés ces paquets de suie est égale

en mètres au **Rêve** de l'entité. Quand une victime est inconsciente, le **Noir de Suie** la recouvre et la transforme en **suie** en quelques rounds (même vitesse et processus que pour les **Vaseux**, Livre I page 78). Quand le **Noir de Suie** est enflammé, il projette des **paquets de suie enflammée**. Les dommages subis sont alors ceux du feu (Livre I page 46) : 1d4 points d'**endurance** + **taux de chaleur du feu**. Le taux de chaleur d'un **Noir de Suie** enflammé est égal à son nombre d'**ailes actives**.

Le **Noir de Suie** occupe tout le conduit entre le "premier étage" et le sommet, soit à environ 6 mètres de la base de la tour. Il est là depuis des siècles et est d'un naturel plutôt paresseux. Les tentatives d'allumer du feu dans l'âtre ne le dérangent pas. Mais si on le **ramone**, d'une façon ou d'une autre, il sortira de sa torpeur et se laissera couler jusqu'en bas, faisant irruption dans l'âtre du laboratoire. Faute de victimes vivantes, il commencera éventuellement par transformer en suie tout ce qu'il trouvera en **bois**.

L'EXPERIENCE

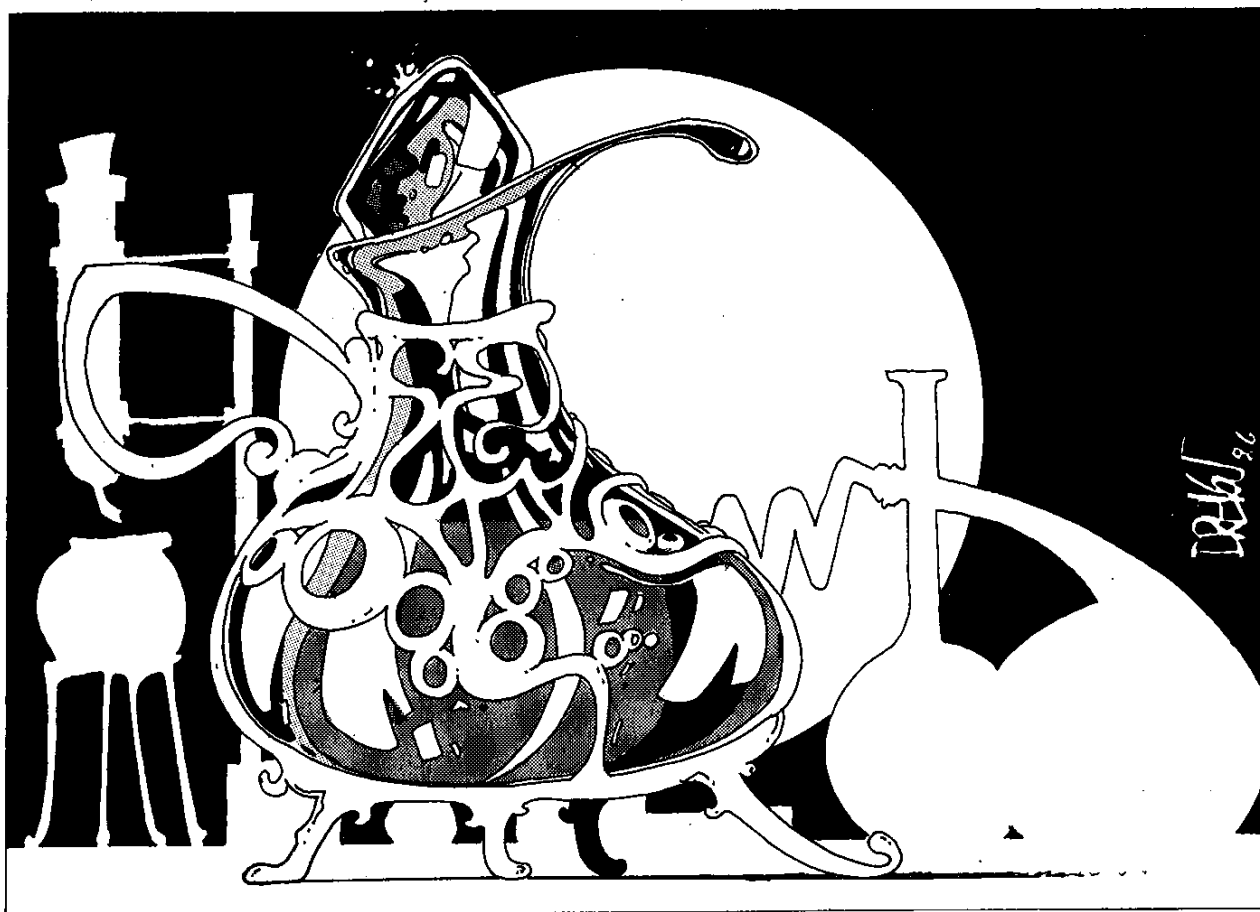
Le fluide rouge pailleté d'argent est un bouillon destiné à obtenir le **précipité d'ionophoraste** (de l'alchimiste du même nom). Ce précipité entre dans la composition de diverses formules, notamment la **teinture d'Erozonne**. Au réveil, après le rêve marquant, les personnages ayant zéro ou plus en **Achimie** pourront savoir cela. Par contre, pour en connaître également la formule exacte, il faudra réussir **Intellect/Alchimie** à -4. Avec une réussite **particulière**, on saura également que le bouillon est très **instable** et que, porté à une trop haute température,

il peut réagir violemment.

A défaut, les personnages pourront dénicher de vieux parchemins dans le laboratoire. Pour y trouver la formule du précipité, il faudra consacrer un temps de lecture égal à F.T.INT x 1 heure et réussir **Intellect/Lire & écrire** à -2. Mais **trouver** la formule ne sera pas tout. Pour la **comprendre parfaitement**, il faudra réussir **Intellect/Alchimie** à -4. Un échec total à la compréhension entraînera un échec total à l'expérience, et un échec normal un malus de -2. Dans tous les cas, l'alchimiste en herbe sera persuadé avoir tout compris. (Il est préférable que les jets de dés soient tirés en secret des joueurs).

Les Ingrédients. Pour réaliser le précipité, il faut différents sels métalliques, un peu de suie, du salpêtre, 20 centilitres de sang humain et 5 pépins de paillettes argentées de plume de zyglute. Tous ces ingrédients se trouvent dans le laboratoire, miraculeusement conservés dans des bocaux étanches, sauf le sang et les paillettes. Avec **Alchimie** à zéro ou plus, les ingrédients peuvent être identifiés automatiquement. Trouver le sang ne devrait pas poser de difficulté (-1d4 pts d'**endurance** pour le donneur). Pour les paillettes, il faudra une plume de zyglute.

Les Marais Gris. A Némur, les personnages pourront apprendre qu'on trouve effectivement quelques zyglutes sauvages dans les **Marais Gris** au Sud du lac. Mais ces marais ont mauvaise réputation : ils sont infestés de moustiques et de serpents, et des brouillards mouvants s'y forment à tout instant, rendant l'orientation difficile. En termes de jeu, la **survie** y est d'une difficulté -4. Chaque heure d'exploration, faire tirer à chacun un



jet de **Chance** (ajusté astrologiquement). Une réussite annule un échec, et réciproquement. Si les réussites sont supérieures aux échecs, on découvre une zyglute à la limite de la vision permise par le brouillard (30-40 mètres). Restera à l'attraper pour lui voler une plume. Si les échecs l'emportent, pas de zyglute pour cette heure-là, mais à la place, un prédateur quelconque, une **vipère des marais**, par exemple. Si **tous** les jets de **Chance** réussissent et si quelqu'un réussit **Vue/Survie en marais** à -4, on trouvera directement une plume de zyglute (une belle plume de queue) abandonnée sur le sol par sa propriétaire. Enfin si le Gardien des Rêves désire corser l'affaire, mais c'est très **facultatif**, il peut faire véhiculer la **fièvre brune** par les moustiques (utiliser les caractéristiques données Livre I page 48).

L'expérimentation

Tous les ingrédients étant réunis, sels, sang, paillettes, etc ; tout le matériel, bien propre et bien astiqué, étant disposé comme il faut sur la table, il faudra 30 minutes pour faire passer le fluide dans le serpent à la cou-

leur désirée. Pour que tout se passe normalement et que l'expérience soit concluante, il faudra réussir un jet d'**Alchimie** à -3 avec pour caractéristique la moyenne de **Intellect** + **Dextérité**. Se souvenir que la difficulté originelle de -3 peut être ajustée de différents malus : appareils brisés, échec à la compréhension. Si plusieurs alchimistes prétendent travailler ensemble, ils doivent **tous** réussir leur jet ou se gêner mutuellement. Qui plus est, en supposant la difficulté restée à -3, si un alchimiste échoue, l'autre devra réussir à -4 pour contrebalancer l'erreur, et ainsi de suite. En cas d'échec, pas question d'interrompre une fois le processus lancé. Un nouveau jet devra être tenté avec une pénalité supplémentaire de -1; et ainsi de suite de round en round, jusqu'à la réussite ou l'échec total.

Echec total. Un échec total entraînera une **violente explosion** ruinant complètement le laboratoire. Le ou les alchimistes, ainsi que tous les personnages situés à moins d'un mètre du serpent, devront encaisser des dommages à + 11; ceux situés au delà

encaisseront à +8. Il est fort possible que l'explosion tue tout le monde.

CONCLUSION

Mais si tout se passe bien, si le précipité se transvase sans anicroche, si le feu pétille joyeusement et si la grincette grince (elle ne demandera que ça une fois libérée), les personnages pourront continuer leur rêve dès la prochaine nuit et gagner leurs 60 points d'expérience. Dans leur incarnation antérieure, ils étaient au service du prince Obniuk et envoyés par celui-ci chez maître Sôn pour savoir où en étaient ses recherches. "Elles progressent, répondit maître Sôn. Mais en attendant le résultat définitif, vous pourrez dire au prince que dans la pièce voisine (la crypte) j'ai installé un dispositif qui, au moyen d'eau chaude, d'éponges, de brosses et de savon, pourrait, dans un premier temps, faire beaucoup pour lui..."

Denis Gerfaud

FRERE MIQUEL. Né à l'heure du serpent, 90 kg, lm99, 38 ans.

TAILLE	14	VOLONTE	15	VIE	15
APPARENCE	10	INTELLECT	10	ENDURANCE	32
CONSTITUTION	15	EMPATHIE	14	Protection	d3
FORCE	18	ELOQUENCE	14	VITESSE	14
AGILITE	14	REVE	17		
DEXTERITE	12	CHANCE	10		
VUE	12	MÊlée	16		
OUIE	13	Lancer	15		
ODORAT	11	Tir	12		
GOUT	10	Dérobée	10		

Epée 1 main	niv +7	init 15	+dom +7 bâtarde
Dague mêlée	niv +5	init 13	+dom +4
Dague jet	niv +5	init 12	+dom +3
Arc	niv +5	init 11	+dom +2
Corps à corps	niv +5	init 13	+dom (d4 + 3)
Esquive	niv +6		

Discrétion, Se cacher +5/ Saut, Course +5/ Srv extérieure +5/ Natation +5

Tête de Dragon : Don de sentir le Danger (sur jet d'Empathie à +4)

Frère Miquel est armé d'un arc, de 12 flèches, de 3 dagues et de son épée bâtarde. Sa protection ld3 lui vient d'un excellent cuir souple (sous sa robe de bure). Suite à la vente de marchandises volées, il possèdera 15 PA et 60 PB réparties en deux bourses.

Caractéristiques moyennes des 8 brigands

TAILLE	11	VOLONTE	11	VIE	12
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	12	ENDURANCE	24
FORCE	13	REVE	11	Protection	d2
AGILITE	13	MÊlée	13	VITESSE	12
DEXTERITE	12	Tir	12		
VUE	12	Lancer	12		
OUIE	12	Dérobée	11		

Epée 1 main	niv +4	init 10	+dom +3.courte
Dague mêlée	niv +4	init 10	+dom +2
Dague jet	niv +4	init 10	+dom +1
Arc	niv +5	init 11	+dom +2
Corps à corps	niv +3	init 9	+dom (d4+1)
Esquive	niv +4		

Discrétion, Se cacher +5/, Saut, Course +5/ Srv extérieure +5/ Acrobatie +1/ Natation +5.

Tous les bandits sont armés d'un arc, de 8 flèches, de 2 dagues et d'une épée courte. Ils sont protégés de cuir souple ld2. Ils n'ont aucune valeur sur eux. Tous sont loyalement dévoués à frère Miquel.

Caractéristiques du Noir de Suie

REVE	21	ENDURANCE	26
TAILLE	05	Protection	3 ailes actives
		VITESSE	8/-/-

Attaque de suie 13 niv +4 init 10 +dom (3) portée 21 mètres

Caractéristiques moyennes des vipères des marais

TAILLE	03	PERCEPTION	12	VIE	04
CONSTITUTION	05	VOLONTE	07	ENDURANCE	16
FORCE	03	REVE	10	Protection	-4
				Vitesse	-/18/-

Morsure	11 niv +3	init 8	+dom +1 et venin
Esquive	13 niv +3		
Discrétion	15 niv +5		
Venin, inoculé sur blessure légère :			
Rapidité	6 rounds (36 secondes)		
Puissance	3		
Malignité	5		
Antidotes	Teinture d'Erozone	100%	
	Liqueur de Bagdol	90%	
	Huile de Sélikanthe	50%	
	Gelée Royale	10%	

Caractéristiques moyennes des zyglutes

TAILLE	09	PERCEPTION	08	VIE	10
CONSTITUTION	11	VOLONTE	02	ENDURANCE	30
FORCE	13	REVE	12	Protection	-1
				VITESSE	14/32/58

Coup de bec	09 niv 0	init 4	+dom 0
Esquive	10 niv +3		

Course 12 niv +5/ Survie en marais 12 niv +10.

Caractéristiques moyennes des grincettes

TAILLE	01	VOLONTE	02	+dom	non applicable
CONSTITUTION	01	REVE	09	Protection	-15
FORCE	01	VIE	01	VITESSE	1/-/-
PERCEPTION	03	ENDURANCE	03	Se cacher	14 Niv +3

«LORDS OF MIDNIGHT»

AMSOFT-BEYOND

Disquette ou cassette pour Amstrad 464, 664, 6128

Depuis les créneaux de sa citadelle, Shimeril contemple la plaine de Blood, à l'ouest. Trois armées ennemies sont en vue, et il ne fait aucun doute qu'elles seront à pied d'œuvre ce soir pour attaquer, et peut être prendre, la place forte. Avec lui se trouvent Shadows, un capitaine "fey", et Blood. Ils ont abandonné la plaine aux armées ennemies pour venir s'enfermer avec lui et renforcer la résistance. Mitharg, son voisin du sud, et Thrall, un autre capitaine fey, sont également venus l'aider.

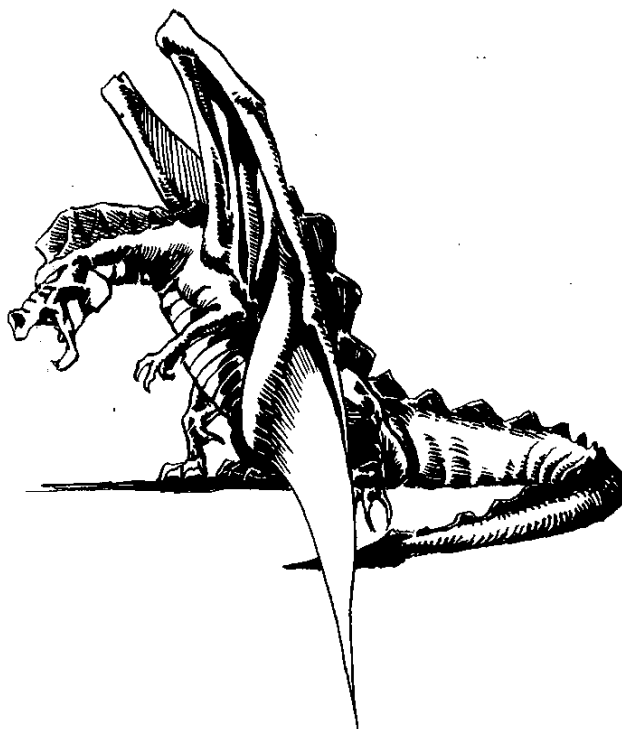
Depuis quatre nuits tous se batent. Depuis quatre nuits les armées de la nuit viennent se faire hacher devant la citadelle. Combien d'armées, combien de soldats sont venus ici, à Shimeril, trouver une nuit définitive ? Cinq, dix, quinze mille ? Ils ont perdu le compte. A chaque nuit suffit sa peine, son lot de troupes ennemies fraîches. Doomdark le prince sorcier, le sage dévoyé, n'est pas économe de la vie de ses soldats. Vagues après vagues, ils viennent mourir au pied des murs de Shimeril et maintenant les défenseurs sont si horriblement fatigués qu'une autre nuit de bataille risque d'être catastrophique.

Au nord, Morkin, le fils de Luxor, un enfant si courageux qu'il ne lui viendrait pas à l'idée de se cacher, même au milieu des armées ennemies, Morkin, le seul sur qui la couronne de glace n'a pas d'effet, car sa mère était une fey, le seul qui pouvait détruire cet objet maudit et sur qui reposaient les espoirs de ceux qui se battent pour la liberté, Morkin est mort dans les montagnes de Dodrak. Mille cavaliers de la nuit étaient à sa poursuite, fouillant la montagne. Trois nuits de suite ils l'ont débusqué, le repoussant de plus en plus au nord, trois nuits de suite il a dû se battre, tentant le jour de leur échapper. La fatigue et l'ennemi ont eu raison de lui.

La nouvelle porte un coup terrible au moral de ceux qui se battent au sud, le courage les abandonne. Il va falloir évacuer Shimeril, ouvrir à l'ennemi la voie vers les plaines de Rorath et de Brith, vers le sud, vers Xajorkith, se replier sur cette dernière citadelle et s'y battre, dos au mur.

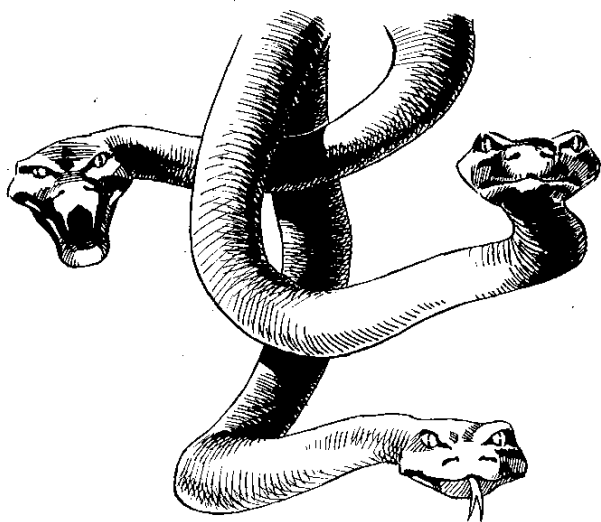
Cette situation est celle dans laquelle nous nous sommes trouvés, à l'aube du onzième jour de la guerre du solstice, ma femme et moi après trois heures de jeu. Le moins que l'on puisse dire est que Lords of Midnight sollicite fortement l'imagination et l'émotion des joueurs. Sur la boîte, l'éditeur indique "Lords of Midnight n'est pas un simple jeu d'aventure ni un pur wargame. C'est un jeu d'un type nouveau que nous avons choisi d'appeler un jeu épique". Pour ma part je considère que la promesse est tenue. J'ajouterai que je ne suis pas "branché" par le wargame, je suis plutôt "jeu de rôle". Ce que ce jeu a en commun avec un jeu de rôle, c'est que devant soi on voit se créer un roman épique au fur et à mesure que le jeu avance. L'intérêt n'est pas dans la manipulation d'un joystick (ce n'est pas un jeu d'arcade, il se joue au clavier), ou dans l'enrichissement ou la progression d'un personnage, mais, fondamentalement, dans l'histoire qui se crée à l'écran, et les aventures vécues par les différents personnages. Si bien que l'on peut jouer à plusieurs, chacun participant aux déci-

sions et trouvant intérêt au développement de la partie. L'argument du jeu est simple et unitaire : Doomdark, le sage dévoyé qui s'est voué aux forces des ténèbres, profite de la nuit du solstice, la nuit la plus longue, pour lâcher sur le sud, le pays des "free", les armées qu'il a tenues en réserve dans ses citadelles. Il dispose d'un objet magique, la couronne de glace, qui répand la terreur sur ses ennemis et dont il peut concentrer l'effet où il veut. C'est une arme puissante car la peur peut entraîner chez ses ennemis le refus de combattre ou la reddition.



Pour s'opposer à lui, au matin de la nuit du solstice quatre personnages sans armées : Luxor, prince de la lune. C'est un chef de guerre. Rorthron, le sage, lui a donné un anneau magique, l'anneau de lune qui lui permet d'être en contact permanent avec ceux qui ont épousé sa cause (au départ les trois autres personnages, puis, au fur et à mesure qu'ils auront été recrutés, les nombreux chefs de guerre des free, les lords, qui occupent fortins et citadelles du pays de Midnight.) Morkin, le fils de Luxor et d'une "fey", de ce fait insensible à la peur provoquée par la couronne de glace. Lui seul peut tenter, à travers les armées qui déferlent vers le sud, d'aller au coeur du dispositif ennemi, à la tour de Doom, chercher et détruire la couronne maléfique.

Corleth, un capitaine fey, qui ne dispose pas d'une armée mais peut, en tant qu'envoyé de Luxor, faire la tournée des fortins et citadelles pour rallier les combattants. Dès qu'ils auront été recrutés, Luxor (et partant le joueur), grâce à l'anneau de lune, peut les contrôler, voir à travers leurs yeux, leur donner des ordres et ainsi coordonner la défense du pays de Midnight.



Rorthron le sage. Lui aussi peut recruter pour le compte de Luxor. Tous peuvent se rendre dans les tours des sages, chercher des indications. (les sages se sont retirés dans leurs tours. Ils ne participent pas à la guerre mais peuvent donner des renseignements.)

Le jour, le joueur prend ses personnages les uns après les autres et décide de leurs actions. L'ordinateur gère l'état des personnages et de leurs troupes (moral, fatigue) et leur capacité de déplacement en fonction du terrain. Quand le joueur a terminé, il fait tomber la nuit. L'ordinateur prend alors le relais : il déplace les troupes de Doomdark et résout les combats, le joueur voit s'en allonger la liste, à chaque fois un peu plus au sud. Angoisse garantie quand dans la liste il s'aperçoit qu'on s'est battu dans un endroit où se trouve un personnage seul. A l'aube le joueur découvre le résultat, fait le compte des victoires, des défaites, des morts et des survivants.

Pour le joueur, deux façons de vaincre : Morkin réussit sa quête et détruit la couronne de glace, ou bien Luxor et ses alliés gagnent militairement et prennent la citadelle principale de Doomark, Ushgarak.

Pour Doomdark (c'est à dire l'ordinateur) deux façons de vaincre : tuer Morkin et Luxor, ou bien tuer Morkin et prendre Xajorkith, la citadelle du sud.

Le joueur dispose d'une carte approximative, incomplète et parfois inexacte, du pays de Midnight, au dos du livret de présentation. Il voit le paysage à travers les yeux de ses personnages et doit les déplacer pour apprendre à connaître le pays. Le programme comporte 32 000 paysages différents : plaines, forêts, collines, montagnes, agrémentées de menhirs, ruines, villages, "hengés" (cercles de dolmens), "snowhalls" (sorte d'igloo), fortins, citadelles, tours de sages, lacs, cavernes. Les paysages sont stylisés, mais pas schématisés, ils sont suggestifs et contribuent fortement à l'implication du joueur malgré le peu de couleur. On se perd facilement, au début, dans Midnight. Des armées de secours peuvent arriver trop tard, ou trop fatiguées, pour avoir erré trop longtemps à la recherche de la citadelle à secourir.

Dans les ruines ou les menhirs, on peut trouver des épées spéciales, très important pour les personnages qui voyagent seuls car les mauvaises rencontres ne sont pas rares. Dans les villages, les fortins ou les lacs, on peut trouver repos et réconfort. Hengés, lacs, menhirs peuvent avoir des propriétés magiques que je vous laisse découvrir.

Contrairement aux jeux modernes (je n'ai pu trouver la date de création du jeu, mais j'ai l'impression qu'il n'est pas très récent), celui-ci ne comporte pas de "vocabulaire" complexe pour gérer les actions des personnages : une touche permet de faire "regarder" le personnage dans 8 directions différentes, une autre permet de le faire se déplacer (dans la direction où il regarde), une troisième permet de le faire "penser" (état moral, fatigue, troupes, résultats de la bataille de la nuit précédente), une dernière donne la liste de ses choix : chercher (une épée, du repos, un cheval), -se cacher, -recruter un seigneur ou des soldats, -laisser des hommes de garde, -combattre. Le tout très facile d'emploi. Il n'y a pas de créations de personnage avec des caractéristiques, des points de vie, des objets transportés... les personnages ne progressent pas en puissance (mais leur armée peut progresser en nombre). A priori rien à voir avec un jeu de rôle... et pourtant. Disons que le jeu favorise le rôle par "identification" aux personnages (mais pas toujours, personne ne s'adresserait les insultes que l'on réserve au lâche qui abandonne sa citadelle sans combattre).

Dernières indications : le jeu est en anglais, à ma connaissance il n'a pas été traduit (shame on you) un minimum de connaissance de la langue est nécessaire, compte tenu de l'importance des textes. Le système de sauvegarde est très pratique, mais sachez que votre disquette doit être formatée "vendor".

Bien sûr, Lords of midnight n'est pas à l'abri de la critique. Malgré tout le bien que j'en pense j'en ferai deux : la première concerne la quête de Morkin, j'avoue m'être senti frustré lorsque, ayant réussi à faire détruire la couronne, l'ordinateur a affiché "victory went to the free", alors que la situation militaire était loin d'être brillante au sud. J'aurais aimé conduire la reconquête. La deuxième concerne le côté wargame : on ne peut pas dire que l'ordinateur adapte sa stratégie au succès du joueur, il continue d'envoyer des armées dispersées se casser les dents au sud alors que la citadelle de Doomdark est directement menacée. Pour un joueur qui connaît bien le pays (ça demande un peu de temps), et les possibilités diverses offertes au joueur, la victoire militaire semble être acquise à coup sûr.

En conclusion c'est un jeu superbe et passionnant, original dans sa conception. Il démontre que la qualité d'un jeu ne tient pas forcément dans la complexité de la gestion d'un ou plusieurs personnages. Mike Singleton, l'auteur du jeu, semble avoir récidivé, puisqu'il existe dans les productions Beyond un jeu intitulé "Doomdark's revenge", je vous en parlerai si j'arrive à me le procurer.

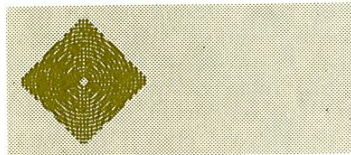


ET LA GUERRE DU FEU?

Elle n'a pas eu lieu pour cette fois, les joueurs ayant redouté d'affronter les blizzards et autres ours et tigres aux dents de sabre de la toundra de Fontainebleau. Elle est donc reportée au mois de mai. Une affaire à suivre... qui vous laissera le temps d'étudier à fond les cinquante mots du vocabulaire de base. Ouau!!!

MONTPELLIER:

Le Cerf Blanc met une salle à la disposition des joueurs, tous les après-midis et tous les soirs, à raison de 5F par personne. Ça vaut le coup d'y aller, non?



SALON DES JEUX DE REFLEXION 1986

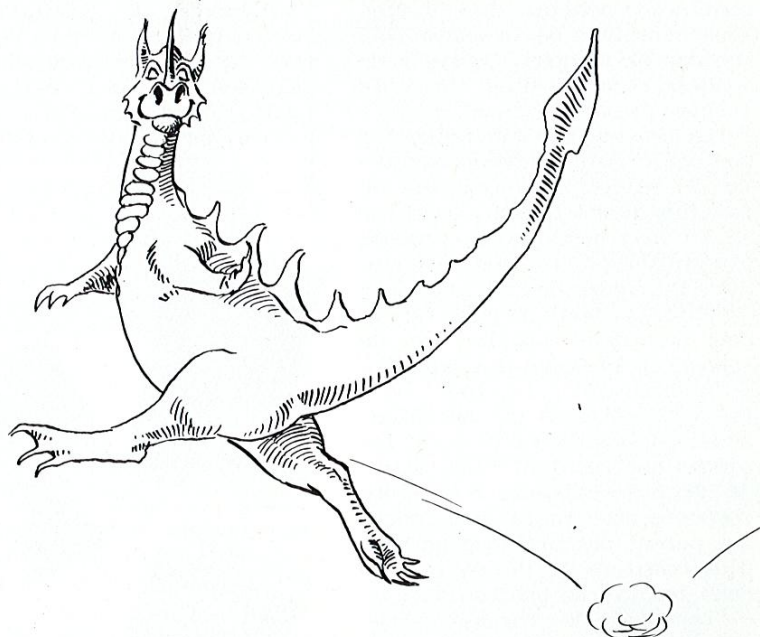
Il aura lieu cette année encore pendant le salon de la maquette, du 28 Mars au 5 Avril 1987, au Palais du CNIT à La Défense. Un gros effort est fait pour la promotion de cette manifestation qui sera certainement l'un des temps forts de l'année 1987. De nombreux visiteurs et de nombreux exposants sont encore attendus. Dragon Radieux ne manquera pas le rendez-vous.

Monsieur Richard du magasin "jeux d'aujourd'hui" de Nancy nous écrit après être allé chez son bouquiniste faire une ample provision de livres de Michel Zévaco: "Comme je ne suis pas une mauvaise bestiole, ces titres pourront être consultés au siège de l'association "Cercle des Jeux d'Aujourd'hui" qui naît cette semaine. But: promouvoir et développer la connaissance et la pratique des JDR et wargames. En concret: cours d'initiation aux jeux pour les tous jeunes et les autres, cours de peinture sur figurines, tournois et autres activités. Renseignements au magasin.



PARTHENAY FLIP 87

Et oui ! on parle déjà de l'été prochain. La municipalité de Parthenay a décidé de récidiver, et le sympathique Festival Ludique International aura à nouveau lieu dans ses murs médiévaux, au mois de juillet 87, du 10 au 19 plus exactement. Le slogan proposé cette année "Pour que le jeu gagne ses lettres de noblesse", nous a déjà convaincus, d'autant plus que l'avant-programme est alléchant: expositions, village artisanal, parcours flipper au centre ville, spectacles en nocturne sur les remparts, et "les noces de l'Echiquier" le dimanche 19... Nous vous tiendrons au courant...



ANNECY

Vendredi 16, Samedi 17 et Dimanche 18 la ludothèque de la ville d'Annecy organise une grande manifestation ludique: au programme sont déjà prévus une exposition, des démonstrations, une journée d'initiation et un tournoi Rhone Alpes.

POUR PASSER UN COMMUNIQUE DANS NOS PAGES INFOS

Sauf urgence ou grande paresse (!), utilisez le courrier de préférence au téléphone (les écrits demeurent, la caravane passe !). Rédigez vous même votre communiqué comme cela vous ne serez pas déçus. Indiquez bien lisiblement la date, éventuellement l'heure, et le lieu de la manifestation. Décrivez en quelques mots l'objet et l'organisation de la journée et surtout, n'oubliez pas d'indiquer un contact: personne responsable, adresse, téléphone. Ces derniers renseignements sont très importants également pour un club en formation... Un dernier conseil enfin, ne soyez pas trop bavards, il faut de la place pour les autres !

DU DRAGON ... S'AFFICHENT !

ROBERT LAFFOND

* "AVANT CHARLEMAGNE" un jeu de rôle de François Nédelec, la seule véritable nouveauté française du moment, avec Légendes de la Table Ronde. La présentation "librairie" utilisée est la même que pour Empire Galactique, mais l'univers de référence n'est plus du tout le même puisque l'auteur vous invite à incarner un personnage de l'époque Mérovingienne... (voir "Avant Première" en encart).

EDITIONS DRAGON RADIEUX

Qui c'est ça ?

* TREGOR est sorti...

Quoi c'est ça ???

LIVRES

SOLAR

continue à publier les livres jeux officiels de la série TSR Donjons et Dragons. Quatre nouveautés récentes dans la collection "niveau avancé" :

- "Le trésor aux Maléfices" : une seule solution vous permettra de quitter les prisons du terrible comte Lassan, accepter la mission qu'il vous propose d'accomplir, et vous rendre dans les tours du château hanté de Malberg. Quoi de plus facile pour un voleur habile que de rapporter la Gemme des Ames ?

- "L'épreuve de la tour noire" : êtes-vous un magicien assez puissant pour déjouer les pièges que recèlent les Tours de Haute Sorcellerie ? Le livre comporte une table des sorts qui permet une pratique un peu plus complexe de la magie que dans les titres habituels...

- "Le voleur de Karass" : Depuis que le monarque de Karass, le roi Kerral, est revenu d'une guerre lointaine, apportant dans ses bagages l'illustre gemme d'illystie, et accompagné de l'infâme sorcier Kharseron, rien ne va plus dans le royaume... Vous incarnez, vous Boisrenard, Maître voleur, les espoirs de tout le petit peuple, et si vous n'arrivez pas à voler la pierre...

- "Le défi du Ninja" : vous allez devenir samouraï mais une dernière épreuve, et non la moindre vous attend encore ! Donjons et Dragons ambiance "orientale"...



avant-première

Suivant la tradition inaugurée en France par "Légendes", le jeu de rôles continue à voguer dans l'histoire. Après les Gaulois, et tout récemment, la table ronde, évoqués par divers auteurs, François NEDELEC vous propose d'incarner un personnage de l'époque "Avant Charlemagne". Nous avons choisi de vous présenter en "avant-première" ce livre de plus de 400 pages, paru chez Robert Laffond, car il présente un certain nombre de particularités intéressantes.

En premier lieu, l'Univers de jeu choisi, une période de l'histoire assez peu connue du grand public, est décrit en détail, à partir d'une abondante documentation (plus de deux pages de bibliographie). L'époque se caractérise par de grands mouvements de population, ce qui permettra à votre personnage, sans incohérence, de choisir son origine : celte, german, méditerranéen, arabe, slave, asiatique... etc... Nous

reprendrons dans un prochain banc d'essai, plus détaillé, les différentes étapes de la création du personnage, ainsi que le fonctionnement du système de simulation. Nous pouvons cependant vous signaler une recherche technique très poussée de l'auteur, pour simplifier le déroulement du jeu : par exemple, utilisation de pictogrammes dont la confrontation permet une résolution très rapide des situations. Dans les moments forts, la technique de jeu se fait oublier...

On peut noter l'importance de la magie, dans ces sociétés très superstitieuses : même débutant, un magicien est redouté.

Le livre comporte un scénario solo de Marc Laperlier, "la quête", et un scénario de groupe, dont la trame riche, permet de broder de nombreuses improvisations..



BD et JEU DE RÔLE

"Le Roi Borgne" : une BD de Jodorowski et Arno aux Humanoïdes associés, faisant suite à "l'enfant tronc", et "le Prince Manchot"... Une BD, agréable à lire et bien dessinée, qui n'aurait pas sa place dans nos colonnes si elle ne servait de support à "la fleur de l'Asiamar", initiation au jeu de rôle dans le Monde d'Alef Thau, proposée par Pierre Rosenthal.

Nous avons déjà évoqué dans notre dernier numéro, le système de JDR "Simulacre", créé par le même auteur. Le même esprit de simplicité a présidé à la rédaction de ce mini-jeu. Un personnage défini par trois caractéristiques, Corps, Coeur, Esprit, et disposant de talents spéciaux, suivant sa race, va évoluer dans cet univers peuplé de Voulfs, de Louroulous, de fées, et d'autres créatures bien moins sympathiques. Une approche originale du jeu, une idée qui, espérons le, sera reprise, et peut-être un peu plus développée.



COUP D'OEIL

journaux

Dans notre boîte aux lettres, nous avons trouvé :

"LE FARFADET" N°5 Septembre 86 (mensuel) 36 pages 18 F

Un dossier sur la magie insistant sur la place du sorcier dans la société, la suite de la présentation de Talis, ville médiévale, une étude sur les aventures orientales dans AD&D et un scénario pour le même jeu...

LIAISONS DANGEREUSES, édité par "hexagonal 86", le club de Poitiers.

Contact : Thierry Astruc 5, rue du Pollen. A notre connaissance, pas de numéro depuis la rentrée.

VOPALIEC jeux (n°82) continue sa parution régulière. Plus particulièrement destiné aux amateurs de jeux par correspondance (Diplo, Cluedo...). Abonnement 80 F → Patrice VERRY - 26, square des anciennes provinces - 49000 ANGERS.

MAGIE ELFIQUE N°1 édité par l'association AXES et Antoine Cani, 5 Rue de Thionville 75019 Paris : un éditorial incendiaire contre les "grands" de l'édition, Présentation du monde de Narcrim, Polémique sur le thème "Pour ou contre AD&D en français..."

BROOS N°1, fanzine bimestriel dédié au jeu de rôle Runequest, publié par l'association "La Rune Dans Le Caniveau" 190 Rue de la Convention 75015 Paris. 48 pages consacrées à "Runequest" voilà qui devrait faire plaisir aux partisans de ce jeu dont on ne parle peut-être plus assez !

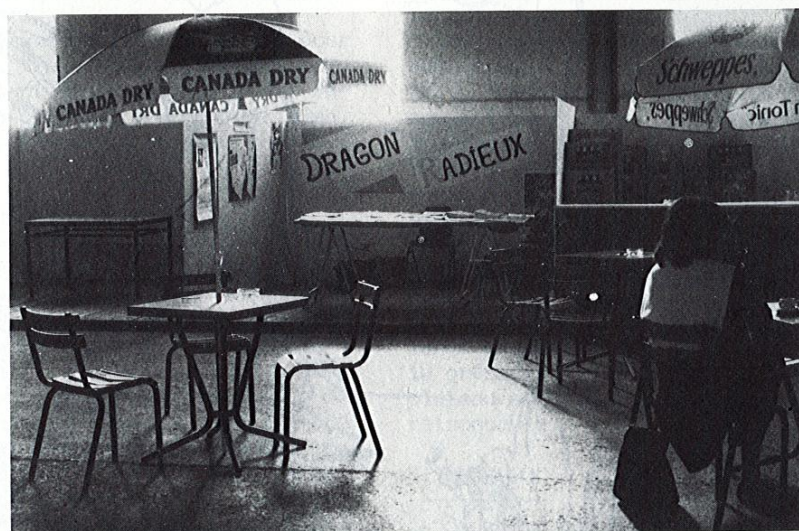
ALIA "par un autre côté" est un fanzine tous JDRs et autres qui se crée, et ... a besoin de vous. L'équipe attend vos idées. Contacter Johan (66 29 18 23) ou Yves (66 21 16 78) de Nîmes. (NDLEIS : J'aime bien le dessin de leur Pub !)



ca s'est passé hier ...

RENNES:

Beaucoup de monde s'est déplacé pour cette manifestation destinée à faire connaître les jeux de simulation et à réunir les clubs locaux. Cela s'est passé le week-end des 18 et 19 octobre au centre culturel de la maison du Champ de Mars à Rennes. On a pu assister à des démonstrations de la Flèche et l'Epée, Paranoïa, MERP, AD&D, Battle System. Effet garanti pour ce dernier dont la démo a eu lieu dans le noir avec des diodes lumineuses sur le plateau. Concours et exposition de figurines ont eu lieu.



BREST:

Les 27 et 28 septembre, au cours du second festival de BD de Brest, se sont déroulés: une partie de jeu de rôle d'après un scénario basé sur la série de "La quête de l'oiseau du Temps", de Loisel et Letendre, éditions Dargaud, et un killier d'après l'album torpedo 86 éditions Albin-Michel. Ceci montre une fois de plus que la BD peut être une riche source d'inspirations. Fans de BD, à vos plumes!

POITIERS:

Du 1er au cinq octobre s'est tenu à Poitiers le dernier salon du Jouet de Pointe, orienté effectivement vers le jouet, avec une volonté pédagogique très nette. Une exposition défilante sur le thème de l'eau

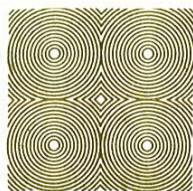


était proposée, avec comme énigme ce fameux robinet venant de nulle part et se déversant dans un réservoir à niveau constant (voir photo). Crèche pour les plus petits, village à l'échelle des enfants, et pour

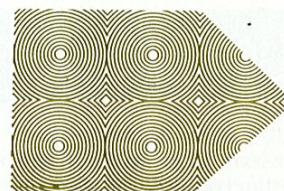


Recevez
DRAGON RADIEUX
chez vous...
1 AN ~ 6 N^{os} ~ 125 F

DIFFUSION ET ABONNEMENTS POUR LA SUISSE (40 FS) : Monsieur EGGER Alain -
Rue Centrale 68 - CH 2503 BIENNE - SUISSE -



COUP D'OEIL



Noël approche et c'est la période des cadeaux pour les plus veinards d'entre-vous ! Les éditeurs le savent bien et Novembre est un mois où le rythme de publication des nouveautés s'accélère sensiblement. Pour l'instant, "le front" est encore calme ! Voyons donc ce qui se trame dans les coulisses des "petits" et des "grands" producteurs de jeux et surtout quelles sont les dernières trouvailles que l'on peut faire dans les vitrines de nos magasins préférés...

JEUX DESCARTES :

Une production de fin d'année importante :

- * Nouveau catalogue disponible
- * Maléfices n°5 : un nouveau scénario, "le compte de volcans", écrit par Michel GAUDO.
- * Scénario "Paranoïa" : "Envoyez les clones"
- * NOUVELLES LEGENDES : "La table ronde", Anne VETILLARD (voir Dragon 6 pour présentation, et Dragon 8 pour banc d'essai !)
- * ILLUSTRATIONS DE LEGENDES : Recueil des dessins de Didier GUISERIX pour Légendes Celtiques.

HEXAGONAL

* BUSHIDO, version française, est maintenant disponible dans tous les magasins... Nous vous conseillons de vous reporter au "banc d'essai" de ce même numéro.

* D'après l'éditeur, Middle Earth R.P. version française, devrait être disponible sous l'appellation "Jeu de Rôle des Terres du Milieu", courant Novembre. Le fait que les livrets soient une traduction de la toute dernière version US du jeu explique le retard de publication. La boîte française comprend : un livre de règles de 128 pages, un fascicule d'introduction avec une aventu-

VITRINES

re solo et une aventure de groupe pour MJ débutant (32 p), un livret de plans (16 p) et plusieurs planches de figurines à découper (en quadrichomie). Bref un programme copieux qui satisfaitra les joueurs exigeants.

* "Hautes Mers", scénario pour les "Trois Mousquetaires", comportant des extensions de règles pour le combat maritime, devrait sortir au même moment.

LE DERNIER CERCLE

* De solides rumeurs commencent à courir concernant la sortie prochaine d'un nouveau jeu de rôle intitulé "Manipulation".... Vous vous sentez bien dans la peau d'un personnage de voleur, se coulant dans l'ombre des ruelles pour surprendre le bourgeois attardé ? Vous êtes lassé du Médiéval, et aimeriez vous retrouver dans une ambiance contemporaine ? Vous êtes fan de "Mission Impossible" ? D'après nos espions, "Manipulation" devrait vous intéresser !

* Prochain scénario médiéval à paraître : "Les brouillards de Temrod"...

SCHMIDT

* L'OEIL NOIR : Boîte d'extension. De solides compléments au jeu originel vous sont proposés dans "le livre des règles II", permettant une pratique plus riche et plus passionnante de l'"œil noir". La boîte comprend également un paravent

(joli, mais les tables sont difficiles à lire), une présentation du "Pays d'Aventurie" (peuples, histoire, créatures), et une carte quadri de ce monde (pas assez détaillée à notre goût).

GALLIMARD

Une foule de traductions, et pas n'importe lesquelles !

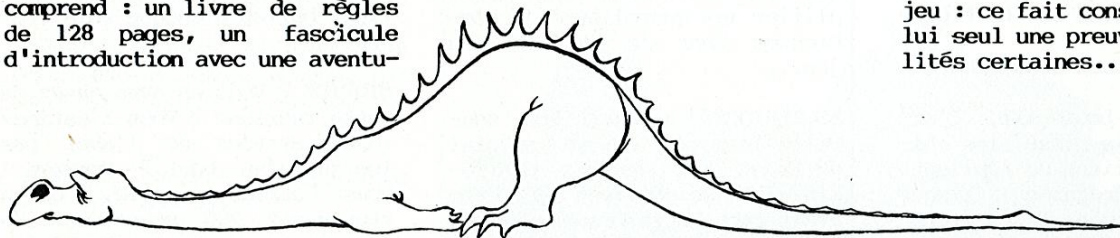
* L'AS DES AS : c'est pas nouveau, mais c'est bien, et maintenant c'est en français !

* Les Maîtres des Dragons : même commentaire que l'As des As... Votre coucou est un Dragon, et vous jouez avec votre adversaire pour détruire les vilains fils qui tombent sur le monde de Pern. Attention aux brûlures, surtout si votre second est maladroit !

* TALISMAN : un jeu qui fait couler de l'encre... Jeu de rôle ? Jeu de l'oeil ? Un mélange des deux ? En tout cas, la présentation est soignée, le plateau est joli et le prix raisonnable.

BITUME/CROC

La deuxième version de "Bitume" est maintenant disponible dans les magasins de jeux : nouvelle maquette plus facile à consulter, impression soignée, couverture quadri... Bref un ensemble fort satisfaisant, compte tenu du prix modéré du jeu. La feuille de personnage et les fiches de tribu sont intégrées au livret. Tous les tableaux (armes, matériel, combat, domages) sont regroupés sur les dernières pages, ce qui facilite la réalisation d'un paravent pour le Maître de jeu. Lancé au départ avec des moyens réduits, Bitume est un jeu qui gagne du terrain, lentement mais sûrement, au fil des tournois et des rencontres de jeu : ce fait constitue déjà à lui seul une preuve de ses qualités certaines...



INFOS

Comptes-Rendus

les plus grands des réalisations extraordinaires sur fishchertechnik et légo... Les jeux de simulation et de rélexion étaient un peu à l'écart mais à côté de la - hips! - buvette. Il y avait là le Fer de Lance, Ludodélire, le Magicien Rieur de Poitiers, le Club hexagonal 86, "Miramis" en démonstration, et Frédéric Guerrier, créateur de "Eaux Vives", présentait son dernier jeu, gorilla: ce qui se passe quand l'organisation sociale d'un groupe de gorilles se trouve bouleversée. Notre présence nous a permis de nouer un contact intéressant avec les nombreux joueurs de la région poitevine. Nous espérons que la place accordée aux jeux de simulation pourra croître dans les années à venir.

PARIS :

Du ciel du pacifique aux plaines d'Italie du XVIème siècle en passant par les châteaux du Moyen Age, par les tentacules de Cthulhu et les véhicules des Mad Maxiens en herbe, le jeu était à l'honneur au passage du quai de l'horloge à Paris 3e, ce dimanche 5 octobre. Cette rencontre, gratuite, organisée au beau milieu de la rue par la Ligue Inter Clubs des Jeux de Simulation et la boutique "l'enfer du jeu", avec la participation, entre autres, de J.Bohbot et de Jean-Charles et Sylvie Rodriguez, permit aux passants et aux curieux de découvrir les jeux de simulations.

Dans le domaine des Jeux de Rôle, vous pouviez assister à des démonstrations variées: Role Master, AD&D, l'Oeil Noir, Bushido (et en V.F. s'il vous plait!), Super World, l'Appel de Cthulhu.

Pour les fervents de Wargame citons Air Force, Car Wars, Warriors Knights, Flat Top, Shiloh, 1815 et bien d'autres. Les amateurs de figurines n'ont pas non plus été oubliés puisque le "clou du Passage" était une démonstration de "La Flèche et L'Epée."

Texte affiché aux abords de la table:

"Conduite par Louis XII, l'armée française a passé les Alpes. Les Vénitiens se replient. Leur arrière-garde risque d'être rattrapée. Elle prend position au sud d'Agnadel. A un contre deux, la partie sera rude!"

Vers 17h., un panneau indiquait l'état de la partie:

"Alors que les Gascons de Bayard débouchent du marais, les archers montés achèvent le nettoyage de la brousse. La chevalerie milanaise (alliée des Français), se prépare à prendre à revers les défenseurs de la digue qui tiennent toujours en échec l'avant-garde française."

La journée fut riche en émotions, aussi bien pour les joueurs que pour les nombreux passants. De telles manifestations font connaître les jeux de simulation et nous ne pouvons que les encourager.

PARIS:

Comme chaque année, en automne, le Fer de Lance a encore frappé, en organisant son quatrième triathlon, en collaboration avec la ville de Boulogne Bil-

lancourt, dans les locaux même de la mairie. Les samedi 25 et dimanche 26 octobre, 170 participants se sont affrontés. Cinq tables de jeu se sont rassemblées autour de "Rêve de dragon", pour jouer "l'alchimiste" - que nous publions dans ce numéro. On a aussi joué à AD&D, et comme wargames à 1812, Ost, Diplo, Fief... Les équipes de 10 joueurs comptaient un maître de jeu, cinq joueurs de rôle, un de Fief, un de 1812, un de Ost et un diplomate. On a joué à Cthulhu le dimanche. Dans le salon d'honneur où tous les jeux de simulation français étaient représentés, de nombreux créateurs de jeux variés pouvaient faire des démonstrations.

Le dragon radieux offrait à cette occasion une collection complète de ses anciens numéros



Humeurs et ... ?

MECHANT ? Le contenu du dernier éditorial n'a pas plu à certaines de ses victimes paraît-il... Dragon Radieux deviendrait-il parano, mégalo, coléro, marto ? Mais non, mais non... Il est très vilain de cracher dans la soupe et nous ne le ferons plus aussi effrontément, mais nous n'avons pas l'habitude de changer d'avis tous les deux mois ! Un seul regret : un dernier soupçon de (?) correction (?) nous a amenés à rester dans les généralités et du coup, le sens de certaines critiques a été mal interprété. Soyons donc clairs au moins dans une direction : ce n'était pas à "Casus Belli" qu'étaient destinées nos pointes d'ironie (à part la petite phrase sur l'essoufflement), l'équipe qui réalise ce journal nous ayant au contraire souvent aidé par ses conseils judicieux, et la revue ne méritant pas ce genre de commentaires... Voilà pour les esprits chagrins qui aimeraient bien voir s'amplifier les querelles déjà nombreuses dans le milieu du jeu...

ESOTERIQUE ? une dernière nouvelle de notre envoyé spécial du front aux confins d'Arrakis... On se souvient que Croc avait racheté le Dragon Radieux 6.60f, au cours des semaines de l'hexagone... NOUVEAU COUP DE BOURSE !

Le cartel Gamma-Padishan'V-Nash vient de racheter en force Croc pour la somme modique de trois vaisseaux et une flotte. La maligne opération fut également ourdie à Morestel pendant les semaines de l'hexagone. A suivre. Qui rachètera le cartel ? Note : vous y comprenez quelque chose vous à des rumeurs pareilles ? Moi non ! Qu'est-ce que ça fait parano-fanzine !

FAUSSE ? Il n'y aurait pas d'épisode signé Urk dans le Dragon Radieux n° 8.

VRAIE ? Femme esseulée par compagnon joueur cherche autres femmes m sit. pour prendre des mesures, gérer les conflits, et tirer vengeance. Contacter la rédaction qui transmettra. note : ce n'est pas une lettre anonyme, c'est signé Catherine et Caly...

CHAGRINE ? Le responsable du collage des timbres sur les enveloppes destinées à votre important courrier vous supplie de coller vous-mêmes vos propres timbres sur vos propres enveloppes, non pas pour économiser sa salive mais deux cent vingt balles à chaque fois (radin!)

STUPIDE ? Vous en avez assez de cette rubrique ? Vous l'estimez idiote et vous ne l'avez pas lue jusqu'au bout ? Domage ! vous auriez appris qu'en réunissant 200 signatures de lecteurs vous pouviez la faire disparaître. Nous sommes des démocrates radieux.

et la brochure de Trégor. Les semaines de l'hexagone offraient dix journées aux semaines de l'hexagone. En conclusion, de l'avis même de nos correspondants, ce fut une très sympathique journée.

VALENCE:

Les 25 et 26 octobre, le club de jeux de Tournon et le magasin Moi Jeux de Valence organisaient gratuitement une très longue nuit du jeu, puisque les hostilités, commencées le samedi à 14h., ne se sont terminées que le dimanche à 18h. Rencontre et démonstrations ont permis à chacun d'y trouver son compte, sans qu'il y ait de temps mort. On a joué à DD, Judge Dredd, les trois mousquetaires, Cthulhu, Rêve de dragon, Légende, Paranoïa...

CHAMALIÈRES:

A 1'heure où nous mettons sous presse, la première convention nationale de l'AJC aura eu lieu les 8, 9 et 10 novembre à la salle municipale du Carrefour Europe à Chamalières. C'est un peu tard pour y aller, mais si vous voulez contacter les joueurs: Association Jeux Chamaliérois (AJC) - 11, 13 rues des Saulées - 63400 Chamalières

Annonces

Vends féerie 135f ou l'échange contre le manuel "Q" de James Bond 007. S'adresser à Gayral Valentin, Les Aubergeons 38150 ANJOU

Je vends des cartes postales S.F. de collection de Manchu, à tirage limité, format 17,2 X 11,5, 36f. + port la série de six non dissociable - Stéphane Gaudefroy - 2 allée des violettes - apt 365 - 94240 L'Haÿ les Rose

Jeune clerc assassin demi-orc, de bonne moralité, rencontrerait volontiers charmante princesse fortunée, pour l'aider dans placements d'argent... Sentiments non exclus.

Jeune princesse elfique, aux goûts excentriques, cherche voleur demi-orc, pour émotion intense.

Couloir cherche aventuriers pour user ses dalles.

Serrure cherche... aarrgh !

CINEMA

CRITTERS:

Imaginez vos personnages isolés dans la cambrousse, et pris entre une dizaine de petites boules affamées s'étant échappées d'une prison extra-terrestre et leurs poursuivants, deux humanoïdes prenant l'apparence des gens qu'ils rencontrent, tirant sur tout ce qui leur semble dangereux et bien décidés à détruire tous les "Crits" évadés, même si cela a des répercussions désastreuses sur ce qui les entoure.

LES CRITS:

Les Crits sont des extra-terrestres d'environ 30 cm. de haut, sorte de boules de poil à grande dentition et aux yeux rouges. Ils sont assez fragiles - peu de P.V. - mais assez intelligents pour conduire un vaisseau spatial. Ils sont très rapides car ils se roulent en boule pour se déplacer. Ils peuvent sauter, surtout sur leurs victimes. D'ailleurs lorsque leur dentition est plantée dedans elle la lâche rarement. Enfin les Crits possèdent des épines dorsales qu'ils peuvent projeter à 5m. maximum, mais seulement une à la fois. Elles provoquent des anesthésies locales.

Un des Crits a aussi la possibilité de grandir jusqu'à une taille humaine. Plus il mange, plus sa taille, et ses caractéristiques, augmentent. Enfin les Crits pondent des oeufs. On ne sait pas s'ils ont des sexes ou s'ils sont hermaphrodites. Mais les faits - et les oeufs - sont là (environ un oeuf pour deux Crits).

LES CHASSEURS (2)

Les poursuivants des Crits sont tout aussi extra-terrestres que ces derniers. Ils ont une apparence humanoïde et sont habillés style star wars, Mad Max,

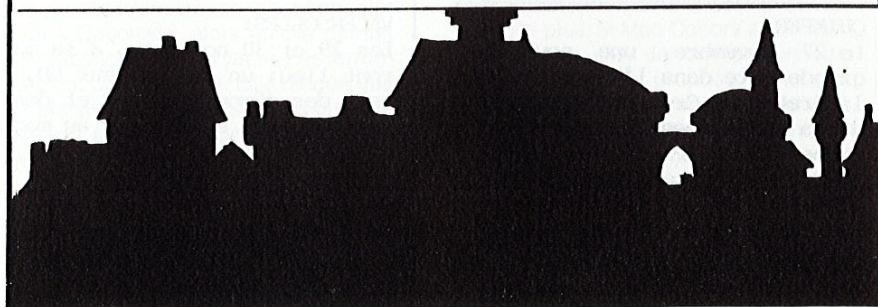
blade runner etc (non non, pas de combinaison argent!). Seule leur tête est particulière. En effet, au départ, d'une couleur légèrement fluo, elle ne ressemble à rien. Mais confrontés à l'image d'un Terrien, les Chasseurs prennent en à peine une minute le faciès de la personne. L'un d'eux, étant légèrement instable, change continuellement de visage, ne trouvant pas celui qui lui convient.

Les Chasseurs sont bien plus forts et résistants qu'un humain normal (du style soulever un homme d'une main). Ils sont armés d'un seul et unique fusil à rayon dont le canon se rétracte après le tir.

Les Crits et les Chasseurs sont arrivés sur Terre chacun avec un vaisseau spatial. Tous deux sont garés pas très loin dans les champs.

ALIENS

Sigourney Weaver contre attaque. Je dirais même attaque carrément. Et elle a bien raison car maintenant ils pullulent, il y en a de partout, des centaines, et le commando de marines fraîchement arrivé n'est qu'une nouvelle proie pour eux. Le Aliens nouveau est arrivé. Vraiment nouveau mais tout aussi passionnant. Cette fois-ci l'action prime (normal, c'est l'équipe de Terminator). Même Rambo n'avait pas osé attacher un fusil d'assaut tirant des balles explosives à un lance-flammes avec un rouleau de scotch. On retrouve le sourire de l'Alien de Ridley Scott, et les décors visqueux et tuyautés de Giger (ça vous dégoûte de faire des filaments avec votre chewing gum). Mais en plus de ça, il y a la technologie, une base de colons, la Reine des Aliens et une Sigourney Weaver hors de ses gonds, revenue une cinquantaine d'années plus tard pour délivrer la planète Acheron de la gangrène qui s'y est développée, et qui nous vaudra un combat final grandiose et onirique



CLUBS INFOS ANNONCES

HIGHLANDER EN GRANDEUR NATURE?
Et à l'échelle nationale. Le but du jeu: être le dernier. Ce sont encore les semaines de l'hexagone qui organisent, mais où ne s'arrêteront-ils pas? Le dossier seul coûte 50f., l'inscription 120f. (d'où sera déduit le dossier le cas échéant). S'adresser à André Terranova (Dédé à 25 faces) - 66 Rue Jean Jaurès - 54230 Neuvés Maison - Tel: 83 26 45 09

TOULOUSE:

Le 27 décembre à Colomiers, une journée d'information sur les jeux de rôle, largement ouverte au public, est organisée à la maison de la culture du château d'eau - 1 rue du château d'eau - 31770 Colomiers. Contacter Philippe Nicolas au 61 78 18 94, le samedi après-midi.

REIMS : Incroyable mais vrai ! Bientôt dans le livre des records, record de participation : 112 personnes pour un module ! C'est ce qui sera tenté les dimanche 21 et lundi 22 décembre à Bétheny, pour fêter la création du club "le Phénix Vert" (Charly sur Marne), coorganisateur avec le FSE Roosevelt, les citoyens de Lankmar (club de Bétheny), et l'Anneau d'Orthanc (club de Château Thierry). Date limite d'inscription: fin novembre. Pour les demandes de dossier ou de renseignements: Association "le Phénix Vert" - 49 Rue des Aulnois Ruvet - 02310 Charly sur Marne, ou téléphoner à Francis: 23 70 15 48 - Réduction possible sur trajet S.N.C.F.

PARIS LE 31 DECEMBRE:

Les semaines de l'hexagone organisent un réveillon médiéval: jeux, musique et danse d'époque. Se renseigner auprès de: Alain Beaussant - 10 Résidence du Clos Joury - 35650 Le Rheu - Tel: 99 60 74 25 - Xavier Jacus - 2 bis rue Gilles de Trèves - 55000 Bar le Duc - Tel: 29 45 34 76. Une occasion rêvée pour passer des fêtes de fin d'année inoubliables...

MIONS (69):

Les 22 et 23 novembre, de 14h. jusqu'à l'aube blême, 3ème nuit du jeu organisée par les Rats du Donjon au Centre Culturel. PAF: 30Frs. (suisses?) Pour tout renseignement: Bonnefoy Pascal: 78 20 30 79 - Maurel Bruno: 78 20 84 58

PETITES ANNONCES

Rappelons qu'elles sont gratuites et offertes à tous les lecteurs, à compter du numéro 8, dans la limite de la place disponible.

SUD EST:

Nous vous informons de la création de l'association "Rôle Imagination Aventure", dont le but est d'organiser des jeux en grandeur nature ou semi réel, en harmonisant les règles existantes, et en créant un système de campagnes dans la période médiéval fantastique. Cette association regroupe des joueurs de Marseille, AVIGNON, SALON, ROGNAC... Président: Alain Pissinier - Secrétaire: René Corrizy - Contact: 66 50 15 08

QUIMPER:

Le 27 novembre, une nouvelle grande date dans l'histoire de la Bretagne? Création à Quimper de la guilde des clubs de Bretagne.

VALENSOLLES:

Les 29 et 30 novembre, à la maison pour tous de Valensolles auront lieu: un tournoi sur DD, un blitz de peinture sur figurines, des démonstrations et des initiations. Pour plus de renseignements, s'adresser au magasin Moi Jeux de Valence, tel 75 43 49 02, demander Frédéric.

ENLEVEMENT GREC



SCENARIO POUR MSPE

PREFACE

Ce scénario est conçu à l'origine pour **Mercenary Spies and Private Eyes (MSPE pour les intimes)**, mais est évidemment adaptable pour tout Jeu de Rôle contemporain... Si Allergie à l'hémoglobine, s'abstenir !

Introduction:

Où qu'ils soient, sauf en mission, et quel que soit le métier leur servant de couverture, les mercs seront contactés individuellement par les envoyés de leur futur patron : Mr Marsh. Les mercs peuvent toujours essayer un jet sous leur Chance pour savoir qui est Marsh. S'ils réussissent, ils se souviendront d'avoir entendu parler de lui comme la neuvième fortune des Etats-Unis, Marsh Industries étant spécialisé dans l'Import Export.

Les envoyés de Marsh se composent d'un grand sec en complet noir et Ray-Ban, d'un gorile en complet noir et Ray-Ban, et d'un chauffeur, dans la limousine venant chercher les mercenaires, en complet noir et Ray-Ban. Le grand sec annoncera simplement que monsieur Marsh a besoin des services du mercenaire et veut le rencontrer. Le mercenaire aura quelques heures pour se décider et faire ses bagages. S'il est hésitant, le grand sec annoncera que le travail sera payé plus de 10 000 \$ par tête. Chaque mercenaire sera conduit à l'aérodrome le plus proche où un jet privé l'attendra, going to the States. Si le mercenaire est vraiment loin, le voyage se fera par étape. Le mercenaire sera évidemment accompagné par les trois hommes en complet noir et Ray-Ban. Merveille de la précision, tous les jets atterriront le même jour, à quelques minutes d'intervalle sur un aérodrome de

Philadelphie. Pendant le voyage, le grand sec avec son complet et tout et tout annoncera au mercenaire qu'il va être conduit à la résidence de Mr Marsh, où ce dernier fête les cent ans de ses industries. Le mercenaire sera son invité avant d'être son employé. Les mercenaires enfin réunis seront conduits en rolls (deux ou trois selon le nombre de mercs) jusqu'à la villa.

La villa est un véritable fortin hyper gardé par des hommes en complet noir, Ray-Ban, M16, ou Ingram. A la grille les mercenaires seront fouillés et toutes leurs armes confisquées (petits chenapans!). La fête ayant lieu dans quatre jours, ils seront installés dans le pavillon réservé aux invités dont certains sont déjà arrivés. Piscines, bars et tous autres divertissements seront mis à leur disposition. Pendant ces quatre jours, ils cotoieront la crème de l'industrie mondiale, mais ils ne pourront pas voir Mr Marsh avant la fameuse soirée.

Celle-ci arrivant, il leur sera donné smokings, robes pailletées et tout et tout... Là-dessus arrivera Mr Marsh qui passera saluer ses invités mais ce n'est qu'à la fin de la soirée qu'il convoquera les mercs dans son bureau, où il leur exposera la situation.

Il y a quinze jours, sa fille, Elisabeth Marsh, a été enlevée en Grèce par un groupe d'extrémistes se faisant appeler Grèce Gauchiste, alors qu'elle passait des vacances sur son yacht. Les terroristes ont demandé une telle rançon que Mr Marsh, ne voulant payer ("si on cède une fois, c'est fini"), a demandé aux employés de sa succursale à Athènes de jouer les détectives.

Il y a dix jours de cela, après qu'un de ses comptables nommé Andrew Mac Conors ait réussi à localiser le lieu de sé-

questration, Marsh envoya sur place un groupe de ses propres gardes du corps. Hélas, ils n'atteignirent jamais la Grèce, victimes d'un accident d'avion au large des Açores. Quant au comptable qui avait retrouvé par on ne sait quel miracle les traces d'Elisabeth, il succomba le



jour même à une crise cardiaque dans son appartement d'Athènes. Marsh n'en sait pas plus. Si Mac Conors avait réuni des preuves, elles doivent toujours être en Grèce. Marsh propose donc aux mercenaires de former une deuxième expédition dont le but, évidemment, est de trouver et de ramener sa fille chérie. Il proposera 15 000\$ par tête et procurera tout le matériel dont auront besoin les mercenaires, armes comprises (le MJ veillera à mettre un frein à leur exi-

gences en ce qui concerne l'armement, interdisant les armes de plus de 4D6 de dégât). Ils pourront avoir des explosifs, des grenades, mais ni lance roquettes, ni bazookas, ni tanks, ni bombe H... De plus, Marsh paiera tous les frais en Grèce. Ils seront pris en charge à Athènes par un deuxième comptable : Johnson Alexander, qui leur indiquera le jour d'arrivée de leur matériel. Celui-ci arrivera en effet avec un décalage dû à des problèmes d'importation. Enfin, Marsh leur donnera une photo de sa fille.

Pour le Maître de Jeu

Elisabeth Marsh a été enlevée par la CIA, le groupe gauchiste n'étant qu'une couverture. Par cette action, la CIA veut forcer Marsh à installer du matériel d'espionnage sur ses bateaux en partance pour le bloc soviétique. Cela, Marsh le sait, mais il s'est bien retenu de le dire aux mercenaires.

Mais ce que la CIA n'avait pas prévu, c'est qu'un des comptables, Mac Connors, fréquentait une fille appartenant au véritable groupe Grèce Gauchiste. Et, après quelques recherches, il réussit à découvrir le lieu où était retenue Elisabeth, en filant un diplomate de l'ambassade américaine chef de l'agence locale. Hélas, lors de ses recherches, il fut repéré puis tué ainsi que les gorilles envoyés par Marsh.

De plus, la CIA détient aussi la femme et le fils de Alexander. Ainsi, tout ce que diront les mercenaires en présence de ce dernier sera immédiatement rapporté aux agents américains. De même, les mercenaires ne seront jamais filés lorsqu'ils se déplaceront avec Alexander. Alexander ne trahira jamais la CIA, il tient trop à sa femme et à son fils. Il n'avouera que si les mercenaires, ayant eu des doutes, le maltraitent quelque peu.

Le voyage

Marsh conseillera et imposera aux mercenaires de prendre une ligne publique, n'étant plus sûr de rien après l'accident de son jet. Johnson Alexander les attendra normalement à l'aéroport d'Athènes.

A part cela, il y a un décalage de plus six heures entre la côte est des USA et la Grèce. Les hôtesses seront charmantes et le vol se passera sans encombre.

Arrivée en Grèce

Les mercenaires débarquant à l'aéroport d'Athènes auront droit à un comité d'accueil, question de les mettre dans l'ambiance. Le premier des mercenaires qui pointera sa tête en dehors de l'avion se fera tirer dessus lorsqu'il sera en haut de la passerelle : deux balles ricocheront sur la carlingue et une troisième blessera l'hôtesse au bras. Le mercenaire réagira comme il le voudra, mais s'il désire rester debout...

Ayant fait son boulot, ou l'ayant raté, le tireur placé sur un des bâtiments de l'aéroport s'enfuira et les autorités loca-

les ne retrouveront sur le toit qu'une carabine russe à lunette.

Les autorités rassembleront tous les passagers dans un hall et prendront toutes les identités. Après ces formalités, les mercenaires pourront retrouver le comptable dans le hall, tenant, affolé, un panneau marqué "Marsh Industries".

Johnson Alexander

C'est un homme assez grand, légèrement chauve et moustachu, assez énérvé, et tout ceci a l'air de largement le dépasser. Evidemment, il montrera aux mercenaires sa carte d'identité. Il les conduira jusqu'au taxi auquel il donnera l'adresse d'un hôtel où des chambres ont été réservées au nom de Marsh Industries.

Il ne sait pas pourquoi on a tiré sur les mercenaires, et apparaîtra franchement inquiet et engoissé (mais pour sa famille!). S'il est questionné, il avouera ne rien savoir sur les preuves ou documents accumulés par Mac Connors. En tout cas, il n'a rien trouvé dans le bureau de ce dernier. Quant à l'appartement, il n'y est pas allé depuis le décès de Mac Connors, il doit être dans le même état que le jour de sa mort, la police n'ayant même pas fouillé puisque c'était une mort accidentelle.

Johnson pourra toujours donner les clés et l'adresse de l'appartement si les mercenaires le lui demandent.

L'Hôtel

L'hôtel est un quatre étoiles situé dans l'avenue Peiraieos, à quelques pâtés de maison de la succursale de Marsh Industries. Toutes les chambres ont été réservées au même étage, et Johnson les laissera ici, leur donnant le numéro de téléphone de son bureau et de sa villa si les mercenaires avaient besoin de lui. Il les contactera dès qu'il aura des nouvelles sur l'arrivée de leur matériel.

Les chambres

Il y en a une par mercenaire, sauf si ceux-ci en décident autrement. Une de ces chambres est piégée par une petite charge explosive qui se déclenchera lorsque la porte sera ouverte sans précaution. Tirer au hasard qui des mercenaires tombera sur cette surprise. La charge étant faible, elle arrachera la porte de ses gonds, infligeant 3 D6 de dégât à la personne qui ouvrira la porte (normalement le groom), et 1D6 à ceux se trouvant en recul. Si les mercenaires enquêtent avant l'arrivée de la police, un quart d'heure après, ils apprendront que cet étage était entretenu, ces derniers jours, par une remplaçante. C'est la police qui retrouvera la pauvre femme au dernier étage, étouffée sous du linge dans la buanderie.



La police

Le personnage qui sera tombé sur la chambre sera convoqué par le commissaire Marco Adolf. Celui-ci lui fera remarquer que son nom figure sur la liste des passagers qui se trouvaient dans l'avion sur lequel on a tiré.

Le commissaire lui dira de plus qu'il a l'impression de se trouver non pas devant un touriste ou un homme d'affaire, mais devant une cible. Le commissaire voudra savoir pourquoi on en veut à la vie du mercenaire pour pouvoir mieux le protéger ("on ne tire pas impunément sur les étrangers en Grèce, et on les fait encore moins sauter!").

Après un sermon sur la Grèce et ses touristes, la protection, la police... le commissaire donnera son numéro au mercenaire, si celui-ci, pris d'un cas de conscience, voulait un jour se confesser.

L'hôtel II

Juste après l'attentat, le réceptionniste informera les mercenaires qu'un jeune homme a apporté une lettre qui leur est destinée. Le jeune homme est évidemment vite reparti après avoir exécuté son rôle de facteur. L'enveloppe contient une lettre tapée en anglais : "Nous éliminerons tous les suppôts du capitalisme. Partez. Grèce Gauchiste."

L'hôtel III

Le deuxième soir passé en Grèce, et que ce soit dans cet hôtel ou dans un autre, un mercenaire, une fois de plus tiré au hasard, devra réussir un jet de Chance + Observation pour s'apercevoir que son lit a été défait. Sous les draps ont été placés amoureusement deux magnifiques scorpions.

Scorpion : 2PV/Vitesse 4Poison neurotoxique

Filature

Dès que les mercenaires se déplaceront, ils seront suivis et devront réussir un jet de Chance + Observation toutes les 1/2 heures en milieu urbain, et les 1/4 d'heure en milieu plus dégagé, pour s'en apercevoir.

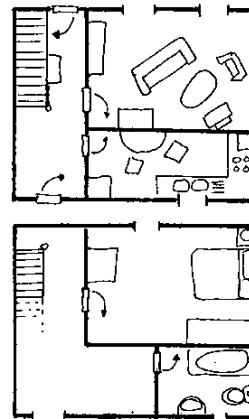
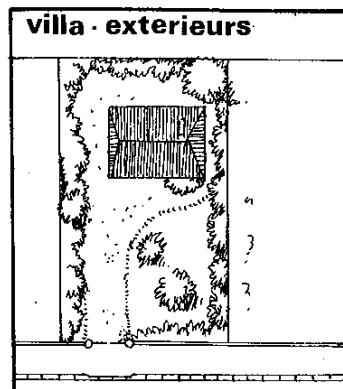
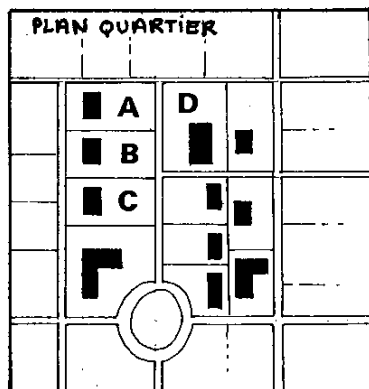
C'est une fiat noire avec deux hommes à l'intérieur. Ils pourront toujours relever la plaque minéralogique, essayer de les semer (malus -2 car aucune connaissance d'Athènes).

Si les suiveurs perdent les mercenaires, ils reviendront à l'hôtel où ceux-ci résident, et si les mercenaires décident de ne plus y retourner, la fiat noire partira et rentrera dans un bâtiment gardé : l'ambassade américaine.

Si les mercenaires arrivent à se débarrasser radicalement de leurs suiveurs, ils seront tranquilles jusqu'à la villa.

L'appartement de Mac Connors

C'est en effet la seule piste que possèdent pour le moment les mercenaires. L'appartement est situé dans une rési-



RC

1er

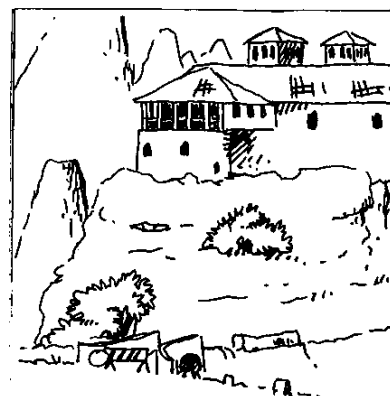
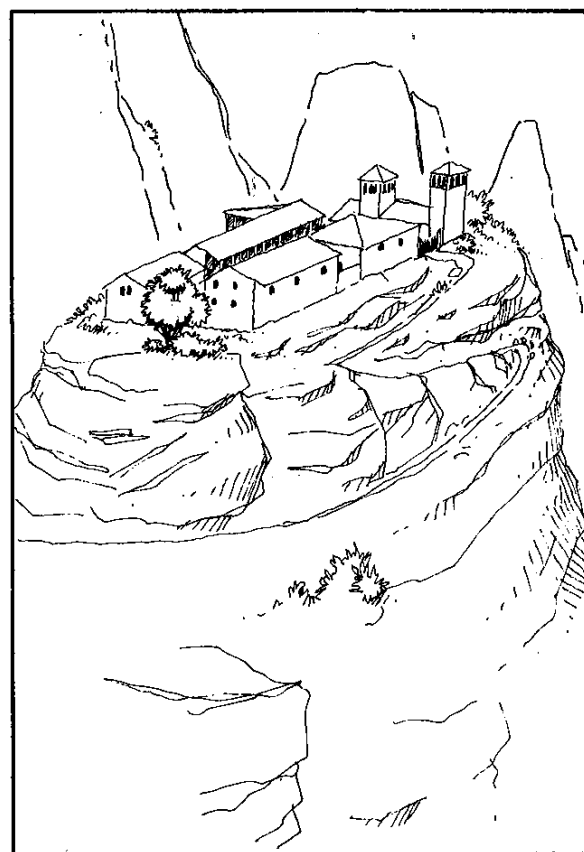
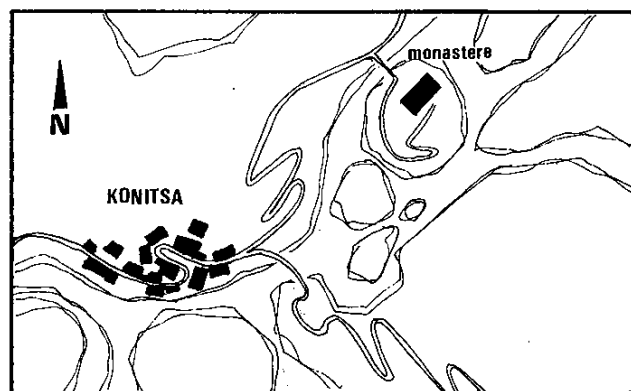
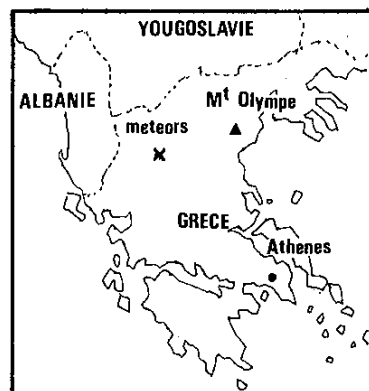


PHOTO 1
Mc CONNORS

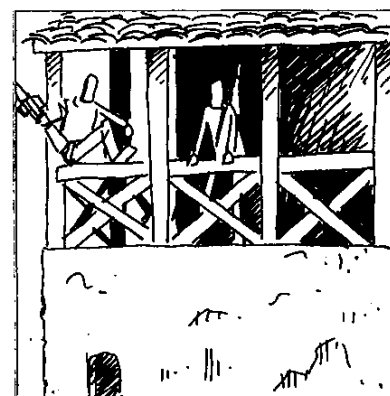


PHOTO 2
Mc CONNORS

dence au milieu d'un parc.

En entrant, les mercenaires pourront se poser une question : si la police n'a pas fouillé, qui donc a mis l'appartement dans l'état où ils le trouvent ? Tous les tiroirs sont vidés, les tableaux à terre, la moquette soulevée, les coussins éventrés. Sinon, l'appartement est constitué d'un hall, d'une cuisine, de toilettes, d'une grande salle à manger avec une baie vitrée et d'une chambre.

C'est dans cette dernière pièce que se trouve l'unique indice : une boîte d'allumettes à l'en-tête d'un bar situé dans l'avenue Panepistimiou. Cette boîte est posée sur la table de chevet. La CIA n'y a pas fait attention, tout le monde sachant qu'on ne remarque jamais le plus évident.

Le bar

Ce bar est situé près de l'université et n'est fréquenté que par des étudiants. Si les mercenaires ne sont pas agressifs (ou trop) s'ils paient bien et montrent une photo de Mac Connors, ils apprendront que ce dernier fréquentait une étudiante nommée Marinella. S'ils veulent trouver cette Marinella, on leur apprendra qu'elle travaille à la rédaction de Grèce Gauchiste, qui se trouve à l'université.

l'université

Les locaux de Grèce Gauchiste se situent au fond d'un couloir grouillant d'étudiants. Ils sont signalés par des banderoles et des affiches, et des tracts traînent par terre. Les étudiants seront assez méfiants, mais désigneront tout de même une brune aux cheveux courts, en train de rédiger un article dans un coin, comme étant Marinella.

Marinella

Il sera inutile aux mercenaires d'être brutal avec elle (qui y aurait songé ?) car elle se confiera en espérant que cela aidera à venger son Andrew. Elle sortait avec lui depuis plus d'un an et demi. Il connaissait son appartenance à ce mouvement gauchiste mais n'en avait cure. Il y a à peine un mois, il lui demanda, gêné, si son groupe ne s'était pas

lancé dans une action d'éclat, tel un enlèvement. Or, ceci est bien au-dessus de Grèce Gauchiste. GG n'a pas réussi à savoir qui pouvait les doubler, mais Andrew continuant ses recherches personnelles passa un jour chez Marinella l'informer qu'il avait découvert quelque chose. A partir de ce moment-là, elle le vit peu, et il devint très mystérieux. Lorsqu'il lui donnait rendez-vous, c'était dans des endroits isolés et différents à chaque fois. Il devenait nerveux, à la limite paranoïaque. Elle n'osait pas trop le questionner. Tout ce qu'elle sait, c'est qu'il s'absentait pour le nord. Là, elle sortira de son porte-feuille deux photos qu'Andrew lui avait confiées à leur dernière rencontre (voir dessin).

La villa

Le troisième jour, Johnson contactera les mercenaires pour leur annoncer que leur matériel est arrivé. Il a été entreposé dans une villa louée pour le premier groupe envoyé par Marsh. Il leur donnera la clé et l'adresse, ne pouvant les accompagner à cause de ses rendez-vous d'affaire.

Même si les mercenaires ne se sont pas débarrassés de la fiat noire, ils ne seront pas suivis par celle-ci.

La villa se trouve dans un quartier résidentiel d'Athènes. Un homme de la CIA les attend au deuxième étage. Il tirera sur le premier qu'il verra apparaître dans l'escalier. A quelques rues de là, un deuxième tueur attendra que le maximum de mercenaires soit rentré dans la villa pour les attaquer à revers.

Le matériel est bien présent et en parfait état. Les tueurs ont évidemment sur eux leur carte de la CIA.

Le monastère

Les mercenaires pourront montrer les photos à un syndicat d'initiative où ils apprendront que ces bâtiments ont tout l'air d'être un monastère de météor. Il en existe 24, mais seulement 4 sont encore habitées par des moines. On y accède par des nacelles servant d'ascenseur, sauf un, possédant un chemin et qui en ce moment est en restauration.

Le monastère II

Le monastère en question se trouve vers le mont Smolikas, à 510 km d'Athènes. Le village le plus proche se nomme Konitsa et les mercenaires y arriveront après six heures de route. Le village possède un hôtel "une étoile" (et elle est bien cachée !).

A ce village arrive vers les dix-douze heures une range-rover avec trois hommes. Ils effectuent le ravitaillement du monastère et viennent boire par la même occasion. Ceux de la région croient que ce sont des ouvriers du chantier de restauration. Si les mercenaires sont repérés par ces trois hommes, le monastère sera prévenu et ils essaieront de se débarrasser avec la range-rover des mercenaires si ceux-ci prennent la route du monastère.

Un pont permet de passer de la route au chemin menant à l'entrée de l'édifice. Un camion est garé sur le bord de la route ainsi que la range-rover lorsqu'elle n'est pas au village. Le pont est fermé par des écriteaux indiquant que le chantier est interdit au public. De l'extérieur, aucun homme armé n'est visible. Le soir, certaines parties du monastère sont éclairées (voir plan).

Ayant vu le monastère, c'est maintenant aux mercenaires d'agir. N'oublions pas que les mercenaires trouveront en plus d'Elisabeth Marsh, la famille de Johnson.

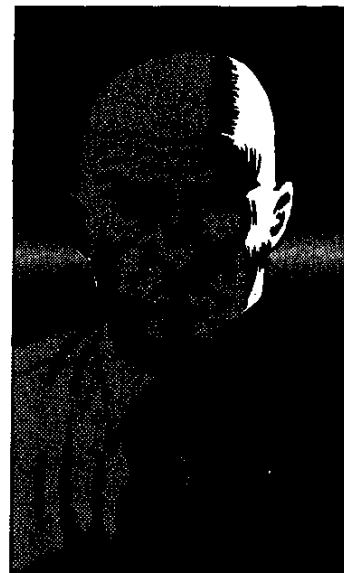
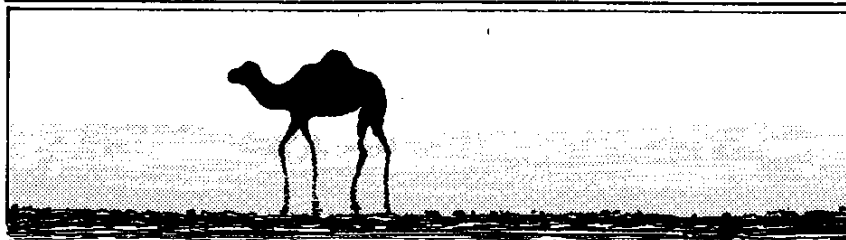
Le retour

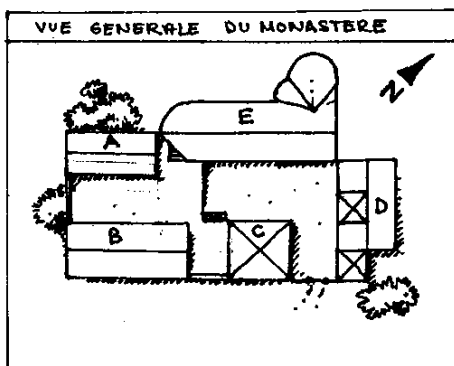
Il s'effectuera normalement sans ennui. Dès que Johnson aura retrouvé sa femme et son fils, il contactera Marsh, qui enverra un jet privé, à moins que les mercenaires, légèrement pressés, décident de rentrer aux States par les lignes publiques. Normalement, la CIA ne leur procurera plus aucun problème, sauf pour un MJ vicieux.

Frank DREVON

**OFFRE SPECIALE CLUBS : 5 Abonnements groupés
UN GRATUIT**

**Bulletin d'abonnement spécial envoyé sur demande.
Offre valable jusqu'au 31 Janvier 1987.**



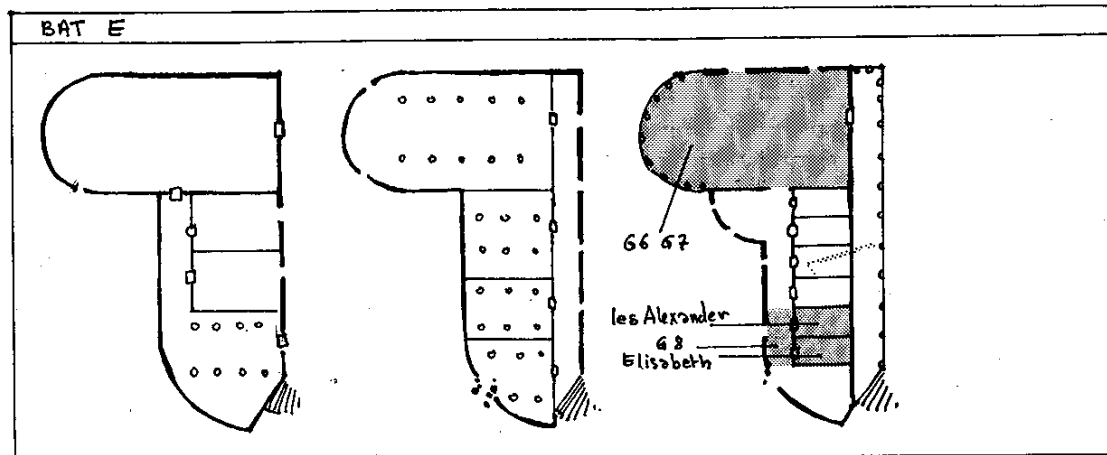
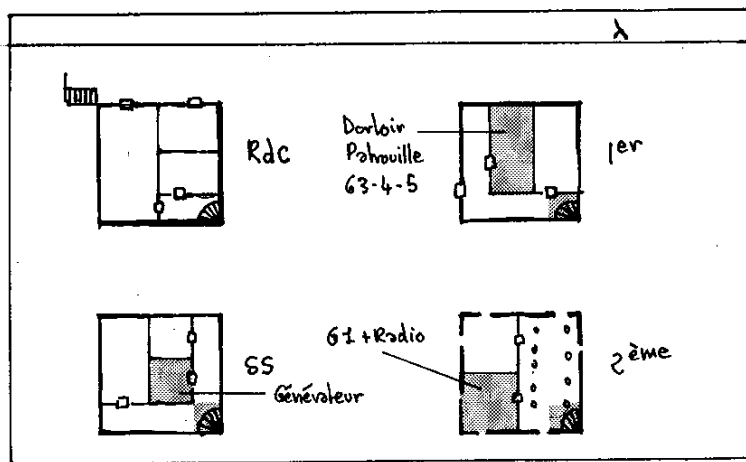
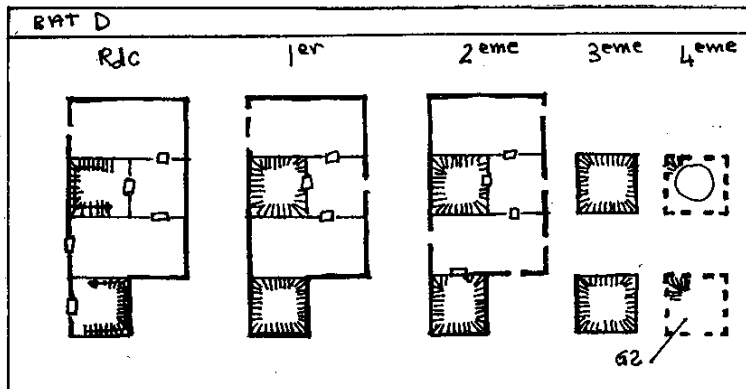
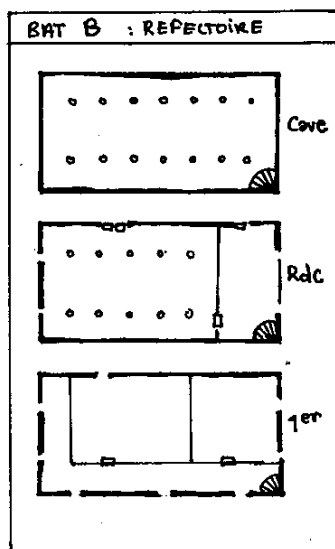
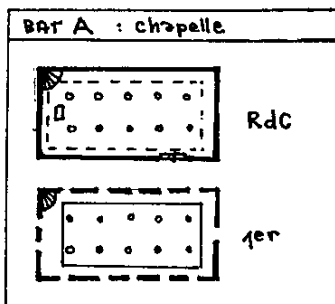


NOTES

Les plans sont orientés selon la vue générale.
Les différentes pièces du monastère n'ont aucun intérêt à part leur poussière et divers débris de pierre jonchant leur sol.

Les endroits en ■ sont les parties éclairées du monastère la nuit. Un fil électrique les relie au générateur du bâtiment C.

L'échelle est d'un □ pour 3m



IDENTIFICATION: hommes dans la fiat noire puis à la villa (CIA)

	FORCE	INT	CHANCE	CONS	DEX	VIT	BONUS M/A	PDV
CONDUCTEUR	14	9	12	18	16	13	+4/+0	18
PASSAGER	16	8	11	10	10	11	+4/+0	10
CONDUCTEUR	Conduite rapide 2 - Traquer 1 - Couteau 2 - Lancer couteau 2 Armement: deux dagues							
PASSAGER	Revolver 3 - Boxe 2 - Garrot 1 - Armement: Colt 45							

IDENTIFICATION: Hommes dans le monastère

	FORCE	INT	CHANCE	CONS	DEX	VIT	BONUS M/A	PDV
1 - CIA	17	13	10	17	15	14	+5/+0	17
2 - CIA	12	8	16	14	18	15	+6/+4	14
3 - HOMMES								
4 DE								
5 MAIN	11	9	10	13	13	10	+1/+0	13
6 - HOMMES								
7 DE								
8 MAIN	13	10	17	9	10	11	+5/+5	9
9 - CIA								
10	12	8	15	14	16	15	+4/+3	14

M.S.P.E. ENLEVEMENT GREC

GARDE 1: Instrument électronique 1 - Revolver 1 - Fusil d'assaut 1 - Dégainer 1
Armement: Colt 45 + M16 (contre le mur).
Localisation: Bât C - A la radio (possède les clefs du camion).

GARDE 2: Carabine 3 - Arts martiaux 2 - Observation 1
Armement: explorer 9220 + lunette infra-rouge.
Localisation: tour près de l'entrée.

Garde 3, 4, 5: Fusil mitrailleur 2
Armement: Uzi, Sorpio, Ingram
Localisation: patrouillent dans les cours inférieures et supérieures du monastère.

Garde 6, 7, 8: Fusil d'assaut 1 - Revolver 1 - Boxe 1 - Couteau 1
Armement: M16, M16, AK 47, + 2 Undercover 38

Garde 9, 10: Revolver 2 - Boxe 2 - Fusil d'assaut 1
Armement: S&W 357 - Colt 45 (1 M16 dans la Range Rover)
Localisation: effectuent le ravitaillement entre le monastère et le village en Range Rover.

IDENTIFICATION: otages

NOM	FORCE	INT	CHANCE	CONS	DEX	VIT	BONUS M/A	PDV
ELISABETH MARSH	10	12	16	11	8	18	+6/+4	11
MME ALEXANDER	9	13	10	9	8	12	+0/+0	9
ALEXANDER FILS	7	9	9	7	10	10	+0/+0	7

ELISABETH: Arts martiaux 2
Localisation Bât E
Note: se plaindra continuellement de la lenteur de l'intervention des mercenaires.



JEUX DE GUERRE AVEC FIGURINES

Essayons d'abord de définir ce que recouvre le vocable **"JEUX D'HISTOIRE AVEC FIGURINES"**.

C'est une tentative de reproduire des armées à une échelle réduite à l'aide de figurines, généralement en plomb, et de les faire s'affronter avec des règles parfois complexes : *le but ultime étant comme dans TOUS les jeux la victoire*. C'est un jeu dont les racines remontent très loin dans le passé.

Les premiers "petits soldats" connus sont ceux du prince Emsah chef de guerre de la XIIème dynastie égyptienne. En fait il s'agit très probablement de viatiques funéraires et non pas de jouets. Au cours des siècles suivants on trouve quelques figurines militaires mais ce n'est qu'à partir du XVIIème siècle que les soldats devinrent de réels jouets. Les plus connus sont ceux de Louis XIII, en argent; Louis XIV en hérita et les fit fondre pour s'en payer de vrais. Napoléon fit fabriquer 117 soldats représentant le 22ème régiment léger pour son fils.

En parallèle, l'utilisation des soldats de plomb comme méthode d'entraînement à la guerre se perpétua dans les académies militaires prussiennes et s'étendit jusqu'au Japon de la deuxième guerre mondiale. C'est d'ailleurs aux prussiens que l'on doit le terme de "Kriegspiel" jeu de guerre qui devint *"wargame"* sous l'influence anglo-saxonne et *"jeu d'histoire"*, beaucoup moins provocateur, en France.

Le premier règlement publié de jeu d'histoire avec figurines remonte à 1949 pour la France, mais ce n'est que vers la fin des années 60 que le sport de société militaire connaît sous la pression de quelques joueurs décidés.

Trois grandes périodes se sont développées en France : ce sont l'Antique Médiéval, le premier Empire et la seconde guerre mondiale ; l'ordre proposé étant seulement chronologique.

L'Antique Médiéval recouvre la période allant des origines de la civilisation à 1500 après JC soit jusqu'à l'utilisation rationnelle de l'arme à feu. Les avantages de cette période sont nombreux. L'énorme diversité des armées jouables, 180 avec les listes d'armées anglaises, est un atout important et la variété de couleurs des armées antiques a un charme certain. Rien, ni personne ne peut vous obliger à peindre vos figurines préférées de telle ou telle couleur, la faiblesse des documents autorisant toute liberté.

Un des grands reproches fait à cette période est qu'elle permet de faire s'affronter des Romains du premier siècle avec des Samouraïs du XVème. Ceci heurte l'esprit de certains.

Le problème technique est résolu par le système de budget où chaque figurine reçoit une valeur en points en fonction de son équipement et de son moral. On peut ainsi faire s'opposer des armées totalement différentes mais de valeur égale en points.

Une autre période très jouée en France est **la période premier Empire s'étendant de 1800 à 1815. Les partisans de cette période sont de plus en plus nombreux car elle allie une variété incontestable à la rigueur historique.**

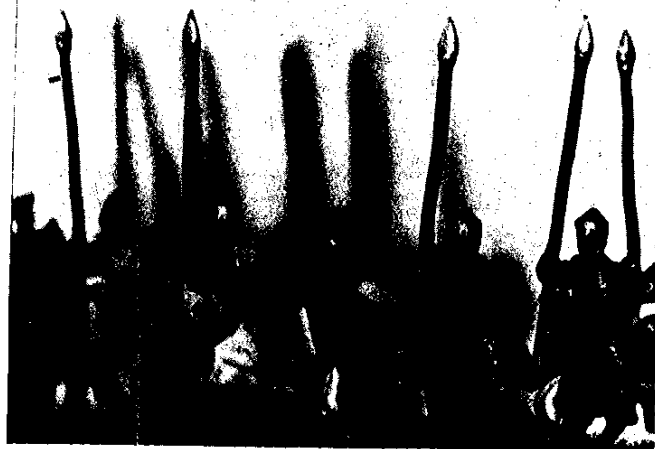
La variété s'exprime par le nombre de nations représentées, une vingtaine, de la France à la Russie en passant par le Brunswick et l'Espagne, toutes équipées et organisées différemment. En outre la masse de documents disponibles "oblige" les joueurs à respecter couleurs, formes, organisation.

Cette période implique beaucoup plus le joueur avec son armée ; ce n'est plus 6 EHC Rg B Koutos bouclier qu'il engage mais le 42ème Highlanders, le 3ème léger ou le 6ème jager avec couleurs distinctives, drapeaux et officiers.

Pour renforcer cet esprit de nombreuses règles font appel aux "Caractéristiques Nationales" : une unité française n'aura ni les mêmes



FIGURINES



facteurs de combat ni le même moral qu'une unité équivalente russe, ni d'ailleurs la même tactique. Ces caractéristiques nationales sont budgétisées afin de revenir au principe de l'égalité de points pour les combats en championnat. La troisième période enfin est celle couvrant la seconde guerre mondiale.

Cette période est découpée en deux grands courants ; l'option "stratégicotactique" où la base est la compagnie, ou le régiment et l'option purement tactique où la base est le fantassin ou le char. La première option est généralement jouée avec des figurines au 1/300ème, la seconde avec des figurines au 1/76ème ou 1/72ème.

D'autres périodes existent : la guerre de sécession, les batailles navales antiques ou napoléoniennes, mais j'aimerais surtout évoquer le jeu de guerre fantastique.

Des règles existent pour adapter le jeu d'histoire antique médiéval en jeu de guerre fantastique.

Tout est prévu pour vos armées d'orques, de spectres ou d'elfes depuis le jet de pierres du géant des collines jusqu'au souffle brûlant du dragon. En outre une armée classique peut très bien s'opposer ou se mêler à des éléments fantastiques. C'est à mon avis une ouverture superbe pour des joueurs de haut niveau vers une dimension nouvelle et ceci sans aucun problème car la taille des figurines de jeu d'histoire (25mm) est très proche de celle des jeux de rôles.

Votre paladin va enfin trouver ennemi et champ de bataille à sa mesure et les sorts de votre magicien vont faire des ravages dans les rangs des orques baveux.

Par cette possibilité on arrive au niveau de campagne dans le sens plein du terme avec provinces, seigneurs, armées et aventuriers. Bien menée, c'est le summum du jeu de rôle.

En conclusion pour essayer d'expliquer la passion pour le jeu d'histoire avec figurines, je dirais simplement que c'est le seul jeu où il faut s'investir à fond, car avant que votre armée soit alignée sur la table, il y a tout un travail de recherche, de peinture et d'étude qui complète et approfondit le simple affrontement au coin de la table de ping-pong.

Alain BERARD



Plus proche du joueur : le Journal du Stratège

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

LE JOURNAL DU STRATÈGE

N° 1138
BIMESTRIEL / 20 pages / 14 F.

UN JEU EN ENCART
Le Bataillon de France
11m 1920

SOMMAIRE

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

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

MAIS QU'EST-CE QUE C'EST QUE CETTE REVUE OU ILS RACONTENT N'IMPORTE QUOI ?

Nous avons le chagrin, la douleur, la tristesse, la honte, de vous faire part d'une série de bévues, boulettes, gaffes, voire même omissions qui se sont traitreusement glissées dans les colonnes d'une revue de notre connaissance ...

Week-end truands : est-ce le fait révolutionnaire d'annoncer un week-end en milieu de semaine qui vous a terrorisés ? Bien sûr, les dates étaient fantaisistes. Pour notre punition, nous avons été contraints de reporter le stage à une date ultérieure et surtout plus fiable. Toutes nos excuses à Gérard Mathieu de super-gang, Serge Laget et Alain Munoz du gang des tractions ... Dès qu'ils sortent de prison, nous vous reterons signe.

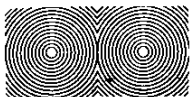
Numéro six, in **"l'héritage du comte de Beaufort"**, p. 8, première colonne, lire "frère cadet" à la place de "frère aîné" ... p. 10, 2^e colonne lire "Michel de Beaufort a été tué ou blessé". Dernière précision, le comte "aime" la chasse !

Numéro six, in **"Fremd"**, les caractéristiques de Tabor et de Davon sont soigneusement mélangées (gasp ! miséricordia) ... Voici donc ce que vous auriez dû lire, si vous aviez eu de réels talents divinatoires ...

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 côte de maille, un grand bouclier, une épée bâtarde, une dague, un grand arc.

DAVON : magicien humain, niv. 3, PV : 9, CA : 9, F : 12, I : 17, S : 9, C : 15, D : 15, Ch : 18. Possessions : fléchettes, livre de sorts : bouclier, lumière force, lecture de la magie. Taille : cinq centimètres.

Voilà, c'est tout, du moins pour l'essentiel et pour l'instant. Pour le reste on essaiera de plus recommencer ... C'est promis, mais pas juré !!



TURGAN IV LA MAGNIFIQUE !

Introduction

De nombreux jeux de science fiction ont pour cadre un empire, ou même en proposent plusieurs. Voici pour eux la capitale d'un de ces empires : TurgAn la magnifique. Toutes les données sont facilement adaptables à n'importe quel système. *Certaines indications sont particulièrement destinées à Traveller (T), Space Opera (SO), Empire Galactique (EG) et Space Master (SM).* **Bon voyage, et que les étoiles de l'empire vous ouvrent la route jusqu'à la capitale.**

Histoire de TurgAn IV, ou comment une planète agricole devint capitale impériale.

Il y a de cela 300 ans, TurgAn n'était qu'une planète de seconde catégorie dans l'empire de Jeskan. Mais de graves crises ont mis la planète sur le devant de la scène politique. En effet, elle possède une position centrale dans la galaxie, et très vite est convoitée par plusieurs conquérants. Profitant de l'instabilité de l'empire et de la guerre sous-jacente, un petit propriétaire terrien, Rajnasind le Bienheureux, se souleva contre son monarque et détruisit la capitale de ce dernier. Puis, se ralliant tous les mécontents et les rebelles, il partit à la conquête de la galaxie. C'est après cinquante années de conflits qu'il se proclama empereur de tous les mondes. Il fit de sa planète natale sa capitale, et organisa son territoire en duchés confiés à un noble digne de confiance. Ainsi fut bâti le Nouvel Empire, mariage de la force et de la sagesse humaines.

Pour le jeu Space Master, TurgAn IV s'appellera Terra.

Fiche d'identité du système

Type d'étoile : K3, géante orange.
Taille du système : 17000 secondes lumière.
Nombre de planètes : 8. Une capitale, la quatrième, TURGAN IV, CAPITALE IMPERIALE.
Diamètre : 12350 km.
Gravité : 1G.
Atmosphère : terrienne, le ciel est rose saumon.
Pression atmosphérique : 740 mm.
Températures moyennes : voir texte.
Durée d'une rotation : 21 h. 32 mn.
Durée d'une année : 410 jours.
Nombre de lunes : 2.
Population : 350 milliards d'individus.
Climat : voir texte.
Statut politique : capitale impériale.
Système politique : dictature.
Type de société : aristocratique.
Niveau technologique : T: 15 - SO : 11 - EG : 6
Nombre et type d'astroports : T: 17 X, SO : 17 AAAAA
Niveau des lois : T:8 - SO: 17

TurgAn la magnifique:

Ce nom évoque dans tous les mondes de la galaxie merveilles, respect, crainte et puissance. La planète abrite le trône impérial et concentre tout l'appareil politique et économique de l'Empire. L'importance d'un tel complexe centralisant le pouvoir sur une seule planète fit peu à peu recouvrir sa surface d'un bâtiment unique. Les architectes chargés de sa construction ont employé les métaux les plus riches en couleur et en éclat, constituant ainsi sur la carapace de l'édifice un damier multicolore aux lignes pures et droites. Un voyageur qui n'a jamais vu cette planète autrement qu'avec des photogrammes est ébloui par cet arc en ciel construit de mains humaines, dont les tours géantes pointent fièrement vers le soleil. Les variations de température et le climat ont été maîtrisés pour une meilleure conservation des alliages centenaires qui composent le métal de la mégacité. La température est maintenue à 20 degrés et aucun vent ne peut se former. Les rues se sont pas ouvertes sur le ciel pour permettre un gain de place ainsi que des économies d'énergie. Seuls les astroports et les terrasses de promenade constituent des accès vers l'air libre. Au sous-sol sont installés la bibliothèque impériale et l'institut du rêve. Ce dernier propose pour 2300 crédits de vous faire voyager en dormant dans le monde de votre choix. La circulation des biens et des personnes est assurée par un réseau d'autoroutes installées entre chaque tour. L'accès à ces voies se fait par des ascenseurs rapides.

L'architecture intérieure, ou le mariage du plasmétal et de la démesure au service de la beauté :

Dans des dimensions démesurées, écrasant chaque habitant, l'ensemble de la construction évoque une suite d'immenses couloirs entrecoupés de places rectangulaires. Gigantisme et magnificence, extraordinaire harmonie entre la matière, la lumière et l'espace, règnent au sein de la capitale. De vastes arches métalliques finement ciselées soutiennent le "plafond", constitué de plaques soudées les unes aux autres. Cette voûte renferme des cellules de rayons U.V., de petits soleils atomiques destinés à l'éclairage ainsi que des containers électroniques chargés de créer un semblant de ciel et même quelques nuages. Ces artifices aident le visiteur à oublier qu'il se trouve enfermé dans une carapace de métal. Les parois verticales sont décorées à l'aide de membranes translucides provenant de poissons géants. Elles reflètent en une cascade dorée chaque rayon de la lumière.

Entre les sections de "couloirs" de quelques 12 km chacune, la nature a repris ses droits dans de vastes parcs agrémentant l'ensemble architectural. Au centre de certains de ces espaces verts et bleus (les arbres de Kalaran sont bleus), on peut, pour un crédit, louer une barque légère pour se promener sur de véritables lacs.

Les blocs d'habitation sont divisés en quartier, les "groupes de classe", dans lesquels la population se répartit selon la classe sociale de chacun, la section la plus basse étant réservée au peuple. La taille des logements varie du 2 au 27 pièces, et leur

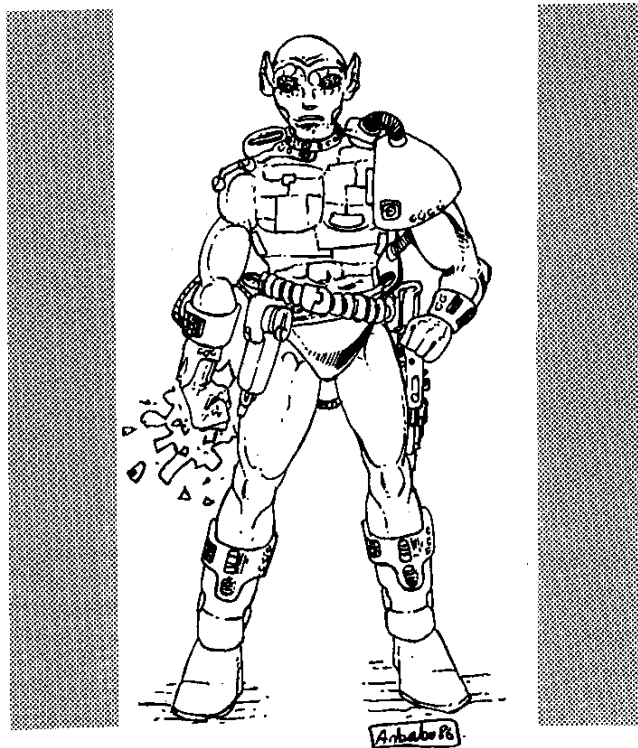
prix est fonction de leur surface et de l'étage auquel ils se situent. Cependant, ils possèdent tous en commun une décoration riche en couleur et variée dans ses formes. Quelle que soit sa condition, le TurgAnien aime à s'occuper de son intérieur, il en prend soin et l'aménage avec le maximum de luxe possible.

La circulation est assurée par un réseau routier se situant sur plusieurs niveaux : les extrémités gauche et droite du sol sont réservées aux trottoirs fixes pour les piétons, le centre est équipé de plusieurs Tapis à Grande Vitesse circulant à 250 km/h. A cinquante mètres au-dessus, des autoroutes à 72 voies, réservées aux véhicules à roues et aux aéroglisseurs, serpentent entre les blocs d'habitation. Vingt mètres plus haut, les engins anti-grav se déplacent dans de gigantesques tubes de glaciométal. Quatre vingt dix mètres d'altitude le métro planétaire se meut à 2300 Km/h à l'intérieur d'un rail unique en forme de U. Chaque rame peut transporter 200 personnes ainsi que 7 tonnes de fret. Le prix d'un voyage est de 2 crédits pour 100 km, plus 0,3 crédit par kg de bagage (avec un maximum de 35 kg par voyageur). La totalité du trafic est régi et dirigé par l'Ordinateur Central de l'Administration Impériale de Circulation. Cette machine veille au bon fonctionnement des autoroutes et fait intervenir les brigades de secours en cas d'accident.

A l'intérieur de la ville, les températures sont constantes : 20 degrés pendant le jour et 17 degrés dès que la nuit est tombée. De même la pression atmosphérique intérieure est de 740 mm toute l'année. Toutefois, chaque logement et bâtiment possède un variateur de température et de pression, ceci pour permettre à n'importe quelle race de vivre sans désagrément dans la capitale.

Le commerce, les productions.

Sur une planète où il ne subsiste aucune parcelle de terre accessible, le problème du ravitaillement est crucial. Chaque jour, des milliers de tonnes d'aliments synthétiques en provenance de planètes agricoles sont débarquées dans les astropports géants. C'est ainsi que plusieurs milliards de crédits de marchandise sont achetés chaque jour. Pour compenser ces dépenses, la capitale se doit d'exporter des produits de haute



technologie. Des fours à pile atomique au palais spatiaux, tout ce que les savants de la galaxie ont inventé est produit et vendu par la capitale, exception faite des armes et des vaisseaux de guerre réservés aux armées de sa majesté.

TurgAn est aussi le grand centre tertiaire de l'Empire. La plupart des sociétés de crédit, des banques, des compagnies d'assurance ont leur siège social sur la capitale. L'activité économique est étroitement surveillée par l'administration impériale. Elle répercute les ordres de sa majesté sur le plan des productions et des exportations.

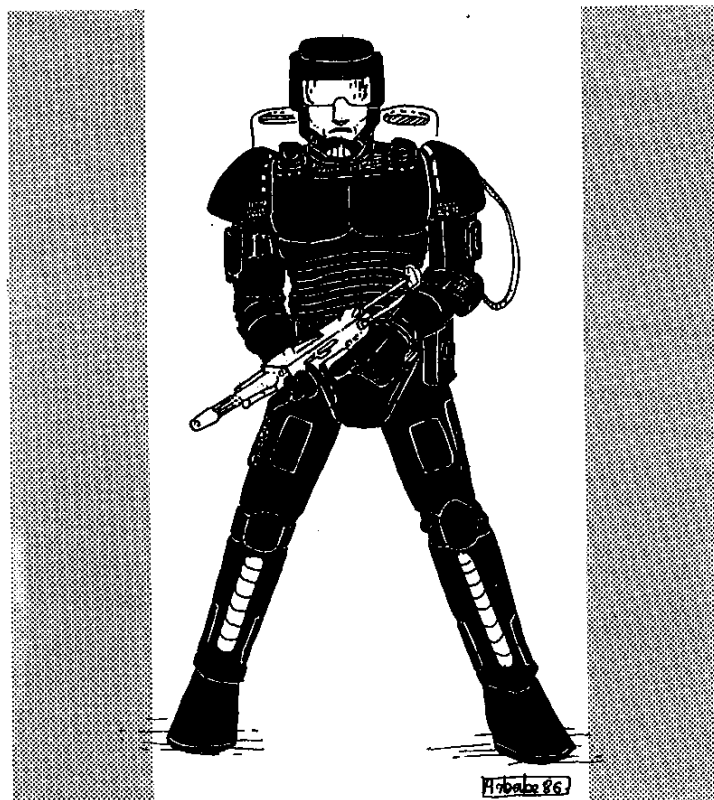
LE POUVOIR POLITIQUE, SON ORGANISATION, LA COUR, LE PALAIS

L'empereur, Rajnasind VIII, est la clé de voûte d'un système politique et d'une organisation militaire centralisée. Il préside le Grand Conseil constitué des ducs possédant au moins une province de 250 années lumière cube. C'est lors de ce conseil que ceux-ci règlent leurs différends sous l'arbitrage de l'autorité impériale. Les ducs qui ne peuvent faire partie de cet organe politique n'ont aucun droit de contestation et ne peuvent intervenir auprès de l'Empereur. La seule possibilité qui s'offre à eux pour faire valoir leurs droits est de remettre leurs doléances à un duc du conseil.

La cour comprend, outre les 128 membres de la famille impériale, la totalité des nobles ou leurs ambassadeurs, les grands généraux au service de l'Empire, les représentants des mondes ne faisant pas partie des territoires impériaux.

Le palais abrite, outre les nobles, tous les membres des services contribuant à la bonne marche de l'administration et de la gestion de la capitale, les employés chargés de l'entretien, de la restauration... ainsi que les 300 gardes du corps de l'Empereur.

Le bâtiment est de forme hexagonale et occupe un bloc de 12000 appartements sur 370 étages. L'intérieur est de conception classique : pas de courbe dans les formes pour un aspect massif et un peu froid. Toutefois, un parc de 8000 m2 et de nombreux bassins agrémentés de statues de la dynastie des Rajnasind essayent de redonner un peu d'humanité à ce monument de l'ingéniosité humaine.



La société TurgAnienne: ses classes et ses valeurs.

La population de la planète se répartit en groupes sociaux comme suit :

- la famille impériale et les nobles.
- la nouvelle église de l'infini
- les pilotes technocentraux
- l'armée, la police
- le peuple

Caractéristiques générales de la population

Les TurgAniens dans leur ensemble ont une peur innée du vide et des grands espaces, à l'exception des soldats qui suivent une thérapie dès leur engagement. Cette phobie est née de l'enfermement quasi continu auquel ils sont contraints par leur environnement. Les terrasses sont donc surtout fréquentées par les touristes et les enfants. Mais ceci constitue leur unique point faible. Le TurgAnien est fier de vivre sur la capitale. Rusé, il se considère comme plus intelligent que "les provinciaux primaires, juste bons à apporter de la nourriture et incapables de vivre sans critiquer sa majesté". Son attitude envers les facultés paranormales est définitivement méfiante et à la limite de l'hostilité.

Caractéristiques par classe de population :

- Les nobles se considèrent comme élus parmi "la masse grouillante des manants". Craints et respectés, ils ne sont que pour la politique, science qu'ils considèrent comme la seule digne de leur intérêt.
- La nouvelle église de l'infini est née avec la dynastie des Rajnasind. Elle proclame la science comme seule finalité de la vie d'un être vivant. "Elle est seule capable de résoudre les grands maux de l'humanité, et seule aussi capable de lui faire du mal, gloire à ce glaive à double tranchant !" Ce culte possède plusieurs milliards de fidèles répartis dans la galaxie.
- Les pilotes technocentraux sont des citoyens, le plus souvent de jeunes marchands, dont la peur des espaces est devenue névrose, inguérissable à 100%. Un seul remède pour vivre : demeurer à jamais à l'intérieur des vaisseaux, s'y marier et y élever ses enfants, qui reprendront le vaisseau de leurs parents.
- L'armée et la police impériales jouissent d'un grand prestige auprès du peuple, mais sont méprisées par les autres classes, qui les considèrent comme des arrivistes et des brutes. Eux pensent que seuls l'ordre et la discipline peuvent aider sa majesté dans sa politique de paix entre les provinces.
- Le peuple : il est matérialiste et superstitieux. Xénophobe prétentieux, il suit de très loin et avec un oeil amusé les événements politiques se déroulant dans les duchés, sources d'agitation inutile.

La vie dans la capitale

A sa naissance l'enfant est pris en charge par l'Institut Impérial d'Education Primaire. Il y restera jusqu'à l'âge de huit ans pour y apprendre à lire, écrire, parler, compter, ainsi que des rudiments scientifiques. A la sortie de cet institut il subira une série de tests qui détermineront son QI. Il sera alors envoyé dans une école professionnelle choisie d'après ses capacités mentales. Les aptitudes physiques ne rentrent pas en ligne de compte pour cette sélection. Douze années plus tard il quittera le monde de l'éducation pour servir deux ans dans l'armée impériale. Cette période militaire achevée, le TurgAnien pourra alors seulement choisir un métier en fonction de son apprentissage, acheter un logement et fonder une cellule familiale.

L'ascension sociale n'est possible que par mariage. La personne du niveau le plus bas accède au rang de son époux(se), toutefois les enfants issus de cette union n'auront que la position sociale de leur père, quelle qu'elle soit...

L'espérance de vie a plus que doublé au cours des siècles pour la race humaine. Ceci modifie le comportement de l'homme : les naissances sont beaucoup plus tardives et nombreuses, le temps de travail a diminué pour atteindre 2 heures par jour, ce qui laisse une grande place pour le délassément. Le TurgAnien aime beaucoup recevoir chez lui et se plaît à paraître cordial et

serviable. Mais ce qu'il apprécie avant tout, c'est la musique. La capitale est le paradis des musiciens. Chaque habitant se doit de posséder au moins un instrument et de savoir en jouer pour exécuter quelques "boeufs" entre amis.

- Les forces de police comportent trois branches. La première est officielle, et est chargée de protéger les personnes et les biens, d'exécuter les condamnés à mort et d'assurer les contrôles douaniers. La deuxième est la police politique qui traque déviants et rebelles sur TurgAn et dans tout l'Empire. La brigade d'incitation aux crimes est seulement connue de l'Empereur et ne possède pas d'équivalent sur aucune planète. Ses agents doivent s'infiltrer dans le "milieu" pour "aiguiller" un meurtrier potentiel vers une victime et cela pour le surprendre en flagrant délit de tentative d'homicide sur un citoyen de l'Empire. Cette méthode permet de contrôler en partie la criminalité et de faire paraître efficaces les actions de police.

Les forces armées comprennent 4 corps : la garde personnelle de l'Empereur, déjà citée, l'infanterie impériale appelée à intervenir sur TurgAn et dans les provinces, la flotte spatiale qui comprend quelque 25000 bâtiments de tous tonnages et la flotte de protection rapprochée de la capitale. Ces engins de guerre sont basés sur chacune des planètes du système (100 vaisseaux par planète) et sont affectés à la protection des convois de marchandises, ainsi qu'au contrôle et à l'arraisonnement de tout bâtiment suspect.

Les sociétés secrètes (et illégales!)

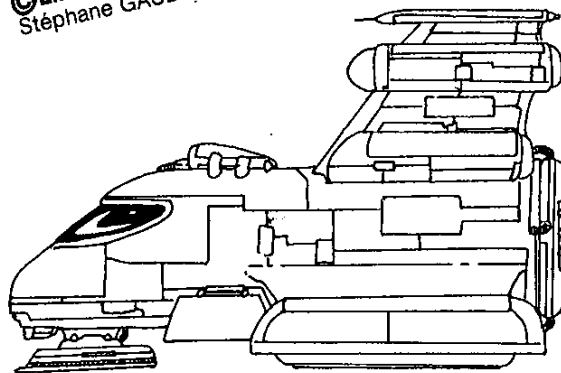
La guilde des Impurs est un regroupement de voleurs spécialisé dans le pillage des comptes en banque par ordinateur. Jamais encore un de ses membres ne s'est fait attraper, aussi les mauvaises langues estiment que ces malfrats possèdent des complicités avec des ducs (des rumeurs quoi!)

La loge des Rénovateurs du soleil noir rassemble les nostalgiques de l'ancien empire. Leur chef, Angr Hovd, est l'héritier direct de l'empereur déchu. Angr Hovd est à l'origine de la plupart des révoltes contre l'autorité de Rajnasind VIII. Mais pour l'instant ces troubles ne peuvent inquiéter sa majesté, car les rebelles ne possèdent pas de soldats aussi entraînés que les impériaux.

Notes sur les lunes de TurgAn IV :

La première abrite le complexe douanier pour les voyageurs. Tout vaisseau y est systématiquement fouillé, ses passagers fichés, et après un examen médical d'une dizaine de minutes ceux-ci peuvent se rendre sur la capitale. La deuxième lune abrite sur son sol une base d'entraînement pour l'armée. De plus, placés en orbite haute, se tiennent les arsenaux civil et militaire ainsi que le parking pour les engins incapables d'atterrir dans un astroport. Ces chantiers peuvent construire jusqu'à un million de tonnes d'engins en même temps. Pour les passagers une service gratuit de navette exécute plusieurs fois par heure le trajet avec la capitale.

© Librairie Impériale - 10986 - Tous droits réservés
Stéphane GAUDEFROY



Anatole 6

MON PERSONNAGE LE CHARME

H. Dalous

Ce matin-là, à l'auberge de Varlinda, en me regardant dans la glace, je pris conscience pour la première fois de mon état physique. Jusqu'à ce jour, je m'étais toujours considéré comme étant en pleine force de l'âge. Or le miroir me renvoyait l'image d'un vieillard aux cheveux ébouriffés et à la barbe blanche. Je me surpris à songer que depuis les quelques vingt années que je baroudais, je commençais à arriver à la fin de ma vie.

Cela n'était pas fait pour me remonter le moral, c'est pourquoi je terminai rapidement mes ablutions du matin et allai retrouver mes trois compagnons, Droc le combattant, Fasqo le terrible et Flikyt l'habile, autour d'un solide petit déjeuner.

... Je marchais depuis déjà deux jours. En début de matinée, j'étais entré dans une forêt. L'après-midi était déjà bien avancé et elle ne semblait pas vouloir se terminer. La fatigue et les déclivités aidant, je dus me rendre une fois de plus à l'évidence, mon corps vieillissait. J'avoue que jamais auparavant je ne m'en étais inquiété, vivant toujours au jour le jour sans me préoccuper du lendemain. Il allait bientôt me falloir m'en soucier et prendre des dispositions, peut-être me sédantiser...

Au beau milieu de cette forêt mon regard s'est porté vers un vieil arbre. Il avait un tronc haut, lisse et dépourvu de branche sur au moins trois ou quatre bons mètres. Puis telle une chevelure, ses branches s'élevaient vers le ciel. Je me suis arrêté un instant pour le contempler. Il me faisait penser au vieil homme hirsute que nous avions rencontré dans l'auberge de Sixte le treizième jour du mois d'Arbante.

Ce vieux fou comptait à toutes les oreilles complaisantes des prophéties funèbres. A moi par exemple, il avait prédit la mort dans ma prochaine péripétie. Quand je lui avais demandé de quelle façon, il s'était contenté de me répondre :

- *Le charme, le charme... Oui, le charme...*

Il délirait complètement ; ou peut-être savait-il quelque chose...

En effet, à quelques journées de marche de là, après avoir traversé une lande puis une forêt peu hospitalière, nous rencontrâmes un homme. Ce devait être un ermite pour habiter aussi loin de toute civilisation. D'un seul coup je ressentis une modification dans la substance même de l'Equilibre naturel. Depuis longtemps j'avais appris à reconnaître ces phénomènes et avec l'expérience je les maîtrisais parfaitement. J'étais intervenu de si nombreuses fois déjà pour rétablir cet équilibre vital au bon fonctionnement de "Dame Nature" que j'étais en droit de me demander jusqu'à quel point cela ne faisait pas partie d'une certaine routine.

Al'évidence l'attaque visait l'un de mes coéquipiers, le brave Droc. L'ermite en était l'auteur. Il essayait de le plier à sa volonté, et, ma foi, n'y réussissait pas si mal... Il me fallait intervenir rapidement, et manier ces choses-là est loin d'être aisé. Et pourtant, avez-vous re-



marqué comme certaines personnes s'adressent à vous avec des allures un peu cavalières?

- *Lance donc tel sort, ou tel autre*, disent-elles, faisant peu de cas des difficultés que cela peut représenter.

Il n'est en effet pas simple de modifier un environnement restreint sans pour autant altérer l'équilibre externe. Ce n'est pas comme lancer une poignée de farine... Non, cela demande une grande, une très grande maîtrise ! C'est à chaque fois un nouveau défi, aussi bien à soi qu'à la nature. Il y a tellement d'éléments à faire intervenir ! Heureusement, la pensée humaine va très vite. Je fis donc le vide dans ma tête ; un vide complet que rien ni personne ne peut venir perturber. Puis j'invoquai le souvenir de mon maître m'enseignant les bases rudimentaires de ce que l'on appelle vulgairement "la magie".

Je le revis me conseiller. Suivant ses indications, c'est en toute sérénité que j'accomplis, comme mes pères, le rituel, contrant ainsi

mon adversaire. Je sentis la colère de l'ermite grandir. Il allait falloir jouer serré. Cette fois-ci l'attaque fut dirigée contre moi. Je sentis mes pieds ne plus toucher terre. Il était allé très vite. Le plus important, maintenant, était de l'empêcher de me soulever et de me lâcher d'une altitude assez terrifiante. Pour cela il suffisait de l'obliger à faire autre chose. Je localisai donc toute mon attention sur la boucle de sa ceinture. Molécule par molécule je la fis vibrer. L'effet désiré ne tarda pas à se faire remarquer. Une petite fumée commençait à se dégager de sa taille pendant qu'il continuait à m'élever. Soudain ma progression cessa. Visiblement, et contre toute attente, il essayait de faire deux choses à la fois. Ce fut comme un flash qui me traversa la tête.

Je revis mon maître me dire :

-Il est extrêmement difficile de faire deux choses en même temps. Profite de la confusion qui habite ton ennemi à ce moment-là pour le surprendre.

J'arrêtai mon petit jeu avec les molécules et le poussai de toutes mes forces mentales encore disponibles. Il alla choir dix mètres plus loin. Moi, je fis une chute d'environ un mètre.

Mes compagnons se sont bien gardés d'intervenir. Ce n'est que lorsque l'ermite s'écroula que deux d'entre eux se sont précipités pour le ficeler tandis que Flikyt accourait me soutenir. Deux jours entiers n'ont pas été de trop pour me permettre de récupérer.

La nuit commençait à tomber. Il devenait urgent de quitter la forêt avant de ne plus rien y avoir. Je reléguai donc mes pensées parmi les souvenirs et repris la route.

Bientôt je serai chez moi, les deux pieds dans mes chaussons, confortablement installé dans mon meilleur fauteuil devant un bon feu dans la cheminée. Mais était-ce bien là mon plus cher désir ? Pour l'instant oui, mais pour l'instant seulement ! De ça j'étais sûr ! Après une semaine de repos je commencerai à m'ennuyer, je le sa-

vais très bien. J'échafauderai des plans de voyage. Comme d'habitude je prévoirai de partir dans telle direction et au dernier moment je partirai dans une autre... Avec l'âge je commençais à bien me connaître...

Tout à coup, au sortir de la forêt, j'entendis comme une musique. C'était une douce mélodie très harmonieuse. Elle semblait jouée sur un instrument inconnu. Du moins je ne me souvenais pas le connaître, pourtant je courais la campagne depuis déjà bien longtemps. Plus j'avancais et plus la musique s'intensifiait. Elle était d'une beauté à faire pleurer. Je voulus m'arrêter pour l'écouter mais c'était plus fort que moi, il me fallait non seulement l'écouter mais en plus en connaître la source. Je me dirigeai donc dans la direction d'où venait la mélodie. Je découvris un petit temple aux colonnes de marbre. Le soleil couchant semblait s'y abîmer. Il faisait naître des formes aux couleurs de sang courant le long des colonnades. On aurait dit un paysage tout droit sorti d'un rêve. J'atteignis l'abord du temple et je vis la personne qui faisait naître cette musique. C'était une femme. Une femme comme jamais je n'en avais vue. Elle était à l'image de sa musique, avec des courbes magnifiquement dessinées. Toutes celles rencontrées auparavant me semblaient d'une fadeur inexprimable. Elle était la Beauté incarnée.

A ce moment-là je me rendis compte du sortilège dont j'étais victime. Il était vital pour moi de me concentrer et de faire appel à toute mon énergie pour me sortir de ce piège. Mais je n'en avais ni la force ni l'envie.



MON PERSONNAGE

Depuis le numéro deux, la rubrique "Mon personnage" vous a présenté successivement l'elfe Lao Tseu, le nain Tobourg, "JJ le Mago", un P.N.J., et Minnie. Aujourd'hui, encore un magicien, en difficulté. Docteur Dragon s'intéresse toujours à vos fantasmes et continue à guérir les plus atteints d'entre vous. Nous vous demandons de nous envoyer les portraits de vos personnages favoris. Les cas les plus pathologiques seront publiés.

բնի իմիջք բնի և էն յեկն էր Ե ԿՅԵ ~

հրր բնի և հարոյն ոյոռ բոռ Ենն բոյնն բո բոյն ~

ոյնն բնի և Խնն Խննն բոյնն ի բոյն ~

հո բնի Ե հարոյն բո բոյնն Զն Լո Լոպպ բոյն

բոռ Ե բո բո Խննն ի Ե իրոյն և հարոյն ~

հո իմիջք բնի և հիմնոյն բնի ~ հո իմիջք բնի և բոյնն ~

հո իմիջք բնի և իմոյն բնի ի բոռ և բոյնն և Ենն

ի բո բո Խննն ի Ե իրոյն և հարոյն ~

ETRANGE COURRIER

Les quelques notions d'écriture elfique au 3^e âge, que nous avons publiées dans le dernier numéro, vous ont-elles profité ? Serez-vous capable de déchiffrer le texte de cette étrange missive que nous avons trouvée par un petit matin blême dans notre boîte aux lettres ? (Texte écrit par Anne VETILLARD)

de Poul Anderson à Ursula Le Guin...

1345 A.D., à Ansby, petit village de l'Angleterre. Sir Roger, baron du lieu, a réuni ses troupes afin de suivre le roi Edouard III en France. Soudain, un engin étrange descend du ciel et se pose à côté du village. Sur son flanc une trappe s'ouvre, et des démons bleus et cornus en jaillissent, manifestement sortis de l'enfer. Après un bref moment d'étonnement, les archers anglais font preuve de leurs écrasante supériorité, et massacrent ces visiteurs d'un autre monde, malgré leurs armes étranges qui détruisent tout ce qu'elles atteignent. C'est alors qu'un projet grandiose naît dans l'esprit de Sir Roger : utiliser cette nef pour partir de l'autre côté de la Manche, pour en finir avec les français en un mois, puis libérer la Terre Sainte. Pour cela, ils utilisent les services du seul démon survivant, un être têtue et menteur (il prétend ne connaître aucune langue civilisée, pas même le latin, et affirme que la Terre est ronde), qui, lors du voyage, les projette dans l'espace infini, sans espoir de retour. Il ne reste plus alors qu'une seule alternative à ces Anglais bardés de fer et armés jusqu'aux dents : combattre un empire démoniaque avec leurs arcs et leurs flèches et s'en emparer !

C'est cette histoire fantastique, qui fera découvrir aux inconditionnels du médiéval-fantastique les charmes du space opera, que propose Poul Anderson dans **LES CROISES DU COSMOS**, chez **Présence du Futur**.

Vous qui jouez ou avez joué à Donjons et Dragons, vous connaissez tous le Paladin, ce guerrier à la morale irréprochable, défenseur de la veuve et de l'orphelin, entre autres qualités (ou défauts si vous n'appréciez pas ce personnage). Mais vous êtes-vous jamais demandé quelle était son origine ? Ce ne sont pas les paladins de Charlemagne, comme on pourrait le croire ici en France. Non ? En fait il s'agit d'un livre de Poul Anderson, enfin traduit chez **Garancière, Trois coeurs trois lions**. On ne peut qu'en conseiller la lecture à ceux qui veulent en savoir plus sur cette classe et sa mentalité, en observant l'un de ses représentants, lancé dans une quête, la recherche d'une relique, bien sûr, mais aussi de sa mémoire perdue.

Pour ceux qui aiment le style d'Anderson, on peut encore signaler, toujours chez **Garancière, Hrolf Kraki**, une saga se passant dans l'antique pays Dane, au temps des Vikings. Cette épopée est basée sur l'histoire réelle du Danemark, et racontée à la manière des scaldes scandinaves. Elle retrace la vie du premier roi d'un Danemark uni, avec bien sûr l'intervention des dieux nordiques.

Roland DANARD

Si je dis "Ursula Le Guin", je vous vois tous, lecteurs de dragon radieux, donc, à priori, joueurs, répondre en chœur : **Terre-mer**, et vous voilà voguant déjà sur un bateau magique, vers des contrées lointaines, poussés par le vent du mage, en compagnie d'un homme taciturne, vous savez, celui qui porte une cruelle cicatrice sur le visage...

Une caractéristique de Terremer, c'est donc la magie. Mais une magie scientifique, enseignée sur l'île de Roke durant de longues années. Tout le monde se tue à vous le répéter, y compris Jean-Luc dans la rubrique "mon personnage" de ce même numéro de Dragon Radieux : la magie n'est pas un jeu, un acte simple et gratuit, la magie n'est pas magique, si j'ose dire, au sens où elle ne procède pas d'un "floup" ! (*) claquement de doigts. "Le monde est en Equilibre, et le Pouvoir de changement et d'Appel d'un sorcier peut ébranler cet équilibre. C'est un pouvoir dangereux, un pouvoir des plus périlleux. Il doit suivre le savoir, et servir le besoin. Allumer une chandelle, c'est projeter une ombre", explique un des mages de l'île de Roke

C'est essentiellement par la magie que Terremer se démarque le plus du reste de l'oeuvre d'Ursula Le Guin. Là s'arrête la différence pour moi, car si elle a créé un monde particulière-

ment fantastique pour Terremer, ce n'est que le moindre de ses talents : elle crée toujours des mondes fantastiques. Fantastiques mais réalistes. Savoir que son père est ethnologue n'étonne pas celui qui apprécie sa manière de décrire différentes sociétés, et les interactions entre ces sociétés. Elle nous propose donc au fil des pages un véritable cours d'ethnologie appliquée. J'ai l'impression à chaque fois d'assister à une "dissection" du fonctionnement des différents groupes sociaux, et je comprends les raisons profondes de chacun ; dans ces conditions, inutile de préciser à quel point la démarcation entre "les bons" et les "mauvais" devient floue. Mais on ne peut pas apprécier Ursula Le Guin en profondeur sans connaître ses options politiques, où l'étiquette "anarchisme" est fort rarement citée mais toujours sous-entendue - "mais pas la variété à la bombe qui n'est que terrorisme, quel que soit le nom qu'on lui donne pour tenter de la rendre respectable (...) mais c'est l'anarchisme, tel qu'il est préfiguré dans la pensée taoïste originelle et qu'il a été développé par Shelley et Kropotkine, Goldmann et Goodman" (in **"le livre d'or de la science-fiction"**, Presses Pocket.). Cette idéologie est tout à fait explicite dans **"les dépossédés"**, puisque les proscrits de la planète Urras se sont rendus sur Anarres, lune déserte, pour y vivre leur idéal en coupant les ponts avec la planète mère. Cent soixante dix ans plus tard, le physicien Shevek désire retourner sur Urras et faire sortir les siens de leur isolement. Je trouve particulièrement intéressant le fait qu'Ursula Le Guin défende son idéal sans en masquer les limites.

Limites mises en évidence aussi dans **"l'oeil du héron"**, où l'on retrouve les descendants du Peuple de la Paix, vous savez bien, ceux qui participèrent dans très longtemps à la Longue Marche sur Terre, partant de la Cité de Moskva, partant d'Inde ou d'Afrique, traversant l'Allemagne, la France, franchissant les Pyrénées, atteignant Lisbonne, rejoignant à Montréal, sur le continent Canaméricain, ceux venus du Brésil... Leurs descendants, exilés sur Victoria, en butte avec ceux de la cité, auront un lourd combat à mener pour défendre les idées de Gandhi, de Luther King et du Peuple de la Paix lui-même - mais un combat non violent.

Dans toute l'oeuvre d'Ursula Le Guin on retrouve un peu le même personnage. Dans Terremer, vous l'appellez Ged, en secret car il s'agit là de son vrai nom, ce nom qui vous permet (magiquement) d'avoir barre sur lui. Dans "les dépossédés", vous l'appellerez Shevek et il ne serait pas sorcier mais physicien. Dans "l'oeil du héron", il s'agit bien sûr de Lev, si jeune mais excellent "technicien" de la résistance passive. De toutes façons, il est profondément humain, profondément émouvant. En général, il assume de lourdes responsabilités sans en retirer de gloire, ayant bien d'autres soucis en tête. Comment jouer en se basant sur les créations d'Ursula Le Guin ? Commencez par faire appliquer l'embargo culturel : la Ligue vous fait jurer, avant de vous poser sur telle planète, de n'y exporter aucun savoir technique ou théorique, nulle religion et nul concordant, de ne pas y employer le langage paraverbal, et ceci jusqu'à ce que la planète soit considérée comme suffisamment mûre, et/ou qu'elle adhère elle-même à la Ligue.

Mais ceci n'est qu'un exemple. A vous d'en trouver d'autres. Tout scénario basé sur un monde d'Ursula Le Guin pourra n'être qu'une transcription, il n'en sera pas moins riche. Vous trouverez dans son oeuvre une source d'inspiration inépuisable pour créer vos propres scénarios !

Pascaline CHION

LES LIVRES OUVERTS



Fiche aide de jeu "Les Trois Mousquetaires"

"VINGT ANS APRES..."

ou plutôt un an après... après avoir commencé à jouer à *Flashing Blades*, devenu entre temps "les trois mousquetaires" (Hexagonal éditeur, voir *Dragon Radieux* N°6, une envie grandissante d'apporter une petite amélioration par-ci, d'opérer un changement par-là, commença à grandir dans un coin de ma tête. Des annotations de tout poil commencèrent à fleurir dans les marges de mon livret de règles. Vint un jour le moment de les mettre au propre, pour garder une certaine lisibilité et ne plus avoir besoin d'une loupe pour consulter mes règles... alors pourquoi ne pas vous en faire profiter.

Toutes ces suggestions n'ont absolument rien d'officiel. Faites de ces modifications ce que vous voulez, utilisez-en certaines ou changez-en d'autres. Elles permettent d'enrichir ce jeu envoûtant, passionnant, qui ouvre les portes de l'Aventure (avec un grand A, je vous prie) et fait passer un nouveau souffle épique sur les tables de jeu de rôles.

Ces modifications vous sont présentées dans l'ordre du livret des règles, pour que vous puissiez mieux les situer.

En garde monseigneur car à la fin de l'envoi je touche !

LES ATTRIBUTS

Deux nouvelles caractéristiques viennent compléter les six attributs proposés par les règles. Il s'agit de la VUE et de L'OUÏE. En effet, la compétence "Furtivité" (ou Discrétion si vous préférez), ne s'exerce contre aucun "moyen de détection". La marge d'échec ou de succès ne tient pas compte de la perception d'un auditeur ou d'un observateur éventuel.

La Vue et l'Ouïe sont déterminées l'une et l'autre par le tirage de 3D6. Vous pouvez transférer des points sur la base de 2 pour 1 uniquement entre elles deux. Les six attributs de base ne peuvent pas être modifiés grâce à la Vue et l'Ouïe, et inversement.

Exemple : Vue 3D6 = 14

Ouïe 3D6 = 12

Le joueur choisit de prélever 4 points de score d'Ouïe pour augmenter sa Vue de 2 points.

Vue = 16

Ouïe = 08

Quand un personnage effectue un jet de Furtivité, appliquez sa marge de réussite ou d'échec comme bonus ou malus au jet de Vue ou d'Ouïe, sur un D 20.

Exemple : Jean tente de monter silencieusement un escalier. Il manque son jet de Furtivité avec une marge d'échec de 3. Un garde posté en haut de l'escalier recevra un bonus de +3 sur son jet d'Ouïe pour détecter le visiteur indiscret. Si Jean avait obtenu une marge de succès de 2, le garde aurait reçu un malus de -2 sur son jet d'Ouïe.

Un score de Vue très bas ou très élevé apporte certains avantages ou inconvénients.

Vue Conséquence

- 3 Le personnage est albinos. Ses yeux sont rouges et il ne supporte pas la lumière crue.
- 4 Le personnage est daltonien et confond les couleurs.
- 5 Le personnage est myope.
- 17 Vue excellente. Le personnage reçoit un bonus de +1 pour le tir (arc, arbalètes, armes à feu) et le lancement des armes
- 18 Le personnage est nyctalope et voit très bien la nuit. Annulez les malus de vision dus à l'obscurité.

CHOIX DES COMPETENCES

La liste des compétences offertes aux personnages a été modifiée, pour apporter un certain équilibre entre les diverses origines sociales

Larron

Aucune
modification

Soldat

Acrobaties
Marchandage
COMMANDEMENT

Beuverie
Espionnage
Jeu
EQUITATION
Furtivité
Stratégie
Pistage
Magistrature
Langues

Bourgeois

Banque
MARCHANDAGE
Bureaucratie
Beuverie
Chimie
Espionnage
ETIQUETTE
Manipulation
Histoire
Equitation
LANGUES
Magistrature
Eloquence
Séduction
Théologie

Noble

Aucune
modification

Le terme "bourgeois" a été préféré à "gentilhomme". En effet, en français, un gentilhomme est d'origine noble ; le mot "bourgeois" convient mieux à l'origine sociale décrite dans les règles. Les Compétences Acrobaties, Déguisement et Pistage ont été retirées de la liste du bourgeois, car elles ne cadrent pas bien avec cette origine sociale.

Par contre, le Soldat a reçu 2 Compétences supplémentaires pour en posséder 12 comme le Larron. Tout d'abord la Magistrature qui lui sera nécessaire s'il veut monter dans la hiérarchie militaire, puis les Langues. A force de se trouver sur les champs de bataille devant les étrangers, il en reste un petit quelque chose.

LES COMPETENCES

Une toute petite précision : pour apprendre la Compétence "Faussaire", il faut déjà posséder "Alphabétisation".

Les sociétés secrètes

Le revenu supplémentaire correspondant au titre de noblesse provient des terres possédées par le gentilhomme.

Le laquais a le droit de posséder une Compétence ou le style de combat "Bagarre". Pensez aux rôles de Bourvil dans "Le Bossu", les "Trois Mousquetaires" ou "Le Capitaine"...

Voici quelques avantages supplémentaires :

- **Animal familier** : il s'agit d'une bête connaissant plusieurs tours selon son intelligence. Quelques exemples : un loup, un chien, un rat, une pie, un singe, un faucon (un clin d'oeil à Masquerouge)...

- **Etranger** : cet avantage permet d'avoir gratuitement une langue supplémentaire en plus du français, sa langue natale.

- **Mousquetaire** : en fait, il s'agit de toutes les compagnies appartenant aux Régiments des Gardes (les Gardes du Cardinal, les Mousquetaires du Roi, les Gardes du Palais et les autres Mousquetaires). Il existe trop de différences de statuts par rapport aux autres soldats. Ainsi un soldat qui veut jouer un Mousquetaire devra obligatoirement choisir cet avantage. On considère automatiquement qu'il est de naissance noble. Il gardera le choix des Compétences de Soldat mais sera considéré dans tous les autres aspects du jeu comme un membre de la noblesse. Son titre est "chevalier".

L'avantage "Homme de la Renaissance" est supprimé. Il ne s'agit que de technique de jeu et cela n'apporte rien à la caractérisation du personnage, au contraire des autres avantages. Out ! Le secret "Joueur" devient trop facilement profitable pour les personnages dont la Chance est très élevée. Le score de la Compétence "Jeu" devra donc être divisé par deux.

Voici quelques secrets supplémentaires :

- **Alcoolisme** : sans commentaires :

- **Phobie** : le personnage a une peur et/ou une haine intenses d'un élément quelconque. Cela peut conduire à de nombreuses situations comiques ! Voici une liste de phobies pour vous aider à faire votre choix.

Peur des hauteurs	(acrophobie)
Peur des étrangers	(xénophobie)
Peur de l'obscurité	(nyctophobie)
Peur de la saleté	(mysophobie)
Peur de l'eau	(hydrophobie)
Peur du feu	(pyrophobie)
Peur des grands animaux	(zoophobie)
Peur des petits animaux	
Peur de certaines plantes	(florophobie)
Peur des grands espaces	(agoraphobie)
Peur des espaces clos	(claustrophobie)
Peur d'être seul	(autophobie)
Peur de la foule	(demophobie)
Peur d'être empoisonné	(toxicophobie)
Peur de la douleur	(algophobie)
Peur du sang	(hemophobie)
Peur d'être touché par les autres	(heptophobie)
Peur des femmes	(gynophobie)
Peur des hommes	(androphobie)
Peur des enfants	

etc (n'hésitez pas à innover, mais la phobie doit être suffisamment difficile à assumer)

- **Handicap physique** : le personnage peut avoir perdu une main, un bras, une jambe, être sourd, aveugle etc...

COMBAT INDIVIDUEL

Les bottes secrètes.

Il manque dans le système de combat un élément essentiel de la littérature de cape et d'épée : les "bottes secrètes". Que serait devenu Lagardère sans la botte de Nevers ?

Le joueur doit inventer la botte secrète de son personnage. Elle peut être enseignée comme une Compétence martiale, par un escrimeur qui la connaît.

Une botte est une succession de coups d'escrime qui conduit à un résultat donné et inéluctable. Elle est composée d'une suite de quatre coups : attaque, parade, contre ou déplacement. Si le personnage réussit à effectuer les quatre coups à la suite, il a droit à un "jet de botte" sur un D20. En cas de succès, le résultat choisi est appliqué. Le Maître de Jeu doit intervenir pour conserver l'équilibre entre la difficulté de la séquence et le ré-

sultat obtenu. Pensez aussi à l'aspect "visuel" de la botte secrète, essentiel à l'esprit du jeu.

Le score de base d'expertise de la botte au moment où elle est inventée est égal au quart du score d'expertise de l'arme utilisée. Ce score progresse ensuite grâce à l'expérience, comme pour toutes les autres compétences martiales, séparément de l'arme et du style de combat concernés.

Exemple : la botte de Nevers

Coup n° 1 : Attaque / coup d'estoc

n° 2 : Esquive

n° 3 : Parade d'un coup d'estoc

n° 4 : Contre / coup d'estoc

Résultat : l'adversaire est tué d'un coup entre les deux yeux. Remarquez que le coup n° 3 ne dépend pas du personnage qui effectue la botte de son adversaire, qui doit avoir choisi l'attaque "coup d'estoc". Encore faut-il réussir ensuite le "jet de botte"...

Un détail : la botte doit être annoncée avant le début de la séquence... N'oubliez pas que tous les résultats ne sont pas obligatoirement mortels. L'adversaire peut être désarmé, assommé, jeté au sol etc...

- **Chance de briser une arme** : elle est déterminée en lançant un D8 plutôt qu'un D6. Cela dans le cas prévu par les règles par rapport à la fréquence observée dans la littérature ou les films de cape et d'épée.

- **Localisation des coups** : dans le cas d'un combat à cheval, si la partie touchée se trouve "de l'autre côté" de la monture, on considère que c'est celle-ci qui est touchée à la place de son cavalier.

- **Armes** : le "coutelas" est en fait un sabre d'abordage ! Regardez donc les dommages qu'il inflige...

- **Tables des maladresses** : plusieurs résultats sont répétés. Voici quelques innovations pour empêcher la monotonie :

* **Combat à mains nues** :

- 1 : texte des règles

- 2 : textes des règles + ouverture devant l'adversaire, qui reçoit un bonus de +1 sur son jet d'attaque.

- 3, 4 et 5 : texte des règles

- 6 : déchirure musculaire. L'armure portée n'est pas prise en compte.

* **Combat avec une arme au corps à corps** :

- 1 et 2 : texte des règles.

- 3 : cheville (1-3) ou poignet tordu (4-6). Lancez un D6

- 4, 5 et 6 : texte des règles.

* **Maladresse avec un arc ou une arbalète** :

- 1 à 4 : texte des règles

- 5 : le personnage touche un ami

- 6 : texte des règles

* **Maladresse avec une arme lancée** :

- 1 : textes des règles

- 2 : textes des règles, et l'arme n'est pas retrouvée

- 1 : texte des règles

- 2 : texte des règles, et l'arme n'est pas retrouvée

- 3 : texte des règles

- 4 : l'arme s'est plantée dans le lieu le plus ennuyeux possible. Elle se brise quand elle est retirée.

- 5 et 6 : texte des règles

* **Maladresse avec une arme à feu, à mèche ou à carreau** :

- 1 : texte des règles

- 2 : texte des règles, et l'arme est mal chargée et doit être rechargée

- 3 à 6 : texte des règles

Techniques de combat douteuses :

Un coup supplémentaire : un coup porté avec la tête (appelé "coup de boule" par les loubards)

L'expertise est égale à la Dextérité - 3. En cas de succès, l'adversaire est étourdi. Les dommages infligés sont de 1 point, ou 2 pour une blessure sérieuse.

L'ECHELLE SOCIALE:

Le "gentilhomme" étant en fait un bourgeois, remonte d'un "cran" la bourgeoisie : Rang 7.

Quelques erreurs se sont glissées dans les titres de noblesse. L'Archiduc, le Grand Duc et le Grand Prince n'existent pas en France. Ainsi, l'Archiduc est un titre de noblesse russe. Supprimez-les de cette table.

Par contre, Monsieur, le frère du Roi, a été oublié. Attribuez-lui un Rang de 18, à la place du Grand Prince.

LE CLERGE

Le jet d'admission dans les ordres religieux est modifié.

Jésuites : 11

Bénédictins : 10

Dominicains : 9

LES ORDRES:

N'oubliez pas de rajouter le revenu supplémentaire dû aux ordres de Noblesse ou Royaux donnés sur la liste des avantages.

Chevalier de la Reine : + 50 livres/an

Chevalier du Prince : + 50 livres/an

Chevalier de Jérusalem : + 50 livres/an.

Chevalier de la Dague : + 100 livres/an.

Chevalier royal : + 100 livres/an

LE SYSTEME D'EXPERIENCE POUR LES COMPETENCES:

Il est complètement modifié pour les Compétences normales. Le système de Maître et de Maître Supérieur est trop discontinu. Oubliez-le complètement et utilisez à la place le tableau pour l'augmentation des Attributs. Ainsi, chaque Compétence progresse petit à petit de un point selon le nombre de fois où elle a été cochée.

Score actuel Pour gagner un point, il faut cocher :

1- 8 1 fois

9-11 2 fois

12-15 3 fois

16-17 4 fois

18 ou plus 5 fois

(tableau identique à celui des Attributs).

LA CARTE DES RELIGIONS

Une erreur s'est glissée sur cette carte : l'Irlande n'est pas entièrement anglicane, elle est aussi catholique...

C'est fini pour le moment... Si cela vous a donné de nouvelles idées, n'hésitez pas à les appliquer tant que le sacro-saint équilibre du jeu n'est pas perturbé.

Surtout ne vous retournez pas... Je crois que l'on nous suit. Peut-être un Garde du Cardinal ?

Anne VETILLARD



LEGENDES DES MILLE ET UNE NUITS

Yazd est une nouvelle fois le lieu d'étranges événements. Il y a seulement quelques jours que le prince Fares El adf, son bouffon Ali, le capitaine Bani El mountaouim, l'éclaireur Ahmed et Haroun l'astrologue sont revenus du tombeau de Mahmoud El mouahimin. Dans cette mission quasi secrète, la compagnie réussit à refermer les portes de Salomon. Les troupes des invisibles furent alors stoppées dans leur avancée. La guerre n'était pas finie pour autant, même si une grande bataille venait d'être remportée.

Yazd est en effervescence après cette victoire. C'est dans ce climat que le prince et la compagnie sont convoqués au palais. Le roi Othman El madjid les reçoit chaleureusement, il les remercie de leur courage et loue leur bravoure. Aussi c'est à eux qu'il a pensé pour une mission d'espionnage, consistant à glaner un maximum de renseignements sur les troupes et si possible saper les installations des invisibles. Ils ont carte blanche pour leur destination. Ils ont de plus la possibilité de s'équiper comme bon leur semble (dans les limites de richesse de la ville en guerre).

Voilà donc la compagnie qui repart après quelques jours de repos.

Durant leur absence, bien des choses vont changer. Cela sera d'ailleurs la source même de ce scénario.

Quelques jours après leur départ, disons deux, le roi Othman El madjid est tué au cours d'une bataille d'une flèche dans le coeur. L'armurier est immédiatement mis à mort, mais cela n'est pas l'événement le plus important. Le vizir Rachid El bari profite de la mort du roi pour prendre le pouvoir, légalement, mais aussi avec le soutien de l'armée cantonnée à Yazd.

Perle de nuit, la favorite du prince, décide alors de partir à sa recherche pour l'informer de ces événements. Elle a emmené avec elle huit soldats fidèles au prince. Mais elle et son escorte sont surpris dans les monts Baya par une embuscade des invisibles. Seuls trois hommes réussissent à s'échapper.

Pendant ce temps la compagnie du prince déambule trois jours dans les monts Baya sans trouver trace des invisibles (Seuls quelques groupes disséminés restent dans les parages, au besoin arrangez une rencontre ; voir les portes de Salomon). Le destin a voulu qu'elle plante son camp non loin de l'endroit de l'embuscade. C'est ainsi qu'au petit matin, la compagnie voit trois hommes s'approcher, ce sont les rescapés de l'embuscade. Ceux-ci, dès qu'ils reconnaissent le prince, se précipitent. Ces trois soldats se prénomment Saad, Hossein, et Qualid.

Eric
Mazoyer

QUALID : Seigneur, nous sommes les messagers du malheur. C'est le cœur plein de tristesse que je dois vous relater les événements récents. C'est avec douleur et peine que les mots s'échappent de ma bouche meurtrie. Sachez tout d'abord que les armées de Yazd ont remporté de grandes batailles, Mahmoud El mouahimin veille sur nous. La terre des monts Baya regorge de sang des infidèles. Mais hélas, au cours des combats, une flèche a touché votre père en plein cœur, le terrassant net, qu'Allah l'accepte dans son royaume ! L'armurier a eu immédiatement la tête tranchée. Mais comme un malheur n'arrive jamais seul, Le Vizir Rachid El bari, qu'il soit maudit, a profité de la mort de votre père pour prendre le pouvoir. L'armée en place le soutient. Alors pour notre plus grand malheur le destin décida de continuer de déchirer notre cœur : ainsi, alarmée par le coup d'état, Perle de nuit, votre favorite, décide de vous informer des derniers incidents. Elle s'enfuit du harem avec une escorte dont nous sommes les derniers rescapés. Car une fois arrivés dans les monts Baya, nous sommes tombés dans une embuscade des invisibles. Par ruse nous avons réussi à nous enfuir. Heureusement, devant la beauté de Perle de nuit, les invisibles l'ont laissée vivante et l'ont emmenée avec eux. Nous les avons alors suivis, ils ont dressé un camp pas très loin d'ici. Ce camp se compose de trois tentes. Voilà les derniers événements, noble Prince.

SAAD : Je ne peux rien ajouter, sinon que votre présence nous ravive le cœur.

Pendant que Qualid relate ces tristes événements, à peu de distance de là, au camp des invisibles pour être précis, il se passe des choses fort impressionnantes. Ainsi l'observateur attentif (mais comment ne pas l'être) voit surgir du sol un château fort, pour son plus grand étonnement. Ceci s'explique, bien que cela semble extraordinaire (et cela l'est d'ailleurs). Il suffit de rappeler que chacun des capitaines de l'armée des invisibles possède une miniature. Grâce à une litanie, le possesseur peut déclencher l'effet magique de l'objet (il ne s'utilise qu'une seule fois, hélas !). C'est ainsi que Khaled, un capitaine des invisibles, a construit un fort dans les montagnes en moins de dix minutes.

La marche jusqu'au camp

Quand Qualid, Saad et Hossein arrivent, la compagnie vient de se lever, leur fatigue est à 100. Par contre les trois hommes ne possèdent plus que 40 points de fatigue. La fatigue occasionnée par la marche est indiquée dans le tableau ci-dessous.

Type de marche	Fatigue par heure	Durée de trajet
Marche normale	12 pts par heure	5 heures
Marche accélérée	36 pts par heure	3 heures

(souffle permanent 5)

LE CAMP

À l'arrivée au camp, ils auront une étrange surprise. Devant eux ne se dresseront pas trois tentes, mais un château fort en pierre.

Qualid : Mais ce n'est pas possible, il y a quelques heures il n'était pas là !

Mais malgré le poids de ces paroles fort sages, le château se dresse toujours devant les yeux de la compagnie.

Saad : Voilà une puissante magie !

Hossein s'approche alors du prince et dit :

HOSSEIN : Je suis bien Hossein, mais je ne suis pas un simple fantassin, j'étais un espion au service de notre défunt roi. Je m'en remets donc à vous, Prince, et dorénavant c'est de vous que je recevrai mes ordres. Sachez donc que notre roi, votre père, avait prévu la construction de ce mur dans les monts Baya, certes pas aussi soudaine. C'est pour cette raison qu'il fit amener secrètement des mangonneaux, des ballistes et des barils de naphte dans les montagnes. Il se trouve que nous ne sommes pas loin d'une de ces cachettes. L'équipement caché se situe à une demi-heure de marche du château. Il est composé de deux mangonneaux, de deux ballistes et de douze tonneaux de naphte.

La prise du château

Il s'offre aux personnages deux possibilités pour prendre le château. Soit le bombarder, soit s'y introduire discrètement, ou bien encore combiner les deux (bien que le bombardement soit rarement discret).

Les conséquences du bombardement dépendent de la marge de réussite du jet. Mettre en oeuvre des machines de guerre. Les résultats iniques correspondent à quatre heures de bombardement.

Résultat Dégats

(- à -9) 20 (Mangonneau)

(- 8 à -6) 10 (Mangonneau)

(- 5 à 2) 0

(- 3 à 5) 1 (Mur)

(- 6 à 8) 2 (Mur)

(- 9 à +) 3 (Mur)

Pour une charge d'échec inférieure à - 5, le chiffre indique le nombre d'heures nécessaires pour réparer le mangonneau.

Pour une marge de réussite de 6 ou plus, le chiffre indique les dégats. Le tableau ci-dessous indique l'état du mur suivant les dégats infligés. Le chiffre entre parenthèses correspond aux valeurs pour le donjon (qui est nettement plus solide).

0 (0) Mur en parfait état

1 à 2 (1 à 4) Mur légèrement endommagé

3 à 4 (5 à 7) Mur endommagé

5 à 6 (8 à 9) Mur sérieusement endommagé

7 à + (10 à +) Mur abattu

Bombardement à la naphte

Il est possible de bombarder le château fort à la naphte. Dans ce cas, on considère chaque bombardement individuellement et non l'en-

(1 à +) La naphte touche la cible. Si la naphte touche un homme, il a le droit à un jet de réflexe avec comme malus la marge de réussite. En cas de réussite, il a le droit à une esquive ou à une feinte de corps. La naphte est considérée comme une arme de lancer.

Dégat de la naphte sur un homme

Déterminer la zone touchée par le projectile.

Une zone supplémentaire est accordée par marge de réussite. La naphte agit comme une flamme de classe 4. Les dommages infligés sont de quatre points de souffle par zone touchée.

Effet des protections :

Une protection agit en retardant l'effet des flammes sur la peau

Cuir : 4s

Fouffure : 2s

Vêtement épais : 3s

Vêtement léger : 1s

Vêtement moyen : 2s

Armure de mailles : 3s

Jazerain : 4s

Armure Laméaire : 5s

Fer : 5s

Acier : 5s

Truban : 4s

En cas d'impact sur le bouclier, il s'enflamme, mais protège pleinement celui qui reçoit l'impact. Malheureusement, il est hors d'usage.

Une fois atteint, la seule parade possible est d'éteindre le feu après avoir réussi un jet de réflexe. Pour cela les deux meilleurs moyens sont :

Se rouler par terre, le feu s'éteint en (2 + 1d4) secondes

Éteindre le feu avec une cape ou un manteau : cela prend 1d3 secondes, mais ne peut être fait que par une personne extérieure.

L'eau n'a pas d'effet, sauf en cas d'immersion complète.

Effet de la naphte sur le chemin de ronde

Il faut tout d'abord déterminer si le feu prend. Ensuite toutes les minutes, il faut déterminer si le feu se propage.

Dé 6 Chemin de ronde Propagation du feu

1 X	X
2 X	X
3 X	X
4 Le feu prend	X
5 Le feu prend	Le feu se propage
6 Le feu prend	Le feu se propage

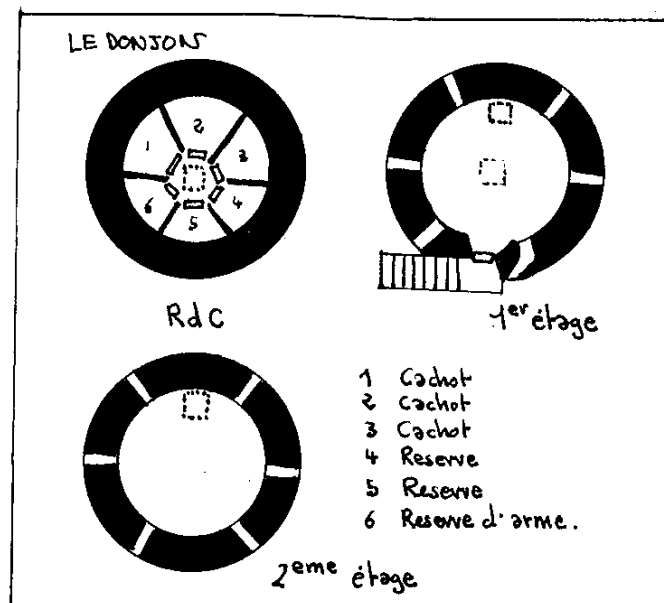
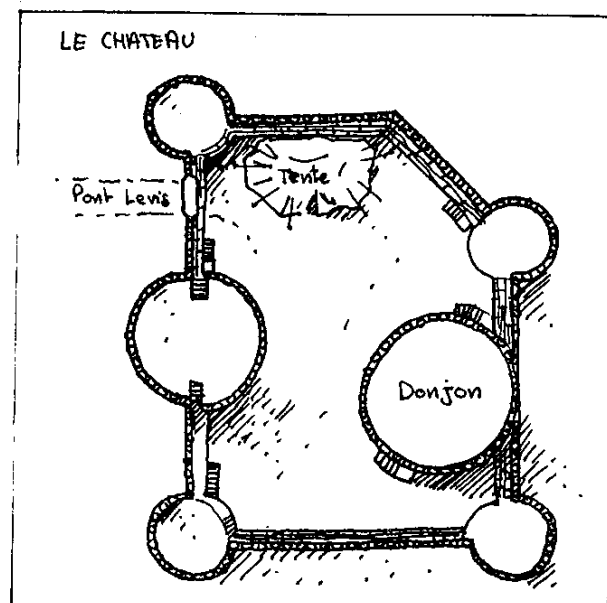
Le feu se propage

Il est possible d'essayer d'éteindre le feu. Cela nécessite dix minutes. Pour savoir si la tentative réussit jeter 1d6 et lire le tableau suivant :

1	Le feu est éteint
2	Le feu est éteint
3	X
4	X
5	X
6	X

LE CHATEAU

Le château, bien que né de la magie, est en tout point semblable à n'importe quel autre. Il se compose de cinq tours, et d'un donjon. Ses murs mesurent environ 15 mètres de haut. C'est un petit château (environ 1000m2). Résistant, il possède néanmoins un point faible ; il y a très peu de défenseurs. Car Khaled, le capitaine, commandait un bataillon de 100 hommes, mais la bataille contre les armées de Yazd entama tortement son effectif. Il n'a, à l'heure actuelle, que 7 hommes avec lui (ce qui est fort peu). Se sentant en péril (la guerre fait encore rage), il a décidé de construire le château (les pierres étant plus résistantes que le tissu des tentes).



LES TOURS

Les tours, au nombre de cinq, ne sont destinées qu'au combat. A leur base, un escalier en colimaçon permet d'atteindre les étages supérieurs. Elles sont très solides et possèdent des archères. Elles offrent une bonne protection, ainsi un archer, voulant toucher un homme à l'intérieur de la tour, se verra imposé un malus de 10. Il est possible de les escalader. Pour cela, l'alpiniste devra réussir un jet "Escalader" tous les 2m (elles mesurent 30m). Il pourra alors tenter de passer par la meurtrière (il devra ne porter aucun équipement, et la somme du poids plus la taille ne devra pas excéder 14 pour un homme et 22 pour une femme) ou bien tenter de passer les créneaux (ce qui risque d'attirer l'attention des gardes, s'il fait du bruit). Il peut être intéressant de rappeler que les dégâts de la chute sont égaux à la hauteur multipliée par cinq. Un jet "Savoir chuter" permet de réduire le total de deux fois la marge de réussite.

LE CHEMIN DE RONDE

Le chemin de ronde est en bois, il peut donc être détruit par le feu. Pour cela il est nécessaire de répandre un produit inflammable (la naphte par exemple). Pour savoir si le feu prend, se reporter au tableau indiqué dans le chapitre BOMBARDEMENT.

Pour accéder au chemin de ronde, il existe quatre échelles (voir le plan).

Si un personnage chute du haut du chemin de ronde il encaissera 50 points de souffle. Un jet "Savoir chuter" permettra de réduire les effets de deux fois la marge de réussite.

LA TENTE

Ce fort n'est pas prévu pour l'habitat, mais pour les batailles. Aussi il n'existe aucune pièce prévue pour le repos. La tente sert donc de dortoir, de salle à manger, de lieu de détente. A l'intérieur, le curieux trouvera diverses affaires, cinq couchers, cinq gourdes d'eau (de 10l), quelques flèches (au nombre de 26) et des ustensiles de cuisine.

Il y a peu de chance qu'il y ait quelqu'un dans la tente, de jour, par contre, la nuit, quatre hommes dorment et un veille.

LE DONJON

Le donjon est la pièce maîtresse du château. C'est le roi du jeu d'échec. Si le donjon cède, le château est pris. Aussi les architectes ont so-

igné sa construction. L'épaisseur de ses murs est de 2 à 3 mètres. Sa hauteur est de 40 mètres. Un escalier permet d'atteindre le premier étage où se trouve la seule porte donnant sur l'extérieur. Cette porte est très épaisse et il est impossible de la défoncer en la frappant (ou peut-être en frappant des jours avec une arme). Elle se ferme avec une serrure mais peut être bloquée grâce à une poutre, dans ce cas même un jet réussi de "Crocheter les serrures" ou d'"effraction" ne pourra l'ouvrir.

Premier étage

C'est une pièce ronde. Elle comporte six archères. En son centre, une trappe permet d'accéder au rez de chaussée, une échelle permet d'atteindre le second étage.

Second étage

C'est une pièce ronde. Elle comporte six archères. En son centre, une trappe permet d'accéder au premier étage.

Rez de chaussée

Une échelle permet la liaison entre le Rez de chaussée et le premier étage. La pièce est circulaire et mesure 2 m de diamètre (c'est très étroit, un seul personnage peut s'y tenir). Cette pièce comporte six portes (voir plan).

Ces portes permettent d'accéder à six salles minuscules :

- 1) Un cachot
- 2) Un cachot
- 3) Un cachot
- 4) Réserve de nourriture
- 5) Réserve d'ustensiles, plus un complément de nourriture.
- 6) Réserve d'armes.

Après la prise du château

Si le prince pense repartir et laisser la Perle de nuit, lui rappeler qu'elle est sa favorite et par conséquent son amour. Peut-on seulement imaginer un amour... Sans sa belle a une arme, ce n'est pas un peu de... que ça ne lui fait pas ouïr que les... l'honneur bien plus haut que la... prince délaissé sa belle, il sera déshonoré et sa réputation sera dévastée.

Par contre les personnages autres que le prince peuvent décider de tuer. Cela ne leur est possible que si le prince est mort, sinon ils se doivent de l'aider. S'ils rebroussement chemin, Perle de nuit sera vendue à un Bedoin qui lui-même la vendra à un bijoutier d'Aden. Mais cela est une autre histoire, tout aussi édifiante que celle-ci (peut-être même plus!)

Si la compagnie prend le château elle découvrira Perle de nuit dans un des cachots du donjon. Elle est en parfaite santé. Elle annoncera qu'Abdallah El azil (l'astrologue) lui a demandé de faire parvenir au prince et à la compagnie ce poème :

J'ai parcouru le monde au galop de mon cheval. Torrents et montagnes, je les ai franchis. La route durait la peau et lorge l'homme.

Après dix années, je reviens au pays natal. Cette errance le long des routes m'a appris la patience.

Sache, étranger, que le Prince Faies El adl revient après bien des années de route. Ainsi est fait le destin.

Son épée a brisé de nombreuses années, son nom résonne encore dans les monts, car il revient au pays reprendre son dû.

Il a su attendre et aujourd'hui rien ne l'arrêtera, car Allah est avec lui.

Note pour le maître des légendes :

Abdallah El azil a regardé dans les astres le destin du Prince. Il a vu une vie très périlleuse, une vie aventureuse où la gloire, la richesse, l'amour et la mort se mêlent. Aussi loin qu'il a pu voir, il a découvert de nombreuses épreuves. Si le Prince les réussit toutes, il reviendra à la tête d'une grande armée. Il se dirige vers Yazd et rien ne lui résiste. Après dix années d'errance il reprend le pouvoir et devient roi. A travers ce poème, Abdallah El azil veut prévenir le prince. Haroune (l'astrologue) le comprendra très bien et l'expliquera au Prince si ce dernier ne l'a pas compris (et s'il est encore vivant. Le destin est si souvent surprenant).

KHALED, le capitaine des invisibles

Khaled est un grand guerrier. Il est voué au malin et croit en lui. Il fonde sa croyance sur le fait que si Allah était plus fort qu'Eblis, l'ange déchû, il n'y aurait jamais eu d'armée des invisibles, et tous les invisibles qui sont fort sages (à ses yeux) seraient soumis à Allah, ou morts. Il est très fidèle et défendra ses hommes jusqu'à la mort, ce qui ne veut pas dire qu'il ne se rendra pas, s'il n'a pas d'alternative. Sa fidélité, son courage, et son aura font que ses hommes l'aiment beaucoup et ne le trahissent jamais, même dans les situations critiques.

NOTES DE L'AUTEUR

Ce scénario propose des règles pour gérer la prise d'un château. Un ami a souligné que les règles proposées sont proches de celles de SIEGE (édité par jeux REXTON). Ceci est vrai, mais comparez les différents jeux de rôle et vous découvrirez que les combats se ressemblent (mais ne sont pas identiques). Pour finir, j'approuve le travail fait par les jeux REXTON, aussi je conseille de jouer ce scénario avec la carte du château de SIEGE, car il est fort bien fait (et à la taille des figurines) ET QU'ALLAH VOUS AIT DANS SA MISECORDE !

Eric MAZOYER

COMPÉTENCES :							
FORCE	18	Equilibre	15	Savoir chuter	12		
RAPIDITE	17	Monter à cheval	18	Embuscade	14		
COORDINATION	15	Combattre à cheval	18	Camouflage	12		
ENDURANCE	19	Détecter une embuscade	14	Se cacher	15		
VOLONTÉ	15	Pister	13	Se repérer	10		
INTELLIGENCE	12	Déterminer une distance	12	Eloquence	15		
SANTÉ D'ESPRIT	10	Détecter le mensonge	13	Interroger	13		
AURA	18	Commander une troupe	18	Torturer	13		
BEAUTÉ	15	Lire Ecrire l'arabe	13	Enpoignade	17		
BASE	3	Connaissance des pays	12	Percussion	15		
ESQUIVE	8	Premiers soins	15	Epée	20		
FEINTÉ DE CORPS	4						
	-25%	-50%	-75%	Au delà			
FATIGUE	34	14	9	4	Poids : 77 kg (16)		
SOUFFLE	16	24	28	33	Taille : 1,85 m (16)		

Protection : Plaque sur cuir (9,6,4)

Poids : 77 kg (16)
Taille : 1,85 m (16)
Armes : Epée longue
Vitesse : 8,5

Mr	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Epée	1	3	5	8	10	13	15	18	20	23	25	28	30	33	35	38	40	43	45	48	50

Les hommes de Khaled

COMPÉTENCES :							
FORCE	16	Equilibre	10	Escalader	08		
RAPIDITE	16	Savoir chuter	10	Embuscade	06		
COORDINATION	10	Effacer les traces	12	Se cacher	14		
ENDURANCE	17	Interroger	10	Torturer	10		
VOLONTÉ	15	Mettre en oeuvre une		Mentir	11		
INTELLIGENCE	10	machine de guerre	11	Enpoignade	12		
SANTÉ D'ESPRIT	10	Hache	17	Matraque	16		
AURA	12						
BEAUTÉ	10	Poids : 75 kg (15)		Taille : 1,80 m (15)			
BASE	3	Armes : Hache Tûpe arménienne, matraque					
ESQUIVE	7	Vitesse : 8,5					
FEINTÉ DE CORPS	3	Protection : Ecaille sur cuir (8,6,4)					
	-25%	-50%	-75%	Au delà			
FATIGUE	32	13	08	03			
SOUFFLE	16	24	28	33			

DOMMAGES :

Mr	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Hache	1	2	3	5	6	8	10	11	13	14	16	18	19	21	22	24	26	27	29	30	32
Matraque	0	1	3	4	5	6	8	9	10	12	13	14	15	17	18	19	20	22	23	24	26

HOSSEIN, l'espion du défunt roi

COMPÉTENCES :							
FORCE	15	Se déplacer en silence	17	Equilibre :	17		
RAPIDITE	19	Savoir chuter	15	Nager	05		
COORDINATION	18	Grimper à la corde	15	Escalader	15		
ENDURANCE	16	Subtiliser	10	Dissimuler	10		
VOLONTÉ	12	Crocheter les serrures	10	Manipuler	10		
INTELLIGENCE	12	Se renseigner	15	Filature	17		
SANTÉ D'ESPRIT	12	Se cacher en milieu		Se cacher	13		
AURA	08	urbain	16	Faire du feu	08		
BEAUTÉ	12	Trouver de l'eau	08	Eloquence	12		
BASE	2	Détecter le mensonge	12	Interroger	11		
ESQUIVE	9	Imiter les voix	12	Se déguiser	15		
FEINTÉ DE CORPS	5	Simuler les émotions	12	Enpoignade	15		
		Lire et écrire l'arabe	08	Mémoriser	13		
		Premiers soins	07	Qualachur	15		
		Khanjar	18				
	-25%	-50%	-75%	Au delà			
FATIGUE	30	13	08	03	Poids : 70 kg (13)		
SOUFFLE	15	23	28	32	Taille : 1,85 m (17)		

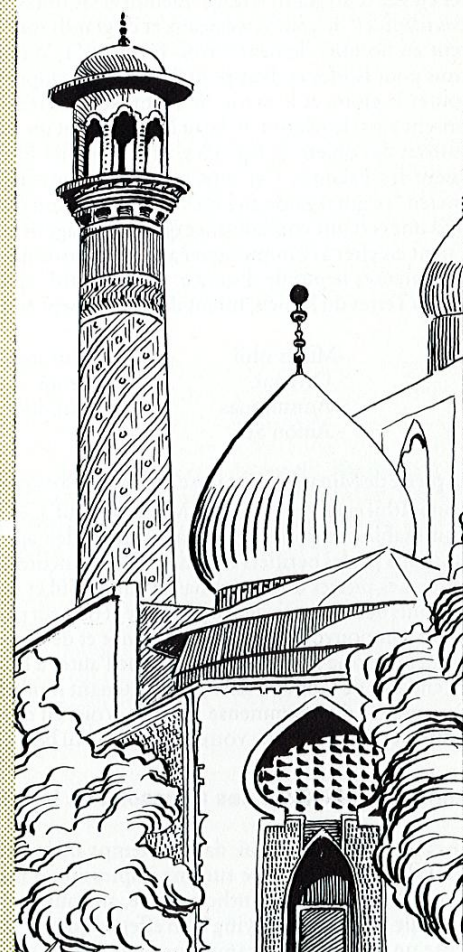
Protection : Mailles (6,5,2)

Domages :																						
Mr	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Qualachur	1	2	4	5	7	9	11	13	14	16	18	20	22	23	25	27	29	31	32	34	36	
Khanjar	0	1	1	2	3	3	4	5	6	6	7	8	8	9	10	10	11	12	13	13	14	

SAAD QALID

COMPÉTENCES :							
FORCE	17	Equilibre	08	Embuscade	12		
RAPIDITE	16	Détecter une embuscade	15	Camouflage	13		
COORDINATION	16	Se cacher	13	Pister	13		
ENDURANCE	16	Mettre en oeuvre une		Enpoignade	15		
VOLONTÉ	14	machine de guerre	05	Qualachur	16		
INTELLIGENCE	12	Lire et écrire l'arabe	03				
SANTÉ D'ESPRIT	12						
AURA	12	Taille : 1,80 m (15)		Poids : 75 kg (15)			
BEAUTÉ	11	Armes : Qualachur		Vitesse : 8,5			
BASE	3	Protection : Maille (6,5,2)					
ESQUIVE	8						
FEINTÉ DE CORPS	4						
	-25%	-50%	-75%	Au delà			
FATIGUE	30	13	08	03			
SOUFFLE	15	23	28	32			

Domages :																						
Mr	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Qualachur	1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	27	29	31	33	35	37	39	41	



Le Grimoire d'ImLadris

LES PALANTIRII

**"De grands vaisseaux et de grands rois.
Trois fois trois.
Qu'ont-ils apporté de la terre effondrée.
Sur le flot de la mer ?
Sept étoiles et sept pierres.
Et un arbre blanc".**

(Chanson de la Tradition)

Cette chanson rapporte un exploit qui s'est passé dans les temps anciens, dans les temps de la gloire puis de la chute de Numenor. Ce haut-fait est rapporté dans "Akallabeth", la chute de Numenor : Pendant qu'Ar-Pharazon complotait avec Sauron contre les seigneurs de Valinor, Amandil ordonna à son fils Elendil de se préparer en vue d'un grand voyage. Elendil et ses frères apprêtèrent donc des navires ("de grands vaisseaux et de grands rois"), navires qui furent au nombre de neuf ("trois fois trois") : quatre pour Elendil, trois pour Isildur et deux pour Anarion. Ils emportaient dans leurs soutes la gloire et le savoir de Numenor ("la terre effondrée"). Ils prirent aussi le rejeton du beau Nimloth ("et un arbre blanc") mais surtout des objets de légendes, offerts par les Eldar. Ces objets étaient les Palantiri ("et sept pierre"), ce qui signifie en langage ancien "ce qui regarde au loin". La signification du terme engendre déjà une certaine connaissance quant à l'usage de la pierre. Elles servaient en effet à communiquer avec des personnes se trouvant à de nombreuses lieues de distance. Les palantiri, après leur "arrivée" sur les Terres du Milieu, furent déposés en sept endroits différents :

- | | |
|---------------|------------|
| - Minas Ithil | - Mithlond |
| - Orthanc | - Arnor |
| - Annuminas | - Gondor |
| - Amon Sûl | |

La pierre de Minas Ithil fut prise par Sauron lorsque celui-ci captura Minas Ithil et la transforme en Minas Morgul. Cette pierre est donc inutilisable. La pierre d'Orthanc fut gardée après la guerre des Anneaux par les héritiers d'Isildur. Elle est encore aujourd'hui utilisable. Les pierres d'Annuminas, d'Amon Sûl et de Mithlond sont toujours dans leur résidence première et on peut penser qu'elles ont gardé leur pouvoir. Des pierres d'Arnor et de Gondor, il en est autrement. L'une a été perdue alors que l'autre a brûlé avec l'un des intendants de Gondor. Elle est maintenant inutilisable à moins de faire preuve d'une immense volonté. Voici en quelques mots l'histoire des Palantiri, que votre serviteur a cru bon de retrancher ici.

Anonyme - Analyse des Chansons de la Tradition.

Le conteur anonyme qui, dans les temps anciens, a écrit l'histoire des Palantiri, nous laisse sur une impression d'inachevé pouvant provoquer un certain enthousiasme, surtout chez les joueurs de "Middle Earth Role-Playing". En effet, la quête d'un Palantir représente un beau sujet de campagne, et le Maître de Jeu peut espérer



créer une nouvelle histoire pour de nombreuses pierres, comme celles d'Arnor, d'Annuminas, d'Amon Sûl, de Mithlond ou bien d'Orthanc. On peut penser, par exemple, que les pierres du Nord étaient détenues par quelque seigneur maléfique, etc... Le Palantir est donc un thème de campagne très riche, et qui permet de donner un but bien précis aux aventuriers impatientes.

On pourra alors envisager deux cas de figure :

- les aventuriers sont de faible niveau et, les Palantiri recélant une grande puissance, le Maître de Jeu juge préférable de ne pas leur laisser entre les mains (le seigneur s'est par exemple enfui avec).
- les aventuriers possèdent un niveau suffisant, selon le jugement du Maître de Jeu, pour posséder un Palantir.

Dans ce deuxième cas, voici quelques caractéristiques et restrictions sur l'usage des Palantiri.

Pour que le Palantir fonctionne, il faut que le possesseur connaisse le mot qui déclenche son utilisation, mot propre à chaque pierre. Quand l'aventurier connaît enfin le mot de commande, il ne pourra se servir du Palantir que si la somme de deux caractéristiques mentales principales du jeu (exemple : Intelligence + Sagesse, Volonté + Pouvoir) est supérieure ou égale à 20 (dans un système utilisant des caractéristiques échelonnées de 3-18 ou de 1-20). S'il ne dépasse pas ce total, toute utilisation du Palantir lui fera perdre DEFINITIVEMENT un point dans l'une de ces caractéristiques (exemple : Sagesse). Cette mésaventure surviendra aussi à tout personnage effectuant un usage trop intensif du Palantir. Enfin, on considère la portée d'action du Palantir comme illimitée, mais le lieu observé devra être connu, faute de quoi aucune image n'apparaîtra. Et si jamais un aventurier possédant un Palantir s'avise de "regarder" un autre personnage utilisant en même temps le même objet, celui possédant le plus faible total des deux caractéristiques mentales perdra définitivement un point dans l'une d'elles.

Le Maître de Jeu est libre de communiquer à l'aventurier les intervalles d'utilisation. Cela créera une sorte de peur chez le personnage, et cela ne déséquilibrera pas trop le jeu en sa faveur, car il peut ainsi se renseigner avant de partir en expédition.

On peut difficilement donner une valeur pécuniaire à un Palantir (c'est pourquoi je n'en donnerai pas). La valeur en expérience devrait être assez élevée, mais je laisse le soin au Maître de Jeu de la choisir.

En conclusion, les Palantiri représentent un formidable thème de campagne, mais aussi une formidable puissance. Pour ne pas déséquilibrer le jeu en faveur de l'aventurier, je conseille au Maître de Jeu de jouer un petit "tour" au personnage en ne lui offrant la possibilité de voir l'avenir que quelques temps après l'acquisition du Palantir (cela est très dangereux pour le jeu).

Laurent TOGNAZZI

Total des deux caract. mentales	21 22 23	24 25 26	27 28 29
Intervalle d'utilisation	2 fois 1 sem.	1 fois 3 jours	2 fois 5 jours
Durée d'utilisation	30 mn	40 mn	50 mn

	30 31 32	33 34 35	36
	1 fois 2 jours	2 fois 3 jours	1 fois 1 jour
	60 mn	70 mn	80 mn



RADAGAST



Les Istari surviennent vers l'an mil du Troisième âge, tandis que l'ombre de Sauron ressurgit avec une force nouvelle dans sa résidence de Dol Goldur au plus profond de la forêt de Mirkwood. Ils ont été envoyés dans les Terres du Milieu à la suite d'un conseil des Valar, semble-t-il convoqué par Manwë. La décision y a été prise d'envoyer des êtres aussi puissants que Sauron, donc le maiar, mais vêtus de chair afin de ne pas impressionner les elfes et les hommes. Mais les Istari ayant revêtu un corps d'homme se trouvaient alors sujets aux faiblesses de celui-ci, ce qui explique sans excuser le comportement de Saruman et de Radagast.

Cinq Istari arrivent sur les Terres du Milieu, dont deux nous sont bien connus : Saruman et Gandalf. Saruman est vêtu d'un manteau blanc, Gandalf d'un gris et Radagast porte un habit couleur de terre, couleur semble-t-il prédestinée. Les deux derniers ont pour nom Ithryn Luin ("les magiciens bleus") et s'appellent respectivement Alotar et Pallondo. Ils gagnèrent l'Est avec Saruman, mais contrairement à celui-ci, ne sont jamais revenus. On pense qu'ils ont succombé au mal.

Revenons à Radagast. Il se prend d'amour pour toutes les bêtes et oiseaux, et s'éloigne de plus en plus de la compagnie des hommes et des elfes. D'après certaines notes de J.R.R. Tolkien, il semble que Radagast soit particulièrement proche de Yavanna. Voici ce qu'il dit : **"Curumo (Saruman) prit avec lui Aiwendil, (Radagast signifie "épris des bêtes" en numenoréen; Aiwendil peut être traduit par "ami des oiseaux") car Yavanna l'en pria et qu'Alatare emmena Pallondo par amitié.** D'autres notes de la même période nous précisent que **"Curumo fut obligé de prendre avec lui Aiwendil pour satisfaire aux souhaits de Yavanna, épouse d'Aulë,** Radagast nous apparaît donc comme un personnage de moindre importance sans trop de sagacité. Saruman à l'occasion ne manque pas de le rappeler, et d'exprimer son mépris envers "Radagast l'oiseleur, le simplet", lors de son entretien houleux avec Gandalf, à Orthanc.

Même si Radagast a été berné par Saruman, il est resté profondément honnête et son intervention auprès de Gwaihir, le seigneur des Aigles, permet à Gandalf d'échapper au piège d'Orthanc. Finalement, il se retire à Rhosgobel pour vivre auprès des animaux qu'il aime tant, et dont il comprend bien mieux le comportement que les hommes à l'âme si compliquée.

Yann LE NOUVEAU

LA MORT VIENT DU PLAFOND.



Urk essaie de mener à terme, et non sans peine son projet fabuleux : la première trappe indétectable pour aventurier moyen (voir épisode précédent)... Mais on n'est jamais tranquille dans ces maudites cavernes ! Si ça continue il faudra bientôt installer un système de chariots pour accélérer le transit des groupes vers les niveaux inférieurs. En tout cas, pas moyen de travailler en paix !

Le premier groupe, j'étais content de le voir arriver. J'avais besoin des terrassiers, et de plus il y avait cinq jours que j'attendais du monde : il y a moins de visiteurs en semaine, de nombreux clercs et magiciens étant occupés à leurs études, ou à quelque tâche vilement pécunière. Dès le Vendredi soir par contre, c'est l'embouteillage, et cette semaine, tous les records ont été battus. J'ai laissé passer une troupe de guerriers matinaux car on ne massacre pas du "pied tendre" avant d'être convenablement rasé, et je me suis rabattu avec hargne sur une petit groupuscule hétéroclite. Avec trois potes, on les a assomés, réanimés, assomés et reréanimés (pour rire un peu) en moins de temps qu'il n'en faut au chef pour vider sa chope. Il y en a deux qu'on a rejetés en bas de la falaise : le premier, un grand blond au regard hagard, et à l'air complètement abruti, ne me disait rien qui vaille... Quant au second, il était si rogolo que je me demandais si j'allais pouvoir faire autre chose que rire en le regardant travailler. Vêtu d'une longue tunique noire aux manches très amples, il portait un drôle de sabre accroché à sa ceinture jaune, et ne cessait de me saluer, en se penchant lentement en avant les bras croisés. Ses paroles, prononcées d'une voix chantante, étaient totalement incompréhensibles : **"Vhoupa bobomouha sihnon moua arrakiri!"**... puis il me montrait du doigt une étrange boîte noire avec un petit oeil rond en disant **"Dohnevouh jolifotho souvenir jolidonjon.. cliclac ouaso sorti goubelin tréboh!"**. Il était absolument charmant, et ça m'a fait de la peine... Si je retrouve son corps en bas de la falaise, et si j'ai le temps, je lui rendrai sa petite boîte à ce pauvre **Sam Hou-raï** (c'est comme ça que ses copains l'appelaient).

Ses copains, à propos, et bien y'a rien à en dire de particulier : ils ont tous été volontaires pour creuser, et ils travaillaient comme il faut... Nous avons installé un échafaudage, car ce

n'est pas facile de faire un trou au plafond : ils ne résistaient pas longtemps au travail la tête en bas. Puis les ennuis ont commencé : premiers coups de pioche, nouveau groupe de guerriers à l'entrée, quelques pelletées de terre et de cailloux, encore des touristes. A chaque fois il fallait refouler les visiteurs importuns en faisant un véritable bain de sang pour noyer leurs protestations. Avec tout ça, mes gars, distraits, ne travaillaient plus comme il faut. J'ai appelé Padepolus, mon clerc, et je lui ai ordonné de me trouver une idée : brave bête, fidèle et obéissante, il m'en a trouvé deux. Heureusement car la première a raté ! Sa pancarte **"déviation - travaux - utilisez l'autre entrée"** n'a pas marché longtemps. Seul le second écriteau a donné des résultats satisfaisants. Il faut dire qu'il en avait écrit long : **"Parc Naturel du val-aux-baffes : réserve de gobelins - espèce protégée - traversée interdite sous peine de colère du Emdé toutpuissant - Parc d'attraction 1 Km plus loin"**.

ET ON A ENFIN PU CREUSER ! ET CA MARCHE !

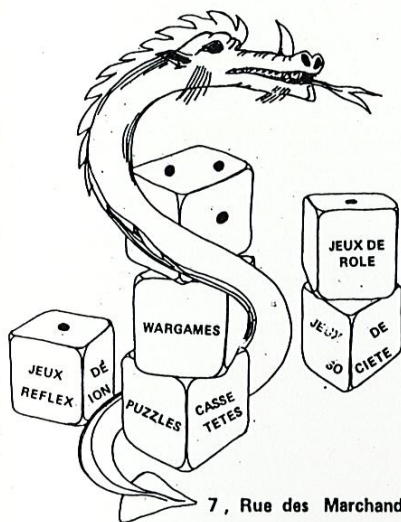
J'ai expérimenté l'invention diabolique avec deux de mes terrassiers : un petit maigre et un grand gros, pour calculer le réglage du ressort. Ils ont été proprement empalés tous les deux. Il ne me manque plus que le **"visa de contrôle"** attribué par le chef et mon arme secrète pourra fonctionner en série. Seul problème non résolu pour l'instant : l'évacuation des corps qui pèsent fort lourd sur la trappe. Peut-être faudrait il mettre une ouverture spéciale à l'étage supérieur, mais il y aura alors les traces au sol, chose que je voulais éviter à tout prix...

Ce soir, le chef est venu pour la cérémonie d'inauguration, et j'ai bien vu qu'il était jaloux : dans son oeil jaunâtre brillait l'étincelle dorée de l'envie. Il m'a même semblé qu'il me regardait de travers : serait-il au courant de mon ambition suprême ?

J'en ai assez de ce gobelin suffisant. Lors de la prochaine expédition il faudra que j'organise un petit "accident". Padepolus sera assez lâche pour m'aider, et **ses modestes idées jointes à mon génie doivent me permettre de triompher définitivement.**

NE SOYEZ PAS VIEUX JEUX !

LA VOUIVRE



7, Rue des Marchands
Passage du Vieux Nîmes
RELAIS JEUX DESCARTES
☎ : 66 76 20 04

Jeux D' aujourd'hui

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

Concours de Figurines

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

Galerie Thiers. 54000 - NANCY

tél. 83.35.06.28

L'ADVENTURE...

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 RÔLE avant tout !

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

